

Anexo 1

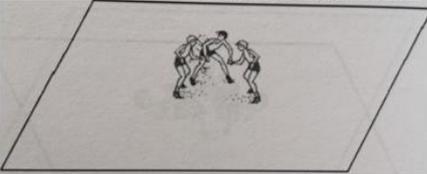
Formato Secuencia Didáctica Formas Jugadas

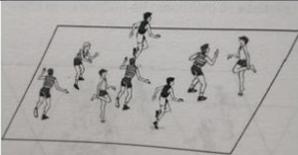
SECUENCIA DIDÁCTICA FORMAS JUGADAS

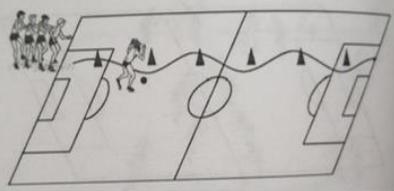
SESIÓN 1

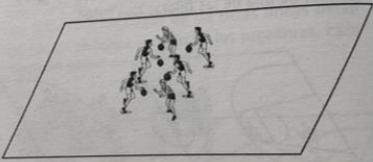
Objetivo de la sesión: Fortalecer las funciones ejecutivas de planificación cognitiva y memoria de trabajo en estudiantes con TDAH, a través de formas jugadas.

Activación y/o vuelta a la calma: Se hará a través de la forma jugada llamada "EL REY MANDA" que consiste en dar unas indicaciones por parte del docente y los estudiantes realizan la acción demandada.

NOMBRE		LA PISADA 211	
MATERIAL		TIEMPO	
Patio o lugar amplio		5 - 7 minutos	
ORGANIZACIÓN		DESARROLLO	
Se reúnen en tríos tomados de las manos		Los participantes intentan pisarse entre ellos y al mismo tiempo tratan de evitar ser pisados. Cada vez que un participante pisa a otro gana un punto. El objetivo es conseguir el mayor número de puntos en un tiempo determinado.	
			

NOMBRE		AVESTRUZ 3	
MATERIAL		TIEMPO	
Patio o lugar amplio		8 -10 minutos	
ORGANIZACIÓN		DESARROLLO	
En un terreno delimitado, los participantes se ubican en forma dispersa por el espacio.		A la señal, todos los jugadores se persiguen entre sí. El jugador que sea tocado queda eliminado, en tanto que el que eleve una pierna no puede ser tocado mientras se mantenga en esta posición. El objetivo es no dejarse eliminar y al mismo tiempo eliminar a los demás participantes.	
			

NOMBRE		CONDUCCIÓN EN OCHOS	
MATERIAL		TIEMPO	
Un balón y conos		10- 12 minutos	
ORGANIZACIÓN		DESARROLLO	
Los participantes se ubican en fila, frente a ellos habrá una hilera de 10 conos, separados a 1 metro de distancia aproximadamente.		los jugadores deben conducir el balón driblando de ida y vuelta por entre los conos. Si un jugador tumba un cono debe ubicarlo de nuevo y continuar con su recorrido. El objetivo es hacerlo en el menor tiempo posible.	
			

NOMBRE		TODOS CONTRA TODOS	
MATERIAL		TIEMPO	
Un balón por participante		10 - 12 minutos	
ORGANIZACIÓN		DESARROLLO	
Dentro de un espacio delimitado se encuentran todos los participantes cada uno con un balón.		A la señal cada jugador driblando intenta sacar el balón de sus compañeros de los límites del terreno de juego. Ganará el juego quien sea el último en permanecer dentro del terreno de juego con su balón. A medida que se va desarrollando el juego se va disminuyendo el terreno de juego.	
			

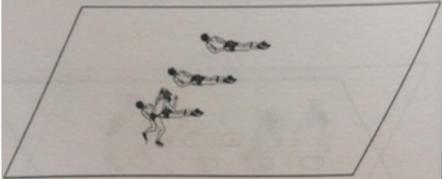
SECUENCIA DIDACTICA FORMAS JUGADAS

SESION 2

Objetivo de la sesión: Fortalecer las funciones ejecutivas (planificación cognitiva y memoria de trabajo) en estudiantes con TDAH, a través de formas jugadas.

Activación y/o vuelta a la calma: Se hará a través de la forma jugada llamada "EL REY MANDA" que consiste en dar unas indicaciones por parte del docente y los estudiantes realizan la acción demandada.

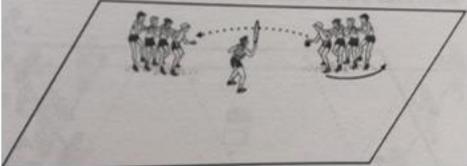
SALTO DE LA BOTELLA TUMBADA	
NOMBRE	
MATERIAL	TIEMPO
Patio o lugar amplio	8 – 10 minutos
ORGANIZACIÓN	DESARROLLO
Los participantes se ubican en hilera tendidos boca abajo, separados entre sí 1 metro aproximadamente.	A la señal del docente, el último de la hilera se levanta y va pasando a los compañeros hasta llegar al final, en donde se tumba como los otros, para que el siguiente compañero realice la misma tarea. El objetivo es pasar por encima de los compañeros lo más rápido posible sin pisarlos o lastimarlos.



PASALO RÁPIDO	
NOMBRE	
MATERIAL	TIEMPO
Dos objetos cualquiera	5 – 7 minutos
ORGANIZACIÓN	DESARROLLO
Los jugadores se disponen en círculo. Dos jugadores vecinos tienen en sus manos cada uno un objeto.	A la señal del docente, los objetos en direcciones opuestas son pasados de mano en mano por los participantes. A otra orden se cambia la dirección en la que se desplazan los objetos. El juego finaliza cuando alguno de los jugadores queda con los dos objetos en sus manos. El objetivo es que ningún participante se quede con los dos objetos al mismo tiempo.

