



# Curso online. Monitor de Ludotecas



*Working*

Formación Integral S.L.

[www.workingformacion.com](http://www.workingformacion.com)

# OBJETIVOS

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. El monitor de ludotecas es la persona más adecuada y con la formación ideal para despertar en los niños el interés por jugar sanamente. A través de este curso podremos adentrarnos en el mundo de las Ludotecas, conocer aspectos importantes sobre el juego, las características de esta institución, su organización, los requisitos para su creación, los profesionales que en ella trabajan, etc.

# CONTENIDOS

## **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**

12. Organización del espacio
13. Organización de los materiales

## **MODULO II. GESTIÓN PEDAGÓGICA DE UNA LUDOTECA**

### **TEMA 3. ASPECTOS PEDAGÓGICOS DE LA EDUCACIÓN INFANTIL**

14. El jardín maternal

## **TEMA 4. CONCEPTUALIZACIÓN DESDE EL PUNTO DE VISTA PSICOLÓGICO**

15. Psicopedagogía
16. Aprendizaje
17. Problemas de aprendizaje
18. Áreas del aprendizaje
19. Los trastornos
20. La discapacidad
21. La minusvalía
22. La alteración
23. Síndrome
24. Las necesidades educativas especiales
25. Detección y valoración de las necesidades educativas
26. Integración educativa
27. Formas de integración

## **TEMA 5. LOS TEST Y EL DIAGNÓSTICO PEDAGÓGICO**

28. Historia de los test
29. Los test aplicados en el nivel preescolar
30. Concepto de diagnóstico pedagógico
31. Tipología del diagnóstico
32. El diagnóstico pedagógico en el nivel preescolar

## **TEMA 6. PEDAGOGÍA DEL OCIO**

33. Introducción a la pedagogía del ocio
34. Organización del trabajo pedagógico

## **MODULO III: DINÁMICA DE GRUPO**

### **TEMA 7. EL GRUPO**

35. Concepto de grupo

36. Clasificación de los grupos
37. Estructura del grupo
38. Funciones del grupo
39. Etapas de la formación de los grupos
40. La cohesión del grupo
41. Principios de funcionamiento del grupo

## **TEMA 8. DINÁMICAS Y TÉCNICAS GRUPALES**

42. La dinámica de grupos
43. Técnicas de dinámica de grupo

## **MODULO IV: EL JUEGO**

### **TEMA 9. EL JUEGO**

44. Introducción
45. La importancia del juego
46. Características del juego
47. Tipos de juegos

### **TEMA 10. EL JUEGO Y LA EDUCACIÓN**

48. El juego por etapas
49. Teorías del juego
50. El juguete didáctico
51. Juguetes adecuados a las características del desarrollo
52. El papel del educador
53. La socialización a través del juego

## **MODULO V: JUEGO Y DESARROLLO**

### **TEMA 11. INTRODUCCIÓN A LA PSICOLOGÍA INFANTIL**

54. Breve historia de la psicología infantil y estado actual

55. Conceptos básicos en psicología infantil
56. Concepto actual de desarrollo
57. Las dimensiones del desarrollo

## **TEMA 12. DESARROLLO INFANTIL Y PSICOLOGÍA**

58. El niño/a descubre a los otros
59. Proceso de descubrimiento, vinculación y aceptación
60. La escuela como institución socializadora
61. El papel del centro de educación infantil en la prevención e Intervención de niños/as en situación de riesgo social
62. Principales conflictos de la vida en grupo

## **MODULO VI: CLASES DE JUEGOS**

### **TEMA 13. DESARROLLO DE JUEGOS**

63. Perspectiva psicoevolutiva del juego
64. Juegos dinámicos
65. Juegos de habilidad

### **TEMA 14. GRANDES JUEGOS PARA DIVERTIR Y EDUCAR**

66. Contextualización, características y definición de juego
67. El juego educativo. Jugar educando y educar jugando
68. Beneficios y funciones del juego
69. Tipos y clasificación de juegos
70. Elementos que intervienen en un juego
71. Cómo se explica un juego
72. Tipos de juegos
73. Otras actividades y juegos: el cuentacuentos
74. Malabares

## **TEMA 15. JUEGOS QUE FAVORECEN LA AUTOESTIMA**

- 75. Juegos que favorecen la autoestima
- 76. Cuentos para favorecer la autoestima

## **MODULO VII: MONITOR DE LUDOTECAS Y PROYECTOS SOCIOEDUCATIVOS**

### **TEMA 16. MONITOR DE LUDOTECAS**

- 77. El monitor/a de Ludotecas
- 78. Rol del monitor/a de Ludotecas
- 79. Perfil del monitor/a de Ludotecas
- 80. Funciones del monitor de Ludotecas

### **TEMA 17. PRIMEROS AUXILIOS**

- 81. Heridas y hemorragias
- 82. Quemaduras
- 83. Congelaciones
- 84. Traumatismos
- 85. Intoxicaciones y envenenamientos
- 86. Asfixias
- 87. Parada cardíaca
- 88. Alteraciones circulatorias
- 89. Picaduras, mordeduras y otras lesiones producidas por animales
- 90. Traumatismos oculares

# MODALIDAD

## METODOLOGÍA

Online. Se entrega el material a través de nuestra plataforma virtual homologada. Contará con acceso a la misma las 24 horas al día los 365 días a la semana.

<http://cursosonline.workingformacion.com>

## DURACIÓN

180 horas

## IMPARTIDO POR

Tutor experto en la materia. Contará con apoyo a través de nuestra plataforma en todo momento.

Al finalizar el curso se hará entrega de un  
**DIPLOMA HOMOLOGADO**







*Working*

Formación Integral S.L.

Paseo Rosales 32, local 9 50008 Zaragoza  
976 242 109 - info@workingformacion.com

[www.workingformacion.com](http://www.workingformacion.com)

