



TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN
APLICADAS A LA EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTIVA
CURSO 2009/2010

- **Estudios:** Ciencias de la Actividad Física y Deportiva (2º Ciclo)
- **Asignatura:** Tecnologías de la Información y Comunicación aplicadas a la Educación Física y Deportiva.
- **Curso:** 2º
- **Carácter:** Obligatoria, común a todos los itinerarios del 2º ciclo.
- **Créditos:** 4,5 (3 prácticos + 1,5 teóricos).
- **Departamento:** Didáctica General y Didácticas Específicas.
- **Área:** Didáctica de la Expresión Corporal.
- **Profesorado:** Santiago Mengual Andrés (santi.mengual@ua.es)

PRÁCTICA T8: Creación de aplicaciones basadas en BD I: Utilius coachASSIST
2.0

La finalidad de esta práctica consiste en dominar los aspectos básicos de utilización del software Utilius coachAssist.

Utilius coachASSIST es un sistema de gestión de documentos para la preparación entrenamiento de los diferentes deportes. El programa permite a los usuarios recopilar y clasificar ejercicios de entrenamiento y preparar sesiones de formación individual sobre la base de los ejercicios ya almacenados.

Características principales:

- Incluye diversos ámbitos y los símbolos para los diferentes deportes
- Los usuarios pueden añadir nuevos símbolos y prepararlo para la utilización en otros deportes que no figuran en biblioteca estándar
- Libre utilización de las barras de herramientas, ajustable a las necesidades de los usuarios o forma de trabajo
- Las descripciones y etiquetas pueden tener formato individual
- Uso de diferentes medios de comunicación tales como video, fotografía o texto.
- Intercambio de bibliotecas de símbolos y líneas con otros usuarios
- Exportación de ejercicios para HTML o PDF
- Búsqueda de los documentos (autor, título etc)
- Crear documentos de manera eficiente mediante el uso de plantillas
- Manipulación avanzada de los símbolos: la rotación de los símbolos, cambios de colores, etc
- Protección de la biblioteca de símbolos con contraseña

Indicaciones para la realización de la práctica:

- **Fecha y forma de entrega: : OBLIGATORIA.** Formato de entrega: Ver el final del documento. (10/12/2009)
- **Observaciones:**
 - En la sesión presencial de práctica se abordarán los procedimientos básicos de manejo del programa

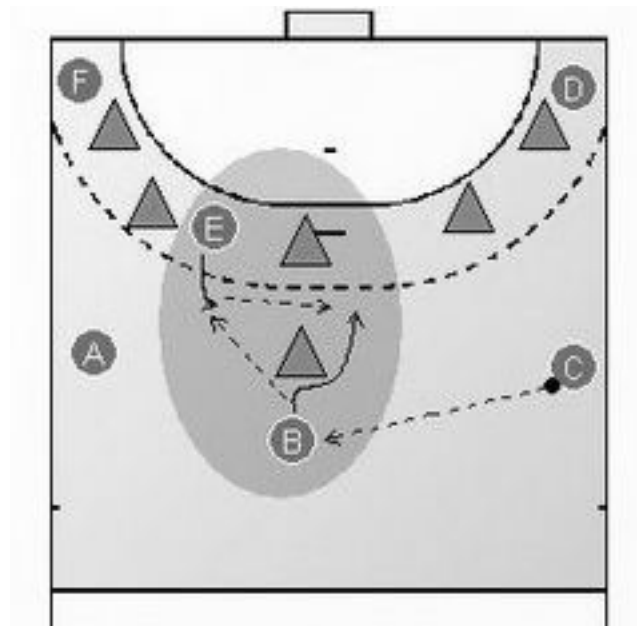


- El software puede ser descargado en su versión “Demo” de 20 días y totalmente funcional desde la página de la empresa suministradora:
- <http://www.campus-computer-center.de/en/sport/service-und-support/downloads.php>
- **Fase A:** Fase de **práctica de aula**. A realizar en la sesión de prácticas. Tiene como objeto aprender los conceptos básicos del programa.
- **Fase B:** Realización de la práctica propuesta.

