

Vol. 01

La guía definitiva

Anti-cenas aburridas



PR*FES
fuera de clase



Hola! Bienvenida a LA guía definitiva

***Tú que eres muy creativa te encargas.
¿Puedes preparar algo?
¿Por qué me habré metido yo en esto?...***

Si alguna de estas frases te resulta familiar... es que esta guía ha caído en buenas manos, así que: ¡Hola y bienvenida!

Como somos profes parece que se da por hecho que esto de “montar actividades” nos viene de carrera. Que levante la mano a quien le ha pasado: ahora que se acercan fechas de encuentros y eventos sociales por encima de nuestras posibilidades, ¿a quién le encarga su familia la tarea de montar el plan para l@s niñ@s? ¿Quién por aquí se lí@ a organizar el amigo invisible del claustro? 🙌 Menos mal que a nosotras nos encantan estas historias si no iríamos con un cartel al cuello de **“OUT OF SERVICE”**, pero que nos encante no le resta esfuerzo.

Como profes sabemos que el final del primer trimestre es caótico: demasiadas cosas en poco tiempo y nuestro cuerpo resentido con todo el estrés acumulado del último mes... así que hemos querido adelantarnos y facilitarte un poco la faena, y de esa intención nace el libro que tienes en tus manos (o en tu pantalla).

El objetivo de esta guía es... “Sencillo”: que vivas. Lo que lees. Que disfrutes, que vivas de pantalla para afuera. Que no te pierdas en preparativos. Hemos hecho una búsqueda digna de *rastreator* de ideas de juegos que sean fáciles de preparar, que no requieran cosas difíciles de conseguir, válidos para jugar en casa o en el cole, ideales para grandes y peques. Y lo mejor: con un claro para qué.



Para presentarte las dinámicas hemos decidido dividir las según el objetivo de cada una, en 3 momentos clave: **ANTES - DURANTE - DESPUÉS** del evento. Y es que creemos que la energía que se mueve en cada uno de esos momentos es muy distinta, y por eso, cada dinámica puede ayudarte a alcanzar un objetivo emocional diferente. El evento en sí puede ser una comida, una cena, una reunión...

Antes de cada dinámica encontrarás una **breve ficha** en la que te presentamos la información clave de cada una: cuál es su **objetivo**, cuánto **tiempo** puede durar, qué **materiales** necesitas...

Porque si bien esta guía está pensada especialmente para profes fuera de clase, también es cierto que es útil para profes que quieran generar espacios dinamizados en su aula con un propósito, o simplemente para quienes nos gusta un buen *sarao* y queremos que las personas que asistan a ellos vivan una serie de emociones.

Sea como sea, nos alegramos de que estés aquí. Escribiremos en femenino. Si eres del sexo contrario esperamos que no te ofenda, a nosotras nunca nos ha ofendido lo contrario, y al fin y al cabo todas somos personas, ¿no?

También nos gustaría avisarte: el éxito de tu cena no depende de la lectura de esta guía. Ningún papel puede actuar por ti. Depende de la energía del grupo, de que generes un liderazgo de la experiencia compartido, para que las personas que asistan se impliquen y la vivan como suya. Y bueno, por supuesto, de que la comida esté buena, aunque ya te decimos, que si os lo pasáis bien, la comida acabará siendo lo de menos.

A lo largo de esta guía encontrarás referencias a blogs, medios o personas. No nos hemos inventado nada y somos muy fans del conocimiento compartido. Te dejaremos sus datos para que puedas conocerlos por ti misma, descargar sus materiales si te gustan, o profundizar un poco más.

USAR CON MODERACIÓN. No es recomendable proponer todos los juegos para el mismo evento o corres el riesgo de saturar al personal. Do-si-fi-ca. Además, este contenido puede despertar el deseo de reunirte nuevamente, así que si lo que realmente deseas es no volver a ver a las personas con las que te juntas, te recomendamos que cierres esta guía de inmediato.

Antes de entrar en materia, vamos a contarte quiénes somos y qué hacemos hablando de esto. Nos presentamos:



Somos PR*FES

fuera de clase

Un grupo de personas a las que **nos apasiona la educación** y queremos fomentar un cambio en la manera de entender y enseñar al alumnado. Creemos que **otra educación es posible** y nos encanta aprender y compartir esta mirada, para caminar hacia una educación más competencial, diversa, experiencial e inclusiva, adaptada a la individualidad de los niños y niñas, con miras a los retos del mañana. Nuestro propósito:

Transformar la educación para cambiar el mundo.

Apenas nos vinimos arriba ¿eh?

¿Cómo podemos ayudarte?

Con ilusión, esfuerzo, investigación, algo de indisciplina y un poco de cachondeo (porque para nosotras el sentido del humor no está reñido con la profesionalidad), hemos creado la **Escuela de Formación permanente Pr*fes Fuera de Clase**, desde donde estamos desarrollando los cursos que nos hubiera encantado vivir como alumnas ✨. ¿Qué encontrarás en ella?



Cursos homologados por el Departament d'Educació, reconocidos en todo el territorio.



Recursos y herramientas útiles y prácticas, listas para implementar en tu práctica docente en el aula.



Comunidad: somos una piña de pr*fes motivadas a las que nos gusta tanto nuestro trabajo como el sonido del timbre los viernes. Compartimos ideas, inquietudes, planes...

A lo largo de esta guía podrás encontrar algunos ejemplos. Si te quedas con ganas de más, entra en nuestra página web y chafardea todo lo que podemos hacer juntas. Esto acaba de empezar y "se vienen cositas".

¿Te unes a la piña? 🍍



Qué te vas a encontrar



Hemos dividido la guía en 3 apartados

Pre cena

Qué prefieres	08
M*sterchef	10
Bingo conexión	14

Durante cena

Que nadie te pille	20
Bingo musical	23
Tarjetas de conversación	35

Post cena

Furor	38
Retos de 1 minuto	48
Amiga visible	55

La guía definitiva anti-cenas aburridas



Pre cena

Antes de la cena es un momento perfecto para romper el hielo, generar un espacio de cohesión, de preparación...





Qué prefieres



¿Perros o gatos? ¿Café o té?
¿De que lado te posicionarás?

M*sterchef



Este juego te lo pondrá muy fácil si tus oponentes te caen regular 🌶️, pero te hará perder...

Bingo conexión



¿Eres buena sonsacando información? Este es tu juego querida Holmes.

Dinámicas



¿Has probado a buscar "dinámicas" en **Profes Papel Tijera**? Te salen muchos ejemplos para inicio de curso que ¡seguro que te sirven!



¿Qué prefieres?

Duración 🕒 30 minutos

Objetivo 🔍 conocernos

¿Qué necesito? 🍷

- un espacio amplio
- si no vas a improvisar, la lista

INSTRUCCIONES

Las asistentes se agrupan de pie en el espacio.

La persona que presente la dinámica explica que va a plantear una serie de dicotomías. Las asistentes deben posicionarse en un lado u otro según cuál de las 2 opciones prefieren.

Por ejemplo:

“Perros o gatos”- las personas que prefieran los perros se colocan a la izquierda de la sala, las que prefieran los gatos se colocan a la derecha de la sala. Las personas que les gusten por igual pueden quedarse en el medio.

Esta dinámica es genial para empezar, romper el hielo, ir calentando... porque incluye un factor clave: el movimiento. Gracias a moverse por el espacio, lo van haciendo propio. Además nos permite reconocernos y conectar con personas que prefieren lo mismo que nosotras, ayuda a generar controversia para iniciar conversaciones “¿por qué prefieres x y no z?”...

