



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO**

**VICERRECTORADO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN**

**INSTITUTO DE POSGRADO**

**GUÍA**

***“DESARROLLANDO MI  
PENSAMIENTO”***

**AUTORA:**

**ZOILA JIMENA PARREÑO RUIZ**

**TUTORA:**

**Mg .Sc. TATIANA FONSECA M.**

**RIOBAMBA - ECUADOR**

**2016**

## **PRESENTACIÓN**

Esta guía surge con la necesidad de aportar con un granito más, donde los niños puedan ir mejorando su aprendizaje, esta investigación tiene un gran reto, que es el de moldear y aumentar los conocimientos en base a las actividades de la memoria, a la atención, y a los juego creativos, DESARROLLANDO MI PENSAMIENTO, le permitirá a los niños ir conociendo cada una de sus potencialidades y a si mismo le ayudará al maestro a ir incorporando actividades en mejora de la calidad de la educación de los niños, ayudándolos a desarrollar las competencias para la vida en donde el niño debe ser capaz de saber, conocer, actuar, que es importante para su futuro.

Estas habilidades del pensamiento son las capacidades y disposiciones para hacer las cosas como son: la destreza, la inteligencia, el talento o la acción que demuestra una persona. Estas habilidades del pensamiento deben permitir a la persona relacionarse con la diversidad cultural, darle una mayor capacidad para lograr sus objetivos, adquirir la madurez, en donde sea capaz de realizar actividades, dar solución a pequeños problemas cotidianos de los niños con originalidad y creatividad que puedan responder a los constantes campos de este mundo complejo y multicultural.

## **DEDICATORIA**

Este trabajo se lo dedico a DIOS, por haberme permitido llegar hasta este punto por ser mi guía de quien he recibido incontables bondades como la paciencia, la salud, iluminando mis ideas para alcanzar mis objetivos.

A mis queridos hijos KEVIN Y JOSUÉ que son la razón de triunfar en la vida, a mi esposo BLADIMIR que siempre ha sido mi fortaleza para no desistir en mis estudios y a mis familiares que están siempre presentes en cada momento, a esas personitas de TERCER GRADO que me brindaron su apoyo incondicional para poder realizar el trabajo de investigación y estuvieron prestos a dar de ellos. A los docentes de la escuela “DOCTOR GABRIEL GARCÍA MORENO” donde se hizo la indagación, a la UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO, por sus amplios conocimientos que impartieron dándonos las herramientas necesarias para culminar con un sueño más.

## ÍNDICE

PORTADA	1
PRESENTACIÓN	3
OBJETIVO GENERAL	9
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	9
FUNDAMENTACIÓN	9
Fundamentación filosófica	9
Fundamentación psicopedagógica	10
Desarrollo de las actividades	11
<b>UNIDAD N° 1: MEMORIA</b>	<b>13</b>
Actividad N° 1 Aprendo a buscar imágenes iguales	14
Actividad N° 2 Observando palabras	16
Actividad N° 3 El mural de palabras	18
Actividad N° 4 Repitiendo palabras por su número	20
Actividad N° 5 Aprendo a repetir palabras oralmente	22
<b>UNIDAD N° 2: ATENCIÓN</b>	<b>24</b>
Actividad N° 1 Visualizando las imágenes	25
Actividad N° 2 Buscando la diferencia	27
Actividad N° 3 Observando bien las imágenes	29
Actividad N° 4 Buscando intrusos	31
Actividad N° 5 Busco mis letras	33
Actividad N° 6 Estoy en el laberinto	35
<b>UNIDAD N° 3: JUEGOS CREATIVOS</b>	<b>37</b>
Actividad N° 1 Juego con entusiasmo el balón	38
Actividad N° 2 Lanzo y atrapo el balón	40
Actividad N° 3 Evitando chocar	42
BIBLIOGRAFÍA	44

## **OBJETIVO GENERAL**

Demostrar la importancia que tienen las neurofunciones en el desarrollo afectivo social de los estudiantes de tercer grado mediante actividades motivadoras para que se desenvuelvan con seguridad en el diario vivir.

## **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

Motivar la participación de los niños mediante las actividades de afectivo social en el aula para mejorar la concentración en el aprendizaje.

Mejorar sus capacidades intelectuales a través de las actividades afectivas sociales para desarrollar la atención y creatividad en los estudiantes.

