



UNIVERSIDAD
NEBRIJA



Formación
Permanente del
Profesorado .es

PROGRAMA FORMATIVO

Técnico en Gestión de Proyectos de Animación Cultural: Expert@ en Animación Físico-Deportiva y Recreativa + Coordinador de Monitores de Ocio y Tiempo Libre (Doble Titulación con 5 Créditos ECTS)

Más información en: www.formacionpermanentedelprofesorado.es

(+34) 958 050 202



Técnico en Gestión de Proyectos de Animación Cultural: Expert@ en Animación Físico-Deportiva y Recreativa + Coordinador de Monitores de Ocio y Tiempo Libre (Doble Titulación con 5 Créditos ECTS)

**Técnico en Gestión de Proyectos de Animación Cultural:
Expert@ en Animación Físico-Deportiva y Recreativa +
Coordinador de Monitores de Ocio y Tiempo Libre (Doble
Titulación con 5 Créditos ECTS)**

Duración: 425 horas

Precio: 260 € *

Modalidad: Online

* Materiales didácticos, titulación y gastos de envío incluidos.



UNIVERSIDAD
NEBRIJA

Centro de Formación Euroinnova Business School en colaboración con Universidad Antonio de Nebrija

**SUMA HASTA 2 PUNTOS
Y MEJORA TU NOTA FINAL EN EL BAREMO**

Cursos que puntúan como méritos en el Baremo de las Oposiciones para el Cuerpo de Maestros, Profesores de Secundaria, FP y EOI



1 Curso de
110 horas



0,5 puntos
para el baremo



2 Puntos en
el baremo



0,60 puntos en
la nota final

Consulta la Convocatoria de tu Comunidad Autónoma

* Únicamente puntúan en las oposiciones docentes las titulaciones universitarias

Puntúa con tu curso como méritos en el Baremo de las Oposiciones para el Cuerpo de Maestros, Profesores de Secundaria, FP y EOI. Realizándolo podrás sumar hasta 2 puntos sobre el total de 10 en la fase de Concurso. La nota final depende, de un 60% de la nota obtenida en el examen y un 40% de la fase concurso. Con la realización de este curso puedes llegar a añadir 0,60 puntos a la nota global del concurso-oposición.

Descripción

En el contexto actual gran parte de las empresas canalizan su trabajo por medio de proyectos. Para que estos se vean culminados en el tiempo y los costes previstos es necesaria una profesionalización de la persona encargada de gestionar y dirigir un proyecto. Este curso ofrece una aproximación a la gestión de proyectos de animación cultural, especializándose en animación físico-deportiva y recreativa. Además debemos saber que las instituciones sociales y educativas no han de olvidar su función socializadora y su objetivo de lograr el desarrollo integral de la persona. Es por ello que la animación sociocultural está emergiendo como metodología para favorecer la motivación y el enriquecimiento personal. Este curso ofrece las bases de la dirección y coordinación de grupos de monitores y actividades de animación sociocultural, describiendo las funciones, recursos, procedimientos y metodología que permitirán al profesorado un correcto desempeño de su labor a nivel profesional en este ámbito de creciente expansión.

A quién va dirigido

Responsables de proyectos, emprendedores, profesionales del mundo empresarial, jefes de proyectos, supervisores de jefes de proyectos. Licenciados y estudiantes en Empresariales. Animación Cultural. Cualquier profesional que quiera orientar su trayectoria laboral por el ámbito de la gestión de proyectos de animación cultural o la coordinación de monitores de ocio y tiempo libre.

Salidas laborales

Director de proyectos, Supervisores de directores de proyectos

Objetivos

- Describir la naturaleza de un proyecto de animación cultural y los ciclos de vida del mismo.
- Presentar las fases del proceso de planificación de un proyecto de animación cultural.
- Ofrecer las claves de actuación en la fase de ejecución de un proyecto de animación cultural.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- Delimitar el rol del animador sociocultural y el monitor de tiempo libre, describiendo sus funciones, responsabilidades, perfil profesional y áreas de intervención.
- Describir los procesos y etapas en la planificación y programación de proyectos de animación sociocultural en el área educativa.
- Analizar las bases de la dirección y coordinación de grupos de monitores y animadores, incidiendo en las tareas de organización de actividades en distintos entornos naturales y urbanos.
- Exponer y desarrollar las técnicas, procedimientos y metodología básica del coordinador de monitores y animadores socioculturales para la realización de sus tareas.
- Presentar las medidas y técnicas básicas de seguridad y prevención de riesgos y señalar las pautas esenciales de actuación de emergencia.