Consejo: cuando la persona que explique la dinámica plantee las dicotomías, es recomendable que primero deje muy claro dónde se debe colocar la gente, o se puede generar el caos con las que no se enteren dónde se tienen que poner,

Variante: aquí ya depende de lo “intransigentes” que os queráis poner. Hemos visto variantes en las que no se permite quedarse en el medio y se obliga a elegir. También te diremos que genera situaciones bastante divertidas. Hay personas a las que les cuesta horrores y es curioso ver cómo reaccionan ante la presión del grupo que les incita a “unirse” a un lado o a otro.



This or that

- | | | |
|---|-----------------------|--|
|  Café | <input type="radio"/> | Té  |
| Android | <input type="radio"/> | Iphone |
|  Perros | <input type="radio"/> | Gatos  |
| Mar | <input type="radio"/> | Montaña |
| La plastilina NO se mezcla | <input type="radio"/> | La plastilina se puede mezclar |
| Rotuladores | <input type="radio"/> | Lápices de colores |
| <input checked="" type="checkbox"/> Checklist | <input type="radio"/> | Tachar desestresa |
| Google | <input type="radio"/> | Microsoft |
|  Vino | <input type="radio"/> | Cerveza  |
| Libros | <input type="radio"/> | Ebook |
| Fotos digitales | <input type="radio"/> | Fotos impresas |
| Colores brillantes | <input type="radio"/> | Colores pastel |
| Aún tienes el árbol de Navidad | <input type="radio"/> | Grinch es mi segundo nombre |
| Comida con tupper | <input type="radio"/> | Comida en el cole |
| Apuntes en papel | <input type="radio"/> | Apuntes en digital |
| USB / Memoria externa | <input type="radio"/> | La nube |
| Chocolate blanco | <input type="radio"/> | Chocolate negro |



M*sterchef

Duración ⌚ 2 horas aprox.

Objetivo 🤝 cohesión, trabajo en equipo

¿Qué necesito? 🍷

- Una cocina 😊
- Cronómetro
- Material para decorar
- Lo necesario para cocinar y comer: alimentos, utensilios, vajilla, etc.
- Identificadores (gomets, pañuelos, maquillaje...)

Si tienes la posibilidad de reunir a las personas que asistan al evento en torno a una cocina, esta dinámica es fantástica para implicarlas a todas en el desarrollo del evento. Si no tienes la opción, siempre puedes asignarles la tarea para que el día del evento la traigan ya hecha, pero no te vamos a negar que te perderías la magia de poder ver a todas esas personas en directo pensando, cocinando juntas, en combinación con los nervios y el show del directo. Fans..

Es tal cual lo que tu cabeza está pensando, recrear en esa cocina el famoso programa de la tele para, por equipos, cocinar la comida que después degustaremos entre todos.

INSTRUCCIONES

Dividimos a las personas asistentes en equipos, tantos como partes tenga la comida. Y a cada equipo le asignamos un color. Puedes utilizar adhesivos, pañuelos, maquillaje... Simplemente es para identificarse. Nosotras te recomendamos los siguientes grupos:

- | | |
|--------------------------|------------------|
| 1) Entrante + decoración | 3) Segundo plato |
| 2) Primer plato | 4) Postre |

Junta todos los alimentos de los que puedan disponer las participantes en una mesa y los utensilios de cocina en otra.

Una vez están los equipos creados, marcamos los tiempos tal que así:

- Tienen 1 minuto para OBSERVAR los alimentos que están sobre la mesa.
- 5 minutos para decidir qué plato van a preparar y construir la receta.
- 1 minuto para que 1 persona por equipo coja los alimentos que necesiten.
- 1h-1h 30' para cocinar.

Y cada grupo a sus quehaceres.



★ **Consejo:** antes de asignar un equipo a cada persona explica la dinámica, o las tendrás cuchicheando qué van a preparar y cómo durante toda tu explicación y no te escucharán. Recomendación de amiga.

★ **Súper consejo:** piensa tú primero en el menú, y compra los alimentos a partir de ese menú, así si las propuestas de las participantes fallan o se atascan, siempre podréis reconducir hacia el menú que tú habías ideado.

En esta dinámica es muy clave la actitud que tú o quien lidere la experiencia le ponga. Si quieres conseguir que la gente se meta a fondo, es fundamental transmitir ese concepto de concurso, que no hay tiempo, animar a los grupos, compararles entre sí para que “se piquen”...

Otra cosa que a nosotras nos gusta hacer como elemento disruptivo es en un momento dado y sin avisar **cambiar a gente de equipo**. Alguien que estaba cocinando el postre, la movemos al primer plato, del segundo al entrante, y así. Es súper interesante observar las reacciones, quién se adapta, quién se resigna, cómo el equipo acoge o lamenta “la pérdida”... como ejercicio para analizar los comportamientos de las personas que nos rodean es muy revelador.

Llega el momento de degustar lo elaborado, y lo haremos de la siguiente forma. El equipo responsable de prepararlo debe presentar su obra al resto de equipos bajo un título y una explicación, tanto sobre por qué lo han llamado así, como de su elaboración. El resto de equipos ejercerán de jueces, valorando la elaboración del 1 al 3 en base a varios criterios:

- Presentación de la elaboración.
- Sabor.
- Trabajo del equipo.

De esta forma, al final de la comida, podéis calcular qué equipo ha obtenido más puntos y designar un ganador. Pero ya os avisamos que con esta dinámica ganamos todas. Se genera un espacio de trabajo en equipo enfocadas, súper chulo, en el que todas hemos contribuido a un resultado compartido y disfrutado. Acompañadla de una buena playlist colaborativa, que el equipo del entrante se marque un *pica pica* para mientras cocináis y... maravilla.

Hoy en día hay un montón de empresas que se encargan de montar experiencias así para grupos, si no te atreves a montarlo tú, siempre puedes recurrir a una de ellas.



M*sterchef - tarjetas

M*sterchef

Presentación de la elaboración /3

Sabor /3

Trabajo del equipo /3

NOTAS



M*sterchef

Presentación de la elaboración /3

Sabor /3

Trabajo del equipo /3

NOTAS



M*sterchef

Presentación de la elaboración /3

Sabor /3

Trabajo del equipo /3

NOTAS



M*sterchef

Presentación de la elaboración /3

Sabor /3

Trabajo del equipo /3

NOTAS





¿Sabías que Marilyn Monroe tenía Altas Capacidades?

...y no solo eso, se dice que era más inteligente incluso que Einstein. Si tú también asocias el término con "una persona empollona" y no te da miedo romper algunos mitos, este curso te volará la cabeza. 🤯

El término "**Alta Capacidad Intelectual**" ha evolucionado junto con el concepto de inteligencia. Desde los primeros estudios que las consideraban como factores heredados de generación en generación, **hemos llegado a la idea de que estas capacidades son un potencial que puede desarrollarse.**

En la actualidad, las Altas Capacidades **parecen ir más allá de la cognición**, pudiendo **tener implicaciones socioemocionales o identitarias**, enmarcadas dentro del Paradigma Neurodivergente.

- **Definiremos y desmitificaremos** al colectivo de Altas Capacidades
- Te daremos **recursos para la detección y atención en el aula**, con perspectiva de género y de inclusión, teniendo en cuenta la realidad del **aula neurodiversa, la etapa educativa y el ámbito de actuación.**
- Podrás **identificar y acompañar con mayor seguridad y consciencia a tu alumnado** en sus diversos sistemas de interacción.

¡Cuéntame más!

Avisamos, dejaremos la puerta abierta a nuevas líneas de investigación que harán que quieras saber más sobre un tema que no deja de evolucionar



Bingo conexión

Duración 🕒 30 minutos

Objetivo 🎯 conexión

¿Qué necesito? 📄

- Plantilla del bingo
- Bolis/ algo para marcar

INSTRUCCIONES

Reparte la plantilla de bingo entre las personas asistentes.