Socializar en los niños la importancia del desarrollo de las capacidades por medio de lo afectivo social para lograr seguridad en la actuación de cada uno.

## **FUNDAMENTACIONES**

### **Fundamentación Filosófica**

(BANDURA, 1986)

Es creador de la teoría social del aprendizaje, que se centra en los conceptos de refuerzo y observación. Sostiene que los humanos adquieren destrezas y conductas de modo operante e instrumental y que entre la observación y la imitación intervienen factores cognitivos que ayudan al sujeto a decidir si lo observado se imita o no. En los niños,

afirma Bandura, la observación e imitación se da a través de modelos que pueden ser los padres, educadores, amigos y hasta los héroes de la televisión.

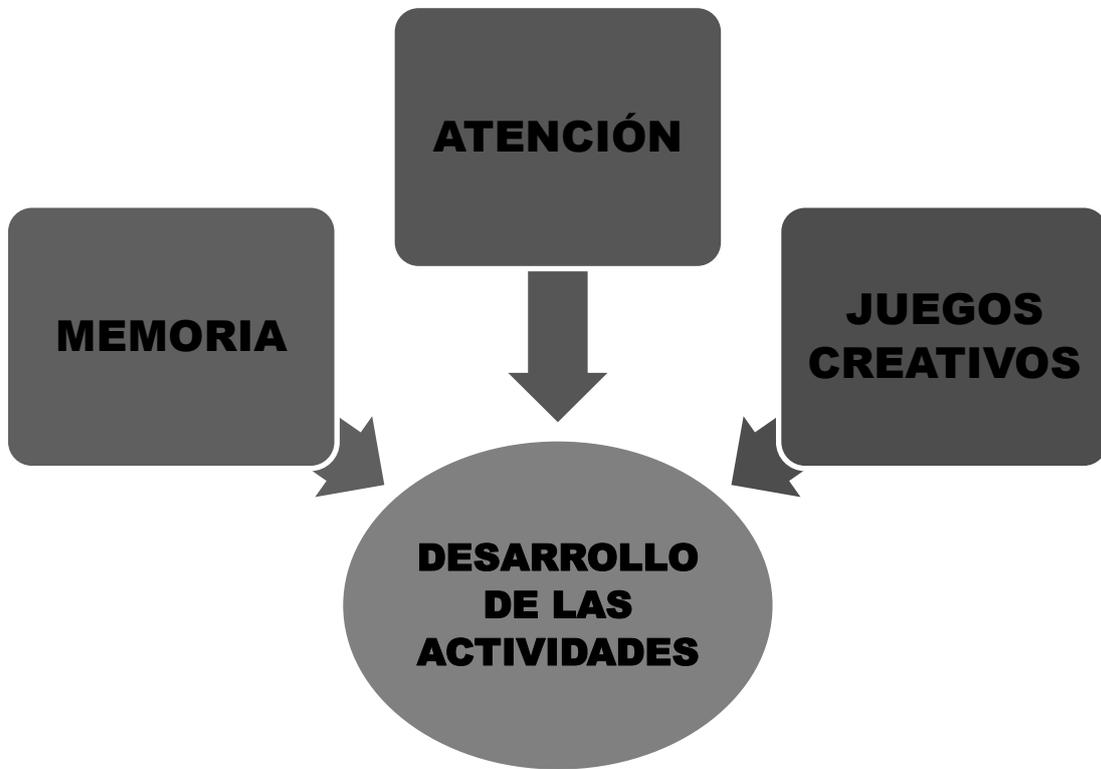
Para este autor el esfuerzo que el niño pone en sus relaciones o amistad depende de la intensidad que este demuestre en la aceptación de sus compañeros y de la forma como ellos aceptan el niño desarrolla destrezas y habilidades al momento de que interactúa y comparte, el niño es imitado innato de todo lo que observa y realiza estas actividades de acuerdo a sus interés y motivación.

### **Fundamentación Psicopedagógica.**

(SKINNER, 1954)

Aprendizaje como un cambio observable y permanente de la conducta y a la enseñanza como disposición de contingencias de reforzamiento que permite acelerar el aprendizaje.