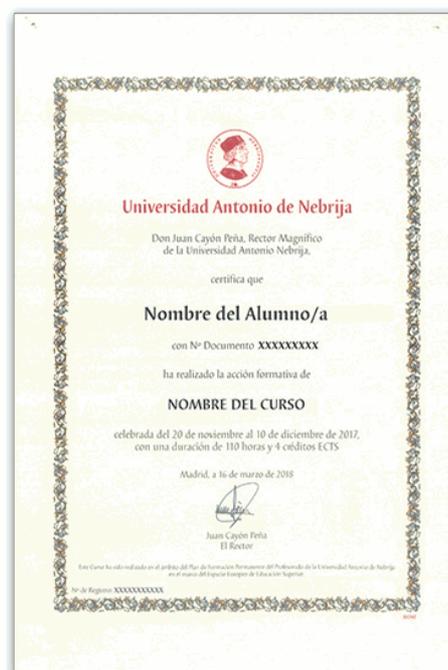
Para que te prepara

Este curso tiene como finalidad principal ofrecer las bases teóricas y prácticas para planificar un proyecto de animación sociocultural, experto en animación físico-deportiva y recreativa y dirigir su ejecución, teniendo en cuenta las posibilidades de éxito o fracaso. De igual forma permitirá conocer los conceptos claves de la gestión y control de proyectos, administrándolos mediante la herramienta de Microsoft Project. Y por último le capacita para coordinar y dirigir un equipo de monitores, organizar actividades de animación sociocultural, tanto en el medio urbano como en la naturaleza.

Titulación

Doble Titulación: - Titulación de Técnico en Gestión de Proyectos de Animación Cultural: Expert@ en Animación Físico-Deportiva y Recreativa expedida por Euroinnova Business School y Avalada por la Escuela Superior de Cualificaciones Profesionales - Titulación Universitaria de Coordinador de Monitores de Ocio y Tiempo Libre por la UNIVERSIDAD ANTONIO DE NEBRIJA 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

Esta titulación la expide la prestigiosa Universidad Antonio de Nebrija, con ella se obtendrán 5 créditos ECTS(European Credit Transfer System).



Forma de pago

Tarjeta de Crédito / PayPal

Eligiendo esta opción de pago, podrá abonar el importe correspondiente, cómodamente en este mismo instante, a través de nuestra pasarela de pago segura concertada con Paypal

Transferencia Bancaria

Técnico en Gestión de Proyectos de Animación Cultural: Expert@ en Animación Físico-Deportiva y Recreativa + Coordinador de Monitores de Ocio y Tiempo Libre (Doble Titulación con 5 Créditos ECTS)

Eligiendo esta opción de pago, deberá abonar el importe correspondiente mediante una transferencia bancaria.

No será aceptado el ingreso de cheques o similares en ninguna de nuestras cuentas bancarias.

Contrareembolso

Podrá pagar sus compras directamente al transportista cuando reciba el pedido en su casa. Eligiendo esta opción de pago, recibirá mediante mensajería postal, en la dirección facilitada en el formulario, el material del curso, abonando el importe correspondiente a la recepción.

Metodología

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. Además recibirá los materiales didácticos que incluye el curso para poder consultarlos en cualquier momento y conservarlos una vez finalizado el mismo. La metodología a seguir es ir avanzando a lo largo del itinerario de aprendizaje online, que cuenta con una serie de temas y ejercicios. Para su evaluación, el alumno/a deberá completar todos los ejercicios propuestos en el curso. La titulación será remitida al alumno/a por correo una vez se haya comprobado que ha completado el itinerario de aprendizaje satisfactoriamente.

Materiales didácticos

- Manual teórico 'Proyectos de Animación Físico-Deportivos y Recreativos'
- Manual teórico 'Gestión de Proyectos de Animación Cultural'
- Manual teórico 'Coordinador de Monitores de Ocio y Tiempo Libre'

Profesorado y servicio de tutorías

"RedEduca" está formado por un equipo multidisciplinar de profesionales especialistas en incorporar las Nuevas Tecnologías al ámbito educativo.

Nuestro principal objetivo es conseguir una formación didáctico-pedagógica innovadora y de calidad. Por ello, ponemos al alcance de nuestro alumnado una serie de herramientas y recursos que les permitirán potenciar su aprendizaje a lo largo del curso.

Además, a lo largo del curso, nuestro alumnado cuenta con un equipo de tutores expertos en las distintas especialidades ofertadas, con una amplia experiencia en el mundo de la enseñanza que resolverán todas tus dudas y consultas y con un equipo de soporte técnico que le ayudarán con cualquier problema de la plataforma.