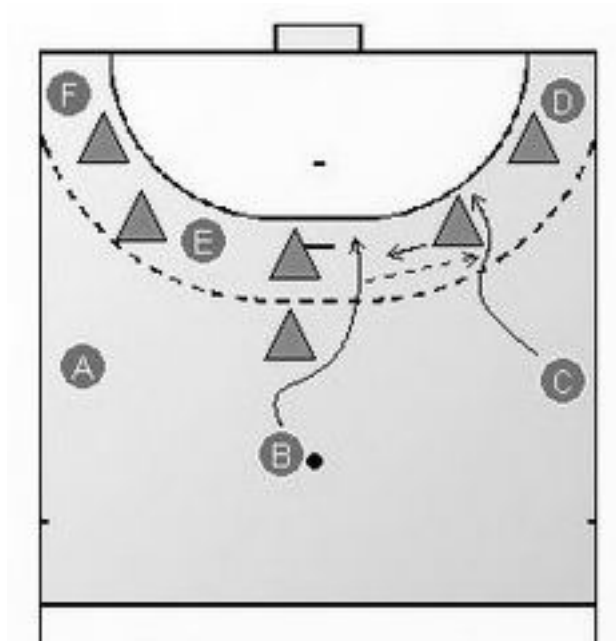
FASE A:

1. Descarga e instalación del programa
2. Descarga del manual en PDF
3. Representa, utilizando el coachASSIST los siguientes diagramas derivados de los Procedimientos Tácticos Colectivos

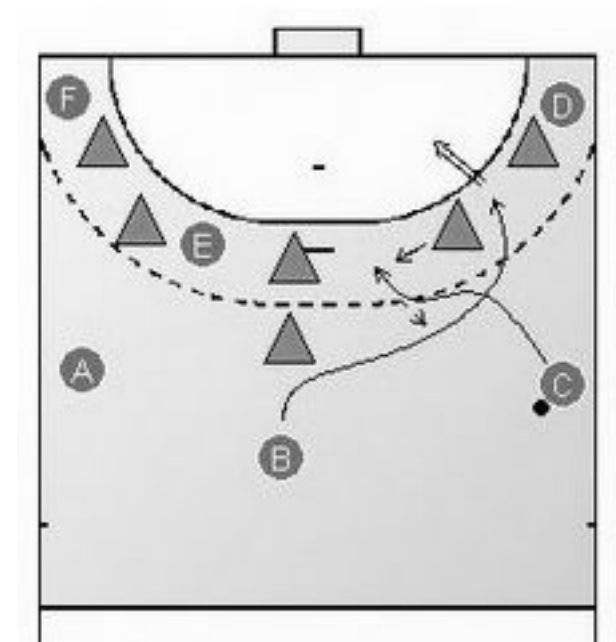
PASE Y VA: Acción entre dos jugadores. Pasar y desmarcarse. En ocasiones puede derivar en el doble pase



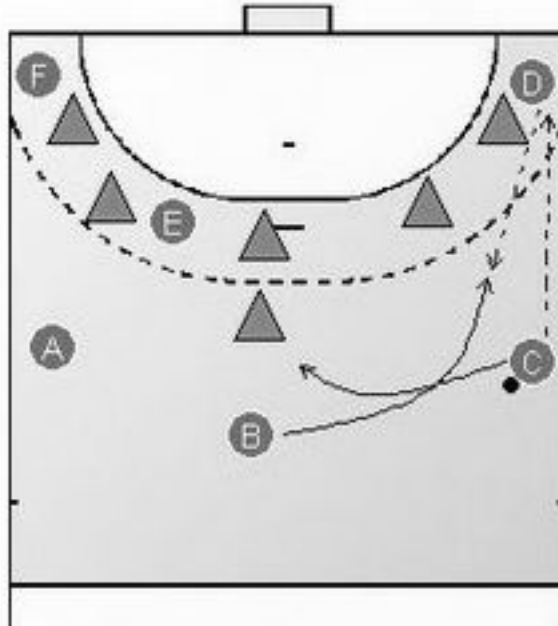
PENETRACIONES SUCESIVAS: Fijando al defensor impar. Para terminar en superioridad.



