

SSCB03

ACTIVIDADES EN EL OCIO Y TIEMPO LIBRE

**SOLUCIONARIO DE EJERCICIOS
DE AUTOEVALUACIÓN**



ÍNDICE

SSCB03 ACTIVIDADES EN EL OCIO Y TIEMPO LIBRE

Solucionario ejercicios de evaluación Módulo 1.....	5
Solucionario ejercicios de evaluación Módulo 2.....	8
Solucionario ejercicios de evaluación Módulo 3.....	11
Solucionario ejercicios de evaluación Módulo 4.....	15
Solucionario ejercicios de evaluación Módulo 5.....	18

SSCB03 ACTIVIDADES EN EL OCIO Y TIEMPO LIBRE

Solucionario de los ejercicios de autoevaluación

Módulo 1 (página 46):

1. ¿Qué se entiende por mercado de trabajo?
 - a) El conjunto de productos y servicios que ofrece una empresa.
 - b) El espacio donde interactúan la oferta y la demanda de empleo.**
 - c) La organización interna de una empresa.
 - d) El sistema de autoempleo de un país.

2. ¿Por qué el trabajo es considerado pieza clave del desarrollo de la persona?
 - a) Porque garantiza siempre estabilidad económica.
 - b) Porque solo es una fuente de ingresos.
 - c) Porque aporta identidad, autonomía y participación social.**
 - d) Porque evita la necesidad de formación continua.

3. Los sectores económicos se dividen en:
 - a) Primario, secundario y terciario.**
 - b) Industrial, agrícola y cultural.
 - c) Público, privado y mixto.
 - d) Nacional e internacional.

4. ¿Qué caracteriza a la organización de una empresa del sector educativo o de ocio?

- a) La producción en serie.
- b) La especialización en bienes tangibles.
- c) La orientación hacia servicios humanos y sociales.**
- d) La ausencia de estructura interna.

5. El autoempleo en el sector permite:

- a) Evitar la adquisición de competencias.
- b) Depender únicamente de organismos públicos.
- c) Desarrollar proyectos propios y adaptados a necesidades sociales.**
- d) No asumir responsabilidades legales ni fiscales.

6. ¿Qué significa el concepto de aprendizaje a lo largo de la vida?

- a) Que la formación termina con la etapa escolar.
- b) Que solo se aprende en la universidad.
- c) Que la formación es continua y permanente en todas las etapas.**
- d) Que el aprendizaje se limita al trabajo práctico.

7. Una competencia transversal es aquella que:

- a) Solo sirve en un puesto concreto.
- b) Es aplicable a distintos contextos laborales.**
- c) Se adquiere únicamente en la universidad.
- d) No influye en la empleabilidad.

8. La autoevaluación de competencias profesionales permite:

- a) Evitar recibir formación externa.
- b) Reconocer fortalezas y áreas de mejora.**
- c) Eliminar la necesidad de experiencia laboral.
- d) Sustituir la formación reglada.

9. El capital competencial se refiere a:

- a) El dinero invertido en formación.
- b) El conjunto de competencias adquiridas a lo largo de la vida.**
- c) Los recursos materiales de una empresa.
- d) Los títulos académicos obtenidos en la escuela.

10. Transferir el capital competencial al empleo significa:

- a) Guardar las competencias para un futuro puesto.
- b) Aplicar los conocimientos y habilidades en el trabajo real.**
- c) Limitarse a acumular cursos sin práctica.
- d) Depender de otros para utilizar lo aprendido.

Módulo 2 (página 72):

1. ¿Qué se busca al gestionar el ocio desde una perspectiva educativa?
 - a) Únicamente entretenir al grupo.
 - b) Rellenar el tiempo libre con cualquier actividad.
 - c) **Transformar el ocio en un espacio de aprendizaje y desarrollo personal.**
 - d) Evitar que los jóvenes estén inactivos.

2. ¿Qué característica distingue al ocio educativo frente al ocio consumista?
 - a) Es más costoso.
 - b) **Es activo y participativo.**
 - c) Requiere más tiempo libre.
 - d) Se centra en actividades tecnológicas.

3. ¿Cuál es el papel principal del monitor en la gestión del ocio?
 - a) Controlar estrictamente el comportamiento del grupo.
 - b) Imponer actividades obligatorias.
 - c) **Actuar como guía y facilitador de experiencias educativas.**
 - d) Sustituir al profesorado formal.

4. ¿Qué debe garantizar siempre un educador antes de iniciar una actividad de ocio?

