PLAN FORMATIVO

eSPORTS con FILOSOFIA Y VALORES DEPORTIVOS

CURSOS FORTNITE

DESARROLLO PERSONAL

NUTRICIÓN/GESTIÓN EMOCIONAL

COMPETENCIAS TÉCNICAS

HABILIDADES DEPORTIVAS

DESARROLLO PERSONAL

AUTOCONFIANZA

La autoconfianza se basa en la imagen que nos hemos creado de nosotros mismos desde niños. Una autoimagen a la que vamos dando forma en relación a las experiencias que vivimos; y por supuesto, en gran medida a la interacción que mantenemos con las demás personas de nuestro entorno. Este concepto que desarrollamos acerca de nosotros mismos nos ayuda a confiar y creer en nuestras capacidades, en nuestra habilidad para adquirir aprendizajes, y en definitiva, a seguir creciendo a través de las experiencias. Confiar en sí mismo es la base para una buena valoración personal. Lo que supone una mejor autoestima y mayor seguridad.

AUTOCONCEPTO

El autoconcepto es la forma cómo cada individuo se valora a sí mismo. Es parecido al concepto de autoestima, sin embargo el autoconcepto hace referencia al concepto cognitivo que cada persona realiza sobre sí misma, es decir, al modo en cómo percibe sus propias destrezas, cualidades, habilidades e imagen personal.

AUTOEFICACIA

La autoeficacia, o las creencias en tus habilidades para tratar con las diferentes situaciones que se presentan, juega un rol importante no solamente en la manera de sentirte respecto a un objetivo o tarea, sino que será determinante para conseguir o no las metas en tu vida. El concepto de autoeficacia es un aspecto central en la psicología, ya que enfatiza el rol del aprendizaje observacional, la experiencia social, y el impacto en el desarrollo personal de una persona.

ADQUISICIÓN DE HABILIDADES PERSONALES

- Tolerancia a la frustración:
- Toma de decisiones
- Inteligencia lógico-analítica
- Inteligencia-motora (memoria muscular)
- Resolución de problemas
- Mejora del tiempo de reacción
- Pensamiento estratégico, creatividad
- Comunicación empática y eficaz
- (asertividad)
- Locus de control interno-externo
- Autoreforzamiento y reforzamiento positivo
- Adaptabilidad
- Gestión emocional (TILT)
- Trabajo en equipo
- Mindset del jugador profesional
- (iniciación a las rutinas y entrenamientos con el modo de pensar del jugador profesional)
- Atención
- Gestión del tiempo
- Error como herramienta de aprendizaje
- Ensayo-error
- Liderazgo
- Moldeamiento o aproximaciones sucesivas
- como herramienta de aprendizaje

PLAN FORMATIVO

eSPORTS con FILOSOFIA Y VALORES DEPORTIVOS

ADQUISICIÓN DE HABILIDADES TÉCNICAS

- Tiempo de reacción
- Manejo y dominio de los periféricos
- Binds y optimización
- Sensibilidad del ratón
- Punteria
- Movimiento del personaje y atajos
- Terminología propia del juego
- Zonas del juego para moverse según la situación (donde conviene empezar la partida, por donde moverse y cómo identificarlas)

- Estrategias premeditadas para reaccionar en diferentes situaciones
- Manejo de las diferentes armas, estrategia a seguir y modo de actuación
- Combinación de diferentes herramientas del juego
- Maneras de completar los diferentes eventos de Fortnite
- Como jugar en solo, duo y escuadrón
- Construir eficazmente según la situación.
- Metagame
- Pase de batalla

PLAN FORMATIVO

eSPORTS con FILOSOFIA Y VALORES DEPORTIVOS

FORTNITE ROOKIES

Con el grupo de Rookies, el objetivo principal es que adquieran de manera indirecta habilidades extrapolables a su vida diaria, valores como el respeto, empatía y asertividad que implica el deporte, así como el pensamiento estratégico, resolución de problemas y creatividad que proporcionan los videojuegos. No buscamos con estos fomentar una actitud competitiva, sino un uso responsable de los videojuegos, vinculado a la salud física y emocional, con base en la motivación y diversión que proporcionan los mismos.

