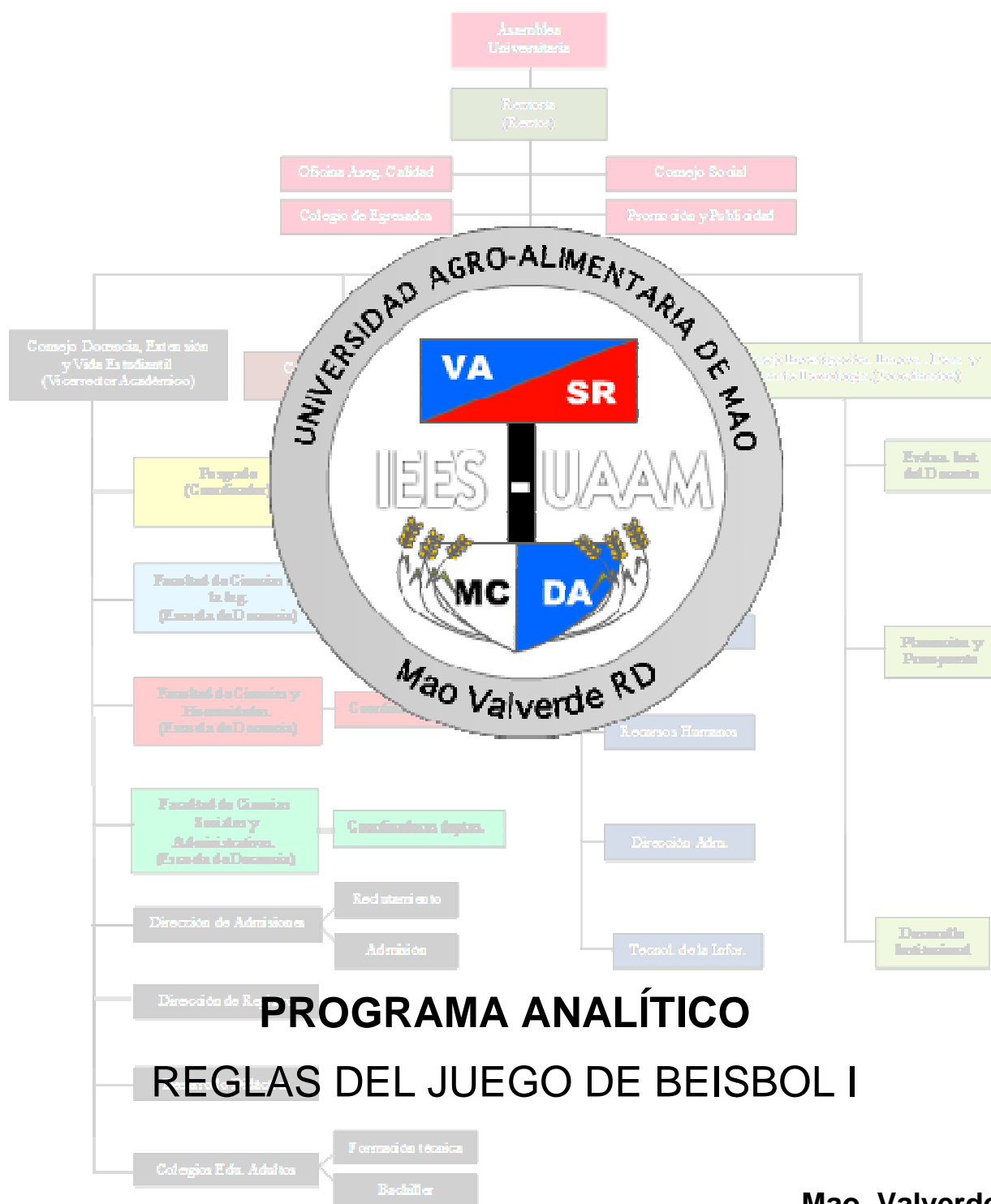


UNIVERSIDAD AGRO-ALIMENTARIA DE MAO "IEES-UAAM"



**Mao, Valverde
República Dominicana**



I. DATOS DE LA ASIGNATURA

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

II. PRESENTACIÓN:

Las reglas básicas son suficientes para poder ver un partido de beisbol y entender lo que pasa en bastantes jugadas. Como indicio de que para comprender este deporte de alto rendimiento en la asignatura Reglas del Juego de Beisbol I, mostraremos las primeras reglas enfatizando los conocimientos que debemos tener para darle seguimiento al juego. Sin temor a dudas de que este es un deporte que está adquiriendo ribetes internacionales y de masificación y su práctica se está ejerciendo en países que no tienen tradición beisbolera dando al traste su efectivo amor de la fanaticada a dicho deporte.

