



**IO4 FORMACIÓN PARA OPERADORES DE
GESTIÓN DEPORTIVA MEDIANTE UNA
METODOLOGÍA DE EDUCACIÓN A TRAVÉS DEL
DEPORTE (ETS)**



Prefacio

El proyecto "Formación curricular para el empoderamiento de los migrantes a través del deporte" (CPMES) focaliza en emplear la metodología de la Educación a través del deporte (ETS) como un vehículo de mejora curricular de entrenadores y gestores deportivos que trabajan con grupos desfavorecidos con antecedentes de migración para mejorar la inclusión y la igualdad de oportunidades.

Como se muestra en el estudio titulado *"Racismo y discriminación en el contexto de la migración en Europa"* (Red Europea contra el Racismo, 2016), la dinámica de la exclusión social contra los migrantes es en gran parte introducida por prácticas discriminatorias racistas (que también se transforman en ataques violentos), políticas ineficaces de integración y prácticas de discriminación en la contratación dentro del mercado laboral.

En el campo específico del deporte, la baja representación de los migrantes es claramente evidente en los puestos de autoridad y de representación general (ver *Inclusión de migrantes en y a través del deporte. Una guía de buenas prácticas*, 2012).

Los documentos de política de la UE subrayan la relevancia del deporte como agente de inclusión social para los objetivos de los migrantes, y al mismo tiempo destacan la relevancia del deporte como agente de compromiso empresarial (Emprendimiento en el deporte). El "Libro Blanco sobre el deporte" de la UE (2007) subraya que *"el deporte hace una contribución importante a la economía y a la consecución de sociedades más integradas, contribuyendo al mismo tiempo a la integración en la sociedad de migrantes y personas de origen extranjero"*. La comunicación de la Comisión Europea sobre el desarrollo de la dimensión europea en el deporte (2011) destaca la contribución sustancial del deporte al crecimiento y al empleo, con un valor añadido que supera la tasa media de crecimiento. El Informe *Inclusión de migrantes en y a través del deporte. Una guía de buenas prácticas* (2012) también subraya el atractivo de las iniciativas deportivas dirigidas por migrantes (Clubes Deportivos Migrantes) como realidades en las que los migrantes encuentran más facilidades para participar debido a la ausencia de barreras culturales y lingüísticas.

Un paso intermedio clave para lograr una mayor participación de los migrantes en el campo del emprendimiento deportivo es el desarrollo de las capacidades metodológicas necesarias de los operadores deportivos (gestores y entrenadores), trabajando con migrantes y métodos basados en el deporte, para que sean capaces de transmitir el variado conjunto de actitudes empresariales, habilidades e instrumentos que componen el perfil de un emprendedor deportivo. La educación a través del deporte (ETS) es una combinación significativa entre el deporte y los métodos de educación no formal, extrapolando y adaptando ejercicios físicos y deportivos para proporcionar un sólido resultado de aprendizaje permanente, adaptado a las necesidades de sociedad y a los objetivos educativos específicos perseguidos.

El documento FORMACIÓN PARA OPERADORES DE GESTIÓN DEPORTIVA MEDIANTE UNA METODOLOGÍA DE EDUCACIÓN A TRAVÉS DEL DEPORTE (ETS) está dirigido a la mejora



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

profesional de los operadores deportivos en el campo específico del desarrollo del perfil de Gestor Deportivo en migrantes.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

INDICE DE CONTENIDOS

Introducción.....	5
I. Formación ETS para operadores de gestión deportiva.....	5
II. ETS. Principios y métodos.....	5
II.I Empleo en el sector deportivo.....	7
II.II Conceptos clave.....	8
III. Estructura de la formación.....	10
IV. Responsabilidades.....	60



Introducción.

Formación ETS para operadores de gestión deportiva

El presente documento describe un modelo de formación basado en la metodología de la educación a través del deporte (ETS) desarrollado bajo el esfuerzo cooperativo de varios socios dentro del marco de un proyecto Erasmus + (CPMES. Curricular Pathways for Migrants' Empowerment through Sport. 602975-EPP-1-2018-1-IT-SPO-SCP). Bajo el objetivo general de fomentar la inclusión de migrantes en puestos de responsabilidad dentro del campo del deporte, este documento de formación (enmarcado como un manual dividido en módulos temáticos) se dirige a operadores deportivos activos (gestores y entrenadores) que pretenden establecer los fundamentos metodológicos para que los migrantes puedan adquirir los conocimientos, habilidades y competencias de un gerente deportivo. Como recurso educativo, este documento se concibe para que pueda ser adaptado y tenga un impacto en aquellos interesados del sector deportivo y del sector del aprendizaje no formal (de los diferentes países), para que pueda integrarse en los programas existentes de formación de gestores deportivos.

ETS. Principios y métodos.

Desde hace décadas, el deporte se ha convertido en un aspecto importante en la vida de las personas, y por ello se ha incrementado el desarrollo de políticas en esta materia, a nivel de estado y de organizaciones interesadas. El uso del deporte para educar, compartir valores y ayudar a las personas a ganar autoconfianza y habilidades han sido reconocidas oficialmente por las Naciones Unidas en 1993, con el reconocimiento del papel desarrollado por el movimiento olímpico para construir un mundo mejor y más pacífico mediante la educación de la juventud del mundo a través del deporte y la cultura (Asamblea General de las Naciones Unidas A / RES / 48/10). Además, la creación en 2001 de la Oficina de las Naciones Unidas del Deporte para el Desarrollo Social (UNOSDP), y la aparición de de diversas resoluciones adoptadas por todos los estados miembros de la ONU, reconocen el potencial del deporte. Este reconocimiento ha sido importante para alcanzar tanto los Objetivos del Milenio (ODM) como los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). Este reconocimiento del deporte por Naciones Unidas, una de las más altas autoridades del mundo, ha influido decisivamente en las políticas de los estados con una nueva perspectiva en los políticos, y nuevas posibilidades para hacer que el deporte sea más inclusivo y más accesible a través del concepto de “deporte para todos”. Este concepto está creciendo en las políticas europeas facilitando la participación de las personas en actividades físicas sin diferenciar las habilidades de los participantes, y asegurando una cohesión y una transmisión de valores. Se basa en actividades deportivas de ocio sin que la competición sea lo más importante. Este concepto inclusivo desarrolla nuevos aspectos del deporte y destaca nuevos resultados como la construcción de puentes entre comunidades, asegurando la paz en las zonas de conflictos, e integrando a las comunidades excluidas (Coalter, 2017).

Este concepto de Deporte para el Desarrollo Social promueve una escala de valores que garantiza el bienestar y la integración de todos con el énfasis en poblaciones desfavorecidas y marginadas. Incluye a personas desfavorecidas que se enfrentan a problemas económicos, dificultades geográficas o culturales para integrarse en la sociedad, y en este sentido, las organizaciones interesadas están tratando de encontrar soluciones de integración. Este desafío es uno de los mayores problemas del Unión Europea debido a la gran afluencia de recién llegados a toda Europa, principalmente a Grecia, España e Italia. El impacto demográfico en los diferentes países miembros es perceptible e influye en el funcionamiento de Europa con algunos adaptaciones necesarias (p.e, Alemania acogió 669.408 refugiados en 2016. (Banco Mundial de Refugiados, 2018). La respuesta europea a esta situación no solo está vinculada a la capacidad de acoger a los refugiados, sino también a darles la oportunidad de ser integrados en las comunidades locales como ciudadanos activos, para desarrollar relaciones, encontrar trabajo y establecer contactos solidarios con los habitantes. El trabajo de las autoridades, después de acoger a los refugiados, debería ser su integración en el tejido local y económico para construir una cohesión dentro de las comunidades locales con los refugiados.

En este sentido, el deporte es una de las herramientas que pueden garantizar una buena integración y dónde las autoridades pueden encontrar inspiración y modelos a seguir. En los últimos años ha aumentado el interés en utilizar el deporte como mecanismo para apoyar la integración de los migrantes y solicitantes de asilo. Esto se refleja en una serie de iniciativas y programas en todos los Estados miembros, ya sea organizados y dirigido por organizaciones de apoyo para migrantes y solicitantes de asilo, organizaciones comunitarias locales u organizaciones deportivas. Las ventaja potencial de este enfoque es clara, ya que el deporte representa un "lenguaje universal", capaz de trascender las fronteras sociales, culturales y nacionales, además de proporcionar una forma única de reunir a los recién llegados con sus comunidades de acogida.

Los proyectos destinados a apoyar la integración de los migrantes y los solicitantes de asilo a través del deporte pueden adoptar muchas formas, desde la organización de días deportivos dentro de la comunidad local con una amplia variedad de actividades deportivas, hasta estructuras más complejas como el desarrollo de ligas de fútbol locales que involucren a equipos migrantes, locales y mixtos. Igualmente, el uso del deporte se ha promovido a través de una gama de proyectos y redes transnacionales en todo Europa, muchos de los cuales están financiados y organizados a través de programas de la Comisión Europea como Erasmus +. Los últimos años han sido testigos de un aumento significativo en el número de programas juveniles que se basan en la creencia de que la participación deportiva puede mejorar el desarrollo personal y eliminar problemas. Desafortunadamente, el practicar deporte no garantiza que los jóvenes aprendan habilidades y desarrollen actitudes que les preparen para el mercado laboral. Sin embargo, cada vez hay más pruebas de que si el deporte se estructura de la manera correcta, y los jóvenes están rodeados de formadores adultos profesionales y con experiencia, es más probable que ocurra un desarrollo positivo de la juventud. La siguiente sección describirá un marco teórico y empírico para desarrollar

programas deportivos que pueden fomentar el desarrollo psicosocial y profesional de la juventud.

Empleo en el sector deportivo

En 2018, 1,76 millones de personas trabajaron en el campo del deporte en la UE, más de la mitad eran hombres (55%), un porcentaje similar al del empleo general (ver tabla debajo). Las personas en el grupo de edad 15-29 representaban el 38% del total empleado en el deporte, más del doble de la participación en el empleo general, mientras que el grupo de edad de 30 a 64 años representaba casi el 60% (20% menos que al compararlo con el empleo general). Alrededor del 46% de las personas empleadas en el deporte tenían un nivel educativo medio (Niveles ISCED 3-4), el 38% tenía un nivel alto (ISCED 5-8) y un 16% tenía un nivel bajo (como máximo el nivel ISCED 2), porcentajes similares a los observados a nivel general

Entre 2013 y 2018, el empleo en el deporte aumentó un 3,2% en términos de tasa de crecimiento promedio anual, en comparación con el 1.4% observado para el empleo total. Se observaron los mayores incrementos en en Grecia (+17%), Croacia (+16%) y Letonia (+12%), mientras que solo cuatro países tuvieron tendencia negativa: Austria (-1.4%), Francia (-2.9%) Eslovaquia (-3.6%) y Rumanía (-5,2%). En 2018, el empleo en el deporte representaba el 0,8% del empleo total de la UE, desde el 0,1% en Rumania hasta el 1,7% en Suecia, pasando por Reino Unido, Finlandia, Irlanda y España, que superó el 1%. En comparación con el empleo total, los trabajos en el deporte todavía representaban porciones relativamente pequeñas, pero la contribución del deporte está creciendo constantemente. Entre 2013 y 2018, la contribución deportiva al empleo total

Employment in sport, EU-28, 2018

Socio-demographic characteristics		Number of persons employed in sport (thousand)	Distribution of persons employed..	
			...in sport	...in overall employment
			(%)	
Total		1.767,4		
Gender	Women	803,7	45,5	46,0
	Men	963,7	54,5	54,0
Age group	Aged 15-29	664,3	37,6	18,4
	Aged 30-64	1.040,9	58,9	79,0
	Aged 65+	62,2	3,5	2,6
Educational attainment level	Low (ISCED 0-2)	280,4	15,9	17,3
	Medium (ISCED 3-4)	816,3	46,3	47,4
	High (ISCED 5-8)	664,7	37,7	35,1

Source: Eurostat (online data code: sprt_emp_sex, sprt_emp_age, sprt_emp_edu, lfsa_egan and lfsa_egaed)

aumentó ligeramente en casi todos los estados miembros y, a nivel de la UE, aumentó del 0,7% al 0,8%. Teniendo en cuenta la formación académica de las personas empleadas en el deporte en la UE en 2018, el 38% había completado educación terciaria. Esta cifra fue ligeramente superior a la proporción de graduados terciarios en el empleo total (35%). En cuatro estados miembros de la UE, la mitad o más de los que trabajan en el deporte eran graduados terciarios: Chipre (76%), Lituania (65%), Grecia (57%) y España (52%). En comparación con el empleo total, Portugal tuvo la mayor proporción de graduados de educación terciaria con una proporción de 1.7, seguido por Chipre (1.6), Grecia y Lituania (1.5). Por el contrario, Dinamarca informó de una proporción de graduados terciarios empleados en el deporte en un 20%, casi la mitad de la proporción observada en el empleo total (36%). En otros ocho estados miembros, la proporción de los graduados terciarios en el empleo deportivo fueron más bajos que en el empleo total (Eurostat, 2019)

Palabras clave

Deporte para el desarrollo social:

"El deporte es una herramienta poderosa para fortalecer los lazos y redes sociales, y para promover ideales de paz, fraternidad, solidaridad, no violencia, tolerancia y justicia. Abordar los problemas en situaciones posteriores a conflictos puede aliviarse ya que el deporte tiene la capacidad de unir a las personas " (UNESCO,2000).

Educación no formal:

"Actividad educativa que no está estructurada y tiene lugar fuera del sistema formal. La educación no formal cubre dos realidades bastante diferentes: por un lado, las actividades educativas que participan fuera de sistema educativo formal (por ejemplo, una conferencia sobre derechos sociales organizada por un sindicato) y, por otro lado, la experiencia adquirido mientras ejerce responsabilidades en una organización voluntaria (por ejemplo, ser miembro de la junta directiva de un ONG de protección del medio ambiente)" (Consejo de Europa, 1999).

Educación a través del deporte (ETS):

"ETS es un enfoque educativo no formal que funciona con actividades deportivas y físicas y que se refiere al desarrollo de competencias clave de individuos y grupos para contribuir al desarrollo personal desarrollo y transformación social sostenible"(ISCA, 203).

