



## GUÍA DOCENTE DINAMIZADOR/A DEPORTIVO/A



## ÍNDICE

DINAMIZADOR/A DEPORTIVO/A	3
BREVE DESCRIPCIÓN	3
OBJETIVOS	4
COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE	4
METODOLOGÍA	8
CONTENIDOS FORMATIVOS	9
SISTEMA DE EVALUACIÓN	10
TEMPORALIZACIÓN	10
MATERIAL	12
BIBLIOGRAFÍA	12
INSCRIPCIÓN	13

#### DINAMIZADOR/A DEPORTIVO/A

Módulo: Actividades físicas y deportivas.

Área profesional: Actividades físicas, deportivas y recreativas.

Denominación: Dinamizador/a deportivo/a.

Unidad temporal: 50 horas (20 presenciales, 30 no presenciales).

**Modalidad:** Mixta

Profesores/as: José Manuel Mateo Yuste

**Tutor:** José Manuel Mateo Yuste

Correo electrónico: formacion.esporti@gmail.com

#### **BREVE DESCRIPCIÓN**

El curso de "Dinamizador/a deportivo/a" perteneciente al módulo de actividades físicas y deportivas, está orientado a dar múltiples recursos a las necesidades como dinamizador/a deportivo/a. El curso ofrece un repertorio amplio de dinámicas de juegos, actividades y alternativas innovadoras que nos trasladan a las demandas de la sociedad actual.

A través del curso, el alumnado adquirirá una batería amplia de juegos, actividades y estrategias gamificadas, que ayuden al dinamizador/a a planificar sesiones y actividades educativas, motivadoras y variadas.

#### **OBJETIVOS**

- 1. Conocer los diversos conceptos relacionados con los procesos de enseñanza-aprendizaje en la animación deportiva.
- 2. Concretar, dirigir y dinamizar actividades físicas y recreativa.
- 3. Comprender el proceso de planificación, intervención didáctica y evaluación en los procesos de enseñanza aprendizaje.
- 4. Conocer y analizar las estrategias aplicando metodología gamificadas que den un valor en el programa de animación deportiva.
- 5. Dotar al alumnado de las capacidades necesarias para diseñar, aplicar y evaluar los procesos de enseñanza-aprendizaje y dinamización deportiva mediante el juego.

#### **COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE**

#### **COMPETENCIA TRANSVERSALES:**

- (CT1) Capacidad de organización y planificación.
- (CT2) Resolución de problemas.
- (CT3) Toma de decisiones.
- (CT4) Trabajo en equipo.
- (CT5) Habilidades en las relaciones interpersonales.
- (CT6) Razonamiento crítico.
- (CT7) Aprendizaje autónomo.

#### **COMPETENCIA ESPECÍFICAS:**

- (CES1) Conocer, entender y saber adaptar la actividad física y animación deportiva a la estructura, funciones y/o control de los sistemas físico-biológicos del cuerpo humano.
- (CES2) Conocer, entender y saber adaptar la actividad física y animación deportiva al desarrollo evolutivo del alumnado a nivel físicobiológico.
- (CES3) Conocer, entender y saber aplicar en la actividad física y animación deportiva los aspectos psicológicos y sociales del movimiento humano.
- **(CES4)** Aplicar los principios psicológicos, comportamentales, pedagógicos y sociales a los diferentes campos de la animación deportiva y actividad física.
- (CES5) Conocer, entender y saber diseñar una programación y planificación de actividad física y animación deportiva.
- (CES6) Aplicar las tecnologías de la información y comunicación (TIC) dentro de las programaciones y planificaciones de la actividad física y animación deportiva.
- (CES7) Conocer, entender y saber aplicar los principios necesarios para la formación de hábitos perdurables y autónomos, motivacionales para su adherencia, y saludables para disminución de riesgos y enfermedades.
- (CES8) Diseñar, desarrollar y evaluar los procesos de enseñanzaaprendizaje relativos a la actividad física y animación deportiva, con atención a las características individuales y contextualización del alumnado.

- (CES9) Conocer, saber y entender aplicar las teorías de y principios educativos y de enseñanza de procesos de aprendizaje y de comunicación.
- (**CES10**) Saber enseñar y organizar actividades a nivel de representación expresiva, habilidades motrices, juegos motores y actividades en la naturaleza.
- (CES11) Ajustarse, seleccionar y adaptarse a los materiales y equipamiento deportivo, adecuado para cada tipo de actividad.

#### RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

- (RA1) Diseñar actividades físico-motrices teniendo en cuenta las estructuras, funciones y sistemas físico-biológico del cuerpo humano.
- (RA2) Diseñar actividades físico-motrices teniendo en cuenta los aspectos mentales y sociales.
- (RA3) Comprender la evolución y tendencias del juego, ocio, actividad física y animación deportiva.
- **(RA4)** Diseñar, distinguir y relacionar actividades en las cuales se apliquen los principios psicológicos, comportamentales, pedagógicos y sociales en los diferentes campos de la actividad física y animación deportiva.
- (RA5) Interpretar y utilizar fuentes científicas específica de la actividad física y animación deportiva.
- (RA6) Comprender y distinguir las posibilidades que tienen las nuevas tecnologías de la información y comunicación en la actividad física y animación deportiva.

- (RA7) Utilizar las nuevas tecnologías de la información y comunicación (TIC) para el desempeño de sus actividades formativas y profesionales.
- (RA8) Diseñar, desarrollar y evaluar planificaciones y programaciones didácticas que permitan llevar a cabo los procesos de enseñanza-aprendizaje.
- **(RA9)** Ajustarse, seleccionar y adaptarse a los materiales y equipamiento deportivo, adecuado para cada tipo de actividad.
- (RA10) Gestionar de manera eficaz el material y equipamiento deportivo para cada tipo de actividad.
- (RA11) Gestionar y organizar la información adquirida durante el proceso de aprendizaje.
- (RA12) Adquirir las habilidades necesarias para la resolución de conflictos.
- (RA13) Adquirir e implementar estrategias de colaboración y habilidades que favorezcan el trabajo cooperativo.
- (RA14) Adquirir y poner en práctica habilidades sociales y comunicativas que favorezcan la interacción.
- (RA15) Valorar la pluralidad y el enriquecimiento que supone el contacto con otras culturas.
- (RA16) Colaborar con otros profesionales reconociendo las diferentes aportaciones que otros ámbitos de conocimiento realizan al ejercicio profesional.
- (RA17) Gestionar de manera proactiva el proceso de aprendizaje.
- (RA18) Adquirir las habilidades y competencias necesarias para asumir responsabilidades relacionadas con la gestión y organización de grupos.

#### **METODOLOGÍA**

ACTIVIDAD	HORAS	H. PRESENCIALES	H. NO PRESENCIALES
TEÓRICAS	18		16
PRÁCTICAS	20	20	
T. AUTÓNOMO	14		14
TUTORÍAS	2		2

#### **TEÓRICAS**

Presentación en el aula los contenido teórico-prácticos por parte del docente, en el aula o a través de los medios audiovisuales. Las presentaciones y/o materiales de apoyo para el estudio estarán colgados en la plataforma virtual.

#### **PRÁCTICAS**

En ellas se aplicarán a nivel práctico los conocimientos adquiridos en las clases magistrales y trabajo autónomo. Se realizarán cuatro prácticas en instalaciones deportivas o convencionales.

#### TRABAJO AUTÓNOMO

Comprende el tiempo en el cual el alumnado dedica al estudio personal teórico y práctico con el fin asimilar los materiales expuestos en el curso.

#### **TUTORÍAS**

Se realizará una tutoría con el objetivo de dirigir, orientar y aclarar dudas o problemas planteados en el proceso de aprendizaje.

#### **CONTENIDOS FORMATIVOS**

### TEMA 1. Aspectos generales y diferencias entre juego, ocio, recreación y animación deportiva.

- 1.1. Introducción, definición y concepto.
- 1.2. Características y funciones.
- 1.3. Aplicación en la sociedad actual.

#### TEMA 2. La dimensión lúdica del juego.

- 2.1. Tipos y clasificación del juego.
- 2.2. Funciones según el ámbito de aplicación.
- 2.3. Diseño y estructuración de los juegos dentro de una sesión.

