

CURSO: Monitor de tiempo libre

En este caso, promocionamos el curso de monitor que permitirá a los alumnos obtener el diploma de monitor de tiempo libre y se orientará a la formación de personas jóvenes capaces de realizar actividades socioculturales específicas para la infancia y la juventud, tanto en el tiempo libre como en la naturaleza.

Módulos y unidades temáticas.

Módulo 1. Introducción al ocio y el tiempo libre.

1. Unidad 1. El ocio y el tiempo libre en la infancia y la juventud.

1.1 Qué es el ocio: uso del tiempo libre.

1.2 Cultura, tradiciones y animación sociocultural.

1.3 Monitor como educador y su papel en el grupo de niños y jóvenes. Técnicas de trabajo en equipo.

1.4 Clasificación de las distintas actividades.

2. Unidad 2. Marco legislativo.

2.1 Legislación. Responsabilidad civil y penal.

2.2 Prevención de riesgos.

2.3 Ley de Asociacionismo: asociacionismo y voluntariado.

3. Unidad 3. Aplicación de procesos educativos en la infancia y la juventud.

3.1 Tipos de educación: formal, no formal e integral.

3.2 Agentes educativos y su influencia. Desajustes del entorno.

4. Unidad 4. Elaboración de proyectos de actividades de ocio y tiempo libre.

4.1 Planificación estratégica y planificación operativa.

4.2 Elaboración de proyectos: recursos, objetivos, metodología, análisis de la realidad.

4.3 Métodos de evaluación.

4.4 Creación de fichas de juego.

Módulo 2. Desarrollo, socialización y educación.

1. Unidad 1. Aplicación del desarrollo psicosocial infantil y juvenil.

1.1 Valoración de las etapas de desarrollo.

1.2 Técnicas de dinamización para las diferentes etapas.

1.3 Socialización. Coeducación.

2. Unidad 2. Análisis de grupo: técnicas, realidad y problemática.

2.1 Análisis de grupos: liderazgo, relaciones inter e intragrupalas.

2.2 Estrategias para la integración social.

2.3 Prevención de conductas.

2.4 Necesidades educativas especiales y diversidad funcional.

2.5 Resolución de conflictos.

3. Unidad 3. Educación para la salud.

3.1 Sexualidad.

3.2 Drogodependencia.

3.3 Alimentación e higiene.

3.4 Inteligencia emocional.

4. Unidad 4. Primeros auxilios.

Módulo 3. Creatividad y globalización de técnicas para la animación infantil y juvenil.

1. Unidad 1. Dinámicas y literatura en la animación.

1.1 Fábulas y leyendas, ¡todo es un juego!

1.2 Cuentacuentos: dactilopintura, kamishibai, títeres.

1.3 Teatro y expresión corporal.

1.4 Desarrollo del lenguaje: expresión oral.

2. Unidad 2. Tradiciones. Juegos culturales.

2.1 Folclore de la Comunidad de Madrid.

2.2 Fiestas tradicionales de España.

2.3 Juegos populares.

3. Unidad 3. Talleres y manualidades.

3.1 Expresión plástica. Construcción y creatividad: arcilla, pintura, decoración.

3.2 Creatividad en la cocina: trampantojos.

- 4. Unidad 4. Educación ambiental. Excursiones y senderismo.
 - 4.1 Talleres medioambientales. Reducir, reutilizar, reciclar.
 - 4.2 Planificación de sendas: factores físicos y meteorológicos.
 - 4.3 Identificación de flora y fauna de la Comunidad de Madrid.
- 5. Unidad 5. Campismo, supervivencia y orientación.
 - 5.1 Campamentos: tipos, planificación y marco legislativo.
 - 5.2 Pernoctas: actividades y veladas. Astronomía. Acampada.
 - 5.3 Técnicas de supervivencia en distintos medios. Medidas de seguridad.
 - 5.4 Orientación: mapas, brújula, sol, vegetación, gps, tipos de senderos.
- 6. Unidad 6. Psicomotricidad: danza, deportes y juego predeportivos.
 - 6.1 Deportes tradicionales dentro de diferentes contextos socioculturales.
 - 6.2 Deporte inclusivo. Métodos de adaptación.
 - 6.3 Juegos predeportivos. Objetivos, técnicas, tipos.
 - 6.4 Danzas tradicionales. Psicomotricidad gruesa.
- 7. Unidad 7. Medios audiovisuales y nuevas tecnologías. Uso para el ocio activo.
 - 7.1 Aplicaciones (app) útiles en la naturaleza: flora, fauna y astronomía.
 - 7.2 Material audiovisual en eventos y animaciones. Luces, música y proyecciones.

Los objetivos específicos de este curso de primer nivel son:

Módulo 1. Introducción al ocio y el tiempo libre.

Unidad 1. El ocio y el tiempo libre en la infancia y la juventud.

- Identificar y valorar la importancia de las ideas de educación, ocio y tiempo libre en el contexto.
- Identificar y valorar las modalidades de intervención en el tiempo libre.
- Utilizar estrategias facilitadoras para la educación en valores.
- Analizar las distintas dinámicas utilizadas en el tiempo libre para entender los valores que se transmiten.
- Conocer actividades que promuevan valores como cooperación, tolerancia, integración, coeducación, interculturalidad, aceptación de la diversidad, educación

para la salud y consumo responsable, entre otros, aplicables en contextos de educación en el tiempo libre.

- Detallar las funciones y tareas atribuibles a un equipo de monitores o monitores en la puesta en marcha y desarrollo de las actividades.
- Conocer y desarrollar técnicas de toma de decisiones y responsabilidad.

Unidad 2. Marco legislativo.

- Reconocer la normativa de referencia aplicable a las actividades de tiempo libre infantil y juvenil con menores.

