

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE NICARAGUA UNAN-LEÓN



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

EDUCACION FÍSICA

Tema:

Relación de los Rasgos de personalidad y el bajo rendimiento en jugadores de béisbol de la Liga Juvenil en el Reparto Antenor Sandino de León, febrero-julio.

Integrantes:

Br. Javier Espinoza Espinal.

Br. Edwin Aurelio Garache E.

Br. Juan Ramón Espinoza E.

Br. Everth Manuel Vargas.

Tutor: Lic. Eddy Otero

¡A la libertad por la Universidad!



DEDICATORIA

A Dios nuestro Padre Celestial, quien al darnos su amor infinito nos concedió la dicha de coronar nuestra profesión.

A nuestra familiares, quienes con su comprensión y solidaridad estuvieron con nosotros año con año, Hasta culminar nuestra carrera.



AGRADECIMIENTOS

Al Msc. Richard Reyes por habernos guiados a instar a seguir y por brindarnos toda las herramientas necesarias para llevar a cabo nuestra investigación.

A la Lic. María Asunción Espinoza, por habernos orientados durante el proceso de realización de nuestra Tesis.

A todos nuestros maestros que nos ayudaron a seguir adelante y que nos brindaron su tiempo y sus conocimientos.

A todas las personas que de una u otra manera nos han brindado su apoyo sin condición alguna en el transcurso de nuestra formación tanto personal como profesional.



INDICE

	Página
Dedicatoria	
Agradecimiento	
I. Introducción	5
II. Antecedentes	7
III. Justificación	13
IV. Planteamiento del problema	14
V. Objetivos	15
VI. Hipótesis	16
VII. Marco Teórico	17
VIII. Diseño Metodológico	42
IX. Operacionalización de variables	44
X. Resultados	46
XI. Análisis de Resultados	58
XII. Conclusiones.	60
XIII. Recomendaciones.	62
XIV. Bibliografía	63
Anexos	65



I. INTRODUCCIÓN.

Al referirnos al deporte en general, los componentes psicológicos y emocionales trascienden los aspectos puramente físicos, técnicos y tácticos de la ejecución deportiva y tanto el éxito como el fracaso de un deportista proceden de una combinación de capacidades condicionales físicas (fuerza, velocidad, resistencia), técnicas (golpeo, control) y psicológicas (personalidad, habilidades de afrontamiento).

Partiendo de la afirmación que “aunque el deporte se juega con el cuerpo, la victoria se consigue con la mente”, diferentes autores han investigado qué variables psicológicas intervienen en la práctica y rendimiento deportivo. Si nos centramos en artículos que recogen revisiones de temas estudiados en este campo, podemos comprobar que las investigaciones sobre personalidad, han sido un tema presente a lo largo de los años.

El estudio de la personalidad del deportista se ha convertido en el argumento dominante de la investigación de las motivaciones, la personalidad y de los efectos de su interferencia sobre la dinámica psicomotora del juego y de la competición.

La multiplicidad de especializaciones de la práctica deportiva, la intensidad de su práctica, así como la significancia social del buen desempeño en las competiciones conlleva a que se den determinadas respuestas psicológicas y físicas en el encargado de su puesta en práctica.

En países europeos occidentales, se han efectuado evaluaciones del rendimiento físico y mental relacionándolo con el bajo rendimiento de los jugadores a partir de estudios de su personalidad, aunque también evaluaban la dinámica de grupo en equipos y la actitud deportiva mediante pruebas de laboratorio, sobre tiempos de reacción, percepción, concentración y vigilancia.



A partir de estas investigaciones los científicos coinciden en que se deberían considerar factores asociados al bajo rendimiento de los jugadores la herencia genética, el biotipo y las capacidades físicas. Desde un prisma psicológico, la inteligencia, la creatividad, el control emocional y los rasgos de personalidad; y otros como: la alimentación, el estado de maduración sicofísico, la experiencia, las relaciones sociales y el medio ambiente.

Relacionando con el alto rendimiento factores como: vigor, inteligencia, autoconfianza, control emocional, optimismo, determinación o capacidad de liderazgo y motivación; todas ellas componentes de la personalidad.



II. ANTECEDENTES.

Existen evidencias de que se han practicado juegos con un palo y una bola desde los primeros albores de la civilización. Culturas antiguas, en Persia, Egipto y Grecia, practicaron juegos con un palo y una bola para divertirse y como parte de ciertas ceremonias. Juegos de este tipo se extendieron durante la Edad Media por toda Europa y se hicieron populares en variadas formas. Los europeos introdujeron juegos similares en sus colonias de América hacia el siglo XV. Existen, a pesar de la versión popular del origen del béisbol creado por Double day, numerosas referencias a los términos "base ball" y "bat-and-ball" en documentos de los primeros años del siglo XVIII.

El origen del béisbol en realidad debería ser definido como la evolución del béisbol, pues con base en lo que los historiadores del juego han venido encontrando, es una derivación del juego "stool ball" que data desde la Edad Media y, a su vez, el "stool ball" proviene de juegos rituales practicados en el mundo antiguo. La primera referencia del término "basse ball" se da en 1744 poco menos de 100 años antes de que Abner Double day supuestamente lo inventara en Cooperswton, Nueva York en 1839.

En 1744 surge en Inglaterra la primera evidencia impresa del juego 'Base Ball' que fue publicada en un libro de pasatiempos infantiles. Entre ese año y 1796 surgen varias referencias más sobre base ball en Europa dando cuenta de un juego de pequeñas dimensiones jugado por niños y niñas. En 1796 se publican en Alemania las primeras reglas de "basse ball" lo que da cuenta de que, probablemente, en ese país ya se practicaba el juego.

El juego emigra de Europa a América entre mediados y finales del siglo XVIII llevado por los colonos ingleses que se establecían en el Nuevo Mundo. La primera referencia de base ball jugándose en Estados Unidos data de abril de 1778 registrada en su diario por el soldado George Ewing: "hice ejercicio por la tarde y en los intervalos jugué base".



En 1786, el estudiante de Princeton, John Rhea Smith, menciona en su diario que

“Un buen día, jugué `baste ball` (sic) en el campus pero fui batido porque fallé catcheando y golpeando la bola”. Posteriormente, en 1791, se emite una prohibición en el pueblo de Pittsfield Massachussetts para “preservar las ventanas de la nueva Casa de Juntas, ninguna persona, será permitida de practicar los juegos llamados Wicket, Cricket, Base Ball, Football, Cat, Fives o cualquier otro juego de pelota, dentro de una distancia de 80 yardas de la referida Casa de Juntas”.

De cualquier forma, es a partir de la lista de reglas publicadas por Alexander Cartwright en 1845, conocidas como las *Knickerbocker Rules* por ser las aplicadas por el equipo Knickerbockers, que se estableció y evolucionó la forma moderna del juego.

La historia del béisbol nicaragüense

La historia del béisbol nicaragüense comienza con la inquietud por el deporte a finales del Siglo XIX. En 1888, en Bluefields en la Costa del Caribe, siendo un protectorado británico, un comerciante estadounidense, Albert Addlesberg, aprovechó una indisciplina entre jugadores locales de cricket y directivos, y comenzó a enseñar el béisbol con la promesa que si practicaban bien les traería útiles de Estados Unidos.

Por otra parte, en la Costa del Pacífico, en 1891, varios jóvenes, la mayoría provenientes de universidades de Estados Unidos forman “La Sociedad de Recreo”, presidida por el ex presidente Adán Cárdenas, abuelo de nuestro fraterno René Cárdenas, considerada la mejor voz del deporte en Nicaragua.

En esa sociedad se practicaron varios deportes, pero el béisbol empezó a calar más entre los jóvenes de la época. No hubo ligas organizadas sino hasta 1915; se jugaban torneos amistosos o municipales.



Algunos equipos fueron el Japón de Granada, que junto al Rusia de Masaya, fueron fundados en 1904; el Bóer de Managua fue formado por el cónsul de Estados Unidos Carter Donaldson en 1905, y el Titán de Chinandega fundado en 1910. En 1925, se juega una especie de Juegos Centroamericanos, el béisbol compite en San José, Costa Rica.

Nicaragua venció a los costarricenses, y dos veces al Coco Solo, campeón de las bases estadounidenses en la Zona del Canal de Panamá, que incluía algunos profesionales. En 1932 llega de gira una selección dominicana, con su lanzador estrella Sijo Gómez, quien había jugado con los Cuban Stars de las Ligas Negras.

En 1933 arriba el primer ex Grandes Ligas, Manuel "Patato" Cueto, veterano de los Rojos de Cincinnati. También llega un equipo de jugadores del Atlántico, grandes estrellas que se establecen en el Pacífico.

En 1935 Nicaragua participa en los Juegos Centroamericanos de El Salvador, quedando empatado con Panamá en el segundo lugar atrás de Cuba. En 1938 obtienen el tercer puesto detrás de Cuba y Panamá, en Panamá, después de vencer a México. Ese mismo año se juega en Inglaterra una gira de exhibición de Primera Serie Mundial Amateur, gracias a los esfuerzos del fundador de la federación internacional Les Mann. En 1939 Mann propone que Cuba organice la segunda, lo que se acepta, y Nicaragua acude a la cita. Cuba gana invicta, 6-0, mientras Nicaragua (3-3) queda segunda y Estados Unidos (0-6) en tercer lugar. Nicaragua participa en la III (1940) y IV (1941), y en general el béisbol nicaragüense se concentra en esos eventos.

Francisco "Lefty" Dávila se convierte en el primer profesional nicaragüense, al firmar después de la Serie Mundial de 1944 con el Magallanes de Venezuela, luego juega con el Syracuse en 1945 de la organización de los Rojos de Cincinnati. La primera Liga Profesional Nicaragüense nació en 1956 luego que los directivos de equipos se animaron al ver la gran emoción de los fanáticos cuando jugadores extranjeros participaron en el Campeonato Nacional.



El sábado 3 de marzo de 1956, se inauguró en el Estadio Nacional la Liga Profesional Nicaragüense con el juego entre San Fernando y Bóer. Ese primer campeonato fue declarado desierto debido al magnicidio de Somoza García el 29 de septiembre de 1956.

En febrero de 1957, el sistema eléctrico llegó al Estadio Nacional y se jugó el segundo campeonato, quedando campeón el León. Los primeros años de la pelota nicaragüense fue a un nivel Clase A y fueron llamadas Ligas Independientes, ya que se jugaban en el verano. No obstante, para la segunda temporada empezó a mejorarse.

El equipo León estableció contrato de trabajo con los Cuban Sugar Kings de la Liga Internacional Triple A. En 1957, Nicaragua se afilió al Béisbol Organizado y empezaron a jugar sus torneos en el invierno. En la temporada de 1957-1958, León vence al 5 Estrellas. Seguidamente sostiene una serie con los Venados de Mazatlán (México) y Vanytor (Colombia), en la llamada Serie Panamericana. León quedó campeón en ese evento. En la temporada 1961-1962, Nicaragua jugó junto con Panamá, con dos equipos por ambos países. Los equipos fueron Bóer y 5 Estrellas (nicas) y Cerveza Balboa y Marlboro (canaleros).

La final fue en Nicaragua, venciendo Marlboro al Bóer, cuyo equipo representó a ambos países a la Serie Interamericana, que había sustituido a la Serie del Caribe al ausentarse Cuba, jugándose ese año en Puerto Rico.

En la temporada de 1962-1963, Bóer ganó las dos vueltas y va a la Serie Interamericana, jugada en Panamá, quedando de segundo. El campeón fue Chiriquí-Bocas (Pan). Mayagüez (PR) terminó tercero y Valencia (Ven) de último.

En la temporada de 1963-1964, 5 Estrellas derrota a Oriental, y luego se titula campeón de la Serie Interamericana al vencer de nuevo a Oriental. Marlboro de Panamá quedó tercero y los Senadores de Puerto Rico de últimos. La Liga Profesional culminó en 1967 debido a problemas económicos. En ese período Bóer y León fueron los equipos más exitosos, al conquistar tres campeonatos cada uno.



Luego debutó en 1977 Tony Chévez, también con los Orioles. Después vinieron, Al Williams, David Green, Porfirio Altamirano, Marvin Benard, Vicente Padilla, Oswaldo Mairena y Devern Hansack.

En 2004-05 renace la Liga Nicaragüense de Béisbol Profesional, ya se juega su III Campeonato, y esperan ingresar a las Series del Caribe en un futuro. Los nicaragüenses han producido figuras que han jugado en las Grandes Ligas, siendo el primero precisamente el estelar lanzador Dennis Martínez, el único latinoamericano en lanzar un juego “Perfecto” en las Grandes Ligas.

Orígenes del beisbol juvenil del Reparto Antenor Sandino Hernández.

Surgió en el año 2007 con el objetivo de masificar el deporte en el reparto y darle a los jóvenes un espacio de entretenimiento sano para evitar el consumo de drogas y la integración a las pandillas, así como rescatar a los que ya tenían una adicción.

Los primeros organizadores de los equipos de la primera liga juvenil fueron Don Coronado María Pérez y José Benito Paíz, patrocinados por la Alcaldía Municipal a través del licenciado Silvio Peres quienes ayudaron a pagar los jueces y donaron el material deportivo necesario para llevar a cabo el proyecto.

En la actualidad la liga se sigue manteniendo con la cooperación de los miembros de los equipos y directivas, contribuyendo con un monto de C\$10 y C\$20 córdobas por persona y pagar a los jueces y anotadores.

Equipos que conformaron la primera liga de beisbol juvenil en el 2007.

Equipos	Manager
1. Los Pretiles	1. Bayardo Rubio
2. Talchocote	2. Nicolas Martínez
3. Hermita	3. Luis López
4. J.B.	4. Benito Paíz
5. Lino Arguello	5. Medardo Pastran
6. Los veteranos	6. Alfonso Chavarría
7. Los Halcones	7. Jesús Munguía.



Los Rasgos de Personalidad en relación al bajo rendimiento deportivo.

Eysenck (1985) y Costa y McCrae (1995) van en la línea planteada por las revisiones realizadas por Rhodes y Smith (2006) y García-Naveira (2007), en la que la extraversión (activo, optimista, impulsivo y capaz de establecer fácilmente contactos sociales), estabilidad emocional (sosegado, sereno y despreocupado) y responsabilidad (tendencia a ser ordenado y hacia el logro) fueron identificados como correlatos de la actividad física, mientras que los rasgos apertura a la experiencia y afabilidad del modelo Big-Five, y el rasgo psicoticismo del modelo de Eysenck no fueron asociados con la actividad física.

En cuanto al modelo de Cattell (1975) los *deportistas de modalidad grupal* (por ejemplo, el beisbol) destacan por aspectos sociales como la extraversión, dependencia, agresividad, autodomio y responsabilidad social, y por una menor ansiedad, estabilidad emocional y razonamiento abstracto, y también, por una mayor confianza y buen humor que los deportistas de deportes individuales. Además, los deportistas de equipo tienden a satisfacer sus propias necesidades y las del grupo, mientras que los deportistas de deportes individuales tienden al individualismo.

