

Técnico Especialista en Monitor Deportivo

Técnico Especialista en Monitor Deportivo

Duración: 300 horas

Precio: consultar euros.

Modalidad: e-learning

Metodología:

El Curso será desarrollado con una metodología a Distancia/on line. El sistema de enseñanza a distancia está organizado de tal forma que el alumno pueda compatibilizar el estudio con sus ocupaciones laborales o profesionales, también se realiza en esta modalidad para permitir el acceso al curso a aquellos alumnos que viven en zonas rurales lejos de los lugares habituales donde suelen realizarse los cursos y que tienen interés en continuar formándose. En este sistema de enseñanza el alumno tiene que seguir un aprendizaje sistemático y un ritmo de estudio, adaptado a sus circunstancias personales de tiempo

El alumno dispondrá de un extenso material sobre los aspectos teóricos del Curso que deberá estudiar para la realización de pruebas objetivas tipo test. Para el aprobado se exigirá un mínimo de 75% del total de las respuestas acertadas.

El Alumno tendrá siempre que quiera a su disposición la atención de los profesionales tutores del curso. Así como consultas telefónicas y a través de la plataforma de teleformación si el curso es on line. Entre el material entregado en este curso se adjunta un documento llamado Guía del Alumno dónde aparece un horario de tutorías telefónicas y una dirección de e-mail dónde podrá enviar sus consultas, dudas y ejercicios El alumno cuenta con un período máximo de tiempo para la finalización del curso, que dependerá del tipo de curso elegido y de las horas del mismo.

© icaformación2026

Profesorado:

Nuestro Centro fundado en 1996 dispone de 1000 m2 dedicados a formación y de 7 campus virtuales.

Tenemos una extensa plantilla de profesores especializados en las diferentes áreas formativas con amplia experiencia docentes: Médicos, Diplomados/as en enfermería, Licenciados/as en psicología, Licencidos/as en odontología, Licenciados/as en Veterinaria, Especialistas en Administración de empresas, Economistas, Ingenieros en informática, Educadodores/as sociales etc…

El alumno podrá contactar con los profesores y formular todo tipo de dudas y consultas de las siguientes formas:

-Por el aula virtual, si su curso es on line
-Por e-mail
-Por teléfono

Medios y materiales docentes

-Temario desarrollado.

-Pruebas objetivas de autoevaluación y evaluación.

-Consultas y Tutorías personalizadas a través de teléfono, correo, fax, Internet y de la Plataforma propia de Teleformación de la que dispone el Centro.



© icaformación2026

Titulación:

Una vez finalizado el curso, el alumno recibirá por correo o mensajería la titulación que acredita el haber superado con éxito todas las pruebas de conocimientos propuestas en el mismo.

Programa del curso:

1. MÓDULO 1. MONITOR DEPORTIVO

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

1. Aspectos históricos y conceptuales:
2. - Conceptos y definiciones de animación.
3. - Aspectos históricos y evolutivos de la animación.
4. - Tendencias de la animación en la sociedad actual.
5. - Conceptos y definiciones de animación.
6. - Tipos de animación y ámbitos de aplicación.
7. - La figura del animador: perfil, funciones y tareas.
8. Características de la animación físico-deportiva:
9. - Tiempo libre y ocio.
10. - Evolución del tiempo libre.
11. - Deporte para todos.
12. - Declaraciones internacionales.
13. - Colectivos diana.
14. - Aspectos socializadores.
15. Entidades y empresas de animación físico-deportiva:
16. - Tipos de entidades y empresas.
17. - Características de los servicios.
18. - Instalaciones.
19. - Estructura organizativa.
20. - Modelos de elaboración de proyectos de animación físico-deportiva.
21. El animador físico-deportivo:
22. - Intervenciones: iniciador y dinamizador.
23. - Aplicación de técnicas participativas.
24. - Intervención en el desarrollo grupal.

© icaformación2026

25. - Intervención en las fases del proyecto.

