



INESEM

BUSINESS SCHOOL

Máster en Animación Físico-Deportiva + Titulación Universitaria

+ Información Gratis

titulación de formación continua bonificada expedida por el instituto europeo de estudios empresariales

Máster en Animación Físico-Deportiva + Titulación Universitaria

duración total: 1.500 horas **horas teleformación:** 450 horas

precio: 0 € *

modalidad: Online

* hasta 100 % bonificable para trabajadores.

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.



a quién va dirigido

Todos aquellos trabajadores y profesionales en activo que deseen adquirir o perfeccionar sus conocimientos técnicos en este área.

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

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.

titulación

Una vez finalizado el curso, el alumno recibirá por parte de INESEM vía correo postal, la Titulación Oficial que acredita el haber superado con éxito todas las pruebas de conocimientos propuestas en el mismo.

Esta titulación incluirá el nombre del curso/máster, la duración del mismo, el nombre y DNI del alumno, el nivel de aprovechamiento que acredita que el alumno superó las pruebas propuestas, las firmas del profesor y Director del centro, y los sellos de la instituciones que avalan la formación recibida (Instituto Europeo de Estudios Empresariales).



INSTITUTO EUROPEO DE ESTUDIOS EMPRESARIALES

como centro de Formación acreditado para la impartición a nivel nacional de formación
EXPIDE LA SIGUIENTE TITULACIÓN

NOMBRE DEL ALUMNO/A

con D.N.I. XXXXXXXX ha superado los estudios correspondientes de

Nombre de la Acción Formativa

de XXX horas, perteneciente al Plan de Formación INESEM en la convocatoria de XXXX
Y para que surta los efectos pertinentes queda registrado con número de expediente XXXX- XXXX-XXXX-XXXXXX

Con una calificación de SOBRESALIENTE

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

La dirección General

MARIA MORENO HIDALGO

Firma del alumno/a

Sello

NOMBRE DEL ALUMNO/A



forma de bonificación

- Mediante descuento directo en el TC1, a cargo de los seguros sociales que la empresa paga cada mes a la Seguridad Social.

metodología

El alumno comienza su andadura en INESEM a través del Campus Virtual. Con nuestra metodología de aprendizaje online, el alumno debe avanzar a lo largo de las unidades didácticas del itinerario formativo, así como realizar las actividades y autoevaluaciones correspondientes. Al final del itinerario, el alumno se encontrará con el examen final, debiendo contestar correctamente un mínimo del 75% de las cuestiones planteadas para poder obtener el título.

Nuestro equipo docente y un tutor especializado harán un seguimiento exhaustivo, evaluando todos los progresos del alumno así como estableciendo una línea abierta para la resolución de consultas.

El alumno dispone de un espacio donde gestionar todos sus trámites administrativos, la Secretaría Virtual, y de un lugar de encuentro, Comunidad INESEM, donde fomentar su proceso de aprendizaje que enriquecerá su desarrollo profesional.

materiales didácticos

- Manual teórico 'Primeros Auxilios'
- Manual teórico 'Monitor de Ocio y Tiempo Libre'
- Manual teórico 'Proyectos de Animación Físico-Deportivos y Recreativos'
- Manual teórico 'Organizar y Gestionar Eventos, Actividades y Juegos para Animación Físico-Deportiva y R
- Manual teórico 'Dirigir y Dinamizar Eventos, Actividades y Juegos para Animación Físico-Deportiva y Recr
- Manual teórico 'Concretar y Organizar Veladas, Espectáculos y Eventos con Fines de Animación'
- Manual teórico 'Dirigir y Conducir Veladas y Espectáculos con Fines de Animación'
- Manual teórico 'Talleres y Actividades Culturales con Fines de Animación Turística y Recreativa'



