

Máster Título Propio

Profesor de Educación Física
en Educación Primaria



Máster Título Propio Profesor de Educación Física en Educación Primaria

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **12 meses**
- » Titulación: **TECH Global University**
- » Acreditación: **60 ECTS**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

Acceso web: www.techtitute.com/educacion/master/master-profesor-educacion-fisica-educacion-primaria

Índice

01

Presentación del programa

pág. 4

02

¿Por qué estudiar en TECH?

pág. 8

03

Plan de estudios

pág. 12

04

Objetivos docentes

pág. 26

05

Metodología de estudio

pág. 32

06

Cuadro docente

pág. 42

07

Titulación

pág. 46

01

Presentación del programa

El ejercicio en la infancia no solo mejora la condición física, sino que también impacta en el rendimiento académico y el bienestar emocional. Según la Organización Mundial de la Salud, el 81% de los niños y adolescentes no alcanza los niveles mínimos de actividad recomendados, lo que refuerza la necesidad de docentes especializados que fortalezcan esta importante área. Su papel es clave para diseñar estrategias innovadoras que fomenten hábitos saludables y prevengan el sedentarismo desde la escuela. Consciente de este desafío, TECH ha desarrollado un programa universitario vanguardista que permite a los profesionales perfeccionar sus competencias mediante una metodología de aprendizaje dinámica y flexible, completamente online.





“

Gracias a este Máster Título Propio 100% online, diseñarás sesiones de actividad física innovadoras que fomentan el desarrollo motor y el bienestar infantil”

El papel de la Educación Física en la infancia ha adquirido una relevancia creciente, impulsado por los avances en neurociencia, pedagogía y tecnología aplicada al deporte. La actividad física no solo mejora la condición motriz, sino que también influye en el desarrollo cognitivo y emocional de los estudiantes. Según la UNESCO, el acceso a una educación física de calidad es un derecho fundamental, esencial para fomentar hábitos saludables y prevenir enfermedades asociadas al sedentarismo. En este contexto, la especialización docente resulta clave para implementar estrategias innovadoras que potencien el aprendizaje a través del movimiento.

TECH presenta el Máster Título Propio en Profesor de Educación Física en Educación Primaria, diseñado para que los profesionales adquieran competencias avanzadas en este campo esencial. Este programa universitario ofrece una actualización exhaustiva sobre las metodologías más efectivas para la enseñanza del deporte, la aplicación de herramientas digitales y el diseño de programas inclusivos adaptados a las necesidades de todos los estudiantes convirtiendo al docente en un profesional con habilidades para el desarrollo infantil. Asimismo, profundiza en la incorporación de la gamificación y otras tecnologías emergentes que optimizan la enseñanza y el seguimiento del progreso estudiantil.

Gracias a su innovadora metodología de aprendizaje 100% online, esta titulación universitaria permite acceder a un ecosistema virtual con contenidos interactivos, sin horarios y con materiales didácticos diseñados para una asimilación progresiva. Esta experiencia académica TECH aplica su exclusivo método de enseñanza, el *Relearning*, que maximiza la retención del conocimiento mediante la repetición estratégica de conceptos clave. Esta combinación permite al egresado especializarse a su propio ritmo, garantizando una actualización e integración de conocimientos efectiva. Asimismo, contarán con un cuadro docente experimentado que les brindará no solo conocimientos teóricos, sino que también impartirán experiencias propias vividas en el transcurso de sus carreras.

Y como beneficio exclusivo, los egresados recibirán 10 *Masterclasses* impartidas por un reconocido Director Invitado Internacional en el campo de la investigación de metodologías docente.

Este **Máster Título Propio en Profesor de Educación Física en Educación Primaria** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ♦ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Educación Física en Educación Primaria
- ♦ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que están concebidos recogen una información científica y práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- ♦ Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- ♦ Su especial hincapié en metodologías innovadoras en la Educación Física en Educación Primaria
- ♦ Las lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- ♦ La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet



Transformarás la enseñanza de la Educación Física con metodologías vanguardistas, integrando estrategias inclusivas que dominarás gracias a las 10 Masterclasses exclusivas de TECH”

“

Planificarás y gestionarás programas de actividad física en el ámbito escolar, optimizando recursos y adaptando las sesiones a las necesidades del alumno”

Incluye en su cuadro docente a profesionales pertenecientes al ámbito de la Educación Física en Educación Primaria, que vierten en este programa la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá al profesional un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará un estudio inmersivo programado para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual el alumno deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del curso académico. Para ello, el profesional contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.

TECH pone a tu disposición la innovadora metodología Relearning, con la que lograrás un aprendizaje más efectivo, dinámico y aplicado a la enseñanza de la Educación Física en primaria.

Implementarás metodologías de enseñanza responsables e inclusivas, asegurando un aprendizaje equitativo y promoviendo valores esenciales a través del deporte.



02

¿Por qué estudiar en TECH?

TECH es la mayor Universidad digital del mundo. Con un impresionante catálogo de más de 14.000 programas universitarios, disponibles en 11 idiomas, se posiciona como líder en empleabilidad, con una tasa de inserción laboral del 99%. Además, cuenta con un enorme claustro de más de 6.000 profesores de máximo prestigio internacional.



“

Estudia en la mayor universidad digital del mundo y asegura tu éxito profesional. El futuro empieza en TECH”

La mejor universidad online del mundo según FORBES

La prestigiosa revista Forbes, especializada en negocios y finanzas, ha destacado a TECH como «la mejor universidad online del mundo». Así lo han hecho constar recientemente en un artículo de su edición digital en el que se hacen eco del caso de éxito de esta institución, «gracias a la oferta académica que ofrece, la selección de su personal docente, y un método de aprendizaje innovador orientado a formar a los profesionales del futuro».

Forbes
Mejor universidad
online del mundo

Plan
de estudios
más completo

Los planes de estudio más completos del panorama universitario

TECH ofrece los planes de estudio más completos del panorama universitario, con temarios que abarcan conceptos fundamentales y, al mismo tiempo, los principales avances científicos en sus áreas científicas específicas. Asimismo, estos programas son actualizados continuamente para garantizar al alumnado la vanguardia académica y las competencias profesionales más demandadas. De esta forma, los títulos de la universidad proporcionan a sus egresados una significativa ventaja para impulsar sus carreras hacia el éxito.

El mejor claustro docente top internacional

El claustro docente de TECH está integrado por más de 6.000 profesores de máximo prestigio internacional. Catedráticos, investigadores y altos ejecutivos de multinacionales, entre los cuales se destacan Isaiah Covington, entrenador de rendimiento de los Boston Celtics; Magda Romanska, investigadora principal de MetaLAB de Harvard; Ignacio Wistumba, presidente del departamento de patología molecular traslacional del MD Anderson Cancer Center; o D.W Pine, director creativo de la revista TIME, entre otros.

Profesorado
TOP
Internacional



La metodología
más eficaz

Un método de aprendizaje único

TECH es la primera universidad que emplea el *Relearning* en todas sus titulaciones. Se trata de la mejor metodología de aprendizaje online, acreditada con certificaciones internacionales de calidad docente, dispuestas por agencias educativas de prestigio. Además, este disruptivo modelo académico se complementa con el "Método del Caso", configurando así una estrategia de docencia online única. También en ella se implementan recursos didácticos innovadores entre los que destacan vídeos en detalle, infografías y resúmenes interactivos.

La mayor universidad digital del mundo

TECH es la mayor universidad digital del mundo. Somos la mayor institución educativa, con el mejor y más amplio catálogo educativo digital, cien por cien online y abarcando la gran mayoría de áreas de conocimiento. Ofrecemos el mayor número de titulaciones propias, titulaciones oficiales de posgrado y de grado universitario del mundo. En total, más de 14.000 títulos universitarios, en once idiomas distintos, que nos convierten en la mayor institución educativa del mundo.

nº1
Mundial
Mayor universidad
online del mundo

La universidad online oficial de la NBA

TECH es la universidad online oficial de la NBA. Gracias a un acuerdo con la mayor liga de baloncesto, ofrece a sus alumnos programas universitarios exclusivos, así como una gran variedad de recursos educativos centrados en el negocio de la liga y otras áreas de la industria del deporte. Cada programa tiene un currículo de diseño único y cuenta con oradores invitados de excepción: profesionales con una distinguida trayectoria deportiva que ofrecerán su experiencia en los temas más relevantes.

Líderes en empleabilidad

TECH ha conseguido convertirse en la universidad líder en empleabilidad. El 99% de sus alumnos obtienen trabajo en el campo académico que ha estudiado, antes de completar un año luego de finalizar cualquiera de los programas de la universidad. Una cifra similar consigue mejorar su carrera profesional de forma inmediata. Todo ello gracias a una metodología de estudio que basa su eficacia en la adquisición de competencias prácticas, totalmente necesarias para el desarrollo profesional.



Google Partner Premier

El gigante tecnológico norteamericano ha otorgado a TECH la insignia Google Partner Premier. Este galardón, solo al alcance del 3% de las empresas del mundo, pone en valor la experiencia eficaz, flexible y adaptada que esta universidad proporciona al alumno. El reconocimiento no solo acredita el máximo rigor, rendimiento e inversión en las infraestructuras digitales de TECH, sino que también sitúa a esta universidad como una de las compañías tecnológicas más punteras del mundo.