Deporte para todos y de base:

"Cubre todas las disciplinas deportivas practicadas por no profesionales y organizadas a nivel nacional a través de federaciones nacionales de deporte. En la definición anterior, los "no profesionales" son individuos que no dedican la mayor parte de su tiempo a practicar deporte, ni toman la mayor parte de sus ingresos de la práctica del deporte. Sin embargo, la práctica de los deportes de base incluye competiciones de aficionados " (Unión Europea, 2011).

Objetivos de Desarrollo Sostenible:



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Los Objetivos de Desarrollo Sostenible (2015-2030), también conocidos por sus siglas ODS, son una iniciativa impulsada por Naciones Unidas para dar continuidad a la agenda de desarrollo tras los Objetivos de Desarrollo del Milenio (ODM). Estos objetivos dan un marco común para todos los estados e instituciones del mundo con el fin de encontrar soluciones para los principales problemas de la humanidad. Son 17 objetivos priorizados por Naciones Unidas en función de los problemas que presentan los diferentes países, y que llevan asociados un propósito de solucionarlos. El preámbulo de la Agenda Global de las Naciones Unidas (UNGA), enfatiza que los ODS están destinados a *ser "integrados e indivisibles y equilibrar las tres dimensiones del desarrollo sostenible: lo económico, social y ambiental"* (preámbulo 1, UNGA 2015). El objetivo es resolver o reducir todos estos problemas antes de la fecha fijada en el año 2030 (Agenda 2030). Para alcanzar los objetivos descritos por las Naciones Unidas, hay diferentes herramientas y estrategias disponibles. Una de estas herramientas es el deporte, cada vez más reconocido como útil y poderoso para mejorar las condiciones humanas en todo el mundo. Esta herramienta ha sido utilizada y destacada por las Naciones Unidas con la creación de la Oficina de las Naciones Unidas del Deporte para el Desarrollo Social) y la contratación de un asesor especial, Wilfried Lemke, para dirigir las acciones de la ONU en el campo del deporte. Los proyectos y la participación de esta oficina estaban vinculados con los objetivos de desarrollo sostenible y estaban ayudando a los estados a desarrollar políticas deportivas vinculadas con los ODS. Desafortunadamente esta oficina cerró en 2017. Sin embargo, el deporte sigue siendo reconocido, defendido y apoyado por las Naciones Unidas como una contribución importante para alcanzar sus objetivos, tal y como se menciona en la Agenda 2030. En este sentido, el deporte es un facilitador importante del desarrollo sostenible. Es reconocida la creciente contribución del deporte para el desarrollo de la paz, la tolerancia y el respeto, el empoderamiento de las mujeres y de los jóvenes, las personas y las comunidades, así como al desarrollo de la salud, la educación y los objetivos sociales de inclusión (Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible A / RES / 70/1, párrafo 37).

La Declaración de Berlín en 2013 (UNESCO) y la Revisión de la Actividad física y el Deporte en 2015 (UNESCO) son otras muestras de la importancia dada por los estados para fomentar el deporte y la inclusión social. Los ODS y estas decisiones tomadas por los principales responsables políticos europeos son útiles para desarrollar el compromiso y la creación de ONGs que realizan actividades deportivas en diferentes escalas y ámbitos. Es una forma de alentar a los líderes a comenzar nuevas iniciativas utilizando el deporte como herramienta para alcanzar sus objetivos, llegando a nuevos sectores y no solo al campo deportivo. Esta nueva idea de usar el deporte para otras áreas que no sean deportivas se ha dado en llamar "Sport Plus", y trata de incluir organizaciones que trabajan con el deporte como una herramienta para tener resultados en sus objetivos sin enlace deportivo. El deporte es para ellos una forma de alcanzar sus objetivos, pero no es el objetivo final de su participación. Adicionalmente, organizaciones como UNOSDP están trabajando con la metodología "Sport Plus" cuyo objetivo es trabajar para facilitar la accesibilidad del deporte y están enseñando algunas habilidades sobre salud y educación. Un ejemplo de ello es la Red Europea de Inclusión Deportiva (ESPIN), que comprende ONG y grandes organizaciones deportivas de siete estados miembros, que han producido un gran número de productos entre los que se

incluye una útil guía de buenas prácticas. Otro ejemplo, podría ser un proyecto transnacional de dos años titulado MATCH y respaldado por Programa Grundtvig de la Comisión Europea. El esquema de MATCH indica que la cooperación puede basarse en reunir a los involucrados en el la formación y a organizaciones deportivas para compartir ideas y desarrollar nuevos enfoques centrados en la integración de los migrantes.

Estructura de la formación.

	Marco formativo
Objetivo	La formación se basa en la metodología de Educación a través del deporte y está dirigida a operadores deportivos en el campo específico del desarrollo de perfiles de gestores deportivos en migrantes
Destinatarios	Entrenadores deportivos Gestores deportivos
Duración	7 días
Módulos	Módulos formativos: 0) Introducción 1) Administración y gestión de recursos humanos en el deporte. 2) Orientación y tutoría. 3) Habilidades digitales para gestores deportivos. 4) Gestión de eventos deportivos. 5) Marketing y comunicación en el campo del deporte. 6) Estrategias y mecanismos de sostenibilidad financiera para organizaciones deportivas. 7) Buena gobernanza

	introducción
Visión general	Los alumnos se conocerán y comprenderán el objetivo principal del proyecto y los objetivos específicos de la capacitación. En la segunda parte, los alumnos realizarán una evaluación previa de sus conocimientos, habilidades y competencias y se les presentará la metodología de Educación a través del deporte.
Tipología	Teórico-Práctico
Duración	3 horas
Métodos	Verbal: Exposición oral, debate Práctica de ejecución

Entrega de contenidos	<p>Conocimientos teóricos:</p> <p>Presentación en Power Point del proyecto con sus objetivos</p> <p>Herramienta de autoevaluación</p> <p>Presentación en Power Point de ETS que contiene también las diferencias entre educación para el deporte, por el deporte y a través del deporte</p>
Evaluación	<p>En la sesión nº 3 a los estudiantes se le proporcionará un cuestionario de autoevaluación</p>
Lista de sesiones	<ul style="list-style-type: none"> - Construyendo equipo: "Juego de nombres en voleibol" - Presentación del proyecto - Expectativas de los alumnos: "Expectativas, preocupaciones y contribuciones y autoevaluación" - Introducción a la metodología Educación a través del deporte
Materiales	<p>Proyector, pizarra y marcadores, post-it de colores, papel blanco, voleibol, pequeñas mantas</p>
Procedimientos	<p><u>Juego de nombres en voleibol" (60 min)</u></p> <p>El entrenador dividirá a los alumnos en 4 equipos de 4 personas. Cada equipo recibirá una pequeña manta.</p> <p>Reglas:</p> <p>Un miembro de un equipo dice su nombre, el país emisor, el deporte favorito y una palabra que puede describirlo. Luego, el equipo lanza la pelota de voleibol dentro de la manta a otro equipo que debería atraparla. Cuando lo atrapan, tienen que repetir el nombre, el país emisor, el deporte favorito y la palabra que describe a la persona anterior. Después de eso, un miembro del equipo dirá su nombre, el país de envío, el deporte favorito y una palabra que pueda describirlo, y nuevamente el equipo arrojará la pelota a otro grupo. En este caso, los miembros deben repetir la información de las dos personas anteriores y así sucesivamente hasta que todos los alumnos tengan el cambio para presentarse.</p> <p><u>Presentación del proyecto (30 min):</u></p> <p>Paso 1 - Presentación: el profesor presentará el proyecto, su objetivo general y los objetivos específicos de la formación y su agenda.</p> <p>Paso 2 - Preguntas y respuestas: los estudiantes tendrán este momento específico para pedir algunas aclaraciones sobre el proyecto y la capacitación.</p> <p><u>"Expectativas, preocupaciones y contribuciones y autoevaluación" (60 min)</u></p> <p>Paso 1: El profesor colocará 3 póster en la pared: expectativas, inquietudes, contribuciones y explicará el procedimiento, así como el propósito del taller (10</p>

	<p>minutos).</p> <p>Paso 2: El profesor pedirá a los alumnos que escriban en post-it sus expectativas personales, inquietudes con respecto a la capacitación y cómo pueden contribuir a través de su experiencia (20 minutos).</p> <p>Paso 3: Seguirá una sesión de información para cada póster (30 minutos).</p> <p><u>“Presentación de la metodología Educación a través del deporte” (30 min):</u></p> <p>Paso 1: El formador presentará la metodología de Educación a través del deporte y destacará las principales diferencias con la Educación para el deporte y por el deporte.</p> <p>Paso 2: El capacitador abrirá el debate centrado en la pregunta: ¿cómo podemos adaptar el ETS a las necesidades de los jóvenes a las necesidades de los migrantes?</p>
--	--

Módulo 1: Administración y gestión de recursos humanos en el deporte	
Visión general	El módulo se centrará en preparar al operador y al participante para el trabajo en entornos comunitarios. El operador puede identificar claramente cualquier brecha en la provisión existente de capacitación y apoyar al participante en el logro de resultados de aprendizaje para mejorar las perspectivas de empleo futuras en la gestión deportiva.
Resultados de aprendizaje	<p><u>Area de contenidos:</u></p> <p>Requisitos de seguridad Comprensión de las regulaciones de seguridad requeridas para entregar ETS a grupos comunitarios</p> <p>Legislación en salud y seguridad Conocer la legislación sobre salud y seguridad específica para la entrega de ETS en el país respectivo</p> <p>Regulación de empleo (igualdad y diversidad) Comprender las regulaciones laborales en relación con la igualdad y la diversidad en el deporte</p> <p>Habilidades:</p> <p>Idiomas: Escrito y verbal país anfitrión Capacidad para comunicarse en el idioma del país anfitrión utilizando habilidades tanto escritas como verbales</p> <p>Selección y entrevista Demostrar técnicas de selección y entrevista relevantes para el papel de un gestor deportivo</p>

	<p>Presentación</p> <p>Presentarse utilizando una variedad de técnicas a una variedad de audiencias en entornos formales y no formales.</p> <p>Competencias:</p> <p>Capacidad para liderar y motivar a otros</p> <p>Experiencia para liderar y motivar grupos de personal o voluntarios</p> <p>Gestionar y organizar</p> <p>Demostración de buenas habilidades de gestión del tiempo y capacidad de organizar la carga de trabajo adecuadamente</p> <p>Comunicación con partes interesadas</p> <p>Capacidad de comunicarse con diferentes niveles de colegas y partes interesadas utilizando técnicas apropiadas para el entorno dado</p>
Tipología	Teórico-Práctica
Duración	9 horas
Métodos	Verbal: Exposición oral, debate Práctica de ejecución
Entrega de contenidos	<p>Conocimientos teóricos:</p> <p>Presentación de Power Point con respecto a las regulaciones de seguridad requeridas para entregar ETS a grupos</p> <p>Presentación en power point sobre legislación específica de salud y seguridad en el deporte en el país respectivo</p> <p>Presentación en power point sobre la normativa laboral en relación con igualdad y diversidad en el deporte.</p> <p>Conocimientos prácticos:</p> <p>Ejercicios de educación a través del deporte que fomentarán el proceso de aprendizaje.</p> <p>(“Baloncesto de idiomas”, “Reclutamiento con balón”, “Liderazgo en hockey” y “Comunicación en fútbol”)</p>
Evaluación	El profesor pasará un cuestionario de evaluación específica al finalizar cada sesión

<p>Lista de sesiones</p>	<p><u>Área de conocimientos:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -Presentación sobre las regulaciones de seguridad requeridas para desarrollar ETS a los grupos de la comunidad seguidos de una sesión de preguntas y respuestas - Presentación sobre la legislación de salud y seguridad específica para el desarrollo de ETS en el país respectivo seguida de una sesión de preguntas y respuestas -Presentación sobre la normativa laboral en relación con la igualdad y la diversidad en el deporte, seguida de una sesión de preguntas y respuestas <p><u>Habilidades:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> “Baloncesto de idiomas” “Reclutamiento con balón ” <p><u>Competencias:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> “Liderazgo en hockey” “Comunicación en fútbol”
<p>Materiales</p>	<p>Proyector, folios, pizarra y poster, bolígrafos, petos, balones, palos de hockey, porterías y campo de juego</p>
<p>Procedimientos</p>	<p><u>Área de conocimientos</u></p> <p>“Presentación sobre las regulaciones de seguridad requeridas para desarrollar ETS a grupos comunitarios” (60 min).</p> <p>Paso 1: El profesor presentará la presentación de Power Point preparada de antemano (30 min).</p> <p>Paso 2: sesión de preguntas y respuestas (30 min).</p> <p>“Presentación sobre la legislación de salud y seguridad específica en el país respectivo” (60 min).</p> <p>Paso 1: El capacitador presentará la presentación de Power Point preparada de antemano (30 min).</p> <p>Paso 2: sesión de preguntas y respuestas (30 min).</p> <p>“Presentación sobre la normativa laboral en relación con la igualdad y la diversidad en el deporte” (60 min).</p> <p>Paso 1: El capacitador presentará la presentación de Power Point preparada de antemano (30 min).</p> <p>Paso 2: sesión de preguntas y respuestas (30 min).</p> <p><u>Habilidades</u></p> <ul style="list-style-type: none"> “Baloncesto de idiomas” <p>Paso 1: El capacitador presentará el taller y dividirá a los participantes en dos</p>

	<p>equipos (5 min).</p> <p>Paso 2: Durante la primera ronda, los alumnos jugarán un partido de baloncesto con reglas normales (10 min).</p> <p>Paso 3: El entrenador introducirá una nueva regla: cuando un equipo anota, recibirá un pequeño documento con una palabra clave relacionada con el lenguaje propio de la gestión deportiva. La palabra estará en el idioma nacional. Luego, el equipo encontrará la palabra correspondiente en inglés en la pizarra y la adjuntará al lado. Si el equipo elige la palabra correspondiente incorrecta, no se contará el punto anotado. Después de la explicación, los alumnos jugarán el segundo partido (20 min).</p> <p>Paso 4: Para la tercera ronda, en lugar de recibir palabras clave, el equipo que puntúe recibirá una oración relacionada con el lenguaje de gestión deportiva. La oración estará en el idioma nacional y nuevamente, el equipo debe adjuntarla junto a la oración en inglés correspondiente escrita en la pizarra. Si el equipo elige la oración correspondiente incorrecta, no se contará el punto anotado. Después de que se introduzca la regla, los alumnos jugarán el tercer partido (20 min).</p> <p>Paso 5: El capacitador dirigirá una sesión de reflexión con los alumnos (20 min). Preguntas a utilizar: ¿Cómo te sentiste en este taller? ¿Qué ronda te gustó más? ¿Por qué? ¿Fue difícil hacer coincidir la palabra y las oraciones? ¿Te sentiste frustrado cuando perdiste los puntos anotados? ¿Cuál es su percepción de la gestión deportiva ahora?</p> <p>Paso 6: El capacitador administrará un cuestionario de evaluación rápida relacionado con el taller, a fin de que los alumnos proporcionen comentarios sobre su eficiencia y aplicabilidad (15 min).</p> <p>“Reclutamiento con balón” Paso 1: El profesor presentará el taller y dividirá a los participantes en dos equipos (5 min).</p> <p>Paso 2: Durante la primera ronda, los alumnos jugarán un partido de <i>balón prisionero</i> con reglas normales (5 min).</p> <p>Paso 3: El entrenador introducirá una nueva regla: todos los miembros de ambos equipos deben crear una línea al lado de su campo respectivo y solo un jugador por equipo permanecerá dentro. Habrá un partido uno contra uno hasta que uno</p>
--	---

de los jugadores anote. Cuando un jugador anota, se le permite ir a la otra línea del equipo e intentar reclutar a un miembro del equipo en 40 segundos. Si tiene éxito, entonces el miembro se unirá a su equipo. Después de la explicación, los alumnos jugarán el segundo partido (20 min).

