

NOMBRE DEL CURSO: MONITOR DE LUDOTECAS ÁMBITO: SOCIOCULTURAL HORAS: 100
--

OBJETIVOS:

La actividad lúdica favorece, en la infancia, la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales. El monitor de ludotecas es la persona más adecuada y con la formación ideal para despertar en los niños el interés por jugar sanamente. A través de este curso podremos adentrarnos en el mundo de las Ludotecas, conocer aspectos importantes sobre el juego, las características de esta institución, su organización, los requisitos para su creación, los profesionales que en ella trabajan, etc.

INDICE:

Marco educativo Social

1. Introducción
2. Concepto de Ludoteca
3. Historia de las Ludotecas
4. Importancia en la educación infantil y carácter pedagógico de la Ludoteca
5. Objetivos de las Ludotecas
6. Funciones de las Ludotecas
7. Destinatarios
8. Modelos: Actividades lúdico-educativas
 - 8.1. Objetivos
 - 8.2. Ámbitos de Influencia
 - 8.3. Ejes temáticos
9. Propósitos educativos
10. Hábitos, habilidades y capacidades en una ludoteca
11. Tipos de Ludotecas

Recuerda

Autoevaluación

Organización de Ludotecas

1. Organización del espacio
 - 1.1. Propuesta de organización tipo A: Para ludotecas rurales y/o urbanas con poca población infantil
 - 1.2. Propuesta de organización tipo B: para ludotecas con un solo ambiente y muchos niños/as
 - 1.3. Propuesta de organización de tipo C: para ludotecas que funcionan en locales contruidos exclusivamente para dicho fin y cuentan con varios ambientes.
2. Organización de los materiales
 - 2.1. Grupo 1: área dedicada a los niños/as que aún no se desplazan por sí mismos
 - 2.2. Grupo 2: Área dedicada a los niños/as que comienzan a desplazarse: reptan, gatean o comienzan a caminar

2.3. Grupo 3: área dedicada a niños/as que se desplazan

Recuerda

Autoevaluación

Aspectos Pedagógicos de la educación infantil

1. El jardín maternal
 - 1.1. Dimensiones de la conducta
 - 1.2. Actividades estables

Recuerda

Autoevaluación

Conceptualización desde el punto de vista psicológico

1. Psicopedagogía
2. Aprendizaje
3. Problemas de aprendizaje
4. Áreas del aprendizaje
5. Los trastornos
6. La discapacidad
7. La minusvalía
8. La alteración
9. Síndrome
10. Las necesidades educativas especiales
11. Detección y valoración de las necesidades educativas
12. Integración educativa
13. Formas de integración

Recuerda

Autoevaluación

Los test y el diagnóstico pedagógico

1. Historia de los test
2. Los tests aplicados en el nivel preescolar
3. Concepto de diagnóstico pedagógico
4. Tipología del diagnóstico
5. El diagnóstico pedagógico en el nivel preescolar

Recuerda

Autoevaluación

Pedagogía del ocio

1. Introducción a la pedagogía del ocio
2. Organización del trabajo pedagógico
 - 2.1. Antes de la sesión de juego: momento de la planificación
 - 2.2. Durante la sesión de juego: momento de la ejecución
 - 2.3. Después de la sesión de juego: momento de la evaluación

Recuerda

Autoevaluación

El grupo

1. Concepto de grupo
2. Clasificación de los grupos
3. Estructura del grupo
4. Funciones del grupo
5. Etapas de la formación de los grupos
6. La cohesión del grupo
 - 6.1. Interacción-cohesión del grupo
7. Principios de funcionamiento del grupo

Recuerda

Autoevaluación

Dinámicas y técnicas grupales

1. La Dinámica de grupos
 - 1.1. Aplicaciones a los distintos campos de la vida social
 - 1.2. Roles en las dinámicas de grupo
2. Técnicas de dinámica de grupo
 - 2.1. ¿Qué son y que no son las técnicas grupales?