Designa un espacio de tiempo (15-20min) para que las personas puedan andar libremente por la sala hablando entre ellas, de forma que puedan conocerse y averiguar la información que se plantea en la plantilla del bingo.

La primera persona que consiga tachar todas las casillas, es la ganadora.

Variante/requisito: nosotras personalmente somos partidarias de que en cada casilla escriban el nombre de la persona que cumple esa condición y que en cada casilla debe figurar una persona diferente. De esta forma nos aseguramos de que han hablado entre todas.

★ Propuesta/variante: Indica a las participantes que para averiguar la información de la persona que tienen delante, no pueden preguntarles acerca de ese dato directamente. Deben esforzarse en averiguarlo, generando las conversaciones adecuadas para que la persona lo cuente de forma natural, genuina.

Por ejemplo: si necesitamos saber si tiene un perro, podríamos preguntarle: ¿cuál es el nombre más original que le has puesto a una mascota?

Te dejamos 2 plantillas, una más naïf o “menos pr*fe” por si te animas a probarlo fuera del contexto cole, y otra cargadita de personajes que todas tenemos en nuestros claustros 🤔.



Encuentra a quien...

Es zurda	Tiene 4 hijos/as	Ha estado en los 5 continentes	Es hijo/a único/a
Lleva pintauñas rojo	Ha hecho voluntariado	Fue monitor/a	Habla 4 idiomas
Es el/la primo/a mayor	Tiene perro	Tiene tu edad	“Perdió” una criatura del cole
No le gusta la Navidad	Hace yoga	Era “fracaso escolar”	Nacida en Diciembre
Se colgó de un/a compañero/a	No le gusta la comida del comedor	Siempre llega tarde	Se le da bien cocinar



Encuentra a una pr*fe que...

Tenga todo el curso programado (mírale con desprecio)	Ponga notas y observaciones en digital	No sea persona sin su café de la mañana	Se entere de todo el salseo del claustro
Siempre lleve algo de efectivo para la máquina	Sepa a qué clase va cada niña y niño del cole	Se acuerde de todos los puentes y festivales	Conozca a las familias de los peques y sepa de qué pie calzan
Esté al día de todas las novedades opositoriles	Sepa cuándo salen todos los cursos de formación TOP	Conozca todos los bares de la zona donde comer BBB	Siempre le sobren fotocopias en color
Esté al día de los nuevos cursos de formación	Le sobren méritos	Tenga un arsenal de recursos	Sea un poco funcionaria 😏





¿Te indignas cuando el arte en el cole se identifica con hacer manualidades? ¿Las producciones de tu alumnado son todas iguales?

El **arte y sus diversas herramientas** juegan un papel fundamental como **herramienta educativa para desarrollar habilidades emocionales, mentales y comunicativas**. Y es exponencial cuando se utiliza en intervenciones en contextos de vulnerabilidad, desigualdad, o riesgo social.

Hemos creado un curso en el que utilizamos el arte contemporáneo como metodología pedagógica.

Empezaremos contextualizando la educación artística, y reflexionando sobre **por qué es tan importante en las aulas**.

Aprenderás sobre el **arte temático**, y las bases teóricas del **Art Thinking**. Adquirirás **estrategias para elegir temas e introducirlos en el aula** que después podrás replicar en tu día a día.

A través de una batería de elementos, crearemos varias **propuestas didácticas** que podrás aplicar en tus clases y te enseñaremos a evaluar el proceso artístico con un portfolio.

¿Preparada para cuestionARTE, incomodARTE y emocionARTE?

Educación Artística en el Aula, transformando la mirada a través de temas actuales.



La guía definitiva anti-cenas aburridas



Durante la cena

Durante la cena es momento de conversar, generar conexiones, celebrar(nos)...





Que nadie te pille



Durante la cena deberán realizar la acción que pone en la tarjeta sin que nadie les pille.

Tarjetas de conversación



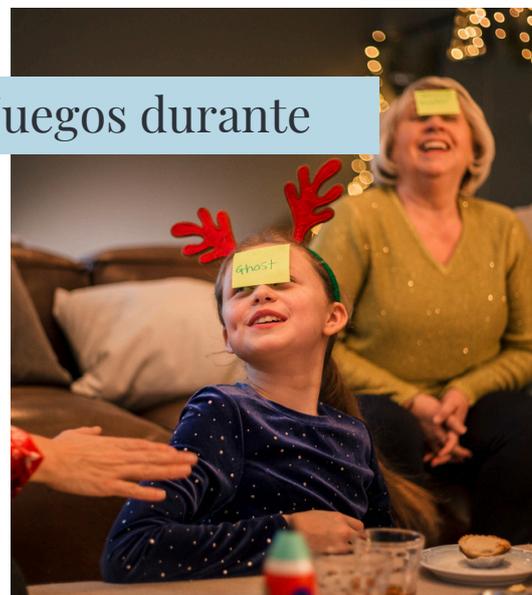
¿Sabes aquello que siempre has querido saber de aquella persona? Es el momento de preguntárselo, pero ten en cuenta que a lo mejor te toca responder a ti... 🙌 Karma

Bingo musical



La actividad reina 👑, capaz de poner en pie incluso a la persona más sosa del claustro. Hits de ayer y de hoy para la sobremesa

Juegos durante



Si buscas más juegos que poder hacer durante la comida [este post de Profes en Apuros](#) te puede ayudar. Es de donde hemos sacado las nuestras!



Que nadie te pille

Duración 🕒 Lo que dure la cena

Objetivo 🎉 diversión

¿Qué necesito? 🍷

■ Papelitos

■ Boli

INSTRUCCIONES

- Justo antes de la comida, se debe repartir un papel a cada persona (o se puede dejar debajo del plato, pero sin que nadie lo vea). Cada una tiene que hacer lo que ponga en su tarjeta durante la cena, intentando que los demás no adivinen que lo que está haciendo es la acción de su tarjeta. ¿Sencilla verdad? ¡Diversión asegurada!
- Te dejamos las tarjetas creadas para que pilles ideas, pero recuerda que puedes hacerlas tú con papeles y un boli. ¡Dale vida a la creatividad, se puede hacer con, casi cualquier cosa!
- Si te decides por usar nuestra plantilla, revisa las que repartes porque hay algunas pensadas para ser hechas en familia, en una casa.





Que nadie te pille

<p> Mete la cabeza en la nevera durante 30 segundos sin que nadie te pille</p>	<p> Después de cada plato, levántate y haz estiramientos</p>	<p> Llama por otro nombre a la persona que tienes en frente al menos 5 veces durante la cena</p>
<p> Cada vez que alguien diga tu nombre tienes que proponer un brindis</p>	<p> A lo largo de la cena tienes que haber llamado por su nombre a todas las personas que estén a la mesa</p>	<p> Cada vez que alguien pida que le pasen una bebida di: ¡voy piripi!</p>
<p> Si alguien dice un número, grita "¡Bingo!"</p>	<p> Cada vez que sirvan un plato di: "pues yo creo que nos hemos quedado cortos"</p>	<p> Cada vez que se cambie de plato haz que vas a contar un chiste y al final te olvidas.</p>
<p> Cada vez que alguien cuente un chiste lánzale un beso</p>	<p> Cuando alguien lance un beso, avisa a las personas que estén a tu lado y señáales a la persona que ha dado el beso</p>	<p> Tienes que conseguir hablar rimando durante al menos 30 segundos</p>
<p> Cada vez que alguien pregunte cómo está la cena di: "Malamente"</p>	<p> Cada vez que alguien termine una palabra en -mente grita: ¡tra-tra!</p>	<p> Tienes que preguntarle a cada invitado, de uno en uno: "¿Cómo está la cena?"</p>
<p> Tienes que "robar" 7 cubiertos de la gente y esconderlos.</p>	<p> Al final de la cena tienes que haberte sentado en todas las sillas</p>	<p> Tienes que conseguir que la persona que ha cocinado se levante y baile</p>



¿De dónde viene nuestra ropa? ¿Qué ocurrió con el Titanic? ¿Qué árboles tenemos en el patio?...

