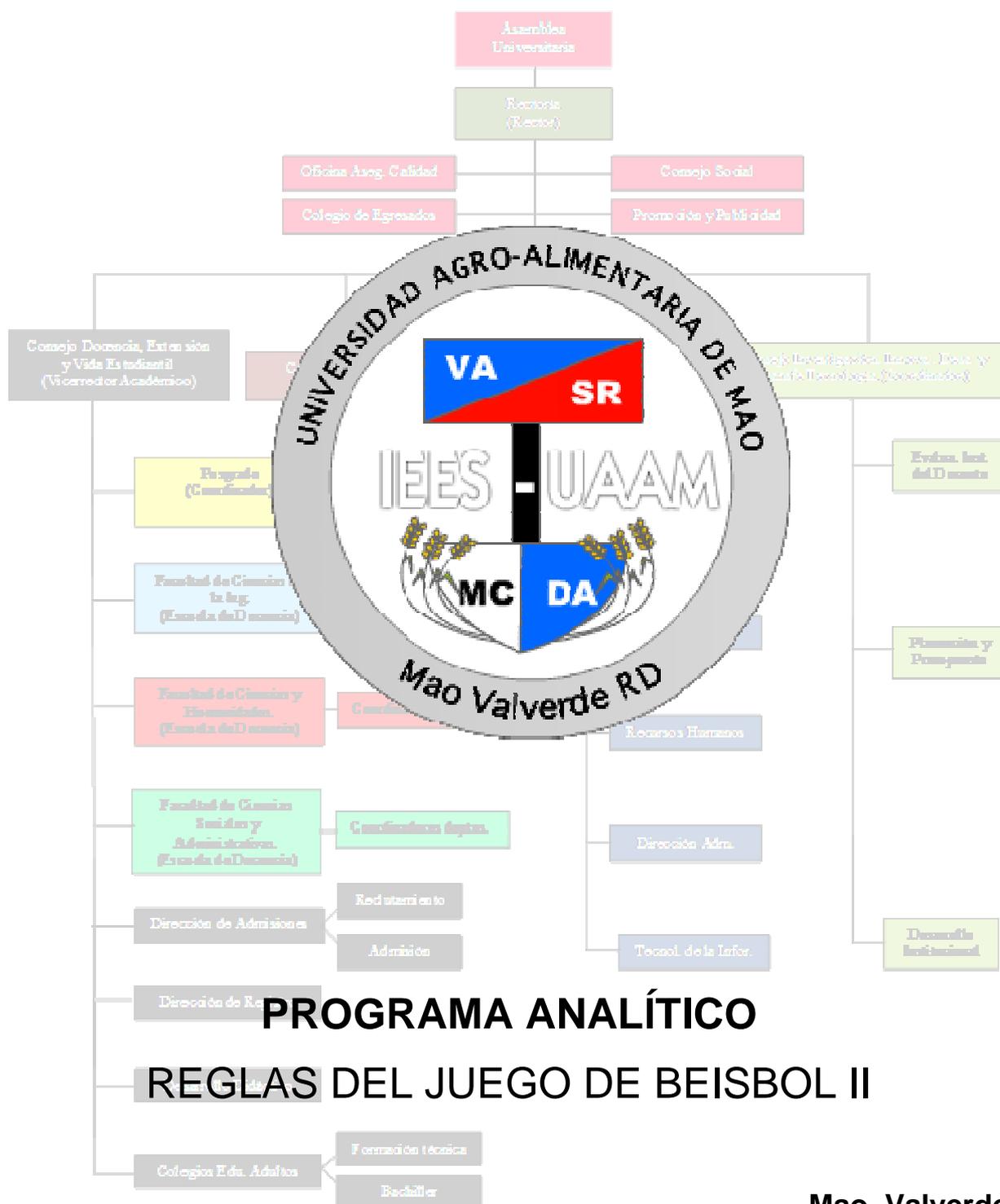


UNIVERSIDAD AGRO-ALIMENTARIA DE MAO "IEES-UAAM"



