



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

**Máster en Gestión de Proyectos de Animación Cultural (Doble Titulación + 35
Créditos PDUs) (FEDERADO) (Certificación PMP - PMI - Actualizado 7ª Edición
PMBOK)**





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
INTERNATIONAL 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 Gestión de Proyectos de Animación Cultural (Doble Titulación + 35 Créditos PDUs) (FEDERADO) (Certificación PMP - PMI - Actualizado 7ª Edición PMBOK)



DURACIÓN
1500 horas



**MODALIDAD
ONLINE**



**ACOMPANIAMIENTO
PERSONALIZADO**

Titulación

Doble Titulación: - Titulación de Master en Gestión de Proyectos de Animación Cultural con 1500 horas expedida por EUROINNOVA INTERNACIONAL ONLINE EDUCATION y Acreditada por la FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE FITNESS (FEF) accediendo automáticamente a la Federación como PROFESIONAL FEDERADO con validez a nivel Europeo (los datos del alumno aparecerán junto al número de Licencia Federativa en la web de la Federación), pudiendo además si se desea solicitar el Carnet de Federado para lo que sólo se tendrían que abonar las tasas de expedición del Carnet. - Titulación de Certificación Internacional en Project Management Professional que supone la obtención de 35 horas de contacto/PDUs necesarias para la certificación oficial del Project Management Institute como: Certified Associate in Project Management (CAPM)® / Project Management Professional (PMP)®

[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 EuroInnova, el cual es un programa de formación que se imparte a través de un sistema de enseñanza a distancia, en el que el alumno/a debe cumplir con los requisitos de acceso y de inscripción establecidos en el programa de formación. El presente programa de formación es parte del Plan de Formación de EuroInnova, el cual es un programa de formación que se imparte a través de un sistema de enseñanza a distancia, en el que el alumno/a debe cumplir con los requisitos de acceso y de inscripción establecidos en el programa de formación.

Descripción

El Master en Gestión de Proyectos de Animación Cultural es una formación especializada que responde a la creciente demanda de profesionales capacitados en la implementación efectiva de proyectos socioculturales. En un mundo en constante transformación social, la animación cultural emerge como una herramienta clave para fomentar la inclusión y el desarrollo comunitario. Este programa profundiza en las dinámicas del tercer sector y la economía social, proporcionando un entendimiento integral desde la evolución hasta la gestión efectiva de entidades asociativas. A su vez, enfatiza en la conceptualización, planificación y evaluación de proyectos, vital para cualquier intervención social exitosa. La formación se extiende al ámbito práctico con técnicas de liderazgo y dinamización de grupos, cruciales para la ejecución de programas preventivos, participativos y el trabajo con voluntariado. Asimismo, el curso aborda la gestión de proyectos sociales enfocándose en la animación físico-deportiva y recreativa, sin dejar de lado la atención a las necesidades específicas de personas con discapacidad. Este máster, por su actualidad, enfoque inclusivo y diversidad de contenidos, constituye una opción robusta para aquellos que buscan liderar e innovar en el sector de la animación cultural, manejando con destreza proyectos que impacten positivamente en la sociedad.

Objetivos

Entre los objetivos que dispensa este Máster Gestión Cultural Online encontramos: Conocer las condiciones y principios básicos de Gestión de proyectos. Gestionar los procesos acorde a los modelos destinados a la Gestión de Proyectos. Ser capaz de ubicar la figura del gestor de proyecto en el seno de la organización. 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

[Ver en la web](#)

EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

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 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.

A quién va dirigido

El Máster Online está dirigido a responsables de proyectos, emprendedores, profesionales del mundo empresarial, jefes de proyectos, supervisores de jefes de proyectos. Se dirige a licenciados y estudiantes en empresariales y animación cultural o a cualquier profesional que quiera orientar su trayectoria laboral por el ámbito de la gestión de proyectos de animación cultural.