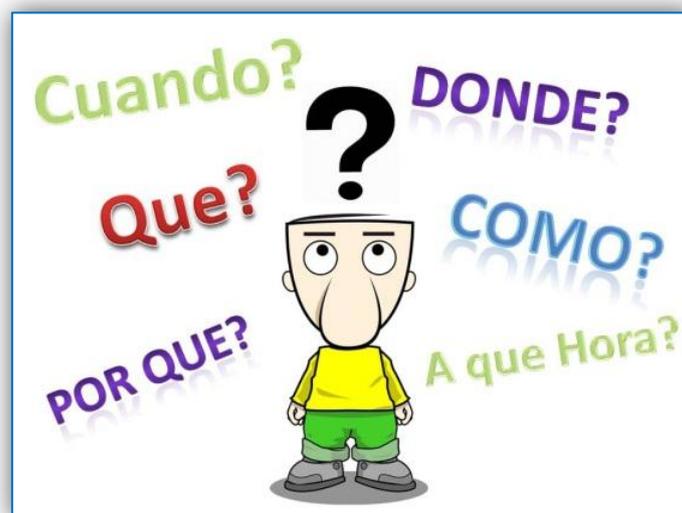
Es el arte de enseñar en la escuela del futuro los niños, serán capaces por sí solos de ir observando cómo se desarrollan cada uno de sus aprendizaje el comportamiento de cada uno de las metodologías que el docente emplee en su aprendizaje, ayudará a ir incorporando en su estructura mental y física las actividades que le permitirán ir avanzando en su desarrollo.



## UNIDAD N° 1

# LA MEMORIA

**Las causas de un problema de memoria, no habiendo un franco daño cerebral evidente, no están completamente claras, las disfunciones de la memoria no son todo o nada, es común detectar en el mismo niño severos problemas para la retención de algunos datos y excelente para recordar otros.**



# ACTIVIDAD N° 1.

## **TEMA: APRENDO A BUSCAR IMÁGENES IGUALES**

**CONCEPTO.-** La capacidad de aprender por medio de contacto con el medio y las otras personas cada vez el niño aprende, pero sin embargo a veces algunos de ellos se encuentran un poco limitados por lo que se debe fortalecer la memoria de los niños.

**OBJETIVO.-** Mejorar la capacidad de atención de los niños mediante láminas ilustrativas que le permitan desarrollar la memoria.

**RECURSOS O MATERIAL.-** Láminas, imágenes, fotos, recortes de revista.

**TIEMPO.-** 30 minutos

**PARTICIPANTES.-** Niños

**DESARROLLO.-** La docente explica a sus niños el trabajo que tienen que realizar dándoles el material indicado con láminas o dibujos que previamente se ha elaborado para trabajar con los niños, el orden del elemento es fundamental para que los niños aprendan a organizar el trabajo la rutina es diaria por que les permite ir mejorando la memoria, les indica que busquen las imágenes pares y que las coloquen en orden para luego explicar su contenido.

**APLICACIÓN.-** Buscar imágenes iguales.



### **EVALUACIÓN. -**

<b>DETALLE</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>
<b>Busca imágenes iguales</b>		

## ACTIVIDAD N° 2.

### **TEMA: OBSERVANDO PALABRAS**

**CONCEPTO.-** Significa que los niños deben mirar detenidamente las cosas que se encuentran a su alrededor esta actividad le permite al niño ir mejorando su capacidad de atención y abstracción de las cosas que están a su alrededor, les ayuda a ir mejorando su memoria y les facilita en el momento de sus estudios cuando aprenden a estudiar aprenden a desarrollar su memoria.

**OBJETIVO.-** Desarrollar la memoria y la concentración en los niños mediante fotos, tarjetas de palabras para desarrollar estas capacidades en las labores diarias.

**RECURSOS O MATERIAL.-** Láminas, imágenes, fotos, pizarrón.

**TIEMPO.-** 30 minutos

**PARTICIPANTES.-** Niños

**DESARROLLO.-** La docente entrega el material a sus niños, previamente les indica el trabajo que deben realizar como observar el grupo de palabras que están escritas en el pizarrón y deben memorizar a cada una de ellas por un lapso de 3 minutos y luego repetir sin observar las palabras en el pizarrón, el niño que alcance el número máximo de palabras al finalizar recibirán un premio. Este trabajo se hace todos los días.

**APLICACIÓN.-** Observar las palabras para repetir.



### **EVALUACIÓN.-**

<b>DETALLE</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>
<b>Observa las palabras, retiene y las dice.</b>		

## ACTIVIDAD N° 3.

### **TEMA: EL MURAL DE PALABRAS**

**CONCEPTO.-** Actividad que ayuda a los niños a crear su imaginación buscando una solución al tema dando importancia a un tema específico.

