



TÉCNICO SUPERIOR EN ENSEÑANZA Y ANIMACIÓN SOCIODEPORTIVA

Requisitos de acceso:

El acceso a los ciclos o módulos de Grado Superior requiere el cumplimiento de alguna de las siguientes condiciones:

- Estar en posesión del título de Bachiller establecido conforme la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
- Estar en posesión del título de Técnico o Técnico superior de Formación Profesional.
- Certificado acreditativo de haber superado todas las materias de Bachillerato.
- Tener superada una prueba de acceso a ciclos formativos de grado superior por la opción correspondiente a la familia profesional del ciclo al que se desea acceder.
- Estar en posesión del título de Bachiller establecido conforme la Ley Orgánica 1/1990, de 3 de octubre, de Ordenación General del Sistema Educativo.
- Estar en posesión del título de Bachiller expedido tras cursar el antiguo Bachillerato Unificado Polivalente (BUP).
- Estar en posesión del título de Técnico especialista.
- Estar en posesión de un título universitario.
- Tener superado el Curso de Orientación Universitaria (COU) o preuniversitaria.
- Tener superada la prueba de acceso a la Universidad para mayores de 25 años.
- Haber superado el 2º curso de alguna modalidad del Bachillerato Experimental.
- Certificado de homologación de estudios extranjeros con alguno de los títulos relacionados anteriormente.

Duración del estudio:

2000 horas.

¿Qué voy a aprender y hacer?

Este profesional será capaz de:

- Desarrollar y registrar el plan de evaluación de los proyectos de animación sociodeportiva, concretando los instrumentos y la secuencia de aplicación, así como el tratamiento y la finalidad de los datos obtenidos, todo ello con ayuda de las tecnologías de la información.
- Gestionar la puesta en marcha del proyecto de animación sociodeportiva, organizando los recursos y las acciones necesarias para la promoción, desarrollo y supervisión del mismo.
- Evaluar la condición física, la competencia motriz y las motivaciones de las personas participantes en los programas de animación sociodeportiva, tratando los datos de modo que sirvan en el planteamiento y retroalimentación de los programas.
- Programar la enseñanza de actividades físico-deportivas individuales, de equipo y de implementos y juegos, en función de los participantes, de los medios disponibles y de los datos de seguimiento, indicando la metodología didáctica y de animación más apropiada y las adaptaciones para personas con discapacidad.
- Programar las actividades de inclusión sociodeportiva en función de las características de los grupos, de los medios disponibles y de los datos de seguimiento, indicando la metodología de intervención más apropiada.
- Programar la recreación mediante actividades físico-deportivas y juegos, en función de las características de los grupos, de los medios disponibles y de los datos de seguimiento, indicando la metodología de animación más apropiada y las adaptaciones para personas con discapacidad.



- Diseñar, adaptar y secuenciar ejercicios y tareas de las sesiones de enseñanza de actividades físico-deportivas y juegos para todo tipo de participantes, respetando los objetivos y las fases de las sesiones.
- Diseñar y secuenciar ejercicios y tareas de las actividades de inclusión sociodeportiva para personas mayores y para colectivos en riesgo de exclusión, respetando los objetivos y las fases de las sesiones o actividades.
- Diseñar, adaptar y secuenciar ejercicios y tareas de las sesiones o actividades de recreación, para todo tipo de participantes, respetando los objetivos y las fases de las sesiones o actividades. programados, adaptándolos a la dinámica de la actividad y del grupo.
- Asegurar la disponibilidad de los recursos necesarios para la realización de las actividades, preparando los espacios, los equipos y los materiales requeridos.
- Proporcionar la atención básica a los participantes que sufren accidentes durante el desarrollo de las actividades, aplicando los primeros auxilios.

Estas enseñanzas incluyen los conocimientos necesarios para llevar a cabo las actividades de nivel básico de prevención de riesgos laborales

Al finalizar mis estudios, ¿qué puedo hacer?

Trabajar como:

- Animador/a físico-deportivo y recreativo.
- Animador/a de veladas, espectáculos y actividades recreativas en instalaciones turísticas.
- Coordinador/a de actividades físico-deportivas en instalaciones deportivas de empresas turísticas o entidades públicas y privadas.
- Coordinador/a de tiempo libre educativo infantil y juvenil.
- Coordinador/a de campamentos, de albergues de juventud, de casas de colonias, de granjas-escuelas, de aulas de casas de juventud y escuelas de naturaleza.
- Coordinador/a de actividades paracurriculares en el marco escolar.
- Director/a de campamentos, de albergues de juventud, de casas de colonias, de granjas-escuelas, de aulas de casas de juventud y escuelas de naturaleza.
- Jefe/a de departamento de animación turística.
- Cronometrador/a, juez/a y árbitro de competiciones deportivas no oficiales.
- Socorrista en instalaciones acuáticas.

