TÍTOLS PROPIS
VNIVERSITAT DE VALÈNCIA

Experto Universitario en Ocio y Juego. Diseño de Proyectos en Entornos Educativos de Ocio y Tiempo Libre y Riesgo de Exclusión Social. 1.ª Edición.
Código: 17423040

DATOS GENERALES

Curso académico	
Tipo de curso	Experto Universitario
Número de créditos	11,00 Créditos ECTS
Matrícula	550 euros (importe precio público)
Requisitos de acceso	Pedagogos, maestros, psicólogos, trabajadores sociales. Profesionales y otros, como educadores infantiles-auxiliares de en educación infantil. Acreditación laboral
Modalidad	On-line
Lugar de impartición	On Line.
Horario	On Line

Dirección

Organizador	Institut Universitari de Creativitat i Innovacions Educatives
Dirección	María del Carmen Bellver Moreno Doctora en Educación. Departament de Teoria de l'Educació. Universitat de València.

Plazos

Preinscripción al curso	Hasta 05/01/2018
Fecha inicio	Marzo 2018
Fecha fin	Julio 2018

Más información

Teléfono	961 603 000
E-mail	informacion@adeituv.es

PROGRAMA

La Convención de los derechos del niño. El derecho al juego. Juego, ocio y tiempo libre

TEMA I: El juego como derecho de la infancia
1.- La Convención de los derechos del niño. El derecho al juego
1.1.- La Infancia. Una visión antropológica
1.2- El juego en la adaptación social
2.- Teorias del juego

Diseño de proyectos en entornos educativos de ocio y tiempo libre y riesgo de exclusión social. Las Ludotecas

TEMA II.- Juego y desarrollo humano
2.1.-El Desarrollo
2.2.- Características evolutivas de niños /as según la edad
2.3.- Orientaciones de Cómo elegir el juguete más adecuado

TEMA III.- Juego, ocio y tiempo libre.
3.1. Analizar la concepción del ocio y tiempo libre a lo largo de la historia
3.1.2. Dimensiones del juego, ocio y tiempo libre
3.2. Familia y ocio funciona.
3.3. Diseño de poyectos de intervención en el juego, ocio y tiempo libre: fases

TEMA IV: Las ludotecas
4.1.- Tema: Las ludotecas
4.1.1.- Origen de la ludoteca
4.1.2.- Definición
4.1.3.- Objetivos de la ludoteca
4.1.4.- Funciones de la ludoteca y ludotecarios

4.2.- La ludoteca familiar (una experiencia pionera actual)
4.2.1.- Concepto de ludoteca familiar
4.2.1.- Objetivos
4.2.2.- Tipo de gestión
4.2.3.- Destinatarios

4.3.- Elaboración de un proyecto de ludoteca

Ocio educativo e inclusivo y su relación con las TIC's.

TEMA V: Ocio y juego en los diseños curriculares

5.1.El diseño curricular y el juego
5.2. El juego y la enseñanza de las matemáticas
5.2.1. Criterios de selección de juegos
5.2.2 Clases de juegos
5.2.3 Sugerencias didácticas para la práctica de los juegos
5.3. Distintas formas de organización
5.3.1 El trabajo en rincones
5.3.2 La maleta de los problemas
5.4 .Las competencias Lingüísticas a través del juego:oral, escrito y literario
5.5. El lenguaje de los medios de comunicación radio/televisión/prensa/publicidad.

Tema VI: Ocio e inclusión en los alumnos con diversidad funcional.
6.1. El ocio como vía de desarrollo e inclusión de los alumnos con diversidad funcional.
6.2. Elementos a considerar en la diseño de proyectos de ocio e inclusión en alumnos con diversidad funcional.

TEMA VII :Uso de las TIC¿s.
7.1.Desafíos y alternativas de uso educativo de tabletas en primaria
7.2. Ocio y TIC¿s.

PROFESORADO

María del Carmen Bellver Moreno

Doctora en Educación. Departament de Teoria de l'Educació. Universitat de València.

José Luis Linaza Iglesias

Catedrático/a de Universidad. Universidad Autónoma de Madrid

Petra María Pérez Alonso-Geta

Catedrático/a de Universidad. Departament de Teoria de l'Educació. Universitat de València

Francisco Ignacio Revuelta Domínguez

Profesor/a Titular de Universidad. Universidad de Extremadura

Francesc Josep Sánchez i Peris

Profesor/a Titular de Universidad. Departament de Teoria de l'Educació. Universitat de València

Mercedes Santamaria Marí

Orientadora Escolar. Instituto de E.S. Joanot Martorell

Cristóbal Nico Suárez Guerrero

Ayudante/a Doctor/a. Departament de Didàctica i Organització Escolar. Universitat de València

Teresa Angélica Tortajada Matos

Pedagoga. Licenciatura en Filosofía

OBJETIVOS

Las salidas profesionales que tiene el curso son:

-Emprendimiento en los sectores de ocio (ludotecas&)
-Cargos en empresas de servicios y ocio, sector público,...
-Responsable de proyectos de ocio y tiempo libre en entornos educativos y de tiempo libre
-Responsable de proyectos socioeducativos en entornos de exclusión social

Este curso ofrece los conocimientos teóricos y prácticos necesarios para la comprensión de los procesos de desarrollo educativo de las vertientes físicas, psicologicas y social de niños y niñas en relación al juego. Desde una vertiente didáctica, científica, lúdica, organizativa y técnica. Asimismo el presente curso capacita para el diseño y dirección de proyectos de ocio y tiempo libre en entornos educatives y de tiempo libre.

Los objetivos se concretan en:

1) Aportar conocimientos teóricos y prácticos en relación al juego y al desarrollo educativo de los ninos y niñas en edad escolar, desde una vertiente didáctica, científica, lúdica, organizativa y técnica.
2) Capacitar para la intervención educativa en el aula y entornos educativos abiertos de ocio y tiempo libre y en riesgo de

exclusión social a
profesionales de la intervención socioeducativa (maestros,pedagogos, educadores sociales, psicólogos, psicopedagogos y ONGs).
3) Profundizar en el recurso educativo de las ludotecas en entornos desfavorecidos y en sus diferentes vertientes: dirección y gestión.
4) Diseño de proyectos de ocio y tiempo libre en entornos educatives y de tiempo libre.