**OBJETIVO.-** Desarrollar su creatividad mediante la búsqueda de imágenes que le permitan ir organizando el trabajo.

**RECURSOS O MATERIAL.-** Láminas, imágenes, fotos, cartel de palabras

**TIEMPO.-** 30 minutos

**PARTICIPANTES.-** Niños

**DESARROLLO.-** Se dibujan o pegan en un mural unas imágenes de cualquier cosa, se deja un tiempo para que las memorice, se le quita el mural de la vista y la niña debe recordar las máximas imágenes posibles. Se puede aumentar la dificultad preguntando por ejemplo cuantas palabras empezaban por una letra determinada, cuantos animales había... etc.

**APLICACIÓN.-** Mencionar las imágenes que recuerdan.



### **EVALUACIÓN.-**

<b>DETALLE</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>
<b>Nombra las imágenes que recuerdas.</b>		

## ACTIVIDAD N° 4.

### **TEMA: REPITIENDO PALABRAS POR SU NÚMERO**

**CONCEPTO.-** Actividad donde el niño aprende a pronunciar y a identificar palabras según su número.

**OBJETIVO.-** Desarrollar el pensamiento mediante la clasificación de tarjetas para que le permita aumentar la capacidad memorística.

**RECURSOS O MATERIAL.-** Láminas, imágenes, fotos, cartel.

**TIEMPO.-** 30 minutos

**PARTICIPANTES.-** Niños

**DESARROLLO.-** Aumentando paulatinamente el número de palabras o números que ha de repetir. Aumenta la dificultad si las palabras son monosílabas, bisílabas o polisílabas. Monosílabos: sí, no, pez, sol, sal, cal, mar, pie, luz.... Bisílabas: pato, mesa, taza, bota, sopa, dado, seta, pelo.... Trisílabas: bañera, camisa, paloma, cuchara, tenedor, conejo, pelota.... La docente explica a sus niños que deben realizar esta actividad previamente buscando palabras que contengan más de 4 a 5 sílabas. Mientras más larga sea la palabra será mejor porque podrán separarlas. El niño que rompa la dificultad habrá aprendido correctamente.

**APLICACIÓN.-** Clasificar las palabras observadas.



**EVALUACIÓN.-**

<b>DETALLE</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>
<b>Repite palabras de acuerdo al número de sílabas.</b>		

## ACTIVIDAD N° 5.

### **TEMA: APRENDO A REPETIR PALABRAS ORALMENTE**

**CONCEPTO.-** Esta actividad le ayuda al niño a retener las palabras cosas u objetos que se encuentren a su alrededor permitiéndole aumentar la capacidad de retención en su memoria.

**OBJETIVO.-** Desarrollar la memoria mediante diapositivas para aumentar la agilidad de aprender.

**RECURSOS O MATERIAL.-** Láminas, imágenes, fotos, video, cd, computadora, proyector.

**TIEMPO.-** 30 minutos

**PARTICIPANTES.-** Niños

**DESARROLLO.-** Repetir frases oralmente, aumentando paulatinamente el índice de dificultad. Este juego se puede hacer repitiendo frases oralmente después de escucharlas o repetirlas después de haberlas leído por ella misma. Ejemplo: Frases que contengan sujeto + verbo. Sujeto + verbo + complemento, y así aumentando paulatinamente la dificultad con frases más largas. La docente da la orden a sus niños explicando que deben poner atención al video con sus imágenes ya que de allí tendrán realizar la tarea de repetir como loritos las palabras que se van diciendo y aprendiendo cuando el niño aprenda se va aumentando la dificultad en vista que por lo menos debe retener algunas frases en su cabeza, esto se lo puede hacer en grupos ya que es una forma como llamar la atención y ellos sentirán que están en medio de una competencia, donde el que aprende será el que debe ayudar al resto.