Seguir estudiando:

- Cursos de especialización profesional.
- Otro Ciclo de Formación Profesional de Grado Superior con la posibilidad de establecer convalidaciones de módulos de acuerdo a la normativa vigente.
- Enseñanzas Universitarias con la posibilidad de establecer convalidaciones de acuerdo con la normativa vigente.

¿Cuáles son las salidas profesionales?

Este profesional ejerce su actividad en las áreas de la animación social, la enseñanza físico-deportiva en diferentes contextos y edades, la animación turística y las actividades de tiempo libre educativo infantil y juvenil, ocupándose de la planificación, organización, dinamización y evaluación de las actividades.

Asimismo, puede ocuparse de la organización de competiciones no oficiales y pequeños eventos físico-deportivos para todo tipo de usuarios y para empresas de turismo activo.



Plan de formación:

Los módulos profesionales de este ciclo formativo son los siguientes:

- Actividades de ocio y tiempo libre. (140h)
- Dinamización grupal. (99h)
- Valoración de la condición física e intervención en accidentes. (198h)
- Planificación de la animación sociodeportiva. (40h)
- Juegos y actividades físico-recreativas y de animación turística. (99h)
- Actividades físico-deportivas individuales. (231h)
- Actividades físico-deportivas de equipo. (165h)
- Actividades físico-deportivas de implementos. (160h)
- Actividades físico-deportivas para la inclusión social. (160h)
- Metodología de la enseñanza de actividades físico-deportivas. (99h)
- Proyecto de enseñanza y animación sociodeportiva. (50h)
- Inglés técnico. (40h)
- Formación y orientación laboral. (99h)
- Empresa e iniciativa emprendedora. (60h)
- Formación en centros de trabajo. (360h)



GIZARTE ETA KIROL ANIMAZIOKO ETA IRAKASKUNTZAKO GOI-MAILAKO TEKNIKARIA

Sartzeko baldintzak:

Goi-mailako ziklo edo modulueta sartzeko, honako baldintza hauetako bat bete behar da:

- Hezkuntzari buruzko maiatzaren 3ko 2/2006 Lege Organikoan ezarritako batxilergo-titulua izatea.
- Lanbide Heziketako Teknikari edo Goi Teknikari titulua izatea.
- Batxilergoko irakasgai guztiak gainditu izana egiaztatzen duen ziurtagiria.
- Goi-mailako heziketa-zikloetan sartzeko proba gainditu izana, ziklo horren lanbide-familiari dagokion aukera baten bidez.
- Hezkuntza Sistemaren Antolamendu Orokorrari buruzko urriaren 3ko 1/1990 Lege Organikoan ezarritako batxilergo-titulua izatea.
- Lehengo Batxilergo Bateratu Balioanizduneko (BBB) ikasi eta gero emandako batxilergo-titulua izatea.
- Teknikari espezialista titulua izatea.
- Unibertsitate-titulua izatea.
- Unibertsitate Bideratzeko Ikasturtea (UBI) edo unibertsitate-aurrekoa gainditu izana.
- Unibertsitatean sartzeko 25 urtetik gorakoentzako sarrera-proba gainditu izana.
- Batxilergo Esperimentaleko edozein modalitatetan 2. kurtsoa gainditu izana.
- Atzerriko ikasketak lehenago zerrendatutako tituluren batekin homologatzeko egiaztatzea.

Ikasketaren iraupena:

2.000 ordu

Zer ikasiko dut? Zer egingo dut?

Profesional hau gai izango da:

- Gizarte- eta kirol-animazioko proiektuen ebaluazio-plana garatu eta erregistratzea, aplikazio-tresnak eta -sekuentzia eta lortutako datuen tratamendua eta helburua zehaztuz, hori guztia informazioaren teknologien laguntzarekin.
- Gizarte- eta kirol-animazioko proiektua abian jartzeko kudeaketa egitea, hori sustatzeko, garatzeko eta ikuskatzeko beharrezkoak diren baliabideak eta ekintzak antolatuz.
- Gizarte- eta kirol-animazioko programetako parte-hartzaileen forma fisikoa, gaitasun motorra eta motibazioak ebaluatzea, datuak programen planteamendurako eta atzeraelikadurarako baliagarriak izateko moduan tratatuz.
- Banakako, taldeko, erremintako eta jolaseko gorputz- eta kirol-ekintzen irakaskuntza programatzea, parte-hartzaileen, dauden baliabideen eta jarraipen-datuen arabera, metodologia didaktikoa eta animazioko metodologia egokiena eskainiz, baita desgaitasuna duten pertsonentzako egokitzapenak ere.
- Gizarte- eta kirol-inklusioko jarduerak programatzea, taldeen ezaugarrien, dauden baliabideen eta jarraipen-datuen arabera, eta esku hartzeko metodologia egokiena eskaintzea.
- Gorputz- eta kirol-ekintzen eta jolasen bidezko olgeta programatzea, taldeen ezaugarrien, dauden baliabideen eta jarraipen-datuen arabera, animazioko metodologia egokiena eskainiz, baita desgaitasuna duten pertsonentzako egokitzapenak ere.
- Era guztietako parte-hartzaileentzako gorputz- eta kirol-jarduerak eta jolasak irakasteko saioen ariketak eta atazak diseinatzea, egokitzea eta sekuentziatzea, saioetako helburuak eta faseak errespetatuz.
- Adinekoentzako eta bazterkeria-arriskuan daudenen gizataldeentzako gizarte- eta kirol-inklusioko jardueretako ariketak eta atazak diseinatzea eta sekuentziatzea, saio edo jardueren helburuak eta faseak errespetatuz.



