GAMIFICAÇÃO DO TREINO DESPORTIVO

18 de janeiro a 14 de fevereiro de 2027 | 10 horas

FORMAÇÃO ONLINE ASSÍNCRONA

Bruno Sousa

CREDITAÇÃO

TREINADORES DESPORTIVOS | TÉCNICOS DE EXERCÍCIO FÍSICO | DIRETORES TÉCNICOS

Mais informações e inscrições em:

www.formacaodesportiva.pt

APRESENTAÇÃO

A gamificação aplicada ao treino desportivo representa uma abordagem inovadora que visa aumentar a motivação, o envolvimento e a retenção dos atletas, especialmente em contextos de formação.

Ao integrar elementos típicos dos jogos, como desafios, níveis, objetivos e sistemas de progressão, é possível transformar sessões de treino em experiências mais dinâmicas, envolventes e significativas.

Esta formação foi concebida para dotar treinadores e profissionais do desporto de ferramentas práticas que lhes permitam aplicar a gamificação de forma estruturada e eficaz, mantendo sempre o foco no desenvolvimento técnico, tático e humano dos atletas.

Ao longo da formação, os participantes irão compreender os fundamentos da gamificação, explorar estratégias de motivação, criar sistemas de progressão e desenvolver jogos aplicáveis ao treino, culminando na construção de uma época desportiva gamificada.

OBJETIVOS

- Compreender os princípios da gamificação no treino desportivo
- Aplicar estratégias de motivação baseadas em jogo
- Criar sistemas de progressão para atletas
- Desenvolver jogos aplicáveis ao treino
- Planear uma época desportiva com recurso à gamificação

DESTINATÁRIOS

- Treinadores Desportivos
- Técnicos de Exercício Físico
- Diretores Técnicos
- Todos os interessados na temática

AVALIAÇÃO

Após a visualização e/ou leitura dos materiais disponibilizados pelo formador, os formandos devem realizar um teste de avaliação, em formato digital, em cada módulo.

Os testes deverão ser realizados até ao final do dia 14 de fevereiro de 2027. **Cada teste só poderá ser realizado uma vez.**

Cada teste terá uma classificação expressa na escala de 0 a 20 valores. Só será emitido certificado aos formandos que obtenham pelo menos 10 valores na média aritmética dos testes.

LOCAL E HORÁRIO

Realizada no formato online assíncrono
18 de janeiro a 14 de fevereiro de 2027
(10 horas)

ORGANIZAÇÃO E CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS

A formação será realizada em **regime e-learning**, através da plataforma Google Classroom, sendo necessário que cada formando tenha uma conta Google (e-mail Gmail).
Os participantes terão acesso aos materiais disponibilizados pelo formador, podendo visualizar as apresentações e/ou ler os restantes documentos em qualquer dia/hora durante o período definido para a formação. Todos os formandos podem colocar questões que serão, tão prontamente quanto possível, respondidas pelo formador.

Módulo	Temática	Duração
1	**Fundamentos da Gamificação** • O que é gamificação • Diferença entre exercício, jogo e gamificação • Elementos base (pontos, níveis, recompensas) • Erros comuns	**2h**
2	**Motivação através do jogo** • Motivação intrínseca vs extrínseca • Psicologia do jogo • Engagement no treino • Feedback e reforço positivo	**2h**
3	**Sistemas de Progressão** • Níveis e evolução • Missões e objetivos • Badges e conquistas • Progressão individual e coletiva	**2h**
4	**Jogos no Treino** • Estrutura de jogos • Tipos de jogos (competitivo, cooperativo) • Narrativa e contexto • Criação de jogos aplicados	**2h**
5	**Época Gamificada** • Planeamento anual • Sistema de pontos e ranking • Eventos especiais • Monitorização e adaptação	**2h**

FORMADORES

Bruno Sousa

Licenciado em Educação Física e Desporto pela Faculdade de Motricidade Humana, Universidade de Lisboa.

Treinador de Andebol nível 4 – EHF Master Coach

Treinador de Andebol nos escalões de formação durante mais de 15 anos.

VALOR DA INSCRIÇÃO

Valor único	**55€**

CONTACTOS

Bruno Alexandre Sousa
926 888 764
geral@formacaodesportiva.pt

Esta formação é organizada pela BRS – Formação Desportiva, Unipessoal Limitada, Entidade Formadora Certificada pela DGERT.