

# Plano de estudos



## SYLLABUS

---

☰ Justificação da proposta

☰ Objetivos do plano de estudos

## TOPICS

---

☰ 1. Troca pedagógica com o jogador: O papel do treinador-formador no processo de aprendizagem

☰ 2. Troca pedagógica com o jogador: O feedback em vídeo no continuum da prática motora

☰ 3. Troca pedagógica com o jogador: O design da SSP em relação à preferência de conteúdos didáticos

# Justificação da proposta

---

Ao longo dos anos, o futebol, como esporte de interação por meio da cooperação-oposição entre integrantes das equipes em um espaço compartilhado, evoluiu com base nas diferentes mudanças e modificações que sofreu, tanto na dinâmica do jogo quanto no uso e compreensão das ciências que diversos agentes, especialmente treinadores, utilizaram para apoiar ações visando a otimização do jogo e dos jogadores. Inicialmente, baseou-se na aplicação de teorias gerais de treinamento, apoiadas nas ciências clássicas (mecanicistas, comportamentais, etc.), para os designs de treinamento originados dos esportes individuais.

Com o passar do tempo, todas essas teorias foram colocadas em prática, incluindo diversas análises, registros, interpretações e investigações. No entanto, apesar de essas ciências não explicarem fenômenos como a emergência de propriedades, a interação dinâmica ou a não existência da causalidade, o ser humano atleta se viu “obrigado” a se adaptar a contextos de jogo e cenários, não apenas relacionados às necessidades técnicas e táticas do jogo, mas também à maneira de aprendê-lo e interpretá-lo (treiná-lo).

Em função do exposto, ao longo do programa, propõe-se investigar uma nova perspectiva sobre a abordagem dos processos de formação dos atletas envolvidos no futebol, incluindo teorias sustentadas pelas ciências atuais (sistemas dinâmicos complexos, teoria ecológica, etc.), as quais demonstraram ser um veículo interessante para gerar novos designs de práticas de treinamento. Nesse sentido, ajustam-se às necessidades coordenativas individuais (dinâmica intrapessoal) e coletivas (dinâmicas interpessoais), oferecendo ao treinador a possibilidade de incorporar ferramentas pedagógicas na busca de despertar a curiosidade e o interesse do jogador pelo jogo. Além disso, permitirá otimizar seu aprendizado e formação, gerando sinergias multinível (jogador-equipe e/ou equipe-jogador) (Ric, 2017), onde, a partir do ambiente e da interação entre os jogadores, surgem as tarefas a serem resolvidas.

Em resumo, ao longo do curso, o participante encontrará uma evolução das teorias do processo de aprendizagem, com ênfase na relação treinador-jogador, compreendida não como uma formação unidirecional e de professor para aluno, mas como uma troca bidirecional onde ambos interagem e acordam intenções e focos na prática. Essa troca abrange desde o feedback até o design de Situações Simuladoras Preferenciais específicas, massivas, variáveis e em continuidade, por meio do uso de restrições.

CONTINUE

# Objetivos do plano de estudos

---

By establishing objectives, we give ourselves a clear idea of what we want to achieve once the teaching and learning process of this course has finished. But our aims are even more specific: we also want to establish what you will need to accomplish in order for this new knowledge to contribute to your educational goals.

To achieve these objectives, you must complete the entire process laid out in the different stages of the course.

Thus, if you work in the way suggested, you will be well-positioned to meet the following objectives:

## Objetivo geral

---

Otimizar a troca pedagógica no âmbito da Teoria da Complexidade

## Objetivos específicos

1

Compreender o sistema de prática e competição como um todo, a fim de integrar todos os elementos e fatores envolvidos no processo

---

2

Tomar autoconsciência como treinadores da informação disponível em nosso ambiente de prática e competição, para otimizar nossa troca pedagógica.

3

Conhecer as condições ótimas do ambiente de aprendizagem para otimizar o desempenho do jogador.

4

Utilizar o feedback em vídeo nos ambientes de prática como recurso indispensável da aprendizagem motora e desenvolver o autoconhecimento.

CONTINUE

# 1. Troca pedagógica com o jogador: O papel do treinador-formador no processo de aprendizagem

---

## 1. Troca pedagógica com o jogador: O papel do treinador-formador no processo de aprendizagem

- 1.1 Pensamento crítico e contexto metodológico. De onde viemos e para onde vamos? Compreender qual é o objetivo final da metodologia e como integrar todos os elementos existentes no contexto de aprendizagem.
- 1.2 A aprendizagem do treinador. Por que o treinador vê o que vê? Compreender como emergem seus comportamentos e como alinhar-se com o contexto da equipe.
- 1.3 A interação treinador-jogador. Como otimizar a troca de informações e ter um maior impacto no processo de aprendizagem? Compreender as condições do ambiente através das quais se facilitam e geram os comportamentos naturalizados do jogador/jogadora.
- 1.4 Troca pedagógica com o jogador. Estratégias e Atmosfera de aprendizagem.

CONTINUE

## 2. Troca pedagógica com o jogador: O feedback em vídeo no continuum da prática motora

---

### 2. Troca pedagógica com o jogador: O feedback em vídeo no continuum da prática motora

- 2.1 O papel do feedback nas teorias da aprendizagem motora
- 2.2 Efeitos do feedback visual em vídeo na aprendizagem motora
- 2.3 A aprendizagem observacional. Aprender uma habilidade motora através da combinação da prática física e da observação
- 2.4 A aprendizagem observacional através de feedback visual em vídeo como método de retroalimentação das interações socioafetivas próprias do futebol

CONTINUE

## 3. Troca pedagógica com o jogador: O design da SSP em relação à preferência de conteúdos didáticos

---

### 3. Troca pedagógica com o jogador: O design da SSP em relação à preferência de conteúdos didáticos

- 3.1 SSPs de preferencia coordenativa
- 3.2 SSPs de preferencia cognitiva
- 3.3 SSPs de preferencia contextual
- 3.4 Parâmetros transversais: introdução da variabilidade e design orientado ou exploratório

CONTINUE