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

1. Elaboración del análisis prospectivo:
2. - Análisis del contexto, realidad y percepción.
3. - Recogida de datos e información.
4. - Técnicas y soportes para la recogida de datos.
5. Diseño de proyectos de animación físico-deportivos y recreativos:
6. - Características del proceso planificador.
7. - Niveles de concreción en la elaboración de proyectos.
8. - Aspectos metodológicos del proyecto.
9. - La formulación de los objetivos.
10. - Programación de la calidad del servicio.
11. - La oferta de actividades.
12. - Modelos de proyectos.
13. - Tipos de usuarios.
14. Métodos de seguimiento y evaluación:
15. - Temporalización de la evaluación.
16. - Evaluar la calidad.
17. - Evaluación del desempeño.
18. - Listas de verificación.
19. - Cuestionarios de satisfacción.
20. Técnicas de promoción y comunicación:
21. - Objetivos de la promoción.
22. - Soportes comunes.
23. - Criterios de utilización.
24. - Los medios y soportes.
25. - Las estrategias de difusión.
26. - Evaluación del plan de difusión.

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ORGANIZACIÓN DE ACTIVIDADES FÍSICO-DEPORTIVAS Y RECREATIVAS DE ANIMACIÓN.

1. Interpretación de los elementos programáticos en proyectos de animación físico-deportivos y recreativos:
2. ? Fundamentos.
3. ? Marco teórico.
4. ? Justificación.
5. ? Interpretación razonada de los diferentes elementos que componen el proyecto de animación.
6. Interpretación de los elementos programáticos:
7. ? Directrices y objetivos.
8. ? Actividades.
9. ? Metodología.
10. ? Logística (horarios, espacios, instalaciones, recursos, agrupamientos).
11. ? Pautas para la comunicación.
12. ? Recursos materiales.
13. ? Protocolos de seguridad y prevención de riesgos.
14. ? Coordinación con otros profesionales.
15. ? Técnicas e instrumentos de evaluación.

© icaformación2026

16. - Características y expectativas de los usuarios:
17. ? Análisis general de los usuarios a quienes va destinado el programa de animación.
18. ? Características del grupo y contexto social.
19. ? Pautas para la valoración de las necesidades.
20. ? Expectativas e intereses.
21. ? Condiciones personales de los clientes y experiencias previas.
22. Estrategias para la creación de un clima de trabajo positivo y gratificante:
23. ? Pautas para favorecer la autonomía personal y la desinhibición.
24. ? Técnicas participativas para fomentar la creatividad y espontaneidad.
25. ? Pautas para implementar la motivación, emoción y actitudes.
26. Criterios para la propuesta de actividades alternativas, en función de las características de los usuarios:
27. ? Intereses y expectativas.
28. ? Posibles limitaciones y necesidades.
29. ? Edad.
30. ? Nivel socio-cultural.
31. ? Experiencia anterior.

UNIDAD DIDÁCTICA 4. 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. ? Definición.
3. ? Parámetros que la configuran.
4. ? Autonomía personal y calidad de vida.
5. Características y necesidades básicas de los diferentes colectivos especiales:
6. ? Tipología de los grupos.
7. ? Pautas para determinar las necesidades.
8. ? Pautas de intervención con cada colectivo.
9. ? Barreras arquitectónicas y actitudinales que inhiben o dificultan la participación e implicación de los usuarios en la actividad.
10. Técnicas de comunicación:
11. ? Características del proceso de comunicación en personas con limitaciones de percepción, interpretación y comprensión de la información.
12. ? Comunicación verbal y no verbal.
13. ? Sistemas aumentativos y alternativos de comunicación.
14. ? Ayudas técnicas y tecnológicas para la comunicación: tableros, pictogramas, ideogramas, cuadros silábicos.

UNIDAD DIDÁCTICA 5. SELECCIÓN Y ORGANIZACIÓN DE RECURSOS MATERIALES Y ESPACIOS.

1. Verificación y adaptación de los recursos materiales:
2. ? Caracterización del proceso.
3. ? Pautas para la adaptación a las actividades.
4. ? Criterios para la adaptación a las características y necesidades de los participantes.
5. ? Tipos de adaptaciones.
6. Criterios de utilización segura y procedimientos para la supervisión de los recursos materiales de animación:
7. ? Descripción.