Bolsa de empleo y Prácticas

El alumnado tendrá posibilidad de incluir su currículum en nuestra Bolsa de Empleo y Prácticas, participando así en los distintos procesos de selección y empleo gestionados por empresas y organismos públicos colaboradores en territorio nacional y abrir su abanico de posibilidades en el mundo laboral.

Plazo de finalización

El alumno cuenta con un período máximo de tiempo para la finalización del curso, que dependerá del tipo de curso elegido:

- **Master a distancia y online:** El plazo de finalización será de 12 meses a contar desde la fecha de recepción de las materiales del curso.

- **Curso a distancia y online:** El plazo de finalización será de 6 meses a contar desde la fecha de recepción de los materiales del curso.

En ambos casos, si una vez cumplido el plazo no se han cumplido los objetivos mínimos exigidos (entrega de ejercicios y evaluaciones correspondientes), el alumno podrá solicitar una prórroga con causa justificada de 3 meses.

Red Social Educativa

La Red Social Educativa es un lugar de encuentro para docentes y opositores donde poder compartir conocimiento. Aquí encontrarás todas las novedades del mundo de la educación que puedan ser de tu interés, así como noticias relacionadas con oposiciones. Es un espacio abierto donde podrás escribir y participar en todas las noticias y foros.

Te invitamos a registrarte y a comenzar a participar en esta red de profesionales de la educación.

Visítanos en: www.redsocial.rededuca.net



Campus Virtual

Es el aula virtual donde encontrarás todos los contenidos de los cursos, cuidadosamente revisados y actualizados por nuestro equipo de profesores y especialistas.

El campus virtual se convierte en el principal escenario de aprendizaje y es aquí donde el alumnado podrá acceder a los contenidos del curso con tan sólo un clic.

Este nuevo sistema de aprendizaje online puede facilitar el trabajo del alumnado y del equipo docente en varios sentidos:

La presentación online de la acción formativa hace posible incluir contenidos en muy diversos formatos: texto, imagen, vídeo, audio, etc.

Asimismo, el alumnado puede descargarse en pdf el temario de su curso conforme vaya avanzando en los contenidos para que pueda tenerlos guardados.

Además, el campus virtual permite establecer contacto directo con el tutor o tutora a través del sistema de comunicación por correo electrónico que también permitirá intercambiar archivos entre las partes.

El entorno virtual simplifica y agiliza la evaluación y seguimiento del alumnado, tanto para el propio alumno o alumna como para el equipo docente. Por un lado, el alumnado podrá observar su avance a lo largo del itinerario formativo y recibirá retroalimentación inmediata sobre sus resultados en las pruebas de evaluación. En segundo lugar, el equipo docente verá simplificado su trabajo, puesto que todos los datos acerca de la actividad del alumnado en la plataforma, así como los resultados de las pruebas quedan registrados de manera automática, evitando así la labor de corrección manual y permitiendo al profesor o profesora tener una visión del progreso de sus alumnos/as con tan sólo un clic.

Puede acceder como invitado a nuestro Campus Virtual a través del siguiente enlace:

<https://campusrededuca.euroinnova.edu.es>

Programa formativo

PARTE 1. GESTIÓN DE PROYECTOS DE ANIMACIÓN CULTURAL

MÓDULO 1. EL PROCESO DE LA PLANIFICACIÓN DE UN PROYECTO

UNIDAD DIDÁCTICA 1. PRIMEROS PASOS EN LA GESTIÓN DE UN PROYECTO

- - Fase de búsqueda de proyectos
- - Selección de los mejores proyectos
- - Identificación de las oportunidades
- - Comparación de las oportunidades
- - Priorización y selección de las oportunidades
- - Detección de proyectos malos proyectos
- - Actualización y mejora en el proyecto
- - PARTICIPANTES EN EL PROYECTO
- - Componentes implicados en un proyecto
- - Equipo gestor de la cartera
- - Grupo conductor del proyecto
- - El promotor
- - El gestor del proyecto
- - Inicio del proyecto
- - Documento inicial del proyecto
- - La reunión de inicio del proyecto

UNIDAD DIDÁCTICA 2. PLANIFICACIÓN DE PROYECTOS (I)

- - Definir objetivos
- - Limitarlo en el tiempo
- - Ser específicos en cuanto al alcance del proyecto
- - Primeros pasos importantes
- - La toma de decisiones
- - Seguimiento y tratamiento de cuestiones no resueltas
- - Documentar decisiones y acciones
- - Creación de un plan de comunicaciones
- - Poner a las personas en contacto