La universidad mejor valorada por sus alumnos

Los alumnos han posicionado a TECH como la universidad mejor valorada del mundo en los principales portales de opinión, destacando su calificación más alta de 4,9 sobre 5, obtenida a partir de más de 1.000 reseñas. Estos resultados consolidan a TECH como la institución universitaria de referencia a nivel internacional, reflejando la excelencia y el impacto positivo de su modelo educativo.



03

Plan de estudios

El movimiento físico es una herramienta fundamental para el aprendizaje y el desarrollo infantil. Por ello, esta titulación universitaria proporciona a los egresados los conocimientos y habilidades necesarios para diseñar experiencias de Educación Física innovadoras y adaptadas a las necesidades del alumno. Durante el recorrido académico, profundizarán en didáctica deportiva, desarrollo psicomotor e inclusión, además de explorar el impacto de la tecnología en la enseñanza. También abordarán la educación en valores a través del ejercicio y el uso de actividades artísticas-expresivas como la danza y la expresión corporal, convirtiendo el aula en un espacio dinámico y motivador.





“

Transformarás el movimiento físico en una poderosa herramienta de aprendizaje, diseñando experiencias adaptadas a las necesidades de cada estudiante”

Módulo 1. Educación y convivencia dentro y fuera del aula

- 1.1. Convivencia escolar
 - 1.1.1. Definición de convivencia
 - 1.1.2. Modelos sobre convivencia escolar
 - 1.1.3. Desarrollo de habilidades básicas para una buena convivencia
 - 1.1.4. Espacios escolares para la convivencia
- 1.2. Plan de Convivencia e Igualdad
 - 1.2.1. El Plan de Convivencia e Igualdad
 - 1.2.2. Objetivos del Plan de Convivencia e Igualdad
 - 1.2.3. Fases del Plan de Convivencia e Igualdad
 - 1.2.4. Acciones del Plan de Convivencia e Igualdad
 - 1.2.5. Evaluación del seguimiento del Plan de Convivencia e Igualdad
- 1.3. La Discriminación en la escuela
 - 1.3.1. Concepto de discriminación
 - 1.3.2. Tipos de discriminación
 - 1.3.3. Causas de la discriminación y cómo detectarla
 - 1.3.4. Pautas para detectar las situaciones de discriminación
- 1.4. El conflicto escolar
 - 1.4.1. Definición de conflicto
 - 1.4.2. Causas del conflicto
 - 1.4.3. Características del conflicto
 - 1.4.4. Tipos de conflicto escolar
 - 1.4.5. Formas de resolución positiva de conflictos
- 1.5. Estrategias preventivas y técnicas de intervención
 - 1.5.1. Programas de prevención ante el conflicto escolar
 - 1.5.2. La negociación en la escuela
 - 1.5.3. Mediación escolar
 - 1.5.4. Intervención ante casos detectados
- 1.6. Familia y escuela
 - 1.6.1. Relación familia-escuela
 - 1.6.2. Influencia de la familia en la convivencia escolar
 - 1.6.3. Conflicto entre la familia y el centro educativo
 - 1.6.4. Protocolo de actuación ante el conflicto escolar
 - 1.6.5. Recomendaciones para las familias



- 1.7. Influencia de los medios de comunicación y de la tecnología
 - 1.7.1. La Era Tecnológica y su influencia en las relaciones sociales
 - 1.7.2. Ventajas y desventajas de las TIC para la convivencia
 - 1.7.3. Influencia de las TIC en el conflicto escolar
 - 1.7.4. Riesgos cibernéticos en el alumnado
 - 1.7.5. Herramientas educativas para el uso responsable de las TIC
- 1.8. Los programas de desarrollo profesional docente
 - 1.8.1. Aprender de la práctica
 - 1.8.2. Principios que guían la efectividad
 - 1.8.3. Utilitas, firmitas y venustas
 - 1.8.4. Las propuestas que funcionan
 - 1.8.5. El estudiante como indicador
 - 1.8.6. La evaluación de los programas y su mejora
 - 1.8.7. Retroalimentación a través de las tecnologías
- 1.9. Hacia la excelencia en el desarrollo profesional docente
 - 1.9.1. Premisas y principios de la base del desarrollo profesional docente
 - 1.9.2. Los ingredientes para conseguir la excelencia
 - 1.9.3. Algunas sugerencias para las políticas
- 1.10. La formación permanente del profesorado: motivaciones, realizaciones y necesidades
 - 1.10.1. Concepto de formación permanente
 - 1.10.2. El profesor como objeto de investigación
 - 1.10.3. Planteamiento metodológico
 - 1.10.4. Motivaciones para realizar actividades de formación permanente
 - 1.10.5. Nivel de participación en actividades formativas
 - 1.10.6. Campos en los que la formación está más demandada

Módulo 2. Conocimiento de la Educación Física y el deporte en Educación Primaria

- 2.1. Historia de la Educación Física
 - 2.1.1. Primera etapa (Primera mitad del siglo XIX)
 - 2.1.2. Segunda etapa (Segunda mitad del siglo XIX y primera mitad del siglo XX)
 - 2.1.3. Tercera etapa (Segunda mitad del siglo XX)
- 2.2. Actualidad
 - 2.2.1. Motricidad básica
 - 2.2.2. Deporte
 - 2.2.3. Expresión corporal
 - 2.2.4. Juegos motores
 - 2.2.5. Actividad física para la salud
 - 2.2.6. Actividades en la naturaleza
- 2.3. ¿Qué es en la actualidad la Educación física?
 - 2.3.1. Incógnitas por descubrir
 - 2.3.2. La educación física: cuerpo y movimiento
 - 2.3.3. Dimensión social de la educación física
 - 2.3.4. Perspectiva sociocultural
- 2.4. Objetivos y contenidos
 - 2.4.1. Intencionalidad de la educación física
 - 2.4.2. Objetivos
 - 2.4.3. Contenidos actuales de la educación física
- 2.5. Enseñar de forma eficaz
 - 2.5.1. ¿Cómo se debe enseñar?
 - 2.5.2. ¿Cómo ser un profesor eficaz?
 - 2.5.3. Reglas para una enseñanza-aprendizaje eficientes
- 2.6. Aspectos pedagógicos a tener en cuenta
 - 2.6.1. La mujer
 - 2.6.2. Las necesidades educativas especiales
 - 2.6.3. La educación para la no violencia
 - 2.6.4. La discriminación y exclusión social
 - 2.6.5. La responsabilidad con el medio ambiente
 - 2.6.6. La promulgación del consumo responsable

- 2.7. Relaciones de la educación física con el deporte y la salud
 - 2.7.1. Introducción
 - 2.7.2. El deporte como educación/formación
 - 2.7.3. El deporte competitivo
 - 2.7.4. El deporte como salud
- 2.8. Relación de la educación física con el tiempo libre
 - 2.8.1. Relaciones con el deporte
 - 2.8.2. El deporte de mantenimiento
 - 2.8.3. El deporte recreativo
- 2.9. Cuerpo y mente
 - 2.9.1. Fisiología humana en el ejercicio físico
 - 2.9.2. Miembro inferior y tronco
 - 2.9.3. Miembro superior y cuello
- 2.10. Retos y cambios a los que se enfrenta la educación física
 - 2.10.1. La educación del siglo XXI
 - 2.10.2. La educación física en el siglo XXI
 - 2.10.3. La educación física en la escuela del futuro

Módulo 3. Igualdad y diversidad en el aula

- 3.1. Conceptos básicos en torno a la igualdad y a la diversidad
 - 3.1.1. Igualdad, diversidad, diferencia, justicia y equidad
 - 3.1.2. La diversidad como algo positivo y consustancial a la vida
 - 3.1.3. Relativismo y etnocentrismo
 - 3.1.4. La dignidad humana y los derechos humanos
 - 3.1.5. Perspectivas teóricas sobre la diversidad en el aula
 - 3.1.6. Referencias bibliográficas
- 3.2. Evolución de la educación especial a la educación inclusiva en Educación Infantil
 - 3.2.1. Conceptos clave de la educación especial a la educación inclusiva
 - 3.2.2. Condiciones de la escuela inclusiva
 - 3.2.3. Fomentar la educación inclusiva en la Educación Infantil
- 3.3. Características y necesidades en la primera infancia
 - 3.3.1. Adquisición de las habilidades motrices
 - 3.3.2. Adquisición del desarrollo psicológico
 - 3.3.3. Desarrollo de la subjetivación

- 3.4. Exclusión en la escuela
 - 3.4.1. El currículum oculto
 - 3.4.2. La intolerancia y la xenofobia
 - 3.4.3. ¿Cómo detectar el acoso en el aula?
 - 3.4.4. Referencias bibliográficas
- 3.5. Principales factores del fracaso escolar
 - 3.5.1. Estereotipos y prejuicios
 - 3.5.2. Las profecías autocumplidas, el efecto Pigmalión
 - 3.5.3. Otros factores influyentes en el fracaso escolar
 - 3.5.4. Referencias bibliográficas
- 3.6. Escuela inclusiva e intercultural
 - 3.6.1. La escuela como entidad abierta
 - 3.6.2. El diálogo
 - 3.6.3. La educación intercultural y la atención a la diversidad
 - 3.6.4. ¿Qué es la escuela intercultural?
 - 3.6.5. Problemas en el ámbito escolar
 - 3.6.6. Actuaciones
 - 3.6.7. Propuestas sobre interculturalidad para trabajar en el aula
 - 3.6.8. Referencias bibliográficas
- 3.7. La exclusión digital en la sociedad del conocimiento
 - 3.7.1. Transformaciones en la sociedad de la información y del conocimiento
 - 3.7.2. El acceso a la información
 - 3.7.3. Web 2.0: de consumidores a creadores
 - 3.7.4. Riesgos que tiene el uso de las TIC
 - 3.7.5. La brecha digital: Un nuevo tipo de exclusión
 - 3.7.6. La educación ante la exclusión digital
 - 3.7.7. Referencias bibliográficas