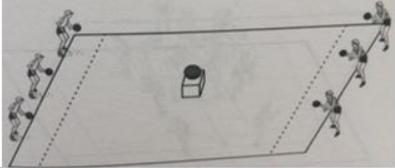


PASES DE BÉISBOL	
NOMBRE	
MATERIAL	TIEMPO
Un aro y una pelota por grupo	10 – 12 minutos
ORGANIZACIÓN	DESARROLLO
Se forman grupos de mínimo de 5 personas; luego en cada grupo se dividen en dos y se ubica en hileras una enfrente de la otra; un integrante del grupo, ubicado en el centro de las dos hileras sostiene un aro.	El primer jugador de cada grupo lanza la pelota hacia su compañero de enfrente haciéndola pasar por el aro que sostiene el compañero, luego pasará al final de su hilera. El jugador que recibió debe hacer lo mismo. por cada pelota que pase por el aro se anota un punto, el objetivo es conseguir la mayor cantidad de puntos posibles en un tiempo determinado.



BASTON EN ALTO 208	
NOMBRE	
MATERIAL	TIEMPO
Un bastón	8 – 10 minutos
ORGANIZACIÓN	DESARROLLO
Los participantes se ubican formando un círculo y se enumeran; en el centro se dispone alguno de los jugadores sosteniendo un bastón.	El jugador del centro sostiene el bastón verticalmente con el dedo índice, luego de manera repentina grita algún número y abandona el bastón lanzándolo hacia arriba. El jugador con el número designado sale a coger el bastón antes de que caiga. Si deja que el bastón toque el suelo, volverá a su puesto, si no, se queda sosteniendo el bastón en la forma indicada. El objetivo es que el bastón no toque el suelo mientras cada uno de los jugadores va siendo llamado aleatoriamente al ser nombrado su número.



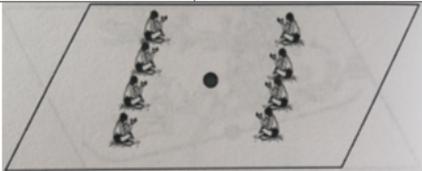
TIRO AL BLANCO	
NOMBRE	
MATERIAL	TIEMPO
Una banca o silla, un balón grande y una pelota por participante.	10 – 12 minutos
ORGANIZACION	DESARROLLO
El grupo se divide en dos equipos, que se ubican detrás de líneas paralelas. En el centro del espacio se coloca allí un balón grande encima de una butaca o caja.	A la señal los dos equipos tratan de golpear el balón grande para derribarlo de su puesto, por medio de lanzamientos que realizan sin traspasar la línea de cada equipo. Gana el equipo que logre golpear el balón, haciéndolo caer hacia el lado del equipo contrario.
	
EVALUACION	
En este momento se aplica la encuesta a cada participante para obtener sus impresiones, sensaciones y recomendaciones de las formas jugadas desarrolladas en las sesiones de trabajo 1 y 2. Esto permitirá hacer una evaluación y retroalimentación a la secuencia didáctica para las próximas sesiones.	

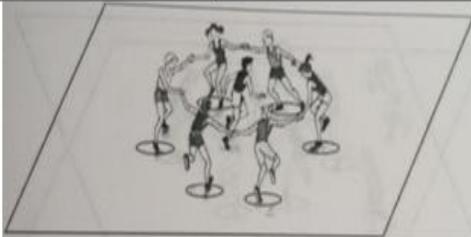
SECUENCIA DIDÁCTICA FORMAS JUGADAS
SESIÓN 3

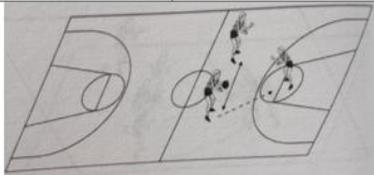
Objetivo de la sesión: Fortalecer las funciones ejecutivas (planificación cognitiva y memoria de trabajo) en estudiantes con TDAH, a través de formas jugadas

Activación y/o vuelta a la calma: Se hará a través de la forma jugada llamada "EL REY MANDA" que consiste en dar unas indicaciones por parte del docente y los estudiantes realizan la acción demandada.

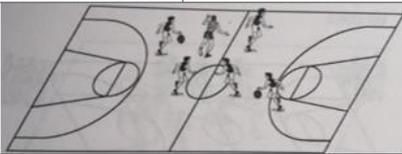
LUCHA POR LA BOLA	
NOMBRE	
MATERIAL	TIEMPO
Un balón medicinal	8 - 10 minutos
ORGANIZACION	DESARROLLO
Se organizan grupos con los jugadores numerados, que se disponen en filas enfrentadas a unos 10 metros de distancia y en posición sentados.	Al llamado del docente, los jugadores que tienen el número indicado, van a tomar la pelota para llevársela a su grupo. El jugador que toma la pelota intenta llevarla a su grupo mientras evita ser tocado por el jugador que perdió su posesión. La lucha por la bola está permitida. Aunque si ésta se prolonga puede llamarse a otro número para que vaya en ayuda del anterior.



EL BUSCA PIES	
NOMBRE	
MATERIAL	TIEMPO
Una cuerda con una bolsita de arena atada a su extremo	5 - 7 minutos
ORGANIZACION	DESARROLLO
Los participantes forman un círculo, uno de ellos se ubica en el centro de este quien sujeta la cuerda.	El jugador que está en el centro hace girar la cuerda pasándola por debajo de los pies de sus compañeros, al tiempo que estos saltan para no ser tocados. Los participantes más arriesgados se irán acercando a él paulatinamente y lo eliminarán si logran tocarlo con la mano. Mientras este intenta eliminarlos <u>tocandolos</u> con la bolsa.
	