© icaformación2026

8. ? Criterios de idoneidad y disponibilidad.
9. ? Riesgos potenciales en la utilización de los materiales.
10. ? Propuestas de soluciones.
11. ? Adaptación de materiales.
12. ? Pautas para la ordenación, revisión y actualización de archivos de lectura, cine-fórum, video-fórum, audiciones musicales y otras.
13. Accesibilidad en instalaciones y espacios abiertos:
14. ? Barreras arquitectónicas.
15. ? Criterios para la adaptación de instalaciones.
16. ? Tipos de obstáculos más habituales.
17. Instalaciones y establecimientos turísticos:
18. ? Características de las instalaciones y establecimientos turísticos.
19. ? Hostelería.
20. ? Ciudades de vacaciones.
21. ? Campamentos de turismo activo.
22. ? Apartamentos turísticos.
23. ? Otros establecimientos.
24. Características tipo de una instalación turística para el desarrollo de programas de animación con actividades y talleres culturales y recreativos.

UNIDAD DIDÁCTICA 6. 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. ? Definición, clasificación y tipología.
3. ? Aspectos psicológicos y pedagógicos: autoconocimiento, desarrollo personal y social, comunicación, desinhibición, autoconfianza, autoconcepto positivo, cooperación, resolución de conflictos, empatía, espontaneidad, naturalidad.
4. ? Teorías del juego.
5. ? Funciones del juego: encuentro con el otro, afirmación y superación personal.
6. ? Estructura del juego: individualización, competición y cooperación.
7. ? Objetivos del juego.
8. ? Aplicación de los juegos en función las etapas evolutivas, el entorno, las características, necesidades, expectativas e intereses del usuario.
9. ? Criterios para el diseño de fichas de juegos y del fichero de juegos en animación físico-deportiva y recreativa.
10. Juegos y actividades físico-deportivas y recreativas:
11. ? Objetivos, fundamentos, definición, características.
12. ? Adecuación del juego a las características personales y edad de los clientes: edad psicológica, biológica, cronológica, social y funcional.
13. ? Elección de los juegos en función del nivel cognitivo y afectivo, nivel de condición física, agrupamiento y número de participantes.
14. ? Espacio y tiempo del juego.
15. ? Ámbitos de desarrollo personal a través del juego: desarrollo cognitivo, desarrollo afectivo y de la personalidad, desarrollo ético y social, desarrollo físico y motriz.
16. ? Dificultades más habituales en los juegos: egocentrismo, favoritismo intragrupal, excesiva competitividad, incumplimiento de las reglas de juego, desprecio por los menos capaces.
17. ? Expresión corporal: ritmo, juego dramático, acrobacias.
18. ? Expresión plástica: plásticas con desechos, collage, técnicas sencillas de impresión, pintura al agua, modelado.
19. ? Expresión gráfica: composición, rotulación, impresión.
20. ? Expresión musical audiciones, juegos con fuentes sonoras, creaciones musicales con todo tipo de instrumentos convencionales, fabricados, reciclados.

© icaformación2026

21. ? Danzas: danzas de animación, danzas del mundo, danzas infantiles, bailes de salón, danza libre y ritmos étnicos, creación de coreografías.
22. Desarrollo personal y social a través de juegos y actividades de animación físico-deportiva:
23. ? Desarrollo de la imagen y percepción corporal: percepción, control postural, control segmentario, estructuración espaciotemporal, equilibrio, control de la respiración, concentración y relajación.
24. ? Desarrollo de las habilidades motrices: desplazamientos, saltos, giros, trasporte, lanzamientos, recepciones, combinaciones motrices, equilibrio sobre móviles, habilidades en el medio acuático.
25. ? Desarrollo de la capacidad expresiva y comunicativa: gesto y movimiento, uso expresivo del espacio, ritmo y movimiento.
26. ? Desarrollo de las capacidades físicas y de relación a través de la iniciación deportiva: deportes de equipo.
27. ? Desarrollo personal y social a través de actividades de adaptación al medio natural: actividades lúdicas en el medio natural, orientación, cicloturismo, acampada, marcha.
28. Clasificación de los juegos:
29. ? 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.
30. ? Conceptos: aspectos pedagógicos de la modalidad, normas, reglas y formas de juego, recursos disponibles para la práctica, fundamentos de la práctica.

