

GUÍA DEL CURSO



MONITOR DE TIEMPO LIBRE INFANTIL Y JUVENIL

SEFY066





A DISTANCIA - ONLINE



Tutor personal



300 Horas



Posibilidad Estancias Formativas



Pago a plazos



De ~~1280€~~ a 320€



Metodología

En SEFHOR – Sociedad Española de Formación apostamos por un método de estudio alternativo a la metodología tradicional. En nuestra escuela de negocios es el propio alumno el encargado de organizar y establecer su plan de estudio. Este sistema le permitirá conciliar su vida laboral y familiar con la proyección de su carrera profesional.



Tutor

A lo largo de la titulación, el alumno contará con un tutor que le ofrecerá atención personalizada y un seguimiento constante de sus estudios. El estudiante siempre podrá acudir a su tutor vía correo electrónico para resolver cualquier tipo de duda, ya sea sobre el material formativo, la planificación de los estudios o referente a gestiones y trámites académicos.



Certificación

Una vez el alumno haya finalizado la formación y superado con éxito las pruebas finales, el estudiante recibirá un diploma expedido por SEFHOR – Sociedad Española de Formación que certifica que ha cursado el "**MONITOR DE TIEMPO LIBRE INFANTIL Y JUVENIL**". El título cuenta con firma de notario europeo y está avalado por nuestra condición de socios de la Confederación Española de Empresas de Formación (CECAP). Además, nuestra institución educativa cuenta con el Sello Cum Laude de Emagister, distinción que nos concede el portal líder en formación gracias a las opiniones de nuestros estudiantes.



Modalidad de estudio

La titulación puede cursarse en modalidad **ONLINE**. Una vez realizada la matrícula, el alumno recibirá un e-mail de bienvenida de su tutor con las claves de acceso al campus virtual. En él, el estudiante encontrará el material didáctico necesario para realizar la formación y tendrá distintas pruebas de autoevaluación que le ayudarán a prepararse para el examen final. Dentro del plazo de un año desde el momento de su matrícula, el estudiante podrá elegir la fecha para presentarse al examen.

La titulación puede cursarse en modalidad **A DISTANCIA**. Una vez realizada la matrícula, el tutor le enviará un e-mail de bienvenida al alumno, y por otro lado, el estudiante recibirá el material formativo a su domicilio en un plazo de 6-8 días. En él encontrará distintas pruebas de autoevaluación que le ayudarán a prepararse para el examen final. Dentro del plazo de un año desde el momento de su matrícula, el estudiante podrá elegir la fecha para presentarse al examen. El alumno deberá mandar el examen final por correo electrónico a su tutor.



TEMARIO

PARTE 1. ASPECTOS TEÓRICOS

UNIDAD 1. ANTECEDENTES, SITUACIÓN Y EVOLUCIÓN EN LAS ACTIVIDADES DE OCIO Y TIEMPO LIBRE

1. Aspectos históricos y conceptuales
2. Características de la animación físico-deportiva
3. Entidades y empresas de animación físico-deportiva
4. El Monitor de Ocio y Tiempo Libre

UNIDAD 2. PROGRAMACIÓN Y DISEÑO DE PROYECTOS DE OCIO Y TIEMPO LIBRE

1. Elaboración del análisis prospectivo
2. Diseño de proyectos de animación físico-deportivos y recreativos
3. Métodos de seguimiento y evaluación
4. Técnicas de promoción y comunicación

UNIDAD 3. ORGANIZACIÓN DE ACTIVIDADES FÍSICO-DEPORTIVAS Y RECREATIVAS DE ANIMACIÓN.

1. Interpretación de los elementos programáticos en proyectos de animación físico-deportivos y recreativos
2. Interpretación de los elementos programáticos
3. Características y expectativas de los usuarios
4. Estrategias para la creación de un clima de trabajo positivo y gratificante
5. Criterios para la propuesta de actividades alternativas, en función de las características de los usuarios

UNIDAD 4. ESPACIOS ABIERTOS, INSTALACIONES Y RECURSOS MATERIALES EN ANIMACIÓN CON ACTIVIDADES FÍSICO-DEPORTIVAS Y RECREATIVAS.

1. Disponibilidad e idoneidad de los recursos, espacios e instalaciones
2. Uso y aplicación de los recursos materiales en animación físico-deportiva
3. Barreras arquitectónicas y criterios para la adaptación
4. Mantenimiento Preventivo
5. Mantenimiento operativo
6. Mantenimiento correctivo

UNIDAD 5. LOS JUEGOS EN LA PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES DE ANIMACIÓN FÍSICO-DEPORTIVA Y RECREATIVA.

1. El juego como soporte básico en animación físico-deportiva y recreativa
2. Juegos y actividades físico-deportivas y recreativas deportiva
3. Clasificación de los juegos

UNIDAD 6. EL PROCESO DE COMUNICACIÓN EN LAS ACTIVIDADES FÍSICO-DEPORTIVAS DE ANIMACIÓN.

1. Necesidades personales y sociales en el ámbito de la animación y recreación
2. Elementos de la comunicación: emisor, mensaje, receptor, canal utilizado.
3. Dificultades comunicativas más habituales en actividades de animación y recreación
4. Estrategias y técnicas para fomentar y facilitar la comunicación en animación
5. Procesos de comunicación en situaciones de reclamación del usuario
6. Estrategias del animador para motivar y animar en la interacción grupal

UNIDAD 7. LA PARTICIPACIÓN ACTIVA EN LOS JUEGOS Y ACTIVIDADES FÍSICO-DEPORTIVAS Y RECREATIVAS DE ANIMACIÓN.