Para qué te prepara

Esta acción formativa 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. Además, obtendrás una Titulación Oficial con 35 créditos PDU.

Salidas laborales

Los conocimientos adquiridos dentro de este Máster Gestión Cultural Online son aplicables, a nivel laboral, para desempeñar las funciones correspondientes al puesto de Director y Gestor de Proyectos. Asimismo, todos los perfiles interesados en crecer profesionalmente en este ámbito, también pueden ejercer como supervisores de directores de proyectos y animadores culturales.

[Ver en la web](#)



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

TEMARIO

MÓDULO 1. EL TERCER SECTOR DE ACCIÓN SOCIAL

UNIDAD DIDÁCTICA 1. LA EVOLUCIÓN DE LA ECONOMÍA SOCIAL

1. El Mundo Contemporáneo
2. Fundamentos de las Organizaciones de Economía Social
3. Desarrollos Alternativos y Economía Solidaria

UNIDAD DIDÁCTICA 2. EL TERCER SECTOR, ORGANIZACIÓN Y LIDERAZGO

1. EL Tercer Sector
2. El liderazgo en el Tercer Sector
3. Organización en el Tercer Sector

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ESTRUCTURAS ASOCIATIVAS

1. Evolución de las estructuras asociativas
2. Identificación de los elementos característicos y constituyentes de las diferentes organizaciones: asociaciones, fundaciones, organizaciones no gubernamentales
3. Identificación y clasificación del marco normativo vigente
4. Identificación del marco fiscal: obligaciones fiscales básicas, régimen fiscal de Asociaciones y Fundaciones
5. Caracterización de la Responsabilidad Social Corporativa en Organizaciones sin ánimo de lucro

UNIDAD DIDÁCTICA 4. INVESTIGACIÓN EN ECONOMÍA SOCIAL Y COOPERATIVISMO

1. Investigación en Economía Social
2. Diseño del Proceso Investigativo
3. Competencias informacionales
4. Métodos de Investigación Cuantitativos
5. Métodos de Investigación Cualitativos

MÓDULO 2. DISEÑO Y DESARROLLO DE PROYECTOS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. LOS PROYECTOS DE INTERVENCIÓN SOCIAL

1. Introducción
2. Tipología de proyectos

UNIDAD DIDÁCTICA 2. PROGRAMAS PREVENTIVOS, PARTICIPACIÓN Y VOLUNTARIADO

1. Conceptos y tipos de prevención
2. La realización de programas preventivos
3. Limitaciones de la prevención
4. Concepto y forma de participación
5. Voluntariado social

UNIDAD DIDÁCTICA 3. EVALUACIÓN DE PROGRAMAS Y DE NECESIDADES

1. Evaluación de necesidades: conceptos básicos
2. Proceso de evaluación de necesidades
3. Métodos de evaluación de necesidades
4. Evaluación de programas: definición y objetivos
5. Modelos teóricos de la evaluación
6. Fases en el proceso de evaluación
7. Métodos de la evaluación de programas
8. Técnicas e instrumentos de evaluación de programas

UNIDAD DIDÁCTICA 4. ELABORACIÓN DE UN PROYECTO SOCIAL

1. Introducción
2. Inicio de la elaboración de un proyecto social
3. Análisis y descripción de causas y efectos
4. Formulación de un proyecto social

UNIDAD DIDÁCTICA 5. FASES EN UN PROYECTO SOCIAL

1. Identificación del proyecto
2. Etapas en la gestión de proyectos sociales
3. Fases en la gestión de un proyecto social
4. Acciones previas en la ejecución de un proyecto
5. Ejecución y seguimiento de un proyecto social
6. Evaluación del proyecto social