Paso 4: Los equipos volverán a estar en la línea, pero esta vez dos jugadores diferentes se quedan solos en el campo. Luego, el Entrenador introducirá una nueva regla: la de la ronda anterior sigue siendo válida pero, si un equipo que acaba de reclutar a un jugador de la línea opuesta del equipo, obtiene otro punto, se le permite elegir un jugador de su propia línea. Sin embargo, los jugadores en la línea tendrán 30 segundos cada uno para convencer al reclutador (que es el jugador del equipo oponente) para que los elija, explotando sus habilidades de presentación. Al final, el reclutador elegirá un jugador que se unirá al campo. A partir de ahora, siempre habrá un cambio entre el reclutamiento de un jugador del equipo oponente y uno del propio equipo. Después de que se introduzca la regla, los alumnos jugarán el tercer partido (25 min).

Paso 5: El capacitador dirigirá una sesión de reflexión con los alumnos (20 min).

Preguntas a utilizar:

¿Cómo te sentiste en este taller?

¿Qué ronda te gustó más? ¿Por qué?

Para los reclutadores: ¿fue difícil reclutar jugadores del equipo oponente?

Para los demás: ¿se sintió frustrado cuando trató de presentarse como el mejor y no fue elegido?

¿Qué aprendiste de este taller?

Paso 6: El capacitador administrará un cuestionario de evaluación rápida relacionado con el taller, a fin de que los alumnos proporcionen comentarios sobre su eficiencia y aplicabilidad (15 min).

Competencias:

“Liderazgo en hockey”

Paso 1: El profesor presentará el taller y dividirá a los participantes en dos equipos (5 min).

Paso 2: Durante la primera ronda, los alumnos jugarán un partido de hockey sobre césped con reglas normales (10 min).

Paso 3: El capacitador presentará una nueva regla: cada miembro recibirá un pequeño documento que contiene un rol específico. El entrenador destacará el hecho de que el papel debe mantenerse en secreto de los demás roles:

-Líder: lleva al equipo a la victoria (x3)

	<p>- Motivador: motivar al equipo (x2)</p> <p>- Individualista: discute con sus compañeros de equipo sobre todo (x5)</p> <p>Después de la explicación, los alumnos jugarán el segundo partido (20 min).</p> <p>Paso 4: El entrenador permitirá a cada equipo discutir una estrategia ganadora. Los roles seguirán siendo válidos, sin embargo, el entrenador le pedirá a cada equipo que elija un Capitán, que será el único autorizado para dar instrucciones durante el partido final (5 min).</p> <p>Después de que se decida la estrategia y se designen los capitanes, los alumnos jugarán el tercer partido (15 min).</p> <p>Paso 5: El profesor reflexionará con los alumnos sobre lo ocurrido en la sesión (20 min).</p> <p>Preguntas a utilizar:</p> <p>¿Cómo te sentiste en este taller?</p> <p>¿Qué ronda te gustó más? ¿Por qué?</p> <p>¿Cuál fue tu papel? ¿Fue difícil hacerlo?</p> <p>¿Fue difícil elegir un Capitán? ¿Cómo tomaste la decisión?</p> <p>¿Qué aprendiste de este taller?</p> <p>Paso 6: El capacitador administrará un cuestionario de evaluación rápida relacionado con el taller, a fin de que los alumnos proporcionen comentarios sobre su eficiencia y aplicabilidad (15 min).</p> <p>“Comunicación en fútbol”</p> <p>Paso 1: El profesor presentará el taller y dividirá a los participantes en dos equipos (5 min).</p> <p>Paso 2: Durante la primera ronda, los alumnos jugarán un partido de fútbol con normalidad de reglas (10 min).</p> <p>Paso 3: El entrenador permitirá que cada equipo discuta una estrategia ganadora, sin embargo, el entrenador establecerá una nueva regla: solo se pueden usar gestos para comunicarse (5 min). Después de que se decida la estrategia, los alumnos jugarán el segundo partido (15 min).</p> <p>Paso 4: El Entrenador permitirá que cada equipo discuta nuevamente una estrategia ganadora. Esta vez se permite la comunicación verbal, sin embargo, el entrenador presentará una nueva regla: cada miembro recibirá un pequeño documento que contiene un rol específico. El capacitador destacará el hecho de que el rol debe mantenerse en secreto de los demás (5 min). Roles:</p> <p>- Motivador: motivar al equipo (x5)</p>
--	---

	<ul style="list-style-type: none"> - Apático: no sigas la estrategia, no te importa el juego (x3) - Espía: ayuda al otro equipo, no dejes que tus compañeros lo noten (x3). <p>Después de que se decida la estrategia y se asignen los roles, los alumnos jugarán El tercer partido (15 min).</p> <p>Paso 5: El profesor reflexionará con los estudiantes (20 min). Preguntas a utilizar: ¿Cómo te sentiste en este taller? ¿Qué ronda te gustó más? ¿Por qué? ¿Cuál fue tu papel? ¿Fue difícil hacerlo? ¿Tuviste éxito en manejarte sin un Líder/Capitán? ¿Qué aprendiste de este taller?</p> <p>Paso 6: El profesor administrará un cuestionario de evaluación rápida relacionado al taller, para que los alumnos puedan proporcionar comentarios sobre su eficiencia y aplicabilidad (15 min).</p>																				
<p>Adaptaciones nacionales</p>	<p><u>Área de conocimientos:</u></p> <table border="0"> <tr> <td>Bulgaria</td> <td>Comprensión del estado de salud de las poblaciones migrantes en relación con la cobertura médica y los accidentes.</td> </tr> <tr> <td>Bulgaria</td> <td>Comprensión de la legislación laboral en torno a los trabajadores migrantes y su situación en el país de acogida</td> </tr> <tr> <td>España</td> <td>Conocer la Ley del Deporte</td> </tr> <tr> <td>Italia</td> <td>Requerimientos legales de seguridad</td> </tr> <tr> <td>Italia</td> <td>Comprensión de procesos burocráticos</td> </tr> <tr> <td>Italia</td> <td>Comprensión de las costumbres de la sociedad en la que se desarrolla la actividad</td> </tr> </table> <p><u>Habilidades:</u></p> <table border="0"> <tr> <td>Gales</td> <td>Dominio del idioma Galés</td> </tr> <tr> <td>Italia</td> <td>Importancia del uso de habilidades de comunicación no verbal</td> </tr> <tr> <td>Italia</td> <td>Importancia de la participación de todos los interesados de la comunidad</td> </tr> <tr> <td>Bulgaria</td> <td>Apoyo adicional para aprender el idioma búlgaro para los grupos destinatarios</td> </tr> </table> <p><u>Competencias:</u> No son requeridas</p>	Bulgaria	Comprensión del estado de salud de las poblaciones migrantes en relación con la cobertura médica y los accidentes.	Bulgaria	Comprensión de la legislación laboral en torno a los trabajadores migrantes y su situación en el país de acogida	España	Conocer la Ley del Deporte	Italia	Requerimientos legales de seguridad	Italia	Comprensión de procesos burocráticos	Italia	Comprensión de las costumbres de la sociedad en la que se desarrolla la actividad	Gales	Dominio del idioma Galés	Italia	Importancia del uso de habilidades de comunicación no verbal	Italia	Importancia de la participación de todos los interesados de la comunidad	Bulgaria	Apoyo adicional para aprender el idioma búlgaro para los grupos destinatarios
Bulgaria	Comprensión del estado de salud de las poblaciones migrantes en relación con la cobertura médica y los accidentes.																				
Bulgaria	Comprensión de la legislación laboral en torno a los trabajadores migrantes y su situación en el país de acogida																				
España	Conocer la Ley del Deporte																				
Italia	Requerimientos legales de seguridad																				
Italia	Comprensión de procesos burocráticos																				
Italia	Comprensión de las costumbres de la sociedad en la que se desarrolla la actividad																				
Gales	Dominio del idioma Galés																				
Italia	Importancia del uso de habilidades de comunicación no verbal																				
Italia	Importancia de la participación de todos los interesados de la comunidad																				
Bulgaria	Apoyo adicional para aprender el idioma búlgaro para los grupos destinatarios																				

Módulo 2: Coaching y Mentorización

<p>Visión general</p>	<p>El módulo se centrará en proporcionar a los participantes herramientas útiles para liderar grupos. A través de técnicas de tutoría y entrenamiento, los participantes recibirán formas efectivas de administrar grupos y compartir las principales dinámicas de relación en el campo de los deportes de base y el voluntariado.</p>
<p>Resultados de aprendizaje</p>	<p>Area de contenidos:</p> <p>Fundamentos del deporte (inclusivo):</p> <p>Conocimiento sobre “Coaching” y “Mentoring” en el deporte y en el desarrollo de sesiones de deporte inclusivo.</p> <p>Coaching en deporte de base:</p> <p>Comprensión del entrenamiento deportivo de base y las estructuras de desarrollo involucradas.</p> <p>Liderazgo y voluntariado:</p> <p>Conocimiento de las vías de liderazgo y voluntariado disponibles para individuos y grupos en el sector deportivo.</p> <p>Habilidades:</p> <p>Comunicación en entornos de Coaching y Mentorización:</p> <p>Capacidad para comunicarse con una variedad de participantes en el entorno deportivo, utilizando técnicas de coaching y mentorización.</p> <p>Liderazgo de grupos en poblaciones diversas:</p> <p>Poder demostrar la capacidad de liderar diversos grupos de participantes con empatía en función de los requisitos específicos del individuo y el grupo.</p> <p>Comunicación digital:</p> <p>Competente en el uso de tecnología y plataformas de comunicación digital: correo electrónico, móvil, redes sociales.</p> <p>Competencias:</p> <p>Liderar sesiones de coaching:</p> <p>Confiado en liderar sesiones de coaching deportivo en una variedad de entornos deportivos de base.</p> <p>Mentor de aspirantes a entrenadores y gestores deportivos</p> <p>Demostrar mentorías exitosa de entrenadores y gerentes aspirantes en entornos deportivos.</p> <p>Desarrollar y liderar sesiones deportivas inclusivas.</p> <p>Experiencia de adaptar la entrega en sesiones de entrenamiento deportivo para</p>

	crear oportunidades más inclusivas.
Tipología	Teórico-Práctica
Duración	9 horas
Métodos	Verbal: Exposición oral, debate. Práctica de ejecución.
Entrega de contenidos	<p>Conocimientos teóricos: Presentación de Power Point con respecto a coaching y mentorización: Roles, Responsabilidades y Objetivos. Presentación en Power point sobre liderazgo y las principales dinámicas de grupo. Presentación en Power point sobre actividades de voluntariado e inclusión social Como tener un personal motivado y utilizar la comunicación digital</p> <p>Conocimientos prácticos: Ejercicios de Educación a través del deporte que fomentarán el proceso de aprendizaje ("Línea de montaje", "La serpiente ciega", "Parar y seguir" y "Balonmano todo muro").</p>
Evaluación	El capacitador administrará un cuestionario de evaluación específico después del final de cada taller.
Lista de sesiones	<p>Área de conocimientos: -Presentación sobre coaching y mentoring: roles, responsabilidades y objetivos. -Presentación sobre liderazgo y los principales grupos y dinámicas de relación. -Presentación de actividades de voluntariado e inclusión social. Cómo tener un personal motivado y cómo utilizar canales de comunicación digital.</p> <p>Habilidades: - "Línea de ensamblaje" - "La serpiente ciega"</p> <p>Competencias: - "Detente y sigue" - "Balonmano todo muro".</p>
Materiales	-Proyector, post-it, Dodgebal (Balón prisionero), baberos, parches para ojos, rotafolio, bolígrafos, marcadores, hojas pequeñas, dos obstáculos, círculos, esteras, conos.