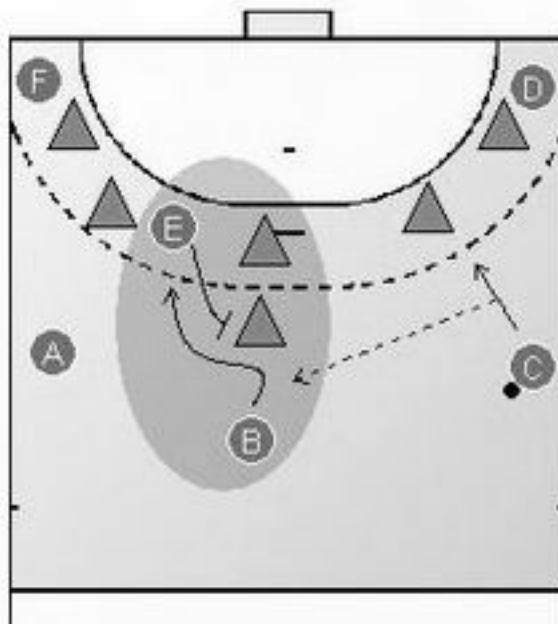
CRUCES: Se realiza entre dos jugadores al producirse la fijación del defensor par, por lo que el jugador que recibe el balón se cruza por detrás para ganar espacio para el lanzamiento.



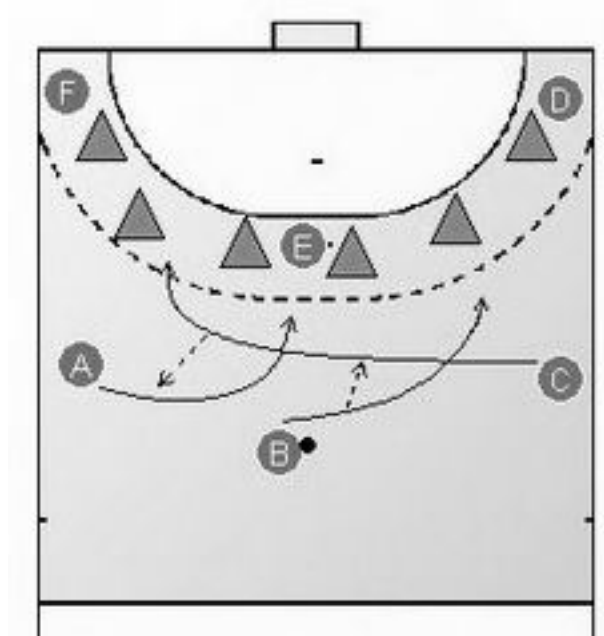
PERMUTAS: Entre dos jugadores permutando o cambiando su puesto específico



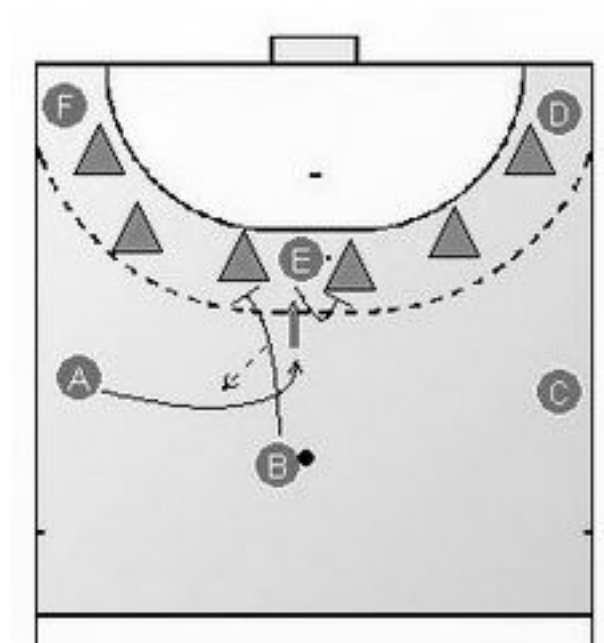
BLOQUEOS: Se realiza al bloquear con el cuerpo la trayectoria de un defensor en beneficio del poseedor del balón.



