



**EUROINNOVA**  
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

## Máster en Animación Físico-Deportiva + Titulación Universitaria





Elige aprender en la escuela  
**líder en formación online**

# ÍNDICE

**1** | Somos Euroinnova

**2** | Rankings

**3** | Alianzas y acreditaciones

**4** | By EDUCA EDTECH Group

**5** | Metodología LXP

**6** | Razones por las que elegir Euroinnova

**7** | Financiación y Becas

**8** | Métodos de pago

**9** | Programa Formativo

**10** | Temario

**11** | Contacto

## SOMOS EUROINNOVA

---

**Euroinnova International Online Education** inicia su actividad hace más de 20 años. Con la premisa de revolucionar el sector de la educación online, esta escuela de formación crece con el objetivo de dar la oportunidad a sus estudiantes de experimentar un crecimiento personal y profesional con formación eminentemente práctica.

Nuestra visión es ser **una institución educativa online reconocida en territorio nacional e internacional** por ofrecer una educación competente y acorde con la realidad profesional en busca del reciclaje profesional. Abogamos por el aprendizaje significativo para la vida real como pilar de nuestra metodología, estrategia que pretende que los nuevos conocimientos se incorporen de forma sustantiva en la estructura cognitiva de los estudiantes.

Más de

**19**

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

[Ver en la web](#)



**EUROINNOVA**  
INTERNACIONAL ONLINE EDUCATION



Desde donde quieras y como quieras,  
**Elige Euroinnova**



**QS, sello de excelencia académica**  
Euroinnova: 5 estrellas en educación online

## RANKINGS DE EUROINNOVA

---

Euroinnova International Online Education ha conseguido el reconocimiento de diferentes rankings a nivel nacional e internacional, gracias por su apuesta de **democratizar la educación** y apostar por la innovación educativa para **lograr la excelencia**.

Para la elaboración de estos rankings, se emplean **indicadores** como la reputación online y offline, la calidad de la institución, la responsabilidad social, la innovación educativa o el perfil de los profesionales.



[Ver en la web](#)



**EUROINNOVA**  
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

## ALIANZAS Y ACREDITACIONES



Ver en la web



**EUROINNOVA**  
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION



## BY EDUCA EDTECH

---

Euroinnova 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

---



Ver en la web

# 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.



Programas  
**PROPIOS**  
**UNIVERSITARIOS**  
**OFICIALES**

## RAZONES POR LAS QUE ELEGIR EUROINNOVA

### 1. Nuestra Experiencia

- ✓ Más de **18 años de experiencia.**
- ✓ Más de **300.000 alumnos** ya se han formado en nuestras aulas virtuales
- ✓ Alumnos de los 5 continentes.
- ✓ **25%** de alumnos internacionales.
- ✓ **97%** de satisfacción
- ✓ **100% lo recomiendan.**
- ✓ Más de la mitad ha vuelto a estudiar en Euroinnova.

### 2. Nuestro Equipo

En la actualidad, Euroinnova cuenta con un equipo humano formado por más **400 profesionales**. Nuestro personal se encuentra sólidamente enmarcado en una estructura que facilita la mayor calidad en la atención al alumnado.

### 3. Nuestra Metodología



#### 100% ONLINE

Estudia cuando y desde donde quieras. Accede al campus virtual desde cualquier dispositivo.



#### APRENDIZAJE

Pretendemos que los nuevos conocimientos se incorporen de forma sustantiva en la estructura cognitiva



#### EQUIPO DOCENTE

Euroinnova cuenta con un equipo de profesionales que harán de tu estudio una experiencia de alta calidad educativa.



#### NO ESTARÁS SOLO

Acompañamiento por parte del equipo de tutorización durante toda tu experiencia como estudiante

## 4. Calidad AENOR

- ✓ Somos Agencia de Colaboración N°99000000169 autorizada por el Ministerio de Empleo y Seguridad Social.
- ✓ Se llevan a cabo auditorías externas anuales que garantizan la máxima calidad AENOR.
- ✓ Nuestros procesos de enseñanza están certificados por **AENOR** por la ISO 9001.