UNIDAD DIDÁCTICA 7. 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. ? Interpretación y aplicación del programa de animación de referencia.
4. ? Principios metodológicos fundamentales.
5. ? Fases de desarrollo de la actividad.
6. ? 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.
7. ? Actividades alternativas ante posibles contingencias.
8. ? Logística: horarios, espacios, instalaciones, recursos y tipo de agrupamientos.
9. ? Introducción y desarrollo de la sesión.
10. ? Optimización de la utilización de los recursos y espacios.
11. ? Criterios para la organización y distribución de los participantes durante la actividad.
12. ? Ubicación del técnico durante la actividad.
13. ? Estrategias para fomentar la máxima participación de los usuarios.
14. ? Estrategias para fomentar la motivación e implicación de los usuarios: logros y automotivación.
15. ? Explicación y demostración del desarrollo y las normas del juego y las actividades.
16. ? 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.
17. ? Elaboración y utilización de materiales: Almacenaje, conservación y mantenimiento, reposición, seguridad e higiene en el uso y en el mantenimiento.
18. ? La utilización del soporte musical en sesiones de animación y recreación.
19. ? Conocimiento de los resultados.
20. Estrategias del animador para motivar y animar en la interacción grupal:
21. ? Fundamentos.
22. ? Adecuación de las actividades a las características, necesidades e intereses de los usuarios.
23. ? Capacidad de improvisación.
24. ? Habilidades sociales.

© icaformación2026

25. ? Técnicas de animación y motivación.
26. ? Técnicas de desinhibición.
27. ? Técnicas de comunicación.
28. ? Técnicas de resolución de conflictos.
29. ? Técnicas de análisis y toma de decisiones.
30. Dinamización de eventos y actividades de animación físico-deportiva y recreativa:
31. ? Presentación del animador: imagen personal y contexto comunicativo.
32. ? Fases de desarrollo de la actividad.
33. ? Técnicas de comunicación para el animador: comunicación verbal y gestual.
34. ? Habilidades sociales.
35. ? Explicación, demostración y organización del grupo.
36. ? Selección y secuenciación de actividades en función de los objetivos, tipo de evento y finalidad.
37. ? Los roles en las actividades recreativas: tipos y dinámica.
38. ? Funciones y fases de intervención del animador.
39. ? Actividades alternativas ante posibles contingencias.
40. ? Logística: horarios, espacios, instalaciones, recursos y tipo de agrupamientos.
41. ? Directrices para la comunicación y pautas de comportamiento del animador.
42. ? Protocolos de seguridad y prevención de riesgos.
43. ? Coordinación con oros técnicos.
44. Dinámica de grupos en animación físico-deportiva y recreativa:
45. ? Los grupos: Tipos.
46. ? Situaciones de riesgo y conductas atípicas: detección y prevención.
47. ? Estructura grupal, estatus y roles, redes de comunicación, liderazgo, cohesión grupal, relaciones intragrupales.
48. ? Estrategias para favorecer las relaciones empáticas, cordiales y constructivas entre los componentes del grupo.
49. ? Principales roles en el seno del grupo.
50. ? Técnicas de control y reconducción ante conductas inadecuadas graves o peligrosas.

UNIDAD DIDÁCTICA 8. EVALUACIÓN Y CONTROL EN ACTIVIDADES FÍSICO-DEPORTIVAS DE ANIMACIÓN.

1. Métodos de evaluación.
2. Medidas correctoras.
3. Técnicas e instrumentos de evaluación en actividades físico-deportivas de animación: diseño y aplicación de instrumentos específicos de evaluación; formalización de informes de evaluación; registros y escalas. Elaboración de informes en actividades físico-deportivas de animación: finalidad; estructura; presentación. Técnicas de archivo y almacenaje de informes. Finalidad del archivo.
4. Control, seguimiento y conservación de informes y documentos

© icaformación2026