



Taller de Esports

Contenido de las Clases

Modalidad ONLINE

Certificado por

DEVA

Asociación de Deportes Electrónicos y Videojuegos de Argentina

Introducción

La finalidad del taller es que los jóvenes al término de este sepan los siguientes contenidos

- Diferencias entre juego y deporte.
- Valores del deporte.
- Géneros y roles.
- Importancia del trabajo en equipo dentro y fuera del juego.
- Metodologías Ágiles de iteración.
- Importancia de la retroalimentación.
- Ecosistema profesional en el mundo de los Esports.
- Producción y Organización de eventos.
- Buenas prácticas.
- Comunicación y mancomunidad.
- Instituciones y reglamentos.

Estructura

El taller se presentará a través de 8 módulos de dos horas, ubicados en el programa de manera que permita un acercamiento paulatino en complejidad a lo que es la tarea de practicar un deporte electrónico con disciplina y estructura. Como así también a los diferentes roles y funciones que se pueden encontrar en el ecosistema de los deportes electrónicos, que permite la producción y organización de eventos relacionados a la temática.

Por último, pero no menos importante, el curso busca reforzar valores propios de la actividad deportiva, presentes en las buenas prácticas y en el entrenamiento, fomentando el respeto al contrincante sobre cualquier actividad competitiva.

Diagrama de Estructura del Taller								
Módulo	1	2	3	4	5	6	7	8
Temática	Apertura	Juego y deporte	Género y roles Trabajo en equipo	Evento Online	Valores Comunicación	Ecosistema Producción y organización	Reglamentos y Federaciones	Cierre Online

Cupos y Horarios

Las clases del Taller tendrán cupos limitados de hasta 20 personas. De esta forma se asegurará una atención adecuada a todos los participantes.

Podrán dictarse en 2 turnos: Mañana: 10hs. Tarde: 16hs. Las clases tienen una duración estimada de 2 horas y se dictarán por la plataforma Google Meet.

Clase Nro.: 1 – Martes 7 de julio – 17hs

Tema: Clase introductoria / Dinámica de presentación / Dinámica de equipos colaborativos

Objetivo: Presentación de los participantes / Apertura de intereses y motivaciones /

Tiempo total: 2 Horas

Fundamento:

Se busca conocer y presentar a los participantes para la posterior creación de dinámicas colaborativas. Asentar la creación de redes de trabajo, alternativa a las impresas por el sistema educativo formal para establecer buenas prácticas de trabajo en equipo.

Desarrollo de actividades:

Actividad 1: Presentación de talleristas y asistentes.

Objetivo: Que los asistentes conozcan a las personas que van a estar dando el taller y viceversa

Actividad 2: Armado de grupos colaborativos

Objetivo: Generar dinámica de grupo con énfasis colaborativo, no competitivo.

- Se crearán entre dos o tres grupos de integrantes (no menor a 3, no mayor a 5).
- A estos se les dará la consigna para que intercambien opiniones sobre un juego de la lista anterior.
- Unos minutos después deberán pasar para comentar, con sus propias palabras, lo dialogado. [Dar importancia a la participación de todos]

Tarea de reflexión para el hogar:

Dialogar con los progenitores:

- 1) ¿Qué deportes practican/practicaban de jóvenes?
- 2) ¿Cuál/es fue/ron el/los primer/os videojuego/s que jugaron?

Clase Nro.: 2 – Martes 14 de julio – 17hs

Tema: Conceptos de juego y deporte / Jugador y Deportista / Análisis de juego y deporte

Objetivo: Aproximación a conceptos nodales en los deportes electrónicos. Indagación en prácticas sanas.

Tiempo: 2 Horas

Fundamento:

Conocer a los videojuegos como medio para practicar un deporte electrónico. Se reconocen sus distintos géneros y objetivos individuales. Se introducen los conceptos de metas y objetivos, los roles del jugador de deportes electrónicos, y práctica sana de deportes.

Desarrollo de actividades:

Actividad 0: Repaso de la reflexión

Objetivo: Establecer una línea de base y conocer la relación con el entorno de los asistentes.