## 5. Confianza

Contamos con el sello de **Confianza Online** y colaboramos con la Universidades más prestigiosas, Administraciones Públicas y Empresas Software a nivel Nacional e Internacional.



## 6. Somos distribuidores de formación

Como parte de su infraestructura y como muestra de su constante expansión Euroinnova incluye dentro de su organización una **editorial y una imprenta digital industrial**.

## FINANCIACIÓN Y BECAS

---

Financia tu cursos o máster y disfruta de las becas disponibles. ¡Contacta con nuestro equipo experto para saber cuál se adapta más a tu perfil!

**25%** Beca  
ALUMNI

**20%** Beca  
DESEMPLEO

**15%** Beca  
EMPRENDE

**15%** Beca  
RECOMIENDA

**15%** Beca  
GRUPO

**20%** Beca  
FAMILIA  
NUMEROSA

**20%** Beca  
DIVERSIDAD  
FUNCIONAL

**20%** Beca  
PARA PROFESIONALES,  
SANITARIOS,  
COLEGIADOS/AS



[Solicitar información](#)

## MÉTODOS DE PAGO

---

Con la Garantía de:



Fracciona el pago de tu curso en cómodos plazos y sin interéres de forma segura.



Nos adaptamos a todos los métodos de pago internacionales:



y muchos mas...



[Ver en la web](#)



**EUROINNOVA**  
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

## Máster en Animación Físico-Deportiva + Titulación Universitaria



**DURACIÓN**  
1500 horas



**MODALIDAD  
ONLINE**



**ACOMPAÑAMIENTO  
PERSONALIZADO**



**CREDITOS**  
5 ECTS

### Titulación

---

Titulación Múltiple: - Titulación de Master en Animación Físico-Deportiva con 1500 horas expedida por EUROINNOVA INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION, miembro de la AEEN (Asociación Española de Escuelas de Negocios) y reconocido con la excelencia académica en educación online por QS World University Rankings - Titulación Universitaria de Curso Online de Monitor de Ocio y Tiempo Libre con 5 Créditos Universitarios ECTS. Curso puntuable como méritos para oposiciones de acceso a la función pública docente en todas las CC. AA., según R.D. 276/2007 de 23 de febrero (BOE 2/3/2007). Éste se lleva a cabo dentro del plan de formación permanente del profesorado de la Universidad Antonio de Nebrija

[Ver en la web](#)



**EUROINNOVA**  
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION





EUROINNOVA INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

EXPIDE LA SIGUIENTE TITULACIÓN

**NOMBRE DEL ALUMNO/A**

con Número de Documento XXXXXXXXXX ha superado los estudios correspondientes de

**Nombre de la Acción Formativa**

de XXX horas, perteneciente al Plan de Formación de EUROINNOVA en la convocatoria de XXX

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

Con un nivel de aprovechamiento ALTO

Y para que conste expido la presente TITULACIÓN en  
Granada, a (día) de (mes) del (año)La Dirección General  
NOMBRE DEL DIRECTOR ACADÉMICO

Sello

Firma del Alumno/a  
NOMBRE DEL ALUMNO

La presente formación es parte del Plan de Formación de la Universidad Europea de los Seguros y Coberturas de España, S.A. (UE) y se imparte en el marco de la colaboración con el Consorcio de Seguros de España (CSE) para la formación de los recursos humanos de la industria aseguradora. El presente documento es propiedad de la Universidad Europea de los Seguros y Coberturas de España, S.A. y no puede ser reproducido, distribuido o utilizado sin el consentimiento expreso de la Universidad Europea de los Seguros y Coberturas de España, S.A. El presente documento es propiedad de la Universidad Europea de los Seguros y Coberturas de España, S.A. y no puede ser reproducido, distribuido o utilizado sin el consentimiento expreso de la Universidad Europea de los Seguros y Coberturas de España, S.A.