UNIDAD DIDÁCTICA 6. IDENTIFICACIÓN Y PLANIFICACIÓN DE PROYECTOS DE COOPERACIÓN. ENFOQUE DE MARCO LÓGICO

1. Conceptos básicos
2. El ciclo de vida del proyecto
3. El Enfoque del Marco Lógico como herramienta

MÓDULO 3. LA GESTIÓN DE PROYECTOS SOCIALES UNIDAD DIDÁCTICA 1. PRINCIPIOS FUNDAMENTALES DE LA GESTIÓN DE PROYECTOS

1. La naturaleza del proyecto
2. Las características de un proyecto
3. Los fundamentos de la gestión de proyectos
4. Las condiciones de una gestión eficaz
5. Principios necesarios para una gestión exitosa de proyectos

UNIDAD DIDÁCTICA 2. IMPORTANCIA DE LA GESTIÓN DE PROYECTOS

1. La necesidad de una dirección y gestión de proyectos
2. El ciclo vital de un proyecto
3. La mala imagen de la gestión de proyectos
4. La necesidad de competencias para gestionar proyectos

UNIDAD DIDÁCTICA 3. EL EQUIPO DE PROYECTO

1. La importancia de los equipos en las organizaciones actuales
2. Modelos explicativos de la eficacia de los equipos
3. Composición de equipos, recursos y tareas

UNIDAD DIDÁCTICA 4. EL LIDERAZGO EN EL EQUIPO

1. Liderazgo
2. Enfoques en la teoría del liderazgo
3. Estilos de liderazgo
4. El papel del líder

UNIDAD DIDÁCTICA 5. TÉCNICAS PARA MEJORAR EL FUNCIONAMIENTO DE UN EQUIPO

1. Programa de entrenamiento
2. Técnicas de desarrollo en equipo

MÓDULO 4. MONITOR SOCIOCULTURAL UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A LA ANIMACIÓN SOCIOCULTURAL

1. Desarrollo histórico de la animación sociocultural
2. Orígenes de la animación sociocultural
3. ¿Qué es la animación sociocultural?

UNIDAD DIDÁCTICA 2. EL ANIMADOR SOCIOCULTURAL

1. Características del animador/a
2. Tres tipos de animador/a
3. Papel de/la animador/a
4. Funciones del animador/a

UNIDAD DIDÁCTICA 3. GRANDES JUEGOS PARA DIVERTIR Y EDUCAR

1. Contextualización, características y definición de juego
2. El juego educativo. Jugar educando y educar jugando
3. Beneficios y funciones del juego
4. Tipos y clasificación de juegos
5. Esquema clasificación de juegos
6. Elementos que intervienen en un juego
7. Cómo se explica un juego
8. Tipos de juegos
9. Otras actividades y juegos: el cuentacuentos
10. Malabares

UNIDAD DIDÁCTICA 4. ACTIVIDADES EN EL MEDIO NATURAL

1. Conceptualización de la actividad física en el medio natural
2. Anexo I
3. Anexo II

[Ver en la web](#)



4. Anexo III
5. Anexo IV

UNIDAD DIDÁCTICA 5. ACAMPADAS

1. Definición acampada
2. Definición campamento
3. Características generales de los campamentos deportivos en el medio natural
4. Características generales de la acampada
5. Lugares donde acampar
6. Equipo
7. Otros factores

UNIDAD DIDÁCTICA 6. DINÁMICA DE GRUPOS APLICADAS AL ANIMADOR/A SOCIOCULTURAL

1. Definición
2. Aplicaciones a los distintos campos de la vida social
3. Técnicas de dinámica de grupo

UNIDAD DIDÁCTICA 7. DINAMIZADOR DE GRUPOS DEPORTIVOS

1. Concepto, ámbitos y objetivos de la dinamización deportiva
2. La sesión deportiva
3. El objetivo fundamental en educación física
4. Recursos metodológicos fundamentales
5. El juego educativo
6. La tipología del monitor de grupo deportivo
7. Los tópicos en educación deportiva
8. Los factores de optimización docente
9. Organización y control del acto de enseñanza aprendizaje
10. El feed back