Actividad 1: Presentación y análisis de conceptos

Objetivo: Aprender conceptos nodales en los deportes electrónicos.

Actividad 2: Unificación en Deportes electrónicos

Objetivo: Delimitar y aprender el área compartida entre Juego y Deporte. Transmitir la preponderancia del deporte electrónico como tercera disciplina, sus componentes deportivos y competitivos.

Actividad 3: Prácticas sanas de los competidores

Objetivo: Presentación de las llamadas “Prácticas sanas” y su importancia en el desarrollo de la actividad deportiva.

Tarea de reflexión para el hogar:

- 1) Dialogar y googlear: ¿Qué es un género en videojuegos?
- 2) Dialogar con padres sobre lo que se necesita para organizar un evento deportivo

Clase Nro.: 3 – Martes 21 de julio.

Tema: Géneros de videojuegos y roles, trabajo en equipo, metodologías ágiles, retroalimentación inmediata.

Objetivo: Que los jóvenes puedan identificar variación dentro de los géneros de videojuegos y sus respectivos roles. Necesidad de sinergia entre roles para alcanzar una victoria. Deportes con roles dinámicos y la necesidad de una retroalimentación constante para el ajuste de roles

Tiempo: 2 Horas

Fundamento:

Se busca, a través de las actividades grupales, entender la importancia de conocer las incumbencias que atañen a cada uno de los roles en una actividad. Cómo la organización en el deporte facilita alcanzar la victoria en un ambiente de disfrute. A su vez, se busca un acercamiento al abanico disponible y siempre creciente de propuestas deportivas electrónicas.

Desarrollo de actividades

Actividad 1: Géneros en los videojuegos

Objetivo: Adquirir visión global sobre los diferentes géneros en los videojuegos y en los deportes electrónicos.

Actividad 2: Actividad grupal de roles.

Objetivo: Establecimiento de roles dinámicos en una actividad grupal.

Actividad 3: Roles en el deporte electrónico.

Objetivo: Identificar cómo en cada juego hay roles fijos y dinámicos que deben aprovechar los competidores. Como, a su vez, también hay en la organización de eventos.

Avisar que la siguiente clase se va llevar adelante un simulacro de competición. Se puede destinar estos minutos para sondear qué disciplinas se utilizarán en el transcurso de dicho evento y ciertos roles y funciones a ocupar.

Clase Nro.: 4 – Martes 28 de julio.

Tema: Simulacro de competición

Objetivo: Aprender roles y funciones en la organización de un evento. Aprender buenas prácticas competitivas

Tiempo: 2 Horas

Fundamento

La actividad deportiva y su organización permitirá a los jóvenes, no sólo reafirmar su motivación en el taller al crear su primer evento, sino también al participar de éste. Adquiriendo un know-how general y específico de lo que conlleva el emprendimiento de eventos de deportes electrónicos.

Desarrollo de actividades

Actividad 1: Organización del evento

Objetivo: Distribuir roles y funciones comunes en la realización de un evento de Esports entre los asistentes para que puedan aprender la importancia de cada uno. Luego ponerlos en práctica de manera rotativa para reforzar conocimientos en metodologías ágiles.

Actividad 2: Participación del evento.

Objetivo: Llevar a cabo un evento donde todos los asistentes participen activamente y adquieran el know-how a través de una experiencia enriquecedora.

Clase Nro.: 5 – Martes 4º de agosto.

Tema: Análisis y mimesis de situaciones de juego. Valores y Antivalores. Mancomunidad. Comunicación. Ayuda como fortalecimiento.

Objetivo: Que los jóvenes puedan apreciar, a través de situaciones reales de juego y experiencias exitosas, la importancia de la colaboración entre competidores, tanto internos al equipo como externos. Aprender las ventajas de la mancomunidad y la comunicación.

Tiempo: 2 Horas

Fundamento: Es necesario interiorizar los conceptos aprendidos en las clases anteriores una vez que la experiencia se lleva a cabo. Para esto se les propondrá que analicen comportamientos asertivos y mejorables en la realización del evento. A su vez, se explorarán conceptos y se articularán con escenas de juego profesional.