¿Te imaginas poder trabajar historia, fenómenos físicos, biología, lectura, escritura (¿alguien da más?) a partir de preguntas como éstas? Mientras tu alumnado pone en funcionamiento capacidades y habilidades como el trabajo en equipo, la toma de decisiones, la resolución de problemas, el pensamiento crítico...

Bienvenida al maravilloso mundo de las **cajas de investigación**. Qué mundo, universo, en el que una vez entras no quieres salir, porque es la herramienta de evaluación más potente que te has encontrado en tu trayectoria como profe.

No es magia. Son **“Cajas de investigación”**, sí, has leído bien, “de investigación”, **una metodología de enseñanza-aprendizaje en la que lo de menos, son las cajas**, (ALERTA SPOILER: la mayoría de propuestas NO son cajas) que **se caracteriza por su propósito de potenciar la investigación en el alumnado**.

¿Materias?
¿Competencias?
¿Evaluación?
Pero... ¿qué magia es esta?

Quiero plantear propuestas que provoquen al alumnado



y sí, esto es una caja



| Cajas de Investigación

Bingo musical

Duración 🕒 Horas!

Objetivo 🎉 diversión

¿Qué necesito? 🍷

- Cartones bingo musical
- [Lista Spotify](#)
- Algo para tachar las canciones
- Altavoz

INSTRUCCIONES

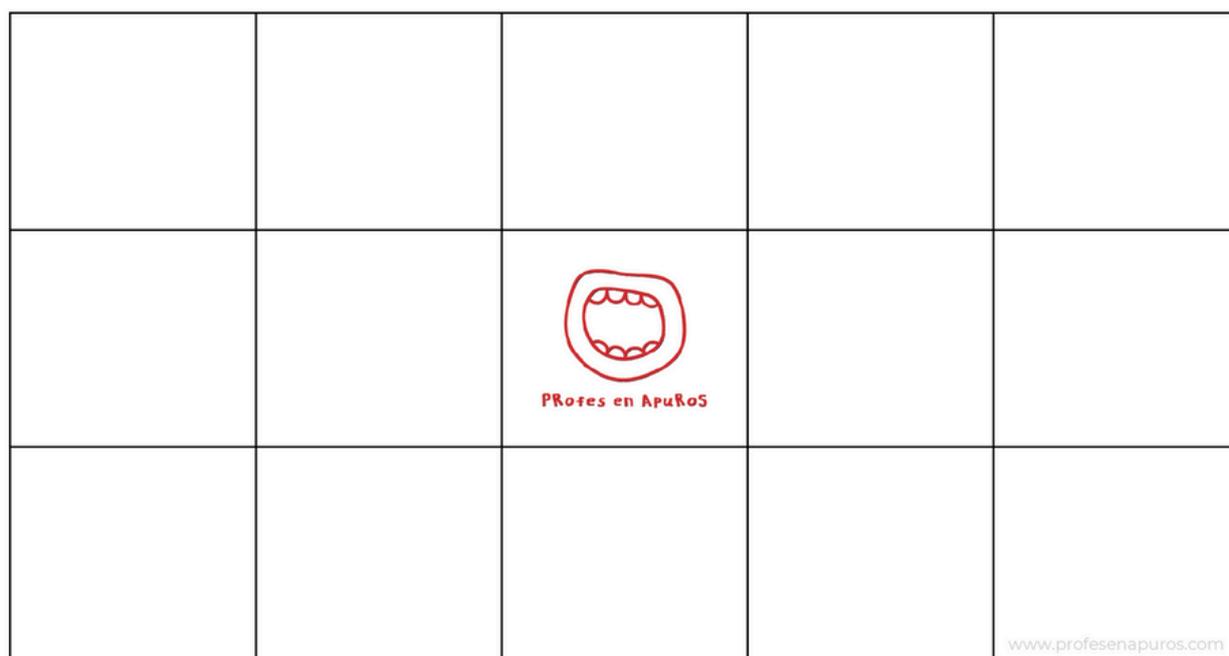
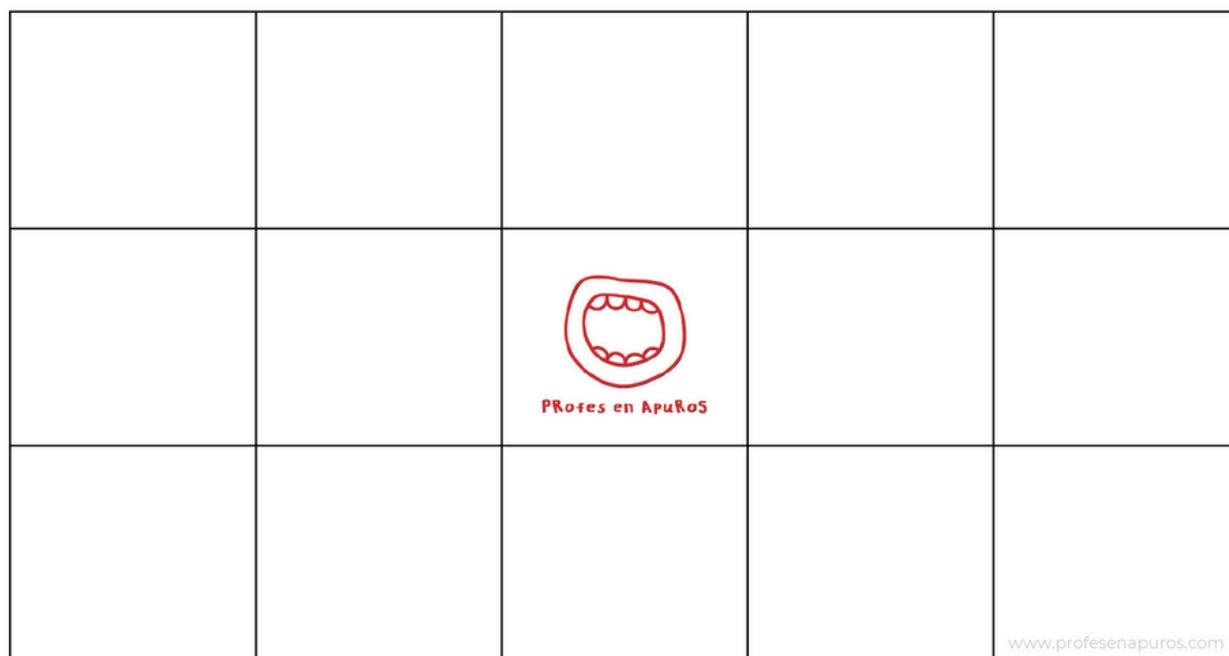
- Se reparte un cartón del Bingo Musical a cada participante. En cada casilla aparece una canción con su artista.
- Las canciones irán sonando desde [la Lista Spotify](#). Ten en cuenta que las canciones no tienen que sonar enteras, solo el tiempo suficiente para reconocer el tema, aunque si te animas a bailar y cantar puedes alargarlas todo lo que la fiesta necesite.
- Quien tenga la canción en el cartón y la haya identificado, podrá marcarla para indicar que ha sonado. Te recomendamos marcarlo con algo encima, así podrás reutilizar los cartones.
- El funcionamiento de un Bingo Musical es como un bingo normal: se “cantará” Línea cuando una esté completa o se “cantará” Bingo cuando esté el cartón completo.

