

OBJETIVOS DEL CURSO

- 1.** Conocer la Ley 2/1995, de 6 de abril, del Deporte de Extremadura y la Ley 2/2003, de 13 de marzo, de la Convivencia y el Ocio en Extremadura, en lo que respecta a la Dinamización lúdica/deportiva de Extremadura.
- 2.** Valorar las actividades físico-recreativas en Extremadura.
- 3.** Analizar y conocer las variables que inciden en el diseño y puesta en práctica de las actividades físicas para poder imprimir el carácter recreativo adecuado en cada momento.
- 4.** Controlar y modificar las características de una actividad recreativa determinada para que se adecue a las particularidades de los destinatarios extremeños.
- 5.** Analizar la institución escolar extremeña, sus problemas, paradojas y posibilidades, valorando su responsabilidad con respecto a la dinamización recreativa, para incluir propuestas en torno a la educación del ocio en Extremadura desde las áreas curriculares y la transversalidad.
- 6.** Saber adecuar la actividad recreativa a las características propias del espacio a utilizar.
- 7.** Explorar las posibilidades de los espacios convencionales y no convencionales siendo respetuoso con el medio entorno extremeño.
- 8.** Análisis crítico de los pros y contras del uso de los espacios públicos, no convencionales, de la práctica físico-deportivo-recreativa en Extremadura.
- 9.** Conocer técnicas novedosas de gestión y aprovechamiento de recursos materiales, espaciales y humanos.
- 10.** Conocer las distintas posibilidades de establecer relaciones institucionales e interdisciplinares que: abaraten costos, ayuden a la promoción, generen nuevas alternativas a la práctica, fomenten posibilidades de práctica de diferentes sectores de población, recuperen los espacios públicos para todo tipo de ciudadanos,...
- 11.** Aprender a programar y organizar eventos físico-deportivo-recreativos en centros educativos extremeños.
- 12.** Explorar las posibilidades de los juegos de tablero de mesa adaptados como recurso metodológico en la práctica de actividades motrices colectivas.
- 13.** Explorar las posibilidades de la pirámide de cartas y/o la tela de araña como estrategias de dinamización de actividades recreativas grupales con escolares extremeños.
- 14.** Conocer distintas posibilidades de caracterización de personajes.
- 15.** Aprender a organizar una fiesta recreativa en tu centro educativo extremeño, siendo capaz de realizar un análisis y valoración de ella.

Duración : 120 horas (30 días) - Online - 24 Ediciones al año

- **PRECIO: 70 €**
- **PRECIO PARA SOCIOS/AS o ASOCIADOS/AS: 33 €**
- **PRECIO PARA AFILIADOS/AS AL SINDICATO ANPE (Convenio Especial): 15 €**
- **PRECIO PARA ALUMNOS/AS DE ACADEMIA MAESTRE (Convenio 2025): 29 €**