Recuerda

Autoevaluación

El grupo

1. Concepto de grupo
2. Clasificación de los grupos
3. Estructura del grupo
4. Funciones del grupo
5. Etapas de la formación de los grupos
6. La cohesión del grupo
 - 6.1. Interacción-cohesión del grupo
7. Principios de funcionamiento del grupo

Recuerda

Autoevaluación

Dinámicas y técnicas grupales

3. La Dinámica de grupos
 - 3.1. Aplicaciones a los distintos campos de la vida social
 - 3.2. Roles en las dinámicas de grupo
4. Técnicas de dinámica de grupo
 - 4.1. ¿Qué son y que no son las técnicas grupales?

Recuerda

Autoevaluación

El juego

1. Introducción
2. La importancia del juego
3. Características del Juego
4. Tipos de Juegos

Recuerda

Autoevaluación

El Juego y la educación

1. El Juego por Etapas
 - 1.1. Educación Infantil. Prime ciclo 0-3 años
 - 1.2. Educación Infantil. Segundo ciclo 3-6 años
 - 1.3. Educación Primaria 6-12 años
2. Teorías del juego
 - 2.1. Teoría del recreo de F. Shiler (1985)
 - 2.2. Teoría del descanso de M. Lazarus (1883)
 - 2.3. Teoría del exceso de energía de H. Spencer (1987)
 - 2.4. Teoría de la anticipación funcional de K.Groos (1902)
 - 2.5. Teoría de la recapitulación de Stanley Hall (1906)
 - 2.6. Teoría organicista del desarrollo humano de Jean Piaget (1969)
3. El juguete Didáctico
4. Juguetes Adecuados a las Características del desarrollo
5. El papel del educador
6. La socialización a través del juego

Recuerda

Autoevaluación

Grandes Juegos para divertir y educar

1. Contextualización, características y definición de juego
2. El juego educativo. Jugar educando y educar jugando
3. Beneficios y funciones del juego
4. Tipos y clasificación de juegos
5. Esquema clasificación de juegos
6. Elementos que intervienen en un juego.
7. Cómo se explica un juego
8. 8. Tipos de juegos
 - 8.1. Juegos de presentación
 - 8.2. Juegos de conocimiento
 - 8.3. Juegos de afirmación
 - 8.4. Juegos de distensión
 - 8.5. Juegos de cooperación
9. Otras actividades y juegos: el cuentacuentos
 - 9.1. El Amor y la Locura
 - 9.2. Pequeño cuento de amor
 - 9.3. Quien puede hacerlo
10. Malabares

Recuerda

Autoevaluación

Juegos que favorecen la autoestima

1. Juegos que favorecen la autoestima
 - 1.1. Juego de la radio
 - 1.2. Jugando a pensar y a sentir
 - 1.3. Jugando a hablar sobre nuestros sentimientos
 - 1.4. El juego de decir "piropos y cariñitos"
 - 1.5. El juego de las diferencias
 - 1.6. El juego de la liberación (de liberarse)
 - 1.7. "Gafas mágicas"
 - 1.8. El juego del resplandor del sol
 - 1.9. Juego de bolos
2. Cuentos para favorecer la autoestima
 - 2.1. "La tarde de Plata". Derecho a disfrutar de la vida
 - 2.2. "La inventora de palabras". La aceptación como principal apoyo
 - 2.3. "Niña sandía". En brazos de la vida
 - 2.4. "Cuenta conmigo". Fomentando la autoestima
 - 2.5. "La princesa pintora". Crear, para aprender a crear nuestra propia vida
 - 2.6. "May, orejas largas". Facilitar la expresión de la rabia para evitar la violencia
 - 2.7. "Flor tímida". Florecer
 - 2.8. "El camaleón"
 - 2.9. "Púas el erizo"

2.10. “El escarabajo trompetista”

2.11. “La araña y la viejecita”

Recuerda

Autoevaluación

Monitor de Ludotecas

1. El monitor/a de ludotecas
2. Rol del monitor/a de Ludotecas
3. Perfil del monitor de Ludotecas
4. Funciones del monitor de Ludotecas

Recuerda

Autoevaluación

Primeros Auxilios

1. Heridas y hemorragias
2. Quemaduras
3. Congelaciones
4. Traumatismos
5. Intoxicaciones y envenenamientos
6. Asfixias
7. Parada cardíaca
8. Alteraciones circulatorias
9. Picaduras, mordeduras y otras lesiones producidas por animales
 - 9.1. Picaduras
 - 9.2. Mordeduras
10. Traumatismos oculares

Recuerda

Autoevaluación