



NUEVAS COMPETENCIAS - NUEVAS POSIBILIDADES -

Joven Animador socio-cultural de personas mayores

Programa de asignaturas

1. Título del curso: **Joven Animador socio-cultural de personas mayores**
2. **Descripción de los objetivos del aprendizaje:** La intención principal del curso de formación: *Joven Animador socio-cultural de personas mayores*, es la preparación teórica y práctica del diplomado como animador de actividades culturales y/o sociales realizadas con los ancianos, tanto individualmente como en su entorno social, con énfasis en la dimensión institucional - en los centros de ayuda y cuidado de los mayores,
3. **Organizador: ZDZ Kielce** en colaboración con el PCPR de Busko - Zdroj, la Fundación Więź Pokoleń y el experto externo Dra. Agata Chabior.
4. Tipo y categoría de los títulos obtenidos, cualificaciones formales y/o rango de competencias - certificado de realización y aprovechamiento del curso de animador de tiempo libre
5. Reclutamiento: tres grupos de alumnos de 15 personas cada uno, de Kielce y Busko Zdrój.
6. Número de horas: 80, incluyendo:
 - a) Clases teóricas: de 40 horas
 - b) Clases prácticas: de 40 horas
 - c) Prácticas mensuales en locales del área de Economía Social de la JOPS (DPS, MOPS, GOPS, PCPR etc.)
7. Los objetivos del curso: alcanzar el nivel de un posgrado en el conocimiento, habilidades y competencias indispensables y necesarias para desempeñar la función de animador en actividades socio-culturales con los ancianos en condiciones ambientales e institucionales, para ampliar sus destrezas de comunicación interpersonal (con particular atención a las competencias personales propias) y habilidades prácticas para actividades compatibles con las necesidades del público y las condiciones de trabajo. Adquirir competencias y capacidades para iniciar y realizar acciones para facilitar y estimular la integración intergeneracional y habilitar la conexión de los mayores en las estructuras sociales más amplias. En particular:
 - conocer los conceptos elementales y conocimiento de la pedagogía del tiempo libre, la animación y los métodos para su organización y su función, recreación de estilos de vida sanos y adecuados; actividades de comunicación y gerontología social; relaciones entre el funcionamiento independiente de la persona mayor y su propio contexto social;
 - familiarizarse con las teorías del desarrollo humano en el ciclo de vida tanto en aspectos biológicos, como psicológicos y sociales;



- proporcionar conocimientos sobre las diferentes instituciones de la vida social (de soporte y creativas), instituciones educativas y relaciones entre ellas, cual establecen el funcionamiento de la persona mayor en las destructoras familiares y sociales;
- desarrollar actitudes de aceptación de las personas mayores y las acciones realizadas para ellos; sentido de responsabilidad de su propia preparación para el trabajo (por las decisiones tomadas y las acciones realizadas y sus efectos).

8. El contenido el curso

- El programa del curso abarca las siguientes módulos temáticos:

Lp.	Módulo Teórico	Contenido
1	Pedagógica de tiempo libre, ocio y diversión (5 h)	Sentido socio-educativo de tiempo libre en el desarrollo del ser humano a lo largo de su vida, desde el nacimiento hasta la muerte. Definiciones y características del tiempo libre, posibles formas de administración y sus funciones. Necesidad de la actividad lúdica en la vida humana, la teoría de la diversión y su importancia en el desarrollo de las personas. Diversión y juegos - definiciones, tipos, clasificaciones, su importancia en el desarrollo de la psicomotricidad manual en todas las edades incluyendo personas mayores.
2	Conceptos básicos de la teoría de la animación socio-cultural y la activación vital de las personas mayores, incluidos recreación y movimiento (10h)	Concepto de animación socio-cultural en la sociedades y/o comunidades locales y las instituciones sociales; animación de los individuos y los grupos en diferentes rangos de edad. Metodología de la acción de animación. El animador como re-creador de las situaciones de animación, carácter personal, características de la acción.
3	Comunicación interpersonal y comunicación efectiva (5h)	El proceso de comunicación interpersonal y sus niveles. Dificultades y facilidades durante del proceso de comunicación. El arte de la escucha activa. Asertividad - 4 mensajes (pasos) asertivos. Técnicas conducentes a la comunicación eficaz y eficiente.
4	Conceptos básicos de la gerontología social (15 h)	Vejez y envejecimiento - connotaciones de definición. El contexto social de la vejez, la metodología del funcionamiento



		para los seniors. Los estereotipos de la vejez y las actitudes hacia y en la vejez. Las necesidades de las personas mayores y su diagnóstico. Actividad y activación de la tercera edad, tanto en su forma, institucional como social (voluntariado de personas mayores). Actividad educativa de los mayores. Instituciones de apoyo creativo en el desarrollo de personas mayores UTW (Universidades para la Tercera Edad), Sénior clubes, organizaciones no gubernamentales. Conceptos básicos de tiempo libre. Características del hombre en la tercera edad la especificidad de su tiempo libre. Actividad física y ejercicios mentales como una forma de trabajo con personas mayores. Modelos promocionales y progresivos de ocio para la tercera edad. Juegos y actividades para personas mayores. Prevención de la recreación inadecuada de los mayores y sus efectos.
5	Seguridad en el trabajo de animador socio-cultural de personas mayores (5 h)	Primeros auxilios pre-médicos Seguridad y Salud en el Trabajo
	Módulo Práctico	Contenido
6	Juegos y fiestas de integración	Guía metodológica Klanza – "Vamos a añadir vida a los años"
7	Talleres / Terapia de Recuerdos: unir las generaciones	Encuentros entre generaciones : delante de la chimenea - lo que nos une lo que nos divide, el tiempo detenido del objetivo (cámara)
8	Terapia ocupacional	Ergoterapia - terapia a través del actividades manuales (tejido, bordado, hacer punto, cesterero, sastrería, tafiletería, orfebrería, alfarería y cerámica, carpintería y jardinería, gastronomía) - para elegir Socioterapia - terapia de trastornos del comportamiento y trastornos emocionales durante reuniones de grupo, de compañía / grupos sociales. (<i>ludoterapia - juegoterapia</i> , técnicas: juego de manipulación, temáticos, de creación/diseño, juegos didácticos.