Weinberg y Gould (2007) indican que las principales investigaciones sobre la personalidad de los deportistas están orientadas hacia la identificación de un cierto número de rasgos que los definan. El rasgo de personalidad representa la tendencia característica que muestra la persona a actuar y comportarse de una cierta manera. Estas investigaciones, esencialmente fundadas en cuestionarios de personalidad (16PF de Cattell, el EPQ de Eysenck y el NEO-FFI de Costa y McCrae), se basan en la determinación de los rasgos correspondientes por la participación deportiva y en la obtención de mejores resultados en el dominio de las competiciones. Si se identifican los rasgos que presentan los deportistas y el grado en el que los posee, posiblemente podríamos saber la forma en que se comportará o, al menos, explicar sus posibles reacciones psicológicas.



III. JUSTIFICACIÓN

Como docentes hemos observado las características psicológicas de los jóvenes en los deportes, y cómo éstas afectan al rendimiento deportivo.

Al evaluar a cada uno identificamos una serie de características de personalidad que los diferencian de los otros (por ejemplo, mayor actividad), percibiéndose, incluso, diferencias en función del tipo o modalidad deportiva (mayor sociabilidad en deportes de equipo que en deportes individuales). Por otra parte, los deportistas de éxito destacan por poseer una serie de características psicológicas únicas, siendo común escuchar a entrenadores y técnicos deportivos decir que aquellos deportistas de alto rendimiento “son jugadores con personalidad”, quizás haciendo referencia a rasgos como la agresividad, optimismo, responsabilidad, etc.

Es un tema recurrente entre psicólogos, entrenadores y demás profesionales, conocer cuáles son las características de personalidad del deportista, para de este modo, intentar mejorar al máximo su rendimiento deportivo en la competición.

De esta forma, nuestras inquietudes de investigación se centraron desde un inicio en analizar tanto la personalidad del deportista, así como su relación con el rendimiento deportivo. Estas pretensiones se concretan en este trabajo con el análisis de las diferencias en el Estilo de Personalidad entre deportistas de la liga juvenil de beisbol del Reparto Antenor Sandino en función del rendimiento deportivo en los entrenamientos.



IV. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

Al iniciar nuestro trabajo de investigación nos propusimos darle solución a una necesidad existente producto de la Relación de los Rasgos de personalidad y el bajo rendimiento en jugadores de béisbol de la liga juvenil en el Reparto Antenor Sandino de León, febrero-julio.

En base a todo esto, nuestro presente trabajo de investigación plantea, la no existencia de las técnicas adecuadas para el mejoramiento del rendimiento en los jugadores de beisbol en relación a los rasgos de personalidad, producto de todo esto no hacemos la siguiente pregunta:

¿Cuáles son los rasgos de personalidad que se relacionan con el bajo rendimiento en jugadores de los equipos de béisbol de la liga juvenil del reparto Antenor Sandino?



V. OBJETIVOS

Objetivo General.

- Identificar la relación de los rasgos de personalidad y el bajo rendimiento de los jugadores de béisbol de la liga juvenil del reparto Antenor Sandino de León.

Objetivos Específicos.

- Describir los principales rasgos de personalidad de los jugadores de la liga juvenil de beisbol.
- Valorar las técnicas de entrenamiento de los jugadores de beisbol.
- Determinar si existe relación entre los rasgos de personalidad y el bajo rendimiento de los jugadores de beisbol, a través del test de Los Cinco Grandes Factores de Personalidad y la Hoja de Evaluación del rendimiento de los jugadores en el entrenamiento de beisbol.



VI. HIPÓTESIS.

Los factores que inciden en el bajo rendimiento de los equipos de beisbol de la Liga Juvenil del Reparto Antenor Sandino podrían ser:

Los rasgos de personalidad; las características de personalidad como extraversión y la estabilidad emocional moderan y están positivamente asociadas con la participación y éxito deportivo, mientras que las personas con rasgos de personalidad de neuroticismo, introversión y conformidad afectaran el rendimiento de los jugadores en el campo.

El estado físico; las enfermedades y lesiones afectan el rendimiento de los deportistas.

Las técnicas utilizadas por los entrenadores no son las adecuadas para desarrollar una personalidad enfocada al tipo de juego colectivo, en el que tienen que ser empáticos, extrovertidos, organizados, disciplinados y creativos. Además, el no contar con un programa que permita evaluar los logros alcanzados y las dificultades presentadas durante el entrenamiento, contribuyen al bajo rendimiento de los atletas en los diferentes procesos de su formación deportiva.



VII. MARCO TEÓRICO.

Desde los comienzos de la civilización, el hombre practicó juegos para divertirse, o para celebrar ceremonias. Y entre estas primeras prácticas, se utilizaron entre otros, los juegos con un palo y una bola. Estos juegos que aparecen en pueblos antiguos como Persia, Grecia, Egipto, se fueron practicando en mayor medida en la Europa Medieval, y fueron dando versiones distintas de juegos.

Al comenzar el siglo XIX en Estados Unidos, mucha gente jugaba cricket en las ciudades, en cambio en los poblados y comunidades rurales se jugaba más el rounders que sería el antecedente directo del Béisbol, pues guarda similitudes con este deporte moderno. Se usaron varios nombres, y los reglamentos iban variando en uno u otro lugar: fue rounders, town ball, one o' cat, y por último el que se usa hasta la actualidad: béisbol (Base Ball).

El beisbol es considerado uno de los deportes más populares de Estados Unidos, Japón (actual campeón del Clásico Mundial de Béisbol), Canadá, Corea del Sur (actual campeón olímpico), Taiwán, Cuba (actual campeón panamericano), Australia, México, Nicaragua, Panamá, Puerto Rico, Sudáfrica, Holanda, República Dominicana, Italia (actual campeón europeo), Colombia y Venezuela. Los países considerados potencias de este deporte se encuentran concentrados en América (Norte, Central, Caribe) y en Asia, siendo los Continentes Europeo y Africano los más rezagados, aunque Europa cuenta con dos buenos exponentes como Holanda e Italia.

Definición de beisbol.

El **béisbol**, **beisbol** o **pelota base** (del inglés *baseball*), es un deporte de conjunto jugado entre dos equipos de 9 jugadores cada uno.

Se juega en un extenso campo de césped natural o artificial (con excepción de la zona donde los jugadores de la ofensiva corren para alcanzar las bases, ubicadas en



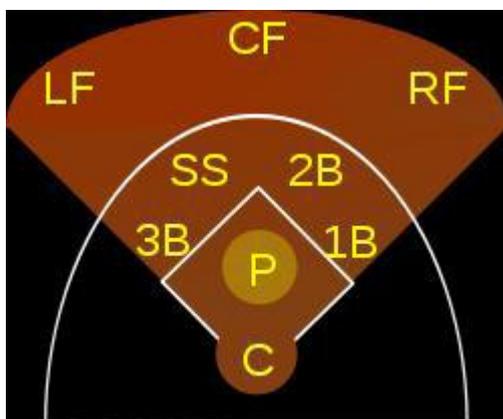
los vértices del área cuadrangular llamada diamante, y *anotar*, llamada línea del corredor, y el área del lanzador donde el terreno es una loma de tierra). ⁽⁷⁾

Objetivos del Beisbol.

El objetivo del juego es golpear una pelota con un bate (*batear*), desplazándola a través del campo y correr por el campo interno de tierra (*infield*) buscando alcanzar la mayor cantidad de bases posibles hasta dar la vuelta a la base desde donde se bateó (*home*) y lograr anotar el tanto conocido como carrera, mientras los jugadores defensivos buscan la pelota bateada para eliminar al jugador que bateó la pelota o a otros corredores, antes que éstos lleguen primero a alguna de las bases o consigan anotar la carrera.

El equipo que anote más carreras al cabo de los nueve episodios, llamados innings que dura el encuentro, es el que resulta ganador. Si al término de los nueve innings regulares persiste un marcador igualado en carreras, el encuentro se extiende cuanto sea necesario para que haya un ganador, según las reglas básicas del juego no existe el empate, el cual es permitido sólo en ligas amateurs e infantiles para limitar el desgaste de los jugadores.

Descripción del Campo de béisbol.





- 1) Bullpen: Lugar dispuesto para el calentamiento de los lanzadores.
- 2) Bases: Son tres de los cuatro puntos que el corredor debe tocar para anotar una carrera.
- 3) Home: Es la base inicial y meta, cuarto punto de la carrera.
- 4) Goma de lanzador: Debe estar en contacto con el pie del jugador en el momento del lanzamiento.
- 5) Cajón de entrenador: Es el área dentro del cual permanece el entrenador para dirigir al equipo en ataque.
- 6) Dugout-Banquillo: Es el lugar donde se colocan los jugadores del equipo mientras esperan su turno.
- 7) Valla exterior: Es una cerca que delimita el terreno bueno con el exterior.
- 8) Back stop: Valla o similar situada detrás del Home.
- 9) Círculo del bateador: Es el lugar donde espera su turno el bateador.
- 10) Círculo del lanzador: Área donde se encuentra la goma del lanzador/a.
- 11) Línea de foul: Línea que delimita el terreno bueno del malo.

Medidas reglamentarias y características del campo de béisbol

Parámetros Distancias

Béisbol Infantil 24,38 metros

Béisbol (Resto categorías) 27,24 metros

b = distancia entre Home y la Goma de Lanzamiento.

Béisbol Infantil 17.06 metros

Proceso del Juego

Las posiciones de los jugadores en el terreno son las siguientes:

1. Lanzador :(Pitcher).
2. Receptor : (Catcher).
3. Primera base: (First baseman).



4. Segunda base: (Second baseman, aunque se le conoce como el defensor de la segunda base, se coloca entre segunda y primera).
5. Tercera base: (Third baseman).
6. Campocorto, parador en corto: (Short stop, jugador que se encuentra entre tercera y segunda, y que de igual forma defiende la segunda base).
7. Jardinero izquierdo o exterior izquierdo (Left fielder).
8. Jardinero central o exterior central (Center fielder).
9. Jardinero derecho o exterior derecho (Right fielder).
10. Bateador designado (Designated hitter: es una posición del béisbol utilizada por algunas ligas, que permite seleccionar a un jugador para que batee en lugar del lanzador, pero no ocupa ninguna posición defensiva en el campo).

El equipo visitante es el primero que "ataca", es decir, que batea. Van saliendo de uno a uno siempre en el mismo orden de bateo para intentar batear y no ser eliminados. El turno de bateo cambia al otro equipo, que defendía, cuando se elimina a tres jugadores del equipo que bateaba.

Así van cambiando de ataque a defensa hasta un máximo de nueve veces. Cada vez que un equipo ataca y defiende se pasa una entrada (*inning*). Al final de las nueve entradas, si no hay empate se acaba el partido, si lo hay, se van jugando entradas adicionales hasta que uno de los dos equipos consiga más carreras que el otro al finalizar el *inning* completo.

La zona básica de juego es un cuadrado denominado "cuadro" o "diamante", colocado sobre uno de sus vértices se sitúa el *home* o *home plate* (lugar de bateo). Las carreras (anotaciones) se registran cada vez que el bateador corre todas las bases del cuadro.



Reglas.

Las reglas básicas del juego son relativamente sencillas, si bien hay algunas específicas para situaciones concretas.

Básicamente se trata de golpear la bola o pelota de béisbol lo más fuerte y colocada posible, aunque algunas jugadas importantes como el "toque de sacrificio", en zonas de español meridional "*toquecito*" (golpe suave a la bola que hace que apenas avance), y que tiene como objetivo hacer que los corredores que están en base se coloquen más cerca de anotar una carrera, pueden producir jugadas muy positivas de ataque para el equipo atacante. Si el "toque de sacrificio" o "toquecito" sale de la zona de juego cuando la cuenta del bateador lleva dos strikes este será tomado como un out ("ponche").

El lanzador dispone de cuatro posibles lanzamientos erróneos, que permitirían al bateador avanzar a primera base, mientras que el bateador (del otro equipo) dispone de tres fallos al batear antes de ser eliminado. Si el lanzador lanza mal la cuarta vez, el bateador consigue una base, sin necesidad de batear la bola. Mientras que si el bateador falla por tercera vez una bola buena o intento de bateo, queda eliminado. Ese recuento de lanzamientos y bateos malos se denomina "cuenta".

Bateo.

- Si el bateador consigue conectar la bola o pelota de béisbol, hay básicamente cuatro posibilidades:
- Si la bola toca el suelo antes de que ningún jugador a la defensiva la atrape, y el bateador logra alcanzar la primera base antes de que los defensores consigan tocar con la bola o pisar la primera base (out), se denomina "Sencillo".
- Si el bateador consigue llegar hasta la segunda base, sin que el equipo a la defensiva cometa ningún error, se denomina "Doble", si llega hasta la tercera base (sin error de la defesa) se denomina "Triple", y si llega a *home* (sin error de la defensa) se denomina "Cuadrangular"



- Si la bola es atrapada en el aire sin que toque el suelo por un jugador a la defensa, el bateador queda eliminado. Si la bola está dentro del terreno de juego, tiene que correr, no puede esperar a ver si el batazo es malo.
- Si la bola es bateada pero está fuera de los límites laterales de la zona de juego es "foul". En ese caso el bateador se suma en su "cuenta" un strike, si en su cuenta tiene menos de dos strikes; pero si el bateador tiene como "cuenta" 2 strikes y batea un foul, este seguirá bateando sin ser *out* (eliminado). Ahora bien si la bola fuese fuera de los límites laterales de la zona de juego, pero un jugador de la defensa la atrapase en el aire (aunque esté fuera de los límites laterales de la zona de juego), el bateador también quedaría eliminado.
- Si la bola sale volando por encima del límite de fondo de la zona de juego, es un cuadrangular o "jonrón" -del inglés "homerun"-, es decir, el bateador da la vuelta al cuadro hasta llegar al home y se anota una carrera. Si además había alguno de sus compañeros en las bases, ellos también corren hasta el home y anotan carreras, una por cada jugador que hubiera en base y otra que se anota el bateador.

El corredor.

- Un corredor adquiere el derecho a una base desocupada cuando la toca antes de que sea puesto out. El corredor entonces tiene derecho a la base hasta que sea puesto out, o forzado a dejarla vacante por otro corredor con derecho leal a esa base.
- Si un corredor adquiere legalmente el derecho a una base, y el lanzador asume su posición de lanzar, el corredor no puede retornar a una base previamente ocupada.
- Al avanzar, un corredor tocará la primera, segunda, tercera y el home en su orden. Si es forzado a retornar, él deberá retocar todas las bases en orden inverso a menos que la pelota esté muerta. En tales casos, el corredor puede ir directamente a su base original.



