

**Taller**

# **Dinámicas** para clases incluidas en el MegaPack y **nuevas ideas**



**IMPARTIDO POR:**  
CHRISTIAN ANDRADES (ABCDEELE)  
LAURA CALDAS (TARRO DE IDIOMAS)





# ¿ERES KUMUNAUTA?

¡Pon en el chat qué es **lo que más te gusta** de Kumu!

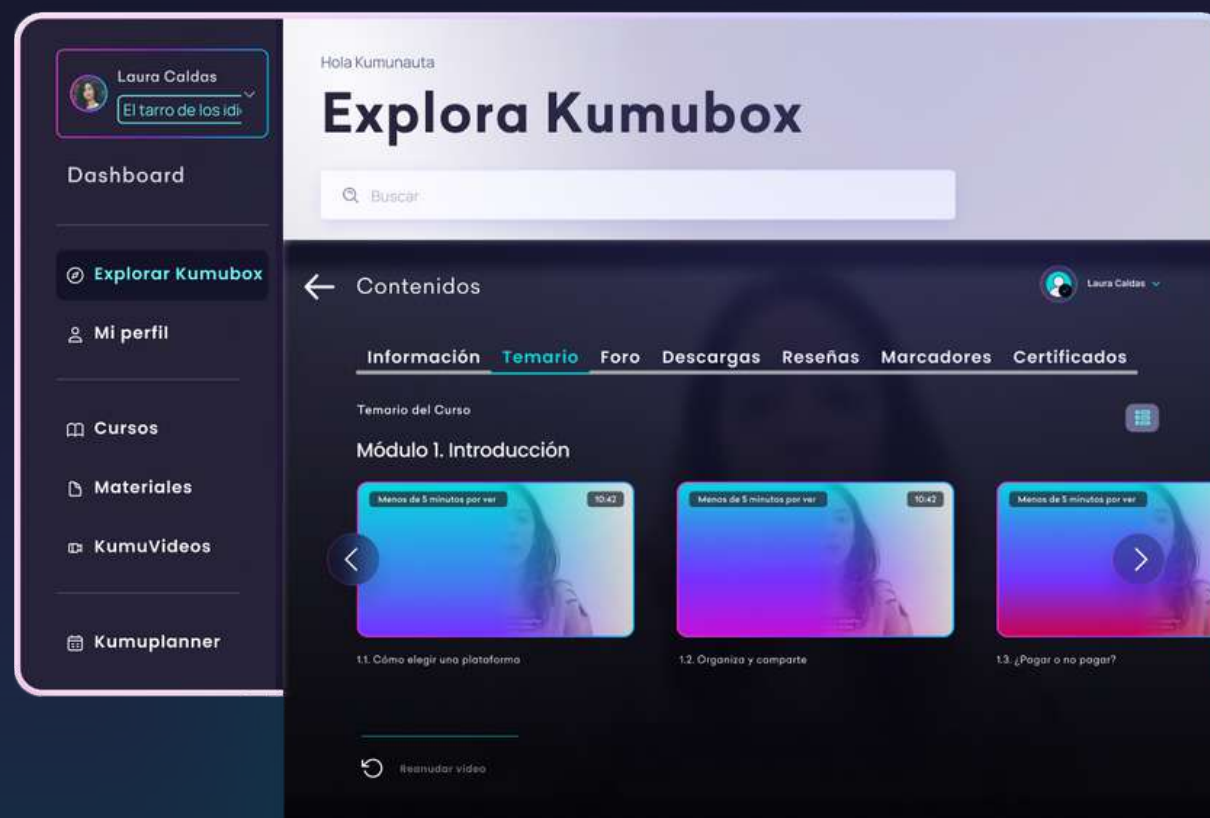
# La comunidad de profes que **revolucionará tu aula**

¡Accede a una fuente inagotable de  
**recursos didácticos y formación con expertos/as!**