**APLICACIÓN.-** Memorizar las frases y repetir.



### **EVALUACIÓN.-**

<b>DETALLE</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>
<b>Repite palabras oralmente.</b>		

## UNIDAD N° 2

# LA ATENCIÓN

**Esto se debe, a que la memoria se encuentra muy relacionada con la atención, prestamos mayor atención a lo que nos interesa y olvidamos porque la mente está en otro lado cuando las cosas que nos presentan nos parecen aburridas; así que muchos problemas de memoria, son muchas veces más bien un problema de atención, esto responde a la pregunta de los padres, ¿Por qué mi hijo se aprende los nombres de los personajes de una caricatura o serie o las letras de una canción y no puede aprender las tablas de multiplicar?**



# ACTIVIDAD N° 1.

## **TEMA: VISUALIZANDO LAS IMÁGENES**

**CONCEPTO.-** Es una tarea que consiste en sustituir, asociar o relacionar con flechas, unos símbolos con otros. Es una actividad muy mecánica, que exige sobre todo concentración, ritmo de trabajo y persistencia al seguir una instrucción dada (resistencia a la fatiga). La realización que puede haber entre los dibujos o los símbolos puede ser variada.

**OBJETIVO.-** Relacionar imágenes mediante láminas para mejorar las capacidades visuales.

**RECURSOS O MATERIAL.-** Láminas, imágenes, fotos.

**TIEMPO.-** 30 minutos.

**PARTICIPANTES.-** Niños.

**DESARROLLO.-** Con la ayuda de la docente los niños observaran las imágenes y relacionaran cada objeto con su pareja, buscando la forma color tamaño textura. Los niños deberán armar las imágenes buscando los pares y al mismo tiempo deberán cambiar con sus otros compañeros para que sigan armando las parejas. Se reunirán en grupo de 4 niños, al finalizar la tarea los niños deberán mostrar sus trabajos.

**APLICACIÓN.-** Buscar las parejas correctas.



### **EVALUACIÓN.-**

<b>DETALLE</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>
<b>Ordena las imágenes en pares.</b>		

## ACTIVIDAD N° 2.

### **TEMA: BUSCANDO LA DIFERENCIA**

**CONCEPTO.-** El análisis de dos dibujos aparentemente iguales exige del niño una capacidad de atención y un método en su análisis y observación.

**OBJETIVO.-** Desarrollar la visión y estimular la imaginación mediante figuras en láminas para crear en los niños la concentración.

**RECURSOS O MATERIAL.-** Láminas, imágenes, fotos.

**TIEMPO.-** 30 minutos

**PARTICIPANTES.-** Niños.

**DESARROLLO.-** La docente explicará a sus niños el proceso de la actividad para que ellos puedan realizarla, observarán con detenimiento las imágenes que tienen, luego de ello cada uno podrá realizar la actividad, buscando las diferencias en cada dibujo que tienen marcándolas en un círculo. El niño que termine tendrá un premio al final.

**APLICACIÓN.-** Buscar la diferencia entre las imágenes.



### **EVALUACIÓN.-**

<b>DETALLE</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>
<b>Busca las diferencias en las láminas.</b>		

## ACTIVIDAD N° 3.

### **TEMA: OBSERVANDO BIEN LAS IMÁGENES**

**CONCEPTO.-** Es un recurso que se utiliza para los niños en educación, resulta útil para que los niños despierten su imaginación.

**OBJETIVO.-** Desarrollar la imaginación y la creatividad en los niños mediante gráficos para lograr la atención.

**RECURSOS O MATERIAL.-** Láminas, imágenes, fotos, lápiz.

**TIEMPO.-** 30 minutos

**PARTICIPANTES.-** Niños.

**DESARROLLO.-** El niño debe completar una imagen o un dibujo que está parcialmente borrado. Por tanto, debe tener clara la imagen mental del objeto para poder hallar el elemento que falta. Es una actividad que no presenta dificultad de comprensión o elaboración pero que, como en las otras actividades de esta área, requiere de una capacidad de atención y un método de análisis para evitar respuestas no analíticas. Las repercusiones en el aprendizaje son claras ya que en muchos momentos se va a exigir al niño el análisis de un texto y la constatación de pequeños detalles que serán valorados (tildes, diéresis,...) debiendo recordar, reproducir o diferenciar una palabra por estos detalles.

**APLICACIÓN.-** Dibujar las partes que faltan.



### **EVALUACIÓN.-**

<b>DETALLE</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>
<b>Dibuja las partes que hacen falta en las imágenes.</b>		

## ACTIVIDAD N° 4.

### **TEMA: BUSCANDO INTRUSOS**

**CONCEPTO.-** Son actividades en las que el niño debe reconocer entre un conjunto de figuras cual es la que no debería estar y decir el porqué. La sutileza del intruso va a configurar el nivel de dificultad de la actividad.

