



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.



Programación del entrenamiento de tactificación

Experto en metodología U Learn Football

Programación del entrenamiento de tactificación

- La programación del entrenamiento es un instrumento que representa el plan de actuación a llevar a cabo con el equipo.
- Debemos saber que vamos a trabajar durante un microciclo de entrenamiento y cuales son los objetivos que tenemos que cumplir en especificidad para mejorar el rendimiento de nuestro equipo.
- En el fútbol formativo cuando dirigimos el análisis y la confección de una programación hacia la preparación de tactificación dentro de un microciclo, deberemos estructurar el entrenamiento en microciclos no cerrados en semanas o sesiones, sino en conclusión de objetivos.



Tareas del calentamiento.

Diseño de tareas en el calentamiento.

- Respecto a los tipos de tareas para mejorar la tactificación individual, hay que saber que estas tareas las enfocaremos en el calentamiento de las sesiones y además de tener el objetivo de mejorar de manera individual (grado de dominio), deberán de tener una transferencia lógica a los P.T.D. o P.T.O. que se quieran trabajar en cada sesión.
- Respecto a la lógica interna del juego y a la transferencia a los P.T.D. y P.T.O. que se van a dar en la sesión, podemos diferenciar varias tipologías de tareas.

Diseño de tareas en el calentamiento.

- Estas tareas van a estar ligadas estrechamente a la utilización o no de estos principios y a la complejidad de las tareas, que van a estar definidas por 4 características que dependiendo si cumplen o no, serán tareas de complejidad BAJA, MEDIA, MEDIA-ALTA, ALTA.
- La tipología de tarea de tactificación dependiendo de la lógica interna del juego en el calentamiento la podemos diferenciar en dos tipos.
- Dependiendo del número de principios utilizados será **específica por perfiles o específica por líneas**. Es decir estará diseñada para mejorar el grado de dominio individual o para mejorar el trabajo colectivo de varios futbolistas.

Diseño de tareas en el calentamiento.

TIPOLOGIA	P.T.O.	P.T.D.
	1	0
ESPECIFICA por PERFILES	0	1
	2 o +	1
ESPECIFICA por LINEAS	1	2 o +

P.T.O.: Principio Técnico Ofensivo.

P.T.D.: Principio Técnico Defensiva.

Diseño de tareas en el calentamiento.

- Respecto a la complejidad que queremos realizar en las dos tipologías de tareas, debemos de tener en cuenta 4 características muy importantes. Deberemos saber que, cuanto más características cumplan, las tareas serán más complejas para los futbolistas.
- En las características de las tareas podemos diferenciar:
 - Tipo: Global o Específica.
 - Lateralidad: Dominante o Ambas.
 - Dinámica: Individual o Colectiva.
 - Oposición: Sin o con oposición.

Diseño de tareas en el calentamiento.



Así mismo, cada item dará un grado “+” o “-”, haciendo que la complejidad de la tarea sea mayor cuanto más positivos cumpla.

CARACTERISTICA	COMPLEJIDAD TACTIFICACIÓN INDIVIDUAL	- / +
	GLOBAL	-
TIPO	ESPECIFICA	+
	DOMINANTE	-
LATERALIDAD	AMBAS	+
	INDIVIDUAL	-
DINAMICA	COLECTIVA	+
	SIN OPOSICION	-
OPOSICION	CON OPOSICION	+

	Items
Baja	+
Media	++
Media-Alta	+++
Alta	++++

Diseño de tareas en el calentamiento.

- Respecto a la NOMENCLATURA de las TAREAS DE TACTIFICACIÓN en el calentamiento podemos diferenciar:
 - Preventiva
 - Acción Táctica Coordinativa (A.T.C.)
 - Propioceptivo.

Preventiva

- Trabajo físico preventivo destinado a preparar el cuerpo para la asimilación de carga sin riesgo de sufrir lesión.
- Según la condición física que trabajes se realiza de una manera u otra.
- Todo tarea será con balón integrado.

ATC

- Denominado también como pases y carreras.
- Se realiza un trabajo técnico coordinativo, en el cuál se trabaja el grado de dominio de los gestos técnicos.
- Pueden ser ESPECIFICA de PERFILES o ESPECIFICA por LINEAS.
- El trabajo siempre con será balón integrado.