- 3.8. La inclusión de las TIC en la escuela diversa
 - 3.8.1. Inclusión escolar e inclusión digital
 - 3.8.2. Inclusión digital en la escuela, ventajas y requisitos
 - 3.8.3. Cambios en la concepción del proceso educativo
 - 3.8.4. Transformaciones de los roles del profesorado y el alumnado
 - 3.8.5. Las TIC como elemento de atención a la diversidad
 - 3.8.6. El uso de las TIC para el alumnado con necesidades de apoyo educativo
 - 3.8.7. Referencias bibliográficas
- 3.9. Las metodologías activas para el aprendizaje con TIC
 - 3.9.1. Introducción y objetivos
 - 3.9.2. Las TIC y el nuevo paradigma educativo: personalización del aprendizaje
 - 3.9.3. Las metodologías activas para un aprendizaje con TIC efectivo
 - 3.9.4. Aprender investigando
 - 3.9.5. Aprendizaje colaborativo y cooperativo
 - 3.9.6. Aprendizaje basado en problemas y proyectos
 - 3.9.7. *Flipped classroom*
 - 3.9.8. Estrategias para elegir las TIC idóneas a cada metodología: inteligencias múltiples y paisajes de aprendizaje
 - 3.9.9. Referencias bibliográficas
- 3.10. Aprendizaje colaborativo y *Flipped Classroom*
 - 3.10.1. Introducción y objetivos
 - 3.10.2. Definición de aprendizaje colaborativo
 - 3.10.3. Diferencias con el aprendizaje cooperativo
 - 3.10.4. Herramientas para el aprendizaje cooperativo y colaborativo: *Padlet*
 - 3.10.5. Definición de *Flipped Classroom*
 - 3.10.6. *Acciones didácticas para programar Flipped*
 - 3.10.7. *Herramientas digitales para crear tu clase invertida*
 - 3.10.8. *Experiencias de aula invertida*
 - 3.10.9. *Referencias bibliográficas*

Módulo 4. Innovación y mejora de la práctica docente

- 4.1. Innovación y mejora de la práctica docente
 - 4.1.1. Introducción
 - 4.1.2. Innovación, cambio, mejora y reforma
 - 4.1.3. El movimiento de mejora de la eficacia escolar
 - 4.1.4. Nueve factores clave para la mejora
 - 4.1.5. ¿Cómo se realiza el cambio? Las fases del proceso
 - 4.1.6. Reflexión final
- 4.2. Los proyectos de innovación y mejora docente
 - 4.2.1. Introducción
 - 4.2.2. Datos de identificación
 - 4.2.3. Justificación del proyecto
 - 4.2.4. Marco teórico
 - 4.2.5. Objetivos
 - 4.2.6. Metodología
 - 4.2.7. Recursos
 - 4.2.8. Temporalización
 - 4.2.9. Evaluación de los resultados
 - 4.2.10. Referencias bibliográficas
 - 4.2.11. Reflexión final
- 4.3. La dirección y el liderazgo escolar
 - 4.3.1. Objetivos
 - 4.3.2. Introducción
 - 4.3.3. Diversos conceptos de liderazgo
 - 4.3.4. El concepto de liderazgo distribuido
 - 4.3.5. Enfoques en la distribución del liderazgo
 - 4.3.6. Resistencias al liderazgo distribuido
 - 4.3.7. La distribución del liderazgo en España
 - 4.3.8. Reflexión final

- 4.4. La formación de los profesionales de la enseñanza
 - 4.4.1. Introducción
 - 4.4.2. La formación inicial de los maestros
 - 4.4.3. La formación de los maestros noveles
 - 4.4.4. El desarrollo profesional docente
 - 4.4.5. Las competencias docentes
 - 4.4.6. La práctica reflexiva
 - 4.4.7. De la Investigación Educativa al Desarrollo Profesional de los Educadores
- 4.5. La creatividad formativa: principio de la mejora e innovación docente
 - 4.5.1. Introducción
 - 4.5.2. Los cuatro elementos que definen la creatividad
 - 4.5.3. Algunas tesis sobre creatividad relevantes para la didáctica
 - 4.5.4. La creatividad formativa y la innovación docente
 - 4.5.5. Consideraciones didácticas o pedagógicas para el desarrollo de la creatividad
 - 4.5.6. Algunas técnicas para el desarrollo de la creatividad
 - 4.5.7. Reflexión final
- 4.6. Hacia un aprendizaje más autónomo y cooperativo (I): aprender a aprender
 - 4.6.1. Introducción
 - 4.6.2. ¿Por qué es necesaria la metacognición?
 - 4.6.3. Enseñar a aprender
 - 4.6.4. La enseñanza explícita de estrategias de aprendizaje
 - 4.6.5. Clasificación de las estrategias de aprendizaje
 - 4.6.6. La enseñanza de estrategias metacognitivas
 - 4.6.7. El problema de la evaluación
 - 4.6.8. Reflexión final
- 4.7. Hacia un aprendizaje más autónomo y cooperativo (II): aprendizaje emocional y social
 - 4.7.1. Introducción
 - 4.7.2. El concepto de Inteligencia Emocional
 - 4.7.3. Las competencias emocionales
 - 4.7.4. La educación emocional y los programas de aprendizaje emocional y social
 - 4.7.5. Técnicas y métodos concretos para el entrenamiento de habilidades sociales
 - 4.7.6. Integrar el aprendizaje emocional y social en la educación Formal
 - 4.7.7. Reflexión final

- 4.8. Hacia un aprendizaje más autónomo y cooperativo (III): aprender haciendo
 - 4.8.1. Introducción
 - 4.8.2. Estrategias y metodologías activas para favorecer la participación
 - 4.8.3. Aprendizaje Basado en Problemas
 - 4.8.4. Trabajo por proyectos
 - 4.8.5. Aprendizaje Cooperativo
 - 4.8.6. Inmersión temática
 - 4.8.7. Reflexión final
- 4.9. La evaluación de los aprendizajes
 - 4.9.1. Introducción
 - 4.9.2. Una evaluación renovada
 - 4.9.3. Modalidades de evaluación
 - 4.9.4. La evaluación procesual a través de la carpeta o portafolios
 - 4.9.5. El uso de rúbricas para clarificar los criterios de evaluación
 - 4.9.6. Reflexión final
- 4.10. El papel del profesor en el aula
 - 4.10.1. El profesor como guía y orientador
 - 4.10.2. El profesor como director de la clase
 - 4.10.3. Formas de dirigir la clase
 - 4.10.4. El liderazgo en el aula y en el centro
 - 4.10.5. La convivencia en el centro

Módulo 5. Didáctica de la Educación Física en Educación Primaria

- 5.1. El desarrollo motriz
 - 5.1.1. Introducción
 - 5.1.2. Desarrollo motriz y funciones ejecutivas en niños de 6 a 12 años
 - 5.1.3. Neuromotricidad
 - 5.1.4. Recursos para el desarrollo neuromotriz
- 5.2. Una buena competencia motriz se consigue con un buen aprendizaje motor
 - 5.2.1. Introducción al tema
 - 5.2.2. Conceptos clave
 - 5.2.3. Educación física como parte del desarrollo constructivista
 - 5.2.4. Competencia motriz y su enfoque ecológico

- 5.3. El juego como recurso educativo
 - 5.3.1. Introducción
 - 5.3.2. ¿Se puede trabajar la motricidad jugando?
 - 5.3.3. Características y puesta en práctica del juego motor
 - 5.3.4. Tipos y estrategias de juegos motores
- 5.4. Objetivos, contenidos y evaluación de la Educación Física en el currículo
 - 5.4.1. Competencias de la Educación Física en Educación Primaria
 - 5.4.2. Objetivos de la Educación física en Educación Primaria
 - 5.4.3. Evaluación de la Educación física en Educación Primaria
 - 5.4.4. Propuestas de desarrollo de contenidos
- 5.5. Contenidos: Hábitos higiénicos-posturales
 - 5.5.1. Introducción
 - 5.5.2. Articulación por articulación
 - 5.5.3. La fuerza
 - 5.5.4. Métodos de entrenamiento de la fuerza para Educación Primaria
- 5.6. Contenidos: Capacidades físicas básicas
 - 5.6.1. Introducción
 - 5.6.2. Resistencia
 - 5.6.3. Velocidad
 - 5.6.4. Movimiento
- 5.7. Contenidos: Habilidades motrices básicas
 - 5.7.1. Introducción
 - 5.7.2. Desplazamientos
 - 5.7.3. Giros
 - 5.7.4. Saltos
 - 5.7.5. Lanzamientos
 - 5.7.6. Recepciones
- 5.8. Contenidos: Actividades deportivas del área de Educación física
 - 5.8.1. Introducción
 - 5.8.2. Deportes individuales
 - 5.8.3. Deportes de adversario
 - 5.8.4. Deportes colectivos
 - 5.8.5. Evolución de la concepción del deporte hasta la actualidad