- Dos corredores no pueden ocupar una base, pero si, mientras la bola está viva, dos jugadores están tocando una base, el corredor siguiente será out, cuando sea tocado. El corredor precedente tiene derecho a la base.

El lanzador (Pitcher).

- Lanzamientos Legales. Existen dos posiciones legales de lanzamiento (pitching positions), la posición de impulsarse (Windup Position) y la posición de preparado (set position), pudiéndose utilizar cualquiera de ellas en cualquier momento.
- Los lanzadores tomarán las señas de sus receptores mientras están sobre la goma del pitcher.
- Los lanzadores pueden despegarse de la goma después de recibir las señas pero no podrán pisarla de nuevo en forma rápida y lanzar. Esto puede ser considerado por el árbitro como un lanzamiento apresurado (quick pitch) cuando el lanzador se despegue de la goma, debe dejar caer las manos sobre sus costados.
- No se le permitirá a los lanzadores despegarse de la goma cada vez que tomen una seña.
- Cuando un lanzador sostiene la pelota con ambas manos enfrente de su cuerpo, con su pie pivote enteramente sobre o enfrente y haciendo contacto, pero no fuera, del extremo de la caja, y su otro pie libre, se le considerará que está en Posición de Impulsarse (Windup Position).
- El lanzador puede tener un pie, no el pie pivote, fuera de la caja y a cualquier distancia que él desee detrás de una línea que es la extensión del borde de atrás del plato de lanzar (pitcher's plate) pero no a cada lado de dicho plato.
- El lanzador podrá con su pie `libre´ tomar un paso hacia adelante y un paso hacia atrás, pero bajo ninguna circunstancia, podrá hacerlo hacia los costados, es decir hasta los lados de primera base y de tercera base, de la goma de lanzar.
- Si un lanzador sostiene la pelota con ambas manos frente a su cuerpo, con su pie pivote enteramente (completamente) sobre o enfrente de él y haciendo



contacto, pero no fuera, del extremo de la caja, y su otro pie libre, se le considerará que se encuentra en la posición de `wind up`.

El lanzador no deberá:

- Llevar su mano de lanzar a su boca o labios, mientras se encuentre dentro del círculo de 18 pies que abarca el plato de lanzar.

Excepción: Cuando mediante acuerdo de los dos mánagers, el árbitro principal, antes de iniciarse el partido que se juegue bajo condiciones de tiempo frío, podrá permitir al lanzador soplar sobre su mano.

Penalidad: Por la violación de esta parte de la regla, los árbitros deben cantar inmediatamente una `bola`. Sin embargo, si se hiciera el lanzamiento y el bateador se embasa por un hit, por bateador golpeado u otra causa, y ningún otro corredor es puesto out antes de haber avanzado al menos una base, la jugada seguirá sin referencia a la violación. Los violadores consuetudinarios de esta regla estarán sujetos a multas por parte del presidente de la Liga.

Cantar el lanzamiento `bola`, amonestar al lanzador y hacer anunciar por los altoparlantes la razón de la medida.

En caso de una segunda violación hecha por el mismo lanzador en el mismo juego, éste será expulsado del juego.

Cuando un lanzador toma su posición al comienzo de un inning o cuando releva a otro, se le permite lanzar no más de ocho envíos preparatorios o de calentamiento a su receptor, en cuyo lapso de tiempo el juego queda suspendido. Una liga, por su propia cuenta, puede limitar el número de lanzamientos de calentamiento a un número menor de ocho, y tales envíos (lanzamientos) no deberán consumir más de un minuto de tiempo.



Si una repentina emergencia, causa que el lanzador entre al juego sin haber tenido la oportunidad de calentar el brazo, el árbitro principal le permitirá efectuar tantos lanzamientos de calentamiento como estime el árbitro.

Cuando las bases están desocupadas, el lanzador debe enviar la pelota al bateador dentro de un lapso de veinte (20) segundos a partir de haber recibido la pelota. Cada vez que el lanzador retarde el juego por la violación de esta regla, el árbitro deberá cantarle `bola´.

La intención de esta regla es la de evitar retardos innecesarios del juego. El árbitro debe insistir en que el receptor haga un retorno rápido de la pelota al lanzador, y que éste tome su posición sobre el cajón en forma expedita. Las demoras evidentemente que realice un lanzador deben ser penalizadas inmediatamente por el árbitro.

Casos en los que se aplica penalidad:

- Aplicar sustancias extrañas a la pelota.
- Escupir sobre la pelota, sus manos o su guante.
- Frotar la pelota con su guante, su persona o su vestimenta.
- Deteriorar la pelota en cualquier forma.
- Lanzar las llamadas pelota pulida (shine ball), bola de saliva (spit ball), bola de barro (mud ball) o bola esmerilada (emery ball). Sin embargo, el lanzador podrá frotar la pelota con sus manos limpias.

El árbitro (umpire).

- El presidente de la Liga designará a uno o más árbitros (umpires) para actuar oficialmente en cada juego de campeonato de la liga. Los árbitros serán los responsables de que el juego se desarrolle en concordancia con estas reglas oficiales y que se mantenga la disciplina y el orden en el campo de juego durante el partido.
- Cualquier decisión de los árbitros que sea a criterio, tales como, pero sin ser limitativas, de que si un batazo fue fuera o foul, o si un lanzamiento fue strike o



bola, o si un corredor fue out o safe, es inapelable. Ningún jugador, coach, mánager o sustituto, podrá objetar tales decisiones de apreciación.

- ▶ Los jugadores que dejen su posición a la defensiva o de sus bases, o mánager o coach que salgan del banco, o coaches que salgan de su caja de coach, para discutir sobre Bolas y Strikes, no se les permitirá hacerlo. Deben ser advertidos, si comienzan a protestar, de la sentencia de continuar haciéndolo se les expulsará del juego.
- ▶ Si solamente ha sido designado un solo árbitro (umpire) éste tendrá la jurisdicción completa de la administración de estas reglas. Puede ubicarse en cualquier posición del terreno que le permita cumplir con sus funciones (usualmente detrás del receptor pero algunas veces detrás del lanzador cuando hay corredores en base).
- ▶ Si hay dos o más árbitros (umpires) se designará a uno de ellos como árbitro principal (chief umpire) y los demás serán árbitros auxiliares.

El árbitro principal (chief umpire) se coloca detrás del receptor (usualmente se le llama árbitro del home). Sus deberes serán los siguientes:

- (1) Asumir la dirección y ser responsable, del correcto desarrollo del juego.
- (2) Cantar y llevar la cuenta de las bolas y strikes.
- (3) Cantar y decretar las pelotas fair y foul excepto aquellas que comúnmente están a cargo de los árbitros auxiliares.
- (4) Hacer todas las decisiones con respecto al bateador.
- (5) Hacer todas las decisiones excepto aquellas que comúnmente están reservadas a los árbitros auxiliares.
- (6) Decidir cuando un juego debe ser confiscado (forfeit).
- (7) Si se ha fijado un límite de tiempo, debe anunciarlo antes de iniciarse el juego.



(8) Informar al anotador oficial, la alineación (orden de bateo) y cualquier otro cambio en ella, al serle solicitado.

(9) Anunciar las reglas especiales de terreno a su discreción.

Un árbitro auxiliar puede tomar la posición en el terreno de juego que a su juicio sea la mejor, para dar decisiones en las bases. Sus deberes son:

(1) Efectuar todas las decisiones en las bases excepto aquellas que estén reservadas específicamente al árbitro principal.

(2) Tener autoridad concurrente con el árbitro principal en lo que se refiere a cantar tiempo, balk, lanzamientos ilegales, y deterioro de la pelota ocasionado por cualquier jugada.

(3) Ayudar al árbitro principal en todo para hacer cumplir, con excepción de la declaratoria de confiscación (forfeit) y tendrá igual autoridad que el árbitro principal para hacer cumplir estas reglas y mantener la disciplina.

Una regla muy importante para los árbitros (umpires) es la de estar siempre `En Posición de ver cada Jugada´. Aun cuando su decisión sea cien por ciento acertada, los jugadores siempre cuestionarán que no estaba colocado para poder ver la jugada en forma clara y definida. Finalmente, el árbitro debe ser cortés, imparcial y firme, y de esa forma atraerse el respeto de todos.

El anotador oficial

- El presidente de la liga designará un anotador oficial para cada juego del campeonato de la liga. El anotador oficial observará el juego desde una posición en el palco de la prensa. El anotador tendrá la única autoridad para adoptar todas las decisiones que impliquen juicio, tales como si el avance de un bateador a primera base es a consecuencia de un hit o un error.
- Él comunicará dichas decisiones al palco de prensa y a las casetas de radio mediante señas hechas con la mano o a través del sistema de



intercomunicadores del palco de prensa, e informará al anunciador oficial de tales decisiones si son solicitadas.

- El anotador oficial deberá realizar todas las decisiones oficiales dentro de las veinticuatro (24) horas después que un juego haya sido oficialmente concluido. Ninguna decisión será cambiada después de esto, excepto, que el anotador puede hacer una petición inmediata al presidente de la liga para realizar un cambio, citándose las razones por la cual se originó. En cualquier caso, al anotador oficial no le está permitido tomar una decisión la cual esté en conflicto con las reglas de anotación.
- Después de cada juego, incluyendo forfait y los juegos declarados terminados, el anotador preparará un informe, en un modelo ordenado por el presidente de la liga, registrando la fecha del juego, lugar donde fue jugado, los nombres de los equipos competidores y los árbitros, la anotación completa del juego, y todos los récords individuales de los jugadores, compilados de acuerdo con sistema especificado en estas Reglas Oficiales de Anotación.

Juegos declarados terminados y Juegos por Forfeit.

- Si un juego reglamentario es declarado terminado, incluye todos los récords individuales y lo realizado por el equipo hasta el momento en que el juego finaliza. Si es un juego empatado, no anote lanzador ganador o perdedor.
- Si un juego reglamentario es declarado forfait, incluya todos los récords individuales y los del equipo hasta el momento del forfait. Si el equipo ganador por forfait, tiene ventaja en el momento del forfait, anote como lanzador ganador, y perdedor a los jugadores que habrían estado habilitados si el juego hubiera sido declarado terminado en el momento del forfait.
- Si el equipo ganador por forfait está perdiendo o si la anotación está empatada en el momento del forfait, no anote lanzador ganador o perdedor. Si un juego es declarado forfait antes y de se convierta en un juego reglamentario, no incluya los récords, reporte solamente motivo del forfait.
-



Un hit se anotará en los siguientes casos:

- ▶ Cuando un bateador llegue a primera base (o cualquier base siguiente) sin contratiempo alguno mediante una bola bateada de fair la cual se queda sobre el terreno o da contra la cerca antes de ser tocada por el fildeador, o la cual pasa sobre una cerca;
- ▶ Cuando un bateador llegue a primera base sin contratiempo alguno en una bola bateada de fair con tal fuerza, o tan lentamente, que cualquier fildeador que trate de realizar una jugada sobre ella no tenga oportunidad de hacerlo;
- ▶ Un hit se anotará si el fildeador tratando de manipular la bola no puede realizar una jugada, aunque dicho fildeador desvíe la pelota o intercepte a otro fildeador que podía haber puesto out a un corredor.
- ▶ Cuando un bateador llegue a primera base sin contratiempo alguno al batear una bola de fair la cual da un salto irregular de tal forma que un fildeador no puede cogerla con un esfuerzo ordinario, o que dé contra la goma del lanzador o cualquier base (incluyendo el home), antes de ser tocada por un fildeador y rebote en forma tal que un fildeador no pueda cogerla haciendo un esfuerzo ordinario;
- ▶ Cuando un bateador llegue a primera base sin contratiempo alguno al batear una bola de fair la cual no ha sido tocada por un fildeador y está en territorio fair cuando llega a los jardines, a menos que a juicio del anotador pudo haber sido manipulada con un esfuerzo ordinario.
- ▶ Cuando una bola de fair la cual no ha sido tocada por un fildeador toca a un corredor o a un árbitro.

Excepción: No anote un hit cuando un corredor es declarado out por haber sido golpeado por un Infield Fly.

Cuando un fildeador intenta, sin éxito, poner out a un corredor precedente, y a juicio del anotador, el bateador-corredor no hubiera sido puesto out en la primera base con un esfuerzo ordinario.



Un hit no se anotará en los siguientes casos:

- Cuando un corredor es out forzado por una bola bateada, o pudo haber sido out forzado si no se produce un error de fildeo; Cuando un corredor es out forzado por una bola bateada, o pudo haber sido out forzado si no se produce un error de fildeo;
- Cuando el bateador aparentemente conecta de hit sin contratiempo alguno y un corredor que está forzado a avanzar, en razón de que el bateador se convirtió en corredor deja de tocar la base a la cual él está avanzando y es declarado out en apelación. Acredítele al bateador una vez al bate pero no un hit;
- Cuando el lanzador, el receptor o cualquier jugador del cuadro manipula una bola bateada y pone out a un corredor precedente que está intentando avanzar una base, o retornando a su base original, o pudo haber sido puesto out dicho corredor Cuando el lanzador, el receptor o cualquier jugador del cuadro manipula una bola bateada y pone out a un corredor precedente que está intentando avanzar una base, o retornando a su base original, o pudo haber sido puesto out dicho corredor con un esfuerzo ordinario si no se produce un error de fildeo. Acredítele al bateador una vez al bate pero no un hit.
- Cuando un fildeador no tiene éxito en un intento de poner out a un corredor precedente y a juicio del anotador el bateador-corredor pudo haber sido puesto out en primera base;
- No se le apuntará error a cualquier fildeador cuando, después de parar una bola de rolling o dejar caer una bola de fly, una línea o una bola tirada, él recobra la bola con tiempo para poner out forzado a un corredor en cualquier base.
- No se le apuntará error a cualquier fildeador que permita que sin inconveniente alguno se le caiga un fly de foul con un corredor en tercera base con menos de dos outs, si a juicio del anotador, el fildeador deliberadamente rehusó cogerla para que el corredor de tercera no anotara después de cogerla.



- A causa de que el lanzador y el receptor manejan mucho más la bola que otros fildeadores, ciertas malas jugadas sobre bolas lanzadas como wild pitch o un passed ball. No se apuntará error cuando un wild pitch o un passed ball sea anotado.
- No se apuntará error cuando al bateador se le conceda la primera base por cuatro bolas contadas o porque él fue golpeado por una bola lanzada, o cuando él llegue a primera base como resultado de un wild pitch o passed ball.
- Cuando el tercer strike sea un wild pitch que le permite al bateador llegar a la primera base, anote un ponchado y un wild pitch.
- Cuando el tercer strike es un passed ball, que permita al bateador llegar a primera base, anote un ponchado y un passed ball.
- No se apuntará error cuando un corredor o corredores avancen como resultado de un passed ball, un wild pitch o un balk.
- Cuando la cuarta bola cantada es un wild pitch o un passed ball, y como resultado (a) el bateador-corredor avanza a una base más allá de la primera base; (b) cualquier corredor forzado a avanzar por la base por bolas avanza más de una base, o (c) cualquier corredor, que no está forzado a avanzar, avanza una o más bases, anote la base por bolas, y también el wild pitch o passed ball, según el caso pueda ser.
- Cuando el receptor recobre la bola después de un wild pitch o passed ball sobre el tercer strike, y ponga out en tiro al bateador-corredor en primera base, o toque al bateador-corredor, pero otro corredor o corredores avancen, anote ponchado, el out realizado y las asistencias, si hay alguna, y acredite el avance del otro corredor o corredores como haber sido hecho en la jugada.