OBJETIVO DE APRENDIZAJE:
COMPETENCIAS TÉCNICAS

- Dominio del gameplay a nivel mecánico (dominar las diferentes distribuciones de habilidades en ratón, teclado y o mando para sentirse cómodo con los periféricos)
- Alto grado de dominio del juego a nivel técnico
- Calidad de los diferentes objetos del juego
- Localización de cofres y herramientas interactivas del juego
- Potenciación de conductas positivas, eliminación de conductas negativas en relación a la situación del gameplay y su contexto (aula de la academia, trato con los compañeros y padres)
- Jugar eficazmente en solo, dúo y escuadrón
- Identificar armas con las que se siente más cómodo
- Modelado por parte del profesor en cuanto a habilidades técnicas difíciles de dominar
- Identificar configuración más cómoda y fácilmente escalable

PLAN FORMATIVO

eSPORTS con FILOSOFIA Y VALORES DEPORTIVOS

OBJETIVO DE APRENDIZAJE:
COMPETENCIAS DEPORTIVAS Y PERSONALES

- Dominio del gameplay a nivel mecánico (dominar las diferentes distribuciones de habilidades en ratón, teclado y o mando para sentirse cómodo con los periféricos)
- Alto grado de dominio del juego a nivel técnico
- Calidad de los diferentes objetos del juego
- Localización de cofres y herramientas interactivas del juego
- Potenciación de conductas positivas, eliminación de conductas negativas en relación a la situación del gameplay y su contexto (aula de la academia, trato con los compañeros y padres)
- Jugar eficazmente en solo, dúo y escuadrón
- Identificar armas con las que se siente más cómodo
- Modelado por parte del profesor en cuanto a habilidades técnicas difíciles de dominar
- Identificar configuración más cómoda y fácilmente escalable

ESTRUCTURA DE LAS CLASES: 90 MIN.

30 MIN. PRIMEROS:

Modo creativo, supervisión del profesor en cuanto a mecánicas, dominio de los periféricos, sensibilidad del ratón adecuada y seguimiento del juego a niveles técnico y táctico. Proporcionamiento de herramientas de mejora, acompañamiento en el gameplay, seguimiento de los objetivos a nivel de comunicación, mecánicas y diversión en el gameplay.

30 MIN. SIGUIENTES:

Juego solitario, supervisión del profesor en cuanto a mecánicas, dominio de los periféricos, sensibilidad del ratón adecuada y seguimiento del juego a niveles técnico y táctico. Proporcionamos de herramientas de mejora, acompañamiento en el gameplay, seguimiento de los objetivos a nivel de comunicación, mecánicas y diversión en el gameplay.

30 MIN. FINALES:

Juego por equipos, estrategias a seguir en modo de juego zonewalls, trabajo en equipo, roles a asumir por los jugadores en base a la recomendación del juego en escuadrón. Se establecerá también un líder por cada partida, además de roles a cada jugador con las diferentes combinaciones de armas de la partida y construcciones propias de una partida escuadrón. El profesor se encargará de que se cumplan los roles propuestos y que la comunicación sea asertiva entre los jugadores, además de que se respete el rol de líder y se sigan las decisiones tomadas desde un liderazgo democrático.

PLAN FORMATIVO

eSPORTS con FILOSOFIA Y VALORES DEPORTIVOS

Con el grupo de Juniors, buscamos que consolidar las habilidades técnicas que han adquirido con los años jugando a videojuegos, fomentar el correcto desarrollo de los mismos a nivel personal mediante una correcta comunicación asertiva entre compañeros, enseñar herramientas de liderazgo efectivo, reconducir actitudes que ayuden a la mejora técnica y de habilidades personales y establecer un locus de control interno que cree una sensación de control en los mismos que les sirva de refuerzo en la consecución de logros y en la adquisición de habilidades. También, hemos visto en estos un interés por la competición, aun a su corta edad, es positivo usar esta motivación para desarrollar las habilidades anteriormente descritas, que usarán en otros ámbitos de su vida fuera de los videojuegos y, a su vez, introducirles en la escena competitiva, mediante rutinas y modos de pensar propios de un jugador profesional.

