

Máster en Actividad Física y Animación Deportiva + Titulación universitaria



ÍNDICE

1 | Somos Educa
Business School

2 | Rankings

3 | Alianzas y
acreditaciones

4 | By EDUCA
EDTECH
Group

5 | Metodología
LXP

6 | Razones por las
que elegir Educa
Business School

7 | Programa
Formativo

8 | Temario

9 | Contacto

SOMOS EDUCA BUSINESS SCHOOL

EDUCA Business School es una institución de formación online especializada en negocios. Como miembro de la Comisión Internacional de Educación a Distancia y con el prestigioso Certificado de Calidad AENOR (normativa ISO 9001) nuestra institución se distingue por su compromiso con la excelencia educativa.

Nuestra **oferta formativa**, además de **satisfacer las demandas del mercado laboral** actual, puede bonificarse como formación continua para el personal trabajador, así como ser homologados en Oposiciones dentro de la Administración Pública. Las titulaciones de EDUCA Business School se pueden certificar con la Apostilla de La Haya dotándolos de validez internacional en más de 160 países.

Más de

18

años de
experiencia

Más de

300k

estudiantes
formados

Hasta un

98%

tasa
empleabilidad

Hasta un

100%

de financiación

Hasta un

50%

de los estudiantes
repite

Hasta un

25%

de estudiantes
internacionales

RANKINGS DE EDUCA BUSINESS SCHOOL

Educa Business School se engloba en el conjunto de EDUCA EDTECH Group, que ha sido reconocido por su trabajo en el campo de la formación online.

Todas las entidades bajo el sello EDUCA EDTECH comparten la misión de democratizar el acceso a la educación y apuestan por la transferencia de conocimiento, por el desarrollo tecnológico y por la investigación. Gracias a ello ha conseguido el reconocimiento de diferentes rankings a nivel nacional e internacional.



ALIANZAS Y ACREDITACIONES



FONDO
SOCIAL
EUROPEO



BY EDUCA EDTECH

Educa Business School es una marca avalada por **EDUCA EDTECH Group**, que está compuesto por un conjunto de experimentadas y reconocidas instituciones educativas de formación online. Todas las entidades que lo forman comparten la misión de democratizar el acceso a la educación y apuestan por la transferencia de conocimiento, por el desarrollo tecnológico y por la investigación.



ONLINE EDUCATION



METODOLOGÍA LXP

La metodología **EDUCA LXP** permite una experiencia mejorada de aprendizaje integrando la AI en los procesos de e-learning, a través de modelos predictivos altamente personalizados, derivados del estudio de necesidades detectadas en la interacción del alumnado con sus entornos virtuales.

EDUCA LXP es fruto de la **Transferencia de Resultados de Investigación** de varios proyectos multidisciplinares de I+D+i, con participación de distintas Universidades Internacionales que apuestan por la transferencia de conocimientos, desarrollo tecnológico e investigación.



1. Flexibilidad

Aprendizaje 100% online y flexible, que permite al alumnado estudiar donde, cuando y como quiera.



2. Accesibilidad

Cercanía y comprensión. Democratizando el acceso a la educación trabajando para que todas las personas tengan la oportunidad de seguir formándose.



3. Personalización

Itinerarios formativos individualizados y adaptados a las necesidades de cada estudiante.



4. Acompañamiento / Seguimiento docente

Orientación académica por parte de un equipo docente especialista en su área de conocimiento, que aboga por la calidad educativa adaptando los procesos a las necesidades del mercado laboral.



5. Innovación

Desarrollos tecnológicos en permanente evolución impulsados por la AI mediante Learning Experience Platform.



6. Excelencia educativa

Enfoque didáctico orientado al trabajo por competencias, que favorece un aprendizaje práctico y significativo, garantizando el desarrollo profesional.

RAZONES POR LAS QUE ELEGIR EDUCA BUSINESS SCHOOL

1. FORMACIÓN ONLINE ESPECIALIZADA

Nuestros alumnos acceden a un modelo pedagógico innovador **de más de 20 años de experiencia educativa con Calidad Europea.**



2. METODOLOGÍA DE EDUCACIÓN FLEXIBLE

Con nuestra metodología estudiarán **100% online** y nuestros alumnos/as tendrán acceso los 365 días del año a la plataforma educativa.



3. CAMPUS VIRTUAL DE ÚLTIMA TECNOLOGÍA



Contamos con una **plataforma avanzada** con material adaptado a la realidad empresarial, que fomenta la participación, interacción y comunicación con alumnos de distintos países.