Desarrollo de actividades

Actividad 1:

Objetivo: Realizar una actividad reflexiva sobre lo experimentado en la clase anterior para poder contraponerlas con situaciones reales. Identificar valores y antivalores. Articularlas con prácticas sanas y no sanas.

Actividad 2:

Objetivo: Reforzar conceptos anteriores y actualizarlos a la experiencia realizada.

Actividad 3:

Objetivo: Estableces para las clases siguientes, tiempo de juego que permita distender y reforzar vínculos entre los asistentes.

Tarea de reflexión con amigos:

- 1) Crear un torneo con amigos e identificar qué valores se destacaron en el juego.
- 2) ¿Qué antivalores pudieron identificar? Explicar un caso.

Clase Nro.: 6 – Martes 11 de agosto.

Tema: Roles y funciones en los Esports.

Objetivo: Que los jóvenes puedan conocer el abanico de profesiones que conforman a la disciplina de los deportes electrónicos más allá de los jugadores. Su función, relación entre sí y por qué son importantes para que crezca la disciplina.

Tiempo: 2 Horas

Fundamento: Conocer cómo se conforma el ecosistema de los deportes electrónicos permitirá a los jóvenes tener una macro visión de lo que concierne a la práctica del deporte ya no como algo individual si no como una sumatoria más compleja de intervinientes.

Desarrollo de actividades

Actividad 1: Base teórica

Objetivo: Que los jóvenes conozcan las profesiones asociadas a los deportes electrónicos.

Actividad 2: ¿Quién es quién de las profesiones?

Objetivo: identificar profesiones asociadas a los deportes electrónicos

Actividad 3: Tiempo de juego

Objetivo: Reforzar vínculos entre los asistentes y asentar conocimientos vistos previamente.

Tarea de reflexión:

- 1) Elegir una profesión de las vistas en el taller y explicar por qué la elegiste.
- 2) Responder: ¿Qué reglas puedes identificar en tu Esports preferido?

Clase Nro.: 7 - Martes 18 de agosto.

Tema: Reglamentos. Federaciones. Equipos. Capacitación y pasos a seguir.

Objetivo: Que los asistentes puedan tener una idea general de lo que significa ser un deportista electrónico, con los reglamentos y asociaciones que nuclean a los competidores en cada disciplina.

Tiempo: 2 Horas

Fundamento: Como en cualquier deporte, es necesario que el deportista entienda la funcionalidad de las instituciones que lo atraviesan, desde las federaciones hasta los reglamentos para poder practicarlo de la manera debida, entendiendo derechos y responsabilidades.

Desarrollo de actividades

Actividad 1:

Objetivo: Que los jóvenes puedan visualizar la importancia de los reglamentos en el deporte en general.

Actividad 2:

Objetivo: Que los jóvenes entiendan qué función cumplen las federaciones en el correcto desempeño de la actividad deportiva.

Actividad 3:

Objetivo: Que los jóvenes puedan conocer alternativas una vez finalizado el curso.

Actividad 4:

Objetivo: Reforzar vínculos entre los asistentes y asentar conocimientos vistos previamente.

Recordar que la siguiente clase será abierta a padres evento de cierre. Se puede aprovechar para comentar los roles a ocupar y explicar el desarrollo de la actividad]

Clase Nro.: 8 - Martes 25 de agosto.

Tema: Evento "fin de taller"

Objetivo: Que los asistentes al taller puedan compartir con sus progenitores y cercanos los avances logrados durante el transcurso de este realizando una clase abierta online donde se llevará a cabo una exposición de conocimientos y torneo.

Desarrollo de actividades

Actividad 1: Torneo de cierre

Objetivo: Se realizará un torneo abierto a modo de evento de cierre donde los jóvenes podrán mostrar los conocimientos adquiridos.

-Se desarrollará el evento de cierre como en la clase 4 pero de forma abierta.

Actividad 2: Entrega de reconocimientos.

Objetivo: Que los jóvenes recibirán un certificado de haber participado a modo de reconocimiento.