



Sustento del uso justo  
de Materiales Protegidos  
derechos de autor para  
fines educativos



**UCI**

Universidad para la  
Cooperación Internacional

UCI  
Sustento del uso justo de materiales protegidos por  
derechos de autor para fines educativos

El siguiente material ha sido reproducido, con fines estrictamente didácticos e ilustrativos de los temas en cuestión, se utilizan en el campus virtual de la Universidad para la Cooperación Internacional – UCI – para ser usados exclusivamente para la función docente y el estudio privado de los estudiantes pertenecientes a los programas académicos.

La UCI desea dejar constancia de su estricto respeto a las legislaciones relacionadas con la propiedad intelectual. Todo material digital disponible para un curso y sus estudiantes tiene fines educativos y de investigación. No media en el uso de estos materiales fines de lucro, se entiende como casos especiales para fines educativos a distancia y en lugares donde no atenta contra la normal explotación de la obra y no afecta los intereses legítimos de ningún actor.

La UCI hace un USO JUSTO del material, sustentado en las excepciones a las leyes de derechos de autor establecidas en las siguientes normativas:

a- Legislación costarricense: Ley sobre Derechos de Autor y Derechos Conexos, No.6683 de 14 de octubre de 1982 - artículo 73, la Ley sobre Procedimientos de Observancia de los Derechos de Propiedad Intelectual, No. 8039 – artículo 58, permiten el copiado parcial de obras para la ilustración educativa.

b- Legislación Mexicana; Ley Federal de Derechos de Autor; artículo 147.

c- Legislación de Estados Unidos de América: En referencia al uso justo, menciona: "está consagrado en el artículo 106 de la ley de derecho de autor de los Estados Unidos (U.S, Copyright - Act) y establece un uso libre y gratuito de las obras para fines de crítica, comentarios y noticias, reportajes y docencia (lo que incluye la realización de copias para su uso en clase)."

d- Legislación Canadiense: Ley de derechos de autor C-11– Referidos a Excepciones para Educación a Distancia.

e- OMPI: En el marco de la legislación internacional, según la Organización Mundial de Propiedad Intelectual lo previsto por los tratados internacionales sobre esta materia. El artículo 10(2) del Convenio de Berna, permite a los países miembros establecer limitaciones o excepciones respecto a la posibilidad de utilizar lícitamente las obras literarias o artísticas a título de ilustración de la enseñanza, por medio de publicaciones, emisiones de radio o grabaciones sonoras o visuales.

Además y por indicación de la UCI, los estudiantes del campus virtual tienen el deber de cumplir con lo que establezca la legislación correspondiente en materia de derechos de autor, en su país de residencia.

Finalmente, reiteramos que en UCI no lucramos con las obras de terceros, somos estrictos con respecto al plagio, y no restringimos de ninguna manera el que nuestros estudiantes, académicos e investigadores accedan comercialmente o adquieran los documentos disponibles en el mercado editorial, sea directamente los documentos, o por medio de bases de datos científicas, pagando ellos mismos los costos asociados a dichos accesos.



# Momentos de juego. Los 4+1

# Momentos de juego. Los 4 + 1.

- Cada entrenador debe de decidir junto con su cuerpo técnico cuál va ser el modelo de juego que va a utilizar como predominante en su equipo, con el objetivo de combatir y neutralizar a sus rivales.

\*\*\* Los futbolistas deberán tener claro cuales son las grandes estructuras que tendrán que realizar en los diferentes momentos de juego y que acciones deben utilizar dependiendo del momento en el que se encuentren.

# Momentos de juego. Los 4 + 1.

- Deberán saber cuales son estos momentos y diferenciarlos. Tendrán que entender el juego del rival y así, tomar la decisión correcta en cada acción del partido.

'No es mejor futbolista el que mejor ejecuta la acción sino el que más rápido toma de decisión de como solucionar la situación que se presenta y no se equivoca.'

# Momentos de juego. Los 4 + 1.

- Las acciones que realice el equipo deberán ser desarrolladas por el cuerpo técnico e implantadas en cada una de las tareas de las sesiones, por lo tanto realizaremos tareas de grandes rasgos en las estructuras de cada momento.
- Con ello conseguiremos que el equipo sepa en un partido como situarse dependiendo del momento de juego. Para ello, prepararemos un microciclo semanal que guíe al futbolista y sea la base del modelo de juego establecido.

# Momentos de juego. Los 4 + 1.

- Durante un partido de fútbol podemos diferenciar 4 grandes momentos de juego.
- Estos momentos se pueden repetir varias veces durante el partido pero lo que debemos saber es que se reproducen a pares.
- Por lo tanto, a la hora de trabajar un momento de juego en una tarea, implícitamente estas trabajando el momento opuesto.
- Lo importante es tener claro cual es el momento predominante.

# Momentos de juego. Los 4 + 1.

- Por ejemplo, en el día del microciclo que debes trabajar organización defensiva (**Orden**), todas las tareas de la sesión deben tener ese momento como predominante y así trabajar de manera implícita la organización ofensiva (**Buen Trato**).
- La organización defensiva tiene implícita la organización ofensiva y viceversa. Si por el contrario estás trabajando una transición, implícitamente trabajas la otra. Si trabajas la transición ofensiva (**Hacia Delante**) de manera implícita trabajas la defensiva (**Vuelta**) y viceversa.



# Momentos de juego. Los 4 + 1.

- Otro momento muy importante clave para el modelo de juego donde la importancia es la posesión de balón es la **Presión Tras Pérdida**.
- Lo que lo diferencia a la presión tras pérdida de los otros momentos de juego es que este momento es opcional, el equipo lo puede realizar o no.
- Además puedes decidir cuando quieres que tus futbolistas lo realicen, en que parte del campo o incluso en que tiempo del partido deben hacerlo.



# Momentos de juego. Los 4 + 1.

- Otros momentos del juego muy importantes que pueden ser ofensivos o defensivos son las Acciones a Balón Parado o ABP.
- Las Acciones a Balón Parado son:
  - - Tiro libre directo o indirecto, saque de banda, saque de esquina, saque de meta, saque de inicio o penalti.
  - [Saque de inicio.](#)
  - [Tiro libre directo o indirecto.](#)
  - [Saque de banda.](#)
- Campeón de liga 2014