PROPIOCEPTIVO:

- Trabajo Físico Propioceptivo destinado al control motor y articular del futbolista en situaciones o estímulos no controlados.
- La utilización es balón es opcional.



Tareas de la Parte Principal

Diseño de las tareas de la parte principal.

- Ya sabemos que utilizando el principio 'U Learn' para generar contextos y vivencias de juego, mediante la plasticidad cerebral genera diferentes conexiones el sistema nervioso central y por último, mejora el nivel individual de los futbolistas y el rendimiento del equipo mediante la especificidad de perfiles.
- Estas tres herramientas hacen que los futbolistas reconozcan mediante acciones reales en el entrenamiento, situaciones que luego podrán transferir al partido.
- Las tareas de tactificación más colectivas son las tareas que se utilizan en la parte principal de una sesión o en la última tarea del calentamiento que sirve de transferencia para la parte principal

Diseño de las tareas de la parte principal.

- Estas tareas tienen obligatoriamente unos principios tácticos ofensivos y/o defensivos.
- Pero, ¿que debemos de tener en cuenta para crear una tarea de tactificación de parte principal de la sesión además de responder a las 6W?. En un futbol moderno de tanto control, necesitamos el trabajo cognitivo que genere estímulos en el SNC del futbolista y provoque eses desgaste cognitivo que sufre el futbolistas al analizar las tareas tácticas.
- Recordatorio: Las respuestas a las “6W” empezaron a utilizarse en el diseño de tareas más o menos en 2008 ya que con las respuestas a estas preguntas podías realizar cualquier tarea con un sentido y la lógica necesaria para cumplir los objetivos marcados.

Respuesta a las 6 W.

- - **What?**: ¿Qué queremos trabajar?.

La respuesta hace referencia a los P.T.D. y los P.T.O..

- - **Where?**: ¿Dónde queremos trabajarlo?.

La respuesta hace referencia al espacio del campo donde quieres trabajar la tarea.

- - **When?**: ¿Cuándo vamos a trabajarlo?.

Hace referencia a que día de la semana, dependiendo del momento de juego que vayas a trabajar.

Diseño de las tareas de la parte principal.

- - **HoW?**: ¿Cómo vamos a trabajarlo?

Hace referencia a la tipología de la tarea.

- - **Why?**: ¿Por qué queremos trabajarlo?.

Hace referencia al motivo de la tarea. Puedes realizar tareas para combatir o neutralizar al rival.

- - **Who o Whom?** ¿Quiénes deben de trabajarlo?.

Hace referencia a lo futbolistas que deben realizar la tarea.

A partir de 2012 ...

- Se le añade al diseño de las tareas, la complejidad necesaria para que el futbolista sea quien decida que hacer analizando no solo el contexto, sino las posibles soluciones a situaciones generadas por el juego.
- NO TIENE NINGÚN SENTIDO QUE EL ENTRENADOR DESDE LA BANDA MARQUE QUE TIENE QUE HACER EL JUGADOR.
- TAMPOCO ENTRENAR SITUACIONES CERRADAS NUMERADAS, YA QUE EL FÚTBOL MODERNO EXIGE MUCHO MÁS A NIVEL TÁCTICO Y SOBRE TODO COGNITIVO.s

Diseño de las tareas de la parte principal.

- Una vez contestada a todas las preguntas deberemos de tener en cuenta en el diseño de las tareas, las características que hacen que una tarea sea de complejidad BAJA, MEDIA, MEDIA - ALTA, o ALTA.
- Dependiendo del día de la semana en el que trabajes dentro de un microciclo, habrá un número de tareas en especificidad y por lo tanto, tendrá la sesión un determinada complejidad.

Diseño de las tareas de la parte principal.

- Respecto a la complejidad de las tareas podemos diferenciar 4 características, que van hacer que sean menos o más complejas.

Estas 4 características son:

- El tipo de tarea, si es cognitiva (de pensar), o especifica por posiciones.
- La dinámica de la tarea. Si es grupal o por líneas, sectores ...
- Si hay oposición o no.
- Si hay finalización en portería, conquistando espacio o por lo contrario no se finaliza.

Diseño de las tareas de la parte principal.

Hay que saber que una tarea cuanto más items “+” tenga, más se parecerá al juego real y por lo tanto su complejidad será mayor.