Procedimientos	<p><u>Área de conocimientos</u></p> <p><u>“Presentación sobre coaching y mentoring: roles, responsabilidades y objetivos” (60 min).</u></p> <p>Paso 1: El capacitador presentará la presentación de Power Point preparada de antemano (30 min).</p> <p>Paso 2: sesión de preguntas y respuestas (30 min).</p> <p><u>“Presentación sobre liderazgo y los principales grupos y dinámicas de relación” (60 min).</u></p> <p>Paso 1: El capacitador presentará la presentación de Power Point preparada de antemano (30 min).</p> <p>Paso 2: sesión de preguntas y respuestas (30 min).</p> <p><u>“Presentación sobre actividades de voluntariado e inclusión social. Cómo tener un personal motivado y cómo utilizar canales de comunicación digital ” (60 min).</u></p> <p>Paso 1: El capacitador presentará la presentación de Power Point preparada de antemano (30 min).</p> <p>Paso 2: sesión de preguntas y respuestas (30 min).</p> <p><u>Habilidades</u></p> <p><u>"Línea de Ensamblaje" (90 min).</u></p> <p>Paso 1: El capacitador pregunta por aquellos que desean ser observadores que permanecerán fuera de la actividad y dividirán al resto del grupo en un trío.</p> <p>Paso 2: cada trío debe consistir en un constructor, un corredor y un espectador. Cada trío elige independientemente cómo asignar los diferentes roles</p> <p>Paso 3: Los espectadores van al gimnasio donde el entrenador ya ha preparado el campo con muchos materiales dispersos. su objetivo será hacer que el constructor dibuje lo que ve en el campo.</p> <p>Los constructores se mudan a otra habitación, al menos a 20 m de distancia, donde tienen que dibujar lo que los corredores contarán. Los corredores deberán llevar el mensaje de los espectadores a los constructores.</p> <p>Paso 4: Tendrán 30 minutos para lograr su objetivo.</p> <p>Paso 5: El capacitador dirigirá una sesión informativa. (20 minutos).</p> <p>Preguntas a utilizar:</p> <ul style="list-style-type: none"> > ¿Cómo te sentiste en este taller? > ¿Qué fue lo más difícil de hacer? ¿Por qué? > ¿Cómo te sentiste en tu papel? > ¿Cuáles son los mayores desafíos con respecto a la comunicación y la escucha? <p>Al final, el observador compartirá lo que ha salido observando desde el exterior.</p> <p>Paso 6: El capacitador administrará un cuestionario de evaluación rápida</p>
----------------	--

	<p>relacionado con el taller, para que los alumnos brinden comentarios sobre su eficiencia y aplicabilidad (15 min).</p> <p><u>"Serpiente ciega" (90 min)</u></p> <p>Paso 1: El capacitador presentará el taller y dividirá a los participantes en 2 o 3 grupos.</p> <p>Paso 2: cada grupo crea una línea (como una serpiente) de acuerdo con una pista simple. Todos los miembros de las líneas deberán estar doblados a ciegas. a excepción de uno que será el guía / líder</p> <p>Paso 3: el entrenador explicará la primera ronda. El líder tendrá que guiar a la "Serpiente ciega" a través de la pista sin hablar y simplemente tocando al primer miembro de la línea.</p> <p>Paso 4: la guía cambia. El entrenador explica la segunda ronda. El guía debe guiar a la Serpiente Ciega a través del camino sin poder tocarla, sino solo usando su voz.</p> <p>Paso 5: el líder cambia de nuevo. El entrenador explicará nuevamente la tercera ronda en la que el guía debe guiar a la serpiente ciega a través del camino sin hablar, pero solo tocando a la última persona en la línea.</p> <p>Paso 6: El capacitador dirigirá una sesión de información con los alumnos (20 min).</p> <p>Preguntas a utilizar:</p> <ul style="list-style-type: none"> > ¿Cómo te sentiste en este taller? > ¿Cómo te sentiste como líder? ¿Cómo te sentiste mientras te guiaban? > ¿Qué ronda te gustó más? ¿Por qué? > ¿Cuáles son los pros y los contras de las diferentes formas de liderazgo? > ¿Qué aprendiste de este taller? <p>Paso 6: El capacitador administrará un cuestionario de evaluación rápida relacionado con el taller, a fin de que los alumnos proporcionen comentarios sobre su eficiencia y aplicabilidad (15 min).</p> <p><u>Competencias:</u></p> <p><u>"Detente y sigue"</u></p> <p>Paso 1: El capacitador presentará el taller y explicará cómo usar y adaptar la próxima actividad. Stop and Go brinda la oportunidad de tener una forma muy simple de controlar una situación y sentirse seguro al liderar las sesiones de entrenamiento deportivo (5 min).</p> <p>Paso 2: Comience a caminar por el espacio y pare cuando se dé la señal (10 min).</p> <p>Paso 3: en cada inicio, introduce una variante en el juego usando esquemas motores básicos, diferentes formas de movimiento, diferentes direcciones, etc. (Ej. Correr hacia atrás, saltar solo con un pie, rodar)</p> <p>Paso 3: siempre se ejecuta cuando se da "Ir" y siempre cambia las posiciones finales, cambiando, por ejemplo, el número de extremidades que tocan el suelo.</p> <p>Paso 4: cada vez, el entrenador nombra a uno de los participantes que debe</p>
--	--

	<p>hacer un ejercicio. El resto del grupo debe imitarlo.</p> <p>Paso 5: sigue corriendo y crea pequeños grupos en cada señal de stop hasta formar un solo grupo</p> <p>Paso 5: El capacitador dirigirá una sesión informativa con los alumnos (20 min).</p> <p>Preguntas a utilizar:</p> <ul style="list-style-type: none"> > ¿Cómo te sentiste en este taller? > ¿Qué tipo de variantes puedes introducir? > ¿Cómo podría adaptar la actividad a necesidades especiales? > ¿Cómo podría adaptar la actividad a diferentes deportes? > ¿Qué aprendiste de este taller? <p>Paso 6: El capacitador administrará un cuestionario de evaluación rápida relacionado con el taller, a fin de que los alumnos proporcionen comentarios sobre su eficiencia y aplicabilidad (15 min).</p> <p><u>"Balonmano todo muro"</u></p> <p>Paso 1: El capacitador presentará el taller y dividirá a los participantes en dos equipos (5 min).</p> <p>Paso 2: cada equipo se divide en dos grupos: defensa y ataque. La defensa se asigna a lo largo de la pared del gimnasio y tendrá que defender la puerta representada en el lado corto del campo. Los jugadores se mueven por el campo de acuerdo con las reglas del balonmano. En cada gol marcado, los dos grupos (defensa y ataque) cambiarán de posición. El partido continúa sin interrupciones. (20 minutos).</p> <p>Paso 3: el entrenador agrega un segundo objetivo más pequeño "objetivo 2" (obstáculo de atletismo) y asigna uno para cada equipo. A partir de ese momento, los equipos pueden elegir si usarlo para anotar o no. Para anotar, la pelota debe rodar debajo del obstáculo y atravesarlo. Los goles laterales valen 2 puntos mientras que el gol en la pared vale 1. El entrenador deja 5 minutos para que los equipos piensen en una estrategia.</p> <p>Después de que se decida la estrategia, los alumnos jugarán el segundo partido (10 min).</p> <p>Paso 4: El entrenador permitirá que cada equipo discuta nuevamente una estrategia ganadora y dejará que el equipo juegue durante otros 10 minutos.</p> <p>Paso 5: El capacitador dirigirá una sesión informativa con los alumnos (20 min).</p> <p>Preguntas a utilizar:</p> <ul style="list-style-type: none"> > ¿Cómo te sentiste en este taller? > ¿Qué ronda te gustó más? ¿Por qué? > ¿Cuál fue tu papel? ¿Fue difícil hacerlo? > ¿Tuviste éxito manejándote con o sin un Líder / Capitán? > ¿Qué aprendiste de este taller? <p>Paso 6: El capacitador administrará un cuestionario de evaluación rápida relacionado con el taller, a fin de que los alumnos proporcionen comentarios</p>
--	---

	sobre su eficiencia y aplicabilidad (15 min).
Adaptaciones nacionales	<p><u>Área de conocimientos:</u></p> <p>Fundamentos del deporte (inclusivo) No requerido.</p> <p>Entrenamiento Deportivo de Base Bulgaria: comprensión de los requisitos de calificación para los deportes de base entrenamiento.</p> <p>Liderazgo y voluntariado Gales: buena comprensión de las vías de liderazgo de la NGB.</p> <p>Habilidades:</p> <p>Comunicación en entornos de coaching y mentoring Gales: diferenciación de la entrega a grupos de habilidades mixtas.</p> <p>Liderazgo de grupos en poblaciones diversas. Bulgaria: conocimiento de los requisitos específicos de los participantes (religiosos, cultura, género).</p> <p>Comunicación digital No requerido.</p> <p>Competencias:</p> <p>Sesiones principales de coaching No requerido.</p> <p>Mentor de aspirantes a entrenadores y gerentes No requerido.</p> <p>Desarrollar y liderar sesiones deportivas inclusivas. Italia: desarrollo de la innovación de otras disciplinas deportivas.</p>

Módulo 3: Habilidades digitales para gestores deportivos

<p>Visión general</p>	<p>Los participantes obtendrán conocimientos y habilidades básicas sobre cómo usarlas (computadoras, PC, tabletas y tecnología móvil) y cómo aplicarlas en el lugar de trabajo de la organización deportiva. Obtendrán conocimiento y competencia en el uso de una gama de plataformas de redes sociales relevantes para el entorno deportivo, así como conocimiento y competencia en el uso de sistemas de gestión de datos para monitorear los niveles de actividad y crear informes básicos de gestión.</p>
<p>Resultados de aprendizaje</p>	<p>Área de contenidos:</p> <p>Tecnología de la información - Word / Excel / Outlook Conocimiento de TI y cómo aplicarlo en el lugar de trabajo.</p> <p>PowerPoint / Presentación a través de plataformas en línea Comprensión para la elaboración de presentaciones en línea, seminarios y sesiones de coaching.</p> <p>Gestión de datos Comprensión básica de los sistemas de gestión de datos que respaldan la entrega en entornos comunitarios de deporte / actividad.</p> <p>Habilidades:</p> <p>Informática Informática en el uso de computadoras, PC, tabletas y tecnología móvil.</p> <p>Competente con las redes sociales. Competencia demostrada en el uso de una gama de plataformas de redes sociales relevantes para el entorno deportivo.</p> <p>Uso de sistemas de gestión de datos. Capaz de utilizar sistemas de gestión de datos para controlar los niveles de actividad y crear informes de gestión básicos.</p> <p>Competencias:</p> <p>Uso de herramientas de internet (IT) en el deporte comunitario y la configuración de proyectos. Uso exitoso de IT para ayudar a la preparación, promoción y entrega de sesiones deportivas y de actividades.</p> <p>La capacidad de presentar y compartir usando medios digitales. Demostrar el uso de plataformas de medios digitales para compartir experiencias e información de sesiones deportivas con una variedad de seguidores.</p>

	<p>Buenas habilidades de comunicación digital en todas las plataformas. Uso integrado demostrado de múltiples plataformas digitales para ampliar la difusión desde la entrega.</p>
Tipología	Teórico-Práctica
Duración	7 horas
Métodos	Verbal: Exposición oral, debate. Práctica de ejecución.
Entrega de contenidos	<p>Conocimientos teóricos: Power Point y presentaciones digitales</p> <p>Conocimientos prácticos: Práctica de sesión en word, excel. Sesión práctica de campaña en redes sociales y planificación de la comunicación.</p>
Evaluación	El capacitador administrará un cuestionario de evaluación específico después del final de cada taller.
Lista de sesiones	<p>Area de conocimientos: -"Tecnologías de la información y conocimientos informáticos en el deporte".</p> <p>Habilidades: - "Sistemas de gestión de datos en organizaciones deportivas".</p> <p>Competencias: - "Redes sociales en organizaciones deportivas".</p>
Materiales	Proyector, A3 / rotafolios, papeles A4, publicaciones, marcadores / bolígrafos, tareas en la computadora, computadora (con conexión a Internet).

Procedimientos	<p><u>Área de conocimientos</u></p> <p><u>"Tecnología de la información y conocimientos informáticos en el deporte"</u></p> <p>El entrenador afirma que el conocimiento sobre cómo aplicar IT en el lugar de trabajo mediante el uso de software y el uso de IT en presentaciones en línea, seminarios y sesiones de entrenamiento.</p> <p>Hay varios programas que se implementarán en el proceso de aprendizaje: Word, Excel, Outlook, PowerPoint y Presentaciones a través de plataformas en línea.</p> <p>Los ejercicios brindarán a los participantes la oportunidad de obtener los conocimientos básicos sobre el uso de TI en el lugar de trabajo.</p> <p>El entrenador divide a los participantes en grupos de máx. 2 personas en la</p>
----------------	--

	<p>computadora.</p> <p>A los participantes se les dice que representan una Organización Deportiva y que tienen que trabajar en tareas especiales usando Word, Excel, Outlook, PowerPoint y poner Presentación a través de plataformas en línea.</p> <p>Cada grupo tomará tareas escritas en papel A4.</p> <p>Tarea 1 (45 min): texto y / u otros elementos que deben escribirse nuevamente y reorganizado por los ejercicios:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Crear y diseñar formularios de admisión / consulta, etc. (formulario, debe utilizar formas, cuadros de texto, colores, opciones de formato, tablas y líneas horizontales,...). - En el texto, cambie la fuente, el estilo, el color y el tamaño de cada oración. Haga que cada uno sea diferente al anterior y al siguiente. - Crear facturas / folletos / folletos. - Diseñe la portada y la contraportada utilizando la opción de portada en el menú. - Use arte inteligente y cree organigramas. - Hacer página de contenido de libros o página de índice. - Intenta crear un encabezado y pie de página similar al que estás viendo en el libro. - Insertar imagen en la forma. - Practique el hipervínculo y cree enlaces entre textos de documentos de Word usando Word Art e imprímalo. - Crear un gráfico en Word. - Inserte la marca de agua con el nombre de esa empresa. - Decorar documento de Word con borde de página, borde de contenido, agregar patrón y escribir texto hermoso en él. - Insertar imágenes y practicar en el menú Formato y las opciones de imagen. - Inserte una plantilla o descargue la nueva plantilla en Microsoft Word desde Internet y edite esas plantillas con su contenido. <p>Tarea 2 (45 min): hojas de cálculo y cálculos en Excel</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cree una hoja de cálculo básica ingresando texto, números y fórmulas; - Formato de celdas y columnas. - Cree una hoja de cálculo para realizar cálculos y estadísticas (utilizando fórmulas). - Crear gráficos. - Ordenar datos e imprimir partes de una hoja de trabajo. - Utiliza un nombre de rango en la fórmula para calcular los costos de viaje, haciendo gráficos. - Formateo: cambia la apariencia de su libro de trabajo antes de imprimir. - Información personal y estado del correo electrónico; -Formateo: cambiar la apariencia de su libro de trabajo antes de imprimir: pagos de miembros.
--	---