- 5.9. Metodología en la Educación Física en Primaria
 - 5.9.1. Programación de aula
 - 5.9.2. Elementos de la unidad didáctica en Educación Física
 - 5.9.3. Recursos y materiales didácticos de Educación Física
- 5.10. Nuevas propuestas metodológicas
 - 5.10.1. Excelencia, creatividad y aprendizaje
 - 5.10.2. TIC en Educación Física
 - 5.10.3. Gamificación en Educación Física

Módulo 6. La Educación Física, la salud y la Educación en valores

- 6.1. Educación Física y Salud
 - 6.1.1. La educación física y la salud
 - 6.1.2. Definición de educación física y su relación con la salud
 - 6.1.3. Educación Física y Salud: evidencia científica
 - 6.1.4. Otro término relacionado con la salud: la calidad de vida
- 6.2. Educación Física y Salud: entrenamiento en Educación Primaria (I)
 - 6.2.1. La aptitud o condición física
 - 6.2.2. El entrenamiento y la adaptación
 - 6.2.3. La fatiga y la recuperación
 - 6.2.4. Los componentes del entrenamiento
 - 6.2.5. Principios del entrenamiento
- 6.3. Educación Física y Salud: entrenamiento en Educación Primaria (II)
 - 6.3.1. La forma atlética o deportiva
 - 6.3.2. La adaptación al entrenamiento
 - 6.3.3. Sistemas energéticos de producción de energía
 - 6.3.4. Antes de empezar: la seguridad
 - 6.3.5. Las capacidades condicionales y coordinativas
- 6.4. Educación Física y Salud: entrenamiento en Educación Primaria (III)
 - 6.4.1. Evaluación de la intensidad del esfuerzo en Educación Física
 - 6.4.2. Trabajo de las capacidades condicionales en Educación Física: Educación Primaria
 - 6.4.3. Evaluación de las capacidades condicionales en Educación Física: Educación Primaria

- 6.5. Educación física y Salud: primeros auxilios básicos (I)
 - 6.5.1. Introducción y principios generales
 - 6.5.2. Evaluación del accidentado
 - 6.5.3. Orden de actuación: reanimación cardiopulmonar básica
 - 6.5.4. Alteraciones de consciencia. Posición lateral de seguridad
 - 6.5.5. Obstrucción de la vía aérea: asfixias
- 6.6. Educación Física y Salud: primeros auxilios básicos (II)
 - 6.6.1. Hemorragias: shock
 - 6.6.2. Traumatismos
 - 6.6.3. Lesiones debidas a la temperatura
 - 6.6.4. Urgencias neurológicas
 - 6.6.5. Otras urgencias
 - 6.6.6. El botiquín
- 6.7. Didáctica de la educación física, en relación a la salud y a la mejora de la calidad de vida en Educación Primaria
 - 6.7.1. La higiene en Educación Física
 - 6.7.2. Enseñanza de los primeros auxilios en Educación Primaria
 - 6.7.3. Contenidos de la actividad física y salud
- 6.8. Didáctica de la educación física, en relación a la educación en valores en Educación Primaria
 - 6.8.1. Metodología de la educación en actitudes, valores y normas
 - 6.8.2. Influencia del contexto social en la educación en actitudes, valores y normas
 - 6.8.3. Evaluación en la educación en actitudes, valores y normas
 - 6.8.4. Intervención educativa en actitudes, valores y normas en Educación Física
- 6.9. Actualidad y futuro de la educación física
 - 6.9.1. La educación física actual
 - 6.9.2. El futuro de la educación física
- 6.10. El profesional de la Educación Física
 - 6.10.1. Características del profesional de Educación Física
 - 6.10.2. Diseño de actividades en la Educación Física

Módulo 7. Bases anatómicas, fisiológicas y psicológicas de la Educación Física

- 7.1. Introducción al cuerpo humano
 - 7.1.1. El cuerpo humano
 - 7.1.2. Niveles de organización
 - 7.1.3. Posición anatómica y direcciones
 - 7.1.4. Ejes y planos corporales
 - 7.1.5. La célula y los tejidos
 - 7.1.6. La célula: tamaño, forma y composición
 - 7.1.7. Los tejidos. Tipología: conjuntivo, muscular y nervioso
- 7.2. El sistema óseo y articular. Crecimiento y desarrollo óseo
 - 7.2.1. El sistema óseo
 - 7.2.2. Estructura anatómica: el esqueleto
 - 7.2.3. El tejido óseo y los tipos de huesos
 - 7.2.4. Funciones del sistema óseo
 - 7.2.5. El sistema articular
 - 7.2.6. Crecimiento y desarrollo óseo
- 7.3. El sistema muscular. Crecimiento y desarrollo a nivel muscular
 - 7.3.1. El sistema muscular
 - 7.3.2. Estructura del sistema muscular. Las fibras y miofibrillas
 - 7.3.3. La contracción muscular. Tipos de contracción
 - 7.3.4. Funciones del sistema muscular. Crecimiento y desarrollo a nivel muscular
- 7.4. El sistema cardiorespiratorio. Características evolutivas del sistema
 - 7.4.1. El sistema cardio-respiratorio
 - 7.4.2. Aparato circulatorio
 - 7.4.3. Aparato respiratorio
 - 7.4.4. Funciones de los aparatos circulatorio y respiratorio
 - 7.4.5. Fisiología básica de los aparatos circulatorio y respiratorio
 - 7.4.6. Características evolutivas del sistema cardio-respiratorio
- 7.5. El sistema nervioso. Implicaciones en las clases de Educación Física
 - 7.5.1. El sistema nervioso
 - 7.5.2. Organización y estructura anatómica
 - 7.5.3. Funciones
 - 7.5.4. Características evolutivas e implicaciones del sistema en las clases de Educación Física

- 7.6. La sangre
 - 7.6.1. Composición de la sangre
 - 7.6.2. Plasma sanguíneo
 - 7.6.3. Elementos formes
 - 7.6.4. Hematíes (glóbulos rojos)
 - 7.6.5. Leucocitos (glóbulos blancos)
 - 7.6.6. Hematíes y coagulación sanguínea
- 7.7. El metabolismo energético
 - 7.7.1. Fuentes energéticas
 - 7.7.2. Hidratos de carbono
 - 7.7.3. Grasas
 - 7.7.4. Proteínas
 - 7.7.5. Bioenergética. Producción de ATP
 - 7.7.6. Sistema ATP-PC o anaeróbico aláctico
 - 7.7.7. Glucolítico o anaeróbico láctico
 - 7.7.8. Oxidativo o anaeróbico
 - 7.7.9. Consumo energético en reposo y durante el ejercicio
 - 7.7.10. Adaptaciones al entrenamiento aeróbico
 - 7.7.11. Causas de la fatiga
- 7.8. Características evolutivas del comportamiento humano en las clases de Educación Física
 - 7.8.1. Concepto y factores que influyen en el crecimiento y desarrollo del alumnado
 - 7.8.2. Ámbito psicológico
 - 7.8.3. Ámbito neuromotor
 - 7.8.4. Ámbito cognitivo
 - 7.8.5. Ámbito socioafectivo
- 7.9. Psicología en la Educación Física
 - 7.9.1. Conducta humana y ámbitos de actuación psicológica en la actividad física y el deporte
 - 7.9.2. La Psicología en la actividad física y el deporte: praxis
 - 7.9.3. Técnicas de resolución de problemas en la actividad física y el deporte
- 7.10. Desarrollo de la autonomía
 - 7.10.1. El control del propio cuerpo
 - 7.10.2. La evolución de la autonomía infantil

Módulo 8. Desarrollo psicomotor de la persona humana y su tratamiento en la escuela

- 8.1. Corporalidad del ser humano
 - 8.1.1. Integralidad de la persona y relaciones psicofísicas
 - 8.1.2. Nosotros mismos
 - 8.1.3. Conocer la totalidad de nuestro cuerpo
- 8.2. Desarrollo motor
 - 8.2.1. Crecer
 - 8.2.2. Conductas motrices y su medición
 - 8.2.3. Crecimiento y maduración humana
 - 8.2.4. Desarrollo motor e influencia de la actividad física sobre él
- 8.3. Influencia de la psicomotricidad en el desarrollo motor
 - 8.3.1. El aprendizaje motor
 - 8.3.2. Objetivos de la educación psicomotriz
 - 8.3.3. Estructuración del aprendizaje motor y desarrollo físico del niño
 - 8.3.4. Psicomotricidad y educación
- 8.4. Elementos que influyen en el desarrollo psicomotor
 - 8.4.1. La imagen y el esquema corporal
 - 8.4.2. Controlar la postura
 - 8.4.3. Controlar la respiración
 - 8.4.4. La lateralidad
 - 8.4.5. La estructuración espacial y temporal
 - 8.4.6. La coordinación motriz
 - 8.4.7. Relación existente entre primeros aprendizajes y la psicomotricidad
- 8.5. Trastornos del desarrollo motor y psicomotor
 - 8.5.1. ¿Cuáles son los trastornos del desarrollo motor y psicomotor?
 - 8.5.2. ¿Cuáles son las causas y los síntomas?
 - 8.5.3. ¿Cómo evaluamos del desarrollo psicomotor?
 - 8.5.4. Prácticas de intervención y metodología psicomotriz