CRUZATE	
NOMBRE	
MATERIAL	TIEMPO
Un balón por trio	8- 10 minutos
ORGANIZACION	DESARROLLO
Un integrante del trio se ubica delante de la línea de tiro libre, sus compañeros se encuentran formando un triángulo, con él, uno de los dos tiene el balón.	El jugador que posee el balón le pasa al compañero que se encuentra sobre la línea de tiro libre, en ese momento el que hizo el pase y su otro compañero se desplazan a la vez que se cruzan delante del que ahora tiene el balón, éste entrega el balón a cualquiera de los dos jugadores que se cruzan para que el que reciba el balón realice un lanzamiento. El objetivo es realizar los desplazamientos de manera correcta y rápida, además de realizar lanzamientos acertados al aro.
	

PASES EN ORDEN DE NUMERACION	
NOMBRE	
MATERIAL	TIEMPO
Un balón	10- 12 minutos
ORGANIZACION	DESARROLLO
Se enumeran cada uno de los jugadores.	Los jugadores tratan de pasarse el balón sin que sea interceptado por un jugador que va hacer el rol de interceptador, pero deben pasárselo en su respectivo orden, es decir, el número 1 se lo pasa al 2, éste al 3, etc. El jugador que vaya a recibir el balón debe anunciar su número en voz alta para de esta forma informar a su compañero de su posición. Cuando el balón sea interceptado se debe iniciar de nuevo el ejercicio. El objetivo es lograr completar el conteo de todos los jugadores.
	

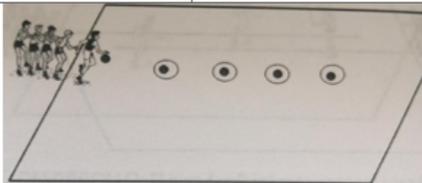
NOMBRE		PERSECUCION	
MATERIAL		TIEMPO	
Un balón por participante		10- 12 minutos	
ORGANIZACION		DESARROLLO	
Todos los participantes se encuentran dispersos por el terreno de juego. Se escogen dos a quienes se les da el balón, ellos serán los "perseguidores"		Los dos perseguidores que tienen balón driblan e intentan coger a los demás, quien sea tocado va por un balón y ayuda en la tarea de perseguidor. El juego finaliza cuando todos se hayan convertido en perseguidores.	
		Variante: los perseguidores no tienen balón, todos los demás sí. En este caso el jugador que sea tocado debe darle el balón al perseguidor que lo tocó.	
		El objetivo es mejorar la velocidad y el dribbling de los participantes.	
			

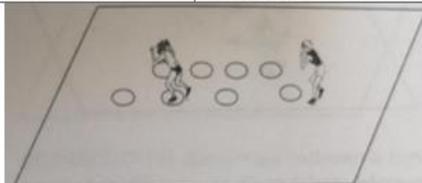
SECUENCIA DIDÁCTICA FORMAS JUGADAS

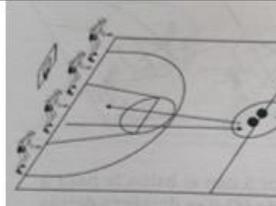
SESIÓN 4

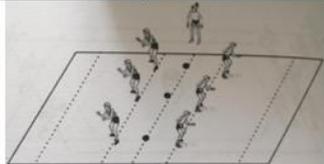
Objetivo de la sesión: Fortalecer las funciones ejecutivas (planificación cognitiva y memoria de trabajo) en estudiantes con TDAH, a través de formas jugadas.

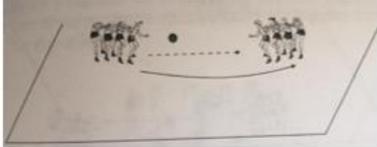
Activación y/o vuelta a la calma: Se hará a través de la forma jugada llamada "EL REY MANDA" que consiste en dar unas indicaciones por parte del docente y los estudiantes realizan la acción demandada.

NOMBRE		RELEVANDO BALONES	
MATERIAL		TIEMPO	
Varios aros y pelotas		10 – 12 minutos	
ORGANIZACION		DESARROLLO	
Los participantes se forman en hileras, el primero sostiene una pelota. Se colocan aros en el suelo también en hileras en frente de cada grupo, con una pelota dentro de cada aro.		A la señal el primero de cada grupo sale corriendo driblando la pelota; cuando encuentra un aro intercambia la pelota que lleva con la que está dentro del aro, y continúa haciendo lo mismo hasta que regresa y la entrega al compañero que espera. El objetivo es cumplir con el recorrido lo más rápido posible.	
			

NOMBRE		UN PASO POR ARO	
MATERIAL		TIEMPO	
Varios aros		8 – 10 minutos	
ORGANIZACION		DESARROLLO	
Se distribuyen en el suelo dos hileras de aros, en una hilera la separación de los aros es menor que en la otra.		Los participantes ubicados en fila pasan de un lado a otro en las hileras de aros, deben tener en cuenta que por cada aro solo darán un paso. El objetivo es cumplir con el recorrido por los aros en el menor tiempo posible y saltando de manera correcta.	
			

NOMBRE		LA PRIMERA CANASTA	
MATERIAL		TIEMPO	
Campo de baloncesto 2 balones		10 – 12 minutos	
ORGANIZACION		DESARROLLO	
Los participantes se ubican en una fila sobre el final del campo de baloncesto y se enumeran. Los dos balones se colocan en el círculo central.		El director del juego llama dos números, los jugadores a los que corresponda salen corriendo en dirección a los balones, lo toma y regresa driblando hasta su aro en donde tratan de hacer canasta. El jugador que logre anotar obtiene un punto. El objetivo es anotar la mayor cantidad de puntos posibles.	
			