	<p>Tarea 3 (45 min): uso de Outlook en la comunicación por correo electrónico y en la administración (correos electrónicos, calendarios, contactos, tareas, listas de tareas, ...)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cinta de opciones, panel de navegación, carpetas, bandeja de entrada, personalización de Outlook características, el asistente fuera de la oficina, opciones de impresión, gestión de datos, archivo, creación y personalización de cuentas, uso compartido y delegación; - Redactar y enviar mensajes de correo electrónico, formatear el correo electrónico, agregar diferentes tipos de archivos adjuntos, utilizando las funciones cc: y bcc: agregando una firma, creando recibos de entrega y lectura, creando reglas y alertas, gestión de mensajes y búsqueda; - Administre el calendario de Outlook: cree citas y reuniones con diferentes opciones (prioridad, recurrencia, recordatorios), reciba y responda a invitaciones, cree tareas, personalice la pantalla e imprima su calendario; - Administración de contactos de Outlook: agregar nuevos contactos, crear listas de distribución que se pueden compartir y distribuir en diferentes formatos, mostrar contactos de varias maneras y agruparlos por criterios, etc. <p>Tarea 4 (45 min): uso de PowerPoint para presentaciones</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cree una nueva presentación de PowerPoint de 4 diapositivas, inserte una nueva diapositiva con el Título y el nuevo Diseño de diapositiva - Agregue texto al marcador de posición del título. - Cambiar el diseño de una diapositiva. - Copie y pegue una diapositiva y luego muévala a una nueva ubicación. - Aplicar un tema a su presentación. Si está utilizando el ejemplo, aplique el tema Integral. - Inserte una diapositiva en blanco y luego inserte un cuadro de texto en la diapositiva. - Cambie el tamaño de la diapositiva de Pantalla ancha a Estándar. - Use diferentes animaciones en diferentes diapositivas (use el Panel de animación para reordenar los efectos, experimente con diferentes opciones de inicio y tiempos, agregue dos efectos adicionales a uno de los objetos). - Use una presentación de diapositivas y navegue por las diapositivas. <p>Tarea 5 (45 min): hacer una presentación a través de plataformas en línea</p> <ul style="list-style-type: none"> - Google Slides, Prezi, PowerPoint Online, SlideShare, Zoho Slides, Canva, Mentimetre. <p>Al final del ejercicio, se le pide a cada grupo que presente su trabajo (5-10</p>
--	--

	<p>minutos aproximadamente) y se genera una discusión entre los participantes.</p> <p>Habilidades</p> <p><u>"Sistemas de gestión de datos en organizaciones deportivas"</u></p> <p>El Entrenador afirma que existen algunas herramientas que pueden utilizarse para el desarrollo de sistemas de gestión de datos con el fin de monitorear los niveles de actividad y crear informes básicos de gestión en las organizaciones deportivas.</p> <p>Es importante lograr un conocimiento en la gestión de datos que pueda ser compatible con las organizaciones deportivas y sus entornos de actividad.</p> <p>Los participantes se dividen en grupos de 4 personas. Los grupos trabajan en el desarrollo de bases de datos para organizaciones deportivas. Cada grupo se asigna como está en lo siguiente:</p> <p>Tarea 1 (45 min): Herramientas de administración de datos de Excel: MS PowerQuery, PowerPivot i Power BI.</p> <p>Los participantes harán subtareas:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Ejercicio de listas y bases de datos: bases de datos en Excel, hojas de cálculo Excel, ordenación, filtrado por selección, filtrado por criterios de configuración, filtrado avanzado, criterios, valores únicos, subtotales - Ejercicio de tablas dinámicas - Trabajar con una tabla dinámica, El diseño de la tabla dinámica, Diseñar una tabla dinámica, Ordenar en tabla dinámica, Filtrar en tabla dinámica, Grupos y subtotales, Agrupar datos en una tabla dinámica, Campo de valores. - Ejercicio de creación de tablas dinámicas: el término tabla dinámica, creación de tablas dinámicas y paneles simples, tablas dinámicas y gráficos. <p>Tarea 2 (60 min): Uso avanzado de Excel: funciones avanzadas excelentes: Búsqueda de datos (BUSCARV, BUSCARH); ÍNDICE, IFERROR; LÓGICA y FUNCIONES CONDICIONALES (SUMARIO, etc.)</p> <p>Subtareas de funciones avanzadas para participantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ver ejercicio de datos - Ejemplos de todas las funcionalidades asociadas con la visualización de datos: formato condicional, filtrado y una serie de opciones relacionadas con la visualización de filtros, Todo sobre gráficos - Elección de los gráficos correctos y modo Excel, validación de entrada - Trabajar con ejercicio de datos - Importar datos de fuentes externas, conectarse a bases de datos, trabajar con datos recuperados, aplicarles fórmulas y crear
--	---

	<p>comandos macro e invocarlos: Recuperar datos externos (Txt, Base de datos), Limpieza de datos, Procesamiento de datos, Los problemas de trabajar con grandes cantidades de datos en Excel, y cómo se resuelven, Automatización del procesamiento mediante comandos macro.</p> <p>Competencias:</p> <p>"Redes sociales en organizaciones deportivas"</p> <p>The Trainer afirma que hay muchas plataformas populares de redes sociales que se pueden usar para organizaciones deportivas.</p> <p>Los participantes en parejas (grupo de 2) trabajan en el desarrollo de redes sociales para la organización deportiva.</p> <p>Cada grupo se asigna como está en lo siguiente (2 x 45 min):</p> <p>1) Cree una estrategia de redes sociales de un evento deportivo local para promover su publicación de forma pretenciosa.</p> <p>Para el ejercicio, los participantes deben abrir perfiles en las redes sociales: Facebook, Instagram, Twitter y YouTube y planifique un plan editorial de 3 meses que integre estas 4 herramientas.</p> <p>2) Crear una estrategia de comunicación de la actividad ordinaria de un Club deportivo local, a partir de un "día abierto" de la temporada anterior.</p> <p>Para el ejercicio, los participantes deben centrarse en cómo integrar las diferentes herramientas de comunicación (sitio web, boletín, redes sociales, etc.) en un proceso estructurado (recopilación de datos fuera de línea - en línea, acciones de comunicación, análisis, etc.)</p> <p>Se proporcionan grupos para trabajar en ejercicios durante 90 minutos. Se pide a los participantes que presenten sus perfiles a sus colegas. Cada grupo tiene 10 minutos para la presentación de sus perfiles.</p> <p>Los participantes tomarán fotos y revisarán talleres en sus nuevos perfiles / cuentas de redes sociales.</p>
<p>Adaptaciones nacionales</p>	<p><u>Área de conocimientos:</u></p> <p>Tecnología de la información - Word / Excel / Outlook No requerido.</p> <p>PowerPoint / Presentación a través de plataformas en línea No requerido.</p> <p>Gestión de datos No requerido.</p> <p>Habilidades:</p>

	<p>Informática No requerido.</p> <p>Competente con las redes sociales. No requerido.</p> <p>Uso de sistemas de gestión de datos. No requerido. Competencias:</p> <p>Uso de IT en entornos comunitarios de deporte y proyectos. Italia: herramientas específicas de gestión de proyectos.</p> <p>La capacidad de presentar y compartir usando medios digitales Italia: conocimiento de las tendencias italianas en el uso de las redes sociales.</p> <p>Buenas habilidades de comunicación digital en todas las plataformas. Italia: Conocimiento de herramientas de desarrollo de cuestionarios.</p>
--	--

Módulo 4: Gestión de eventos deportivos	
Visión general	El módulo se centrará en preparar al operador y a los participantes en la gestión de eventos deportivos. Los participantes aprenderán puntos básicos y requisitos para la organización de eventos deportivos.
Resultados de aprendizaje	<p>Área de contenidos:</p> <p>Requisitos de salud y seguridad para eventos deportivos. Comprender los requisitos para ofrecer sesiones deportivas seguras y la legislación de apoyo a nivel de país.</p> <p>Protección de eventos deportivos. Conocimiento de los requisitos de protección para todos los participantes en las sesiones deportivas, incluidos niños, adultos vulnerables, jóvenes, voluntarios, entrenadores y espectadores.</p> <p>Administración para eventos deportivos. Conciencia de la administración deportiva.</p> <p>Habilidades:</p> <p>Planificación y gestión de eventos. Demostración de una buena planificación de eventos y prácticas de gestión.</p> <p>Capacitación del personal del evento y voluntarios. La capacidad de capacitar al personal del evento y a los voluntarios en preparación para la entrega del evento en sus roles elegidos.</p> <p>Posibilidad de utilizar programas de registro y gestión de eventos. Experto en el uso de sistemas de registro y programas de gestión de eventos relevantes.</p> <p>Competencias:</p> <p>Entrega de eventos deportivos seguros e inclusivos. Experiencia en apoyar la entrega de eventos deportivos seguros e inclusivos.</p> <p>Liderando y motivando al personal y a los empleados del evento. Capacidad probada para liderar y motivar al personal y empleados del evento, incluidos los voluntarios</p> <p>Construyendo relaciones con socios / partes interesadas del evento</p>

	Evidencia de una buena asociación de trabajo y participación exitosa en la construcción de relaciones en la gestión de eventos.
Tipología	Teórico-Práctica
Duración	Duración: 12 horas
Métodos	Verbal: Exposición oral, debate. Teoría: Planificación de eventos y actividades grupales Práctica: Organizar y dirigir eventos para grupos de pares y grupos comunitarios locales. <u>Observación</u> : Visitar un evento deportivo existente en la comunidad como observador.
Entrega de contenidos	<p>Evento deportivo individual: Carrera divertida</p> <ul style="list-style-type: none"> -Presentación de power point sobre los requisitos de protección y los procesos de administración requeridos en una ejecución divertida -Presentación de power point sobre normativa laboral en relación con el deporte en un país específico. <p>Contenido práctico: Ejercicios de educación a través del deporte que fomentarán el proceso de aprendizaje ("Carrera de orientación vital", "Carrera divertida solo para mujeres")</p> <p>Evento deportivo comunitario - Torneo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Presentación de PowerPoint sobre salud y seguridad y requisitos de salvaguarda para eventos deportivos comunitarios / cuestionario interactivo - Presentación / actividad de PowerPoint sobre los requisitos de administración para eventos deportivos comunitarios, incluidos los sistemas de entrada / registro <p>Contenido práctico: Actividad de educación a través del deporte que fomentará el proceso de aprendizaje - torneo deportivo grupal ("Fast Sports for Fun") Evento deportivo basado en la comunidad ("CPMES Community Cup Challenge")</p> <p>Ambos submódulos: Observación del evento deportivo local.</p>
Evaluación	El capacitador administrará un cuestionario de evaluación específico después del final de cada taller.

<p>Lista de sesiones</p>	<p><u>Área de conocimiento:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -Presentación sobre los requisitos de protección y los procesos de administración requeridos en una carrera divertida. -Presentación sobre requisitos de salud y seguridad y salvaguarda para eventos deportivos comunitarios / cuestionario interactivo. -Presentación / Actividad sobre los requisitos de administración para eventos deportivos comunitarios, incluidos los sistemas de entrada / registro. <p><u>Habilidades</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - "Carrera de Orientación a la Vida" - "Diversión en Deportes Rápidos" <p><u>Competencias</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - "Carrera divertida sólo mujeres" - "CMPES Community Cup Challenge"
<p>Materiales</p>	<p>Proyector, mapas para ruta de orientación, computadoras / tabletas, papeles pequeños, bolígrafos, equipos para correr, conos. PC / proyector, equipamiento deportivo</p>

Procedimientos	<p>Evento deportivo individual: Carrera divertida</p> <p>Área de conocimiento: Sesión 1</p> <p>“Presentación sobre los requisitos de salvaguarda y los procesos de administración requeridos en una carrera divertida” (60 min).</p> <p>Paso 1: Lluvia de ideas sobre el conocimiento necesario para organizar un evento deportivo (5 min)</p> <p>Paso 2: El capacitador presentará la presentación de Power Point preparada de antemano (40 min).</p> <p>Paso 3: sesión de preguntas y respuestas (15 min).</p> <p>Habilidades</p> <p><u>"Carrera de Orientación a la Vida" (90 min).</u></p> <p>Paso 1: El capacitador presentará la actividad y dividirá a los participantes en diez equipos formados por 3-5 personas (5 min).</p> <p>Paso 2: El capacitador entregará un mapa del área donde se realiza la actividad a cada uno de los grupos. Cada mapa tendrá 10 pistas (zona de puntos) que los equipos deben buscar y encontrar (5 min).</p> <p>Paso 3: Luego, el entrenador explicará cómo es el procedimiento de la actividad. Es similar a la búsqueda del tesoro. Los grupos deberán recolectar todas las pistas, separadas entre ellas unos 500 metros, para tener toda la información sobre las habilidades que deben adquirir. Para obtener las pistas, es necesario resolver un problema en cada zona de pistas, sobre las habilidades que queremos enseñar. Estos serían algunos ejemplos</p>
----------------	--

	<p>Planificación y gestión de eventos. Para esta habilidad, se han planteado tres problemas en tres pistas.</p> <p>a) Determine la mejor fecha para la realización de una raza popular en sus ciudades y justifique esta elección.</p> <p>b) Decidir la mejor ruta para llevar a cabo esta actividad en sus ciudades.</p> <p>c) Proponer cuáles serían las autoridades que deberían ser informadas.</p> <p>d) La planificación y el horario deben organizar una carrera popular.</p> <p>e) Capacitación del personal del evento y voluntarios.</p> <p>f) Explica tres conocimientos que el personal necesita aprender</p> <p>g) Explique tres conocimientos que los voluntarios necesitan aprender.</p> <p>h) Proponer 4 formas diferentes de capacitar al personal y a los voluntarios (en línea y en persona)</p> <p>i) Capacidad para utilizar programas de registro y gestión de eventos.</p> <p>j) Diseñar una base de datos para una raza popular.</p> <p>k) Encuentra 4 aplicaciones que se pueden usar para controlar los registros de eventos.</p> <p>l) Encuentra 4 software que pueden usarse para controlar registros de eventos</p> <p>m) Una vez que hayan logrado todas las pistas, deberán unirlos y resolver una pregunta entre todos los miembros del equipo (10 m).</p> <p>Paso 4: Desarrollar la carrera de orientación (60 m).</p> <p>Paso 5: El capacitador administrará un cuestionario de evaluación rápida relacionado con la actividad, para que los alumnos proporcionen comentarios sobre su eficiencia y aplicabilidad (10 min).</p> <p>Competencias:</p> <p>“Carrera divertida sólo mujeres” (120 min).</p> <p>Paso 1: Preparación divertida de la carrera (60 min).</p> <p>El capacitador presentará la actividad y dividirá al azar el grupo que distribuye las tareas a realizar por cada uno de ellos (registro y entrega de números, organización de voluntarios, miembros de seguridad, miembros de la salud, jueces de inicio y fin, personal de medios, fotógrafo, etc.). Los estudiantes serán ubicados en su área de trabajo y comenzarán a realizar sus tareas de acuerdo con las instrucciones dadas en la sesión anterior. Resolución de dudas.</p> <p>Paso 2: competencia de carrera divertida. 5 km. (40 min)</p> <p>El entrenador será el coordinador principal y dará inicio a la carrera. Los estudiantes participarán activamente en el desarrollo de la carrera y estarán atentos a</p> <p>Cualquier evento imprevisto.</p> <p>Paso 3: Desmontaje de la carrera divertida (10 min)</p> <p>Paso 4: Evaluación y comentarios. El formador y los alumnos evaluarán en grupo la organización del evento para detectar posibles errores y factores para mejorar (10 min).</p> <p>Evento deportivo comunitario – Torneo</p>
--	--