- Era guztietako parte-hartzaileentzako jolas-saio edo -jardueretako ariketak eta atazak diseinatzea, egokitzea eta sekuentziaztea, programatutako saio edo jardueretako helburuak eta faseak errespetatuz, eta jardueraren eta taldearen dinamikari egokituz.
- Jarduerak gauzatzeko beharrezkoak diren baliabideak daudela bermatzea, beharrezkoak diren espazioak, ekipoa eta materialak prestatuz.
- Jarduerak gauzatean istripuak dituzten parte hartzaileei oinarrizko arreta ematea, lehen laguntzak aplikatuz.

Irakaskuntza hauek laneko arriskuen prebentzioko oinarrizko jarduerak gauzatzeko beharrezko ezagupenak hartzen dituzte barnean.

Nire ikasketak amaitzean, zer egin dezaket?

Honako lanbide hauetako bat izan dezakezu:

- Gorputz- eta kirol-ekintzen eta jolas-jardueren animatzailea.
- Instalazio turistikoetako gau-jaien, ikuskizunen eta jolas-jardueren animatzailea.
- Enpresa turistikoen edo erakunde publiko eta pribatuen kirol-instalazioetako gorputz- eta kirol-jardueren koordinatzailea.
- Haurrentzako eta gazteentzako hezkuntza-aisialdiko koordinatzailea.
- Kanpalekuen, gazte-aterpeen, kolonia-etxeen, abeletxe-eskolen, gaztelekuetako gelen eta natura-eskolen koordinatzailea.
- Curriculumetik kanpoko jardueren koordinatzailea eskola-eremuan.
- Kanpamendu, gazte-aterpetxe, kolonia-etxe, baserri-eskola, gaztetxe-gela, natura-eskoletako zuzendaria.
- Animazio turistikoko sailaren burua.
- Kirol-lehiaketa ez ofizialetako kronometratzailea, epailea eta arbitroa.
- Ur instalazioetan soroslea.

Honako ikasketa hauekin jarrai dezakezu:

- Lanbide-espezializazioko ikastaroekin.
- Goi-mailako lanbide-heziketako beste ziklo batekin, indarrean dagoen araudiaren arabera moduluen arteko baliozkotzeak ezarrita.
- Unibertsitate-ikasketekin, indarrean dagoen araudiaren arabera baliozkotzeak ezarrita.

Zer-nolako lan-irtenbideak izango ditut?

Profesional honek arlo hauetan gauzatzen du bere jarduera: gizarte-animazioa, gorputz- eta kirol-irakaskuntza testuinguru eta adin desberdinetan, animazio turistikoa eta haur eta gazteentzako hezkuntza-aisialdiko jarduerak; eta jardueren planifikazioaz, antolakuntzaz eta ebaluazioaz arduratzen da.

Halaber, era guztietako erabiltzaileentzako eta turismo aktiboko enpresentzako lehiaketa ez-ofizialen eta gorputz- eta kirol-ekitaldi txikien antolakuntzaz arduratu daiteke.

Zer lanbide araututara sar daiteke titulazio honekin?

Titulu honen bidez ez da zuzenean inolako lanbide araututara sartzen.



Prestakuntza-plana:

Hauek dira heziketa-ziklo honetako lanbide-moduluak:

- Aisialdiko eta denbora libreko jarduerak. (140 o.)
- Talde-dinamizazioa. (99 o.)
- Egoera fisikoa baloratzea eta istripuetan esku-hartzea. (198 o.)
- Gizarte- eta kirol-animazioa planifikatzea. (40 o.)

- Animazio turistikoko jolasak eta gorputz- eta jolas-jarduerak. (99 o.)
- Banakako gorputz- eta kirol-jarduerak. (231 o.)
- Taldeko gorputz- eta kirol-jarduerak. (165 o.)
- Erremintako gorputz- eta kirol-jarduerak. (160 o.)
- Gizarteratzeko gorputz- eta kirol-jarduerak. (160 o.)
- Gorputz- eta kirol-jardueren irakaskuntzaren metodología. (99 o.)
- Gizarte- eta kirol-irakaskuntzako eta -animazioko proiektua. (50 o.)
- Ingeles teknikoa. (40 o.)
- Laneko prestakuntza eta orientabidea. (99 o.)
- Enpresa eta ekimen sortzailea. (60 o.)
- Lantokiko prestakuntza. (360 o.)