NOMBRE		BLANCO Y NEGRO CON PELOTA	
MATERIAL		TIEMPO	
Una pelota por cada pareja		8 – 10 minutos	
ORGANIZACION		DESARROLLO	
Los participantes se dividen en dos grupos, unos los "blancos" y los otros "negros". Se trazan en el suelo dos líneas de partida separadas a unos 4 metros de distancia; una línea central en donde se colocan las pelotas y otra línea paralela a la de partida de cada grupo (refugio).		Los dos grupos se ubican dándole la espalda a las pelotas. El director grita: "blanco o negro", el grupo llamado sale corriendo hacia el refugio, los del otro equipo tratan de alcanzarlos antes de entrar en él, después de ir por la pelota para tocarlos con ella. El jugador alcanzado se convierte en miembro del equipo que persigue. Gana el grupo que después de un tiempo determinado tenga mayor cantidad de jugadores.	
			

NOMBRE	EL PASE DIRECTO
MATERIAL	TIEMPO
Un balón por grupo	5 - 7 minutos
ORGANIZACIÓN	DESARROLLO
Los participantes se dividen en dos hileras que se ubican una frente a la otra.	A la señal el primer jugador que tiene el balón, le pasa a su compañero de enfrente e inmediatamente va a ocupar la última posición de la hilera a la que acaba de pasar. El objetivo es hacer pases acertados y mejorar la velocidad de los traslados.
	
EVALUACION	
En este momento se aplica la encuesta a cada participante para obtener sus impresiones, sensaciones y recomendaciones de las formas jugadas desarrolladas en las sesiones de trabajo 3 y 4. Esto permitirá hacer una evaluación y retroalimentación a la secuencia didáctica para las próximas sesiones.	

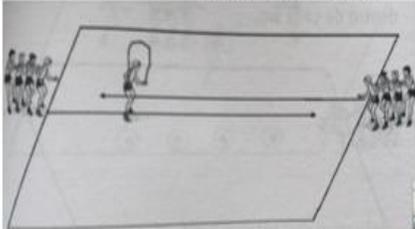
SECUENCIA DIDÁCTICA FORMAS JUGADAS

SESIÓN 5

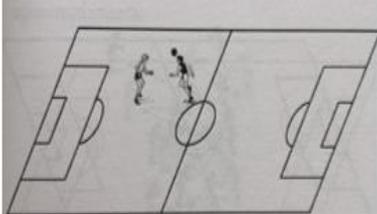
Objetivo de la sesión: Fortalecer las funciones ejecutivas (planificación cognitiva y memoria de trabajo) en estudiantes con TDAH, a través de formas jugadas.

Activación y/o vuelta a la calma: Se hará a través de la forma jugada llamada "EL REY MANDA" que consiste en dar unas indicaciones por parte del docente y los estudiantes realizan la acción demandada.

NOMBRE	JUEGO DE PERSECUCION A TRES
MATERIAL	TIEMPO
Cancha o espacio amplio	5 - 7 minutos
ORGANIZACION	DESARROLLO
Los jugadores se distribuyen en grupos de tres.	El jugador A intenta coger al jugador B mientras el jugador C observa. Si A logra tocar al B, éste trata de coger ahora al jugador C y A descansa, etc. El objetivo es coger al compañero que corresponda.
	

NOMBRE	RELEVO DE CUERDAS
MATERIAL	TIEMPO
Una soga por grupo	10 - 12 minutos
ORGANIZACION	DESARROLLO
Se hacen dos grupos de igual número de participantes y se dividen en hileras que se ubican frente a la otra.	A la señal del docente, el primero de la hilera sale saltando la cuerda hasta llegar a la hilera del frente donde están ubicados sus compañeros; le entrega la cuerda para que haga el recorrido en sentido contrario, siguiendo de esta manera el ciclo. El juego se termina cuando los participantes cambian todos de lado o logren su posición inicial.
	

NOMBRE	ARO-MANO
MATERIAL	TIEMPO
Un balón, dos porterías, dos aros grandes y una cuerda.	10 - 12 minutos
ORGANIZACION	DESARROLLO
En cada portería se cuelga con una cuerda un aro. Los participantes se dividen en dos equipos.	Cada uno de los equipos debe intentar hacer pasar el balón a través del aro, resultando vencedor el equipo que más goles consiga en un determinado tiempo, para ello los jugadores deben seguir las siguientes reglas: -Los jugadores no pueden dar más de tres pasos con balón. -No se puede pisar el área demarcada, ni para realizar lanzamiento ni para defender. -No hay portero
	

NOMBRE	CORRE HACIA ATRAS Y PASA
MATERIAL	TIEMPO
Un balón por pareja	8 - 10 minutos
ORGANIZACION	DESARROLLO
Las parejas se reparten por todo el terreno de juego.	Uno de los dos se desplaza hacia atrás mientras el otro lo hace hacia adelante y, con el balón en sus manos se lo lanza a su compañero para que se lo devuelva con un pase de cabeza. El objetivo es desplazarse realizando el ejercicio sin que el balón se caiga o se pierda el control.
	