La Personalidad.

El concepto de personalidad ha evolucionado, desde sus orígenes, entendida como máscara y que comprendía los aspectos aparentes de la persona hasta la posesión de otros rasgos además de los que la persona tenía realmente, pasando de esta ilusión externa a la realidad aparente (características manifiestas o explícitas) y



entendida, hoy en día, como aquellas características psicológicas mas internas, ocultas y menos aparentes del individuo.

La personalidad es una variable individual que constituye a cada persona y la diferencia de cualquier otra, determina los modelos del comportamiento, incluye las interacciones de los estados de ánimo del individuo, sus actitudes, motivos y métodos, de manera que cada persona responde de forma distinta ante las mismas situaciones.

Representa las propiedades estructurales y dinámicas de un individuo, no es exclusivamente mental, ni exclusivamente neurológica sino que su organización exige el funcionamiento de mente y cuerpo como una unidad.

En ella se encuentran elementos de orígenes hereditarios y ambientales que proporcionaran las herramientas necesarias para la interpretación de los estímulos captados en el medio en el que se desarrolla el individuo que con el tiempo van dando origen y determinan la personalidad.

La personalidad se concibe actualmente como un patrón complejo de características psicológicas profundamente arraigadas, que son en su mayor parte inconscientes y difíciles de cambiar, que se expresan automáticamente en casi todas las áreas de funcionamiento del individuo. Estos rasgos intrínsecos y generales surgen de una complicada matriz de determinantes tanto biológicos como producto del aprendizaje, y en última instancia comprenden el patrón idiosincrásico de percibir, sentir, pensar, afrontar y comportarse de un individuo.

Podemos decir que la personalidad se define como los patrones de conducta, sentimientos, pensamientos y relaciones con los otros que caracterizan a un individuo frente a otro.



La estructura de personalidad se compone de dos partes:

Congruente y consistente: es aquella permanente que comprende la estructura biológica y los aprendizajes más fuertemente adquiridos (por lo general los de la temprana infancia).

Plástica o modificable: se trata principalmente de los aprendizajes y adecuaciones comportamentales que el sujeto realiza más tardíamente y en muchos casos conscientemente.

Según **Hans Jürgen Eysenck** la estructura de personalidad posee tres "dimensiones":

- **Inteligencia** (o *dimensión cognitiva*).
- **Temperamento** (o *dimensión relacional*).
- **Carácter** (o *dimensión afectivo-emotiva*).

Modelo de los Cinco Grandes Factores de la Personalidad.

Costa y McCrae basaron su modelo ("Big Five") en un enfoque de carácter léxico, con una aproximación hacia el lenguaje natural, clasificando las conductas y las personas en Cinco factores: Extraversión, Neuroticismo, Apertura a la Experiencia, Responsabilidad y Afabilidad.

El enfoque plantea que las diferencias individuales más significativas en la interacción cotidiana de las personas son codificadas en el lenguaje, cuyos términos permiten describir las características o rasgos en función de las cuales se producen las diferencias entre las personas.

Los rasgos se definen como tendencias relativamente estables, abstractas, que representan estilos característicos de actuar o reaccionar ante cierta situación a través de hábitos, actitudes, patrones de interacción interpersonal, motivos e intereses.



Los cinco factores han recibido distintos nombres y conceptualizaciones según el estudio realizado; para el castellano las definiciones propuestas por Vinet y Saiz son:

Neuroticismo (*N, neuroticism*).

Contrasta el ajuste o estabilidad emocional con el desajuste o inestabilidad. El individuo con estos rasgos siempre tiende a experimentar afectos negativos como ansiedad, miedo, vergüenza, rabia, etc.; aunque no trata sólo de emociones negativas que interfieren con la adaptación. N es la dimensión que mide las características de personalidad de las personas con alto N las cuales suelen tener ideas irracionales y dificultades para enfrentar situaciones de estrés, y las personas con bajo N quienes son calmadas, y no pierden fácilmente el control en situaciones de estrés.

Extraversión (*Ex, extraversion*).

Representa uno de los polos de la introversión-extraversión concebidos por Jung. Esta dimensión incluye la **sociabilidad** aunque ésta es sólo un componente de esta dimensión. Los extravertidos son asertivos, activos y conservadores; gustan de la excitación y la estimulación siendo energéticos y optimistas. El polo introvertido no es lo opuesto de la extraversión, sino que se concibe como la ausencia de extraversión. Los introvertidos suelen ser reservados pero no huraños, calmados más que indolentes, prefieren estar solos pero no por ansiedad social, y no son ni infelices ni pesimistas.

Apertura a la experiencia (*A, openness*).

Es la dimensión que ha originado más confusiones y desacuerdos; sin embargo, sus elementos constituyentes son la imaginación activa, la sensibilidad estética, la atención a las vivencias internas, gusto por la variedad, curiosidad intelectual e independencia de juicio. El individuo abierto es original e imaginativo, curiosos por el medio externo e interno, con vidas experiencialmente más ricas e interesados por ideas nuevas y valores no convencionales. En su polo opuesto el individuo tiende a



ser convencional en su conducta y apariencia, prefieren lo familiar a lo novedoso y son social y políticamente conservadores.

Conformidad (C, agreeableness).

Refleja tendencias interpersonales. En su polo positivo, el individuo es altruista, considerado, confiado y solidario. En su polo opuesto el individuo es egocéntrico, escéptico y competitivo. Otra definición de esta dimensión, denominada por sus autores como *Complacencia amistosa versus No complacencia hostil* (Dingman y Takemoto-chock, 1981).

Su polo positivo refiere a la docilidad más la capacidad de establecer relaciones interpersonales amistosas; y su polo negativo, al establecer relaciones hostiles. Pese a que social y psicológicamente se ve más saludable el polo positivo, esto no es necesariamente así ya que la "no agradabilidad" en sus componentes de escepticismo y pensamiento crítico, es necesaria para el desarrollo de muchos ámbitos del quehacer humano, como por ejemplo en la ciencia.

Escrupulosidad (E, coniousness).

Esta dimensión tiene sus bases en el autocontrol, no sólo de impulsos sino que también en la planificación, organización y ejecución de tareas. Por esta razón a este factor también se le ha denominado como "voluntad de logro", ya que implica una planificación cuidadosa y persistencia en sus metas. C está asociado además con la responsabilidad, confiabilidad, puntualidad y escrupulosidad. El concienzudo es voluntarioso y determinado, de propósitos claros. El polo opuesto es más laxo, informal y descuidado en sus principios morales



Los jóvenes, la Personalidad y el Deporte.

Este periodo es particularmente importante porque el individuo accede al deporte en términos más o menos comprometidos. Desde un punto de vista psicosocial, la adolescencia se puede definir como “un período intermedio que comienza con la adquisición de la madurez fisiológica y que acaba con la adquisición de la madurez social”. Por tanto, es fácilmente comprensible que el problema de la imagen corpórea adquiera una notable relevancia en la vivencia deportiva del adolescente.

Es conveniente tener presente que el muchacho hace una actividad deportiva motivado por el deseo de construir una estructura corpórea adecuada al modelo adulto, o para mejorarla en el plano de las facultades, o para asegurarse y salir de penosos sentimientos de inadecuación. La misión del profesor será ayudar al joven y hacerle aceptar la realidad positiva o negativa, de su cuerpo.

El desarrollo cognoscitivo.

El adolescente lleva al ambiente deportivo esta “carga intelectual” en forma de actitud contestataria, que hace pasar por el aro crítico a las técnicas de entrenamiento, estrategias de competición y las relaciones con los adultos (entrenadores, directivos) y sus decisiones. Los jóvenes deportistas plantean continuamente dentro de una unión deportiva problemas de comprensión, de disciplina y de colaboración.

El técnico deportivo debe ser consciente de la particular dinámica interjectiva del adolescente para aceptarla, ya sea como un hecho evolutivo o como una contribución crítico-innovadora.

Al criticismo de los jóvenes y a su exigencia de debatir los puntos de vista y las normas no hay que responder con el peso de la autoridad y la manipulación, sino que se le debe conceder espacio y crédito. Sólo por esta vía la experiencia del entrenador puede tener un significado para el adolescente y enriquecerse con las aportaciones de este último.



Dificultades emocionales y comportamentales en los jóvenes deportista.

Podemos captar en las actitudes del adolescente la incoherencia, el aumento de la inestabilidad, la disminución de la perseverancia, la fluctuación de la atención, el deseo de protección y dependencia, así como el opositorismo más polémico.

Todo ello crea dificultades al joven deportista como al entrenador, sobre todo en relación con el problema del ansia y de la renuncia a la actividad agonística.

El joven deportista hace frente al ansia y a la inseguridad, provocada por el temor de su propia incapacidad con reacciones emocionales de naturaleza histérica:

- La caprichosidad y teatralidad de las actitudes.
- La tendencia a vivir la competición como examen y a sustraerse a tal empuje.
- La necesidad de refugiarse morbosamente en la práctica deportiva en sustitución de cualquier otra experiencia.

Los adolescentes tienen grandes dificultades para organizar y controlar sus impulsos agresivos. El joven deportista no es una excepción. En general, los deportistas adolescentes no saben cuándo deben atacar ni cuándo ceder; su vivencia agonística es siempre soportada y contradictoria hasta que madure se personalidad global.

Si el adolescente se acercó al deporte impulsado por la necesidad de construirse una imagen de adulto, o para hacerse transportar desde el mundo de la familia al mundo de la sociedad, no se lo puede pedir una militancia deportiva que vaya más allá de sus motivaciones iniciales.

Es conveniente buscar las causas del abandono prematuro del deporte en la caída de las “motivaciones adolescenciales” que el ambiente deportivo no supo sustituir por intereses y solicitudes más maduras.



Aspectos Psico-Pedagógicos del deporte en la formación de la personalidad.

Según los estudios de la psicología del adolescente, la actividad deportiva no debe considerarse un complemento pedagógico de la formación del muchacho, sino que representa una experiencia fundamental para el joven.

El componente emocional tiene en la experiencia deportiva un medio catártico de liberación-realización y también una actuación del Yo como estructura de la personalidad autónoma e integrada plenamente en la realidad.

El componente social tomaría mayor conciencia. La relación social que se instaura en el deporte presenta un mundo de personas con las que madurar una relación sobre bases de igualdad, y un mundo de personas en que la única posibilidad de integrarse está ligada a sus propias capacidades humanas y caracteriológicas.

Personalidad y rendimiento deportivo

Hay ciertas características de la personalidad que se han relacionado con el éxito en lo que a deporte se refiere. Esto no significa que se le dé menos importancia a las habilidades físicas o al talento, pero los rasgos de personalidad pueden hacer la diferencia si dos atletas tienen igual talento o habilidades físicas (Fisher, 1976).

En años recientes los psicólogos han recolectado información con la esperanza de hacer más clara la asociación entre la personalidad y el éxito en el deporte.

Williams y James señalan que el rendimiento y resultado deportivo de un deportista es multifactorial. El éxito deportivo dependerá de un conjunto de cualidades propias (habilidades, capacidades físicas, variables psicológicas, etc.) y ajenas del mismo (árbitro, terreno de juego, rival, etc.). Dentro de este abanico de posibilidades, distintas investigaciones han estudiado la posible influencia de los rasgos de personalidad sobre el rendimiento y/o resultado deportivo.



Algunos autores afirman que existe relación entre personalidad y rendimiento deportivo, donde los rasgos pueden ayudar a predecir la conducta y el éxito deportivo, aunque esta relación no es de causa y efecto, e intervengan otros factores como el motivacional. A pesar de este aspecto, resulta pertinente analizar en qué medida contribuye la personalidad, la estructura psicológica y subjetiva del deportista, sobre el éxito deportivo.

Las características de las relaciones interpersonales (extraversión, atrevimiento), el procesamiento de la información (razonamiento, abstracción), y los rasgos de personalidad (responsabilidad, estabilidad emocional y dureza mental) son importantes sobre el rendimiento deportivo.

Sin embargo, el empleo de la evaluación de la personalidad en la predicción del éxito deportivo se encuentra en una situación polémica debido a que no se obtienen resultados concluyentes, por lo que distintos autores recomiendan profundizar en la temática.

Características psicológicas del jugador de alto rendimiento.

Loehr (1984 citado por Williams, 1991) concluye que la probabilidad de realizar una buena ejecución en los entrenamientos y áreas de juego podría ser incrementada sustancialmente, si se pudiera desencadenar y mantener la siguiente combinación de sensaciones en los integrantes de los equipos:

- ✓ Alta energía: sentimiento de reto, inspiración, determinación, intensidad
- ✓ Entrenamiento y diversión
- ✓ Ausencia de presión: baja ansiedad
- ✓ Optimismo y punto de vista positivo
- ✓ Tranquilidad mental
- ✓ Confianza
- ✓ Vivencia muy focalizada y vivencia de control.



Este estudio fue corroborado por Garfield (Garfield y Bennet, 1984 citados por Williams, 1991) quien identificó ocho condiciones mentales y físicas que los atletas describieron, como características de las sensaciones que experimentaban en aquellos momentos de los juegos en que realizaban algo que era extraordinariamente bueno:

1. Relajado mentalmente. Era descrita en la mayor parte como un sentimiento de paz interior. Algunos informaban también, de una sensación de enlentecimiento temporal, a medida que aumentaban el grado de concentración. En contraste, la pérdida de concentración venía asociada a una sensación de que todo ocurría más deprisa y fuera de control.
2. Relajado físicamente. Sensación de que los músculos evolucionaban a base de movimientos fluidos y seguros.
3. Confiado / optimista. Una actitud positiva, sentirse capaces de mantener la confianza y sentimientos de fuerza y control, incluso durante los momentos de reto más intenso.
4. Centrado en el presente. Sentimiento de armonía que proviene del cuerpo y de la mente haciendo que éstos actúen como si fueran una unidad. No existen pensamientos sobre el pasado o el futuro. El cuerpo trabaja automáticamente, sin conciencia o esfuerzo mental deliberado.
5. Cargado de energía. Sentimientos de diversión, éxtasis, intensidad, y carga o calor.
6. Conciencia extraordinaria. Los jugadores son enormemente conscientes de sus propios cuerpos y de los que les rodean. Informan de una extraña habilidad para saber lo que los otros competidores iban a hacer sabiendo cómo responder en consecuencia. También aparece una sensación de estar en completa armonía con el medio.
7. Bajo control. Tanto el cuerpo como la mente parecían realizar en cada momento lo que era exactamente correcto –no tenía ningún sentido ejercer o imponer un control.