4. DOCENTES DE PRIMER NIVEL

Nuestros docentes están acreditados y formados en **Universidades de alto prestigio en Europa**, todos en activo y con una amplia experiencia profesional.



5. TUTORÍA PERMANENTE



Contamos con un **Centro de Atención al Estudiante CAE**, que brinda atención personalizada y acompañamiento durante todo el proceso formativo.

6. DOBLE MATRICULACIÓN

Algunas de nuestras acciones formativas cuentan con la llamada **Doble matriculación**, que te permite obtener dos formaciones, ya sean de masters o curso, al precio de una.



Máster en Actividad Física y Animación Deportiva + Titulación universitaria



DURACIÓN
1500 horas



**MODALIDAD
ONLINE**



**ACOMPANIAMIENTO
PERSONALIZADO**



CREDITOS
5 ECTS

Titulación

Doble Titulación: - Titulación de Máster en Actividad Física y Animación Deportiva con 1500 horas expedida por EDUCA BUSINESS SCHOOL como Escuela de Negocios Acreditada para la Impartición de Formación Superior de Postgrado, con Validez Profesional a Nivel Internacional - Titulación Universitaria de Curso Online de Monitor de Ocio y Tiempo Libre con 5 Créditos Universitarios ECTS



EDUCA BUSINESS SCHOOL

como centro acreditado para la impartición de acciones formativas
expide el presente título propio

NOMBRE DEL ALUMNO/A

con número de documento XXXXXXXXX ha superado los estudios correspondientes de

Nombre del curso

con una duración de XXX horas, perteneciente al Plan de Formación de Educa Business School.

Y para que surta los efectos pertinentes queda registrado con número de expediente XXXX/XXXXXXX/XXXXXX.

Con una calificación XXXXXXXXXXXXX.

Y para que conste expido la presente titulación en Granada, a (día) de (mes) del (año).

Firma del Alumno/a
NOMBRE ALUMNO/A

La Dirección Académica
NOMBRE DE AREA MANAGER



Con el aval del Consejo Superior del Comercio Exterior y de la UNEDCO (Plan Propiedad 100%)



Descripción

En el panorama actual, donde la promoción de la salud y el bienestar cobran mayor relevancia, la Animación Físico-Deportiva se posiciona como un campo profesional en expansión. Este máster online responde a la demanda creciente de especialistas capacitados en la creación y gestión de proyectos dinámicos y atractivos que promuevan la actividad física a través del ocio y la recreación. El programa abarca desde la concepción de proyectos y eventos hasta la dirección de animaciones y espectáculos, ofreciendo una amplia gama de conocimientos teórico-prácticos, desde la planificación hasta la ejecución. Además, la competencia en primeros auxilios equipa a los alumnos con habilidades críticas para la seguridad. Su formato online brinda flexibilidad y accesibilidad, facilitando el aprendizaje sin limitaciones geográficas y ajustándose al ritmo personal de cada estudiante. Así, este curso no solo fomenta el desarrollo profesional sino que también promueve habilidades de liderazgo, creatividad y gestión en un campo socialmente esencial. La formación no solo busca equipar al educando con la teoría necesaria para sobresalir, sino que también prioriza el desarrollo de habilidades prácticas adaptables a entornos reales. Este máster es una elección formidable para aquellos que aspiren a convertirse en líderes innovadores en el entorno dinámico de la animación físico-deportiva.

Objetivos

- Diseñar proyectos lúdico deportivos.
- Gestionar eventos de animación.
- Liderar juegos y actividades.
- Operar en ocio y tiempo libre.
- Crear animación turística.
- Montar espectáculos recreativos.

- Aplicar primeros auxilios.

Para qué te prepara

Dirigido a profesionales de la animación y el deporte, el Master en Animación Físico-Deportiva es ideal para quienes buscan especializarse en la creación y gestión de proyectos lúdico-deportivos y recreativos. Con un enfoque práctico, se estudian métodos para organizar, dirigir y dinamizar eventos y juegos, así como la conducción de veladas y espectáculos. Además, incluye formación en Primeros Auxilios, esencial para el ámbito del ocio y tiempo libre. Perfecto para animadores turísticos y monitores de ocio.

