

DIVERFAN “Monitor de ocio y tiempo libre”



PROGRAMA CURSO “MONITOR DE OCIO Y TIEMPO LIBRE”.



DIVERFAN “Monitor de ocio y tiempo libre”

DOSSIER INFORMATIVO

DATOS DEL CURSO

- **Fecha prevista:** Desde el 18 de Febrero al 4 de junio de 2017.
- **Nº horas:** 295 horas.
- **Características:**
 - Teórico - presencial: 195 horas.
 - Prácticas en empresa: 100 horas.

Diverfan, plantea la organización y ejecución de este proyecto formativo, en colaboración con el Departamento de *Psicología evolutiva y de la educación*. La persona responsable y que avala la formación es **Mº Jesús Caurcel Cara**.

Presentamos la programación que desarrolla el Curso de “MONITOR DE OCIO Y TIEMPO LIBRE”.

La necesidad de regularizar, equiparar al marco europeo, y profesionalizar el sector del ocio y tiempo libre, nos lleva a crear un marco con un nuevo desarrollo de contenidos, que respetan y aglutinan los programas hasta ahora existentes. Este curso plantea argumentos actualizados y adaptados a las nuevas necesidades del mercado, en consonancia con las demandas y exigencias, que en el ocio y tiempo libre, los ejecutantes de las actividades, deben cumplir (medidas de seguridad, ajustarse a marcos legales, criterios pedagógicos, etc.)

Diverfan, plantea la organización y ejecución de este proyecto formativo en colaboración con la entidad *Proyectos Educativos Telaraña*, escuela de Tiempo Libre y Animación Sociocultural reconocida por la Junta de Andalucía. (BOJA DECRETO 239/1987, de 30 de Septiembre).

DIVERFAN “Monitor de ocio y tiempo libre”

FINES DE LA ESCUELA

Las Escuelas de Tiempo Libre y Animación Socio-Cultural, son aquéllas que tienen como finalidad, la formación, preparación y reciclaje de Monitores de Tiempo Libre, Directores Técnicos en Animación y Animadores Socioculturales (Decreto 29/1987).

OBJETIVOS

OBJETIVOS GENERALES

- Detectar las necesidades de intervención en el Tiempo Libre de un grupo reducido de personas conectándolo con su medio.
- Animar, dinamizar y facilitar el desarrollo de un grupo pequeño de personas.
- Diseñar, dirigir y ejecutar un taller o disciplina de su especialidad.
- Localizar recursos para el desarrollo de las actividades.
- Participar en un proyecto de animación general responsabilizándose de las tareas específicas que le son encomendadas.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS DEL CURSO

- Dotar a los participantes de las técnicas y los recursos necesarios para intervenir como monitores de Tiempo libre en actividades relacionadas con este ámbito.
- Ampliar la oferta formativa del sector creando un curso que sirva como base para las personas que necesiten una titulación oficial y poder capacitarlas como monitores/as.
- Formar técnica y físicamente a los participantes del curso en las modalidades deportivas que trataremos en este curso.

DIVERFAN “Monitor de ocio y tiempo libre”

COMPETENCIA GENERAL:

Planificación, organización, desarrollar y evaluar actividades de tiempo libre educativo en el marco de la programación de una organización mediante la planificación de técnicas de animación, incidiendo explícitamente en la educación en valores, y asegurando las medidas básicas de seguridad y prevención de riesgo.

Unidades básicas:

- Detectar las necesidades de intervención en el tiempo libre de un grupo reducido de personas conectándolo con su medio.
- Animar, dinamizar y facilitar el desarrollo de un grupo pequeño de personas.
- Diseñar, dirigir y ejecutar un taller o disciplina de su especialidad.
- Localizar recursos para el desarrollo de las actividades.
- Participar en un proyecto de animación general, responsabilizándose de las tareas específicas que le son encomendadas dentro de un contexto o equipo.
- Reflexionar sobre las acciones llevadas a cabo, planteando propuestas de mejora.

CONTENIDOS DEL CURSO:

1. Introducción a la Animación Sociocultural y Pedagogía del Ocio.
2. El hombre, la sociedad y la cultura.
3. Gestión y recursos en Animación Sociocultural.
4. Especialidad: Infancia y Juventud.

TÉCNICAS DEL CURSO

1. Recursos para el animador/a.
2. Caracterización infantil y de eventos.
3. Danzas, juegos y dinámicas de grupo.
4. Grandes juegos y veladas.
5. Improvisación teatral.
6. Coaching socioeducativo.
7. Técnicas proyectivas basadas en el dibujo.
8. Musicoterapia.
9. Castillos hinchables.

METODOLOGÍA A UTILIZAR

La metodología que utilizaremos y proponemos no es arbitraria. Tiene una fundamentación que intentaremos señalar y de la que resaltaremos.

LA EXPERIENCIA DIRECTA: es una de las bases principales de nuestro método, ya que proporciona a los participantes una oportunidad de aproximación directa al entorno, implicándolos en su propio proceso de aprendizaje. Pueden afrontarlo con todos sus sentidos.

EL APRENDIZAJE MULTISENSORIAL Y VIVENCIAL: con este aprendizaje, intentaremos romper con los canales tradicionales de enseñanza, la transmisión oral y escrita. Además de los sentidos de la audición y la visión, los sentidos táctiles, olfativos y cinestésicos (percepción del propio movimiento) proporciona más información, y de una forma tal que ayudan a recordarla de manera efectiva.

EL JUEGO Y EL MOVIMIENTO: es crucial dentro del desarrollo personal e intelectual de los individuos. Los sistemas sensorial y motor forman parte a la vez del cerebro y del cuerpo. Su adecuada estimulación es un requisito previo para un buen funcionamiento del proceso de aprendizaje.

DIVERFAN “Monitor de ocio y tiempo libre”

MÉTODO DE EVALUACIÓN DE LAS DISTINTAS FASES

1. Para el bloque de los contenidos teóricos, el alumnado deberá realizar una serie de trabajos que se irán encargando para cada tema a tratar. También se pasará un cuestionario para reforzar los contenidos teóricos tratados.
2. Para el bloque de las técnicas enseñadas y adquiridas el alumnado deberá presentar fichas de sesión debidamente realizadas y una exposición practica de una sesión que elija.
3. El Proyecto final del curso se entregará en formato digital, documento PDF y realizará una exposición de su trabajo en clase, utilizando el medio que considere oportuno (Nuevas Tecnologías, dinámicas, etc.)

MODELO DE DIPLOMA QUE SE OTORGA



DIVERFAN “Monitor de ocio y tiempo libre”

PRECIO Y DEMÁS DATOS DE INTERÉS

PRECIO: 250 € por alumno/a.

Incluye:

- Profesorado para las clases.
- Gestión y coordinación de prácticas.
- Tramitación y emisión de título.
- Materiales para todas las actividades.
- Material didáctico para el alumnado.
- Seguros de Responsabilidad Civil y de Accidentes según normativa vigente.

No incluye:

- Desplazamiento y comidas de los alumnos/as en las actividades de jornada completa.