Contextualización del tiempo libre infantil y juvenil en el entorno social

Área: SERVICIOS SOCIOCULTURALES
Modalidad: Teleformación
Duración: 50 h
Precio: 25.00€

Curso Bonificable
Contactar
Recomendar
Matricularme

CÓDIGO

UF1947

CONTENIDOS

1. Aplicación del concepto de tiempo libre en distintos entornos infantiles y juveniles

####

1.1. Evolución de las políticas de juventud y su relación con el tiempo libre en los ámbitos europeo, nacional y autonómico. Etapas y características de la evolución histórica del tiempo libre.

####

1.2. Aplicación de los conceptos básicos de referencia:

####

1.2.1. Identificación de modelos actuales de educación en el tiempo libre.

####

1.2.2. Contextualización de pedagogía del ocio y del tiempo libre.

####

1.2.3. Conceptos de educación en el tiempo libre, socialización, participación y educación en valores en el tiempo libre.

####

1.2.4. Conceptos afines al de educación en el tiempo libre.

####

1.2.5. Caracterización y funciones del tiempo libre educativo.

####

1.3. Proceso de análisis del marco psicosociológico del tiempo libre:

####

1.3.1. Análisis de los contextos sociales de intervención.

####

1.3.2. Identificación y evolución de los agentes de socialización: familia, escuela, contexto social, grupo, medios de comunicación y su influencia en el desarrollo de actividades de tiempo libre.

####

1.3.3. Análisis de las variables sociales, culturales, políticas, económicas, y necesidades educativas del grupo con el que se actúa.

####

1.3.4. Elaboración del diagnóstico de la realidad, detectando las necesidades educativas de los destinatarios.

####

1.3.5. Identificación de los rasgos psicoevolutivos del equipo de monitores.

####

1.3.6. Caracterización del tiempo libre en la sociedad actual.

####

1.3.7. Utilización del tiempo libre en la infancia y juventud.

####

1.4. Proceso de caracterización de los agentes intervinientes en el tiempo libre infantil y juvenil

####

1.4.1. Análisis del asociacionismo juvenil, voluntariado y tiempo libre: La relevancia de la educación en valores a través de los distintos modelos asociativos y la participación asociativa organizada.

####

1.4.2. Análisis de las empresas que trabajan en el ámbito del tiempo libre: Tipologías, sectores de intervención y régimen jurídico.

####

1.4.3. Análisis de los centros de tiempo libre infantil y juvenil: Funciones, características y régimen jurídico.

####

1.4.4. Análisis de la intervención pública en el ámbito del tiempo libre infantil y juvenil.

####

2. Aplicación de estrategias educativas en el tiempo libre

####

2.1. Proceso de definición de estrategias educativas en el tiempo libre

####

2.1.1. Identificación, definición de estrategias y métodos educativos que fomentan la participación y la vivencia en las actividades de tiempo libre infantil y juvenil.

####

2.1.2. Caracterización básica de un ideario y sus correspondientes estrategias.

####

2.2. Aplicación de la educación en valores en el proyecto de tiempo libre:

####

2.2.1. Análisis de idearios de opciones educativas: la coherencia de las actividades, ideario y valores de la institución u organización.

####

2.2.2. Análisis de los valores que transmiten los educadores en el desarrollo de la actividad.

####

2.2.3. Proceso de definición de estrategias y técnicas en la transmisión de valores.

####

2.2.4. Conceptos y características relacionadas con la educación en valores en las actividades de tiempo libre.

####

2.2.5. Sistematización de las líneas básicas que integren un planteamiento de educación en valores, considerando, en especial, las áreas de diversidad, género, salud, consumo y medio ambiente

####

2.2.6. Aplicación de la participación como objetivo y método de educación en el tiempo libre.

####

2.3. Procesos de intervención grupal:

####

2.3.1. Tipologías y caracterización de los grupos.

####

2.3.2. Métodos de adaptación del grupo al entorno.

####

2.3.1. Formulación de funciones dentro de un grupo.

####

3. Diseño de proyectos de tiempo libre educativo infantil y juvenil

####

3.1. Sistematización de la estructura básica de un proyecto educativo y su aplicación en las actividades diarias de un grupo.

####

3.2. Aplicación de las características y elementos de un ideario educativo de una institución en una intervención en el tiempo libre.

####

3.3. Desarrollo del marco de referencia del proyecto.

####

3.4. Identificación de las funciones básicas del personal monitor y del responsable de la actividad.

METODOLOGIA

- **Total libertad de horarios** para realizar el curso desde cualquier ordenador con conexión a Internet, **sin importar el sitio desde el que lo haga**. Puede comenzar la sesión en el momento del día que le sea más conveniente y dedicar el tiempo de estudio que estime más oportuno.
- En todo momento contará con un el **asesoramiento de un tutor personalizado** que le guiará en su proceso de aprendizaje, ayudándole a conseguir los objetivos establecidos.
- **Hacer para aprender**, el alumno no debe ser pasivo respecto al material suministrado sino que debe participar, elaborando soluciones para los ejercicios propuestos e interactuando, de forma controlada, con el resto de usuarios.
- **El aprendizaje se realiza de una manera amena y distendida**. Para ello el tutor se comunica con su alumno y lo motiva a participar activamente en su proceso formativo. Le facilita resúmenes teóricos de los contenidos y, va controlando su progreso a través de diversos ejercicios como por ejemplo: test de autoevaluación, casos prácticos, búsqueda de información en Internet o participación en debates junto al resto de compañeros.
- **Los contenidos del curso se actualizan para que siempre respondan a las necesidades reales del mercado.** El departamento multimedia incorpora gráficos, imágenes, videos, sonidos y elementos interactivos que complementan el aprendizaje del alumno ayudándole a finalizar el curso con éxito.

REQUISITOS

Los requisitos técnicos mínimos son:

- Navegador Microsoft Internet Explorer 5.5 o superior, con plugin de Flash, cookies y JavaScript habilitados.
  No se garantiza su óptimo funcionamiento en otros navegadores como Firefox, Netscape, Mozilla, etc.
- Resolución de pantalla de 800x600 y 16 bits de color o superior.
- Procesador Pentium II a 300 Mhz o superior.
- 32 Mbytes de RAM o superior.