A quién va dirigido

El Máster en Animación Físico-Deportiva te capacita para diseñar, organizar y dirigir proyectos de animación y eventos recreativos. Aprenderás a implementar actividades lúdicas, culturales y deportivas, optimizando su gestión y dinamización. Serás capaz de liderar talleres y espectáculos que enriquezcan la experiencia turística y el ocio. Además, adquirirás las habilidades necesarias en primeros auxilios, vital para asegurar la integridad de los participantes durante todas las actividades programadas.

Salidas laborales

Tras finalizar el Máster en Animación Físico-Deportiva, abres un abanico de posibilidades profesionales. Podrás planificar y ejecutar proyectos lúdico-deportivos, y organizar eventos recreativos que promueven la salud y el ocio activo. Ideal para liderar equipos en centros turísticos y recreativos, dinamizar actividades culturales y deportivas, y gestionar espectáculos animativos. Además, estarás capacitado para ofrecer primeros auxilios, un valor añadido en el sector de la recreación y el tiempo libre.

TEMARIO

PARTE 1. PROYECTOS DE ANIMACIÓN FÍSICO-DEPORTIVOS Y RECREATIVAS

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

1. Aspectos históricos y conceptuales
2. Características de la animación físico-deportiva
3. Entidades y empresas de animación físico-deportiva
4. El animador físico-deportivo

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

1. Elaboración del análisis prospectivo
2. Diseño de proyectos de animación físico-deportivos y recreativos
3. Métodos de seguimiento y evaluación
4. Técnicas de promoción y comunicación

UNIDAD DIDÁCTICA 3. GESTIÓN DE RECURSOS HUMANOS Y MATERIALES EN PROYECTOS DE ANIMACIÓN FÍSICO-DEPORTIVOS Y RECREATIVOS.

1. Espacios e instalaciones para el desarrollo de proyectos de animación físico-deportiva:
2. Entidades, organismos y empresas de animación físico-deportiva
3. Recursos humanos, gestión, perfiles y formación

UNIDAD DIDÁCTICA 4. EVALUACIÓN DE PROYECTOS DE ANIMACIÓN FÍSICO-DEPORTIVOS Y RECREATIVOS.

1. El proceso evaluador
2. Técnicas e instrumentos para la evaluación de proyectos de animación
3. La elaboración del informe de evaluación:

UNIDAD DIDÁCTICA 5. TRATAMIENTO Y REGISTRO DE INFORMES EN PROYECTOS DE ANIMACIÓN FÍSICO-DEPORTIVOS Y RECREATIVOS

1. Estadística aplicada al tratamiento de datos y elaboración de informes en el contexto de la animación físico-deportiva y recreativa
2. Recursos informáticos aplicados al tratamiento de datos y elaboración de informes en el contexto de la animación físico-deportiva y recreativa

PARTE 2. EVENTOS, ACTIVIDADES Y JUEGOS PARA ANIMACIÓN FÍSICO-DEPORTIVA Y RECREATIVA

MÓDULO 1. ORGANIZAR Y GESTIONAR EVENTOS, ACTIVIDADES Y JUEGOS PARA ANIMACIÓN FÍSICO-DEPORTIVA Y RECREATIVA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. ORGANIZACIÓN DE ACTIVIDADES FÍSICO-DEPORTIVAS Y RECREATIVAS DE

ANIMACIÓN.

1. Interpretación de los elementos programáticos en proyectos de animación físico-deportivos y recreativos
2. Interpretación de los elementos programáticos
3. Características y expectativas de los usuarios
4. Estrategias para la creación de un clima de trabajo positivo y gratificante
5. Criterios para la propuesta de actividades alternativas, en función de las características de los usuarios

UNIDAD DIDÁCTICA 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

1. Autonomía personal
2. Características y necesidades básicas de los diferentes colectivos especiales
3. Técnicas de comunicación

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ESPACIOS ABIERTOS, INSTALACIONES Y RECURSOS MATERIALES EN ANIMACIÓN CON ACTIVIDADES FÍSICO-DEPORTIVAS Y RECREATIVAS.

1. Disponibilidad e idoneidad de los recursos, espacios e instalaciones
2. Uso y aplicación de los recursos materiales en animación físico-deportiva
3. Barreras arquitectónicas y criterios para la adaptación
4. Mantenimiento Preventivo
5. Mantenimiento operativo
6. Mantenimiento correctivo

MÓDULO 2. DIRIGIR Y DINAMIZAR EVENTOS, ACTIVIDADES Y JUEGOS PARA ANIMACIÓN FÍSICO-DEPORTIVA Y RECREATIVA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. LOS JUEGOS EN LA PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES DE ANIMACIÓN FÍSICO-DEPORTIVA Y RECREATIVA.