 WhatsApp



(0034) 910 608 006



## Accede a:

- ✓ Más de **1.000 materiales**
- ✓ Más de **60 formaciones**
- ✓ **Venta** de materiales
- ✓ Planificador de **situaciones de aprendizaje**



Veamos por dentro la  
**plataforma**

**Taller**

# **Dinámicas** para clases incluidas en el MegaPack y **nuevas ideas**



**IMPARTIDO POR:**  
CHRISTIAN ANDRADES (ABCDEELE)  
LAURA CALDAS (TARRO DE IDIOMAS)



# Chuletas



## Beneficios de las chuletas

1. **Refuerzo constante:** Tener la información clave a la vista en todo momento puede ayudar a **reforzar el aprendizaje mediante la repetición.**
2. **Confianza:** Para estudiantes que pueden sentirse inseguros sobre ciertos conceptos, tener una chuleta a mano puede ofrecer una **sensación de apoyo.**
3. **Independencia:** Las chuletas pueden ayudar a los estudiantes a resolver sus propias dudas sin depender constantemente del profesor.
4. **Personalización:** Las chuletas pueden ser personalizadas para **abordar las necesidades individuales** de cada estudiante (**ACNEAE**).
5. **Interacción:** Algunas chuletas pueden ser interactivas, permitiendo a los estudiantes **mover piezas o marcar** información conforme la van comprendiendo.
6. **Transición:** Ayudan en la transición de la dependencia de la chuleta al recuerdo **autónomo** de la información.

## Otros tipos de chuletas



[Link](#)



[Link](#)



[Link](#)

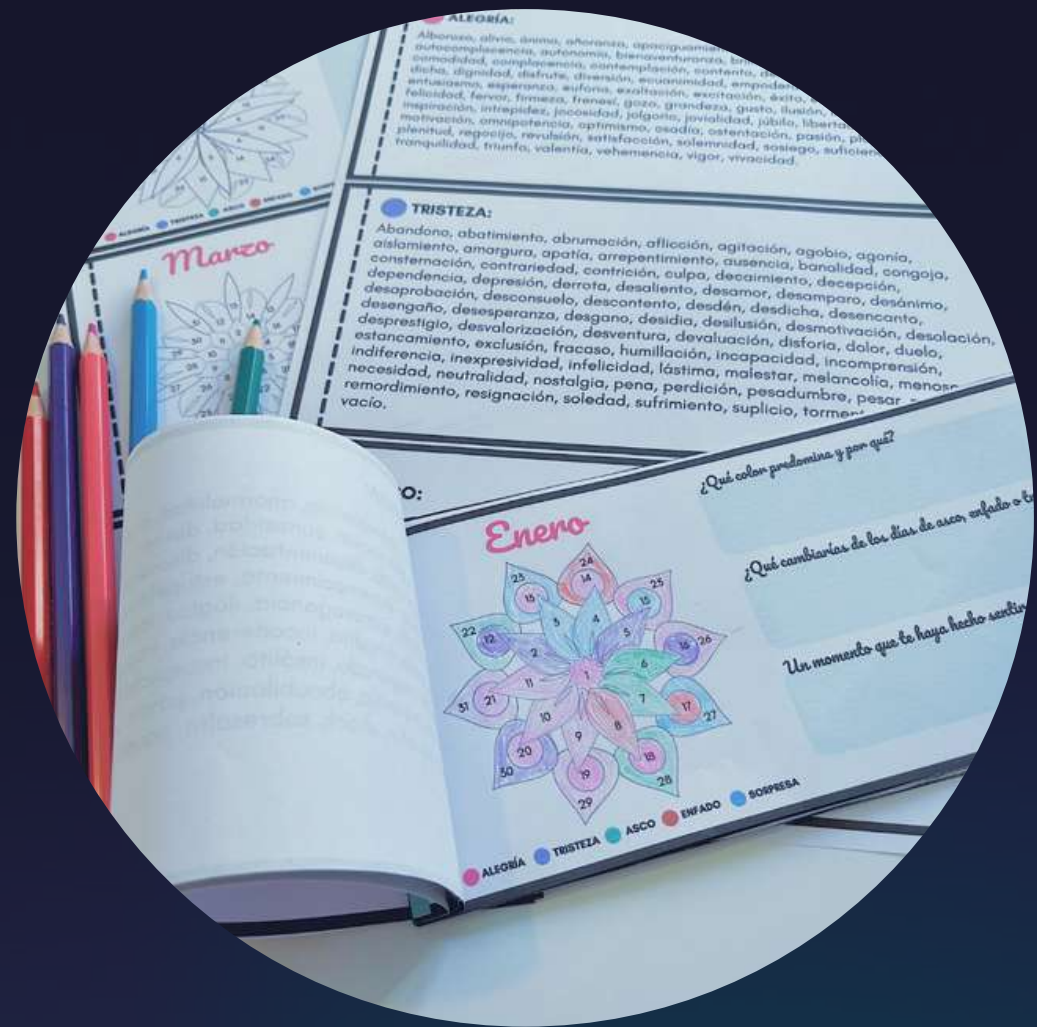
[Más chuletas](#)