Para nosotras esta dinámica es fantástica para el típico momento de sobremesa, cuando ya se han retirado los platos y te queda sitio para poner el cartón mientras disfrutas de tomar algo. La música protagoniza el momento así que es inevitable dejarse llevar y darlo todo cantando.



Bingo musical - cartones

Te dejamos algunos cartones, si necesitas más, los encontrarás aquí.



Bingo musical - cartones

Te dejamos algunos cartones, si necesitas más, los encontrarás aquí.

Todos los días sale el sol - Bongo Botrako	Sexy and I know it - LMFAO	La bamba - Los lobos	Ilarié - Xuxa	Ya no quiero na' - Lola Indigo
Boom, boom, boom boom - Vengaboy	Rosalía - Con altura	 PROFES EN APURoS	El muerto vivo - Peret	Dura - Daddy Yankee
Bajito Ana Guerra		Don't Stop me know - Queen		La primavera trompetera - Los delincuentes

www.profesnapuros.com

Todos los días sale el sol - Bongo Botrako		La bamba - Los lobos		Ya no quiero na' - Lola Indigo
Boom, boom, boom boom - Vengaboy	Rosalía - Con altura	 PROFES EN APURoS	El muerto vivo - Peret	Dura - Daddy Yankee
Bajito Ana Guerra	La bilirrubina - Juan Luis Guerra	Don't Stop me know - Queen	Pop - La Oreja de Van Gogh	La primavera trompetera - Los delincuentes

www.profesnapuros.com

Bingo musical - cartones

Te dejamos algunos cartones, si necesitas más, los encontrarás aquí.

	Sexy and I know it - LMFAO	La bamba - Los lobos	Ilarié - Xuxa	
Boom, boom, boom boom - Vengaboy	Rosalía - Con altura	 PROFES EN APURoS	El muerto vivo - Peret	Dura - Daddy Yankee
Bajito Ana Guerra	La bilirrubina - Juan Luis Guerra	Don't Stop me know - Queen	Pop - La Oreja de Van Gogh	La primavera trompetera - Los delincuentes

www.profesenapuros.com

Todos los días sale el sol - Bongo Botrako	Sexy and I know it - LMFAO	La bamba - Los lobos	Ilarié - Xuxa	Ya no quiero na' - Lola Indigo
Boom, boom, boom boom - Vengaboy	Rosalía - Con altura	 PROFES EN APURoS	El muerto vivo - Peret	Dura - Daddy Yankee
	La bilirrubina - Juan Luis Guerra	Don't Stop me know - Queen	Pop - La Oreja de Van Gogh	

www.profesenapuros.com

Bingo musical - cartones

Te dejamos algunos cartones, si necesitas más, [los encontrarás aquí](#).

Todos los días sale el sol - Bongo Botrako	Sexy and I know it - LMFAO	La bamba - Los lobos	Ilarié - Xuxa	Ya no quiero na' - Lola Indigo
Boom, boom, boom boom - Vengaboy		 PROfes en APuROS		Dura - Daddy Yankee
Bajito Ana Guerra	La bilirrubina - Juan Luis Guerra	Don't Stop me know - Queen	Pop - La Oreja de Van Gogh	La primavera trompetera - Los delincuentes

www.profesenapuros.com

Todos los días sale el sol - Bongo Botrako	Sexy and I know it - LMFAO	La bamba - Los lobos	Ilarié - Xuxa	Ya no quiero na' - Lola Indigo
	Rosalía - Con altura	 PROfes en APuROS	El muerto vivo - Peret	
Bajito Ana Guerra	La bilirrubina - Juan Luis Guerra	Don't Stop me know - Queen	Pop - La Oreja de Van Gogh	La primavera trompetera - Los delincuentes

www.profesenapuros.com

Bingo musical - cartones

Te dejamos algunos cartones, si necesitas más, los encontrarás aquí.

Todos los días sale el sol - Bongo Botrako	Sexy and I know it - LMFAO	La bamba - Los lobos	Ilarié - Xuxa	Ya no quiero na' - Lola Indigo
Boom, boom, boom boom - Vengaboy	Rosalía - Con altura	 PROFES EN APURoS		Dura - Daddy Yankee
Bajito Ana Guerra	La bilirrubina - Juan Luis Guerra		Pop - La Oreja de Van Gogh	La primavera trompetera - Los delincuentes

www.profesenapuros.com

Todos los días sale el sol - Bongo Botrako	Sexy and I know it - LMFAO	La bamba - Los lobos	Ilarié - Xuxa	Ya no quiero na' - Lola Indigo
Boom, boom, boom boom - Vengaboy	Rosalía - Con altura	 PROFES EN APURoS		Dura - Daddy Yankee
Bajito Ana Guerra	La bilirrubina - Juan Luis Guerra		Pop - La Oreja de Van Gogh	La primavera trompetera - Los delincuentes

www.profesenapuros.com

Bingo musical - cartones

Te dejamos algunos cartones, si necesitas más, [los encontrarás aquí](#).

Todos los días sale el sol - Bongo Botrako	Sexy and I know it - LMFAO	La bamba - Los lobos	Ilarié - Xuxa	Ya no quiero na' - Lola Indigo
	Rosalía - Con altura	 PROfes en APuROS	El muerto vivo - Peret	Dura - Daddy Yankee
Bajito Ana Guerra		Don't Stop me know - Queen	Pop - La Oreja de Van Gogh	La primavera trompetera - Los delincuentes

www.profesenapuros.com

Todos los días sale el sol - Bongo Botrako	Sexy and I know it - LMFAO	La bamba - Los lobos	Ilarié - Xuxa	Ya no quiero na' - Lola Indigo
Boom, boom, boom boom - Vengaboy	Rosalía - Con altura	 PROfes en APuROS		Dura - Daddy Yankee
Bajito Ana Guerra	La bilirrubina - Juan Luis Guerra	Don't Stop me know - Queen	Pop - La Oreja de Van Gogh	

www.profesenapuros.com

Bingo musical - cartones

Te dejamos algunos cartones, si necesitas más, los encontrarás aquí.

Todos los días sale el sol - Bongo Botrako	Sexy and I know it - LMFAO		Ilarié - Xuxa	Ya no quiero na' - Lola Indigo
Boom, boom, boom boom - Vengaboy		 PROfes en APuROS	El muerto vivo - Peret	Dura - Daddy Yankee
Bajito Ana Guerra	La bilirrubina - Juan Luis Guerra	Don't Stop me know - Queen	Pop - La Oreja de Van Gogh	La primavera trompetera - Los delincuentes

www.profesnapuros.com

Todos los días sale el sol - Bongo Botrako	Sexy and I know it - LMFAO	La bamba - Los lobos	Ilarié - Xuxa	Ya no quiero na' - Lola Indigo
Boom, boom, boom boom - Vengaboy		 PROfes en APuROS	El muerto vivo - Peret	Dura - Daddy Yankee
Bajito Ana Guerra	La bilirrubina - Juan Luis Guerra		Pop - La Oreja de Van Gogh	La primavera trompetera - Los delincuentes

www.profesnapuros.com

Bingo musical – cartones

Te dejamos algunos cartones, si necesitas más, los encontrarás aquí.