	<p>Área de conocimientos:</p> <p><u>"Evento deportivo seguro"</u></p> <p>Presentación y cuestionario (60 minutos)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Presentación de PowerPoint sobre requisitos de salud y seguridad y salvaguarda para eventos deportivos en un nivel apropiado seguido de un cuestionario interactivo. - Paso 1: El entrenador presentará una serie de imágenes que indican la salud y la seguridad correctas e incorrectas / protección en eventos deportivos - 30 minutos. - Paso 2: Prueba: el grupo se divide en dos equipos y puede responder a las preguntas de prueba interactivas presentadas por el entrenador: 20 minutos. - Paso 3: evaluación de 10 minutos de respuestas y comentarios grupales para la próxima sesión. <p><u>Habilidades:</u></p> <p><u>"Diversión en Deportes Rápidos"</u></p> <p>Presentación de PowerPoint y proceso de registro simulado seguido de actividad práctica grupal.</p> <p>Paso 1. El entrenador presentará al grupo el desafío de crear un pequeño torneo deportivo para sus compañeros para un máximo de 25 personas. Como parte del desafío deben: 30 minutos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Juega como mínimo con cinco deportes / variantes en 45 minutos, incluidas diferentes versiones modificadas de deportes tradicionales. Base giratoria. - Identifica los deportes que van a jugar en este torneo. - Elija un formato adecuado para dividir el grupo en equipos - Identificar qué instalación y equipo se necesita - Complete una plantilla de Deportes rápidos en grupos para planificar la actividad - Asignar roles para cada actividad deportiva, incluyendo, líder, oficial de partido, secretario y oficial de seguridad. 30 minutos. <p>Paso 2. Simulación de registro en línea: los miembros del grupo deberán completar un simulacro de registro en línea e imprimir una base de datos de jugadores / partidos con el apoyo del entrenador: 15 minutos</p> <p>Paso 3. Actividad práctica grupal - Torneo "Fast Sports Fun" 45 minutos: el entrenador dirigirá la primera sesión seguida de un máximo de 5 deportes entregados por el grupo con 5 minutos de retroalimentación e información incluida al final de la actividad.</p> <p>Los deportes deben ser deportes tradicionales o juegos que se puedan adaptar a lugares cerrados / de la calle / comunitarios.</p>
--	---

	<p><u>Competencias:</u></p> <p>"CPMES Community Cup Challenge" 120 minutos</p> <p>Los participantes, apoyados por el entrenador, crean un ambiente divertido e inclusivo.</p> <p>La elección del participante del deporte / evento será seleccionada por el Entrenador, que también asignará roles al grupo en función de sus habilidades y experiencia.</p> <p>Paso 1 - Reunión informativa del evento por parte del entrenador - 10 minutos</p> <p>Paso 2 - Establezca el equipo y la verificación de seguridad por grupo - 10 minutos</p> <p>Paso 3 - Introducción y resumen de los participantes del evento - 10 minutos</p> <p>Paso 4: Desafío de la Copa Comunitaria: 70 minutos Los participantes del evento se dividen en equipos y se les asigna un líder del grupo por equipo como "voluntario", otros "gerentes" del evento asumen roles, incluidos funcionarios y organizadores. El entrenador y el personal externo adoptan el papel de oficiales de seguridad / protección.</p> <p>Paso 5 - Informe y minutos de presentación del evento 20 minutos Presentación de una "Copa" para cada participante del evento, con la copa tienen derecho a un refresco gratuito en un lugar comunitario previamente acordado.</p> <p><u>Competencias:</u></p>
	<p>Actividad de Observación- 3 horas</p> <p>(Esta actividad se completará una vez que se hayan completado los otros dos submódulos).</p> <p>Cada participante identifica un evento deportivo de la comunidad local de su elección para observarlo como una introducción a alguna experiencia industrial.</p> <p>Paso 1: los participantes deben escribir una breve carta a un organizador del evento solicitando su visita de observación.</p> <p>Paso 2: Se confirma y registra una hora y fecha acordadas para la visita con el capacitador de CPMES (el capacitador no tiene que asistir).</p> <p>Paso 3: El participante visita su evento elegido durante medio día (3 horas) y observa su contacto trabajando y también la gestión del evento.</p> <p>Paso 4: Dentro del tiempo asignado para la observación, el participante debe hacer un breve video clip de su visita para compartir con el capacitador explicando lo que la experiencia significó para ellos.</p>
<p>Adaptaciones nacionales</p>	<p><u>Área de conocimientos:</u></p> <p>Requisitos de salud y seguridad para eventos deportivos.</p> <p>Italia: Conocimiento de variaciones regionales en regulaciones y Conocimiento de sistemas de transporte y variaciones regionales.</p> <p>Protección de eventos deportivos.</p> <p>Italia: conocimiento de las variaciones regionales en las regulaciones y</p>

	<p>conocimiento de los sistemas de transporte y las variaciones regionales</p> <p>Administración para eventos deportivos. España: Conocimiento de los requisitos legales que regulan las profesiones deportivas.</p> <p><u>-Habilidades:</u></p> <p>Planificación y gestión de eventos. No requerido.</p> <p>Capacitación del personal del evento y voluntarios. No requerido.</p> <p>Posibilidad de utilizar programas de registro y gestión de eventos. No requerido.</p> <p><u>-Competencias:</u></p> <p>Entrega de eventos deportivos seguros e inclusivos. No requerido.</p> <p>Liderando y motivando al personal y a los empleados del evento. No requerido.</p> <p>Construyendo relaciones con socios / partes interesadas del evento. No requerido.</p>
--	--

Módulo 5: Marketing y comunicación en el ámbito del deporte	
Visión general	<p>El módulo se centrará en proporcionar a los participantes herramientas útiles para el apoyo en el marketing y comunicación en el ámbito del deporte.</p> <p>Mediante el uso verbal y escrito del lenguaje y las técnicas digitales, los participantes recibirán formas efectivas para diseminar información eficientemente y construir relaciones con equipos de comunicación.</p>
Resultados de aprendizaje	<p>Área de contenidos:</p> <p>Uso del lenguaje verbal y escrito Comprensión de las habilidades escritas y verbales requeridas para promover actividades en el campo del deporte.</p> <p>Conocimientos informáticos Conocimiento de las herramientas relevantes para apoyar el marketing y la comunicación en el campo del deporte, incluida la promoción, el análisis y la obtención de información de los participantes.</p> <p>Desarrollo / liderazgo deportivo comunitario Conciencia de los canales de comercialización y comunicación vinculados al desarrollo deportivo comunitario y liderazgo en el deporte.</p> <p>Habilidades:</p> <p>Creación de medios escritos Capacidad de escribir artículos e informes para apoyar el marketing y la promoción de la actividad deportiva.</p> <p>Producción de medios digitales Especialización en el uso de fotografía y video digital utilizando una gama de equipos que incluyen teléfonos móviles y tabletas para registrar la actividad.</p> <p>Promoción de la igualdad y la diversidad en el deporte Habilidades de presentación de informes para destacar la igualdad y la diversidad de la actividad en el campo del deporte.</p> <p>Competencias:</p> <p>Informes sobre deporte y actividad Experiencia en la redacción de artículos e informes de actividades en el campo del deporte.</p>

	<p>Promoción del deporte a través de plataformas digitales Creación de medios digitales a partir de actividades en el deporte.</p> <p>Capacidad para construir relaciones y difundir información de la actividad deportiva Experiencia de trabajo con equipos externos de marketing y comunicación en la promoción deportiva.</p>
Tipología	Teórico-Práctica
Duración	Duración: 6 horas
Métodos	Verbal: Exposición oral, debate. Práctica: Trabajo práctico y actividades.
Entrega de contenidos	<p>Contenido Teórico</p> <ul style="list-style-type: none"> - Presentación de PowerPoint sobre habilidades de comunicación en el campo de deporte: uso escrito y verbal con palabras adecuadas y técnicas de discurso elocuente. - Presentación de PowerPoint sobre deportes y valores que son vinculado a este campo, como identidad, diversidad, igualdad con respecto a problemas actuales. Cómo los deportes pueden ser una herramienta social para el cambio y / o el empoderamiento. -Presentación final de PowerPoint sobre habilidades digitales y redes sociales, influencia, cómo usarlas eficientemente y cómo llegar al público adecuado. <p>Contenido práctico: Ejercicios y actividades deportivas que estén vinculados a los temas presentados en las diferentes resentaciones de PowerPoint (actividades para romper el hielo, "El baloncesto como herramienta para la comunicación »,« Juegos tradicionales », juego de Kahoot)</p>
Evaluación	El capacitador administrará un cuestionario de evaluación específico después del final de cada taller.
Lista de sesiones	<p>Área de conocimiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> -- Presentación de PowerPoint sobre habilidades de comunicación en el campo de deporte: uso escrito y verbal con palabras adecuadas y técnicas de discurso elocuente. - Presentación de PowerPoint sobre deportes y valores que son vinculado a este campo, como identidad, diversidad, igualdad con respecto a problemas actuales.

	<p>Cómo los deportes pueden ser una herramienta social para el cambio y / o el empoderamiento.</p> <p>-Presentación final de PowerPoint sobre habilidades digitales y redes sociales, influencia, cómo usarlas eficientemente y cómo llegar al público adecuado.</p> <p>Habilidades</p> <p>- Actividades grupales durante las presentaciones</p> <p>Competencias</p> <p>- "Baloncesto como una herramienta de comunicación"</p> <p>- "Juegos tradicionales"</p>
Materiales	Proyector, post-it, dorsales, portafolios, bolígrafos, marcadores, hojas pequeñas, sobres grandes, cancha de baloncesto, , sillas, Shrek onion clip (en Youtube).
Procedimientos	<p>Área de conocimiento:</p> <p><u>"Presentación de PowerPoint sobre habilidades de comunicación en el campo de deporte: uso escrito y verbal con palabras adecuadas y técnicas de discurso elocuente" (90 min).</u></p> <p>Paso 1: El capacitador presentará la presentación de PowerPoint preparada de antemano (30 min).</p> <p>Paso 2: Actividades grupales de debate y discusión (45-60 min).</p> <p><u>"Presentación de PowerPoint sobre valores en el deporte" (90 min).</u></p> <p>Paso 1: El capacitador presentará la presentación de PowerPoint preparada de antemano (30 min).</p> <p>Paso 2: Actividades grupales de debate y discusión (45-60 min).</p> <p><u>"Presentación de PowerPoint sobre habilidades digitales y redes sociales" (90 min).</u></p> <p>Paso 1: El capacitador presentará la presentación de PowerPoint preparada de antemano (30 min).</p> <p>Paso 2: Actividades grupales de debate y discusión (45-60 min).</p> <p>Habilidades</p> <p>Las presentaciones de PowerPoint pueden ser interactivas y el capacitador puede crear pequeños grupos dentro de los participantes para estudios de caso o algunos ejercicios vinculados al tema para ilustrar la parte teórica. Entonces, el</p>

	<p>entrenador puede dar comentarios sobre el trabajo de los participantes y puede haber discusiones.</p> <p><u>Ejemplos de actividades/ejercicios:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Primera presentación de PowerPoint sobre habilidades de comunicación: El capacitador puede pedirles a los participantes / grupos que preparen una presentación oral rápida sobre un evento deportivo. - Segunda presentación de PowerPoint Deportes y Valores El capacitador puede sugerir un tema y los participantes / grupo deben vincularlo a las noticias o un famoso deportista. Por ejemplo, igualdad en el deporte, hablar sobre mujeres que juegan al fútbol u otro deporte que solía ser típicamente "para hombres", y cómo les da poder. La idea es vincular el deporte como una herramienta para empoderamiento o como una herramienta para cambiar la opinión de las personas sobre las minorías, etc. - Presentación final de PowerPoint sobre habilidades digitales El capacitador puede pedir a grupos pequeños que busquen la mejor manera de diseminar un tipo de evento, dependiendo de lo que se explicó durante la presentación. Los participantes presentarían su estrategia para llegar a tantas personas como sea posible. <p><u>Competencias</u></p> <p><u>"El baloncesto como herramienta de comunicación" (90min) - después de la primera presentación</u></p> <p>Primero, el capacitador presentará el taller y explicará cómo usar y adaptar la siguiente actividad. El baloncesto como herramienta de comunicación es una forma de permitir a los participantes experimentar cómo los diferentes enfoques de comunicación se vinculan a diferentes sentimientos y tienen un impacto en sus actuaciones.</p> <p>Los diferentes objetivos de este juego son:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Descubrir relaciones causales entre diferentes enfoques de comunicación y el impacto de estos - Ser conscientes de cómo nuestras mentes y sentimientos se ven afectados por la forma en que nos comunicamos. - Reflexionar sobre cómo comunicarse en la vida cotidiana de forma que todos se beneficien y también de una manera que cree desarrollo en lugar de conflicto. <p>El ejercicio puede ser dividido en 3 módulos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Baloncesto 1 (descubre el impacto de diferentes enfoques de comunicación) <p>Introducción breve al modelo de indagación apreciativa, que es un enfoque al cambio organizativo que se centra en las fortalezas más que en debilidades,</p>
--	--