NOMBRE	EL TUNEL	
MATERIAL	TIEMPO	
Un balón	8 - 10 minutos	
ORGANIZACION	DESARROLLO	
Los participantes se forman en hilera con las piernas separadas. El balón se encuentra enfrente la hilera separado a un metro de distancia.	A la señal del docente, la cabeza de grupo va por el balón y lo pasa haciéndolo rodar por entre las piernas de sus compañeros para que lo reciba el último de su grupo, luego se dirige al final de su hilera; cuando el último jugador recibe el balón lo conduce hasta la posición en que estaba ubicado inicialmente, se continúa de esta manera hasta que todos los participantes hayan participado. El objetivo es que todos los participantes hagan rodar el balón por entre las piernas de sus compañeros en el menor tiempo posible	
		

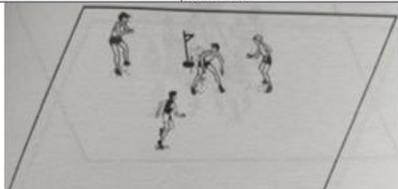
SECUENCIA DIDÁCTICA FORMAS JUGADAS

SESIÓN 6

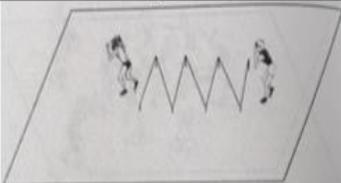
Objetivo de la sesión: Fortalecer las funciones ejecutivas (planificación cognitiva y memoria de trabajo) en estudiantes con TDAH, a través de formas jugadas.

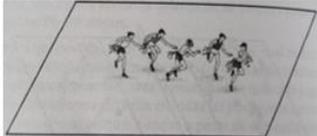
Activación y/o vuelta a la calma: Se hará a través de la forma jugada llamada "EL REY MANDA" que consiste en dar unas indicaciones por parte del docente y los estudiantes realizan la acción demandada.

NOMBRE	EL SILBATO AVISA	
MATERIAL	TIEMPO	
Un silbato	5 - 7 minutos	
ORGANIZACION	DESARROLLO	
Los jugadores se ubican en un círculo, menos uno que se sitúa en el exterior de éste.	A la señal del silbato, el jugador que se encuentra en el exterior corre alrededor del círculo, en cualquier momento toca a un compañero y continúa con su desplazamiento. El jugador que ha sido tocado corre inmediatamente, pero en dirección contraria al que le tocó, tratando cada uno de llegar primero al lugar que quedó desocupado. Cada vez que el director haga sonar el silbato, los jugadores deben cambiar la dirección de carrera.	
		

NOMBRE	CONSEGUIR LA BANDERA	
MATERIAL	TIEMPO	
Un banderín	8 - 10 min	
ORGANIZACION	DESARROLLO	
Se escoge un jugador para que vigile la bandera, que se ubica cerca de ella. El resto de los jugadores se reparte por todo el terreno.	El jugador que cuida la bandera trata de que nadie la coja. Cuando los jugadores tratan de tomar la bandera, éste, toca a todo el que sea posible. El jugador que es tocado pasa a ser colaborador del cuidador de la bandera, ayudándole a tocar a los demás participantes. El objetivo es no dejar que la bandera sea capturada.	
		

EL CANGURO	
NOMBRE	
MATERIAL	TIEMPO
Un balón medicinal liviano por cada participante.	8 - 10 minutos
ORGANIZACION	DESARROLLO
Los jugadores se ubican sobre una línea uno al lado del otro, con el balón medicinal sostenido por las rodillas.	A la señal del docente, todos deben partir saltando, sin que el balón caiga. El que pierda el balón debe continuar desde el punto donde quedó, ganando el que llegue primero a la meta. El objetivo es no dejar caer el balón y cumplir el recorrido de la manera más ágil posible.
	

JARDIN DE SALTOS	
NOMBRE	
MATERIAL	TIEMPO
Varias cuerdas o bastones	10 - 12 minutos
ORGANIZACION	DESARROLLO
Sobre el suelo se distribuyen en hileras bastones y cuerdas. Todos los participantes hacen una hilera enfrente de los bastones.	Cada participante debe pasar repetidas veces por el espacio entre los bastones y/o cuerdas, teniendo cuidado de no pisarlas. Se puede cambiar el espacio o forma en que estén organizados los elementos en el suelo. El objetivo siempre es pasar por encima sin tocarlos o moverlos de manera más rápida posible.
	

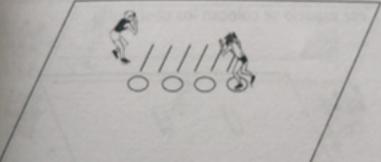
COLECCION DE CINTAS	
NOMBRE	
MATERIAL	TIEMPO
Una cinta o cordón por cada participante	8 - 10 minutos
ORGANIZACION	DESARROLLO
Todos los jugadores con una cinta sujeta al pantalón.	Los jugadores todos contra todos, tratan de quitarle la cinta a sus compañeros, al mismo tiempo que defienden la propia. El objetivo es tomar la mayor cantidad de cintas posibles sin perder la propia.
	
EVALUACION	
En este momento se aplica la encuesta a cada participante para obtener sus impresiones, sensaciones y recomendaciones de las formas jugadas desarrolladas en las sesiones de trabajo 5 y 6. Esto permitirá hacer una evaluación y retroalimentación a la secuencia didáctica para las próximas sesiones.	

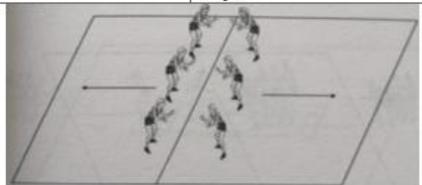
SECUENCIA DIDÁCTICA FORMAS JUGADAS

SESIÓN 7

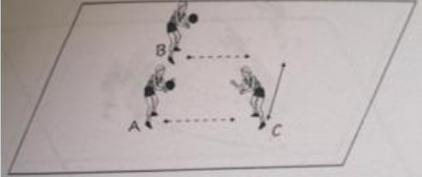
Objetivo de la sesión: Fortalecer las funciones ejecutivas (planificación cognitiva y memoria de trabajo) en estudiantes con TDAH, a través de formas jugadas.