#### TEMA 3. El dinamizador/a deportivo/a.

- 3.1. Concepto y características del dinamizador/a deportivo/.
- 3.2. Funciones y perfil del dinamizador/a deportivo/a.
- 3.3. Papel y actitudes del dinamizador/a deportivo/a.
- 3.4. Derechos y obligaciones del dinamizador/a deportivo/a.

## TEMA 4. La animación deportiva y su particularidad en el ámbito de aplicación.

- 4.1. Programación de actividades de animación deportiva.
- 4.2. Organización de actividades de animación deportiva.
- 4.3. Aplicación y contextualización de la animación deportiva.
- 4.4. Utilización de espacios naturales para la animación deportiva.

#### SISTEMA DE EVALUACIÓN

El alumnado del curso de "Dinamizador/a Deportivo/a" deberá tener finalizado el curso el último día lectivo, cumpliendo con los criterios mínimos de evaluación exigido.

- PRUEBAS TEÓRICAS: deberá obtener un 50% sobre el total de la nota (en cada módulo), en la que se evaluarán los contenidos de los temas desarrollados mediante cuestionarios alojados en el aula virtual.
- PRUEBAS PRÁCTICAS: deberá obtener un 50% sobre el total de la nota (en cada módulo), en la que se evaluarán los contenidos de los temas desarrollados mediante exposiciones teórico-práctica.
- ASISTENCIA: al 75% de las clases presenciales (teóricas y prácticas).

#### **TEMPORALIZACIÓN**

# Febrero Dom Lun Mar Mie Jue Vie Sab 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29

2020

**2020** Marzo

				_	Vie	
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	<b>17</b>	18	19	20	21
22	23	24	25	26	<b>27</b>	28
29	30	31				

#### Distribución de espacio y horario:

#### 21 de febrero del 2020 - Clase teórica.

Horario: 19,00 a 21,00 horas.

Lugar: Centre de L'Esport (C/Batalla Almansa, nº6).

#### 22 de febrero del 2020 - Clase práctica.

Horario: 10,00 a 14,00 horas.

Lugar: Pabellón La Constitución (C/Xiquet de Quart, nº3)

#### 29 de febrero del 2020 - Clase práctica.

Horario: 10,00 a 14,00 horas.

Lugar: Centre de L'Esport (C/Batalla Almansa, nº6).

#### 06 de marzo del 2020 - Clase teórica.

Horario: 19,00 a 21,00 horas.

Lugar Centre de L'Esport (C/Batalla Almansa, n°6).

#### 07 de marzo del 2020 - Clase práctica.

Horario: 10,00 a 14,00 horas.

Lugar: Parque Polideportivo, puerta frontones (Avda. Antiguo Reino de

Valencia S/N)

#### 14 de marzo del 2020 - Clase práctica.

Horario: 10,00 a 14,00 horas.

Lugar: Pabellón La Constitución (C/Xiquet de Quart, nº3).

#### MATERIAL

El alumnado del curso de "Dinamizador/a Deportivo/a" deberá asistir con ropa deportiva y cómoda para las clases prácticas. En el caso necesario de material adicional, se avisaría con la suficiente antelación.

#### **BIBLIOGRAFÍA**

- Aguilar, L. y Incarbone, O. (2005). *Recreación y Animación.* Kinesis. Armenia.
- Camerino, O. (2000). Deporte recreativo. Inde. Barcelona
- Elías, N. y Dunning, E. (1992). Deporte y ocio en el proceso de civilización. Fondo de Cultura Económica. Madrid
- Galán, A.E. (2014). *Proyectos de animación físico-deportivos y recreativos.* IC Editorial. Málaga.
- Márquez, C.M. y Perujo., J.M. (2014). *Organizar y gestionar eventos, actividades y juegos para la animación física-deportiva y recreativa.* IC Editorial. Málaga.
- Miranda, J. y Camerino, O. (1996). La recreación y la animación deportiva. Amarú. Salamanca.
- Ortí, J. (2004). La animación deportiva, el juego y los deportes alternativos. Inde. Barcelona.
- Parlebas, P. (2008). *Juegos, Deporte y sociedad. Léxico de praxiología motriz.* Barcelona, Paidotribo.
- Pedrosa, I. (2014). *Dirigir y conducir veladas y espectáculos con fines de animación*. IC Editorial. Málaga.
- Waichman, P. (2008). *Tiempo libre y Recreación*. Editorial CCS. Madrid.