



# Programa. Inteligencia y creatividad en proceso de formación

Justificación de la propuesta

Objetivos del plan de estudio

Competencias

Criterios de participación y aprobación

## TEMARIO

---

Módulo 1. El juego y sus características

Módulo 2. Contenido de la formación y procesos cognitivos

Módulo 3. Evaluación y entrenamiento del comportamiento táctico

Módulo 4. Evaluación y entrenamiento de elementos cognitivos para apoyar el comportamiento táctico

## Justificación de la propuesta

---

Este curso le permitirá desarrollar el conocimiento de los elementos esenciales en el desarrollo de la inteligencia y la creatividad de los jugadores. Le permitirá comprender los elementos esenciales del proceso de desarrollo cognitivo y motor de los individuos, y la mejor manera de evaluarlos y entrenarlos.

El curso también le permitirá reflexionar y estructurar mejor la planificación a largo plazo de la formación de jugadores inteligentes y creativos para el juego, así como mejorar la organización de su entrenamiento basándose en evaluaciones objetivas y, en consecuencia, contribuir a mejorar el rendimiento de sus jugadores. El contenido de este curso aporta la información más reciente comprobada por estudios científicos y de alta transferencia a la práctica diaria en clubes y equipos nacionales.

Al realizar este curso, se pondrá al día en uno de los contenidos que cada vez se tratan más en el contexto del entrenamiento y el rendimiento del fútbol.

[CONTINUAR](#)

# Objetivos del plan de estudio

---

El planteo de objetivos permite que tenga una idea acabada de lo que se pretende que alcance al finalizar el proceso de enseñanza y aprendizaje de este curso. Pero el propósito es más fuerte aún: indicamos lo que debe lograr para que estos conocimientos aporten a los objetivos de su formación.

Para alcanzar estos objetivos, debe completar el proceso propuesto en el recorrido de las diferentes etapas del curso que se le presenta.

Entonces, si trabaja de la manera indicada, estará en condiciones de alcanzar los siguientes objetivos:

## Objetivo general

---

**Proporcionar conocimientos sobre los principales aspectos relacionados con la toma de decisiones inteligentes y creativas en el campo.**

## Objetivos específicos

- Introducir información sobre la relación entre el espacio de juego y la toma de decisiones.
- Presentar información esencial sobre el contenido de la formación para mejorar la toma de decisiones.
- Proporcionar información sobre la mejor manera de evaluar y organizar los ejercicios en función de la capacidad de los jugadores para leer el juego y tomar decisiones.
- Introducir información importante sobre cómo evaluar y entrenar elementos cognitivos importantes para la toma de decisiones.

CONTINUAR

# Competencias

---

Las competencias que esperamos usted desarrolle con el recorrido de este curso son:

## Competencias genéricas

- **Trabajo en equipo y colaborativo:** capacidad de integrarse con sus compañeros para lograr los objetivos compartidos y la sinergia de un grupo de alta *performance*.
- **Capacidad de análisis y reflexión:** capacidad de examinar metódicamente los distintos aspectos de una realidad o situación y asumir una valoración frente a ellos.
- **Creatividad y soluciones innovadoras basadas en el conocimiento:** capacidad para dar nuevas alternativas de solución a problemas existentes basadas en el conocimiento formal.

## Competencia específica

- Comprender los elementos esenciales del rendimiento deportivo en el fútbol contemporáneo.
- Saber interpretar los resultados de la evaluación sobre los elementos esenciales para la toma de decisiones sobre el terreno.
- Desarrollar ejercicios para mejorar la toma de decisiones.

**CONTINUAR**

# Criterios de participación y aprobación

---

## Criterios de participación

Durante el mes de cursado, se espera que el alumno:

- Recorra los contenidos multimediales de cada uno de los módulos que integran el curso.
- Realice las actividades propuestas.
- Realice la evaluación final.

## Criterios de aprobación

Se recomienda que el alumno realice las cuatro (4) actividades propuestas y luego resuelva el examen final.

Para aprobar el cursado, el alumno deberá obtener un puntaje de al menos 60% en el examen.

[CONTINUAR](#)

# Módulo 1. El juego y sus características

---

CONTINUAR

## Módulo 2. Contenido de la formación y procesos cognitivos

---

CONTINUAR

## Módulo 3. Evaluación y entrenamiento del comportamiento táctico

---

CONTINUAR

## Módulo 4. Evaluación y entrenamiento de elementos cognitivos para apoyar el comportamiento táctico

---

CONTINUAR