- 8.6. Capacidades físicas básicas
 - 8.6.1. Resistencia
 - 8.6.2. Fuerza
 - 8.6.3. Velocidad
 - 8.6.4. Flexibilidad
 - 8.6.5. Agilidad
 - 8.6.6. Efectos de la actividad física sobre la salud
- 8.7. Habilidades motrices
 - 8.7.1. Comunicación
 - 8.7.2. ¿Qué son las habilidades motrices?
 - 8.7.3. Tareas motrices y su clasificación
 - 8.7.4. Análisis de tareas motrices
 - 8.7.5. Tareas motrices en Educación Primaria
- 8.8. Principios del aprendizaje motor
 - 8.8.1. El aprendizaje motor
 - 8.8.2. Implementación del aprendizaje motor
 - 8.8.3. Fases y modelos del aprendizaje motor
 - 8.8.4. Factores que influyen en el aprendizaje motor
 - 8.8.5. La transferencia y el aprendizaje motor
- 8.9. En el área de Educación física encontramos
 - 8.9.1. ¿Qué es la Educación Física?
 - 8.9.2. ¿Cuáles son sus objetivos?
 - 8.9.3. ¿Cuáles son sus contenidos?
 - 8.9.4. Acciones motrices individuales en entornos estables
 - 8.9.5. Acciones motrices en situaciones de oposición
 - 8.9.6. Acciones motrices en situaciones de cooperación, con o sin oposición
 - 8.9.7. Acciones motrices en situaciones de adaptación al entorno físico
 - 8.9.8. Acciones motrices en situaciones de índole artística o de expresión
 - 8.9.9. Criterios de evaluación (Real Decreto 126/2014)

- 8.10. Bloques de contenidos que engloba el área de Educación Física
 - 8.10.1. Objetivos de la Educación Física
 - 8.10.2. Bloque de contenidos
 - 8.10.3. Bloque 1: Contenidos comunes
 - 8.10.4. Bloque 2: Conocimiento corporal
 - 8.10.5. Bloque 3: Habilidades motrices
 - 8.10.6. Bloque 4: Juegos y actividades deportivas
 - 8.10.7. Bloque 5: Actividades físicas artístico-expresivas
 - 8.10.8. Bloque 6: Actividad física y salud (Decreto 1513/2006)

Módulo 9. Teoría y práctica individual y colectiva del juego y del deporte

- 9.1. Juego motor y deporte en el ámbito educativo
 - 9.1.1. ¿Qué son los juegos motores?
 - 9.1.2. Características de los juegos motores
 - 9.1.3. Clasificación de los juegos motores
 - 9.1.4. ¿Qué es el deporte?
 - 9.1.5. Características de los deportes
 - 9.1.6. Clasificación de los deportes
- 9.2. Metodología y enseñanza
 - 9.2.1. Modelos de enseñanza tradicionales y comprensivos
 - 9.2.2. Estilos de enseñanza tradicionales
 - 9.2.3. Estilo de enseñanza participativos
 - 9.2.4. Estilos de enseñanza cognitivos
 - 9.2.5. Presentación de trabajos
 - 9.2.6. Aspectos a tener en cuenta en el proceso de enseñanza-aprendizaje
- 9.3. Los juegos
 - 9.3.1. ¿Qué son los juegos populares?
 - 9.3.2. Juegos populares: clasificación, distribución y descripción
 - 9.3.3. ¿Qué son los deportes tradicionales?
 - 9.3.4. Deportes tradicionales: Clasificación, distribución y descripción
 - 9.3.5. Juegos populares, tradicionales y autóctonos

- 9.4. Deportes individuales: Atletismo
 - 9.4.1. Concepto y clasificación de deportes individuales
 - 9.4.2. Desplazamientos
 - 9.4.3. Saltos
 - 9.4.4. Lanzamientos
 - 9.4.5. Reglamento, un análisis detallado
- 9.5. Deportes individuales: Gimnasia rítmica
 - 9.5.1. Deporte individual. Características y aspectos técnicos y tácticos
 - 9.5.2. De las habilidades básicas a las más complejas
 - 9.5.3. Especialidades en: gimnasia rítmica y artístico deportiva
- 9.6. Deportes de adversario: El Bádminton
 - 9.6.1. Concepto y clasificación de deportes de adversario
 - 9.6.2. Deportes de raqueta: el bádminton
 - 9.6.3. Reglas básicas
 - 9.6.4. Aclaratoria en cuanto a golpes y desplazamientos
- 9.7. Deportes de adversario: El Judo
 - 9.7.1. Deporte de adversario. Características comunes y aspectos técnicos y tácticos
 - 9.7.2. El judo como modelo
 - 9.7.3. Fundamentos del judo pie (*Tachi Waza*)
 - 9.7.4. Fundamentos del judo suelo (*Ne Waza*)
 - 9.7.5. Fundamentos reglamentarios del judo
- 9.8. Deportes colectivos: El Baloncesto
 - 9.8.1. Concepto y clasificación de deportes colectivos
 - 9.8.2. Deporte de invasión: El Baloncesto
 - 9.8.3. Reglas básicas
 - 9.8.4. Fases del juego colectivo ofensivo y defensivo
- 9.9. Deportes colectivos: El Voleibol
 - 9.9.1. Deporte colectivo. Características comunes y aspectos técnicos y tácticos
 - 9.9.2. El Voleibol como deporte de red
 - 9.9.3. Reglamento, espacio y comunicación
 - 9.9.4. Fundamentos reglamentarios y técnicos

- 9.10. Juegos y actividades deportivas
 - 9.10.1. Juegos motores y deporte como integración social
 - 9.10.2. Juegos motores y deporte como medio educativo
 - 9.10.3. Juegos motores y deporte como modelo de integración social
 - 9.10.4. Utilización de materiales reciclados o alternativos
 - 9.10.5. Relación de juegos y actividades deportivas con los objetivos
 - 9.10.6. Relación de juegos y actividades deportivas con los criterios de evaluación
 - 9.10.7. Relación de juegos y actividades deportivas con los contenidos
 - 9.10.8. Futuro de los juegos y actividades deportivas

Módulo 10. Actividades físicas artístico-expresivas: Danza, ritmo y expresión corporal

- 10.1. Fundamentos de las actividades físicas artístico-expresivas
 - 10.1.1. Justificación en el currículo de Educación Infantil
 - 10.1.2. Área 1. Conocimiento de sí mismo y autonomía personal
 - 10.1.3. Área 3. Lenguajes: comunicación y representación
 - 10.1.4. Evolución histórica y social
- 10.2. Las actividades físicas artístico-expresivas en la educación: transversalidad
 - 10.2.1. Competencias
 - 10.2.2. Área 2: Conocimiento del entorno
 - 10.2.3. Área 3: Lenguajes: comunicación y representación
- 10.3. Bases pedagógicas de la expresión corporal
 - 10.3.1. La expresión corporal
 - 10.3.2. El cuerpo y el espacio
 - 10.3.3. Técnicas de expresión corporal
- 10.4. La expresión corporal: el cuerpo
 - 10.4.1. Esquema corporal
 - 10.4.2. Regulación tónica
 - 10.4.3. Ajuste postural
 - 10.4.4. Equilibrio y alineación corporal
 - 10.4.5. Lateralidad
 - 10.4.6. Coordinación motriz
 - 10.4.7. La relajación

- 10.5. Bases pedagógicas de las actividades rítmicas
 - 10.5.1. La música
 - 10.5.2. El tiempo
 - 10.5.3. El ritmo
 - 10.5.4. El movimiento
 - 10.5.5. La metodología
- 10.6. Bases pedagógicas de la danza
 - 10.6.1. Definición de la danza
 - 10.6.2. Formas de la danza
 - 10.6.3. Dimensiones de la danza
 - 10.6.4. Elementos de la danza
 - 10.6.5. Objetivos, aspectos y clasificación de la danza
 - 10.6.6. La coreografía
 - 10.6.7. La metodología
- 10.7. Bases psicológicas del ritmo y la expresión corporal
 - 10.7.1. Las inteligencias múltiples
 - 10.7.2. Las emociones
 - 10.7.3. La personalidad
- 10.8. Bases psicológicas de la danza
 - 10.8.1. La atención
 - 10.8.2. La motivación
 - 10.8.3. La creatividad
 - 10.8.4. Aprendizajes y memoria





- 10.9. La danza en la escuela
 - 10.9.1. Danzas coreografiadas
 - 10.9.2. Danzas creativas
 - 10.9.3. Metodología de las actividades de danza
- 10.10. Programación y evaluación
 - 10.10.1. Programación en el primer ciclo de Educación Infantil
 - 10.10.2. Evaluación en el primer ciclo de Educación Infantil
 - 10.10.3. Programación en el segundo ciclo de Educación Infantil
 - 10.10.4. Evaluación en el segundo ciclo de Educación Infantil

“

Explorarás tendencias innovadoras para la mejora continua de la práctica docente mejorando la convivencia y la integración dentro y fuera del aula”

04

Objetivos docentes

El objetivo de este programa universitario es capacitar a los profesionales de la educación en el diseño y aplicación de metodologías innovadoras para la enseñanza de la Educación Física en primaria. Los egresados desarrollarán habilidades para fomentar el aprendizaje a través del movimiento, promoviendo hábitos saludables y valores fundamentales en el aula. Asimismo, adquirirán competencias en el uso de tecnología para la evaluación del rendimiento, la planificación de actividades inclusivas y la aplicación de estrategias pedagógicas basadas en la neurociencia. Con una preparación integral y actualizada, estarán listos para transformar la enseñanza del ejercicio físico en un proceso dinámico y motivador.





