



20 dinámicas para desperezarse



COMAATIVITV

Nº	TÍTULO	DESCRIPCIÓN	OBJETIVO	PROS	CONTRAS	MEDIDAS PARA LOS CONTRAS	ADAPTACIONES NEE	VARIANTES
1	EL TELÉFONO ROTO	El profesor susurra una frase al primer alumno, quien la transmite al siguiente, y así sucesivamente. Al final, se compara el mensaje original con el último.	Mejorar atención y escucha activa; demostrar cómo se distorsiona un mensaje.	Divertida; fomenta atención; muestra importancia de comunicación clara.	Puede generar desorden; alumnos tímidos pueden sentirse incómodos.	Establecer reglas claras; crear ambiente de confianza; usar frases sencillas.	Mensaje escrito para alumnos con dificultades auditivas; participación en pequeños grupos.	Pasar el mensaje escrito; hacerlo en grupos pequeños.
2	PALABRAS ENCADENADAS	Un alumno dice una palabra; el siguiente debe decir otra que comience con la última sílaba de la anterior.	Activar vocabulario; mejorar atención; fomentar pensamiento rápido.	Estimula vocabulario; involucra a todos; sin materiales.	Puede ser difícil para algunos; los rápidos pueden dominar.	Dar tiempo para responder; establecer categorías; fomentar ayuda mutua.	Uso de listas de palabras; trabajo en parejas.	Usar última letra en lugar de sílaba; categorías específicas.
3	ADIVINANZAS RÁPIDAS	El profesor presenta adivinanzas cortas que los alumnos deben resolver rápidamente.	Estimular pensamiento crítico y comprensión; fomentar participación.	Activa pensamiento crítico; interactiva y divertida; refuerza conceptos.	Puede generar frustración; presión para algunos alumnos.	Adaptar dificultad; formar equipos; reconocer esfuerzo.	Ofrecer pistas; adivinanzas visuales.	Crear adivinanzas propias; competencia entre equipos.
4	LECTURA DRAMÁTICA	Los alumnos leen un texto o poema en voz alta con diferentes emociones.	Mejorar expresión oral; entonación; comprensión de textos.	Mejora expresión y entonación; aumenta comprensión; fomenta confianza.	Alumnos tímidos pueden sentirse incómodos; puede requerir más tiempo.	Permitir voluntarios primero; establecer turnos; ambiente de respeto.	Lectura en parejas; textos adaptados.	Dramatizar diálogos; añadir gestos.
5	EL JUEGO DE LOS SINÓNIMOS Y ANTÓNIMOS	El profesor dice una palabra y los alumnos mencionan un sinónimo o antónimo.	Ampliar vocabulario; mejorar comprensión de significados.	Enriquecimiento del vocabulario; adaptable; sin materiales complejos.	Alumnos con vocabulario limitado pueden tener dificultades; posible monotonía.	Introducir elementos de juego; alternar entre sinónimos y antónimos; ofrecer pistas.	Proporcionar listas de apoyo; trabajo en grupos pequeños.	Concurso por equipos; usar tarjetas.