# Trabajando las emociones



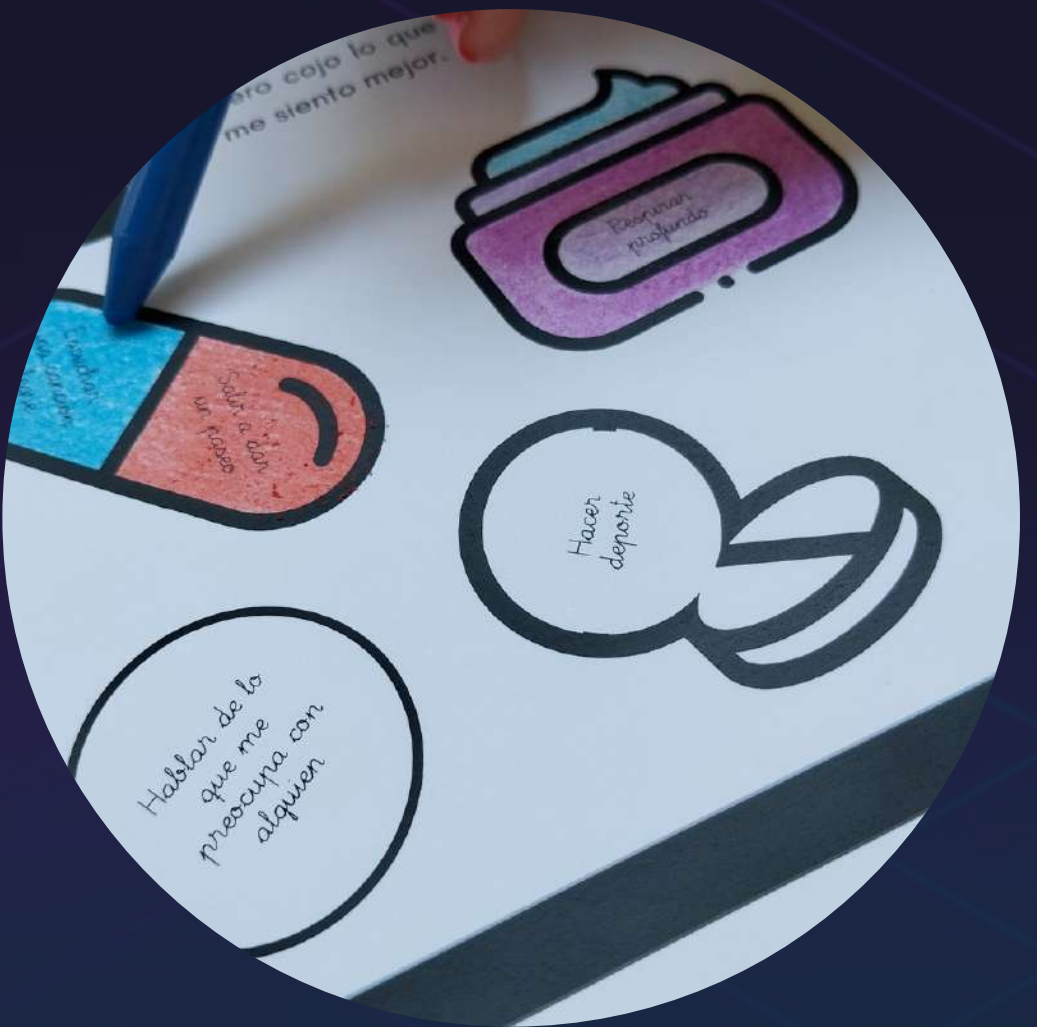
# Dinámicas para