<p>Todos los días sale el sol - Bongo Botrako</p>		<p>La bamba - Los lobos</p>	<p>Ilarié - Xuxa</p>	<p>Ya no quiero na' - Lola Indigo</p>
<p>Boom, boom, boom boom - Vengaboy</p>	<p>Rosalía - Con altura</p>	 <p>PROFES EN APURoS</p>	<p>El muerto vivo - Peret</p>	
<p>Bajito Ana Guerra</p>	<p>La bilirrubina - Juan Luis Guerra</p>	<p>Don't Stop me know - Queen</p>	<p>Pop - La Oreja de Van Gogh</p>	<p>La primavera trompetera - Los delincuentes</p>

www.profesenapuros.com

<p>Todos los días sale el sol - Bongo Botrako</p>	<p>Sexy and I know it - LMFAO</p>	<p>La bamba - Los lobos</p>	<p>Ilarié - Xuxa</p>	<p>Ya no quiero na' - Lola Indigo</p>
	<p>Rosalía - Con altura</p>	 <p>PROFES EN APURoS</p>	<p>El muerto vivo - Peret</p>	<p>Dura - Daddy Yankee</p>
<p>Bajito Ana Guerra</p>	<p>La bilirrubina - Juan Luis Guerra</p>	<p>Don't Stop me know - Queen</p>		<p>La primavera trompetera - Los delincuentes</p>

www.profesenapuros.com

Bingo musical - cartones

Te dejamos algunos cartones, si necesitas más, los encontrarás aquí.

Todos los días sale el sol - Bongo Botrako	Sexy and I know it - LMFAO	La bamba - Los lobos	Ilarié - Xuxa	Ya no quiero na' - Lola Indigo
	Rosalía - Con altura	 PROFES EN APURoS	El muerto vivo - Peret	
Bajito Ana Guerra	La bilirrubina - Juan Luis Guerra	Don't Stop me know - Queen	Pop - La Oreja de Van Gogh	La primavera trompetera - Los delincuentes

www.profesenapuros.com

Todos los días sale el sol - Bongo Botrako	Sexy and I know it - LMFAO	La bamba - Los lobos	Ilarié - Xuxa	Ya no quiero na' - Lola Indigo
Boom, boom, boom boom - Vengaboy	Rosalía - Con altura	 PROFES EN APURoS		Dura - Daddy Yankee
	La bilirrubina - Juan Luis Guerra	Don't Stop me know - Queen	Pop - La Oreja de Van Gogh	La primavera trompetera - Los delincuentes

www.profesenapuros.com

Bingo musical - cartones

Te dejamos algunos cartones, si necesitas más, los encontrarás aquí.

Todos los días sale el sol - Bongo Botrako	Sexy and I know it - LMFAO		Ilarié - Xuxa	Ya no quiero na' - Lola Indigo
Boom, boom, boom boom - Vengaboy	Rosalía - Con altura	 PROFES EN APURoS	El muerto vivo - Peret	Dura - Daddy Yankee
Bajito Ana Guerra	La bilirrubina - Juan Luis Guerra		Pop - La Oreja de Van Gogh	La primavera trompetera - Los delincuentes

www.profesnapuros.com

Todos los días sale el sol - Bongo Botrako	Sexy and I know it - LMFAO	La bamba - Los lobos	Ilarié - Xuxa	
Boom, boom, boom boom - Vengaboy		 PROFES EN APURoS	El muerto vivo - Peret	Dura - Daddy Yankee
Bajito Ana Guerra	La bilirrubina - Juan Luis Guerra	Don't Stop me know - Queen	Pop - La Oreja de Van Gogh	La primavera trompetera - Los delincuentes

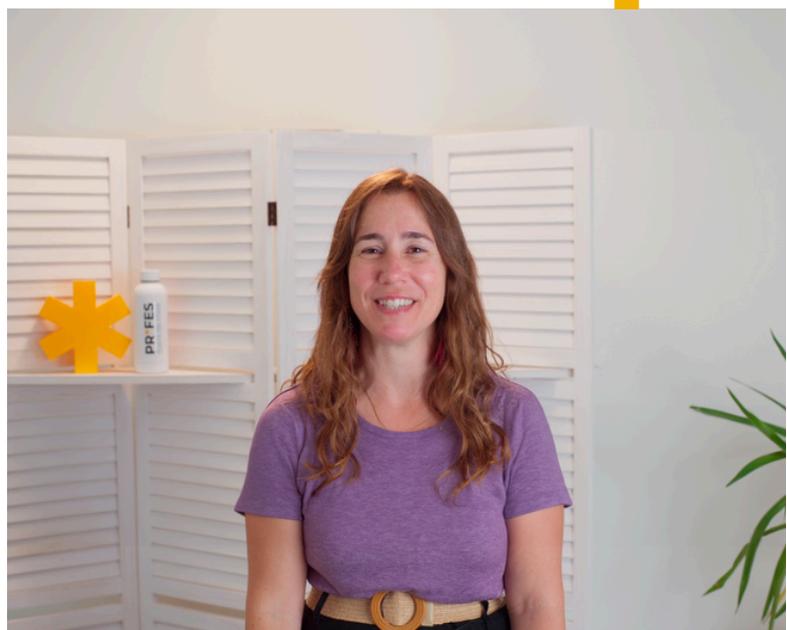
www.profesnapuros.com



¿Sigues pensando que solo utilizamos el 10% de nuestro cerebro?

Somos pr*fes y hemos pasado por lo mismo que tú. Este curso nos dio la vuelta 🤖 y queremos que tú sientas lo mismo, que distingas qué es realmente neurociencia y cómo poder aplicarla en tu práctica educativa para que el aprendizaje sea más SIGNIFICATIVO.

La **Neurociencia Educativa** es una transdisciplina que pretende aplicar los conocimientos que proceden del campo de la neurociencia cognitiva al diseño de las prácticas docentes. En un mundo donde todo va cada vez más rápido, estamos constantemente expuestos a múltiples estímulos, donde el abuso de pantallas está tan integrado, especialmente en los colectivos más vulnerables como la infancia, poder conseguir unos segundos de atención plena se ha convertido en un “unicornio”.



Neurociencia y Educación,
posibilidades y limitaciones

Hemos creado este curso, no por ti, **lo hacemos por los niños y niñas**, para que su cerebro vuelva a vibrar con tus clases, como lo hizo con el último vídeo de Youtube que vieron en bucle. Para salvarles de las apps educativas que prometen convertirlos en genios con juegos conductistas. Para librarles de cantar una y otra vez las mismas canciones porque “así lo memorizan”.

¡Cuéntame más!

Con este curso vas a conseguir,

- **Comprender las posibles aplicaciones de las neurociencias** al campo educativo, desde una mirada científica, crítica y rigurosa.
- **Identificar las principales etapas del neurodesarrollo** y sus períodos sensibles.
- **Describir las bases neurobiológicas** que sustentan los diferentes procesos de aprendizaje y memoria y tener en cuenta la posible implicación de todo ello en el **diseño de prácticas educativas**.



Tarjetas de conversación

Duración 🕒 30 minutos- 1 hora

Objetivo 🗑️ conexión

¿Qué necesito? 📄

■ Papel

■ Recipiente

■ Bolígrafo

INSTRUCCIONES

Antes de comenzar a comer/cenar se pide a las asistentes que escriban en los papeles al menos 1 o 2 preguntas (una en cada papel). Deberían ser preguntas que nos sirvan para conocer a las personas con las que vamos a compartir ese momento, con las que podamos compartir información sobre nosotras. Por ejemplo:

*¿Cuál de los viajes que has hecho es el que más te ha impactado y por qué?
¿Con qué recuerdo asocias la Navidad?*

Cuando todas hayan escrito sus preguntas se depositan todos los papeles en el recipiente.

La idea es a lo largo de la cena ir pasando el recipiente para que todas las asistentes puedan sacar un papel y responder a la pregunta que les ha tocado.

Te recomendamos que si a partir de una pregunta más gente responde a la misma pregunta, no lo cortes. No se trata de leer todos los papeles, sino de compartir este momento de conocernos y conectar.