	<p>bastante diferente a muchos enfoques de evaluación que se centran en el déficit y los problemas).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Baloncesto 2 (experiencia práctica de indagación apreciativa) <p>Una sesión informativa seguirá a cada uno de los 2 módulos de baloncesto</p> <p><u>1ª Partido de Baloncesto:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -Los dos equipos deberían jugar a baloncesto (2 partidos que durarían 6 minutos) -Cada equipo tiene un entrenador -Para el primer equipo, se le dice al entrenador que sea exclusivamente positivo y que haga muchos cumplidos y refuerzos. -Para el segundo equipo, se le dice al entrenador que solo atienda a las debilidades de los jugadores y que sea predominantemente negativo -En la segunda mitad del partido, los dos entrenadores cambian de roles <p><u>Informe y evaluación:</u></p> <p><u>-Preguntas para los entrenadores:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -¿Cómo te sentiste siendo el entrenador positivo y negativo respectivamente? ¿Reconociste alguna diferencia en la forma en que los jugadores te respondieron? <p>Preguntas para los jugadores:</p> <ul style="list-style-type: none"> -¿Cómo te sentiste jugando para el entrenador positivo / negativo? ¿Tu juego se vio afectado por el tipo de entrenamiento? ¿Cómo? -¿Algunas ventajas y desventajas de las dos formas de entrenamiento? -¿Puedes relacionar estas experiencias con cualquier situación en la vida cotidiana? <p><u>2º Partido de Baloncesto:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -Antes de comenzar el segundo juego, el entrenador puede dar una breve introducción sobre el concepto y la idea detrás del modelo de "Indagación apreciativa" y esbozar algunos objetivos para que los participantes los tengan en cuenta en relación a la práctica (como reconocimiento de los esfuerzos de los participantes, proporcionando "feedback", teniendo en cuenta el desarrollo posterior de los participantes) - Jugar a baloncesto (2 tiempos de 6 min) -Diferentes entrenadores (algunos intercambiados durante el partido) -Esta vez todos los entrenadores tienen que practicar el modelo de indagación apreciativa. <p><u>Informe y evaluación:</u></p> <p><u>Preguntas a formular:</u></p>
--	---

	<p>-Repita las preguntas sobre los sentimientos y observaciones tanto a los entrenadores como a los jugadores.</p> <p>-¿Cómo diferencia esta experiencia de la que tuvieron en el último partido?</p> <p>-¿Algunos pros y contras de la investigación apreciativa?</p> <p>-¿Podría implementarse este enfoque en cualquier situación de la vida cotidiana?</p> <p>Resumen del ejercicio completo:</p>
	<p>-¿Qué aprendieron los participantes?</p> <p>-¿Cómo se puede aplicar este conocimiento en la práctica y en la vida cotidiana?.</p> <p>- ¿Qué ventajas ofrece?.</p> <p>- ¿Cuál es el siguiente paso para convertirse con buenos comunicadores?</p> <p>"Juegos tradicionales: identidad y Deporte" (90 minutos) - después de la segunda presentación.</p> <p>Primero, el entrenador presentará el taller (Deporte y Valores) y explicará cómo usar y adaptar la próxima actividad. "Juegos tradicionales: identidad y deporte ". Es un método de exploración de las diferencias culturales, éticas y a cerca de los derechos humanos para los participantes a través del deporte y la experiencia de la vida.</p> <p>Los diferentes objetivos de este juego son:</p>
	<p>-Comprender la conexión entre cultura y deporte.</p> <p>-Entender mejor nuestra identidad y a nosotros mismos.</p> <p>-Comprender los aspectos interculturales del deporte.</p> <p>Preparación:</p> <p>-El capacitador debe configurar el ordenador portátil y el proyector, preparar el rotafolio, los documentos para el ejercicio de la cebolla y tener las preguntas en 3 sobres para cada grupo. Debería haber una presentación de diapositivas de apoyo para aquellos participantes que nunca hayan jugado.</p> <p>Instrucciones:</p> <p>-El entrenador debe reproducir el video Shrek Onion a los participantes (disponible en Youtube)</p> <p>-Reflexión: al igual que una cebolla, cada persona tiene múltiples capas que conforman quiénes son, influye en sus vidas, determina sus propias decisiones. Los participantes tendrán 15 minutos para reflexionar personalmente sobre sí mismos usando la metáfora de la cebolla.</p> <p>-Pregunta de transición: ¿Cuál es su primer recuerdo del deporte o la actividad física? ¿y por qué se ha guardado?.</p> <p>-En identidad:</p>

	<p><u>-Rayuela</u></p> <p>-En grupos de 4, los participantes deben compartir su variación de rayuela o un juego tradicional similar jugado de niños en su país. Deben recopilar preguntas en sobres que podrían ser:</p> <ul style="list-style-type: none"> -¿Cuál es el efecto del deporte en la cultura? -¿Cuál es el efecto de la cultura en el deporte? -¿Cuáles son algunos de los aspectos interculturales del deporte? <p>Como grupo grande, la discusión puede extenderse para ver opiniones culturales en formato debate sobre lo siguiente para el informe.</p> <p><u>Informe y evaluación:</u></p> <p><u>Preguntas que podrían discutirse:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -¿Crees que los políticos en tu país usan el deporte o eventos deportivos para distraer y desviar a la población de los problemas políticos y económicos? - ¿Son necesarias las pruebas sexuales de los atletas para garantizar una competencia justa? -¿Es una gran violación de la dignidad humana y el derecho a la privacidad de las personas? - ¿Crees que los deportistas profesionales deberían tener derechos similares? a los de otros trabajadores, por ejemplo, el derecho a formar sindicatos y el derecho a no ser despedido injustamente?. -Los atletas a nivel internacional deben acordar un código de conducta. Aquellos que rompen el código, por ejemplo, al usar un evento deportivo para realizar declaraciones políticas son penalizados. ¿Es esto una negación del derecho de una persona a la libertad de expresión?.
<p>Adaptaciones nacionales</p>	<p><u>-Área de conocimientos:</u></p> <p>Uso escrito y verbal del lenguaje. Bulgaria: apoyo adicional para la formación en idiomas extranjeros para operadores deportivos</p> <p>Alfabetización informática No requerido</p> <p>Desarrollo deportivo comunitario / liderazgo No requerido</p> <p><u>-Habilidades:</u></p> <p>Crear medios escritos No requerido</p> <p>Producción de medios digitales. No requerido</p> <p>Promoción de igualdad y diversidad en el deporte. No requerido</p>



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

	<p><u>Competencias:</u></p> <p>Informar sobre deporte y actividad. No requerido</p> <p>Promoción del deporte a través de plataformas digitales. No requerido</p> <p>Capacidad para construir relaciones y difundir información de actividad deportiva No requerido</p>
--	---

Módulo 6: Estrategias y mecanismos de sostenibilidad financiera para organizaciones deportivas	
Visión general	<p>En este módulo, los participantes obtendrán los conocimientos y la comprensión básicos. sobre cómo las organizaciones deportivas desarrollarían y adoptarían la sostenibilidad financiera</p> <p>Estrategias y mecanismos para asegurar la operación. Los participantes ganarán conocimiento y habilidades avanzadas sobre cómo diseñar y desarrollar una estrategia para adoptar en organizaciones deportivas, así como adquirir conocimientos, herramientas y métodos prácticos sobre cómo asegurar la sostenibilidad financiera del deporte.</p> <p>Organizaciones.</p>
Resultados de aprendizaje	<p>Área de contenidos:</p> <p>Emprendimiento</p> <p>Comprensión de los principios del emprendimiento y su beneficio para las organizaciones deportivas en el desarrollo de ingresos.</p> <p>Gestión económica</p> <p>Conocimiento de sistemas básicos de gestión del presupuesto.</p> <p>Patrocinio</p> <p>Conciencia del potencial del patrocinio en el desarrollo de nuevas fuentes de ingresos para actividades relacionadas con el deporte.</p> <p>Habilidades:</p> <p>Solicitudes de subvención</p> <p>Capacidad de recopilar información de respaldo para las solicitudes de subvención y la entrada en los formularios / sistemas de solicitud relevantes.</p> <p>Control y planificación del presupuesto</p> <p>Capacidad para planificar y controlar un presupuesto para eventos y actividades, así como los procesos de monitoreo requeridos.</p> <p>Desarrollo de nuevos negocios</p> <p>Buenas habilidades interpersonales y comprensión de las técnicas básicas de desarrollo empresarial.</p> <p>Competencias:</p> <p>Construcción de relaciones: partes interesadas clave</p> <p>Experiencia en el desarrollo de relaciones con organismos de financiación y partes interesadas influyentes</p> <p>Finalización de solicitudes de subvención /gestión de proyectos</p> <p>Participación en solicitudes de financiación de subvenciones y posterior experiencia en gestión de proyectos.</p>

	<p>Desarrollo de fuentes de financiación complementarias Identificación de tipos de ingresos complementarios vinculados a la promoción deportiva.</p>
Tipología	Teórico-Práctica
Duración	Duración: 2 horas y media
Métodos	Verbal: Exposición oral, debate. Práctica: Trabajo práctico y actividades.
Entrega de contenidos	A3/ Exposición en rotafolio.
Evaluación	El capacitador administrará un cuestionario de evaluación específico después del final de cada taller.
Lista de sesiones	<p>Área de conocimiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> - "Sesión introductoria" <p>Habilidades y competencias</p> <ul style="list-style-type: none"> - "¿Cómo diseñamos y desarrollamos una estrategia financiera?" - "¿Cómo aseguramos la sostenibilidad financiera de una organización deportiva?"
Materiales	Proyector, Rotafolio A3 recambios, Folios A4, Post-its, Marcadores/bolígrafos.
Procedimientos	<p>Área de conocimiento: "Sesión introductoria"</p> <p>El capacitador prepara papel A3 / rotafolio, cada uno con un título de los siguientes términos "Sostenibilidad financiera" "Desarrollo de estrategia financiera", "Mecanismos financieros" e "Identificación de necesidades" y los ubica en el suelo en el medio de la habitación.</p> <p>El capacitador divide a los participantes en grupos de 4-5 personas, les proporciona papel A4, bolígrafos / lápices y post-it. Los grupos tienen 20 minutos para investigar, discutir y escribir post-its, palabras y declaraciones, representando y definiendo cada uno de los términos que se les presentan en A3 / rotafolio.</p> <p>Se le pide a cada grupo que coloque los post-its en cada Papel A3 / Rotafolio en consecuencia.</p> <p>Al final, el capacitador toma uno por uno los papeles y lee en voz alta las respuestas, generando discusión.</p> <p>Los documentos A3 / rotafolio se publican en las paredes para que los participantes tomen fotos y revisen todas las respuestas durante los descansos.</p>

	<p>También se toman fotos y se publican en cuentas de redes sociales.</p> <p><u>Habilidades y Competencias</u> "¿Cómo diseñamos y desarrollamos una Estrategia Financiera?"</p> <p>El capacitador orienta sobre cómo diseñar y desarrollar una estrategia es extremadamente importante para una organización deportiva para asegurar la operatividad y organización de actividades. Hay varias plantillas para estrategias que los planes y las organizaciones deportivas deberían adoptar para que esté cerca de sus actividades. Este ejercicio brindará a los participantes la oportunidad de ganar los conocimientos básicos para desarrollar un Plan Financiero.</p> <p>El capacitador divide a los participantes en grupos de 4-5 personas. Se proporciona a los grupos papel A3 / rotafolio, post-its, marcadores / bolígrafos.</p> <p>A los participantes se les dice que representen una Organización Deportiva y que tienen que desarrollar una estrategia financiera. Un papel A4 distribuido a cada grupo, a los que se pide cumplimentar con los siguientes pasos:</p> <p>PASO 1: Marco legal en un país relacionado con fuentes financieras del deporte Organizaciones. Elija un país de la UE, estudie brevemente la legislación marco de referencia. Por favor conteste lo siguiente. A) ¿Qué país has elegido? B) ¿Existe una legislación para las fuentes financieras específica de las organizaciones deportivas?. C) ¿Existen reglas o regulaciones específicas?¿o limitaciones? (15 minutos.)</p> <p>PASO 2:Por favor, escoge un nombre para tu ORGANIZACIÓN DEPORTIVA, y proporciona una breve descripción (500 palabras) (10 min.)</p> <p>PASO 3: Como equipo de expertos responsables del desarrollo financiero plantea una estrategia para su organización deportiva, necesita discutir, decidir sobre el siguiente y escriba brevemente:</p> <p>a) ¿CUÁL es el objetivo de su Estrategia Financiera? b) ¿QUIÉN hace la Estrategia? preocupación (grupos objetivo), c) ¿Por qué es importante la estrategia financiera? d) ¿A qué actividades se referirá la estrategia financiera? e) MÉTODOS / HERRAMIENTAS utilizadas para identificar fuentes financieras f) EJEMPLOS de fuentes financieras (40 min.)</p> <p>Al final del ejercicio se le pide a cada grupo que presente su trabajo (5-10 minutos aproximadamente) y se genera discusión entre los participantes.</p> <p>Los documentos A3 / rotafolio se publican en las paredes para que los participantes tomen fotos y revisen todas las respuestas durante los descansos. También se toman fotos y se publican en cuentas de redes sociales.</p>
--	---

	<p>"¿Cómo aseguramos la sostenibilidad financiera de una Organización Deportiva?"</p> <p>El capacitador declara que hay muchas maneras para que las organizaciones deportivas puedan asegurar la sostenibilidad financiera y el propósito del ejercicio es presentar algunas herramientas y métodos prácticos sobre cómo lograr esto. Los participantes se dividen en 4 grupos. A cada grupo se le asigna uno de los siguientes:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Eres un grupo de expertos en gestión deportiva y estás asignado a consultar a organizaciones deportivas sobre cómo organizar un deporte sostenible Actividades, para aumentar sus ingresos financieros. 2) Usted es un grupo de expertos en marcas y está asignado a desarrollar una exposición sobre cómo las organizaciones deportivas podrían utilizar deportes sostenibles Marcas y ropa para generar ingresos. 3) Su Organización Deportiva le asigna para identificar Financiación Nacional, Europea o internacional y asegurar recursos financieros. Desarrollar una breve lista de pasos a seguir, que se consideran esenciales para lograr la financiación. 4) Eres un grupo de estudiantes de Gestión Deportiva y tienes que investigar y detallar ejemplos de iniciativas tomadas por diferentes deportes y Organizaciones en Europa que pretenden asegurar la sostenibilidad financiera. <p>Los grupos tienen 60 minutos para discutir, intercambiar puntos de vista, ideas e información, investigación y desarrollo de una presentación relacionada con su asignación. Se pide a los participantes que preparen su exposición de forma innovadora, interactiva e interesante.</p> <p>Al final, cada grupo tiene 5 minutos para presentar sus resultados a otros participantes La discusión se genera al final de cada exposición. Los documentos A3 / rotafolio se publican en las paredes para que los participantes tomen fotos y revise todas las respuestas durante los descansos. También se toman fotos y se publican en cuentas de redes sociales.</p>
<p>Adaptaciones nacionales</p>	<p><u>-Área de conocimientos:</u></p> <p>Emprendimiento Italia: conocimiento de las diferencias económicas entre el norte y el sur de Italia.</p> <p>Administración de presupuesto Italia: conocimiento de las diferencias económicas entre el norte y el sur de Italia.</p> <p>Patrocinio No requerido.</p> <p><u>-Habilidades:</u></p> <p>Solicitudes de subvención No requerido.</p>

