

MONITOR DE LUDOTECAS (ONLINE)



350,00 € - 425,00 €

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. A través de este curso el alumnado podrá adquirir las competencias profesionales necesarias para profundizar en el concepto de grupo, sus técnicas y sus dinámicas, coordinar el desarrollo de los juegos, distinguir diferentes juegos para divertir, educar y que favorezcan la autoestima, así como definir las características de un monitor de Ludotecas y sus conocimientos en primeros auxilios.

Categorías: [Cursos online](#), [Educación](#), [Formación y Orientación Laboral](#) |

INFORMACIÓN

Duración	180 h
Modalidad	Online
Docencia	TUTOR PERSONAL
Prácticas	GESTIÓN DE PRÁCTICAS EN EMPRESAS
Método de pago	FINANCIACIÓN SIN INTERESES
Centro de empleo	AGENCIA DE COLOCACIÓN
Formación acreditada	CENTRO ACREDITADO POR EL SEPE

DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO

MODULO I. LA LUDOTECA EN EL MARCO EDUCATIVO Y SOCIAL

TEMA 1. 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
9. Propósitos educativos
10. Hábitos, habilidades y capacidades en una Ludoteca
11. Tipos de Ludotecas

TEMA 2. ORGANIZACIÓN DE LUDOTECAS

1. Organización del espacio
2. Organización de los materiales

MODULO II. GESTIÓN PEDAGÓGICA DE UNA LUDOTECA

TEMA 3. ASPECTOS PEDAGÓGICOS DE LA EDUCACIÓN INFANTIL

1. El jardín maternal

TEMA 4. 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

TEMA 5. LOS TEST Y EL DIAGNÓSTICO PEDAGÓGICO

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

TEMA 6. PEDAGOGÍA DEL OCIO

1. Introducción a la pedagogía del ocio
2. Organización del trabajo pedagógico

MODULO III: DINÁMICA DE GRUPO

TEMA 7. 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
7. Principios de funcionamiento del grupo

TEMA 8. DINÁMICAS Y TÉCNICAS GRUPALES

1. La dinámica de grupos
2. Técnicas de dinámica de grupo

MODULO IV: EL JUEGO

TEMA 9. EL JUEGO

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

TEMA 10. EL JUEGO Y LA EDUCACIÓN

1. El juego por etapas
2. Teorías del juego
3. El juguete didáctico
4. Juguetes adecuados a las características del desarrollo
5. El papel del educador
6. La socialización a través del juego

MODULO V: JUEGO Y DESARROLLO

TEMA 11. INTRODUCCIÓN A LA PSICOLOGÍA INFANTIL

1. Breve historia de la psicología infantil y estado actual
2. Conceptos básicos en psicología infantil
3. Concepto actual de desarrollo
4. Las dimensiones del desarrollo

TEMA 12. DESARROLLO INFANTIL Y PSICOLOGÍA

1. El niño/a descubre a los otros
2. Proceso de descubrimiento, vinculación y aceptación
3. La escuela como institución socializadora
4. El papel del centro de educación infantil en la prevención e Intervención de niños/as en situación de riesgo social
5. Principales conflictos de la vida en grupo

MODULO VI: CLASES DE JUEGOS

TEMA 13. DESARROLLO DE JUEGOS

1. Perspectiva psicoevolutiva del juego
2. Juegos dinámicos
3. Juegos de habilidad

TEMA 14. 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. Elementos que intervienen en un juego
6. Cómo se explica un juego
7. Tipos de juegos
8. Otras actividades y juegos: el cuentacuentos
9. Malabares

TEMA 15. JUEGOS QUE FAVORECEN LA AUTOESTIMA

1. Juegos que favorecen la autoestima
2. Cuentos para favorecer la autoestima

MODULO VII: MONITOR DE LUDOTECAS Y PROYECTOS SOCIOEDUCATIVOS

TEMA 16. MONITOR DE LUDOTECAS

1. El monitor/a de Ludotecas
2. Rol del monitor/a de Ludotecas

3. Perfil del monitor/a de Ludotecas
4. Funciones del monitor de Ludotecas

TEMA 17. 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
10. Traumatismos oculares