**OBJETIVO.-** Desarrollar el interés y la concentración mediante actividades manipulativas para desarrollar las habilidades visuales.

**RECURSOS O MATERIAL.-** Láminas, imágenes, fotos lápiz, colores

**TIEMPO.-** 30 minutos

**PARTICIPANTES.-** Niños.

**DESARROLLO.-** La docente entrega el material a sus niños y explica el trabajo que deben realizar, para ello la docente ha de entregar las imágenes y diciéndoles que deben buscar la figura diferente a las otras esto en los niños despierta su atención y fijan la mirada en el objetivo planteado, al terminar deberán entregar a la docente para verificar el trabajo.

**APLICACIÓN.-** Buscar la figura diferente a las otras.



### **EVALUACIÓN.-**

<b>DETALLE</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>
<b>Busca la figura diferente.</b>		

## ACTIVIDAD N° 5.

### **TEMA: BUSCO MIS LETRAS.**

**CONCEPTO.-** Ayuda a los niños que presentan problemas de atención o alguna dificultad para poder aprender y mantener la atención.

**OBJETIVO.-** Reconocer visualmente el modelo con detenimiento y aprender a poner atención a través de un grupo de palabras para mejorar la concentración.

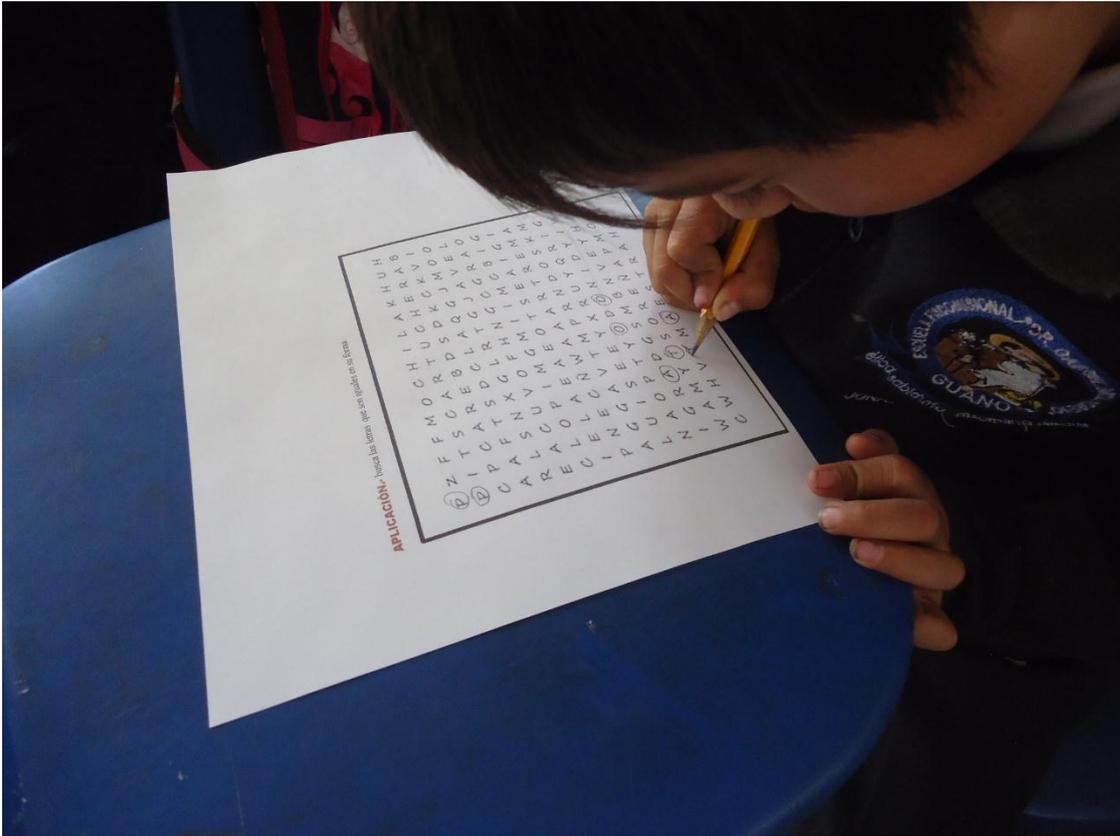
**RECURSOS O MATERIAL.-** Láminas, imágenes, fotos, lápiz, hojas.