Técnico en Gestión de Proyectos de Animación Cultural: Expert@ en Animación Físico-Deportiva y Recreativa + Coordinador de Monitores de Ocio y Tiempo Libre (Doble Titulación con 5 Créditos ECTS)

- - Desarrollar el presupuesto

UNIDAD DIDÁCTICA 3. PLANIFICACIÓN DE PROYECTOS (II)

- - Desglose del trabajo
- - Estructura para el desglose del trabajo
- - Estimaciones de tiempo y recursos
- - Asignación del trabajo
- - Programación del trabajo
- - Examinar las relaciones entre tareas
- - Crear un borrador de programación
- - Técnicas de planificación
- - Diagramas de Gantt
- - Gráficos PERT
- - Camino crítico

UNIDAD DIDÁCTICA 4. EL BENCHMARKING

- - Qué es el Benchmarking
- - Tipos de Benchmarking
- - La razón fundamental del Benchmarking
- - ¿Por qué emplear el Benchmarking?
- - Proceso del Benchmarking

MÓDULO 2. EL PROCESO DE LA GESTIÓN DE UN PROYECTO

UNIDAD DIDÁCTICA 5. EJECUCIÓN DEL PROYECTO

- - La fase de inicio del proyecto
- - Documento Inicial del Proyecto
- - La reunión de comienzo del proyecto
- - Los siete pasos fundamentales para un inicio satisfactorio
- - Las reuniones iniciales
- - Los mecanismos de integración
- - Las normas de comportamiento

UNIDAD DIDÁCTICA 6. CONTROL DEL PROYECTO

Técnico en Gestión de Proyectos de Animación Cultural: Expert@ en Animación Físico-Deportiva y Recreativa + Coordinador de Monitores de Ocio y Tiempo Libre (Doble Titulación con 5 Créditos ECTS)

- - Supervisión y control del proyecto
- - El presupuesto
- - Las personas como el eje fundamental de un proyecto
- - El papel de la comunicación
- - Resolución de problemas
- - Indicadores de control de gestión
- - Control de calidad
- - Control de los plazos
- - Control de los costes

UNIDAD DIDÁCTICA 7. GESTIÓN DE CALIDAD

- - Gestión de la calidad en proyectos
- - Procesos de la gestión de la calidad del proyecto
- - Planificación de la calidad del proyecto
- - Garantía de calidad del proyecto
- - Control de calidad del proyecto

UNIDAD DIDÁCTICA 8. GESTIÓN DE RIESGOS

- - Introducción
- - Perspectivas del riesgo
- - Primeros pasos en la gestión del riesgo
- - Orígenes del riesgo en proyectos
- - Gestión del riesgo en proyectos
- - Identificación del riesgo
- - Tipos de riesgo
- - Análisis de los riesgos
- - Evaluación y respuesta ante el riesgo

UNIDAD DIDÁCTICA 9. GESTIÓN DE TIEMPOS Y COSTE

- - Inversión financiera
- - Payback o plazo de recuperación
- - Gestión de costes
- - Concepto de costes
- - Clasificación de costes

Técnico en Gestión de Proyectos de Animación Cultural: Expert@ en Animación Físico-Deportiva y Recreativa + Coordinador de Monitores de Ocio y Tiempo Libre (Doble Titulación con 5 Créditos ECTS)

- - Sistemas de cálculo de costes
- - Sistema de costes directos
- - Sistema de costes variables
- - Sistema de costes completo
- - Técnicas de estimación

UNIDAD DIDÁCTICA 10. GESTIÓN INFORMATIZADA DE PROYECTOS

- - Requisitos variables
- - Los equipos
- - Tipos de aplicaciones
- - Los gestores de proyectos
- - Otras gestiones a considerar

UNIDAD DIDÁCTICA 11. EL CIERRE DEL PROYECTO

- - La fase de cierre
- - Informe del cierre del proyecto
- - Proceso de cierre del proyecto
- - Informe de lecciones aprendidas
- - Revisión de lecciones aprendidas
- - Realización de beneficios
- - Éxito del proyecto

PARTE 2. PROYECTOS DE ANIMACIÓN FÍSICO-DEPORTIVOS Y RECREATIVAS

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

- - Aspectos históricos y conceptuales
- - Características de la animación físico-deportiva
- - Entidades y empresas de animación físico-deportiva
- - El animador físico-deportivo

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

- - Elaboración del análisis prospectivo
- - Diseño de proyectos de animación físico-deportivos y recreativos
- - Métodos de seguimiento y evaluación