“

Potenciarás el desarrollo psicomotor infantil con estrategias adaptadas a cada etapa educativa, integrando valores esenciales a través de la actividad física y el deporte”



Objetivos generales

- ♦ Diseñar estrategias pedagógicas innovadoras para la enseñanza de la Educación Física en primaria
- ♦ Aplicar metodologías inclusivas que garanticen la igualdad y diversidad en el aula
- ♦ Integrar herramientas digitales para la evaluación del rendimiento físico y el seguimiento del progreso estudiantil
- ♦ Promover hábitos saludables y valores a través del deporte y la actividad física
- ♦ Optimizar la enseñanza del desarrollo psicomotor en la infancia
- ♦ Implementar el juego y la expresión corporal como recursos educativos en la educación primaria
- ♦ Desarrollar programas de actividad física que contribuyan al bienestar físico y emocional del alumno
- ♦ Aplicar conocimientos de anatomía, fisiología y psicología en la planificación de sesiones de Educación Física



Transformarás el juego en una herramienta pedagógica clave, impulsando la creatividad y la expresión como motores del aprendizaje”





Objetivos específicos

Módulo 1. Educación y convivencia dentro y fuera del aula

- ♦ Analizar la influencia de la convivencia escolar en el aprendizaje y el bienestar del alumno
- ♦ Diseñar estrategias pedagógicas para fomentar la interacción positiva y la resolución de conflictos en el aula
- ♦ Aplicar metodologías que favorezcan el respeto, la empatía y la cooperación en el entorno escolar
- ♦ Evaluar el impacto de la actividad física en la construcción de valores y el fortalecimiento de la convivencia

Módulo 2. Conocimiento de la Educación Física y el deporte en Educación Primaria

- ♦ Identificar los fundamentos teóricos y prácticos de la Educación Física en la enseñanza primaria
- ♦ Explorar la evolución histórica del deporte y su impacto en la educación infantil
- ♦ Comprender el papel del docente en la promoción de la actividad física y el bienestar del alumnado
- ♦ Aplicar enfoques didácticos para la enseñanza de distintos deportes en la etapa primaria

Módulo 3. Igualdad y diversidad en el aula

- ♦ Diseñar estrategias inclusivas que garanticen el acceso equitativo a la actividad física
- ♦ Analizar las barreras que enfrentan los estudiantes con diversidad funcional en la Educación Física
- ♦ Implementar programas deportivos adaptados a diferentes necesidades y capacidades
- ♦ Evaluar la importancia de la perspectiva de género en la enseñanza del movimiento y el deporte

Módulo 4. Innovación y mejora de la práctica docente

- ♦ Aplicar metodologías activas y gamificadas en la enseñanza de la Educación Física
- ♦ Explorar el uso de la tecnología para mejorar la planificación y evaluación del aprendizaje motor
- ♦ Diseñar actividades que potencian la motivación y el compromiso del alumno con la actividad física
- ♦ Incorporar tendencias emergentes en la enseñanza del deporte y el movimiento en el aula

Módulo 5. Didáctica de la Educación Física en Educación Primaria

- ♦ Planificar sesiones de Educación Física adaptadas a las distintas edades y niveles del alumno
- ♦ Implementar recursos didácticos que favorezcan el aprendizaje a través del movimiento
- ♦ Diseñar estrategias de enseñanza que integran la teoría y la práctica en la actividad física
- ♦ Evaluar el impacto de la didáctica innovadora en la motivación y el rendimiento de los estudiantes

Módulo 6. La Educación Física, la salud y la Educación en valores

- ♦ Analizar la relación entre la actividad física y el bienestar físico, mental y social del alumno
- ♦ Diseñar programas de Educación Física que fomenten hábitos de vida saludables
- ♦ Promover el desarrollo de valores como la disciplina, el respeto y el trabajo en equipo a través del deporte
- ♦ Aplicar estrategias para concienciar sobre la importancia de la actividad física en la prevención de enfermedades

Módulo 7. Bases anatómicas, fisiológicas y psicológicas de la Educación Física

- ♦ Comprender el impacto del ejercicio en los sistemas fisiológicos del cuerpo humano
- ♦ Analizar los procesos de adaptación del organismo ante diferentes tipos de esfuerzo físico
- ♦ Explorar la influencia de la psicología en la motivación y el rendimiento deportivo infantil
- ♦ Aplicar conocimientos anatómicos y fisiológicos para optimizar el diseño de sesiones de Educación Física

Módulo 8. Desarrollo psicomotor de la persona humana y su tratamiento en la escuela

- ♦ Identificar las etapas del desarrollo psicomotor en la infancia y su impacto en el aprendizaje
- ♦ Diseñar actividades físicas que favorezcan el desarrollo de la coordinación y el equilibrio en los niños
- ♦ Aplicar estrategias para detectar y abordar dificultades psicomotoras en el alumno
- ♦ Evaluar el impacto de la actividad física en el desarrollo cognitivo y emocional de los estudiantes



Módulo 9. Teoría y práctica individual y colectiva del juego y del deporte

- ♦ Analizar la importancia del juego en el aprendizaje y el desarrollo infantil
- ♦ Diseñar actividades lúdicas que promueven la creatividad, la socialización y el aprendizaje motor
- ♦ Aplicar metodologías que equilibran la enseñanza de deportes individuales y colectivos
- ♦ Evaluar el impacto de la práctica deportiva en la formación integral del alumno

Módulo 10. Actividades físicas artísticas-expresivas: Danza, ritmo y expresión corporal

- ♦ Explorar la importancia de la danza y la expresión corporal en la educación infantil
- ♦ Diseñar actividades artísticas que favorecen la creatividad y el desarrollo motor del alumno
- ♦ Aplicar estrategias para integrar el ritmo y la música en la enseñanza de la Educación Física
- ♦ Evaluar el impacto de las actividades expresivas en la motivación y el bienestar del estudiante

05

Metodología de estudio

TECH es la primera universidad en el mundo que combina la metodología de los **case studies** con el **Relearning**, un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración dirigida.

Esta disruptiva estrategia pedagógica ha sido concebida para ofrecer a los profesionales la oportunidad de actualizar conocimientos y desarrollar competencias de un modo intensivo y riguroso. Un modelo de aprendizaje que coloca al estudiante en el centro del proceso académico y le otorga todo el protagonismo, adaptándose a sus necesidades y dejando de lado las metodologías más convencionales.



“

TECH te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera”

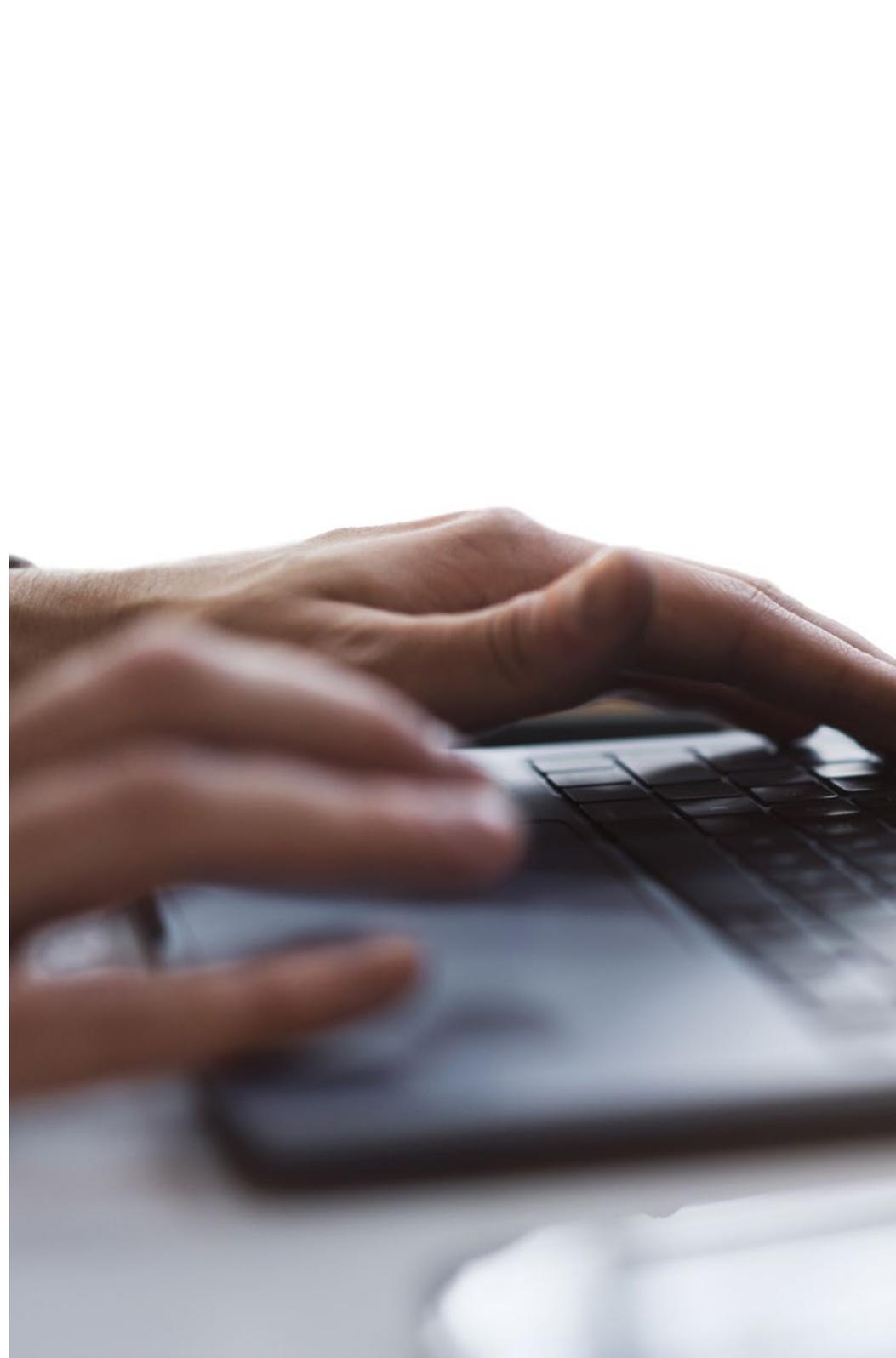
El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