OBJETIVO DE APRENDIZAJE:
COMPETENCIAS TÉCNICAS

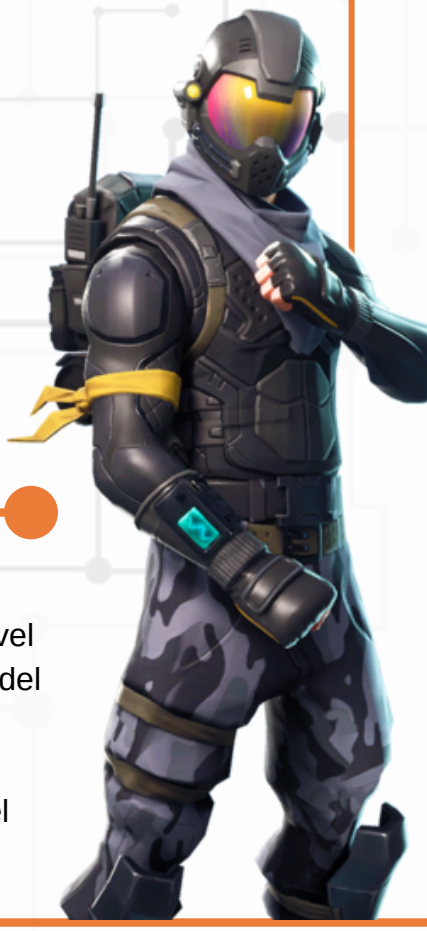
- Dominio completo del gameplay a nivel mecánico, técnico y táctico (dominar las diferentes distribuciones de habilidades en ratón, teclado y o mando para sentirse cómodo con los periféricos, diferentes estrategias y configuraciones de armas y herramientas, plan de actuación en diferentes situaciones, juego individual y de equipo)
- Jugar eficazmente en solo, dúo y escuadrón
- Identificar armas con las que se siente más cómodo
- Identificar configuración más cómoda y fácilmente escalable
- Cálculo mental de trayectoria de proyectiles a corta, media y larga distancia (aiming)

PLAN FORMATIVO

eSPORTS con FILOSOFIA Y VALORES DEPORTIVOS

OBJETIVO DE APRENDIZAJE:
COMPETENCIAS DEPORTIVAS Y PERSONALES

- Ser capaces de elaborar una estrategia efectiva según la situación (principio, final, emboscada, falta de materiales de construcción, poca munición, etc)
- Potenciación de conductas positivas, eliminación de conductas negativas en relación a la situación del gameplay y su contexto (aula de la academia, trato con los compañeros y padres)
- Fomentar la diversión con los videojuegos como motivación y herramienta de aprendizaje
- Conciliación de videojuegos con otras actividades y deberes (estudios, deportes físicos, otras obligaciones)
- Identificación de estrategias a seguir en diferentes situaciones
- Terminología del juego (inglés) comunicación en inglés con otros jugadores (conversación, escrito)
- Comunicación asertiva
- Gestión de situaciones de alta presión
- Tolerancia a la frustración (TILT)
- Error como herramienta de aprendizaje
- Aproximación al nivel competitivo (mindset del jugador profesional, competición, jugar bajo presión, preparación, etc)
- Moldeamiento o aproximaciones sucesivas como herramienta de aprendizaje
- Modelado por parte del profesor en cuanto a habilidades técnicas difíciles de adquirir.



ESTRUCTURA DE LAS CLASES: 90 MIN.

Las clases de una hora y media, se buscan distribuir para consolidar el nivel técnico y mecánico del gameplay y posteriormente fomentar el desarrollo del juego estratégico en equipo, mediante una comunicación efectiva y una correcta evaluación de la situación en la partida. El moldeamiento en habilidades técnicas y el asertividad, se encuentran bajo la supervisión del profesor.

PLAN FORMATIVO

eSPORTS con FILOSOFIA Y VALORES DEPORTIVOS

20 MIN. PRIMEROS: MODO CREATIVO

Supervisión del profesor en cuanto a mecánicas, dominio de los periféricos, sensibilidad del ratón adecuada y seguimiento del juego a niveles técnico y táctico. Proporcionando herramientas de mejora, acompañamiento en el gameplay, seguimiento de los objetivos a nivel de comunicación, mecánicas y diversión en el gameplay.

30 MIN. SIGUIENTES: JUEGO SOLITARIO

Supervisión del profesor en cuanto a mecánicas, dominio de los periféricos, sensibilidad del ratón adecuada y seguimiento del juego a niveles técnico y táctico. Proporcionando herramientas de mejora, acompañamiento en el gameplay, seguimiento de los objetivos a nivel de comunicación, mecánicas y diversión en el gameplay.