trabajar las emociones



[Link](#)



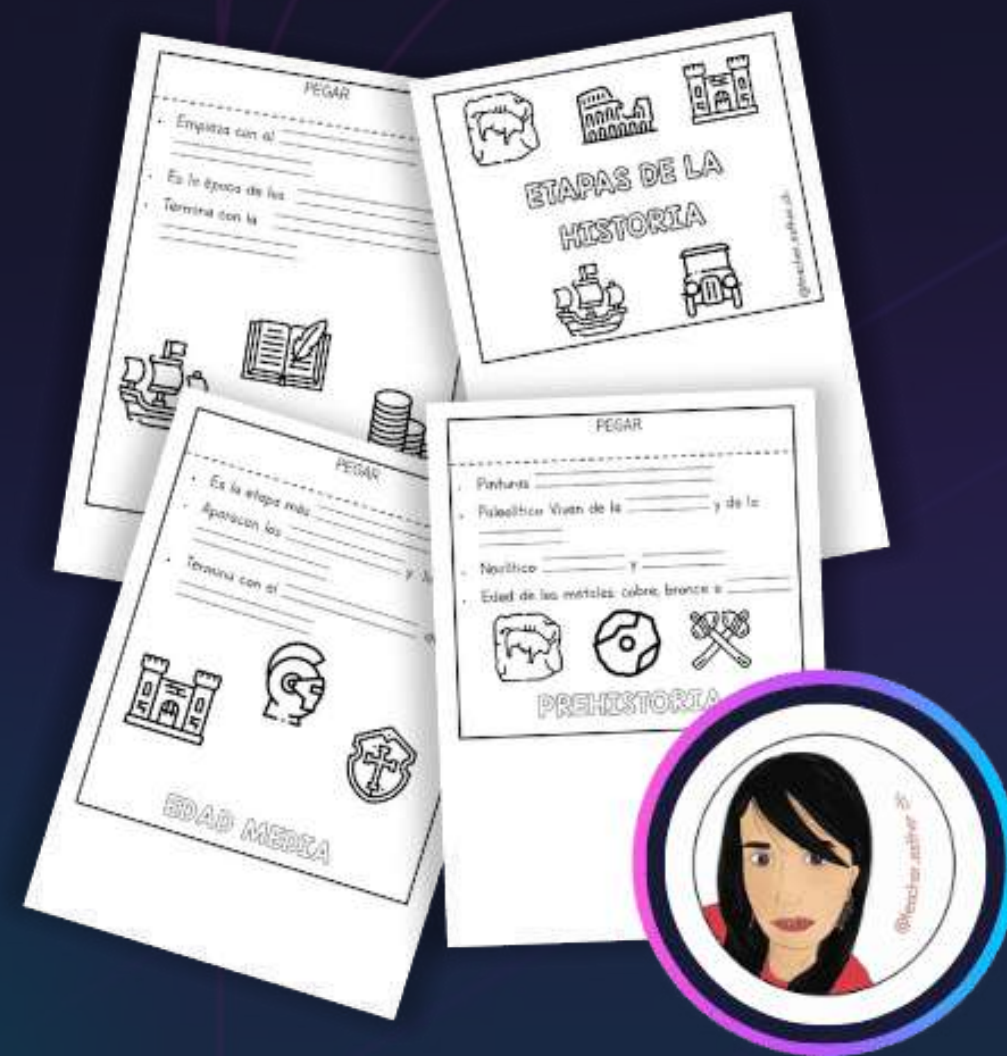
[Link](#)