8. Cocoon. Es la sensación de encontrarse dentro de un receptáculo completamente separado del ambiente externo y de cualquier distracción potencial. También es un sentido de completo acceso a cualquiera de las propias fuerzas y posibilidades de trabajo. Los jugadores de la “cápsula” son capaces de evitar la pérdida de concentración y se encuentran “acelerados” con los músculos tensos y con sensaciones fuera de control.

Diferencia psicológica entre los deportistas con éxito y sin éxito.

Los deportistas con éxito tienen algunas características que los ayudan a lograr sobresalir. Algunos autores como Mahoney y Avener (1977), Meyers, Cooke, Cullen y Liles (1979) Highlen y Bennett (1979) citados por Williams (1991) y otros, hablan de características como:

- ✓ mantener el control y soportar la ansiedad
- ✓ mayor autoconfianza y autoinstrucciones más positivas
- ✓ mayores aspiraciones
- ✓ una imagen más frecuente sobre la naturaleza interna (imaginarse desde dentro del cuerpo, experimentando las mismas sensaciones que durante la ejecución física) que sobre la externa (verse a uno mismo como espectador)
- ✓ mayor capacidad de bloquear o reducir la ansiedad antes y durante la competencia.
- ✓ una mayor capacidad de enmendar sus errores.
- ✓ Podemos decir que, tanto en atletas de equipo como en atletas individuales, las características de personalidad pueden irse desarrollando con el paso del tiempo



VIII. DISEÑO METODOLÓGICO.

Tipo de estudio.

Se realizó un estudio descriptivo de corte transversal.

Área de estudio.

Equipos de Beisbol del Reparto Antenor Sandino de la ciudad de León.

Población.

Seis equipos de veinticuatro jugadores de la Liga Juvenil, adolescentes entre catorce y diecinueve años:

- 1 Los Astros
- 2 Los Ángeles
- 3 Los Filis
- 4 Los Ranger
- 5 Los Exportadores Betanco
- 6 Los Acordiones

Muestra.

La selección de la muestra se realizó a través del muestreo no probabilístico, y la participación fue voluntaria. De los cuales se seleccionaron cien jugadores de cinco Equipos de veinticuatro jugadores de la Liga Juvenil del Reparto Antenor Sandino.

Criterios de inclusión.

Los parámetros que se utilizaron para incluir a los jugadores en el estudio fueron los siguientes:

- Que sean Jugadores de la Liga Juvenil Antenor Sandino de la ciudad de León.
- Participación voluntaria.



Criterios de exclusión.

La pauta considerada para excluir a los participantes en el estudio fue:

- Que no estén entre el rango de edad de 14 a 19 años.

Técnicas y métodos de recolección de información.

En primera instancia se les pidió a los entrenadores permiso para supervisar los entrenamientos de los equipos, luego se les entregó a los jugadores de la liga el consentimiento informado sobre el estudio realizado, una vez firmados se procedió a la aplicación de los siguientes instrumentos :

- ✓ Test de los Cinco Grandes Factores de la Personalidad, evalúa cinco rasgos de personalidad:
 - Neuroticismo
 - Extraversión
 - Apertura
 - Conformidad
 - Escrupulosidad

- ✓ Hoja de Evaluación del rendimiento de los jugadores en el entrenamiento de beisbol. Evalúa las diferentes técnicas de entrenamiento en el beisbol.



IX. OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES.

Variable Independiente.

Rasgos de Personalidad

Variable Dependiente.

Rendimiento Físico de los jugadores.

Variables		Concepto de Variables	Dimensiones	Instrumento
Equipo de Beisbol en el que juega.		Grupo de personas organizado para la realización de un deporte.	Los Astros Los Ángeles Los Filis Los Ranger Los exportadores de Betanco. Los Acordeones	Cuestionario de datos sociodemográficos.
Rasgos de Personalidad	Neuroticismo(N)	Evalúa la adaptación contra la inestabilidad. Identifica a los individuos que tienden a la angustia psicológica, ideas poco realistas, ansias o impulsos excesivos, respuesta de enfrentamiento desadaptado	Puntuación alta Puntuación baja.	Test de los Cinco Grandes Factores de la Personalidad.
	Extraversión (EX)	Evalúa la cantidad o intensidad de la interacción interpersonal, el nivel de actividad, la necesidad de estimulación y la capacidad de gozo.	Puntuación alta Puntuación baja.	
	Apertura(A)	Evalúa la búsqueda de actividad y la apreciación de la experiencia por su valor intrínseco: la tolerancia y exploración de lo desconocido.	Puntuación alta Puntuación baja.	
	Conformidad(C)	Evalúa la calidad de la orientación interpersonal a lo largo de una línea que va de la compasión al antagonismo en pensamientos, sentimientos y acciones.	Puntuación alta Puntuación baja.	
	Escrupulosidad (E)	Evalúa el nivel de organización, persistencia y motivación del individuo en la conducta dirigida hacia sus metas. Contrasta a la gente dependiente y fastidiosa con aquella que es languideciente y sentimental.	Puntuación alta Puntuación baja.	



Variables	Concepto	Dimensiones		Instrumento
Rendimiento Físico de los jugadores	Capacidad de realización de actividades físicas con la mayor performance y el menor gasto energético de las marcas a alcanzar.	-Realiza correctamente el swing	Apropiada Inapropiada	Cuestionario de Evaluación del rendimiento de los jugadores en el entrenamiento de beisbol.
		-Realiza correctamente los lanzamientos y pases.	Apropiada Inapropiada	
		-Hay eficacia en la recepción de la pelota	Apropiada Inapropiada	
		-Realiza carreras conforme a lo establecido	Apropiada Inapropiada	
		-Actúa eficazmente en ataque	Apropiada Inapropiada	
		-Colabora y participa activamente en el equipo	Apropiada Inapropiada	
		-Actúa eficazmente en defensa	Apropiada Inapropiada	

Plan de análisis.

En lo referente al análisis de los resultados, se estructuró una base de datos en el programa Estadístico SPSS (Statistical Package for Social Sciences) en la que se ingresaron los datos de cada participante. Los resultados se presentan a través de graficas mostrando el porcentaje de las respuestas.

Consideraciones éticas:

Para la realización de esta investigación tomamos en cuenta las siguientes consideraciones éticas:

- ✓ Previo al inicio de la investigación, informamos a los participantes sobre los objetivos y métodos del estudio, y solicitamos el consentimiento para su participación.
- ✓ Se hizo una solicitud formal a los entrenadores de los equipos de la liga juvenil para la realización de la investigación.
- ✓ Se garantizará la confidencialidad y anonimato de los datos individuales en el manejo de la información durante su análisis y divulgación, otorgando códigos a cada participante.
- ✓ Los resultados finales no fueron alterados y su utilización es destinada únicamente para fines investigativos.

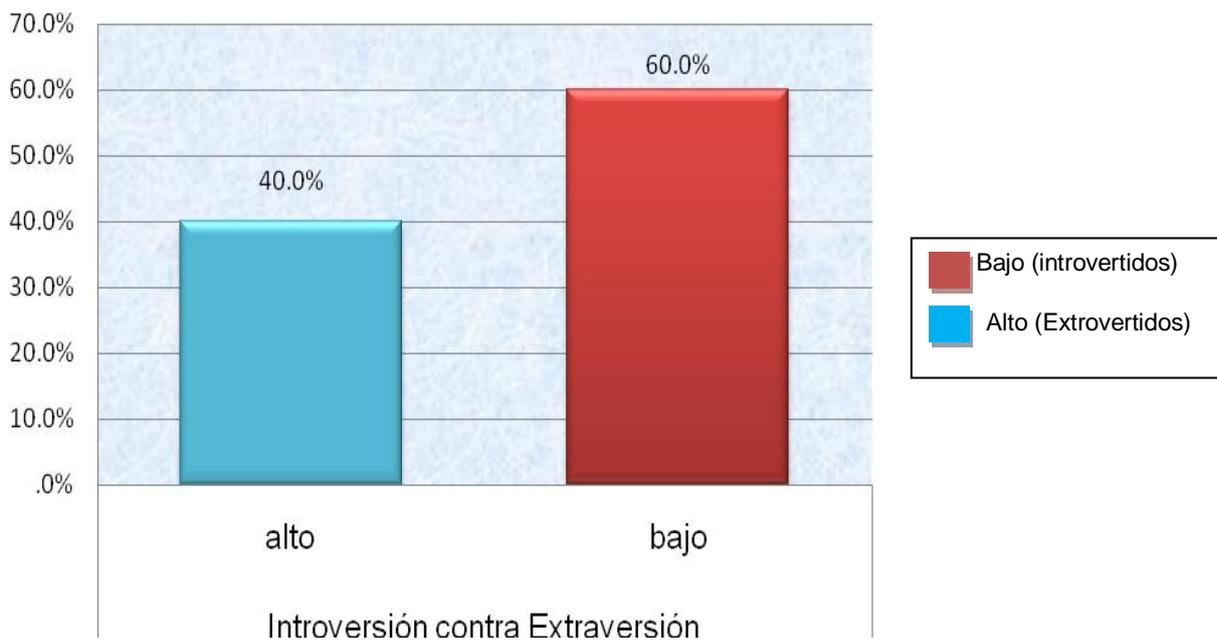


X. RESULTADOS.

Rasgos de Personalidad.

Introversión contra extraversión.

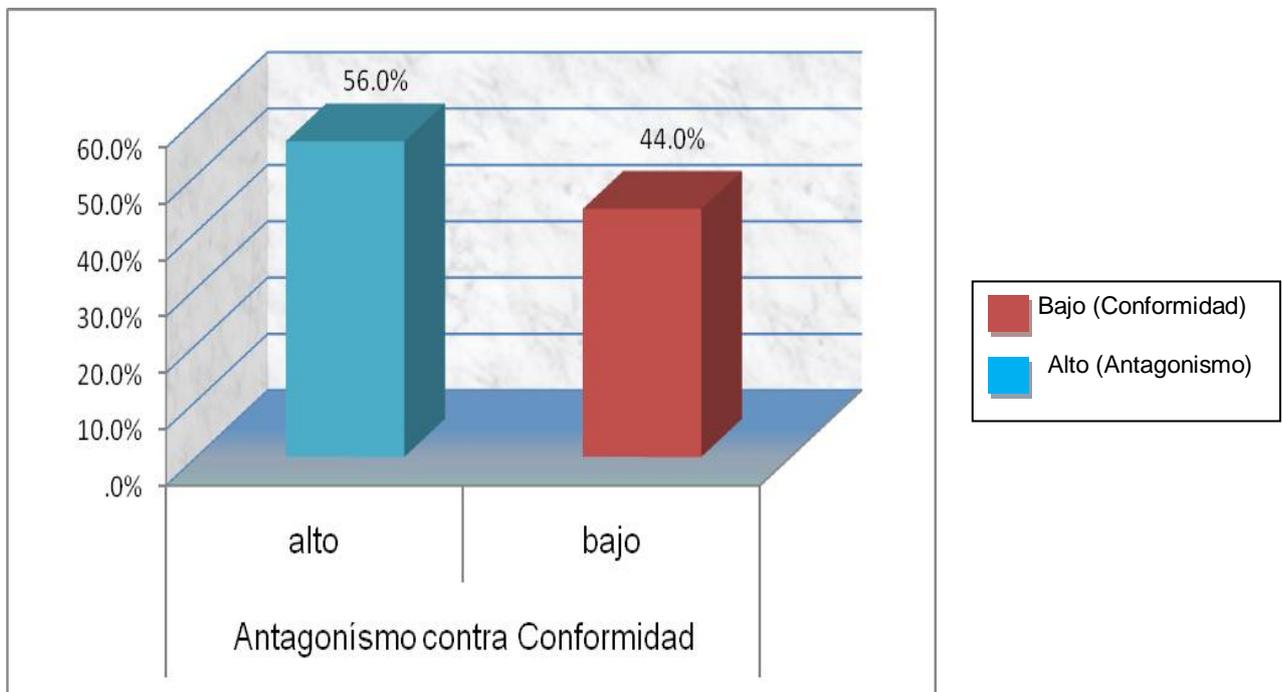
60% de los jóvenes participantes tienen una puntuación alta lo cual significa que poseen rasgos de personalidad reservada, serios, poco exuberante, orientados hacia el deber, retraídos y callados. El 40% tienen una puntuación baja representando así a los jóvenes deportista con características de personalidad sociable, activos, conversadores, orientados hacia la gente, optimistas, divertidos y afectivos.





Antagonismo contra conformidad.

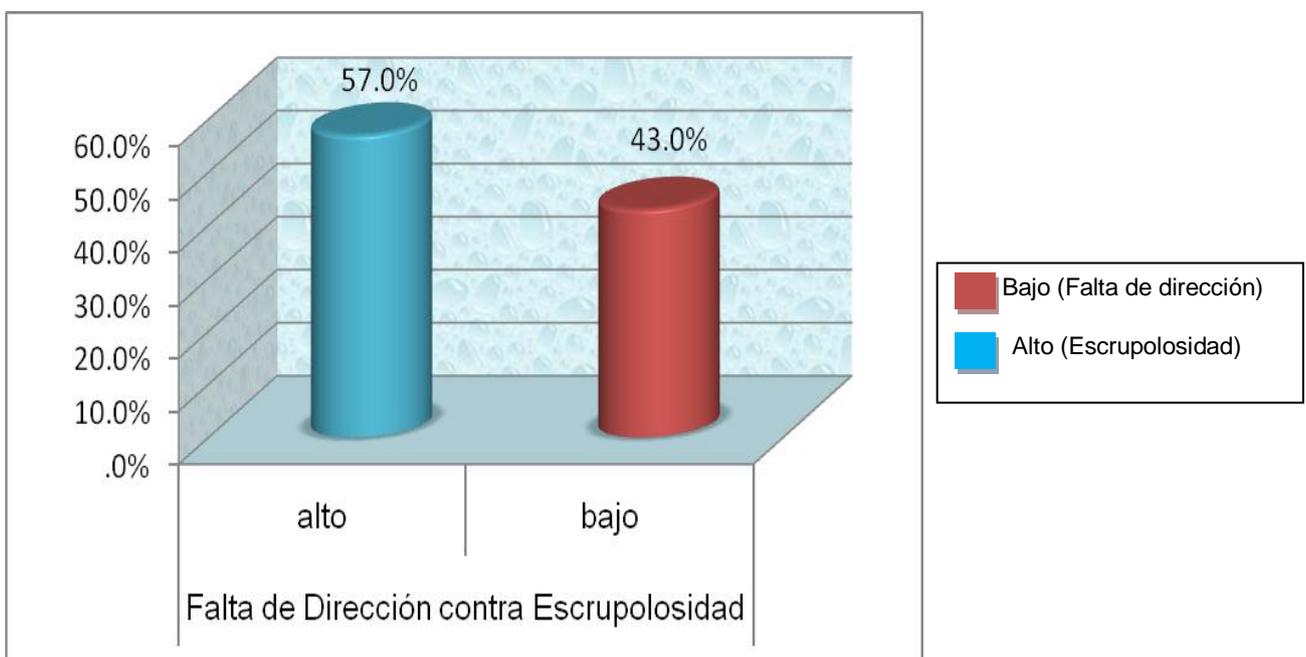
El 56% corresponde a una puntuación alta de participantes con rasgos de personalidad compasivos, bondadosos, confiados, servicial, humildes, ingenuos y honestos. El 44% tiene puntuación baja con característica de personalidad cínica, ruda, suspicaz, poco cooperativo, vengativo, cruel, irritable y manipulador.





