

Técnicas y recursos de animación en actividades de tiempo libre



Área: SERVICIOS SOCIOCULTURALES

Modalidad: Teleformación

Duración: 60 h

Precio: 30.00€

[Curso Bonificable](#)

[Contactar](#)

[Recomendar](#)

[Matricularme](#)

CÓDIGO

MF1868_2

CONTENIDOS

1. Valoración de los centros de interés o ejes de animación en la aplicación de las técnicas y recursos de animación

####

1.1. Selección de técnicas de expresión y animación través de centros de interés o ejes de animación.

####

1.2. Psicopedagogía de la expresión: teoría y características.

####

1.2.1. Valoración de lo lúdico, la expresión creativa y las identidades socioculturales

####

1.2.2. Metodologías de aplicación de técnicas y recursos expresivos.

####

1.3. Actividades globalizadas: conceptos, características y fundamento.

####

1.3.1. Diseño y desarrollo de temas globalizadores.

####

1.3.2. Gestión de las actividades globalizadas.

####

1.3.3. Métodos para la integración de lenguajes, técnicas y recursos.

####

1.3.4. Valoración de la creatividad en el diseño de la oferta de actividades de tiempo libre.

####

1.3.5. Técnicas y recursos para fomentar la creatividad

####

1.4. Metodología para la elaboración del fichero de recursos de actividades: ficha de registro de actividades.

####

1.5. Análisis y gestión de las fuentes de información sobre actividades globalizadas y creatividad

####

2. Técnicas de animación, expresión y creatividad

####

2.1. Valoración de técnicas y recursos expresivos: expresión oral, plástica, corporal, teatral, expresión y animación musical, talleres de creación

####

2.2. Análisis de los recursos de expresión audiovisual y recursos informáticos: sentido educativo, tipos y recursos.

####

2.3. Valor y utilidad educativa de los lenguajes audiovisuales en el tiempo libre.

####

2.3.1. Aplicabilidad en contextos educativos de tiempo libre de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC).

####

2.3.2. Técnicas y recursos de expresión audiovisual.

####

2.3.3. Técnicas y recursos informáticos.

####

2.3.4. Recursos multimedia

####

2.4. Tipología y aplicación distintas técnicas de animación:

####

2.4.1. Danzas y canciones.

####

2.4.2. Cuentos y narraciones.

####

2.4.3. Fiestas tradicionales y recursos lúdicos del folclore.

####

2.4.4. Ferias o “Kermeses”.

####

2.4.5. Veladas: Características, tipos, ritmo y conducción

####

2.4.6. Jornadas-tema.

####

2.4.7. “Rallyes” y “Gymkanas”.

####

2.4.8. Pasacalles y cabalgatas.

####

2.4.9. Fiestas tradicionales y folclore popular.

####

2.4.10. Actividades multiformes, y otras.

####

2.5. Métodos para ambientar y dinamizar técnicas de animación: la motivación, ritmos, etc.

####

2.6. Análisis y gestión de las fuentes de información sobre técnicas y recursos para la animación, expresión, actividades lúdicas y tradiciones populares.

####

3. Técnicas pedagógicas del juego

####

3.1. Pedagogía del juego y su valor educativo.

####

3.1.1. Funciones del juego en el desarrollo personal.

####

3.1.2. Análisis del valor social y cultural del juego y la actividad lúdica

####

3.2. Análisis y aplicación de los distintos juegos y recursos lúdicos

####

3.2.1. Sistemática de ordenación y catalogación de juegos: según objetivos, edades, contextos, etc

####

3.2.2. Desarrollo y organización de los juegos y actividades lúdicas: fases, materiales, etc.

####

3.2.3. Sistemática en el desarrollo de soportes para el registro de juegos

####

3.2.4. Recursos lúdicos: tipos, características y aplicabilidad.

####

3.3. Metodología de participación del monitor en el juego: funciones y dinamización

####

3.4. Análisis de la interrelación entre juegos y juguetes.

####

3.5. Valoración de los centros de recursos lúdicos: definición y características.

####

3.6. Métodos de adaptación, transformación y creación de juegos.

####

3.7. Análisis y gestión de las fuentes de información sobre juegos y juguetes.

####

3.8. Análisis de los juegos físico-deportivo: deportes tradicionales, tipos, características y funciones. Organización según el contexto sociocultural.

####

3.8.1. Sistemática para la organización de juegos físicos y deportivos en diversos contextos: objetivos, materiales, reglas, condiciones, etc.

####

3.8.2. Aplicación de los deportes tradicionales al desarrollo de actividades de tiempo libre.

####

3.8.3. Análisis y gestión de las fuentes de información sobre actividades de predominio físico-deportivo.

####

4. Técnicas de educación ambiental.

####

4.1. Aplicación de los fundamentos de la educación ambiental y en actividades de tiempo libre. Valores de la educación ambiental.

####

4.1.1. Análisis como recurso lúdico y educativo del medio natural y urbano: posibilidades y condicionantes.

####

4.2. Tipos de actividades en el medio natural: descripción, características, ventajas y limitaciones

####

4.2.1. Técnicas de descubrimiento/investigación del entorno.

####

4.2.2. Técnicas de orientación.

####

4.2.3. Técnicas y recursos de excursionismo.

####

4.3. Rutas y campamentos: diseño, organización, recursos y materiales y medidas de seguridad.

####

4.3.1. Tipología y características de rutas y campamentos.

####

4.3.2. Técnicas de acampada: materiales, instalaciones, conservación, idoneidad, ubicaciones, etc.

####

4.3.3. Sistemática para la organización y diseño de rutas y campamentos.

####

4.3.4. Utilización y mantenimiento del material individual y comunitario.

####

5. Evaluación y prevención de riesgos en actividades medioambientales: seguridad y salubridad.

####

5.1. Sistemática para la detección de potenciales causas y situaciones de riesgo y accidentes en las actividades de tiempo libre.

####

5.2. Análisis y aplicación de la normativa de seguridad e higiene aplicable según los diferentes contextos: prevenir, evaluar y catalogar riesgos.

####

5.3. Aplicación de las medidas de prevención, seguridad y control según los diversos contextos, circunstancias, momentos, actividades y participantes

####

5.4. Valoración de los elementos de la red de intervención sanitaria próxima y remota y del sistema de protección civil: identificación, localización, ámbitos de intervención, etc.

####

5.5. Protocolos de intervención, medidas sanitarias básicas, técnicas de primeros auxilios y traslado de accidentados en diferentes supuestos de accidentes y delimitar ámbitos de intervención.

####

5.6. Utilización y composición de un botiquín de urgencias.

####

5.7. Responsabilidad civil y penal: conceptos y alcance.

####

5.8. Gestión de seguros para actividades de tiempo libre infantil y juvenil.

####

5.9. Análisis y gestión de las fuentes de información sobre actividades de educación ambiental, campismo y excursionismo.

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 **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.