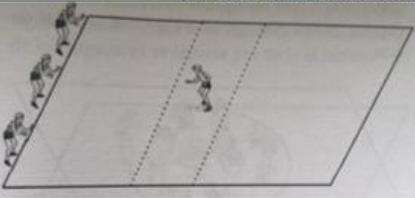
Activación y/o vuelta a la calma: Se hará a través de la forma jugada llamada "EL REY MANDA" que consiste en dar unas indicaciones por parte del docente y los estudiantes realizan la acción demandada.

OBSTACULOS	
NOMBRE	
MATERIAL	TIEMPO
Varios aros y bastones	8 - 10 minutos
ORGANIZACION	DESARROLLO
Los participantes se ubican frente a una hilera de aros, al lado de estos se ubica una hilera de bastones, puestos en el suelo con una separación tal, que permita a los alumnos saltar de uno a otro sin mucha dificultad.	A la señal del docente, el primer alumno sale corriendo pisando dentro de los aros volviendo en carrera pasando por los bastones, para darle una palmada al siguiente quien hará lo mismo. El objetivo es pasar por los obstáculos de la manera más rápida posible sin moverlos.
	

TIGRES Y TIGRILLOS	
NOMBRE	
MATERIAL	TIEMPO
Cancha o espacio amplio	8 - 10 minutos
ORGANIZACION	DESARROLLO
Los participantes se ubican frente a frente en dos filas en el centro del terreno delimitado. Uno de los dos grupos será el grupo de los "tigres" y el otro el de los "tigrillos".	El director del juego va contando una historia, en la que se mencionen bien sea a los tigres o tigrillos, el grupo mencionado deberá salir corriendo hacia el extremo del campo, evitando ser tocado por los jugadores del otro bando. Todos los jugadores que sean atrapados antes de llegar a la línea cambian de grupo, siendo vencedor el bando que finalice con mayor número de jugadores. El objetivo es no dejarse atrapar.
	

CABEZA Y COLA	
NOMBRE	
MATERIAL	TIEMPO
Cancha o espacio amplio	5 – 7 minutos
ORGANIZACION	DESARROLLO
Todos los jugadores forman una hilera sujetando por la cintura al compañero de adelante. El primer jugador es la "cabeza" y el último es la "cola".	La "cabeza" intenta alcanzar a la "cola", la cual se escapa constantemente. Los dos son ayudados por los jugadores de detrás o de delante según el caso. El objetivo es atrapar a la cola si se es la cabeza, y escapar de la cabeza si se es la cola.
	

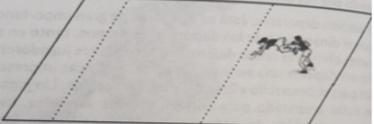
CORRE Y RECIBE	
NOMBRE	
MATERIAL	TIEMPO
Dos balones por cada trio	10 – 12 minutos
ORGANIZACION	DESARROLLO
Los jugadores estarán separados a una distancia aproximada de 3 metros y formando según su ubicación un ángulo recto.	A le pasa el balón a C y éste se lo devuelve, en seguida se desplaza al frente de B, recibe un pase de él y se lo devuelve para continuar de esta forma el ejercicio; luego se intercambian los papeles. El objetivo es realizar pases precisos a una alta intensidad de desplazamientos.
	

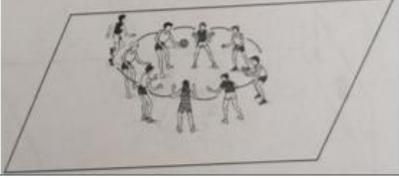
LA MURALLA CHINA	
NOMBRE	
MATERIAL	TIEMPO
Cancha o espacio amplio	10 – 12 minutos
ORGANIZACION	DESARROLLO
Se divide el terreno en tres secciones, las dos de los extremos mayores y la central más estrecha.	Un jugador toma el papel de defensa de la muralla, y se sitúa la sección central. Los demás jugadores se ubican en uno de los campos de seguridad a cada lado de la muralla. A la señal los jugadores, a un mismo tiempo, salen de su refugio para pasar al otro extremo o zona de seguridad, luego de cruzar la zona de la muralla. En el momento en que los jugadores pasan por la muralla, el defensor de ésta, sin salir de sus límites, trata de coger a cualquiera de ellos. Los cogidos pasan a ser sus auxiliares que ayudan a coger a los demás jugadores. Se continua el juego hasta que sólo quede un jugador que, como premio a su habilidad, pasa a ser el defensor de la muralla en el próximo turno.
	

SECUENCIA DIDÁCTICA FORMAS JUGADAS
SESIÓN 8

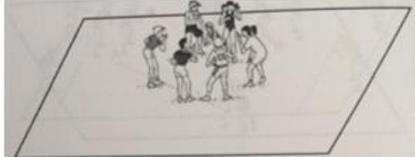
Objetivo de la sesión: Fortalecer las funciones ejecutivas (planificación cognitiva y memoria de trabajo) en estudiantes con TDAH, a través de formas jugadas.

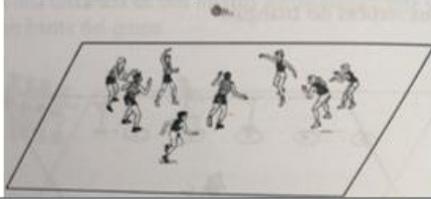
Activación y/o vuelta a la calma: Se hará a través de la forma jugada llamada "EL REY MANDA" que consiste en dar unas indicaciones por parte del docente y los estudiantes realizan la acción demandada.

CARRERA DE CARRETILLAS	
NOMBRE	
MATERIAL	TIEMPO
Cancha o espacio amplio	5 – 7 minutos
ORGANIZACION	DESARROLLO
Los jugadores se ubican en parejas y se traza una línea de salida y otra de regreso. Se disponen en posición de carretilla, o sea, uno con apoyo de manos en el suelo y con las piernas separadas sostenidas por su compañero.	A la señal del docente, los participantes en la posición antes señalada hacen el recorrido hasta la línea de regreso. Una vez que llegan a ésta, se cambian los papeles: el jugador que hacia el papel de carretilla pasa a conducir a su compañero. De la línea de regreso parten hasta la línea de salida. El objetivo es hacer el recorrido en la posición indicada de la manera más ágil posible.
	