**Mao, Valverde
República Dominicana**



I. DATOS DE LA ASIGNATURA

Nombre de la asignatura:	Reglas del Juego de Beisbol II
Clave de la asignatura:	BES-071
Pre-requisito:	BES-070
Co-requisito:	
Horas teóricas – Horas práctica – Créditos	2 – 2 – 3

II. PRESENTACIÓN:

El béisbol, deporte competitivo de habilidad que se juega con una bola dura y un bate entre dos equipos de nueve jugadores cada uno. Se considera el deporte nacional de varios países, debido a su fuerte tradición y gran popularidad; también se juega en muchas partes del mundo por personas de todas las edades. El béisbol es uno de los deportes más antiguos y populares. El juego, tal como se le conoce hoy, se desarrolló entre niños y jugadores aficionados a principios de 1800. En la asignatura Reglas del Juego de Beisbol II pondremos de manifiesto las diferentes regulaciones que le dan sentido al desempeño de todos que intervienen en el terreno de juego.

III. PROPÓSITOS GENERALES:

Al finalizar el curso, el alumno será capaz de:

- Conocer los principios del juego de beisbol y la puesta en juego.
- Conocer las reglas que regulan a los bateadores y los corredores.
- Analizar las situaciones que se presentan para la toma de decisiones y su posterior solución.

IV. GUIAS APRENDIZAJE:

GUIA APRENDIZAJE UNIDAD I.- Regla Cinco: Poniendo la bola en juego (Bola Viva). En esta unidad el estudiante conocerá las reglamentaciones que dan inicio a un partido de beisbol.

- Lección 1.1. Play ball.
- Lección 1.2. Después de play ball.
- Lección 1.3. El lanzador y su primer pitcheo.
- Lección 1.4. Objetivo del equipo a la ofensiva.
- Lección 1.5. Objetivo del equipo a la defensiva.
- Lección 1.6. Cuando el bateador se convierte en corredor.
- Lección 1.7. Cuando tres jugadores del equipo a la ofensiva.
- Lección 1.8. Si una bola golpea un coach.
- Lección 1.9. La bola muerta.
- Lección 1.10. La bola queda muerta.
- Lección 1.11. Después que la bola está muerta.
- Chat.-



Tarea 1.- .
 Tarea 2.- .
 Foro.- .
 Prueba Guía # 1.

GUIA APRENDIZAJE UNIDAD II.- Regla Seis: El bateador. En esta unidad el estudiante analizará los factores que inciden en un jugador cuando va a tomar un turno al bat.

Lección 2.1. Cada jugador a la ofensiva.
 Lección 2.2. El bateador tomará posición.
 Lección 2.3. Posición legal del bateador.
 Lección 2.4. Finalización del turno.
 Lección 2.5. Cuando un bateador es out.
 Lección 2.6. Un bateador es out por acción ilegal.
 Lección 2.7. Bateando fuera de turno.
 Lección 2.8. El bateador se convierte en corredor.
 Lección 2.9. Cuando el bateador se convierte en corredor.
 Lección 2.10. Bateador designado.
 Chat. - .
 Tarea 1.- .
 Tarea 2.- .
 Foro.- .
 Prueba Guía # 2.

GUIA APRENDIZAJE UNIDAD III.- Regla Siete: El corredor. En esta unidad el estudiante tendrá los conocimientos que regulan las corridas de bases y las diferentes situaciones que se le pueden presentar.

Lección 3.1. Derecho del corredor.
 Lección 3.2. Avance y toque de base.
 Lección 3.3. Dos corredores no pueden estar en la misma base.
 Lección 3.4. Avance sin riesgo.
 Lección 3.5. Correr sin riesgo.
 Lección 3.6. Cuando ocurre una obstrucción.
 Lección 3.7. El corredor en tercera.
 Lección 3.8. Cuando es puesto out un corredor.
 Lección 3.9. Interferencia de un bateador o corredor.
 Lección 3.10. Cuando un corredor es declarado out.
 Lección 3.11. Los jugadores y el fildeo.
 Lección 3.12. El corredor con dos outs.
 Chat. - .
 Tarea 1.- .
 Tarea 2.- .
 Foro.- .
 Prueba Guía # 3.