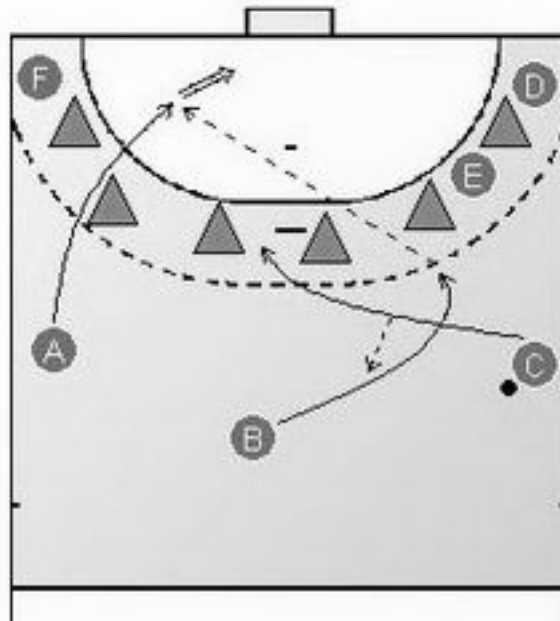
CORTINAS: Desplazamiento de un jugador a un puesto no colindante en beneficio de otro jugador al crear dudas en los cambios del oponente.



PANTALLAS: Acción de dos o más jugadores que realizan un bloqueo para que otro jugador tenga una opción de lanzamiento exterior.



JUEGO AÉREO (FLY): Acción de colgar el balón en el área del rival, recibiendo en el aire y lanzando antes de tocar el suelo.

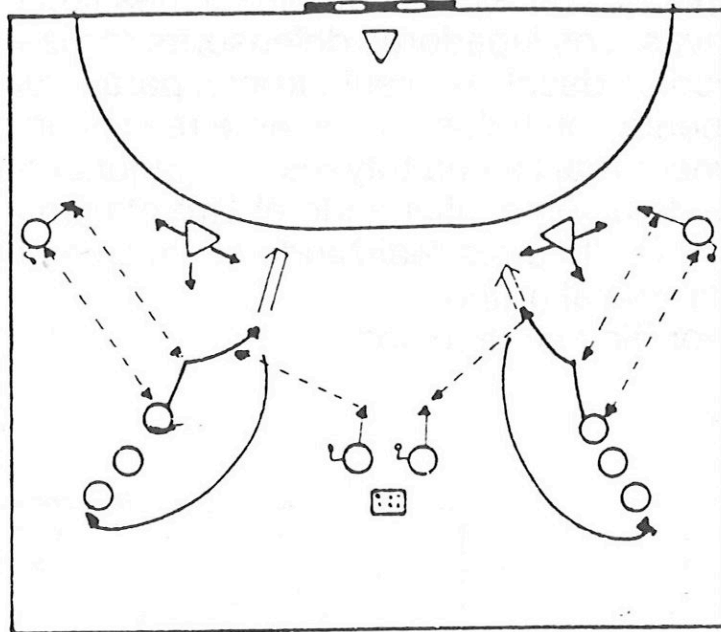


FASE B: Indicaciones para la realización de la práctica

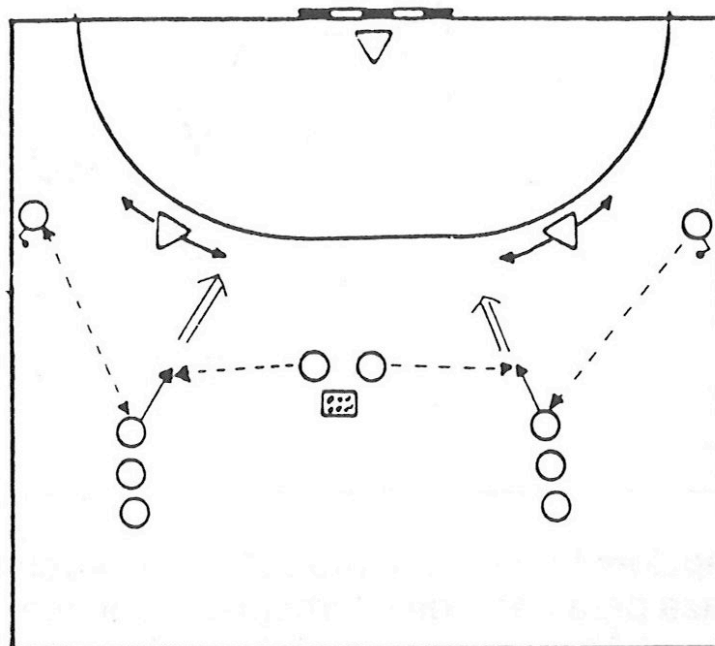
- **Opción A:** para aquellos alumnos que cursan la asignatura “**Deportes Colectivos I Balonmano**” con el profesor Jose Julio Espina Agullo:
 - Realizar los dibujos/diagramas del Trabajo nº 3 “**Táctica y sistemas de juego**” utilizando el software Utilius coachAssist.
 - **Formato de entrega:** A través del campus virtual, en formato Word/PDF del mismo trabajo que se entrega para la asignatura Deportes Colectivos I.
 - **Fecha de Entrega:** **10/12/2009**
- **Opción B:** aquellos alumnos no contemplados en la opción A.
 - **Realizar un documento gráfico con 7 situaciones de juego, ejercicios o tácticas derivadas de cualquier deporte de equipo utilizando Utilius coachAssist.** El documento puede contener explicaciones de las actividades, fotografías y/o enlaces a videos.
 - **Formato de entrega:** A través del campus virtual, en formato Word/PDF. Recuerda que el mismo utilius coach assist permite exportar directamente los ejercicios a PDF.
 - **Fecha de Entrega:** **10/12/2009**

