

# Programa: El proceso de scouting



## PROGRAMA DEL CURSO

---

- Justificación
- Objetivos
- Competencias
- Bibliografía
- Criterios de participación y aprobación

## TEMARIO

---

- Módulo 1. Establecer las bases del trabajo.
- Módulo 2. Fases del proceso de scouting.
- Módulo 3. Propuesta y negociación.



## Módulo 4. Adaptación del jugador.

# Justificación

---

En este certificado el alumno se introducirá en el mundo del *scouting* en fútbol para conocer qué es el *scouting*, qué fases tiene el proceso de captación de jugadores, cómo planificarse en función de diferentes contextos, cómo valorar a los jugadores y cómo realizar informes. El alumno saldrá con un conocimiento y formación completa para poder empezar a hacer *scouting* de jugadores.

El curso está pensado para completar o ampliar la formación y conocimiento de personas que trabajan cómo *scouts* y para personas que se quieran iniciar en este mundo o para cualquier persona que trabaje o le gustaría trabajar en el mundo del fútbol.

CONTINUAR

# Objetivos

---

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

---

conocer y aprender cómo es el trabajo de un *scout*

## Objetivos específicos

1

Objetivo específico 1. Conocer las fases del proceso de *scouting*.

2

Objetivo específico 2. Planificar la temporada y la semana de trabajo en función del contexto en el que se encuentra.

3

Objetivo específico 3. Aprender cómo valorar al jugador.

4

Objetivo específico 4. Conocer los diferentes tipos de informes y aprender a realizar un informe de jugador.

CONTINUAR

# Competencias

---

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

## Competencias genéricas

- 1 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.
- 2 Capacidad de análisis/reflexión:** capacidad de examinar metódicamente los distintos aspectos de una realidad o situación y asumir una valoración frente a ellos.
- 3 Creatividad/ soluciones innovadoras basadas en el conocimiento:** capacidad para dar nuevas alternativas de solución a problemas existentes basadas en el conocimiento formal.

## Competencia específica

---

capacidad de realizar informes de los jugadores vistos.

**CONTINUAR**

# Bibliografía

---

**Cratty, B.** (1974). Motricidad y psiquismo. Miñón, Madrid.

**Le Boulch, J.** (1975). Hacia una ciencia del movimiento humano. Paidós, Buenos Aires.

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.
- Resuelva las autoevaluaciones asignadas en cada módulo.
- Realice las actividades propuestas, sean grupales o individuales.
- Realice el examen final.

## Criterios de aprobación

Para la aprobación del curso se requiere que el alumno realice las (4) actividades propuestas en el curso y apruebe el examen final.

El alumno deberá obtener un puntaje final del 70% o más. Esta nota resultará del promedio entre las actividades y el examen final.

[CONTINUAR](#)

Lesson 6 of 9

## Módulo 1. Establecer las bases del trabajo.

---

[CONTINUAR](#)

## Módulo 2. Fases del proceso de scouting.

---

[CONTINUAR](#)

## Módulo 3. Propuesta y negociación.

---

[CONTINUAR](#)

## Módulo 4. Adaptación del jugador.

---

[CONTINUAR](#)