CAZA CON PELOTA	
NOMBRE	
MATERIAL	TIEMPO
Un balón	8 – 10 minutos
ORGANIZACION	DESARROLLO
Los jugadores se ubican formando un círculo, separados a una distancia aproximada de 3 metros cada uno. Se elige un jugador que se ubica por fuera del círculo.	Los jugadores del círculo se pasan el balón, uno a continuación del otro. El jugador que está fuera del círculo persigue el balón y trata de adelantarlo con el fin de colocarse en el lugar que todavía no lo ha tocado. Los pases pueden cambiarse de dirección, pero no saltar a ningún jugador. Si un jugador no controla el pase, este reemplaza al jugador de afuera, del mismo modo que el jugador que no recibió el balón por interceptarlo el corredor.
	

NOMBRE		EL BOBITO	
MATERIAL		TIEMPO	
Un balón por grupo		8 - 10 minutos	
ORGANIZACION		DESARROLLO	
Los participantes se hacen en grupos de cuatro jugadores. Tres de ellos se disponen en un triángulo y el otro en el centro de éste.		Los jugadores del triángulo se hacen pases mientras el jugador del centro trata de interceptarlos; si el jugador del centro intercepta el pase, intercambia su posición con el jugador que erró el pase. El objetivo es hacer pases de manera correcta esquivando al compañero que desea interceptar el balón.	
			

NOMBRE		LAS FRUTAS	
MATERIAL		TIEMPO	
Una pelota de goma		10 - 12 minutos	
ORGANIZACION		DESARROLLO	
A cada uno de los participantes se le asigna el nombre de una fruta, luego se forman en un círculo, situándose uno de ellos en el centro con una pelota en las manos.		El jugador que se encuentra en el centro lanza al aire la pelota que tiene en sus manos, al mismo tiempo que dicen el nombre de una fruta, para que el jugador al que corresponda salga corriendo lo más rápido posible y atrape la pelota antes de que esta caiga. El objetivo es no dejar caer la pelota.	
			

NOMBRE		LA CAZA DEL CONEJO	
MATERIAL		TIEMPO	
Una pelota		10- 12 minutos	
ORGANIZACION		DESARROLLO	
Se escoge un jugador para que sea el conejo, los demás serán cazadores.		Los cazadores tratan de encerrar al conejo para tocarlo con la pelota, mientras este corre por el espacio para evitarlos. El jugador que tenga la pelota no puede desplazarse con ella su poder. El jugador que logre tocar al conejo con la pelota, pasa a ocupar su puesto. El objetivo es atrapar al conejo.	
			

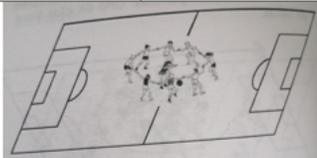
EVALUACION	
En este momento se aplica la encuesta a cada participante para obtener sus impresiones, sensaciones y recomendaciones de las formas jugadas desarrolladas en las sesiones de trabajo 7 y 8. Esto permitirá hacer una evaluación y retroalimentación a la secuencia didáctica para las próximas sesiones.	

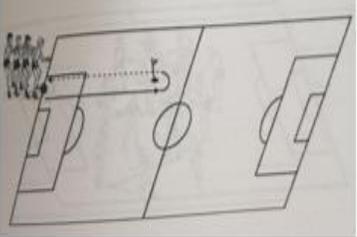
SECUENCIA DIDÁCTICA FORMAS JUGADAS

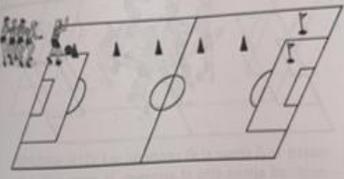
SESIÓN 9

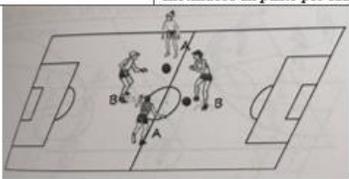
Objetivo de la sesión: Fortalecer las funciones ejecutivas (planificación cognitiva y memoria de trabajo) en estudiantes con TDAH, a través de formas jugadas.

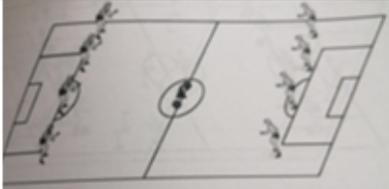
Activación y/o vuelta a la calma: Se hará a través de la forma jugada llamada "EL REY MANDA" que consiste en dar unas órdenes por parte del docente y los estudiantes realizan la acción demandada.

NOMBRE		BALÓN CONTRA CIRCULO 111	
MATERIAL		TIEMPO	
Un balón o más		5 - 8 minutos	
ORGANIZACION		DESARROLLO	
Lo jugadores tomados de las manes forman un círculo, menos uno que se queda en el interior de éste con el balón.		El jugador del centro trata de sacar el balón del círculo, de modo que pase entre los jugadores por cualquier sitio, debajo de la cadena que forman con las manos. Si el balón sale fuera del círculo, el jugador que lo dejó pasar, debe ocupar el puesto del centro.	
			

NOMBRE		CONDUZCO Y PASO 112	
MATERIAL		TIEMPO	
Un balón y una banderola por grupo		8 - 10 minutos	
ORGANIZACION		DESARROLLO	
Los equipos se ubican en hilera con un balón y frente a éstos una banderola a una distancia de 9 a 15 metros		A la señal el primer jugador de cada equipo sale conduciendo el balón hasta la banderola, al llegar a ella gira y hace un pase largo al siguiente compañero, quien repite lo mismo que el anterior.	
			

