Programación, ejecución y difusión de proyectos educativos en el tiempo libre

Área: SERVICIOS SOCIOCULTURALES
Modalidad: Teleformación
Duración: 70 h
Precio: 35.00€

Curso Bonificable
Contactar
Recomendar
Matricularme

CÓDIGO

UF1948

CONTENIDOS

1. Diseño de planes y programas en las intervenciones en el tiempo libre

####

1.1. Fase de preparación

####

1.1.1. Definición de los objetivos vinculados al marco de referencia, estructura y método del proyecto.

####

1.1.2. Identificación de contenidos en la educación en el tiempo libre.

####

1.1.3. Planificación y secuencia de las actividades.

####

1.1.4. Aplicación de actividades educativas en el tiempo libre.

####

1.1.5. Identificación de los elementos a considerar en la elección de la ubicación para el desarrollo de una actividad de educación en el tiempo libre.

####

1.1.6. Selección y utilización de medios y recursos del proyecto.

####

1.1.7. Contextualizar los elementos y procedimientos fundamentales en el desarrollo de un proyecto de tiempo libre que faciliten la

correlación de las acciones previstas

####

1.1.8. Elaboración de fichas de actividades

####

1.1.9. Análisis de decisiones administrativas a considerar en el desarrollo de un proyecto de tiempo libre educativo.

####

1.2. Fase de ejecución

####

1.2.1. Dinámicas y procedimientos de recepción de sugerencias, tanto de las personas destinatarias, como del equipo de monitores.

####

1.2.2. Identificación de procedimientos utilizados en la supervisión de la ejecución.

####

1.2.3. Procedimientos de actuación para la definición de actividades alternativas en una programación en caso de no poderse desarrollar una actividad planificada.

####

1.2.4. Dinámicas orientadas a promover la figura del monitor o monitora como modelo transmisor de valores.

####

1.3. Fase de evaluación

####

1.3.1. Aplicación de procedimientos de evaluación participativa y continua para proyectos educativos de tiempo libre educativo infantil y juvenil.

####

1.3.2. Dinámicas de evaluación de actividades y procesos.

####

1.3.3. Métodos para verificar el desarrollo de una evaluación grupal.

####

1.3.4. Elaboración de modelo de ficha de evaluación que recoja los elementos básicos y propuestas de mejora de proyectos de tiempo libre educativo.

####

1.3.5. Sistematización de contenidos que deben figurar en la memoria con las estrategias de mejora relacionadas.

####

1.3.6. Diseño y realización de memoria/informe final de un proyecto de actividades en el tiempo libre infantil y juvenil

####

2. Aplicación de la normativa aplicable a proyectos de tiempo libre

####

2.1. Identificación de los aspectos a considerar en la preparación y desarrollo de una actividad en relación con las normativas aplicables.

####

2.2. Aplicación del marco normativo autonómico aplicable a las actividades de tiempo libre en el ámbito de la infancia y la juventud así como de otros marcos normativos que inciden en las actividades de tiempo libre.

####

2.3. Análisis del impacto ambiental producido por las actividades de tiempo libre.

####

2.4. Aplicación de la normativa sanitaria en las actividades de tiempo libre.

####

2.5. Adecuación de las actividades de tiempo libre a la seguridad y a la prevención de accidentes.

####

2.6. Proceso de gestión y tramitación de las autorizaciones o comunicaciones administrativas.

####

2.7. Protocolos de relación con la Administración antes, durante y después de la realización del proyecto de tiempo libre.

####

3. Gestión de recursos en proyectos de tiempo libre

####

3.1. Gestión de recursos humanos

####

3.1.1. Desarrollo de organigramas de funcionamiento.

####

3.1.2. Organización del equipo humano que participa en los proyectos de tiempo libre.

####

3.2. Gestión de recursos económicos

####

3.2.1. Gestión económica aplicada al desarrollo de actividades de tiempo libre.

####

3.2.2. Adaptación de la gestión económica para que sea equilibrada y sostenible.

####

3.2.3. Métodos y procedimientos de administración.

####

3.3. Gestión de recursos materiales

####

3.3.1. Análisis y selección del equipamiento necesario para el desarrollo de actividades de tiempo libre.

####

4. Coordinación con otros agentes

####

4.1. Análisis de aspectos sujetos a coordinación con otros agentes.

####

4.2. Estructuración de las funciones de representación a desarrollar por parte de la persona responsable de un proyecto de educación en el tiempo libre infantil y juvenil.

####

4.3. Relación con los padres o tutores de los menores que participan en las actividades de tiempo libre.

####

4.4. Identificación de aspectos que precisen el trabajo en red de los agentes educativos que inciden en un entorno concreto.

####

4.5. Relación con otros educadores vinculados a los menores con necesidades educativas especiales.

####

5. Aplicación de acciones de difusión del proyecto de tiempo libre

####

5.1. Identificación de aspectos a considerar del grupo destinatario y del entorno, que permitan desarrollar una comunicación de la acción comprensible y motivadora.

####

5.2. Protocolos, procedimientos y medios de comunicación que se utilizan para la proyección social del proyecto, considerando medios, personas destinatarias y lenguajes para asegurar una correcta difusión del proyecto

####

5.3. Técnicas de comunicación aplicadas a la difusión de proyectos de tiempo libre.

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.