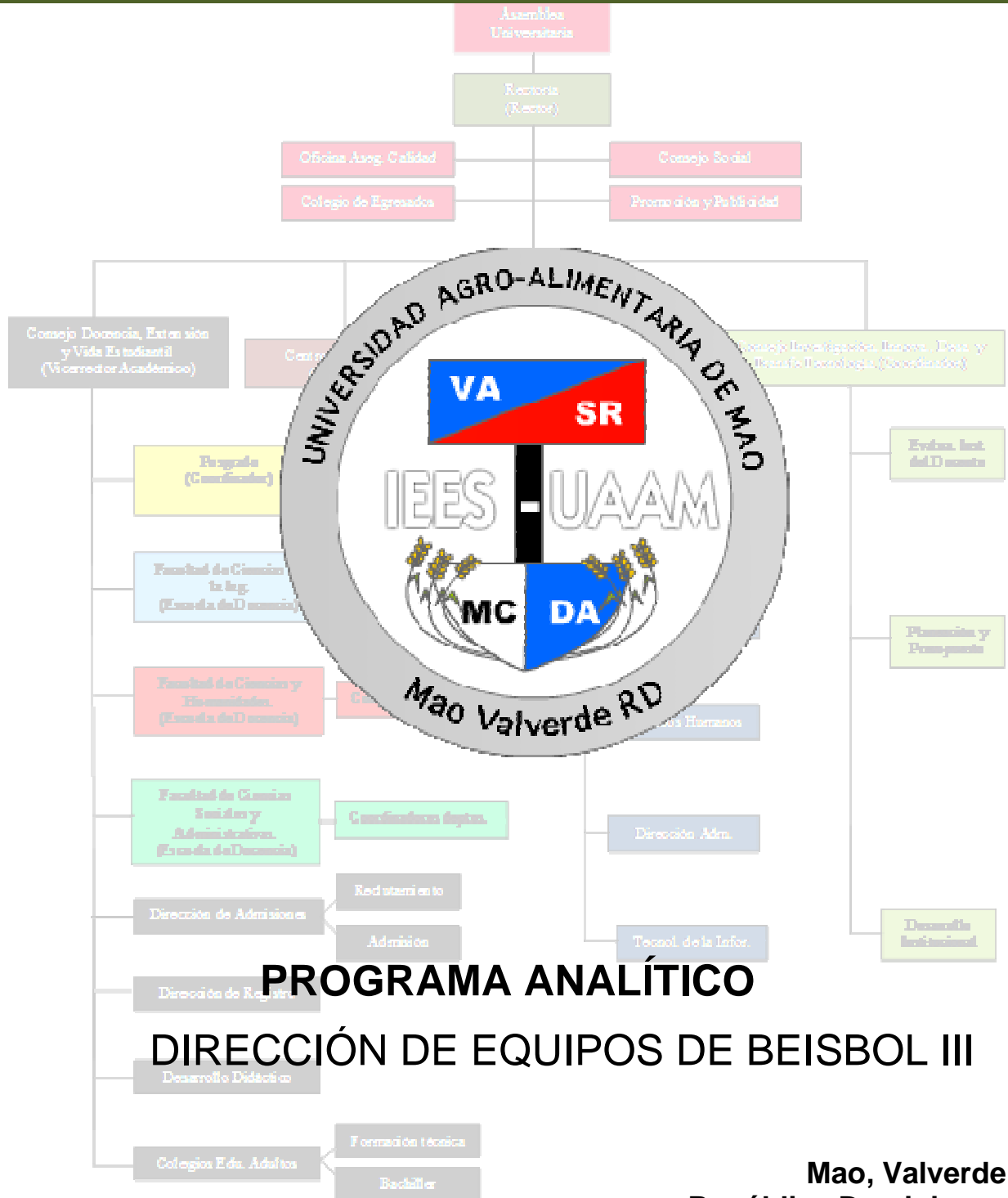


UNIVERSIDAD AGRO-ALIMENTARIA DE MAO

“IEES-UAAM”





I. DATOS DE LA ASIGNATURA

Nombre de la asignatura:	Dirección de Equipos de Beisbol III
Clave de la asignatura:	BES-082
Pre-requisito:	BES-081
Co-requisito:	
Horas teóricas – Horas práctica – Créditos	2 – 2– 3

II. PRESENTACIÓN:

En la asignatura Dirección de Equipos de Beisbol III el estudiante entenderá que el equipo de béisbol que no funcione como una unidad en la ofensiva no puede ser un ganador consistente, a pesar de la capacidad individual de cada uno de sus jugadores. Las situaciones que se presentan en una competencia, requieren un esfuerzo coordinado por parte del director del equipo, el bateador, los corredores y los coaches de bases. Si en una circunstancia determinada, cualquiera de estos participantes se confunde en cuanto a lo que los otros están haciendo, el éxito de la jugada estará en peligro. Además del dominio de las habilidades básicas y de un perfecto conocimiento de las jugadas ofensivas y situaciones del juego, un equipo tiene que ser capaz de transmitirles la información necesaria a sus bateadores y corredores que se encuentran en las bases.

III. PROPÓSITOS GENERALES:

Al finalizar el curso, el alumno será capaz de:

- Conocer la importancia de entender las reglas de terreno de juego y las regulaciones que rigen a los árbitros que intervienen en un partido de beisbol.
- Velar por el comportamiento de su lanzador, apreciando en que momento puede estar debilitándose y de esta manera tomar la decisión de sustituirlo.
- Analizar críticamente todas las circunstancias y hechos que rodean el partido de beisbol.
- Control las situaciones intangibles que se presentan en un partido de beisbol.
- Valorar las circunstancias favorables y no favorables después de un partido de beisbol.



IV. GUIAS APRENDIZAJE:

GUIA APRENDIZAJE UNIDAD I.- Dirección de un partido de beisbol.

- Lección 1.1. Antes de un partido.
- Lección 1.2. Conocimientos de las reglas de juego.
- Lección 1.3. Características de los coaches y jugadores.
- Lección 1.4. Confección de un programa de trabajo.
- Lección 1.5. Importante tener en cuenta.
- Lección 1.6. Cambio de un jugador en el partido.
- Lección 1.7. Pedir tiempo para hablar con el lanzador.
- Lección 1.8. Objetivos del manager.
- Lección 1.9. Diferencia entre error mental y error humano.
- Chat.-
- Tarea 1.-
- Tarea 2.-
- Foro.-
- Prueba Guía # 1.

GUIA APRENDIZAJE UNIDAD II.- Valoraciones.

- Lección 2.1. Valoración de un partido.
- Lección 2.2. Protección de los lanzadores.
- Lección 2.3. Estrategia y táctica.
- Lección 2.4. Psicología del manager.
- Lección 2.5. Disciplina interna del equipo.
- Lección 2.6. Vocabulario – Expresiones y denominaciones.
- Chat. -
- Tarea 1.-
- Tarea 2.-
- Foro.-
- Prueba Guía # 2.

GUIA APRENDIZAJE UNIDAD III.- Relación entre un dirigente y un árbitro.

- Lección 3.1. Funciones del árbitro.
- Lección 3.2. Funciones del dirigente.
- Lección 3.3. El manager y las reglas del árbitro.
- Lección 3.4. Protestas del manager en el desarrollo del partido.
- Lección 3.5. Análisis del partido luego de su terminación.
- Lección 3.6. Estrategias para el próximo juego.
- Chat.-
- Tarea 1.-
- Tarea 2.-
- Foro.-
- Prueba Guía # 3.
- Prueba Final.