20 MIN. FINALES: JUEGO POR EQUIPOS

Estrategias a seguir en modo de juego zonewalls , trabajo en equipo, roles a asumir por los jugadores en base a la recomendación del juego en escuadrón. Se establecerá también un líder por cada partida, además de roles a cada jugador con las diferentes combinaciones de armas de la partida y construcciones propias de una partida escuadrón. El profesor se encargará de que se cumplan los roles propuestos y que la comunicación sea asertiva entre los jugadores, además de que se respete el rol de líder y se sigan las decisiones tomadas desde un liderazgo democrático.

10 MIN. ANTES DE ACABAR:

Durante los últimos 10 minutos, los jugadores y el profesor comentarán los retos a los que se han enfrentado durante la clase, los obstáculos que han podido y que no han podido superar, como lo han hecho, que estrategia han seguido, así como ideas, dudas o comentarios al respecto de la clase, a modo de reunión formativa en la que el profesor guiará a los jugadores al crecimiento conjunto mediante la redirección de la conversación fomentando el desarrollo de los jugadores, buscando que estos sean capaces de ayudarse los unos a los otros, interviniendo en los momentos clave cuando exceda el nivel de los mismos.

PLAN FORMATIVO

eSPORTS con FILOSOFIA Y VALORES DEPORTIVOS

FORTNITE MASTERS

Con este grupo de jugadores, la mayoría de habilidades técnicas y tácticas están ya adquiridas a nivel mecánico, si bien, nos centraremos en perfeccionarlas, adaptarlas a los diferentes entornos que se puedan encontrar en una partida y elaborar estrategias de alto nivel para introducir en estos el nivel competitivo que los eSports tienen por ofrecer así como poner en relación las competencias adquiridas con herramientas de alto nivel, para orientar su gameplay en torno a un desarrollo de elite. Entre estas competencias, incluimos la rapidez estratégica, niveles óptimos de motricidad fina (punteria/aim), trabajo en equipo, liderazgo, asertividad comunicativa y gestión del TILT, principal medio por el que los jugadores encuentran obstáculos a la hora de seguir mejorando su nivel.

OBJETIVO DE APRENDIZAJE:
HABILIDADES TÉCNICAS

Consolidación y dominio completo del juego a nivel mecánico, técnico y táctico, entrenamiento en herramientas específicas del juego (ej: puntería con snipers), combos, sinergia entre armas y herramientas, estrategia avanzada a nivel situacional (ej: final de partida vs 2 O más jugadores), construcción ofensiva, defensiva y preventiva en SoloQ, duo y escuadrón.

PLAN FORMATIVO

eSPORTS con FILOSOFIA Y VALORES DEPORTIVOS

OBJETIVO DE APRENDIZAJE:
HABILIDADES DEPORTIVAS Y PERSONALES

- Ser capaces de elaborar una estrategia efectiva según la situación (principio, final, emboscada, falta de materiales de construcción, poca munición, etc)
- Potenciación de conductas positivas, eliminación de conductas negativas en relación a la situación del gameplay y su contexto (aula de la academia, trato con los compañeros y padres)
- Fomentar la diversión con los videojuegos como motivación y herramienta de aprendizaje
- Conciliación de videojuegos con otras actividades y deberes (estudios, deportes físicos, otras obligaciones)
- Identificación de estrategias a seguir en diferentes situaciones
- Terminología del juego (inglés) comunicación en inglés con otros jugadores (conversación, escrito)
- Comunicación asertiva
- Gestión de situaciones de alta presión
- Tolerancia a la frustración (TILT)
- Error como herramienta de aprendizaje
- Aproximación al nivel competitivo (mindset del jugador profesional, competición, jugar bajo presión, preparación, etc)
- Moldeamiento o aproximaciones sucesivas como herramienta de aprendizaje
- Modelado por parte del profesor en cuanto a habilidades técnicas difíciles de adquirir.
- Autorefuerzo por éxitos conseguidos

ESTRUCTURA DE LAS CLASES: 90 MIN.

A este nivel, nos centraremos en ver qué nivel presenta cada jugador, guiar la mejora en las habilidades técnicas que no se dominen para formar un perfil de jugador polivalente y cómodo en cualquier situación de partida normal y competitiva. Proporcionaremos herramientas de liderazgo efectivo, herramientas de comunicación asertiva y haremos hincapié en usar la motivación por la diversión de jugar a videojuegos como base para el aprendizaje y el disfrute competitivo.