profesorado y servicio de tutorías

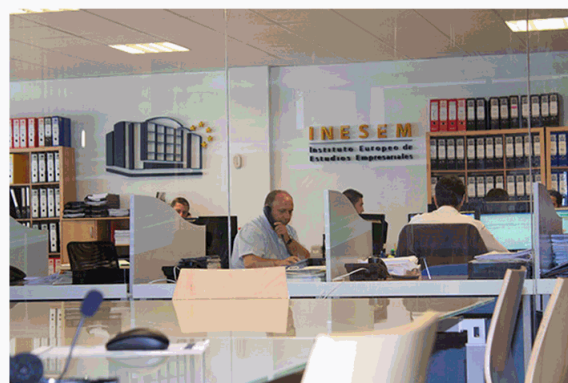
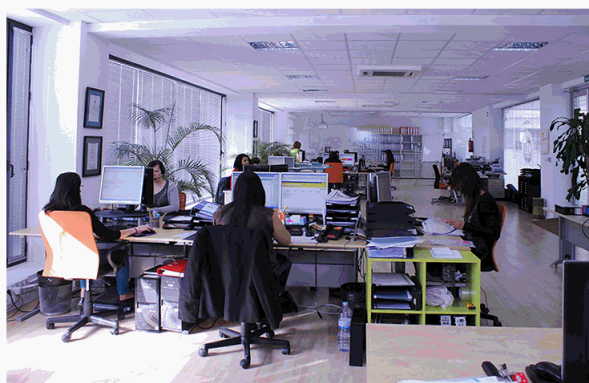
Nuestro equipo docente estará a su disposición para resolver cualquier consulta o ampliación de contenido que pueda necesitar relacionado con el curso. Podrá ponerse en contacto con nosotros a través de la propia plataforma o Chat, Email o Teléfono, en el horario que aparece en un documento denominado "Guía del Alumno" entregado junto al resto de materiales de estudio. Contamos con una extensa plantilla de profesores especializados en las distintas áreas formativas, con una amplia experiencia en el ámbito docente.

El alumno podrá contactar con los profesores y formular todo tipo de dudas y consultas, así como solicitar información complementaria, fuentes bibliográficas y asesoramiento profesional. Podrá hacerlo de las siguientes formas:

- **Por e-mail:** El alumno podrá enviar sus dudas y consultas a cualquier hora y obtendrá respuesta en un plazo máximo de 48 horas.

- **Por teléfono:** Existe un horario para las tutorías telefónicas, dentro del cual el alumno podrá hablar directamente con su tutor.

- **A través del Campus Virtual:** El alumno/a puede contactar y enviar sus consultas a través del mismo, pudiendo tener acceso a Secretaría, agilizando cualquier proceso administrativo así como disponer de toda su documentación



plazo de finalización

El alumno cuenta con un período máximo de tiempo para la finalización del curso, que dependerá de la misma duración del curso. Existe por tanto un calendario formativo con una fecha de inicio y una fecha de fin.

campus virtual online

especialmente dirigido a los alumnos matriculados en cursos de modalidad online, el campus virtual de ineseem ofrece contenidos multimedia de alta calidad y ejercicios interactivos.

comunidad

servicio gratuito que permitirá al alumno formar parte de una extensa comunidad virtual que ya disfruta de múltiples ventajas: becas, descuentos y promociones en formación, viajes al extranjero para aprender idiomas...

revista digital

el alumno podrá descargar artículos sobre e-learning, publicaciones sobre formación a distancia, artículos de opinión, noticias sobre convocatorias de oposiciones, concursos públicos de la administración, ferias sobre formación, etc.

secretaría

Este sistema comunica al alumno directamente con nuestros asistentes, agilizando todo el proceso de matriculación, envío de documentación y solución de cualquier incidencia.

Además, a través de nuestro gestor documental, el alumno puede disponer de todos sus documentos, controlar las fechas de envío, finalización de sus acciones formativas y todo lo relacionado con la parte administrativa de sus cursos, teniendo la posibilidad de realizar un seguimiento personal de todos sus trámites con INESEM

programa formativo

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 actividad 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.Cumplimentación 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.