1. Desarrollo evolutivo
2. Sociología del ocio y la actividad físico-deportiva y recreativa
3. Estrategias y pautas para favorecer la participación e implicación de los usuarios en actividades de animación
4. Características psicoafectivas de personas pertenecientes a colectivos especiales
5. Imagen y talante del animador:
6. Habilidades psicológicas susceptibles de desarrollo en el ámbito de la animación

UNIDAD 8. DIRECCIÓN Y DINAMIZACIÓN DE SESIONES DE JUEGOS Y ACTIVIDADES DE ANIMACIÓN FÍSICO-DEPORTIVA Y RECREATIVA.

1. Componentes del servicio de atención al cliente: Cortesía, credibilidad, comunicación, accesibilidad, comprensión, profesionalismo, capacidad de respuesta, fiabilidad.
2. Estrategias metodológicas específicas y adaptadas de dirección y dinamización de sesiones de juegos y actividades de animación físico-deportiva y recreativa
3. Estrategias del animador para motivar y animar en la interacción grupal
4. Dinamización de eventos y actividades de animación físico-deportiva y recreativa:
5. Dinámica de grupos en animación físico-deportiva y recreativa

UNIDAD 9. TÉCNICAS DE EXPRESIÓN Y REPRESENTACIÓN.

1. Clasificación y características
2. Técnicas de expresión corporal
3. Técnicas de sonido
4. Técnicas de expresión oral
5. Técnicas de expresión musical

UNIDAD 10. TÉCNICAS ESCENOGRÁFICAS Y DECORACIÓN DE ESPACIOS

1. Clasificación y características
2. La puesta en escena

3. Etapas para la realización y producción de un montaje
4. Técnicas de iluminación
5. Técnicas de ambientación
6. Rotulación y grafismo

UNIDAD 11. TÉCNICAS DE MAQUILLAJE Y DE CARACTERIZACIÓN

1. Técnicas de maquillaje
2. El disfraz y el vestuario en los espectáculos
3. Estudio del vestuario escénico
4. Presupuestos
5. Mantenimiento del vestuario: los complementos o props

UNIDAD 12. COLECTIVOS ESPECIALES (PERSONAS MAYORES, PERSONAS CON DISCAPACIDAD, ENFERMOS DE LARGA DURACIÓN, MUJERES EMBARAZADAS, PERSONAS EN RIESGO SOCIAL) EN LAS ACTIVIDADES FÍSICO-DEPORTIVAS DE ANIMACIÓN

1. Autonomía personal
2. Características y necesidades básicas de los diferentes colectivos especiales
3. Técnicas de comunicación

UNIDAD 13. EVALUACIÓN Y CONTROL EN ACTIVIDADES FÍSICO-DEPORTIVAS DE ANIMACIÓN.

1. Técnicas e instrumentos para la evaluación de proyectos de animación
2. Aplicación de instrumentos específicos de evaluación
3. Elaboración de informes de evaluación: finalidad, estructura y presentación.
4. Cuestionarios de entrevista para la valoración inicial en actividades de animación
5. La observación como técnica básica de evaluación
6. Análisis de datos obtenidos.
7. Técnicas de archivo y almacenaje de informes: finalidad del archivo, control, seguimiento y conservación de informes y documentos.
8. Normativa vigente de protección de datos.
9. Criterios deontológicos profesionales de confidencialidad.

UNIDAD 14. SEGURIDAD Y PREVENCIÓN EN ACTIVIDADES FÍSICO-DEPORTIVAS DE ANIMACIÓN

1. Medidas de prevención de riesgos, de protección medioambiental, de seguridad y de salud en instalaciones deportivas y espacios de aire libre en actividades y eventos de animación
2. Evacuación preventiva y de emergencia en instalaciones deportivas y en el entorno natural.
3. Legislación básica sobre seguridad y prevención.

PARTE 2. PRÁCTICA

MÓDULO 1. DINÁMICAS DE GRUPO

UNIDAD 1. LA TÉCNICA MÁS ADECUADA SEGÚN LOS OBJETIVOS.

1. Presentación
2. Conocimiento.
3. Confianza.
4. Animación.
5. Cooperación.
6. Integración.
7. Comunicación.
8. Resolución de conflictos.
9. Consenso.

UNIDAD 2. LA TÉCNICA MÁS ADECUADA SEGÚN LA PARTICIPACIÓN DE EXPERTOS.

1. Predomina la participación de expertos.
2. Participan expertos y grupo.

UNIDAD 3. LA TÉCNICA MÁS ADECUADA SEGÚN EL TAMAÑO.

1. Gran grupo.
2. Grupo mediano.
3. Grupo pequeño.

MÓDULO 2. RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS

UNIDAD 1. TALLER DE RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS

1. Presentación
2. Definición de conflicto
3. Conflictos interpersonales

4. Actitudes ante el conflicto
5. Enseñamos a resolver conflictos
6. Evaluación y despedida

UNIDAD 2. TÉCNICAS DE RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS

1. El nombre que te pilló
2. Mirarse con los ojos azules y en positivo
3. Saltos
4. Silencio
5. Salir del círculo
6. Fumadores
7. El líder manda
8. Ver, juzgar y actuar
9. Historia de Marlene
10. Los planetas
11. Okupas
12. Fotos conflictivas
13. Yo lo miro así
14. Que viene el cartero

UNIDAD 3. INSTALACIÓN DEL SOFTWARE "GERZA"

1. Colección de 400 dinámicas de grupo