

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. Aula Virtual Adeit
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 22/11/2016
Fecha inicio	Noviembre 2016
Fecha fin	Mayo 2017

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.- Teorías 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 proyectos 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
 - 4.2.1.1.- 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 TICs.

- 7.1.Desafíos y alternativas de uso educativo de tabletas en primaria
- 7.2. Ocio y TICs.

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, psicológicas 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 educativos 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 niños 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 educativos y de tiempo libre.