**TIEMPO.-** 30 minutos

**PARTICIPANTES.-** Niños.

**DESARROLLO.-** El niño debe encontrar todos aquellos elementos iguales a los propuestos (letras, sílabas, palabras, números, dibujos,...), de entre un conjunto de ellos que son perceptualmente similares y que, actuando impulsivamente, inducen al error en las tareas escolares habituales. La similitud puede estar en la forma, orientación, tamaño, etc. Vamos a trabajar no solo la atención sostenida sino que podemos trabajar la lateralidad introduciendo letras o figuras volteadas horizontalmente. Es evidente que desde el inicio de la escolaridad se le pide al niño el reconocimiento de letras, números, etc. en un contexto donde hay otros parecidos pero diferentes. Se sugieren las siguientes pautas:

**APLICACIÓN.-** Buscar las letras que son iguales en su forma.



## EVALUACIÓN.-

DETALLE	SI	NO
Busca las letras que son parecidas.		

## ACTIVIDAD N° 6.

### **TEMA: ESTOY EN EL LABERINTO**

**CONCEPTO.-** En la actividad de seguir un laberinto con el lápiz se trabajan diferentes aspectos fundamentales para la adquisición de posteriores competencias: psicomotricidad fina, grafomotricidad, atención sostenida, percepción visual, memoria visual, etc. Es una actividad clásica de atención en la que se debe discriminar cuál es el itinerario a seguir sin ningún "tropiezo". Además de ser una actividad lúdica y divertida para nuestros alumnos. Estas actividades suponen, a su vez, un esfuerzo de orientación espacial por parte del alumno, de re-situación constante en las coordenadas arriba-abajo y derecha-izquierda. Los laberintos pueden ser atractivos y con formas divertidas para nuestros alumnos.

**OBJETIVO.-** Desarrollar la intuición y la motricidad fina mediante láminas de laberintos para desarrollar la capacidad de orientación.

**RECURSOS O MATERIAL.-** Láminas, imágenes, fotos

**TIEMPO.-** 30 minutos

**PARTICIPANTES.-** Niños.

**DESARROLLO.-** Ejercita la capacidad para seguir la dirección de las líneas que se encuentran "entrelazadas" unas con otras y que conducen desde un punto a otro. En los casos de dificultad es aconsejable el apoyo del seguimiento de la dirección con el dedo o con el lápiz y, una vez identificada la "ruta" correcta, trazar con rotulador el camino de la trayectoria localizada. Con estos ejercicios de seguir líneas podemos trabajar relaciones de todo tipo, semánticas, fonéticas, etc.

**APLICACIÓN.-** Encontrar el camino que llega a la meta.



### **EVALUACIÓN.-**

<b>DETALLE</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>
<b>Sigue el camino hasta llegar a la meta.</b>		

## UNIDAD N° 3

# JUEGOS CREATIVOS

**Es una actividad recreativa donde intervienen uno o más participantes. Su principal función es proporcionar diversión y entretenimiento a los jugadores. De todas formas, los juegos pueden cumplir con un rol educativo, ayudar al estímulo mental y físico; contribuyendo al desarrollo de las habilidades prácticas y psicológicas.**



# ACTIVIDAD N° 1.

## **TEMA: JUEGO CON ENTUSIASMO EL BALON.**

**CONCEPTO.-** Juegos Recreativos los que tienen carácter competitivo y permiten conocer algunas reglas oficiales de los deportes además de propiciar la adquisición de determinados movimientos, acciones y habilidades primarias que servirán de base posteriormente sencillas del deporte. Algunas de las reglas pueden ser variadas, pero no se puede incumplir al objetivo previsto a la asimilación de habilidades motrices deportivas. Estas habilidades pueden estar solas en un juego por ejemplo; desplazamiento o tiro y puede a su vez servir de base a varios deportes o a uno en particular.

**OBJETIVO.-** Ayudar a desarrollar la motricidad gruesa como fina y su esquema corporal mediante juegos permitiéndole agilidad atención, concentración y memoria para poder realizar las actividades cotidianas.