1. El juego como soporte básico en animación físico-deportiva y recreativa
2. Juegos y actividades físico-deportivas y recreativas deportiva
3. Clasificación de los juegos

UNIDAD DIDÁCTICA 2. EL PROCESO DE COMUNICACIÓN EN LAS ACTIVIDADES FÍSICO-DEPORTIVAS DE ANIMACIÓN.

1. Necesidades personales y sociales en el ámbito de la animación y recreación
2. Elementos de la comunicación: emisor, mensaje, receptor, canal utilizado.
3. Dificultades comunicativas más habituales en actividades de animación y recreación
4. Estrategias y técnicas para fomentar y facilitar la comunicación en animación
5. Procesos de comunicación en situaciones de reclamación del usuario
6. Estrategias del animador para motivar y animar en la interacción grupal

UNIDAD DIDÁCTICA 3. LA PARTICIPACIÓN ACTIVA EN LOS JUEGOS Y ACTIVIDADES FÍSICO-DEPORTIVAS Y RECREATIVAS DE ANIMACIÓN.

1. Desarrollo evolutivo
2. Sociología del ocio y la actividad físico-deportiva y recreativa
3. Estrategias y pautas para favorecer la participación e implicación de los usuarios en actividades de animación
4. Características psicoafectivas de personas pertenecientes a colectivos especiales
5. Imagen y talante del animador:
6. Habilidades psicológicas susceptibles de desarrollo en el ámbito de la animación

UNIDAD DIDÁCTICA 4. DIRECCIÓN Y DINAMIZACIÓN DE SESIONES DE JUEGOS Y ACTIVIDADES DE ANIMACIÓN FÍSICO-DEPORTIVA Y RECREATIVA.

1. Componentes del servicio de atención al cliente: Cortesía, credibilidad, comunicación, accesibilidad, comprensión, profesionalismo, capacidad de respuesta, fiabilidad.
2. Estrategias metodológicas específicas y adaptadas de dirección y dinamización de sesiones de juegos y actividades de animación físico-deportiva y recreativa
3. Estrategias del animador para motivar y animar en la interacción grupal
4. Dinamización de eventos y actividades de animación físico-deportiva y recreativa:
5. Dinámica de grupos en animación físico-deportiva y recreativa

UNIDAD DIDÁCTICA 5. EVALUACIÓN Y CONTROL EN ACTIVIDADES FÍSICO-DEPORTIVAS DE ANIMACIÓN.

1. Técnicas e instrumentos para la evaluación de proyectos de animación
2. Aplicación de instrumentos específicos de evaluación
3. Elaboración de informes de evaluación: finalidad, estructura y presentación.
4. Cuestionarios de entrevista para la valoración inicial en actividades de animación
5. La observación como técnica básica de evaluación
6. Análisis de datos obtenidos.
7. Técnicas de archivo y almacenaje de informes: finalidad del archivo, control, seguimiento y conservación de informes y documentos.
8. Normativa vigente de protección de datos.
9. Criterios deontológicos profesionales de confidencialidad.

UNIDAD DIDÁCTICA 6. SEGURIDAD Y PREVENCIÓN EN ACTIVIDADES FÍSICO-DEPORTIVAS DE ANIMACIÓN

1. 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
2. Evacuación preventiva y de emergencia en instalaciones deportivas y en el entorno natural.
3. Legislación básica sobre seguridad y prevención.

PARTE 3. MONITOR DE OCIO Y TIEMPO LIBRE

UNIDAD DIDÁCTICA 1. ÁREA SOCIOCULTURAL

1. Hombre, sociedad y cultura
2. Ocio y tiempo libre

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ÁREA EDUCATIVA Y/O PSICOPEDAGÓGICA

1. Educación en el tiempo libre
2. Funciones, características y perfil del monitor de ocio y tiempo libre
3. Psicología evolutiva
4. Dinámica de grupos
5. Condiciones básicas para la acción del grupo
6. Sociogramas
7. El animador sociocultural
8. Pedagogía del ocio

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ÁREA DE TÉCNICAS Y RECURSOS

1. Dinamizador de grupos deportivos
2. Veladas y animación de ambientes
3. Grandes juegos para divertir y educar
4. Educación ambiental
5. Educación para la salud