- a) La diversión del grupo.
- b) La seguridad del entorno y de los participantes.**
- c) La rapidez en la ejecución.
- d) La originalidad de la propuesta.

5. Una de las herramientas de gestión del ocio educativo es:

- a) Permitir que todo sea improvisado.
- b) Planificar objetivos, recursos y tiempos.**
- c) Evitar la participación del grupo.
- d) Priorizar siempre las actividades competitivas.

6. ¿Qué aporta la evaluación continua en la gestión del ocio?

- a) La posibilidad de repetir siempre las mismas actividades.
- b) Valorar los resultados y mejorar las propuestas.**
- c) Reducir la motivación del grupo.
- d) Eliminar actividades no recreativas.

7. ¿Por qué es importante diversificar las propuestas de ocio?

- a) Para que haya más materiales en uso.
- b) Para atender los diferentes intereses y necesidades del grupo.**
- c) Para evitar la evaluación.
- d) Porque lo exige la normativa.

8. El ocio educativo contribuye directamente a:

- a) La construcción de ciudadanía activa y responsable.**
- b) El aislamiento individual.
- c) La reducción del aprendizaje formal.
- d) El abandono de la convivencia social.

9. ¿Qué debe equilibrar el educador en la gestión del tiempo libre?

- a) El número de actividades y su coste.
- b) La libertad de elección y la orientación pedagógica.**
- c) La diversión y la competitividad.
- d) La participación y el control estricto.

10. Una de las principales finalidades del ocio educativo es:

- a) Reemplazar la educación formal.
- b) Garantizar que los niños permanezcan ocupados.
- c) Promover el desarrollo integral y el bienestar de las personas.**
- d) Limitar la creatividad en favor del orden.

Módulo 3 (página 92):

1. ¿Cuál es la principal herramienta de aprendizaje durante la infancia?

a) La escritura.

b) El juego.

c) El razonamiento abstracto.

d) El trabajo en grupo.

2. En la niñez, el pensamiento lógico que se desarrolla es:

a) Abstracto.

b) Simbólico.

c) Concreto.

d) Crítico.

3. La construcción de la identidad personal es un rasgo característico de:

a) Infancia.

b) Adolescencia.

c) Adulvez.

d) Vejez.

4. ¿Qué etapa se caracteriza por la importancia central del grupo de iguales y las primeras experiencias amorosas?

- a) Niñez.
- b) Juventud.
- c) Adolescencia.**
- d) Vejez.

5. La juventud se caracteriza principalmente por:

- a) La consolidación de la identidad y la toma de decisiones vitales.**
- b) La dependencia total de la familia.
- c) La disminución de capacidades físicas.
- d) La jubilación y el retiro laboral.

6. ¿En qué etapa se alcanza la mayor plenitud en términos profesionales y sociales?

- a) Infancia.
- b) Juventud.
- c) Adulvez.**
- d) Vejez.

7. La disminución de la memoria inmediata y los cambios en la movilidad son propios de:

a) Adolescencia.

b) Niñez.

c) Adulvez.

d) Vejez.

8. ¿Qué valor destaca en la niñez a través del grupo de iguales?

a) Independencia.

b) Solidaridad.

c) Productividad.

d) Sabiduría.

9. El pensamiento crítico y la capacidad de abstracción comienzan a desarrollarse en:

a) Infancia.

b) Niñez.

c) Adolescencia.

d) Juventud.

10. En la vejez, además de las limitaciones físicas, también se reconoce como aspecto positivo:

- a) La inestabilidad emocional.
- b) La falta de proyectos vitales.
- c) **La experiencia y la sabiduría.**
- d) La pérdida de identidad.



Módulo 4 (página 119):

1. El monitor/a de tiempo libre se caracteriza principalmente por:
 - a) Su capacidad de transmitir conocimientos teóricos.
 - b) Su papel como dinamizador y educador en contextos no formales.**
 - c) Su función de vigilancia y control de los grupos.
 - d) Su labor como mediador entre familia y escuela.
2. Una de las funciones esenciales del monitor/a es:
 - a) Suplir al profesorado en la enseñanza formal.
 - b) Organizar actividades exclusivamente deportivas.
 - c) Asegurar la seguridad y el bienestar del grupo.**
 - d) Limitarse a acompañar excursiones.
3. Las habilidades sociales del monitor son importantes porque:
 - a) Le permiten resolver problemas matemáticos.
 - b) Facilitan la comunicación y cohesión del grupo.**
 - c) Sustituyen a las competencias técnicas.
 - d) Se aplican solo en actividades recreativas.