Falta de Dirección contra Escrupulosidad.

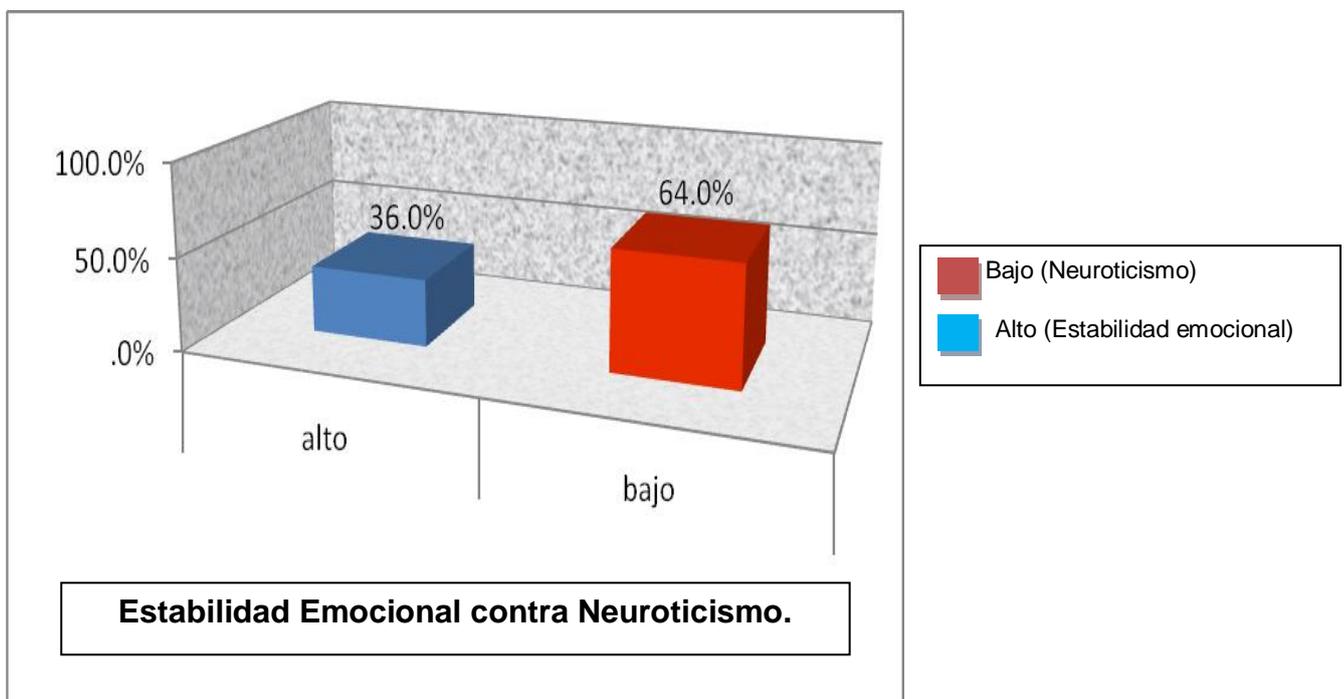
El 57% representa a los jóvenes con puntuación alta de rasgos de personalidad organizada, confiable, trabajares, disciplinados, puntuales, escrupulosos pulcros, ambiciosos y perseverantes. El 43% corresponde a los deportistas con características de personalidad sin objetivos, poco confiables, perezosos, descuidados, negligentes, de débil disposición y hedonistas.





Estabilidad Emocional contra Neuroticismo.

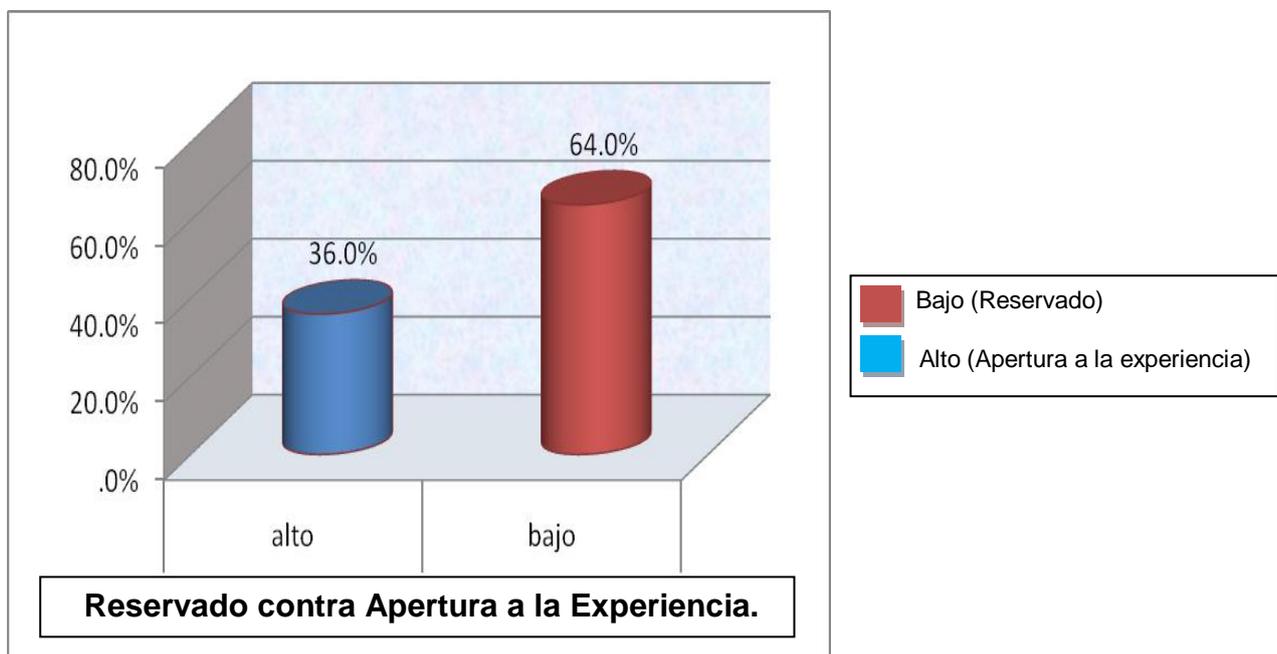
El 36% representa a jóvenes con puntuación alta y con rasgos de personalidad preocupados, nerviosos, inseguros, incapaces e hipocondríacos. 64% corresponde a aquellos con puntuación baja y con características de personalidad calmada, relajada, poco emocional, resistente, segura y satisfecha consigo mismo





Reservado contra Apertura a la Experiencia.

El 36% de los participantes tiene una puntuación alta con rasgos de personalidad curioso, de amplios intereses, creativo, original, imaginativo, poco tradicional y el 64% representa a los participantes con una puntuación baja que corresponde a características de personalidad convencional, práctico, de intereses reducidos, poco artísticos y poco analíticos.

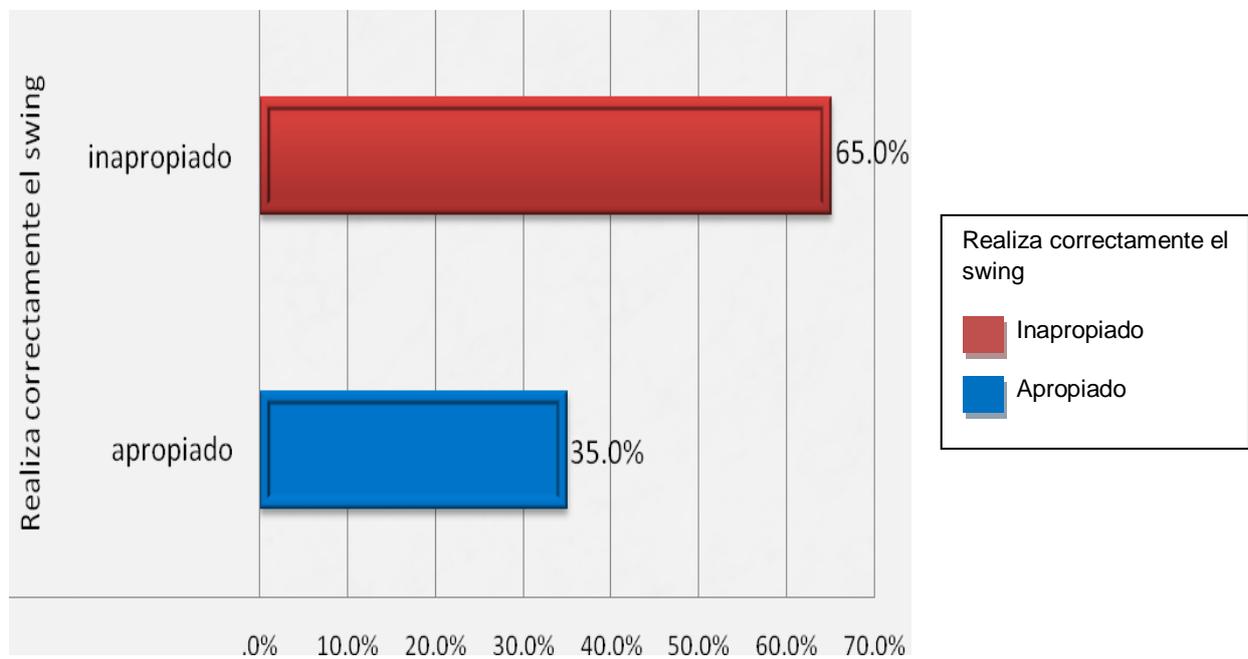




Evaluación del rendimiento de los jugadores en el entrenamiento de beisbol.

El swing.

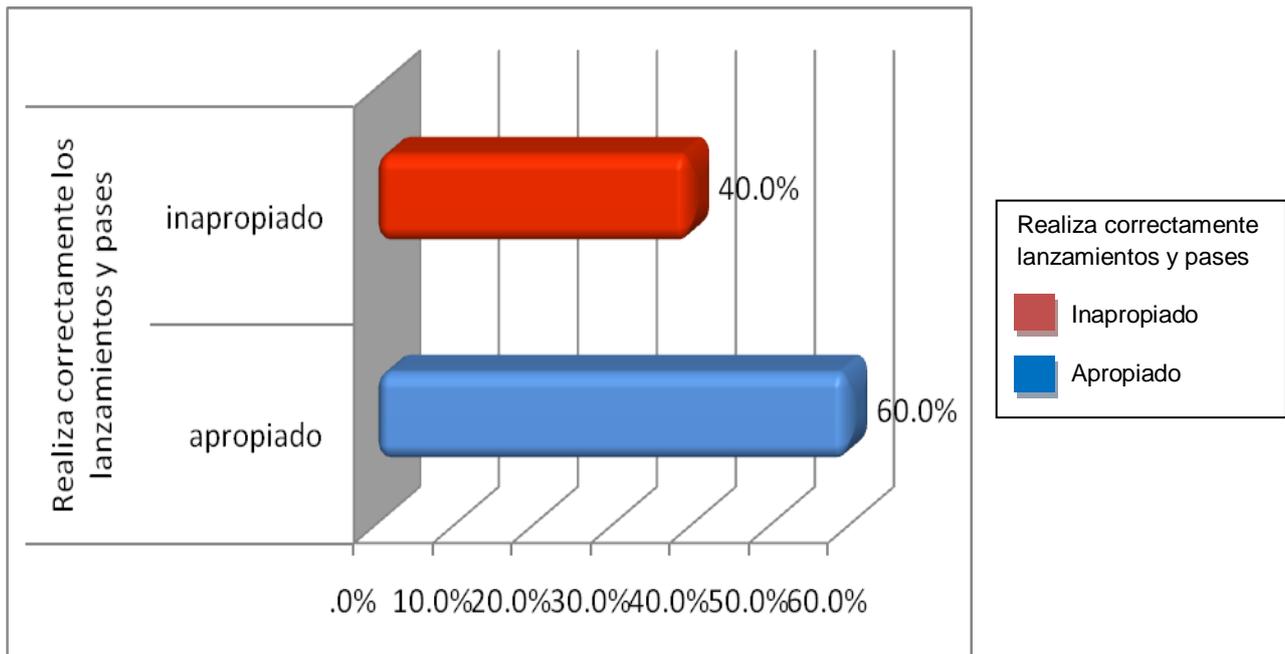
El 35% de los jugadores realiza correctamente el swing y el 65% ejecuta el swing inapropiadamente.





Lanzamientos y pases.

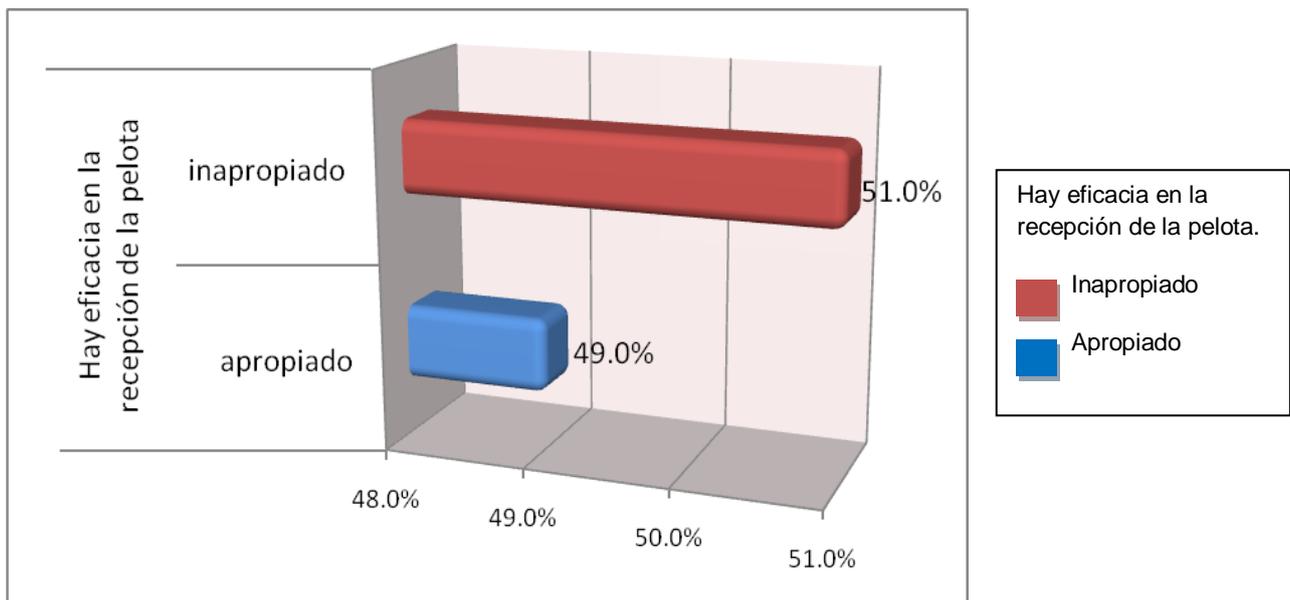
El 60% de los participantes realiza apropiadamente los lanzamientos y pases, el 40% de los jóvenes deportistas hacen lanzamientos y pases inapropiados.