Para esta dinámica no hemos considerado el incluir tarjetas de preguntas porque lo valioso también es ver qué intereses tiene el grupo, qué preguntas hacen. Si sois muchas personas a cenar puede resultar incómodo por no decir imposible escucharse. Te recomendamos que lo dejes para encuentros más pequeños o que lo hagáis por grupos de forma que coge una pregunta una persona y su “público” serían las 4-5 personas de alrededor.



Post cena

¡A divertirse! Hemos llegado al final, donde ya es cuestión de pasarlo bien.





Furor



¿Recuerdas el clásico concurso de la tele FUROR en el que 2 equipos competían cantando?

Retos de 1min



Juegos de competición cortos para jugar durante horas

Amiga visible



Una dinámica TOP para compartir tiempo y *expertise*.

Ya basta de amigos invisibles



En este post puedes encontrar alternativas al “Amigo invisible” mucho más... “gamberras” que seguro que te convencen.

Furor

Duración 🕒 1h 30 min (dependerá de la cantidad de tarjetas usadas)

¿Qué necesito? 📄

Objetivo 🎉 diversión

■ Un cronómetro

■ Un reproductor de música.

■ Las tarjetas

INSTRUCCIONES

1. Elegid una presentadora (preferiblemente adulta). Puede elegir una ayudante.
2. Dividiros en 2 grupos (pr*fes de "x" y profes de "y", chicos y chicas, mayores y pequeños, familia "x" y familia "y"...).
3. Id leyendo las tarjetas y cada grupo ganador recibe un punto, hasta que la presentadora diga que se acabó.

CONSEJOS

- Podéis jugar siguiendo el orden de las tarjetas o mezclándolas.
- Se recomienda dedicar unos 5-7 min a cada prueba.
- Si no tenéis reproductor de música ni un ordenador, podéis aprovechar las canciones de los programas musicales de la tele.
- Cuanto más os metáis en el papel más divertido será, especialmente la presentadora.



Furor – tarjetas

TIENES LA PALABRA

El presentador dice una palabra y los grupos tendrán que cantar una canción que contenga esa palabra.

El presentador decide qué equipo empieza a cantar y cuándo salta el turno al siguiente equipo, de forma que nunca se deje de cantar. El equipo que repita canción, tarde mucho en empezar, sólo cante una persona o se queden en blanco, pierde.

El equipo ganador se lleva 1 mini punto. El que llegue a 3 mini puntos gana la prueba y se lleva 1 punto.

Ejemplos:

- Azul
- Amor
- Mar
- Sol
- Bailar
- Chica
- Canción
- Noche
- Hombre
- Estrella
- Corazón
- Sueño
- Boca

LETRA PROHIBIDA

Los participantes cantan una canción alternándose cuando decida el presentador.

No podrán pronunciar la letra que indique el presentador.

Se dará el punto a quien mejor realice la actuación y no se equivoque.

Ejemplos:

- Cantar una canción sin decir la letra “a”.
- Cantar una canción sin decir la letra “m”.
- Escoged una canción que repita constantemente una palabra y prohibidla (por ejemplo “María” de la canción “María” de Ricky Martin).

Furor – tarjetas

POPURRÍ

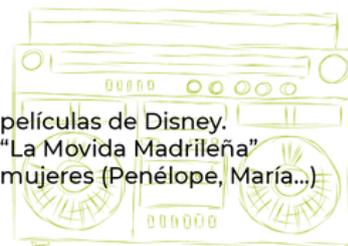
El presentador escoge un tema y los equipos tendrán que cantar alternativamente el mayor nº de canciones sobre ese tema.

El presentador decide qué equipo empieza a cantar y cuándo salta el turno al siguiente equipo, de forma que nunca se deje de cantar. El equipo que repita canción, tarde mucho en empezar, sólo cante una persona o se queden en blanco, pierde.

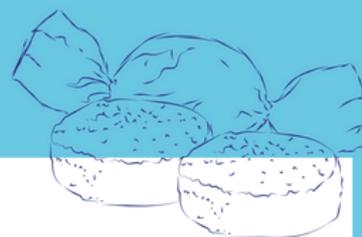
El equipo ganador se lleva 1 mini punto. El que llegue a 3 mini puntos gana la prueba y se lleva 1 punto.

Ejemplos:

- Canciones infantiles.
- Canciones sobre el verano.
- Villancicos.
- Canciones de películas de Disney.
- Canciones de "La Movida Madrileña"
- Canciones de mujeres (Penélope, María...)



AL RICO POLVORÓN



Un representante de cada equipo se pone unos auriculares, sale al centro y se mete un polvorón en la boca.

Tiene que cantar lo que esté escuchando y su equipo tendrá que adivinar la canción que está cantando.

*No pasa nada si no hay auriculares, también puede ser el presentador el que decida la canción y se la diga al oído.

Furor – tarjetas

DÍSELO CON CANCIONES

El presentador elige un famoso, y cada equipo tiene que cantarle una canción a dicho famoso. Ganará el minipunto la canción más graciosa.

Ejemplos:

- Justin Bieber
- Falete
- Julio Iglesias
- Messi
- Rosalía



NI UNA PALABRA

El presentador decide una canción y cada equipo debe representarla con gestos, sin cantar, y de forma improvisada. Gana el más divertido y original.



Furor – tarjetas

¿ QUIÉN APUESTA MÁS ?

El presentador escoge una canción y el equipo tiene que apostar cuántas palabras acertará cuando se pare la canción.

El presentador le da al play y cuando decida corta la canción sin avisar. El equipo debe seguir cantando sin parar, hasta el nº exacto de palabras que hayan apostado, que entonces sí, dejan de cantar.

Si se equivocan, se pasan o se quedan cortos el minipunto va para el otro equipo.

* Nota: cuentan todas las palabras, también artículos, determinantes, etc.



¡ EL CANTANTE ANÓNIMO !

Cada persona de los 2 equipos escribe en un papel el nombre de alguien del equipo contrario y una canción que le recuerde a esa persona.

Se juntan y revuelven todos los papeles. El presentador escoge uno y lee en alto la persona y la canción. La persona elegida debe adivinar quién le ha dedicado la canción.

Gana el equipo que antes consiga los 3 minipuntos.



Furor – tarjetas

MIRA QUIÉN BAILA



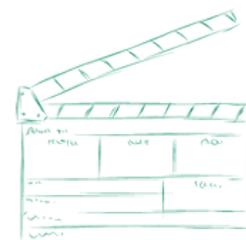
Se dan 5 minutos a cada equipo para que ensayen una coreografía que después han de representar.

¡Gana el equipo más coordinado!

¡ A RODAR !

Se escoge un videoclip y lo vemos todos juntos.
Después cada equipo tiene que representar su propia versión del videoclip.

Gana el equipo más gracioso.



Furor – tarjetas

EL DIRECTOR DE ORQUESTA

Se asigna un nº a cada persona de cada equipo.
Se pone una canción y el presentador tendrá que indicar un nº con las manos o escribiéndolo en un papel.
La persona de cada equipo con ése nº será la que tenga que cantar.
El presentador puede cambiar de nº tantas veces como quiera.