CARACTERISTICA	COMPLEJIDAD TACTIFICACIÓN COLECTIVA	- / +
	COGNITIVA	-
TIPO	ESPECIFICA	+
	SIN FINALIZACION	-
FINALIZACION	CON FINALIZACION	+
	SECTORIAL/LINEAL	-
DINAMICA	GRUPAL	+
	SIN OPOSICION	-
OPOSICION	CON OPOSICION	+

	POSITIVOS
BAJA	+
MEDIA	++
MEDIA - ALTA	+++
ALTA	++++

Diseño de las tareas de la parte principal.

- Respecto a la NOMENCLATURA de las TAREAS de tactificación colectiva podemos diferenciar cinco tipos:
- Rondos
- Conservaciones
- Partidos Reducidos
- Partidos Modificados
- Finalizaciones.

Rondos

- 1.- Los RONDOS pueden ser:

1.- COGNITIVOS: Dentro de la tarea, la predominancia y las evoluciones de la misma van orientados al trabajo cognitiva del futbolista. No importa el perfil del futbolista, sino el trabajo mental en la toma de decisión.

2.- ESPECIFICOS***: El rondo se inicia partiendo de las posiciones especificas de cada futbolista.

*** IMPORTANTE: Al tratarse de un rondo luego irán cambiando perfiles.

[Rondo cognitivo](#)

Conservaciones



• 2.- CONSERVACIONES pueden ser:

1.- COGNITIVAS: Dentro de la tarea la predominancia y las evoluciones de la misma van orientados al trabajo cognitiva del futbolista. No importa el perfil del futbolista sino el trabajo mental en la toma de decisión.

2.- ESPECIFICAS***: La conservación se inicia partiendo de las posiciones especificas de cada futbolista.

*** IMPORTANTE: En las conservaciones los perfiles 9 10 11 y 7 no participan en la conservación con la finalidad de jugar hacia delante. Distorsionamos la lógica interna del juego para conseguir el objetivo marcado en la conservación.

CONSERVACIÓN POSICIONAL 4X4+3 CIRCULACIÓN INTERIOR Y APARICIÓN DE 2 Y 3 POR FUERA

Partidos Reducidos.

- 3.- PARTIDOS REDUCIDOS:

Hacen referencia aquellas tareas en las cuales no participan todos los futbolistas de una plantilla. Podemos organizar partidos reducidos por líneas. (defensa - medios vs medio - delanteros, etc...). Por ejemplo: 3vs3, 4vs4. 5vs5. 6vs6.

*** IMPORTANTE: En los partidos reducidos siempre hay especificad de posiciones pero siempre tienen que tener una estructura ofensiva y otra defensiva.

Por ejemplo: 5 vs 5 + 1: Estructura ofensiva 122 vs 131 + 1 comodín (perfiles: 1,4,5,6,8 vs 1,7,10,11,8. Comodín 8).

[Partido reducido](#)

[Partido reducido trabajo de especificidad de 9.](#)

Partidos Modificados

- 4.- PARTIDOS MODIFICADOS:

Hacen referencia aquellas tareas en las cuales participan todos los futbolistas de una plantilla.

Podemos organizar partidos modificados con superioridades o inferioridades, por ejemplo 12 vs 10.

También podemos trabajar con resultados a favor o en contra.

Es decir, en el minuto 80 de un partido vamos ganando 1 a 0 o todo lo contrario, estamos en el minuto 78 de un partido y vamos perdiendo 0 a 1 y además el equipo rival esta con 10 tras una expulsión.

***** IMPORTANTE: En los partidos modificados siempre tienen que tener un objetivo a cumplir, no podemos romper la lógica del juego. Por ejemplo: Vamos perdiendo 1 a 0 y subimos un central de delantero, porque no nos quedan cambios.**

[Partido Modificado](#)



- **5.- FINALIZACIONES:**

1.- CON OPOSICION: Cuando en una tarea vas a finalizar en portería y tienes un adversario o varios más el portero para impedir la consecución del objetivo.

2.- SIN OPOSICION: Cuando en una tarea vas a finalizar en portería y solo esta el portero para impedir la consecución del objetivo.

FINALIZACIONES SIN OPOSICIÓN