20 dinámicas para desperezarse



COMAATIVIV

Nº	TÍTULO	DESCRIPCIÓN	OBJETIVO	PROS	CONTRAS	MEDIDAS PARA LOS CONTRAS	ADAPTACIONES NEE	VARIANTES
6	CREACIÓN DE HISTORIAS COLABORATIVAS	El profesor inicia una historia y cada alumno añade una oración para continuarla.	Fomentar creatividad; imaginación; trabajo en equipo.	Estimula creatividad; promueve trabajo en equipo; desarrolla habilidades narrativas.	Puede desviarse sin guía; alumnos dominantes pueden acaparar.	Establecer tema; asignar turnos; supervisar historia.	Apoyo para alumnos con dificultades; usar imágenes inspiradoras.	Escribir en papel pasando al siguiente; crear en grupos.
7	EL ABECEDARIO DE PALABRAS	En equipos, los alumnos escriben palabras que comiencen con una letra asignada.	Ampliar vocabulario; fomentar trabajo en equipo.	Mejora vocabulario; fomenta cooperación; dinámico y divertido.	Letras difíciles pueden frustrar; equipos desequilibrados.	Seleccionar letras adecuadas; formar equipos equilibrados; reglas sobre volumen.	Uso de diccionarios; asignar letras sencillas.	Usar categorías; hacerlo individualmente.
8	PASAPALABRA DE LENGUA	Adaptación del juego televisivo con definiciones para cada letra del abecedario.	Repasar conceptos y vocabulario de forma entretenida.	Repaso dinámico; mantiene atención; fomenta competencia sana.	Requiere preparación; alumnos menos participativos pueden quedar rezagados.	Dividir en equipos; enfocar en aprendizaje; adaptar preguntas.	Más tiempo para responder; pistas adicionales; participación en equipo.	Tematizar el rosco; mini-rosco.
9	CRUCIGRAMAS O SOPAS DE LETRAS	Los alumnos completan crucigramas o sopas de letras con palabras clave del tema.	Reforzar vocabulario y ortografía de forma lúdica.	Refuerza ortografía y vocabulario; actividad enfocada; personalizable.	Dificultades para alumnos con problemas de lectura; posible aburrimiento.	Ofrecer diferentes niveles; combinar con actividades dinámicas; ayuda individual.	Crucigramas con imágenes; versiones digitales con ayuda.	Crear en grupo; competencia por completar primero.
10	EL DETECTIVE DE PALABRAS	Los alumnos encuentran palabras más pequeñas dentro de una palabra larga dada.	Estimular atención al detalle; ampliar vocabulario; fomentar creatividad.	Fomenta creatividad y análisis; divertido y desafiante.	Puede ser frustrante; riesgo de copiar.	Ofrecer ejemplos; fomentar trabajo en grupo; tiempo razonable.	Uso de diccionarios; asignar palabras más sencillas.	Competencia por equipos; temáticas específicas.



20 dinámicas para desperezarse



Nº	TÍTULO	DESCRIPCIÓN	OBJETIVO	PROS	CONTRAS	MEDIDAS PARA LOS CONTRAS	ADAPTACIONES NEE	VARIANTES
11	JUEGO DE MÍMICA	Los alumnos representan palabras o acciones mediante mímica para que otros las adivinen.	Activar físicamente; mejorar expresión corporal; reforzar vocabulario.	Divertido y dinámico; fomenta creatividad; mejora comunicación no verbal.	Alumnos tímidos pueden sentirse incómodos; posible desorden.	Participación voluntaria; reglas sobre comportamiento; relacionar con contenido.	Gestos faciales o dibujos para alumnos con movilidad reducida.	Por equipos; vocabulario reciente.
12	BINGO DE VOCABULARIO	Los alumnos tienen cartones con palabras y marcan al escuchar definiciones o sinónimos.	Repasar vocabulario y conceptos de forma lúdica.	Refuerza vocabulario; emocionante; adaptable.	Requiere preparación; posible desánimo si no ganan.	Asegurar que todos ganen en alguna ronda; reglas claras.	Imágenes junto con palabras; ayuda adicional.	Bingo de sinónimos/antónimos; crear cartones propios.
13	CUENTACUENTOS CON IMÁGENES	Los alumnos crean una historia que conecte una serie de imágenes mostradas.	Estimular imaginación; mejorar expresión oral y escrita; desarrollar narrativas.	Fomenta creatividad; mejora estructuración de historias; desarrolla habilidades narrativas.	Algunos pueden sentirse inseguros; requiere tiempo.	Proporcionar pautas; animar y apoyar; gestionar tiempo.	Dictado para dificultades de escritura; imágenes más simples.	Grupos pequeños; imágenes aportadas por alumnos.
14	LA BOLSA DE LAS PALABRAS	Cada alumno saca una palabra de una bolsa y forma una oración o explica su significado.	Ampliar vocabulario; mejorar construcción de oraciones; expresión oral.	Elemento sorpresa; amplía vocabulario; adaptable.	Palabras difíciles; alumnos tímidos pueden sentirse presionados.	Clasificar palabras por dificultad; permitir ayuda; ambiente de apoyo.	Imágenes con palabras; más tiempo para responder.	En parejas o grupos; relacionar con temas personales.
15	PREGUNTA RÁPIDA	El profesor hace preguntas rápidas sobre temas estudiados; los alumnos responden rápidamente.	Reforzar conocimientos; fomentar rapidez mental; mantener atención.	Revisa conocimientos dinámicamente; mantiene alerta.	Puede generar estrés; rápidos pueden acaparar.	Establecer turnos; valorar participación; adaptar preguntas.	Más tiempo para quien lo necesite; respuestas escritas.	En equipos; usar tarjetas de preguntas.