NOMBRE		ZIG-ZAG CON REMATE 116
MATERIAL		TIEMPO
Balones, conos o banderines		10 - 12 minutos
ORGANIZACION		DESARROLLO
Se divide el grupo en equipos, en frente de cada uno se alinean varios banderines o conos con una separación de un metro; al finalizar la hilera de banderines se ubicara una portería de un metro de anchura.		A la señal, el primer integrante de cada equipo sale conduciendo el balón por entre los banderines, al finalizar su recorrido remata a su portería; tan pronto como éste lo haga sale el siguiente jugador y así sucesivamente. Gana el equipo que al finalizar el recorrido logre mayor número de anotaciones.
		

NOMBRE		CORTAR LOS PASES 118
MATERIAL		TIEMPO
2 balones por cada 4 jugadores		8 - 10 minutos
ORGANIZACION		DESARROLLO
Los 4 jugadores de cada grupo, forman un cuadrado de 6 a 8 metros de lado. La pareja A tiene un balón y el otro lo tiene la pareja B.		Los jugadores de la pareja A se pasan el balón entre sí, mientras la otra pareja intentan desviarlo de su trayectoria lanzándole su balón. Nadie puede moverse de su posición, salvo que la trayectoria de los balones sea incorrecta o desviada. Después de un tiempo preestablecido se cambiarán los papeles, anotándose un punto por cada balón desviado.
		

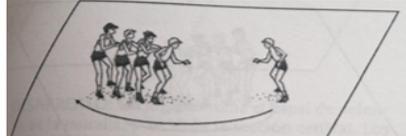
NOMBRE		FORMACIONES CON UN BLANCO
MATERIAL		TIEMPO
Un cono y dos balones		10- 12 minutos
ORGANIZACION		DESARROLLO
Los participantes se dividen en dos equipos de igual número de jugadores. Cada uno de ellos se enumera y se ubica en fila uno en frente del otro y separado a unos 10-15 metros de distancia. En el centro se colocan los balones y un cono.		Cuando el director llama un número, el jugador de cada equipo al que corresponder, sale por el balón, (uno para cada grupo), se devuelve conduciéndolo a su grupo y desde su respectivo lugar trata de derribar el cono. El jugador que primero lo derribe gana un punto para su equipo.
		

SECUENCIA DIDÁCTICA FORMAS JUGADAS

SESIÓN 10

Objetivo de la sesión: Fortalecer las funciones ejecutivas (planificación cognitiva y memoria de trabajo) en estudiantes con TDAH, a través de formas jugadas.

Activación y/o vuelta a la calma: Se hará a través de la forma jugada llamada "EL REY MANDA" que consiste en dar unas órdenes por parte del docente y los estudiantes realizan la acción demandada.

NOMBRE		ENGANCHES 190
MATERIAL		TIEMPO
Patio o lugar amplio		8- 10 minutos
ORGANIZACION		DESARROLLO
Los participantes se dividen en grupos de cuatro jugadores. En cada grupo, tres jugadores forman una hilera tomándose de la cintura mientras uno no se agarra a sus compañeros.		La tarea del jugador que no está agarrado a sus compañeros es engancharse o unirse al último jugador de la hilera, lo que debe impedirse con giros y cambios de dirección del grupo. Si el jugador que no está enganchado logra su propósito, el primer jugador queda libre y se reinicia el juego.
		

NOMBRE		BOLA POR EL TECHO 196
MATERIAL		TIEMPO
Una pelota por grupo		8 - 10 min
ORGANIZACION		DESARROLLO
Cada grupo se forma en hilera, con una distancia aproximada de 1 metro entre sus integrantes; el primer jugador tiene el balón de su grupo.		A la señal los primeros de cada grupo llevan el tronco hacia atrás con los brazos extendidos para que su compañero de atrás tome la pelota de sus manos y la continúe pasando de esta forma hasta el final de la hilera. Cuando el último tome en sus manos la pelota, corre con ella a situarse en el inicio de la hilera y repite la operación hecha por el jugador anterior, y así sucesivamente se continúa el juego hasta que uno de los equipos vuelva a la formación original.
		

NOMBRE	RELOJ 212
MATERIAL	TIEMPO
Tiza	5 – 10 minutos
ORGANIZACION	DESARROLLO
Cada pareja traza en el piso un círculo de 50 cm de diámetro y se colocan en posición de lagartija de manera que los pies queden en el centro del círculo, con las plantas de los pies tocándose.	Un jugador es el horario y otro el minutero, estos deben señalar rápidamente la hora que indique el director, siempre con los pies fijos en el círculo.
	

NOMBRE	SALTAR EN CIRCULO 5
MATERIAL	TIEMPO
Un aro por jugador menos uno	10 – 12 minutos
ORGANIZACION	DESARROLLO
Los participantes se ubican en un círculo bien distanciados los unos de los otros y ponen su aro en el suelo excepto uno, que no tiene aro y que se ubica en el centro.	A la señal el jugador del centro, todos los jugadores tendrán que cambiar de aro dando saltos mientras que el jugador del centro corre a ocupar cualquier aro que vea libre. El jugador que quede sin aro pasa al centro a reiniciar el juego.
	

NOMBRE	SALTO SOBRE LOS BRAZOS 19
MATERIAL	TIEMPO
Patio o lugar amplio	10 – 12 minutos
ORGANIZACION	DESARROLLO
Los jugadores formando una hilera, con una separación de 2 metros aproximadamente, se sientan con los brazos extendidos hacia ambos lados.	El último jugador corre el por el lado derecho del grupo pasando por encima de los brazos extendidos; luego regresa por el lado izquierdo de la misma manera.