Eficacia en la recepción de la pelota.

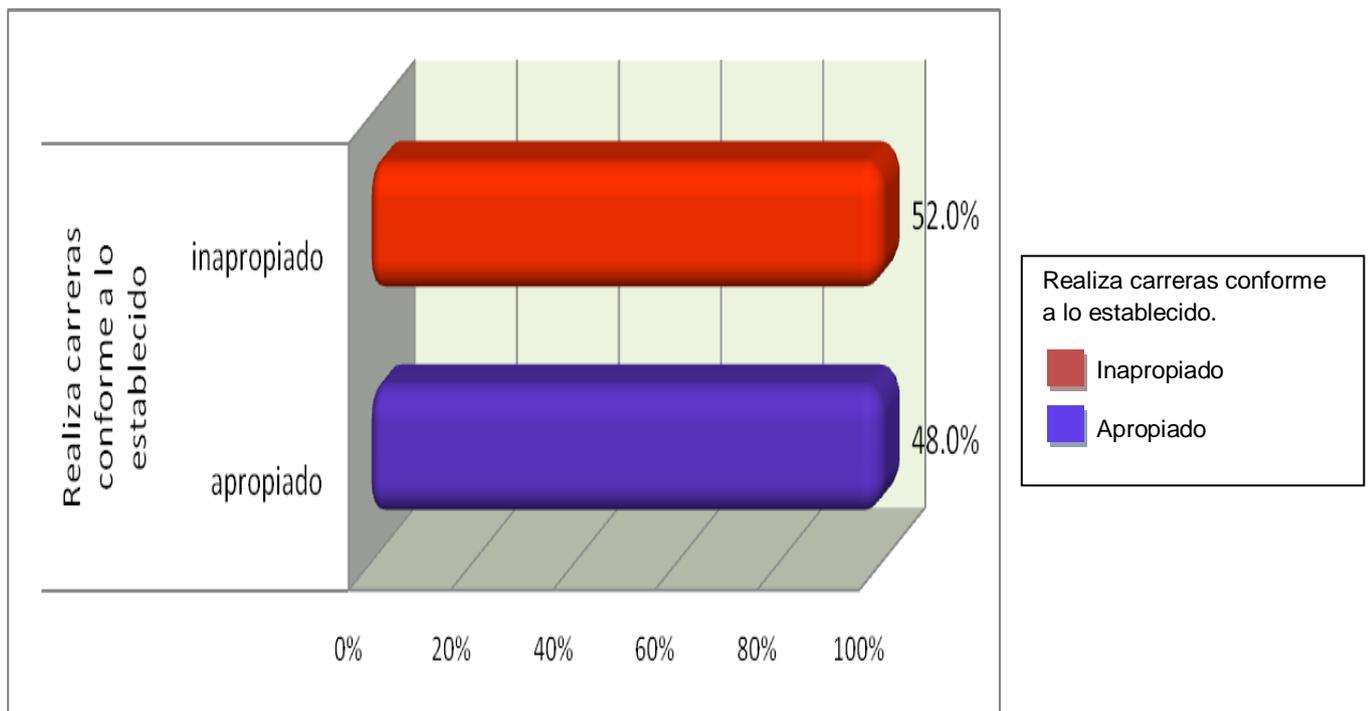
El 49% de los jóvenes tienen eficacia en la recepción de la pelota, el 51% poseen una eficacia inapropiada para la recepción de la pelota.





Realización de carreras conforme a lo establecido.

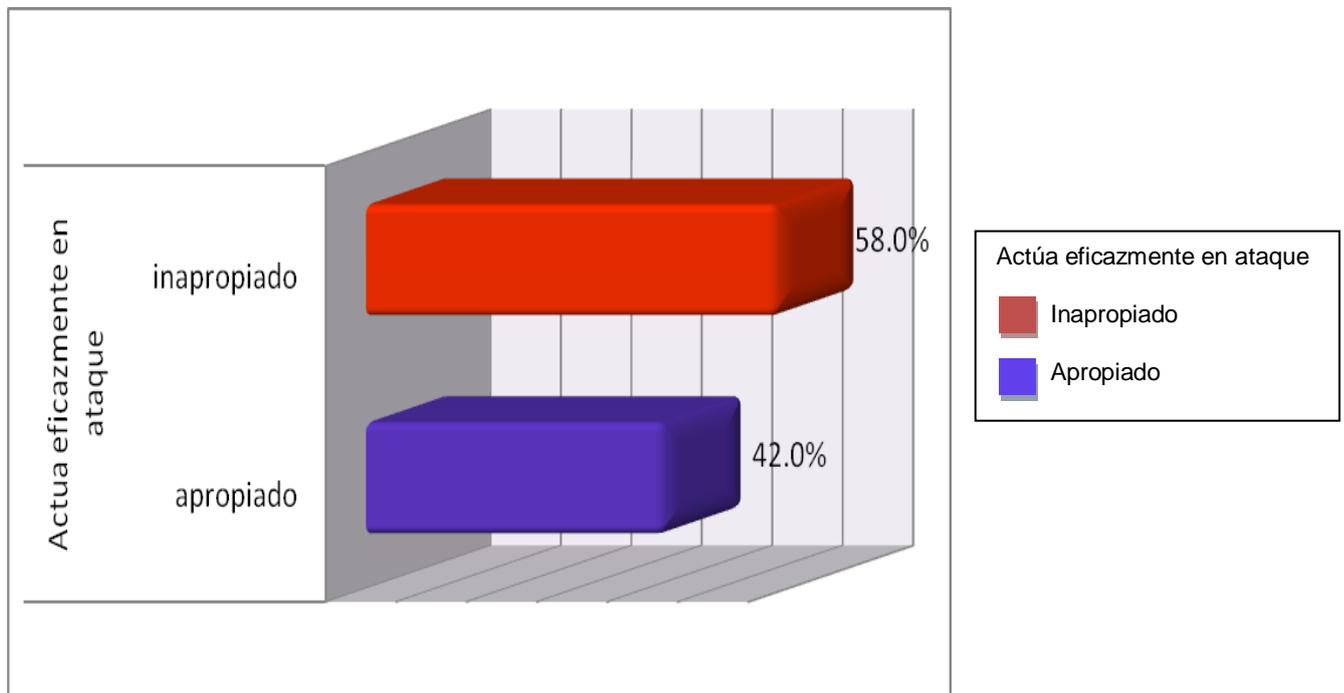
El 48% de los participantes realiza carreras conforme a lo establecido por los entrenamientos y el 52% realiza las carreras de forma inapropiada.





Actúa eficazmente en ataque.

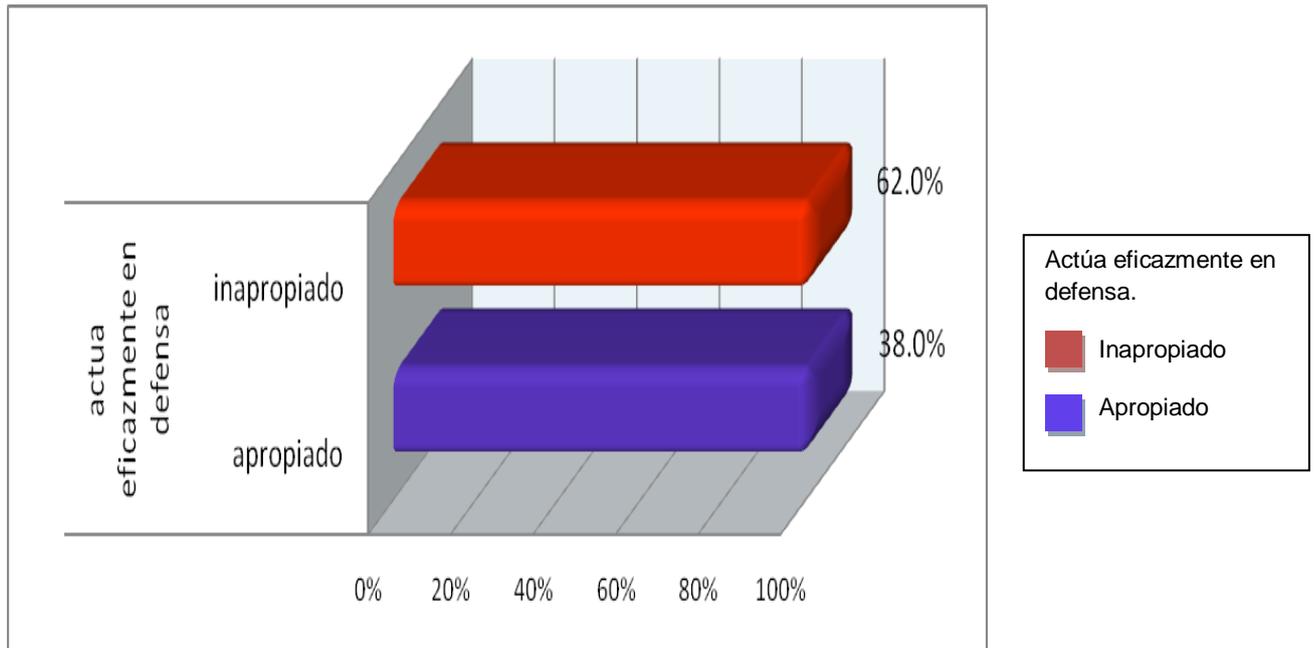
42% de los jugadores realiza eficazmente los ataques en el partido, el 58% efectúa inapropiadamente los ataques.





Actúa eficazmente en defensa.

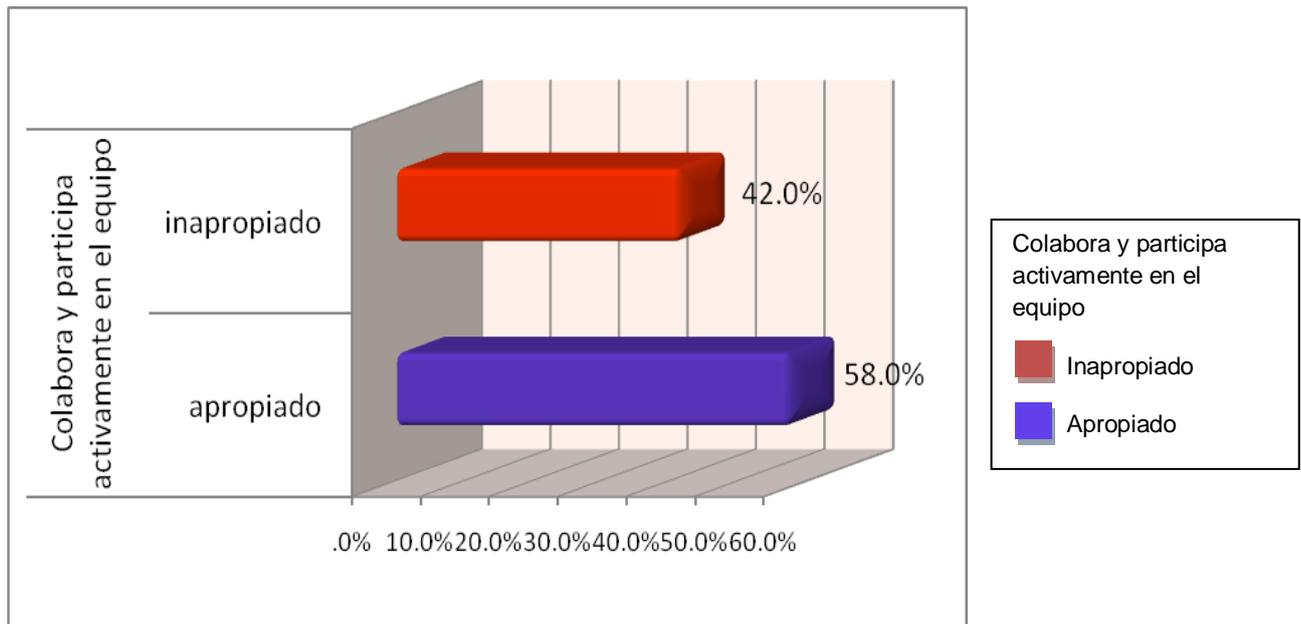
38% de los deportistas actúa eficazmente en la defensa del juego y el 62% ejecuta inapropiadamente la defensa.





Colabora y participa activamente en el equipo.

58% de los jugadores colabora y participa en el equipo apropiadamente, el 42% colabora y participa en el equipo de forma inapropiada.





XI. ANÁLISIS DE RESULTADOS

El tema del deporte y los Rasgos de Personalidad han recibido una gran atención a través de los años por Eysenck y muchos otros investigadores, quienes establecen una obvia relación entre el rendimiento atlético y los rasgos psicológicos de la personalidad.

Todavía no se valora suficiente que los factores psicológicos pueden afectar el rendimiento. Se piensa que el rendimiento se consigue sólo con entrenamientos duros y mucho sacrificio. Desde luego, la preparación es muy importante, lo más importante, pero este concepto también debe incluir la preparación de variables psicológicas.

Citando a Niedffer para un deportista es primordial poder integrar el funcionamiento del cuerpo y la mente para obtener un mejor resultado en la actividad que desempeña. Es importante señalar que un proceso mental tales como los rasgos de personalidad pueden inhibir drásticamente una función física, pero que un buen estado físico también tiene un efecto positivo en el funcionamiento mental.

En el presente estudio los datos obtenidos revelan una posible relación entre los rasgos de personalidad con el bajo rendimiento deportivo con los siguientes resultados:

Introversión: los deportistas extravertidos obtienen un mayor rendimiento que los introvertidos ante situaciones de presencia de público y viceversa ante la situación sin público.

Conformidad: el deportista tiende a no cooperar a no fijarse metas y despreocuparse de su entorno)



Reservado: los intereses del joven son reducidos y poco analíticos.