## 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

Este Máster en Animación Físico-Deportiva facilitará el alcance de los siguientes objetivos establecidos: Identificar y analizar los modelos de elaboración de proyectos y programas más utilizados en el ámbito de la animación físicodeportiva y recreativa, así como los tipos de entidades que ofrecen estos servicios y los distintos tipos de usuarios, discriminando sus características y peculiaridades. Aplicar técnicas de análisis prospectivo obteniendo y procesando información, datos y documentos relativos a un contexto de intervención en el ámbito de la animación físicodeportiva y recreativa, y establecer un diagnóstico objetivo de la realidad detectada. Aplicar técnicas de análisis prospectivo obteniendo y

[Ver en la web](#)

**EUROINNOVA**  
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

procesando información, datos y documentos relativos a un contexto de intervención en el ámbito de la animación físicodeportiva y recreativa, y establecer un diagnóstico objetivo de la realidad detectada. Desarrollar la logística inherente a proyectos de animación físicodeportivos 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. 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 físicodeportivo y recreativo. Interpretar y concretar el proyecto de animación físicodeportiva y recreativo, acotando todos los elementos que lo componen, para conseguir un grado de detalle y operatividad que permita su ejecución práctica y real. 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 físicodeportivo y recreativo de referencia. 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. Dirigir y dinamizar eventos, actividades y juegos de animación físicodeportiva, utilizando una metodología propia de animación en este ámbito de intervención, de manera que resulten seguras y satisfactorias para los participantes. 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. Proporcionar diferentes herramientas para el desarrollo de actividades de ocio y tiempo libre: actividades socio culturales, deportivas y al aire libre atendiendo al entorno en el que se proyectan, urbanos y en la naturaleza. Conocer la metodología que subyace la planificación y aplicación de las diferentes actividades a programar, trabajando especialmente la definición de objetivos específicos, la coordinación y organización del trabajo y la supervisión de actividades. Conocer las funciones y las principales características que definen el perfil del monitor de ocio y tiempo libre y reconocer la influencia de las actividades de ocio y tiempo libre en el ámbito educativo. 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. 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. 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. 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. 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. 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. 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. 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. Buscar signos de alteraciones orgánicas según los protocolos establecidos como primer interviniente. Aplicar técnicas de soporte ventilatorio y/o circulatorio básicas según el

protocolo establecido. Prestar los cuidados básicos iniciales en situaciones de emergencia que no impliquen una parada cardiorespiratoria según protocolo establecido. Generar un entorno seguro en situaciones de emergencia. Apoyar psicológicamente al accidentado y familiares en situaciones de emergencias sanitarias.

## A quién va dirigido

---

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.

## Para qué te prepara

---

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

---

Gracias a este Máster en Animación Físico-Deportiva, aumentarás tu formación en el ámbito del deporte. Además, te permitirá desarrollar tu 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. Tu 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.

[Ver en la web](#)



**EUROINNOVA**  
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

## 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

[Ver en la web](#)



**EUROINNOVA**  
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

## 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.

[Ver en la web](#)



**EUROINNOVA**  
INTERNACIONAL ONLINE EDUCATION

## ¿Te ha parecido interesante esta información?

Si aún tienes dudas, nuestro equipo de asesoramiento académico estará encantado de resolverlas.

Pregúntanos sobre nuestro método de formación, nuestros profesores, las becas o incluso simplemente conócenos.

### Solicita información sin compromiso

¡Matricularme ya!

¡Encuétranos aquí!

Edificio Educa Edtech

Camino de la Torrecilla N.º 30 EDIFICIO EDUCA EDTECH,  
C.P. 18.200, Maracena (Granada)

 900 831 200

 [formacion@euroinnova.com](mailto:formacion@euroinnova.com)

 [www.euroinnova.edu.es](http://www.euroinnova.edu.es)

### Horario atención al cliente

Lunes a viernes: 9:00 a 20:00h Horario España

¡Síguenos para estar al tanto de todas nuestras novedades!



Ver en la web



**EUROINNOVA**  
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION



**EUROINNOVA**  
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

 By  
**EDUCA EDTECH**  
Group