En la metodología de estudios de TECH el alumno es el protagonista absoluto. Las herramientas pedagógicas de cada programa han sido seleccionadas teniendo en cuenta las demandas de tiempo, disponibilidad y rigor académico que, a día de hoy, no solo exigen los estudiantes sino los puestos más competitivos del mercado.

Con el modelo educativo asincrónico de TECH, es el alumno quien elige el tiempo que destina al estudio, cómo decide establecer sus rutinas y todo ello desde la comodidad del dispositivo electrónico de su preferencia. El alumno no tendrá que asistir a clases en vivo, a las que muchas veces no podrá acudir. Las actividades de aprendizaje las realizará cuando le venga bien. Siempre podrá decidir cuándo y desde dónde estudiar.

“

*En TECH NO tendrás clases en directo
(a las que luego nunca puedes asistir)”*



Los planes de estudios más exhaustivos a nivel internacional

TECH se caracteriza por ofrecer los itinerarios académicos más completos del entorno universitario. Esta exhaustividad se logra a través de la creación de temarios que no solo abarcan los conocimientos esenciales, sino también las innovaciones más recientes en cada área.

Al estar en constante actualización, estos programas permiten que los estudiantes se mantengan al día con los cambios del mercado y adquieran las habilidades más valoradas por los empleadores. De esta manera, quienes finalizan sus estudios en TECH reciben una preparación integral que les proporciona una ventaja competitiva notable para avanzar en sus carreras.

Y además, podrán hacerlo desde cualquier dispositivo, pc, tableta o smartphone.

“

El modelo de TECH es asincrónico, de modo que te permite estudiar con tu pc, tableta o tu smartphone donde quieras, cuando quieras y durante el tiempo que quieras”

Case studies o Método del caso

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, su función era también presentarles situaciones complejas reales. Así, podían tomar decisiones y emitir juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Con este modelo de enseñanza es el propio alumno quien va construyendo su competencia profesional a través de estrategias como el *Learning by doing* o el *Design Thinking*, utilizadas por otras instituciones de renombre como Yale o Stanford.

Este método, orientado a la acción, será aplicado a lo largo de todo el itinerario académico que el alumno emprenda junto a TECH. De ese modo se enfrentará a múltiples situaciones reales y deberá integrar conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones. Todo ello con la premisa de responder al cuestionamiento de cómo actuaría al posicionarse frente a eventos específicos de complejidad en su labor cotidiana.



Método Relearning

En TECH los *case studies* son potenciados con el mejor método de enseñanza 100% online: el *Relearning*.

Este método rompe con las técnicas tradicionales de enseñanza para poner al alumno en el centro de la ecuación, proveyéndole del mejor contenido en diferentes formatos. De esta forma, consigue repasar y reiterar los conceptos clave de cada materia y aprender a aplicarlos en un entorno real.

En esta misma línea, y de acuerdo a múltiples investigaciones científicas, la reiteración es la mejor manera de aprender. Por eso, TECH ofrece entre 8 y 16 repeticiones de cada concepto clave dentro de una misma lección, presentada de una manera diferente, con el objetivo de asegurar que el conocimiento sea completamente afianzado durante el proceso de estudio.

El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu especialización, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.



Un Campus Virtual 100% online con los mejores recursos didácticos

Para aplicar su metodología de forma eficaz, TECH se centra en proveer a los egresados de materiales didácticos en diferentes formatos: textos, vídeos interactivos, ilustraciones y mapas de conocimiento, entre otros. Todos ellos, diseñados por profesores cualificados que centran el trabajo en combinar casos reales con la resolución de situaciones complejas mediante simulación, el estudio de contextos aplicados a cada carrera profesional y el aprendizaje basado en la reiteración, a través de audios, presentaciones, animaciones, imágenes, etc.

Y es que las últimas evidencias científicas en el ámbito de las Neurociencias apuntan a la importancia de tener en cuenta el lugar y el contexto donde se accede a los contenidos antes de iniciar un nuevo aprendizaje. Poder ajustar esas variables de una manera personalizada favorece que las personas puedan recordar y almacenar en el hipocampo los conocimientos para retenerlos a largo plazo. Se trata de un modelo denominado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que es aplicado de manera consciente en esta titulación universitaria.

Por otro lado, también en aras de favorecer al máximo el contacto mentor-alumno, se proporciona un amplio abanico de posibilidades de comunicación, tanto en tiempo real como en diferido (mensajería interna, foros de discusión, servicio de atención telefónica, email de contacto con secretaría técnica, chat y videoconferencia).

Asimismo, este completísimo Campus Virtual permitirá que el alumnado de TECH organice sus horarios de estudio de acuerdo con su disponibilidad personal o sus obligaciones laborales. De esa manera tendrá un control global de los contenidos académicos y sus herramientas didácticas, puestas en función de su acelerada actualización profesional.



La modalidad de estudios online de este programa te permitirá organizar tu tiempo y tu ritmo de aprendizaje, adaptándolo a tus horarios”

La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

1. Los alumnos que siguen este método no solo consiguen la asimilación de conceptos, sino un desarrollo de su capacidad mental, mediante ejercicios de evaluación de situaciones reales y aplicación de conocimientos.
2. El aprendizaje se concreta de una manera sólida en capacidades prácticas que permiten al alumno una mejor integración en el mundo real.
3. Se consigue una asimilación más sencilla y eficiente de las ideas y conceptos, gracias al planteamiento de situaciones que han surgido de la realidad.
4. La sensación de eficiencia del esfuerzo invertido se convierte en un estímulo muy importante para el alumnado, que se traduce en un interés mayor en los aprendizajes y un incremento del tiempo dedicado a trabajar en el curso.

La metodología universitaria mejor valorada por sus alumnos

Los resultados de este innovador modelo académico son constatables en los niveles de satisfacción global de los egresados de TECH.

La valoración de los estudiantes sobre la calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso y sus objetivos es excelente. No en valde, la institución se convirtió en la universidad mejor valorada por sus alumnos según el índice global score, obteniendo un 4,9 de 5.

Accede a los contenidos de estudio desde cualquier dispositivo con conexión a Internet (ordenador, tablet, smartphone) gracias a que TECH está al día de la vanguardia tecnológica y pedagógica.

Podrás aprender con las ventajas del acceso a entornos simulados de aprendizaje y el planteamiento de aprendizaje por observación, esto es, Learning from an expert.



Así, en este programa estarán disponibles los mejores materiales educativos, preparados a conciencia:



Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los especialistas que van a impartir el curso, específicamente para él, de manera que el desarrollo didáctico sea realmente específico y concreto.

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual que creará nuestra manera de trabajo online, con las técnicas más novedosas que nos permiten ofrecerte una gran calidad, en cada una de las piezas que pondremos a tu servicio.



Prácticas de habilidades y competencias

Realizarás actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



Resúmenes interactivos

Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso, guías internacionales... En nuestra biblioteca virtual tendrás acceso a todo lo que necesitas para completar tu capacitación.





Case Studies

Completarás una selección de los mejores *case studies* de la materia. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.



Testing & Retesting

Evaluamos y reevaluamos periódicamente tu conocimiento a lo largo del programa. Lo hacemos sobre 3 de los 4 niveles de la Pirámide de Miller.



Clases magistrales

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos. El denominado *Learning from an expert* afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en nuestras futuras decisiones difíciles.



Guías rápidas de actuación

TECH ofrece los contenidos más relevantes del curso en forma de fichas o guías rápidas de actuación. Una manera sintética, práctica y eficaz de ayudar al estudiante a progresar en su aprendizaje.