PLAN FORMATIVO

eSPORTS con FILOSOFIA Y VALORES DEPORTIVOS

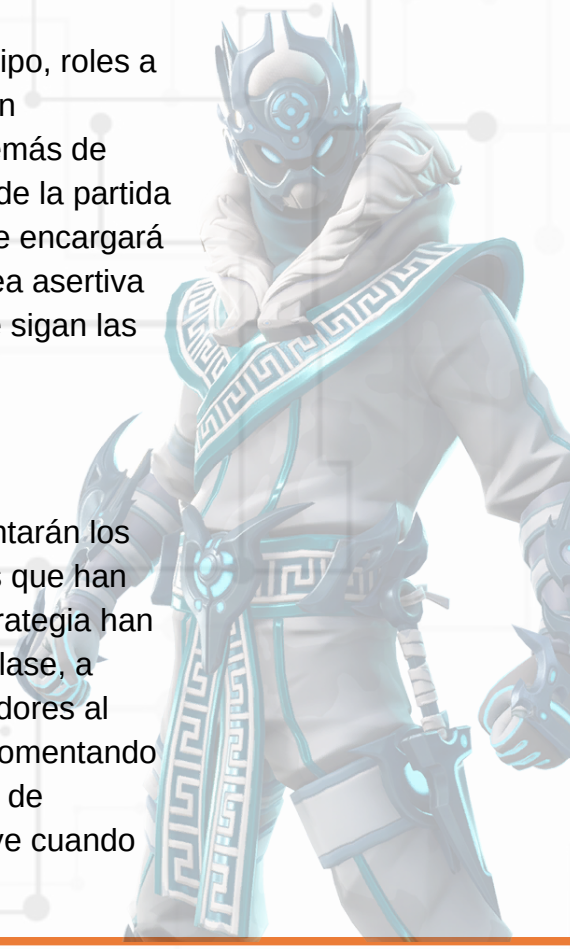
20 MIN. PRIMEROS: MODO CREATIVO

Supervisión del profesor en cuanto a mecánicas, dominio de los periféricos, sensibilidad del ratón adecuada y seguimiento del juego a niveles técnico y táctico. Proporcionando herramientas de mejora, acompañamiento en el gameplay, seguimiento de los objetivos a nivel de comunicación, mecánicas y diversión en el gameplay.

30 MIN. SIGUIENTES: JUEGO SOLITARIO

Supervisión del profesor en cuanto a mecánicas, dominio de los periféricos, sensibilidad del ratón adecuada y seguimiento del juego a niveles técnico y táctico. Proporcionando herramientas de mejora, acompañamiento en el gameplay, seguimiento de los objetivos a nivel de comunicación, mecánicas y diversión en el gameplay.

20 MIN. FINALES: JUEGO POR EQUIPOS



Estrategias a seguir en modo de juego zonewalls , trabajo en equipo, roles a asumir por los jugadores en base a la recomendación del juego en escuadrón. Se establecerá también un líder por cada partida, además de roles a cada jugador con las diferentes combinaciones de armas de la partida y construcciones propias de una partida escuadrón. El profesor se encargará de que se cumplan los roles propuestos y que la comunicación sea asertiva entre los jugadores, además de que se respete el rol de líder y se sigan las decisiones tomadas desde un liderazgo democrático.

10 MIN. ANTES DE ACABAR:

Durante los últimos 10 minutos, los jugadores y el profesor comentarán los retos a los que se han enfrentado durante la clase, los obstáculos que han podido y que no han podido superar, como lo han hecho, que estrategia han seguido, así como ideas, dudas o comentarios al respecto de la clase, a modo de reunión formativa en la que el profesor guiará a los jugadores al crecimiento conjunto mediante la redirección de la conversación fomentando el desarrollo de los jugadores, buscando que estos sean capaces de ayudarse los unos a los otros, interviniendo en los momentos clave cuando exceda el nivel de los mismos.

PLAN FORMATIVO

eSPORTS con FILOSOFIA Y VALORES DEPORTIVOS

ENCUÉNTRANOS TAMBIÉN EN:

THE COLOSSEUM
eSports Center

una creación de:

JPPRO
BARCELONA
www.jppro.es