

ASIMILACION DE CONTENIDOS
CURSO MONITOR/A DE ACTIVIDADES DE TIEMPO LIBRE EDUCATIVO INFANTIL Y JUVENIL / DIRECTOR/A
ACTIVIDADES DE TIEMPO LIBRE EDUCATIVO INFANTIL Y JUVENIL

LECTURA COMPRENSIVA

CAP. III DIDACTICA DE LA ANIMACIÓN JUVENIL (2014. Abast Animació. ED. auca, projectes educatius)

UNIDAD DE COMPETENCIA

UC1868_2. EMPLEAR TÉCNICAS Y RECURSOS EDUCATIVOS DE ANIMACIÓN EN EL TIEMPO LIBRE. Desarrollar actividades temáticas vinculándolas a un centro de interés o eje de animación para generar un contexto de acción. Aplicar técnicas de expresión, animación y creatividad considerando las bases psicopedagógicas para su utilización en las actividades de tiempo libre a llevar a cabo. Desarrollar actividades de tiempo libre educativo dinamizadas mediante el juego y la práctica de juegos físico-deportivos para alcanzar los objetivos marcados. Realizar actividades de tiempo libre educativo en un entorno de aire libre relacionadas con la naturaleza para lograr los objetivos previstos. Prever las condiciones de seguridad para garantizar el desarrollo de las actividades conforme a lo previsto, aplicando los protocolos de atención en casos de incidencia y situaciones de emergencia. Aplicar los protocolos de atención en casos de incidencia y situaciones de emergencia para minimizar las consecuencias, garantizando los medios de intervención.

MODULO FORMATIVO

MF1868_2.- TÉCNICAS Y RECURSOS DE ANIMACIÓN DE ACTIVIDADES DE TIEMPO LIBRE UC1868_2

1. Valoración de los centros de interés o ejes de animación en la aplicación de técnicas – recursos de animación.
2. Técnicas de animación, expresión y creatividad.
3. Técnicas pedagógicas del juego.
4. Técnicas de educación ambiental.
5. Evaluación y prevención de riesgos en actividades medioambientales: seguridad y salubridad.

CUESTIONARIO

- 1.- ¿Qué entendemos por **valor sociocultural** del juego?
- 2.- Siendo el **papel del animador/a en el juego** una de las **competencias fundamentales** del monitor/a tiempo libre, ¿qué principios fundamentales deberán ser contemplados en el **diseño y programación** de los juegos?
- 3.- ¿Consideras que las TIC deben ser consideradas en programas de animación juvenil como un **complemento motivador y de aprendizaje** o como un **suplemento añadido** a las actividades propiamente dichas?
- 4.- ¿Cómo podemos **clasificar las actividades en el medio natural** en función de donde se realizan? Ejemplifica con dos casos concretos.
- 5.- Enuncia los **principios** que, necesariamente, deben ser observados a la hora de proponer la realización de una actividad en el medio natural.