Estos Rasgos de personalidad afectan el desarrollo de la función física de los jugadores en los entrenamientos ya que los factores emocionales y psicológicos involucran las actitudes y sentimientos muy personales acerca de si mismo y de su entrenador.

Como los rasgos de personalidad están íntimamente relacionados con los sentimientos personales afectan la técnica del manejo del entrenador y el modo en que se maneja el progreso de enseñanza-aprendizaje en los entrenamientos. Por esta causa es significativo que el entrenador conozca los diferentes tipos de personalidad de los jugadores con los que trabajará durante la temporada por lo que debe usar de forma efectiva los distintos métodos disponibles para abordarlos ya que los medios y formas de comunicación, las técnicas de motivación y los procedimientos de enseñanza varían de acuerdo con el grado en que cada jugador y el equipo manifiesta sus rasgos de personalidad.

Respecto a las técnicas de enseñanza-aprendizaje de los jugadores en el entrenamiento deportivo debe tener como objetivo fundamental la elaboración de planes de acción para que el deportista pueda controlar sus pensamientos, emociones y conductas, tanto antes, como después del entrenamiento y de la competición.



XII. CONCLUSIONES.

- Los principales rasgos de personalidad encontrados en el estudio son:
 - **Introversión:** caracteriza rasgos de personalidad reservado, serio, poco exuberante, apartado, orientado hacia el deber, retraído y callado.
 - **Escrupulosidad:** define los rasgos de personalidad organizado, confiable, trabajador, disciplinado, puntual, escrupuloso, pulcro, ambicioso, perseverante.
 - **Reservado:** demarca los rasgos de personalidad convencional, práctico, de intereses reducidos, poco artísticos y poco analíticos.
 - **Neuroticismo:** describe los rasgos de personalidad preocupado, nervioso, inseguro, incapaz, hipocondríaco.
- Al analizar los datos obtenidos se encontró que existen limitantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las técnicas del béisbol, al no contarse con objetivos por categorías para cada posición del juego y tener una inadecuada apropiación de los elementos técnicos del béisbol para realizar correctamente el swing, los lanzamientos y pases, recepción de la pelota, realización de carreras y la actuación eficaz en ataque y defensa. Los entrenamientos carecen de una adecuada proyección metodológica del proceso de aprendizaje de las técnicas del beisbol, no se realizan ejercicios de preparación y calentamiento antes de entrar al area de juego los cuales son muy efectivos para el desarrollo de los jóvenes; ni tienen en cuenta las diferencias individuales de los deportistas al utilizar los mismos ejercicios para todos y emplear estilos de entrenamiento de estímulo respuesta que reprime la socialización y la autorregulación del aprendizaje.



- La comprensión de la personalidad es fundamental para el aumento de la eficacia en el entrenamiento de los jóvenes que practican deporte. Los hallazgos más interesantes de este estudio proceden de la relación entre rasgos de personalidad y bajo rendimiento en los jugadores de la liga juvenil de beisbol. Los rasgos de personalidad introversión, conformidad y reservado se asocian al bajo rendimiento deportivo los cuales contribuyen por sus características a que los jugadores no tengan la suficiente motivación por los entrenamientos. La introversión y el neuroticismo por su parte alejan al joven de los grupos provocando que se aparte, sea más callado, preocupado y que no pueda establecer relaciones sociales dentro del grupo de forma apropiada.



XIII. RECOMENDACIONES.

Al haber finalizado este estudio y obtenido los resultados antes mencionados, para mejorar el rendimiento de los jugadores hemos decidido recomendar lo siguiente:

A los Entrenadores:

- Realizar un plan de entrenamiento estableciendo un marco de trabajo conteniendo los siguientes aspectos:
 - Calentamiento.
 - Preparación física.
 - Práctica de las técnicas enseñadas anteriormente.
 - Enseñanza y práctica de técnicas nuevas.
 - Práctica bajo condiciones similares a las del juego.
 - Enfriamiento.
 - Evaluación.
- Evaluar de los logros considerando el crecimiento de cada uno de los jóvenes deportistas.
- Definir los objetivos y metas que se pretenden alcanzar.
- Realizar actividades que desarrollen las habilidades de preparación psicológica como:
 - Tratar a cada uno de los jugadores en forma individual.
 - Preocuparse por conocer la personalidad de cada uno de los jugadores del equipo.
 - Identificarse con los jugadores al aprender nuevas técnicas del béisbol.
 - Tratar a los jugadores como a usted le gustaría ser tratado bajo circunstancias similares.
 - Mantener bajo control las emociones negativas.
 - Mostrar entusiasmo al estar trabajando con su equipo.
 - Mantener en un tono claro y positivo la forma de comunicarse con los jóvenes deportistas.

A la directiva:

- Asignar a cada equipo profesionales del área de beisbol.
- Gestionar instrumentos que faciliten el entrenamiento del los equipos de la liga juvenil.



XIV. BIBLIOGRAFIA.

1. Baseball game summaries from the *New York Times*, 1875, pp. 77, 84.
2. Botwin, M. D. y Buss, D. M.: Structure of act-reported model of personality recaptured? *Journal of Personality and Social Psychology*, 56, 1989, págs. 988-1001.
3. Bloom, B. (1985). *Developing talent in young*. New York: Ballantine
4. (Courneya, Bobick y Schinke, 1999; Conner y Abraham, 2001, Courneya, y Hellsten, 1998; Rhodes, Courneya y Bobick, 2001; Rhodes, Courneya y Hayduk, 2002; Rhodes y Courneya, 2003; Rhodes, Courneya y Jones, 2005)
5. (Courneya y Hellsten, 1998; Courneya, Bobick y Schinke, 1999; Rhodes, Courneya y Bobick, 2001; Rhodes, Courneya y Hayduk, 2002; Rhodes y Courneya, 2003; Rhodes, Courneya y Jones, 2005; Wilson *et.al*, 2005)
6. De Diego, S. y Sagredo, C. (1997). *Jugar con ventaja: las claves psicológicas del éxito deportivo*. Madrid: Alianza.
7. Diccionario panhispánico de dudas de la Real Academia Española.
8. Dosil, J. (2003). Tendencias de la investigación en Psicología de la Actividad física y del deporte. *EduPsykhé*, 2, 147-164.
9. http://www.beisbolendirecto.com/campos-de-beisbol/caracteristicas-del_campo_de_beisbol.php.
10. LatinoBaseball.com. An R. Paniagua, Inc. All rights reserved. Web site design by Hispanic Digital Network, Inc.
11. Millon, T. (1990). *Toward a new personology: An evolutionary model*. New York: John Wiley and sons.



12. Millon, T. (1999). Reflections on Psychosynergy: A model for integrating science, theory, classification, assessment, and therapy. *Journal of Personality Assessment*, 72(3), 437-456.

13. Noller, P., Law., H. y Comrey, A.L.: Cattell, Comrey, and Eysenck personality factors compared: More evidence for the five robust factors? *Journal of Personality and Social Psychology*, 53, 1987, págs. 775-782

14. Szymanski, Stefan, and Andrew S. Zimbalist (2006). *National Pastime: How Americans Play Baseball and the Rest of the World Plays Soccer* (Brookings Institution Press, 2005), ISBN 0-8157-8258-6, p. 220, n. 19.

15. Valdes, H. M. (1998). *Personalidad y deporte*. Barcelona: Herder.



AÑEXOS

**TEST CINCO GRANDES FACTORES DE RASGOS DE LA PERSONALIDAD.****SCALAS DE PUNTUACIÓN.**

Características de la puntuación alta.	Escalas de rasgos.	Características de la puntuación baja.
NEUROTICISMO (N)		
Preocupado, nervioso, inseguro, incapaz, hipocondríaco.	Evalúa la adaptación contra la inestabilidad. Identifica a los individuos que tienden a la angustia psicológica, ideas poco realistas, ansias o impulsos excesivos, respuesta de enfrentamiento desadaptado.	Calmado, relajado, poco emocional, resistente, seguro, satisfecho consigo mismo.
EXTRAVERSIÓN (EX)		
Sociable, activo, platicador, orientado hacia la gente, optimista, divertido, afectivo.	Evalúa la cantidad o intensidad de la interacción interpersonal, el nivel de actividad, la necesidad de estimulación y la capacidad de gozo.	Reservado, serio, poco exuberante, apartado, orientado hacia el deber, retraído, callado.
APERTURA (A)		
Curioso, de amplios intereses, creativo, original, imaginativo, poco tradicional.	Evalúa la búsqueda de actividad y la apreciación de la experiencia por su valor intrínseco: la tolerancia y exploración de lo desconocido.	Convencional, práctico, intereses reducidos, poco artísticos, poco analíticos.
CONFORMIDAD (C)		
Compasivo, bondadoso, confiado, servicial, humilde, ingenuo, honesto.	Evalúa la calidad de la orientación interpersonal a lo largo de una línea que va de la compasión al antagonismo en pensamientos, sentimientos y acciones.	Cínico, rudo, suspicaz, poco cooperativo, vengativo, cruel, irritable, manipulador.
ECRUPULOSIDAD (E)		
Organizado, confiable, trabajador, disciplinado, puntual, escrupuloso, pulcro, ambicioso, perseverante	Evalúa el nivel de organización, persistencia y motivación del individuo en la conducta dirigida hacia sus metas. Contrasta a la gente dependiente y fastidiosa con aquella que es languideciente y sentimental.	Sin objetivos, poco confiable, perezoso, descuidado, negligente, de débil posición, hedonista.

**TEST CINCO GRANDES FACTORES DE RASGOS DE LA PERSONALIDAD.**

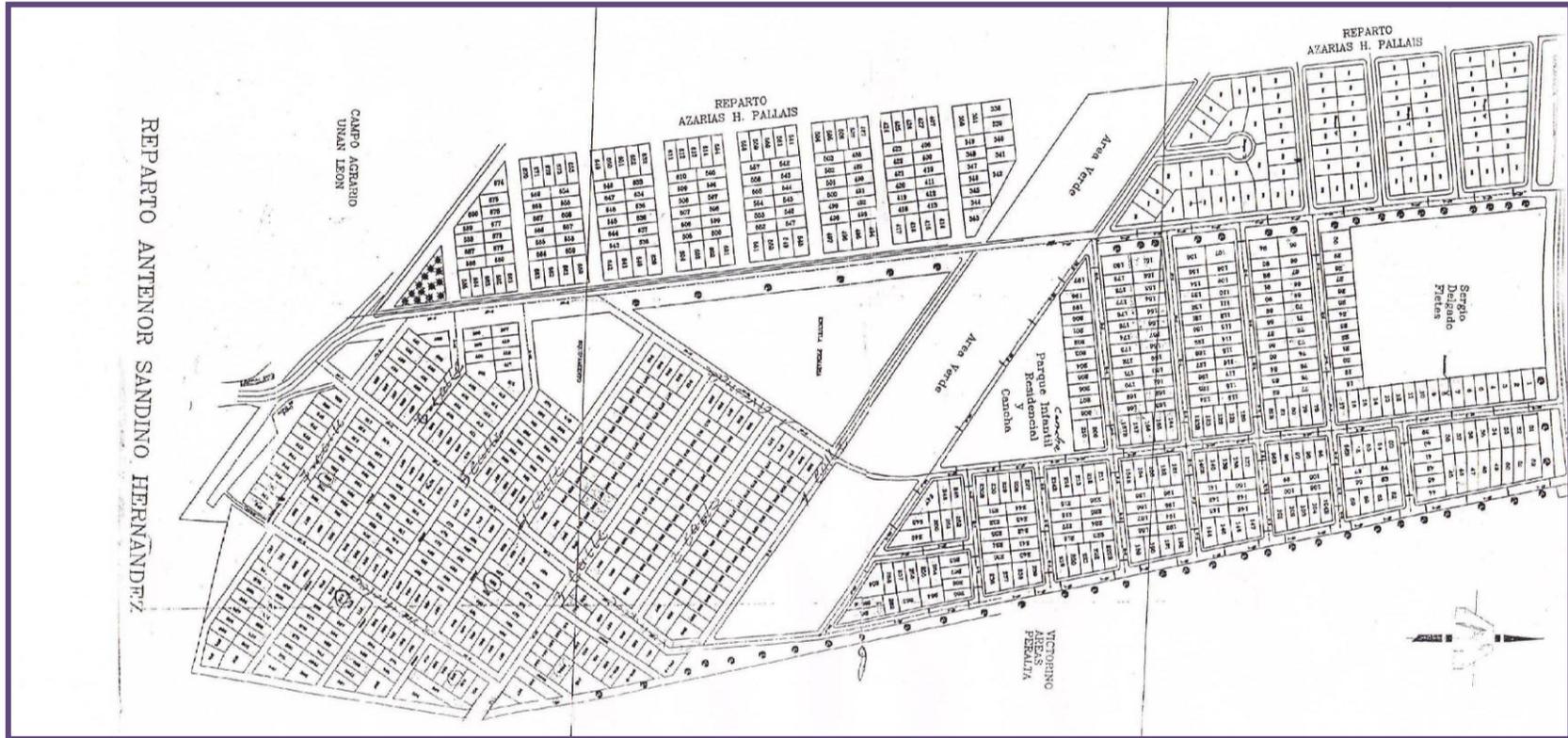
INTROVERSION CONTRA EXTRAVERSION.										
	Muy		Moderadamente		Ninguno		Moderadamente		Muy	
Callado	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Platicador
No asertivo	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Asertivo
Poco aventurero	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Aventurero
Poco energético	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Energético
tímido	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Atrevido
ANTAGONISMO CONTRA CONFORMIDAD.										
Poco amable	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Amable
Poco cooperativo	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Cooperativo
Egoísta	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Dadivoso
Desconfiado	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Confiado
avaro	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Generoso
FALTA DE DIRECCION CONTRA ESCRUPULOSIDAD										
Desorganizado	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Organizado
Irresponsable	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Responsable
Poco practico	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Practico
Desaliñado	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Minucioso
perezoso	1	2	3	4	5	6	7	8	9	trabajador



ESTABILIDAD EMOCIONAL CONTRA NEUROTISISMO.										
	Muy		Moderadamente		Ninguno		Moderadamente		Muy	
Relajado	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Tenso
Tranquilo	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Nervioso
Estable	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Inestable
Contento	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Descontento
Poco emocional	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Emocional
RESERVADO CONTRA APERTURA A LA EXPERIENCIA.										
Poco imaginativo	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Imaginativo
Poco creativo	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Creativo
Poco curioso	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Curioso
Irreflexivo	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Reflexivo
Poco sofisticado	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Sofisticado



Relación de los Rasgos de personalidad y el bajo rendimiento en jugadores de la liga juvenil del Reparto Antenor Sandino.





CALENTAMIENTO INICIAL (ROTACIÓN DE EXTREMIDADES)



CALENTAMIENTO ESPECÍFICO





TÉCNICAS DE RESECCIÓN, TIRO, BATEO Y CORRE DE



BATEO DE REACCIÓN