**RECURSOS O MATERIAL.-** Pelota, cancha, pito.

**TIEMPO.-** 60 minutos

**PARTICIPANTES.-** Niños, docente.

**DESARROLLO.-** El fútbol es un deporte muy practicado desde edades tempranas, su práctica se masifica en escuelas, comunidades, áreas deportivas y otros espacios del entorno comunitario, donde los niños lo practican continuamente. Mediante los Juegos Recreativos se fortalecen las habilidades para aprender, que pueden servir como una guía para técnicos o profesores para diversificar las ofertas recreativas para los niños de las escuelas. Los juegos tienen como propósito el buen uso del ocio y el tiempo libre, es fundamentalmente, un problema que debe ser abordado desde la perspectiva educativa, como recreación; debe mostrarse como una actividad eminentemente lúdica, divertida, generadora de placer. Se presenta estas actividades de

los Juegos Recreativos que tiene entre sus objetivos diversificar las actividades que se realizan en el entorno educativo atendiendo que el fútbol es uno de los deportes de la preferencia de los niños en edades tempranas.

**APLICACIÓN.-** Cumplir con las reglas establecidas durante el juego.



**EVALUACIÓN.-**

<b>DETALLE</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>
<b>Juega entusiasmado con el balón.</b>		

## ACTIVIDAD N° 2.

### **TEMA: LANZO Y ATRAPO EL BALÓN.**

**CONCEPTO.-** Podemos considerar el lanzamiento desde dos aspectos, uno es el psicológico, en el cual intervienen diversos factores decisivos para la superación del movimiento; otros son los factores físicos, controlables mediante una buena preparación. La falta de confianza malogra la concentración del jugador y hace que de antemano se sienta derrotado, impidiéndole lanzar al cesto o realizar alguna jugada con total acierto. (CUBA, 2001).

**OBJETIVO.-** Lanzar y atrapar la bola mediante actividades lúdicas que le permitan hacerlo en el menor tiempo posible para mejorar su motricidad.

**RECURSOS O MATERIAL.-** pelota, cancha, pito.

**TIEMPO.-** 60 minutos

**PARTICIPANTES.-** Niños, docente.

**DESARROLLO.-** Se forman varios equipos de 4 integrantes, estos estarán a la defensiva situados en cada una de las bases, el que se encuentra en el home lanzará la pelota al de primera base, este al de segunda, el de segunda a tercera y el de tercera a home. Este recorrido se iniciará al silbato o señal del profesor. Se forman varios equipos de 4 integrantes.

**APLICACIÓN.-** Los lanzamientos tienen que ser por encima del brazo.



### **EVALUACIÓN.-**

<b>DETALLE</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>
<b>Lanza y atrapa el balón con seguridad.</b>		

## ACTIVIDAD N° 3.

### **TEMA: EVITANDO CHOCAR**

**CONCEPTO.-** Hacer que un cuerpo no se encuentre fuertemente con otro.

**OBJETIVO.-** Aprender a correr entre bases si chocar con otros compañeros.

**RECURSOS O MATERIAL.-** patio, pito.

**TIEMPO.-** 60 minutos

**PARTICIPANTES.-** Niños, docente.

**DESARROLLO.-** Se forman varios equipos de 10 integrantes, estos correrán entre cada una de las bases, un participante saldrá corriendo desde el home por el lado de la primera base y el otro por el lado de la tercera. Este recorrido se iniciará al silbato o señal del profesor. Los participantes tienen que tocar con el pie cada una de las bases. No se pueden rozar los participantes en el momento de realizar la carrera. Gana el equipo que realice primero el recorrido y que cumpla con las reglas. El equipo que resulte ganador tendrá el derecho de asignarle una tarea educativa al perdedor. (GARCÍA & GARCÍA, 2003)

**APLICACIÓN.-** No se pueden rozar los participantes en el momento de realizar la carrera.



### **EVALUACIÓN.-**

<b>DETALLE</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>
<b>Se ubica en el espacio sin chocar con el compañero.</b>		

## **BIBLIOGRAFÍA**

CUBA. (2001). Programas y orientaciones metodológicas de educación física. La Habana: Ed. Deportes.

GARCÍA, A. R., & GARCÍA, M. M. (2003). Didáctica de la actividades físico recreativas para el tiempo libre y el ocio. España: Ed. Trillas.

BANDURA. (1986). Fundamentos sociales de pensamiento y acción. España Madrid: Ed. Paidós.

SKINNER. (1954). La conducta humana como principio de formación.