06

Cuadro docente

Los especialistas de prestigio en el ámbito de la Educación Física y la innovación pedagógica que componen este cuadro docente buscan reafirmar los mejores conocimientos en los egresados. Profesionales con una amplia trayectoria en la enseñanza, la investigación y la aplicación de metodologías activas guiarán a los egresados en el desarrollo de competencias avanzadas. Además, contarán con la experiencia de expertos en tecnología educativa y en la promoción de hábitos saludables en la infancia. Gracias a su enfoque práctico y actualizado, los docentes proporcionarán una visión integral y aplicada, asegurando que cada profesional pueda trasladar los conocimientos adquiridos a su entorno educativo.





“

TECH reúne a un claustro de especialistas con una visión moderna de la Educación Física, combinando teoría y práctica para una enseñanza efectiva”

Director Invitado Internacional

El Doctor Phillip Ward es un apasionado de la **Educación Física** y la capacitación especializada de los **docentes** que se dedicarán a esta disciplina en **Primaria**. A lo largo de su carrera, se ha dedicado a mejorar la instrucción de la asignatura a través de **herramientas y estrategias didácticas disruptivas**. Su trabajo ha impactado significativamente en países como **Estados Unidos** y **China**, llegando a recibir un reconocimiento oficial del gobierno del país asiático como **Experto Extranjero de Alto Nivel**.

Sus investigaciones han impulsado las **técnicas de aprendizaje asistido por compañeros** en la Educación Física. Esa visión metodológica se ha utilizado y citado más allá de los límites de la asignatura escolar y se ha vinculado a áreas como la **Medicina** y la **Educación Especial**. Respecto a las aplicaciones de sus estudios, ha publicado al menos **160 artículos y monografías**. También, ha figurado como coautor o autor de capítulos en volúmenes científicos y ha asistido como ponente a más de **150 conferencias** de todo el mundo.

Por otro lado, el Doctor Ward dirige el **Programa de Investigación sobre Enseñanza de la Educación Física** en el **Departamento de Ciencias Humanas** de la Universidad Estatal de Ohio. Desde ahí lidera **proyectos multimetodológicos** en los que se integran especialistas vinculados a centros de estudio de prestigio global. Entre ellos, destacan la Universidad de Lovaina (Bélgica), la Universidad Normal del Este de China y el Instituto de Educación de Hong Kong (China), la Universidad de Tsukuba y la Universidad Nippon de Ciencias del Deporte-Nittaidai (Japón) y, la Universidad de Virginia Occidental y el Zinman College (Israel).

Asimismo, ha sido uno de los ocho especialistas que publicaron una **revisión** para la conformación de un programa de **Doctorado para Profesores de Educación Física**. A su vez, es **consultor** de la revista *Journal of Teaching in Physical Education and Quest*.



Dr. Ward, Phillip

- ♦ Director de Investigación sobre Educación Física de la Universidad Estatal de Ohio, EE. UU.
- ♦ Director del Máster en Entrenamiento Deportivo de la Universidad Estatal de Ohio, Estados Unidos
- ♦ Catedrático de Kinesiología en el Departamento de Ciencias Humanas de la Universidad Estatal de Ohio
- ♦ Catedrático del Departamento de Salud, Educación Física, Recreación y Danza de la Universidad del Estado de Illinois
- ♦ Consultor del Departamento de Educación y Educación Física de la ciudad de Victoria, Australia
- ♦ Docente de Educación Física, Manningham Rd. Primary School, Victoria, Australia
- ♦ Doctorado en Enseñanza de la Educación Física en la Universidad Estatal de Ohio
- ♦ Máster en Enseñanza de la Educación Física en Victoria College, Australia
- ♦ Licenciado en Educación por la Universidad Deakin, Australia
- ♦ Diploma de Posgrado en Ciencias del Deporte por Victoria College, Australia
- ♦ Diploma de Posgrado en Enseñanza en North Brisbane College of Advanced Education, Australia
- ♦ Miembro de: Asociación Internacional para la Educación Física en la Enseñanza Superior, Academia Nacional de Kinesiología, Asociación Nacional de Kinesiología en la Enseñanza Superior, Sociedad de Educadores Físicos y de la Salud



Gracias a TECH podrás aprender con los mejores profesionales del mundo”

07

Titulación

El Máster Título Propio en Profesor de Educación Física en Educación Primaria garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Máster Propio expedido por TECH Global University.





“

Supera con éxito este programa y recibe tu titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites”

Este programa te permitirá obtener el título propio de **Máster en Profesor de Educación Física en Educación Primaria** avalado por **TECH Global University**, la mayor Universidad digital del mundo.

TECH Global University, es una Universidad Oficial Europea reconocida públicamente por el Gobierno de Andorra (*boletín oficial*). Andorra forma parte del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) desde 2003. El EEES es una iniciativa promovida por la Unión Europea que tiene como objetivo organizar el marco formativo internacional y armonizar los sistemas de educación superior de los países miembros de este espacio. El proyecto promueve unos valores comunes, la implementación de herramientas conjuntas y fortaleciendo sus mecanismos de garantía de calidad para potenciar la colaboración y movilidad entre estudiantes, investigadores y académicos.

Este título propio de **TECH Global University**, es un programa europeo de formación continua y actualización profesional que garantiza la adquisición de las competencias en su área de conocimiento, confiriendo un alto valor curricular al estudiante que supere el programa.

Título: **Máster Título Propio en Profesor de Educación Física en Educación Primaria**

Modalidad: **online**

Duración: **12 meses**

Acreditación: **60 ECTS**



tech global university

D/Dña _____ con documento de identificación _____ ha superado con éxito y obtenido el título de:

Máster Título Propio en Profesor de Educación Física en Educación Primaria

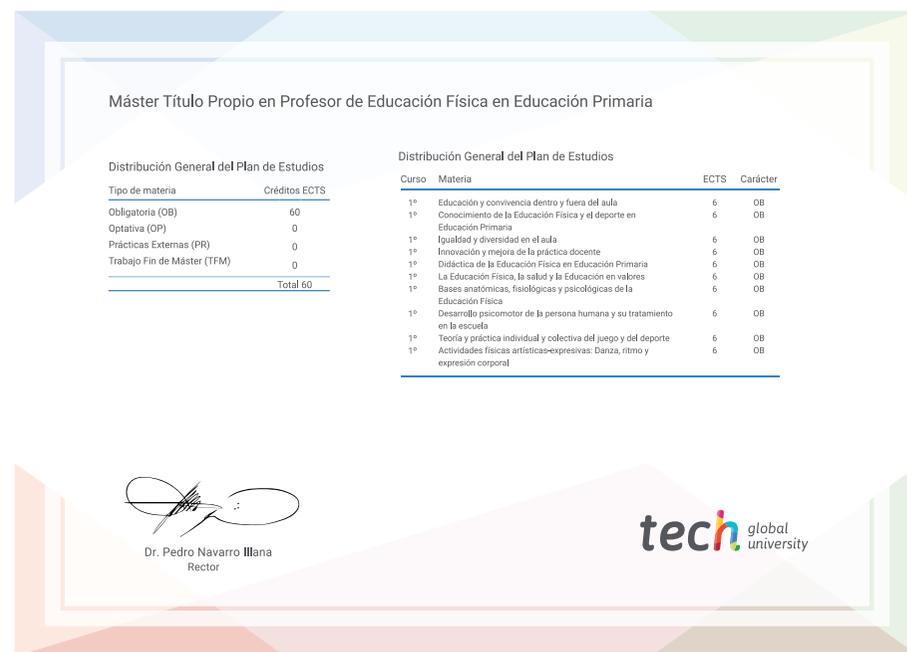
Se trata de un título propio de 1.800 horas de duración equivalente a 60 ECTS, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

TECH Global University es una universidad reconocida oficialmente por el Gobierno de Andorra el 31 de enero de 2024, que pertenece al Espacio Europeo de Educación Superior (EEES).

En Andorra la Vella, a 28 de febrero de 2024


 Dr. Pedro Navarro Illana
 Rector

código único TECH:AFWOR235 techtitle.com/titulos



Máster Título Propio en Profesor de Educación Física en Educación Primaria

Tipo de materia	Créditos ECTS
Obligatoria (OB)	60
Optativa (OP)	0
Prácticas Externas (PR)	0
Trabajo Fin de Máster (TFM)	0
Total	60

Curso	Materia	ECTS	Carácter
1º	Educación y convivencia dentro y fuera del aula	6	OB
1º	Conocimiento de la Educación Física y el deporte en Educación Primaria	6	OB
1º	Igualdad y diversidad en el aula	6	OB
1º	Innovación y mejora de la práctica docente	6	OB
1º	Didáctica de la Educación Física en Educación Primaria	6	OB
1º	La Educación Física, la salud y la Educación en valores	6	OB
1º	Bases anatómicas, fisiológicas y psicológicas de la Educación Física	6	OB
1º	Desarrollo psicomotor de la persona humana y su tratamiento en la escuela	6	OB
1º	Teoría y práctica individual y colectiva del juego y del deporte	6	OB
1º	Actividades físicas artísticas-expresivas: Danza, ritmo y expresión corporal	6	OB


 Dr. Pedro Navarro Illana
 Rector

tech global university

*Apostilla de La Haya. En caso de que el alumno solicite que su título en papel recabe la Apostilla de La Haya, TECH Global University realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.



Máster Título Propio
Profesor de Educación
Física en Educación
Primaria

- » Modalidad: online
- » Duración: 12 meses
- » Titulación: TECH Global University
- » Acreditación: 60 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Máster Título Propio

Profesor de Educación Física
en Educación Primaria