		<p><i>Entrenamiento en capacidades de comunicación y habilidades sociales)</i> - para elegir</p> <p>Culturoterapia/Arteterapia - terapia a través del arte, contacto pasivo o activo con el arte y la cultura (<i>Musicoterapia</i>, técnicas: m. pasiva, m. activa animación y relajación, tocar instrumentos musicales, canto, participación en los conciertos.</p> <p><i>Biblioterapia</i> terapia a través de la literatura, lectura dirigida ofreciendo temas para charlas, dando nuevas perspectivas a sus propios problemas, técnicas: lectura de textos completos y por partes, escucha de la lectura de los textos biblioterapéuticos (de activación, de relajación), veladas de poesía, uso de la biblioteca.</p> <p><i>Peliculoterapia</i> (Terapia a través de películas), técnica: proyección de la película con discusión-debate al final sobre ella, grabación de sus propias películas. <i>Teatroterapia</i>, técnicas: pantomima, drama, ver espectáculos. <i>Coreoterapia</i>, técnicas: danza, clases de música y movimiento, improvisación con música.</p> <p><i>Dibujo</i>, técnicas: dibujo con crayón, lápiz, carboncillo, lápiz, tiza, etcétera. <i>Pintura</i>, técnicas: pintura con óleo, acuarela, encima de (manchado) vidrio, para cristal, con tinta, etcétera. <i>Gráfica</i>, técnica: litografía, de yeso, xilografía, impresión estructural, de grabado, grafica con uso de ordenador.</p> <p><i>Escultura</i>, técnicas: masas plásticas, esculpir en materiales duros, papel plástica (origami), <i>Artes aplicadas</i>, técnicas: fotografía, vidrio, carteles, folletos, collages, tarjetas de felicitación.</p> <p><i>Ornamentación y decoración</i>, técnicas: ikebana, decoración de mesa y decoración de artículos, Cañas) - para elegir.</p>
--	--	---



		Actividades, juegos y actividades encaminadas a mejorar la aptitud física y mentales (caminar, bailar, juegos deportivos, juegos de mesa) – aprovechando las condiciones de la institución.
--	--	--

9. Relación con los efectos direccionales de la formación de Conocimiento de Habilidades y de Competencias

(hay que inscribir los símbolos elegidos de los efectos de aprendizaje para este (cada) :

NUMERO	CONOCIMIENTO	MODULO
W1	Conoce terminología básica en el campo de la cultura, en ello la cultura física, ciencias sociales, ciencias naturales y las humanidades en la medida necesaria para la comprensión de los fenómenos de la animación, recreación y los relacionados con el envejecimiento individual y social y la vejez como una etapa de la vida física y también cultural. La complejidad y especificidad de estos procesos.	4
W2	Tiene conocimientos sobre los fundamentos de la cultura de tiempo libre moderna, sobre funciones de recreación y animación; sobre los factores determinantes del desarrollo de personas mayores en las estructuras sociales básicas. Explica el funcionamiento de las diferentes estructuras sociales e instituciones de vida social y las relaciones entre ellas.	1
W3	Tiene un conocimiento básico sobre las necesidades de las personas mayores y las posibilidades de satisfacerlos,	2



	instituciones que ayudan a ello. Tiene conocimiento básico sobre la programación y ejecución de actividades de ocio y entretenimiento.	
--	--	--

NUMERO	HABILIDADES	MODULO
U1	Sabe planificar, organizar y realizar clases recreativas adaptadas a las condiciones, capacidades, necesidades e intereses de los participantes con un enfoque en las necesidades de las personas mayores como grupo y las necesidades individuales.	8
U2	Sabe realizar tareas en los diferentes puestos de trabajo (animador, instructor) en las instituciones/instalaciones de apoyo, activación y atención para las personas mayores, teniendo en cuenta sus especificidades.	6
U3	Tiene habilidades básicas en el desempeño de las tareas profesionales del animador socio-cultural de personas mayores	7

NUMERO	COMPETENCIAS	MODULO
K1	Muestra la iniciativa en la realización individual de las tareas derivadas de las condiciones cambiantes de la realización de eventos y actividades de ocio y tareas de animación.	1



K2	Está listo para complementar y mejorar sus calificaciones; es capaz independientemente de adquirir conocimientos y habilidades en el campo de las actividades de animación socio-cultural con las personas mayores.	2
K3	Muestra atención a la seguridad de las personas que participan en las actividades de animación.	3

10. Evaluación de los resultados del aprendizaje obtenidos:

-encuesta de evaluación.

11. Requisitos asociados a la realización del curso:

- asistencia (un mínimo requerido del 90% de participación activa en las clases).

12. Tipo de documento de confirmación de la realización del curso: Certificado.