	<p>Control presupuestario y planificación No requerido.</p> <p>Desarrollando nuevos negocios Italia: Conocimiento de diferentes tipos de empresas y regulación fiscal. -Competencias:</p> <p>Construcción de relaciones - partes interesadas clave No requerido.</p> <p>Finalización de solicitudes de subvención / gestión de proyectos No requerido.</p> <p>Desarrollo de flujos de ingresos complementarios. No requerido.</p>
--	--

Módulo 7: Buen gobierno	
Visión general	Este modelo les dará a los participantes los conocimientos necesarios para comprender la importancia de los principios a nivel nacional y de la UE sobre la buena gobernanza en materia de deporte, qué es salvaguarda y posee estrategias de gestión de riesgos adecuada e implementada con éxito.
Resultados de aprendizaje	<p>Area de contenidos:</p> <p>Requisitos de gobernanza nacional para el deporte</p> <p>Comprensión de los principios a nivel nacional y de la UE sobre buena gobernanza en el deporte</p> <p>Protección y gestión de riesgos</p> <p>Conocimiento del impacto en las organizaciones e individuos en relación con la protección y cómo evaluar y monitorear el riesgo</p> <p>Desarrollo de estrategias</p> <p>Capacidad de identificar los aspectos clave del desarrollo estratégico en el campo del deporte y su conexión con la entrega local/comunitaria</p> <p>Habilidades:</p> <p>Desarrollo del buen gobierno en el deporte comunitario</p> <p>Capacidad de apoyar la buena gobernanza en grupos deportivos locales.</p> <p>Comunicaciones dentro de las estructuras del gobierno</p> <p>Uso de habilidades de comunicación apropiadas dentro de los entornos de gobierno a nivel local, incluidos comités, reuniones comunitarias y entornos deportivos similares.</p> <p>Gestión y delegación del tiempo</p> <p>Capacidad para planificar reuniones, agendas, y horarios relacionados con la gobernanza en el deporte comunitario.</p> <p>Competencias:</p> <p>Promover el buen gobierno y la igualdad</p> <p>Participación en la promoción del buen gobierno y la igualdad a nivel local.</p> <p>Desarrollar estructuras de gobierno apropiadas</p> <p>Participación en el apoyo al desarrollo del gobierno deportivo local y comunitario.</p> <p>Comunicar adecuadamente</p> <p>Comunicar información relacionada con la gobernanza con los interesados en nombre de las organizaciones deportivas locales y comunitarias</p>

Tipología	Teórico-Práctica
Duración	Duración: 9 horas
Métodos	Verbal: Exposición oral, debate. Práctica: Trabajo práctico y actividades. ETS
Entrega de contenidos	<p>Contenido de conocimiento:</p> <p>Presentación en power point sobre la gobernanza nacional y de la UE requisitos para el deporte;</p> <p>Presentación en power point sobre salvaguardas y gestión de riesgos:</p> <p>Presentación en power point sobre el desarrollo de la estrategia.</p> <p>Contenido practico:</p> <p>Ejercicios de educación a través del deporte que fomentarán el proceso de aprendizaje. ("Salvaguardia y gestión del riesgo del fútbol", „El poder del buen Gobierno en el deporte ").</p>
Evaluación	El capacitador administrará un cuestionario de evaluación específico después del final de cada taller.
Lista de sesiones	<p>Área de conocimiento:</p> <p>Presentación sobre los requisitos de gobernanza nacional y de la UE para el deporte seguido de una sesión de preguntas y respuestas;</p> <p>Presentación sobre salvaguardas y gestión de riesgos seguida de una sesión de preguntas y respuestas;</p> <p>Presentación sobre el desarrollo de la estrategia seguida de una sesión de preguntas y respuestas."</p> <p>Habilidades</p> <p>"Fútbol de salvaguarda y gestión de riesgos":</p> <p>- "El poder del buen gobierno en el deporte".</p>
Materiales	<p>Sala de reuniones e instalaciones deportivas.</p> <p>Proyector, rotafolio y marcadores, post-it de color, libros blancos, baberos, pequeños, "Pelota "parlante", cinta blanca, bufandas, balones de fútbol, conos marcadores, silbato de entrenador,</p> <p>Equipamiento deportivo general.</p>
Procedimientos	<p>Área de conocimiento:</p> <p><u>Exposiciones sobre los requisitos de gobernanza nacional para el deporte (60). min).</u></p> <p>Paso 1: El capacitador presentará las presentaciones de Power Point preparadas con anterioridad (40 min):</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Qué es "El buen gobierno en el deporte?"; 2. Los objetivos, responsabilidades, políticas y prácticas de los organismos deportivos relacionados al buen gobierno en el deporte. <p>Paso 2: sesión de preguntas y respuestas (20 min).</p>

	<p><u>Presentación sobre salvaguardas y gestión de riesgos (60 min).</u></p> <p>Paso 1: El capacitador presentará la presentación de Power Point preparada con anterioridad (40 min):</p> <p>Paso 2: sesión de preguntas y respuestas (20 min).</p> <p><u>Presentación sobre el desarrollo de la estrategia (60 min).</u></p> <p>Paso 1: El capacitador presentará la presentación de Power Point preparada con anterioridad (40 minutos).</p> <p>Paso 2: sesión de preguntas y respuestas (20 minutos).</p> <p><u>Habilidades</u></p> <p>“Requisitos de gobernanza nacional para el deporte” (180 minutos)</p> <p>El capacitador expondrá las presentaciones de Power Point preparadas con anterioridad (40 min):</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Qué es "Buen gobierno en el deporte"; 2. Los objetivos, responsabilidades, políticas y prácticas de los organismos deportivos relacionados con el buen gobierno en el deporte. <p>Sesión de preguntas y respuestas (20 min).</p> <p>Paso 1: El capacitador presentará el taller y dividirá a los participantes. en cuatro equipos (10 minutos).</p> <p>Paso 2: cada grupo recibirá un rotafolio y harán “World Café” sobre diferentes temas (con rotación) (60 minutos):</p> <p>Grupo 1: los objetivos de las organizaciones deportivas relacionadas con el buen gobierno</p> <ul style="list-style-type: none"> - Grupo 1 - las responsabilidades de las organizaciones deportivas relacionadas con el buen gobierno en el deporte. <p>Grupo 1 - las políticas de las organizaciones deportivas relacionadas con el buen gobierno</p> <ul style="list-style-type: none"> - Grupo 1 - las prácticas de las organizaciones deportivas relacionadas con el buen gobierno en el deporte. <p>Paso 3: cada grupo tendrá la oportunidad de hacer una breve presentación de 5 minutos sobre su tema (20 minutos)</p> <p>Paso 4: El capacitador dirigirá una sesión de discusión con los alumnos (30 minutos)</p> <p>Preguntas a utilizar:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cómo te sentiste en este taller? - ¿Qué otros roles pueden desempeñar las organizaciones deportivas: sociales, ambientales, causas promocionales, económicas, integración, políticas,
--	---

	<p>económicas?</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cómo funcionan las organizaciones deportivas en su ciudad / país con los principios de buen gobierno en el deporte? - ¿Qué otras responsabilidades tienen para la sociedad? - ¿Cumplen con estas responsabilidades? <p>"Fútbol de salvaguarda y gestión de riesgos" (180 minutos)</p> <ul style="list-style-type: none"> - El formador expondrá la presentación de Power Point preparada de antemano (40 min) - Sesión de preguntas y respuestas (20 min). <p>Paso 1: El capacitador presentará el taller y dividirá a los participantes. en dos equipos (10 minutos).</p> <p>Paso 2: Durante la primera ronda, los participantes jugarán un partido de fútbol con reglas normales (30 minutos). El objetivo es jugar y ganar.</p> <p>Descanso para refrescarse y discutir para una mejor estrategia de equipo (5 minutos)</p> <p>Paso 3: El capacitador presentará una nueva regla y tarjetas de juego de roles. Cada jugador recibe una carta de rol. Tienen 5 minutos para imaginar qué persona sería, qué sentimientos tendría, cómo lo haría, qué vida tendría él / ella ...). El juego comienza al mismo tiempo en ambos lados de la cancha. El objetivo es jugar y ganar. Cada minuto el capacitador grita uno de los signos de salvaguarda y pone en riesgo la gestión (intimidación, explotación sexual, denuncias contra el personal, abuso físico, abuso sexual, abuso emocional o psicológico, financiero o explotación material, negligencia, etc.) o uno de los signos del bien salvaguarda y gestión de riesgos (desarrollo e implementación de políticas y procedimientos adecuados, implementando prácticas de reclutamiento más seguras, Brindar información y capacitación, responder a inquietudes y alegaciones donde surgen, se registran, etc.)</p> <p>CARTAS DE ROLES</p> <ul style="list-style-type: none"> - Usted es un club deportivo que desarrolla e implementa una política adecuada y procedimientos sobre salvaguardas y gestión de riesgos: su objetivo anotar 3 goles - Eres un club deportivo que desarrolla e implementa métodos relevantes para salvaguardar el programa de capacitación que brinda el conocimiento y las habilidades para la capacidad de su personal y atletas para reconocer signos de abuso, negligencia o comportamiento inapropiado: su objetivo anotar 2 goles. - Eres un club deportivo que cree que la seguridad es esencial y has escrito forma de política de salvaguardia: juegue como de costumbre. -Usted es un club deportivo que no tiene una forma escrita de protección
--	--

	<p>política: siéntate en el suelo y "congela" en el juego durante 10 segundos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Eres un club deportivo que no tiene ninguna política o procedimiento sobre salvaguarda y gestión de riesgos: "congelar" durante 25 segundos. - Observa signos de abuso, negligencia o comportamiento inapropiado, pero usted no tome ninguna medida para detenerlo; cuando escuche uno de estos, continúe juego con solo un pie (movimientos saltando sobre un pie). <p>Después de la explicación, los alumnos jugarán el segundo partido (30 minutos).</p> <p>Paso 4: El capacitador dirigirá una sesión de información con los alumnos (30 min).</p> <p>Preguntas a utilizar:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Cómo fue el partido? ¿Que pasó? ¿Hubo algún problema o conflicto importante durante el partido? ¿Cómo te sentiste durante el juego? ¿Qué opinas sobre tu rol (en la tarjeta de rol)? ¿Qué relevancia ves para el buen gobierno en temas deportivos? ¿Qué aprendiste? <p>Paso 5: El capacitador administrará un cuestionario de evaluación rápida relacionado con el taller, para que los alumnos puedan proporcionar comentarios sobre su eficiencia y aplicabilidad (15 min).</p> <p><u>"El poder del buen gobierno en el deporte" (180 minutos)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - El formador expondrá la presentación de Power Point preparada de antemano (40 minutos) - Sesión de preguntas y respuestas (20 minutos). <p>Paso 1: El capacitador presentará el taller y dividirá a los participantes. en dos equipos (10 minutos).</p> <p>Cada equipo deberá crear una campaña de promoción que promueva el bien gobernanza en el deporte a través de un evento deportivo:</p> <p>Equipo 1 - campaña de promoción que promueve el buen gobierno en el deporte a través de un evento deportivo a nivel local utilizando la metodología ETS.</p> <p>Equipo 2 - campaña de promoción que promueve el buen gobierno en el deporte a través de un evento deportivo a nivel nacional utilizando la metodología ETS.</p> <p>Paso 2: Cada equipo recibirá un rotafolio, bolígrafos, pelotas, diferentes deportes.</p> <p>equipo y tendrán que preparar la campaña. Cada campaña debe incluir: nombre, eslogan, lugar, duración, póster, folleto, personas responsables, socio de medios, unidades operativas (logística, publicidad, finanzas, contabilidad, etc.), logotipo.</p> <p>Cada campaña debe incluir: nombre de la organización, nombre de la campaña, eslogan, lugar, duración, póster, folleto, personas responsables, medios de comunicación, unidades operativas (logística, publicidad, finanzas, contabilidad,</p>
--	--

	<p>etc.), logotipo, fecha y hora del evento deportivo, tipo de evento deportivo, grupo objetivo, cara de campaña La campaña y el evento deportivo deben respetar todos los principios de buen gobierno en el deporte (60 minutos).</p> <p>Paso 3: cada equipo tendrá la oportunidad de hacer una breve presentación y una demostración invitando a participantes de otros equipos a participar en el evento deportivo (30 minutos).</p> <p>Paso 4: El capacitador dirigirá una sesión de discusión con los alumnos (20 minutos)</p> <p>Preguntas a utilizar:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué pasó durante el taller? - ¿Te gustaron tus campañas? -¿Que te gusto de ellos? - ¿Qué no te gustó de ellos? - ¿Cómo te sentiste en este taller? - ¿Cuáles fueron las debilidades en tu estrategia? - ¿Qué cambiarías de tu campaña? - ¿Se han incluido todos los principios de buen gobierno en sus campañas?
<p>Adaptaciones nacionales</p>	<p><u>Área de conocimientos:</u></p> <p>Requisitos de gobernanza nacional para el deporte No requerido;</p> <p>Salvaguarda y gestión de riesgos. No requerido;</p> <p>Desarrollo de estrategias No requerido;</p> <p><u>Habilidades:</u></p> <p>Desarrollar una buena gobernanza en el deporte comunitario. No requerido;</p> <p>Comunicaciones dentro de las estructuras de gobierno No requerido;</p> <p>Gestión del tiempo y delegación No requerido;</p> <p><u>Competencias:</u></p> <p>Promover el buen gobierno y la igualdad. No requerido;</p> <p>Desarrollar estructuras de gobierno apropiadas No requerido;</p> <p>Comunicación con las partes interesadas. No requerido.</p>



DESCARGO DE RESPONSABILIDADES:

Este formato de formación constituye uno de los resultados del proyecto "Curricular Pathways for Migrants' Empowerment through Sport (CPMES)", dirigido por MINE VAGANTI NGO y cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea.

El apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye el respaldo de los contenidos que reflejan solo las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en el mismo.

Para cualquier comentario sobre este informe, comuníquese con la ONG Mine Vaganti: president@minevaganti.org

En este informe se han utilizado recursos e información públicos. Se autoriza la reproducción siempre que la fuente sea reconocida.

© CPMES, MINE VAGANTI NGO, 2020