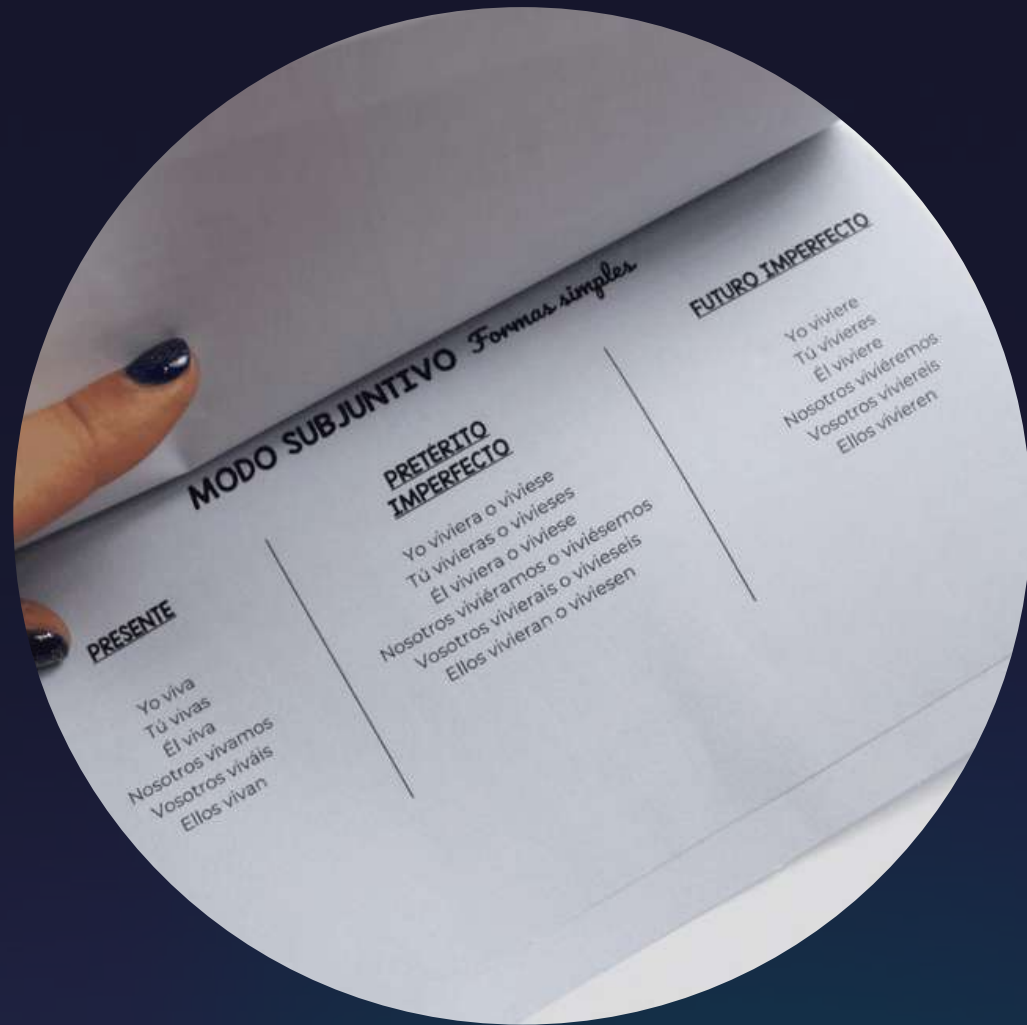
[Link](#)

[Más recursos](#)

## Materiales manipulativos (flipbook /lapbook)



## Ideas para materiales manipulativos



[Link](#)



[Link](#)



[Link](#)

[Más recursos](#)