UNIDAD DIDÁCTICA 4. ÁREA DE ORGANIZACIÓN

1. Planificación y proyección de actividades de tiempo libre

UNIDAD DIDÁCTICA 5. PRIMEROS AUXILIOS APLICADOS A LA RECREACIÓN

1. ¿Qué son los primeros auxilios?
2. Principios generales para prestar primeros auxilios
3. Procedimientos para prestar primeros auxilios
4. Precauciones generales para prestar primeros auxilios

PARTE 4. TALLERES Y ACTIVIDADES CULTURALES CON FINES DE ANIMACIÓN TURÍSTICA Y RECREATIVA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. PROGRAMACIÓN Y DISEÑO DE TALLERES Y ACTIVIDADES CULTURALES Y RECREATIVAS

1. Interpretación de una programación general de animación turística y recreativa
2. Programación y diseño de talleres y actividades culturales
3. Programas específicos de talleres y actividades según el tipo de instalación, medios disponibles y tipología de los clientes

UNIDAD DIDÁCTICA 2. RECURSOS CULTURALES EN EL ÁMBITO DE LA ANIMACIÓN TURÍSTICA Y RECREATIVA

1. Identificación y aplicación
2. Fuentes de información para la selección y análisis de los recursos culturales del entorno
3. Intereses culturales y expectativas de los usuarios y ámbito de desarrollo de la animación turística y recreativa
4. Pautas para relacionar recursos culturales identificados con su utilización en animación turística y recreativa
5. Elaboración de fichas técnicas
6. Técnicas artesanas

7. Gastronomía local
8. Folclore local y regional
9. Dramatizaciones y representaciones escénicas
10. Recursos del patrimonio histórico-artístico
11. Otros recursos culturales

UNIDAD DIDÁCTICA 3. SELECCIÓN Y ORGANIZACIÓN DE RECURSOS MATERIALES Y ESPACIOS.

1. Verificación y adaptación de los recursos materiales
2. Criterios de utilización segura y procedimientos para la supervisión de los recursos materiales de animación
3. Accesibilidad en instalaciones y espacios abiertos
4. Instalaciones y establecimientos turísticos
5. Características tipo de una instalación turística para el desarrollo de programas de animación con actividades y talleres culturales y recreativos

UNIDAD DIDÁCTICA 4. DIRECCIÓN Y DINAMIZACIÓN DE TALLERES Y ACTIVIDADES CULTURALES EN EL MARCO DE ESTABLECIMIENTOS DE ACTIVIDADES TURÍSTICAS Y RECREATIVAS

1. Análisis de los intereses y necesidades culturales de los distintos colectivos de clientes en establecimientos de actividades turísticas y recreativas
2. Conocimiento de la normativa reguladora de la profesión de guía turístico en la CC.AA. donde se prevea realizar la actividad
3. Metodología para la planificación de los talleres y las actividades
4. Criterios para la adaptación de las actividades recreativas en función de las características y necesidades de los clientes, espacios y medios materiales disponibles
5. Aplicación de técnicas de promoción y comunicación
6. Realización de diferentes talleres y actividades culturales ejecutables en el marco de un alojamiento turístico
7. Desarrollo práctico de los talleres y actividades culturales
8. Desarrollo práctico de salidas o excursiones turísticas y recreativas
9. Estrategias metodológicas específicas y adaptadas de dirección y dinamización de talleres y actividades culturales en el ámbito del turismo y la recreación
10. Normas de seguridad e higiene en el desarrollo de talleres y actividades culturales en contextos turísticos y recreativos

UNIDAD DIDÁCTICA 5. EVALUACIÓN DE PROCESOS Y RESULTADOS DE ACTIVIDADES CULTURALES EN CONTEXTOS TURÍSTICOS Y RECREATIVOS.

1. Técnicas de diseño de instrumentos específicos de evaluación de actividades culturales
2. Aplicación de instrumentos y materiales específicos de evaluación de actividades culturales
3. Instrumentos y medios de evaluación más habituales en el desarrollo de actividades culturales en contextos turísticos y recreativos
4. Detección de necesidades de mejora derivadas de la evaluación de actividades culturales
5. Elaboración de informes: finalidad, estructura y presentación

PARTE 5. VELADAS Y ESPECTÁCULOS CON FINES DE ANIMACIÓN

MÓDULO 1. CONCRETAR Y ORGANIZAR VELADAS, ESPECTÁCULOS Y EVENTOS CON FINES DE

ANIMACIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA 1. CONCRECIÓN DE VELADAS Y ESPECTÁCULOS

1. Las veladas y espectáculos en el contexto de un proyecto de animación
2. Elementos de la programación, uso y combinación
3. Niveles de programación en la animación nocturna
4. Programación
5. Publicidad: métodos de captación:
6. Clasificación según tipología del colectivo destinatario
7. Clasificación según tipo de participación requerida: activa, pasiva o compartida
8. Diferentes tipos de veladas y espectáculos

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ORGANIZACIÓN DE VELADAS Y ESPECTÁCULOS CON FINES DE ANIMACIÓN.

