FUNDACIÓN PARA EL NIÑO SORDO ICAL (COLEGIO CAMPESTRE)

GUÍA DE TRABAJO MENSUAL

AREA: Mensual Deportiva.
DOCENTE A CARGO: Hermes Escamilla Quitian
GRUPO: Bachillerato.
PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: Desarrollar un conjunto integral de habilidades en los practicantes de béisbol, incluyendo destrezas técnicas (lanzar, batear, atrapar), aptitudes físicas (coordinación, resistencia) y fortalezas mentales (concentración, toma de decisiones), mientras se inculcan valores fundamentales como el trabajo en equipo, la disciplina y el respeto por las reglas del juego, lo que contribuye a una formación deportiva completa.

FECHA	TEMA	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
Septiembre de 2025	Béisbol	Les muestro a los estudiantes la forma de cómo se juega el béisbol. **Explicación detallada:** Si eres un profesor que necesita enseñar béisbol y no conoces bien el deporte, aquí tienes una explicación detallada y desglosada para que puedas guiar a tus estudiantes de manera efectiva. No necesitas ser un experto, solo tienes que entender los fundamentos y transmitirlos. **Jugadores:** Tú trabajo principal es ayudar a tu equipo a anotar más carreras que el oponente. Esto se logra de dos maneras: ● **A la Ofensiva (Bateando y**	El bate de béisbol Pelota Conos	2 horas

		Corriendo): Tu equipo intenta golpear la pelota y correr por las bases para llegar a home y anotar una carrera. ● **A la Defensiva (Lanzando y Faldeando):** Tu equipo intenta evitar que el equipo contrario anote, eliminando a sus bateadores y corredores. **1. Tu Rol en el Juego** Puedes participar en el juego en diferentes posiciones, cada una con un rol específico. Cuando Estás a la Ofensiva ● **Bateador:** Cuando es tu turno, te paras en la caja de bateo y tratas de golpear la pelota que te lanza el lanzador (pitcher). ● **Corredor:** Si golpeas la pelota y entra al campo, sueltas el bate y corres hacia la primera base. Tu objetivo es avanzar por todas las bases (primera, segunda, tercera y home) para anotar una carrera. Cuando Estás a la Defensiva ● **Lanzador (Pitcher):** Lanzas la pelota desde el		

		montículo hacia el bateador. Tu objetivo es lanzar de manera que el bateador no pueda golpearla. ● **Receptor (Catcher):** Te colocas detrás del plato para recibir los lanzamientos del pitcher que el bateador no golpea. ● **Fildeador:** Si la pelota es bateada, tú y tus compañeros deben atraparla o recuperarla para evitar que el corredor avance por las bases o para hacer un "out" (eliminar al bateador o corredor). **1. Cómo Hacer un "Out" (Eliminar a un Jugador)** Para evitar que el otro equipo anote, tu equipo debe hacer tres "outs". Hay varias formas de lograrlo: ● **Strikeout:** El lanzador lanza la pelota de tal manera que el bateador falla tres veces o el árbitro lo declara así. ● **Fly Out:** Un fildeador atrapa la pelota bateada		

		antes de que toque el suelo. ● **Force Out:** Un corredor se ve obligado a correr a una base y un fildeador llega a esa base con la pelota antes que él. ● **Tag Out:** Un fildeador toca a un corredor con la pelota mientras este no está en una base. **Reglas Básicas del Juego:** ● **Strike:** Un lanzamiento es considerado un strike si el bateador falla al intentar golpearlo, si el bateador no intenta golpear un lanzamiento que pasa por la zona de strike, o si la pelota se desvía sin haberla bateado. ● **Bola (Ball):** Un lanzamiento es considerado una bola si el lanzador tira la pelota fuera de la zona de strike y el bateador no intenta golpearla. ● **Base por bolas (Walk):** Cuando un lanzador acumula cuatro bolas, el bateador es premiado		

		con una "base por bolas" y puede caminar libremente a la primera base. ● **Ponche (Strikeout):** Cuando un bateador acumula tres strikes, es eliminado. **El ganador:** se la da premio		