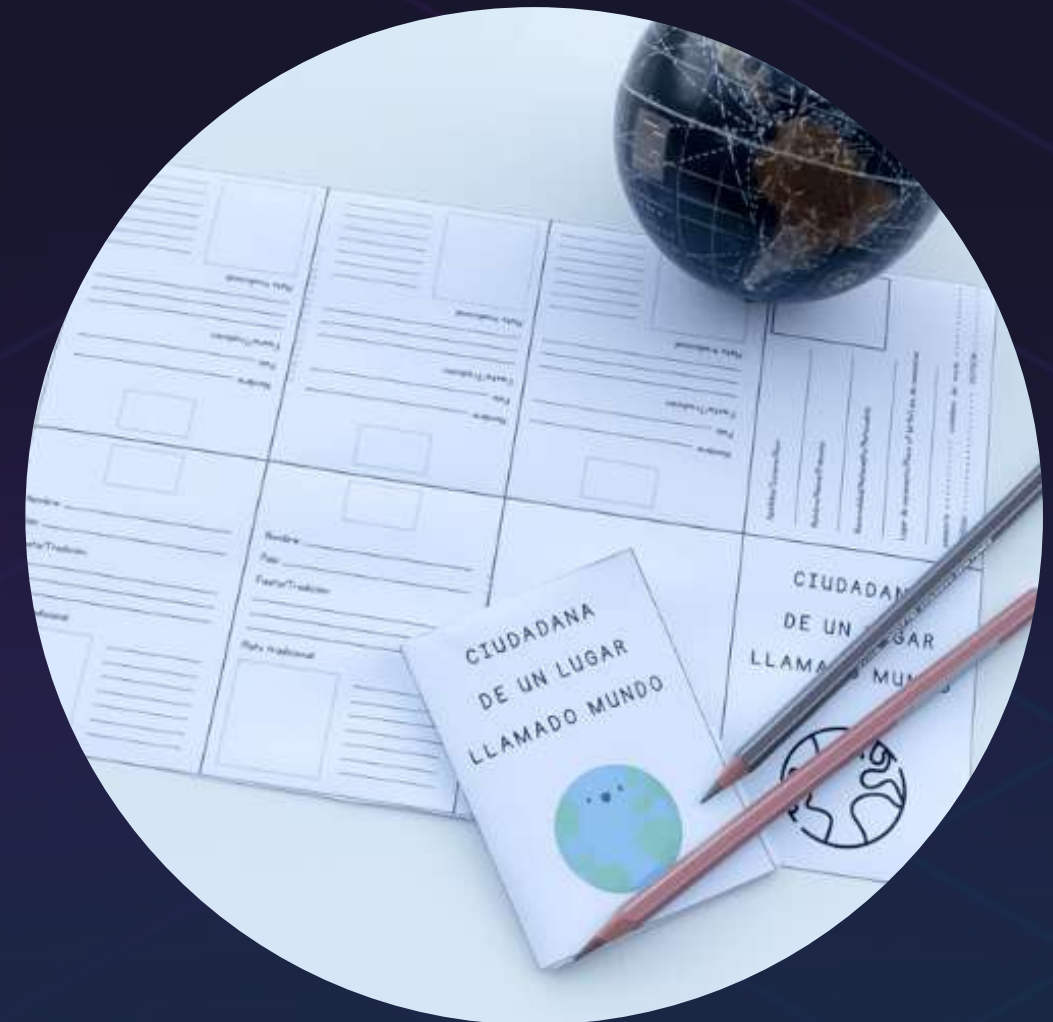
## Ideas para materiales manipulativos



[Link](#)



[Link](#)