1. Gestión, disponibilidad e idoneidad de los recursos humanos y materiales
2. Criterios de uso de los recursos materiales en veladas y espectáculos con fines de animación
3. Cronograma y desarrollo organizativo
4. Complimentación de la Ficha Técnica de un montaje.

MÓDULO 2. DIRIGIR Y CONDUCIR VELADAS Y ESPECTÁCULOS CON FINES DE ANIMACIÓN.

UNIDAD DIDÁCTICA 1. TÉCNICAS DE EXPRESIÓN Y REPRESENTACIÓN.

1. Clasificación y características
2. Técnicas de expresión corporal
3. Técnicas de sonido
4. Técnicas de expresión oral
5. Técnicas de expresión musical

UNIDAD DIDÁCTICA 2. TÉCNICAS ESCENOGRÁFICAS Y DECORACIÓN DE ESPACIOS

1. Clasificación y características
2. La puesta en escena
3. Etapas para la realización y producción de un montaje
4. Técnicas de iluminación
5. Técnicas de ambientación
6. Rotulación y grafismo

UNIDAD DIDÁCTICA 3. TÉCNICAS DE MAQUILLAJE Y DE CARACTERIZACIÓN

1. Técnicas de maquillaje
2. El disfraz y el vestuario en los espectáculos
3. Estudio del vestuario escénico
4. Presupuestos
5. Mantenimiento del vestuario: los complementos o props

UNIDAD DIDÁCTICA 4. DIRECCIÓN Y CONDUCCIÓN DE VELADAS Y ESPECTÁCULOS

1. Criterios metodológicos en la dirección de veladas y espectáculos

2. Elaboración de guiones o scripts
3. Métodos de control de tiempos
4. Funciones del animador-showman
5. Trabajo en equipo
6. Supervisión del desarrollo de veladas y espectáculos

UNIDAD DIDÁCTICA 5. EVALUACIÓN Y CONTROL EN VELADAS Y ESPECTÁCULOS EN ANIMACIÓN.

1. Métodos de evaluación
2. Elaboración de informes de evaluación: finalidad, estructura y presentación.
3. Estrategias e instrumentos para evaluar
4. Pautas para el establecimiento de mecanismos de mejora de la actividad a partir de los resultados de la evaluación

PARTE 6. PRIMEROS AUXILIOS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. FUNDAMENTOS DE PRIMEROS AUXILIOS.

1. Conceptos.
2. Objetivos y límites de los Primeros Auxilios.
3. Aspectos ético-legales en el primer interviniente.
4. Actuación del primer interviniente.
5. Anatomía y fisiología básicas para Primeros Auxilios.
6. Técnicas de apoyo psicológico en Primeros Auxilios.

UNIDAD DIDÁCTICA 2. RCP BÁSICA Y OBSTRUCCIÓN DE LA VÍA AÉREA POR CUERPO EXTRAÑO.

1. La cadena de supervivencia.
2. RCP básica.
3. RCP básica en casos especiales.
4. Obstrucción de vía aérea.
5. Aplicación de oxígeno.

UNIDAD DIDÁCTICA 3. TÉCNICAS Y MANIOBRAS DE LA PRIMERA ASISTENCIA AL ACCIDENTADO.

1. El paciente traumático.
2. Traumatismos en extremidades y partes blandas.
3. Trastornos circulatorios.
4. Lesiones producidas por calor o frío.
5. Picaduras.
6. Urgencias médicas.
7. Intervención prehospitalaria en ahogamientos y lesionados medulares en el medio acuático.
8. El botiquín de Primeros Auxilios y la enfermería.

UNIDAD DIDÁCTICA 4. ASISTENCIA A VÍCTIMAS CON NECESIDADES ESPECIALES, EMERGENCIAS COLECTIVAS Y CATÁSTROFES.

1. Víctimas con necesidades especiales.
2. Sistemas de emergencia.
3. Accidentes de tráfico.

4. Emergencias colectivas y catástrofes.