4. La dinamización de un grupo consiste en:

- a) Proponer siempre las mismas actividades.
- b) Generar participación activa, motivación y cohesión.**
- c) Evitar que los participantes se expresen libremente.
- d) Limitar las actividades a juegos tradicionales.

5. La creatividad en la labor del monitor/a permite:

- a) Repetir actividades de manera sistemática.
- b) Adaptar propuestas a las necesidades del grupo.**
- c) Evitar la participación de los usuarios.
- d) Reducir la interacción social.

6. El diseño de actividades debe tener en cuenta principalmente:

- a) Los gustos del monitor.
- b) Los objetivos educativos y las características del grupo.**
- c) La disponibilidad económica exclusivamente.
- d) Las modas del momento.

7. Los materiales utilizados en actividades de tiempo libre deben ser:

- a) Costosos y sofisticados.
- b) Siempre tecnológicos.
- c) Seguros, accesibles y adecuados al colectivo.**
- d) Únicamente deportivos.

8. Los espacios naturales como bosques o playas son especialmente útiles para:

a) **Actividades de convivencia, aventura y educación ambiental.**

b) Talleres de escritura y lectura.

c) Evitar la interacción social.

9. Cuando se trabaja con colectivos con diversidad funcional, el monitor debe:

a) Proponer las mismas actividades sin adaptaciones.

b) Reducir las actividades al mínimo.

c) **Adaptar materiales, espacios y dinámicas para garantizar la inclusión.**

d) Excluir las actividades grupales.

10. La figura del monitor/a de tiempo libre contribuye especialmente a:

a) La transmisión de contenidos académicos.

b) La educación en valores y la participación social.

c) El control disciplinario de los jóvenes.

d) La evaluación formal del rendimiento escolar.

Módulo 5 (página 167):

1. El ocio inclusivo busca principalmente:

- a) Crear actividades diferentes para cada colectivo.
- b) Garantizar la participación de todas las personas en igualdad de condiciones.**
- c) Adaptar solo las actividades deportivas.
- d) Sustituir actividades por otras más fáciles.

2. ¿Cuál de estos es un principio básico del ocio inclusivo?

- a) Competencia individual.
- b) Exclusividad de participantes.
- c) Accesibilidad universal.**
- d) Exclusión de personas con discapacidad.

3. Una actividad se considera inclusiva cuando:

- a) Se adapta para que nadie quede fuera de la participación.**
- b) Solo pueden participar quienes tienen necesidades especiales.
- c) Exige el mismo rendimiento a todos los participantes.
- d) No requiere ninguna planificación previa.

4. Un ejemplo de actividad inclusiva en el ámbito cultural sería:

- a) Una visita a un museo sin guías adaptadas.
- b) Un taller de pintura con materiales adaptados y roles compartidos.**
- c) Una competición de ajedrez con normas estrictas.
- d) Una clase magistral sin interacción.

5. ¿Qué papel tiene el monitor en el ocio inclusivo?

- a) Ser únicamente observador.
- b) Diseñar actividades adaptadas y fomentar la participación de todos.**
- c) Reemplazar a los participantes en las actividades.
- d) Limitar la participación a quienes no presentan dificultades.

6. Entre los beneficios de las actividades inclusivas se encuentra:

- a) Incrementar la competitividad entre los participantes.
- b) Aumentar la cohesión social y la empatía.**
- c) Reducir la comunicación en el grupo.
- d) Favorecer únicamente a las personas con NEE.

7. Una de las formas de adaptar materiales en actividades inclusivas es:

- a) Usar objetos más pequeños y difíciles de manipular.
- b) Sustituir objetos por otros más grandes o con texturas distintas.**
- c) Eliminar materiales para simplificar la actividad.
- d) Evitar cambios para mantener la actividad original.

8. En un juego inclusivo, el éxito debe depender de:
- a) La rapidez individual.
 - b) La competitividad extrema.
 - c) La cooperación y el esfuerzo colectivo.**
 - d) La exclusión de quienes no pueden cumplir las normas.
9. ¿Qué beneficio aporta la adaptación de actividades al monitor?
- a) Disminuye su capacidad de creatividad.
 - b) Le obliga a reducir las actividades.
 - c) Aumenta su capacidad pedagógica y sensibilidad profesional.**
 - d) Reduce su implicación en el grupo.
10. El ocio inclusivo contribuye principalmente a:
- a) El entretenimiento sin objetivos educativos.
 - b) La construcción de una sociedad más justa y participativa.**
 - c) La segregación de colectivos en actividades específicas.
 - d) El aislamiento de personas con NEE.