Identificar y prevenir los elementos de riesgo para la seguridad y la salud en diversas situaciones del tiempo libre.

10

- Reconocer las medidas de prevención de accidentes e higiene a aplicar en diversas actividades y entornos.

Unidad 3. Aplicación de procesos educativos en la infancia y la juventud.

- Conocer y diferenciar la educación formal, educación no formal y educación integral.
- Entender la influencia de los agentes externos en la educación de los participantes según su etapa de desarrollo.

Unidad 4. Elaboración de proyectos de actividades de ocio y tiempo libre.

- Identificar las diferentes partes de un proyecto educativo.
- Reflejar en una ficha de actividad, los indicadores previstos que evalúen el objetivo perseguido.
- Identificar las necesidades de los participantes en los que se enfoca la actividad para poder cubrirla.
- Identificar los espacios que se requieren para llevar a cabo las actividades diseñadas, adaptándolos, si fuera necesario.
- Reconocer las necesidades de recursos, medios y materiales para el desarrollo de las actividades en los diferentes contextos de intervención.

Módulo 2. Desarrollo, socialización y educación.

Unidad 1. Aplicación del desarrollo psicosocial infantil y juvenil

- Identificar técnicas de participación social, teniendo en cuenta el contexto

social y las características evolutivas de personas destinatarias.

- Conocer los elementos y agentes clave del proceso de socialización comprendiendo y explicando la influencia de los mismos en el trabajo con la infancia y juventud.
- Definir los rasgos básicos de las etapas del desarrollo evolutivo en la infancia, adolescencia y juventud vinculándolos al proceso de socialización.
- Identificar recursos de comunicación adecuados a diferentes tipos de grupos de personas según edad o situación.
- Conocer técnicas de animación atendiendo a diferentes situaciones y etapas de la evolución de un grupo.

Unidad 2. Análisis de grupo: técnicas, realidad y problemática.

- Saber reconocer las características generales de los grupos de edad y las particularidades de las personas participantes.
- Describir las características de las discapacidades considerando las repercusiones en el desarrollo de las actividades de tiempo libre.
- Tratar de forma positiva el conocimiento de las diversidades culturales representadas entorno a la actividad mediante la aplicación de técnicas y estrategias de trabajo fundamentadas en el respeto.
- Reconocer las variables ambientales que obstaculizan el desarrollo adecuado de una persona.
- Utilizar técnicas y dinámicas adecuadas al grupo para la resolución de conflictos

Unidad 3. Educación para la salud.

- Capacitar al individuo para mantener una actitud activa ante la salud propia y comunitaria tanto física y mental.
- Reconocer los hábitos de vida saludable, sirviendo de modelo para las personas participantes en las actividades.
- Reconocer actividades educativas de prevención de conductas de riesgo para la salud atendiendo a las características y edades de las personas receptoras.

Unidad 3. Primeros auxilios.

- Aplicar los protocolos de atención en casos de incidencia y situaciones de emergencia para minimizar las consecuencias, garantizando los medios de intervención.

- Obtener conocimientos básicos en primeros auxilios aplicables en situaciones de emergencia.

- Conocer el contenido básico de un botiquín, así como su ubicación y utilización.

Módulo 3. Creatividad y globalización de técnicas para la animación infantil y juvenil.

Unidad 1. Dinámicas y literatura en la animación.

- Seleccionar técnicas de expresión, animación y creatividad acordes a los objetivos de la actividad.

- Elaborar propuestas de actividad que promuevan la creatividad literaria del grupo.

Unidad 2. Tradiciones. Juegos culturales.

- Conocer las diferentes fiestas y tradiciones de la comunidad de Madrid, así como los juegos vinculados a ellas.

Unidad 3. Talleres y manualidades.

- Conocer y aplicar técnicas creativas para el correcto desarrollo de las actividades temáticas de tiempo libre infantil y juvenil.

- Saber elaborar actividades según los recursos y en espacios de los que se disponen.

Unidad 4. Educación ambiental. Excursiones y senderismo.

- Identificar los valores transmisibles en las actividades de educación ambiental.

- Potenciar los conocimientos de la flora y la fauna de la comunidad de Madrid necesarios para un correcto desarrollo de la actividad.

- Conocer las diferentes indicaciones de senderismo.

- Saber planificar actividades creativas de respeto al medio ambiente.

Unidad 5. Campismo, supervivencia y orientación.

- Describir los elementos que se precisan para llevar a cabo un campamento, enumerando los materiales requeridos.

- Planificar diferentes actividades según el momento del día en el que se vayan a desarrollar.

- Conocer la legislación a la que atenerse tanto con pernocta como sin ella.

Unidad 6. Psicomotricidad: danza, deportes y juego predeportivos.

- Utilizar diferentes técnicas para promover un ocio activo y saludable.
- Promover actividades de psicomotricidad gruesa y ritmo.
- Conocer diferentes deportes alternativos y de necesidades especiales.

Unidad 7. Medios audiovisuales y nuevas tecnologías. Uso para el ocio activo.

- Promover el uso saludable de las nuevas tecnologías.

4.2 Desarrollo de horas y porcentajes

La duración del Curso de Monitor de Tiempo Libre será de 150h en total más salidas, la actividad con pernocta. Estas 150h estarán divididas entre los 3 módulos que se han detallado en el punto anterior. Teniendo en cuenta el mínimo establecido por la Comunidad de Madrid a la hora de dividir dichas horas, nuestro curso quedaría de esta forma estructurado:

- Módulo 1. Introducción al ocio y al tiempo libre. 34h.
- Módulo 2. Desarrollo, socialización y educación. 48h.
- Módulo 3. Creatividad y globalización de técnicas para la animación infantil y juvenil. 68h.