

CÁPSULAS	CAPÍTULOS	CONTENIDOS	HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO	HORAS DE WEBINAR	HORAS TOTALES POR CÁPSULA
MÓDULO 1	¿QUÉ SIGNIFICA SER ENTRENADOR?	<ul style="list-style-type: none"> - La definición de entrenador y su filosofía - Valores y aptitudes del entrenador - Las funciones del entrenador - El perfil del entrenador 	2	1	3
MÓDULO 2	LAS ETAPAS DE COMPRESIÓN DEL JUEGO	<ul style="list-style-type: none"> - Contextualización - Introducción a las diferentes etapas de comprensión del juego - características de cada una de las etapas 	2	1	3
MÓDULO 3	LOS CONTENIDOS Y LAS CONSIGNAS DE ENTRENAMIENTO	<ul style="list-style-type: none"> - Introducción a los diferentes contenidos de entrenamiento y su clasificación - Los bloques de contenidos y que contenidos se entrenan en cada etapa 	3	2	5
MÓDULO 4	LA SESIÓN DE ENTRENAMIENTO	<ul style="list-style-type: none"> - La estructura de la sesión de entrenamiento - La creación de una sesión de entrenamiento 	2	1	3
MÓDULO 5	LAS ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	<ul style="list-style-type: none"> - Las estrategias didácticas - Estrategias didácticas en las etapas de comprensión del juego - La creación de tareas de entrenamiento 	2	1	3



CALENDARIO LICENCIA D

SEMANA 1	DÍA 15	DÍA 16	DÍA 17	DÍA 18	DÍA 19	DÍA 20	DÍA 21
	WEBINAR INAUGURAL	MÓDULO 1:¿QUÉ SIGNIFICA SER ENTRENADOR?					
SEMANA 2	DÍA 22	DÍA 23	DÍA 24	DÍA 25	DÍA 26	DÍA 27	DÍA 28
	MÓDULO 2: LAS ETAPAS DE COMPRESIÓN DEL JUEGO						
SEMANA 3	DÍA 29	DÍA 30	DÍA 1	DÍA 2	DÍA 3	DÍA 4	DÍA 5
	WEBINAR MÓDULO 1 Y 2	MÓDULO 3: LOS CONTENIDOS Y LAS CONSIGNAS DE ENTRENAMIENTO					
SEMANA 4	DÍA 6	DÍA 7	DÍA 8	DÍA 9	DÍA 10	DÍA 11	DÍA 12
	MÓDULO 3: LOS CONTENIDOS Y LAS CONSIGNAS DE ENTRENAMIENTO						
SEMANA 5	DÍA 13	DÍA 14	DÍA 15	DÍA 16	DÍA 17	DÍA 18	DÍA 19
	WEBINAR MÓDULO 3	MÓDULO 4: LA SESIÓN DE ENTRENAMIENTO					
SEMANA 6	DÍA 20	DÍA 21	DÍA 22	DÍA 23	DÍA 24	DÍA 25	DÍA 26
	MÓDULO 5: LAS ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS						
SEMANA 7	DÍA 27	DÍA 28	DÍA 29	DÍA 30	DÍA 31	DÍA 1	DÍA 2
	WEBINAR MÓDULO 4 Y 5	TEST FINAL					
SEMANA 8	DÍA 3	DÍA 4	DÍA 5	DÍA 6	DÍA 7	DÍA 8	DÍA 9
	TEST RECUPERATIVO			PRÁCTICA			



ESTRUCTURA DE LA LICENCIA D

5 módulos:

- ¿Qué significa ser entrenador?
- Las etapas de comprensión del juego
- Los contenidos y las consignas de entrenamiento
- La sesión de entrenamiento
- Las estrategias didácticas

Duración: 8 semanas

Objetivos GENERALES:

- Crear unas bases firmes en cuanto a la introducción al fútbol mediante un método
- Introducir una nueva forma pedagógica que implique y comprometa al entrenador

Objetivos ESPECÍFICOS de la licencia:

- Conocer un método de enseñanza-aprendizaje a partir de diferentes corrientes teóricas y su aplicación práctica
- Reconocer las características evolutivas de los jugadores a nivel psicológico y cognitivo, y conocer cómo aprenden
- Conocer las etapas de comprensión del juego y vincular a ellas contenidos de entrenamiento
- Elaborar y llevar a cabo tareas de entrenamiento para entrenar los contenidos correspondientes a cada una de las etapas
- Conocer el uso de estrategias didácticas para el diseño de tareas con el objetivo de proporcionar un aprendizaje significativo a los jugadores que se inician en el fútbol

AL FINALIZAR LA LICENCIA LOS ALUMNOS TENDRÁN HABILIDADES PARA:

- Identificar las características de los jugadores que se inician en el fútbol
- Clasificar los jugadores en diferentes sub-etapas
- Diseñar tareas de entrenamiento adecuadas para buscar un aprendizaje significativo