Técnico en Gestión de Proyectos de Animación Cultural: Expert@ en Animación Físico-Deportiva y Recreativa + Coordinador de Monitores de Ocio y Tiempo Libre (Doble Titulación con 5 Créditos ECTS)

- - Técnicas de promoción y comunicación

UNIDAD DIDÁCTICA 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
- - Entidades, organismos y empresas de animación físico-deportiva
- - Recursos humanos, gestión, perfiles y formación

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

- - El proceso evaluador
- - Técnicas e instrumentos para la evaluación de proyectos de animación
- - La elaboración del informe de evaluación:

UNIDAD DIDÁCTICA 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
- - Recursos informáticos aplicados al tratamiento de datos y elaboración de informes en el contexto de la animación físico-deportiva y recreativa

PARTE 3. COORDINADOR DE MONITORES DE OCIO Y TIEMPO LIBRE

UNIDAD DIDÁCTICA 1. ANIMADOR/DINAMIZADOR EN EL GRUPO

- - Características del animador/a
- - Tres tipos de animador/a
- - Papel de/la animador/a
- - Funciones del animador/a

UNIDAD DIDÁCTICA 2. MONITOR DE TIEMPO LIBRE

- - Pedagogía y técnica del monitor de tiempo libre
- - Capacidades del monitor de tiempo libre.
- - Formación continuada
- - Ámbitos, aspectos y funciones.
- - Programación y técnicas.
- - Características del monitor de tiempo libre.
- - Para ser un buen monitor de tiempo libre
- - Funciones del monitor de tiempo libre

Técnico en Gestión de Proyectos de Animación Cultural: Expert@ en Animación Físico-Deportiva y Recreativa + Coordinador de Monitores de Ocio y Tiempo Libre (Doble Titulación con 5 Créditos ECTS)

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ACTIVIDAD FÍSICA EN EL MEDIO NATURAL

- - Conceptualización de la actividad física en el medio natural.
- - Información complementaria.
- - Aspectos técnicos

UNIDAD DIDÁCTICA 4. ACAMPADAS

- - Conceptualización.
- - Características generales de los campamentos deportivos en el medio natural.
- - Características generales de la acampada
- - Lugares donde acampar
- - Equipo
- - Factores de degradación del entorno.

UNIDAD DIDÁCTICA 5. DINÁMICAS DE GRUPOS

- - Definición
- - Aplicaciones a los distintos campos de la vida social.
- - Técnicas de dinámica de grupo.

UNIDAD DIDÁCTICA 6. EDUCACIÓN AMBIENTAL

- - Introducción a la educación ambiental.
- - La crisis ambiental.
- - Funciones de la educación ambiental.
- - Objetivos de la educación ambiental
- - Educación y gestión ambiental

UNIDAD DIDÁCTICA 7. PLANIFICACIÓN

- - Planificación de un proyecto.
- - Planificación del proceso para una organización
- - Visión de futuro
- - Análisis de los interesados

UNIDAD DIDÁCTICA 8. EDUCACIÓN PARA LA SALUD

- - Breve introducción sobre educación para la salud
- - Consideraciones metodológicas
- - Sexualidad en la etapa infantil.

Técnico en Gestión de Proyectos de Animación Cultural: Expert@ en Animación Físico-Deportiva y Recreativa + Coordinador de Monitores de Ocio y Tiempo Libre (Doble Titulación con 5 Créditos ECTS)

- - Alimentación infantil y adolescente

UNIDAD DIDÁCTICA 9. PRIMEROS AUXILIOS

- - Normas generales para prestar primeros auxilios.
- - Procedimientos para prestar primeros auxilios.
- - Precauciones generales para prestar primeros auxilios

UNIDAD DIDÁCTICA 10. ÁREA SOCIOCULTURAL

- - Análisis de la realidad
- - Programación de un proyecto aplicado al coordinador de ocio y tiempo libre
- - Técnicas de investigación.
- - Pautas para el coordinador de ocio y tiempo libre para la organización de las asociaciones.
- - Concepciones de ocio.
- - Educación en el tiempo libre

UNIDAD DIDÁCTICA 11. ÁREA EDUCATIVA

- - Pedagogía del ocio.
- - Tipos de educación
- - Educación en valores.
- - Televisión, violencia e infancia.
- - Trabajo en equipo.

UNIDAD DIDÁCTICA 12. EDUCACIÓN PARA LA CONVIVENCIA

- - Educación para la paz
- - Educación intercultural.
- - Sociedad multicultural.