UNIDAD DIDÁCTICA 8. VELADAS Y ANIMACIÓN DE AMBIENTES

1. Concepto y fundamentación
2. Objetivos globales de una velada
3. Elementos y componentes de la velada
4. Organización de la velada - papel del animador
5. Animación de ambientes

UNIDAD DIDÁCTICA 9. EDUCACIÓN PARA LA SALUD

1. Introducción a la educación para la salud
2. Consideraciones metodológicas
3. Anexos

UNIDAD DIDÁCTICA 10. PLANIFICACIÓN Y PROYECCIÓN DE ACTIVIDADES DE TIEMPO LIBRE

1. Elección de la técnica adecuada
2. Normas generales para el uso de las técnicas de grupo

UNIDAD DIDÁCTICA 11. PRIMEROS AUXILIOS APLICADOS A LA RECREACIÓN

1. Normas generales para prestar primeros auxilios
2. Procedimientos para prestar primeros auxilios
3. Precauciones generales para prestar primeros auxilios

UNIDAD DIDÁCTICA 12. ANÁLISIS DE LA REALIDAD Y ASOCIACIONISMO

1. Técnicas de análisis de la realidad
2. La economía y la organización de los recursos para la posterior puesta en práctica de actividades de ocio y tiempo libre
3. La relación de las asociaciones de ocio y tiempo libre con la sociedad
4. Organización de las asociaciones

UNIDAD DIDÁCTICA 13. PEDAGOGÍA DEL OCIO

1. Introducción a la pedagogía del ocio

MÓDULO 5. PROYECTOS DE ANIMACIÓN FÍSICO-DEPORTIVOS Y RECREATIVOS 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

MÓDULO 6. CARACTERÍSTICAS, NECESIDADES Y PRESTACIÓN DE APOYO EN PERSONAS CON DISCAPACIDAD UNIDAD DIDÁCTICA 1. CARACTERÍSTICAS Y NECESIDADES DE LOS DISTINTOS TIPOS DE DISCAPACIDADES

1. Discapacidad visual
2. Discapacidad auditiva
3. Discapacidad física
4. Discapacidad intelectual
5. Trastornos del Neurodesarrollo
6. Enfermedad mental
7. Otros (daño cerebral adquirido, etc.)

UNIDAD DIDÁCTICA 2. PRESTACIÓN DE APOYOS A PERSONAS CON DISCAPACIDAD

1. Modelos y principios actuales
2. Proceso en la prestación de apoyos dirigidos a personas con discapacidad

MÓDULO 7. ACTIVIDAD FÍSICA CON PERSONAS CON DISCAPACIDAD UNIDAD DIDÁCTICA 1. PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDADES DIRIGIDAS A LA INCLUSIÓN EN EL OCIO Y EL TIEMPO LIBRE

1. Organización y programación de actividades
2. Evaluación de la calidad en actividades dirigidas al ocio y tiempo libre de las personas con discapacidad
3. Aplicación de programación y evaluación de actividades de ocio y tiempo libre

UNIDAD DIDÁCTICA 2. INTERVENCIÓN DIRIGIDA A FAVORECER LA PARTICIPACIÓN EN ACTIVIDADES DE OCIO Y TIEMPO LIBRE DE LAS PERSONAS CON DISCAPACIDAD

1. Estrategias básicas para promover la autonomía personal en actividades de ocio y tiempo libre
2. Entrenamiento y desarrollo de aprendizajes funcionales
3. Evaluación de los aprendizajes y objetivos alcanzados

UNIDAD DIDÁCTICA 3. RECURSOS DIRIGIDOS AL OCIO Y EL TIEMPO LIBRE DE LAS PERSONAS CON DISCAPACIDAD

1. Detección de recursos y entornos accesibles
2. Selección de recursos en el entorno comunitario
3. Promoción del acceso a los recursos comunitarios en actividades de ocio y tiempo libre

¿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

 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