Ejemplo de posibles ejercicios a realizar con **utilius** **coachAssist**

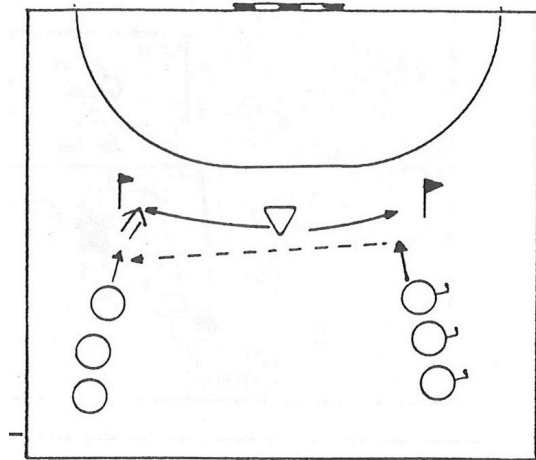
1. El jugador en posición de extremo intercambia con un balón medicinal distintos pases con el lateral. En un momento dado cesan estos pases el lateral recibe un balón de un pasador situado en la posición central efectuando el lanzamiento. Durante todas estas actuaciones el defensor realiza desplazamientos tratando de dificultarlos.



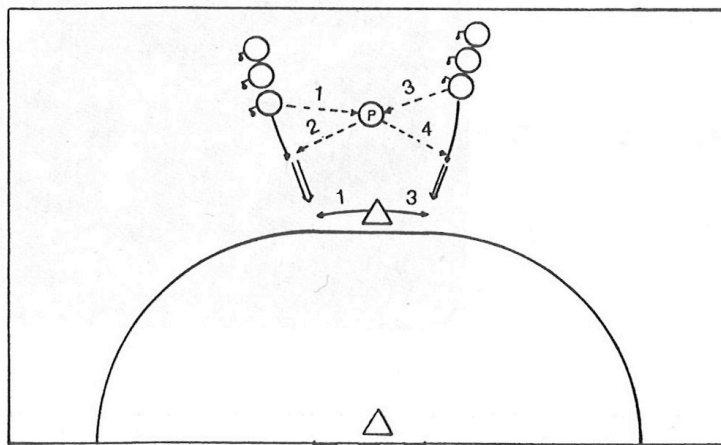
2. Extremo y lateral realizan acciones ofensivas intercambiando pases con un balón medicinal ante los cuales reacciona el defensor; en un momento dado cesan estos pases y el lateral recibe el balón procedente de un pasador en posición de central efectuando el lanzamiento; a continuación recoge el balón y se reincorpora a su grupo.



3. Trabajo de penetraciones sucesivas de dos atacantes pasándose el balón ante un defensor que se desplaza marcando las dos líneas de tiro. Ante lanzamiento bloqueaje de balón.



4. Dos grupos de laterales con balón. Un pasador central. Un defensor central. Lanzamientos alternativos desde ambos laterales. Un defensor central se desplazará marcando la línea de tiro, con el objetivo de bloquear el lanzamiento.



5. Dos grupos de atacantes con balón realizan de forma alternativa un trabajo primero de desmarque sin balón y segundo de desmarque con balón buscando la mejor trayectoria de penetración a portería. Tras lanzamiento cambio de grupo.