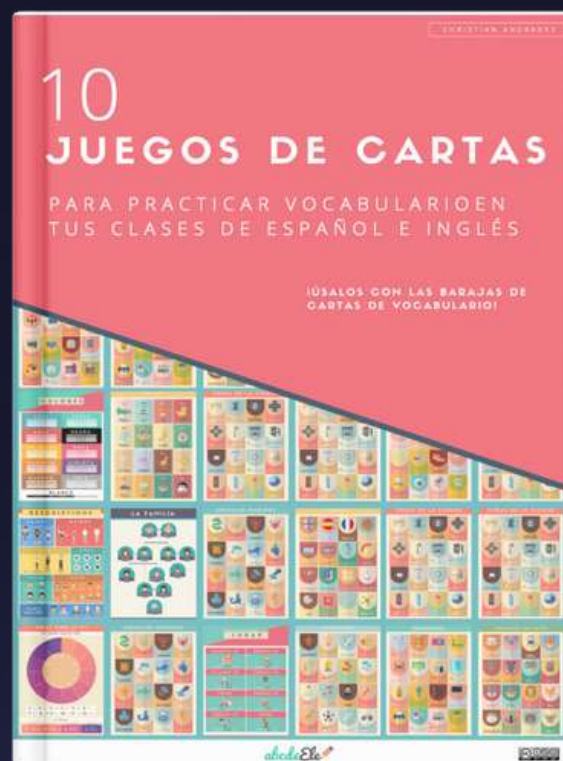
[Link](#)

[Más recursos](#)

# Tarjetas







[Link](#)

## JUEGO 1: POR LA VENTANA

**NÚMERO DE JUGADORES:** DE 3 A 10  
**MATERIAL:** UNA BARAJA DE CARTAS (PUEDEN SER DE DIFERENTES TEMÁTICAS Y PUEDES USAR MÁS BARAJAS SI QUIERES QUE LA PARTIDA SEA MÁS LARGA)  
**DURACIÓN:** 15MIN.  
**OBJETIVO:** CONSEGUIR EL MAYOR NÚMERO DE CARTAS

### CÓMO JUGAR

Se barajan las cartas y se reparten **4 cartas a cada jugador** (puedes repartir más o menos, dependiendo del número de alumnos y del tiempo que quieras que dure la partida). Comienza el jugador más joven.

El primer jugador comienza diciendo: **"He mirado por la ventana y he visto..."** (esta frase puede cambiarse para jugar con otros tiempos verbales) y **coloca una carta boca arriba en el centro** de la mesa. El resto de alumnos **deben decir una palabra que comience con la misma letra** que la carta de vocabulario.

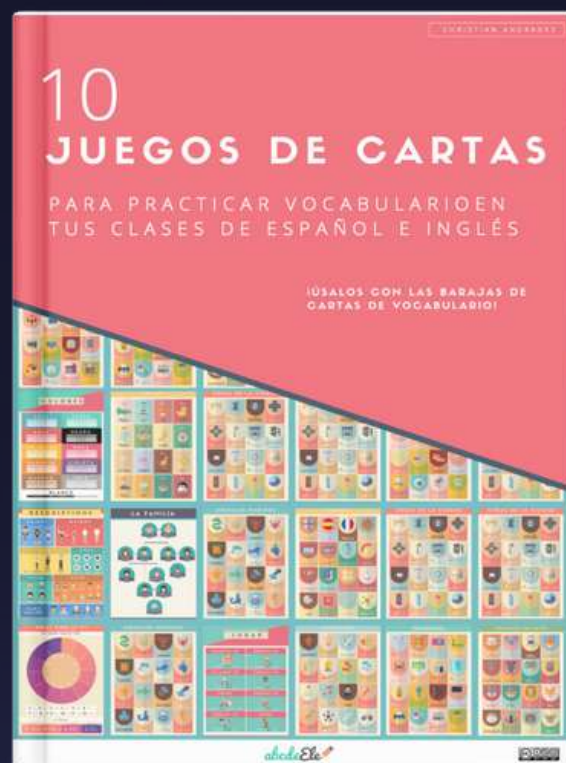
**El primer jugador que consiga decir una palabra válida se quedará la carta que está en medio de la mesa y la guardará en su baraja personal de cartas conseguidas.** El siguiente jugador será el alumno que esté a la derecha del jugador más joven y así continuará la dinámica.