20 dinámicas para desmerezarse



Nº	TÍTULO	DESCRIPCIÓN	OBJETIVO	PROS	CONTRAS	MEDIDAS PARA LOS CONTRAS	ADAPTACIONES NEE	VARIANTES
16	EL JUEGO DE LAS RIMAS	El profesor dice una palabra, y los alumnos deben encontrar palabras que rimen con ella, ya sea de forma oral o escrita.	Mejorar conciencia fonológica; estimular creatividad; interés por la poesía.	Divertido y creativo; mejora fonética; estimula interés por poesía.	Dificultad para algunos; posible uso de palabras inapropiadas; puede ser repetitivo	Establecer reglas de lenguaje; ofrecer ejemplos y apoyo; variar actividad	Permitir escritura en lugar de oral; trabajo en parejas o grupos pequeños	Crear poesías o versos; competencia por equipos
17	ROLE-PLAYING	Los alumnos representan situaciones cotidianas o imaginarias actuando, como diálogos, escenas de cuentos o situaciones comunicativas.	Mejorar expresión oral; fomentar empatía; practicar habilidades comunicativas y sociales.	Fomenta empatía; mejora habilidades comunicativas; interactivo y dinámico.	Alumnos tímidos pueden sentirse incómodos; puede desviarse sin guía; requiere tiempo	Asignar roles cómodos; establecer objetivos claros; guiar actividad	Participación como narradores; guiones escritos; apoyo visual	Uso de títeres o marionetas; situaciones de temas estudiados
18	EL CADÁVER EXQUISITO	Cada alumno escribe una frase en un papel, lo dobla para ocultarla y lo pasa al siguiente, que añade otra sin leer la anterior; al final se lee la historia completa.	Estimular creatividad; fomentar colaboración; crear historias colectivas de forma lúdica.	Estimula creatividad colectiva; genera sorpresa y diversión; fomenta escritura y colaboración.	Posible incoherencia; riesgo de contenido inapropiado; puede ser confuso	Establecer tema o estructura; recordar normas de respeto; explicar dinámica	Permitir dibujo en lugar de escritura; apoyo en construcción de frases	Hacerlo dibujando; crear poemas colectivos
19	LA PALABRA PROHIBIDA	Se elige una palabra común que estará prohibida durante la actividad; los alumnos deben comunicarse evitando usarla, utilizando sinónimos o reformulando oraciones.	Fomentar uso de sinónimos; enriquecer vocabulario; desarrollar habilidades comunicativas.	Desafía pensamiento creativo; enriquece vocabulario; divertido y mantiene interés.	Puede ser frustrante si la palabra es muy común; alumnos pueden sentirse limitados	Elegir palabras no limitantes; explicar reglas; ofrecer apoyo	Algunos alumnos con palabra diferente o sin palabra prohibida; más tiempo para responder	Cambiar palabra prohibida en rondas; prohibir varias palabras
20	MAPA MENTAL COLECTIVO	En la pizarra, se dibuja un mapa mental sobre un tema; los alumnos aportan ideas o palabras relacionadas, creando una red de conceptos interconectados.	Organizar y relacionar ideas; fomentar participación; activar conocimientos previos; mejorar comprensión global.	Organiza ideas visualmente; fomenta participación; conecta conocimientos.	Alumnos tímidos pueden no participar; puede ser caótico sin estructura	Asignar turnos o roles; establecer estructura básica; valorar todas las ideas	Aportación escrita o con dibujos; trabajo en parejas o grupos pequeños	Mapas en grupos; usar post-its para ideas