III. PROPÓSITOS GENERALES:

Al finalizar el curso, el alumno será capaz de:

- Conocer los principios del juego de beisbol.
- Conocer los aspectos físicos, de juego, de equipamiento y del juego propiamente dicho.
- Analizar los componentes de controles en las primeras reglas que vamos a analizar en esta etapa de la materia.

IV. GUIAS APRENDIZAJE:

GUIA APRENDIZAJE UNIDAD I.- Regla Uno: Objetivos del Juego. En esta unidad el estudiante tendrá las bases de conocimiento del aprendizaje del beisbol como un deporte de conjunto los objetivos que persigue este deporte.

- Lección 1.1. El beisbol.
- Lección 1.2. El objetivo de cada equipo.
- Lección 1.3. El ganador del juego.
- Lección 1.4. El campo de juego.
- Lección 1.5. La base de home.
- Lección 1.6. Primera, segunda y tercera base.
- Lección 1.7. El plato del pitcher.
- Lección 1.8. El equipo local.
- Lección 1.9. La bola.
- Lección 1.10. El bate.



- Lección 1.11. Los uniformes.
- Lección 1.12. El catcher o receptor.
- Lección 1.13. El primera base.
- Lección 1.14. Cualquier fildeador.
- Lección 1.15. El guante del pitcher.
- Lección 1.16. Las ligas.
- Lección 1.17. El equipo de juego.
- Chat.-
- Tarea 1.- .
- Tarea 2.- .
- Foro.- .
- Prueba Guía # 1.

GUIA APRENDIZAJE UNIDAD II.- Regla dos: Definiciones de términos. En esta unidad el estudiante podrá aprender las definiciones que están establecidas en el beisbol.

- Lección 2.1. Definiciones de los términos en beisbol.
- Chat. - .
- Tarea 1.- .
- Tarea 2.- .
- Foro.- .
- Prueba Guía # 2.

GUIA APRENDIZAJE UNIDAD III.- Regla tres: Preliminares del Juego. En esta unidad el estudiante podrá analizar los diferentes aspectos del juego antes de iniciar un partido así como también algunas aseveraciones relacionadas a los que intervienen en el.

- Lección 3.1. Antes de que el juego inicie.
- Lección 3.2. Lo que no debe hacer el jugador con la pelota.
- Lección 3.3. Sustitución de jugadores.
- Lección 3.4. El jugador y el orden al bat.
- Lección 3.5. El pitcher y el orden al bat.
- Lección 3.6. El manager y las sustituciones.
- Lección 3.7. El umpire principal.
- Lección 3.8. El umpire y las sustituciones.
- Lección 3.9. Jugadores uniformados.
- Lección 3.10. Manager local y el clima.
- Lección 3.11. Doble juegos.
- Lección 3.12. El umpire y la suspensión del juego.
- Lección 3.13. El manager local y las reglas de terreno.
- Lección 3.14. Los jugadores y los utensilios.
- Lección 3.15. Personas en el terreno.
- Lección 3.16. La interferencia de los espectadores.
- Lección 3.17. Sustitución de jugadores.
- Lección 3.18. El equipo local y la seguridad.
- Chat. -



Tarea 1.- .
 Tarea 2.- .
 Foro.- .
 Prueba Guía # 3.

GUIA APRENDIZAJE UNIDAD IV.- Regla cuatro: Comienzo y determinación de un juego. En esta unidad el estudiante tendrá un enfoque del juego, los aspectos que dan inicio a un partido de beisbol así como también los aspectos que determinan su finalización.

Lección 4.1. Demora del juego.
 Lección 4.2. Defensiva local.
 Lección 4.3. La bola en juego.
 Lección 4.4. El orden al bat.
 Lección 4.5. El equipo a la ofensiva.
 Lección 4.6. Ningún manager.
 Lección 4.7. Expulsiones.
 Lección 4.8. Desaprobación de decisiones.
 Lección 4.9. Como anota un equipo.
 Lección 4.10. Terminación de un juego.
 Lección 4.11. La anotación de un juego.
 Lección 4.12. Juegos suspendidos.
 Lección 4.13. Regla que gobierna los dobles juegos.
 Lección 4.14. El umpire y las luces.
 Lección 4.15. El forfeit.
 Lección 4.16. El forfeit y el equipo visitante.
 Lección 4.17. El forfeit y el equipo local.
 Lección 4.18. El umpire y el forfeit.
 Lección 4.19. Juegos protestados.
 Chat. -
 Tarea 1.- .
 Tarea 2.- .
 Foro.- .
 Prueba Guía # 4.
 Prueba Final.