La partida termina cuando todas las cartas han sido mostradas. **Ganará el jugador que más cartas tenga en su baraja personal de cartas conseguidas.**

#### EJEMPLO:

UN JUGADOR LANZA UNA CARTA CON LA PALABRA "SILLA", EL RESTO DE JUGADORES TIENEN QUE DECIR UNA PALABRA QUE COMIENZE CON LA LETRA S, POR EJEMPLO, "SOL". EL MÁS RÁPIDO SE LLEVARÁ LA CARTA.





[Link](#)

## JUEGO 5: LA MONA

**NÚMERO DE JUGADORES:** DE 2 A 6  
**MATERIAL:** 4 BARAJAS IGUALES Y UN COMODÍN.  
**DURACIÓN:** APROXIMADAMENTE 15 MIN.  
**OBJETIVO:** QUEDARSE SIN CARTAS.

### CÓMO JUGAR

Reparte todas las cartas entre todos los jugadores. **Todos los jugadores deben descartarse las parejas que tengan en la baraja diciendo su nombre** (dos gallinas, dos perros, etc.).

Una vez se hayan descartado, el jugador más joven **ofrecerá su baraja boca abajo al jugador de la derecha, este deberá escoger una carta al azar y añadirla a su baraja.**

Si la carta que ha adquirido **hace pareja con alguna de las que tiene, podrá descartar esa pareja.**

**El juego continuará así hasta que todos los jugadores se queden sin cartas, menos uno, que será la persona que tiene el comodín.**

#### MÁS DIFÍCIL:

PUEDES QUITAR 1 CARTA AL AZAR DE LA BARAJA, DE ESTA FORMA SOLO HABRÁ 3 CARTAS IGUALES. IMAGINEMOS QUE SACAS UNA GALLINA, AL DEJAR 3 GALLINAS EN EL JUEGO, SOLO DOS DE ELLAS PODRÁN SER DESCARTADAS Y LA RESTANTE SERÁ LA CARTA QUE NO PUEDE SER DESCARTADA. ESTO HARÁ QUE NADIE SEPA CUÁL ES LA CARTA QUE ES IMPOSIBLE DE DESCARTAR.

# Tableros







!!!ABJ!!!



# Desafío ODS



[← Aprendizaje Basado en Juegos \(ABJ\)](#)

[Información](#) [Temario](#) [Descargas](#) [Reseñas](#)

A lo largo del curso los docentes van a conocer los beneficios que aporta el juego dentro del aula, conocerán juegos para utilizar en clase y aprenderán a adaptarlos según las necesidades de sus estudiantes a través de ejemplos prácticos. Del mismo modo van a descubrir técnicas para convertir cualquier tipo de actividad en una experiencia lúdica y trabajarán con herramientas que permiten la elaboración de juegos en versión digital. Finalmente construirán su propia experiencia lúdica de aprendizaje donde integrarán todo lo aprendido durante el curso. Durante todo el curso, los docentes irán realizando actividades lúdicas poniéndose en el papel de sus aprendices, reflexionarán sobre su labor docente y poco a poco irán adaptando y diseñando sus propios juegos listos para aplicarlos en su clase. El curso está destinado a docentes que impartan cualquier tipo de materia y de cualquier etapa educativa, desde infantil hasta la universidad.

**Los objetivos de este módulo son:**

- Comprender los beneficios del juego dentro del aula.
- Ser capaces de convertir actividades escolares en experiencias lúdicas.
- Conocer un amplio abanico de juegos para utilizar dentro del aula.
- Aprender diferentes formas de adaptar los juegos acorde a las necesidades de aula.
- Descubrir herramientas para la creación de juegos digitales.
- Recolectar una gran cantidad de recursos para poder aplicar en clase.
- Crear una experiencia lúdica integrando varias de las herramientas trabajadas.



[Link](#)



¿Quieres **más**  
**recursos?**

# Plan Anual

~~189€/año~~

30€ de descuento por  
asistir al directo

**159€/año**

**30€**

**DE DTO.**

Usando el código:  
**MegaPack23**

SOLO HASTA EL **VIERNES 8 A LAS 00.00**