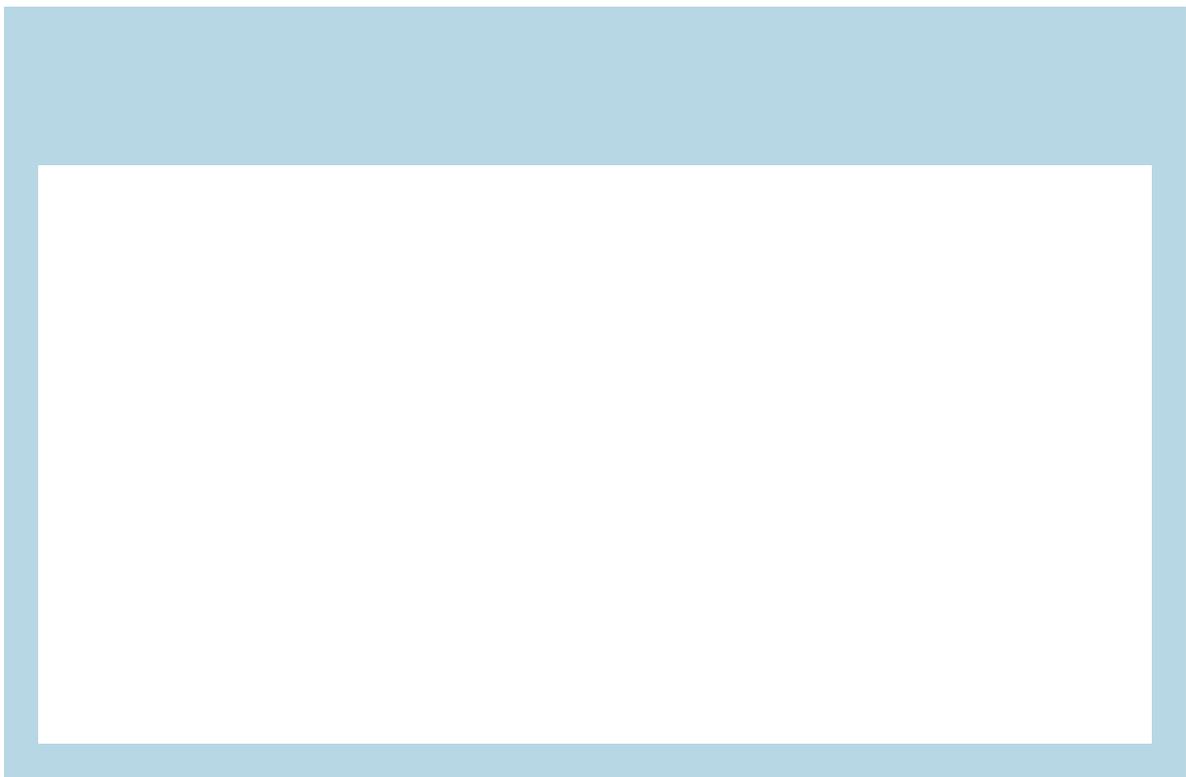
Pierde el equipo que más tarde, o se pierda.



PUNTOS

_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

Furor – crea tus tarjetas



Furor – contraportada





Necessites acreditar el teu nivell de català per a obtenir el C2?

Hem creat aquest curs amb l'objectiu final de guiar-te i entrenar-te perquè puguis superar amb èxit l'examen del C2 de català.

- Aprenderàs a aplicar les **quatre propietats textuais que ha de tenir qualsevol text** (adequació, cohesió, coherència i correcció) i a **diferenciar les tipologies textuais** en els diferents suports documentals.
- Dominaràs els **aspectes ortogràfics i gramaticals** que es deriven de la prova.
- Descobriràs tots els trucs per a fer un **guió per a una exposició oral**, tant per la part monologada com per la part d'interacció, per practicar una conversa oral.



| Català Superior (C2)

Vas perduda amb els canvis de normativa i necessites refrescar la gramàtica?

Aprendrem competències i habilitats lingüístiques avançades per a comunicar-nos amb un grau elevat d'excel·lència, tant en l'àmbit personal, com en el professional i acadèmic.

Aconsegueix per fi el C2



Retos de 1 min

Duración 🕒 1h aprox (dependerá de retos que asumáis)

¿Qué necesito? 🧡

Objetivo 🎉 diversión

- Un cronómetro
- Algo para identificarse (maquillaje, pegatinas, pañuelos...)
- Te recomendamos que te hagas con algunos indispensables:

MATERIALES QUE DAN MUCHO JUEGO:

Rollos de papel higiénico, limpiapipas, vasos reutilizables, pelotas (tipo de pin-pon), cucharas, cuerda, ...

INSTRUCCIONES

- Divide a las asistentes por equipos, de aproximadamente 5-6 personas como mucho cada uno.
- Se explica el reto, se asigna 1 minuto para resolverlo y se da el tiempo. Quien primero lo consiga, o más cantidad haga en ese tiempo será el equipo que gane ese reto.
- El equipo que más retos gane será el ganador del juego.

Este juego lo hemos ubicado como post-cena porque se puede estar jugando durante horas, pero es fantástico también para el antes, para romper el hielo, hacer piña...

A la hora de hacer equipos te recomendamos una práctica que nosotras siempre hacemos y es muy potente: que cada equipo se asigne un nombre y un grito de guerra, de forma que en cada ronda de suma de puntos cada equipo tenga que representar su grito de guerra. Esto ayuda a implicarse, a hacer equipo, a motivarse.

★ **Consejo/variante:** siempre que lo hemos probado el resultado ha sido fantástico: propón que sean las asistentes quienes, viendo los objetos de los que disponen, se inventen el reto, es decir que piensen en qué pueden hacer las participantes con esos objetos. Que le pongan un título al reto y lo expliquen al resto de asistentes. De esta forma generamos conocimiento compartido entre todas.



Retos de 1 min

Pesca de narices



- 2 cuencos por persona
- crema (del cuerpo, de cara o de manos)
- bolsa de pompones de tela/algodón.

★ *Os aconsejamos que juguéis en el suelo o en una mesita de rodillas para que a los peques les sea más fácil.*

Cada jugador tiene delante 2 cuencos: uno con pompones y otro vacío. Primero se untan un poquito de crema en la nariz y juntan las manos por detrás, a la espalda. Una vez empieza el tiempo, el juego consiste en coger pompones con la nariz (se quedarán pegados a la crema) y pasarlos al cuenco vacío. Lo más difícil pasa a ser no coger los pompones, sino dejarlos, ya que no podemos usar las manos. La persona que consiga pasar más pompones en un minuto gana.

Si los equipos están compensados podemos jugar por rondas para que jueguen todos y después sumamos los puntos por equipos.

Meneo cascabelero



- al menos 2 cajas vacías de kleenex o 2 botellas
- 2 cinturones y unos cascabeles o adornos de Navidad (que no se rompan porque van a llevar golpes).

Primero hacemos unas ranuras en las cajas/botellas de forma que podamos pasar el cinturón por ellas y atárnoslas detrás de la espalda, de forma que la caja/botella quede encima del culete. Llenamos cada caja/botella de cada participante con el mismo número de adornos/cascabeles.

El juego consiste en intentar vaciar la caja/botella a base de movernos y menearnos sin usar las manos. La persona que consiga que se caigan más objetos en un minuto gana. Las risas están aseguradas al ver los contoneos.

Si alguno de los participantes sabe twerking que conste que juega con ventaja.



Retos de 1 min

Clasifica



- una bolsa de lacasitos o M&M's o pompones de colorines... cualquier cosa que sea pequeña y de diferentes colores
- un vaso para cada color (esto por equipo)

El juego consiste en coger los lacasitos que estarán en un cuenco mezclados en el medio y clasificarlos por colores en los vasos.

Parece fácil ¿verdad? Pues no lo es tanto porque solo podemos usar una mano.

Quien consiga clasificar correctamente el máximo número de lacasitos en un minuto, gana.

Alfombra voladora



- una toalla por equipo lo suficientemente grande como para que quepa una persona sentada y un espacio largo, por eso es ideal jugar en el pasillo

Éste es buenísimo y además nos servirá para limpiar la casa: Se trata de una carrera. Una persona de cada equipo se sienta sobre la toalla con las piernas dobladas y los pies por dentro de la toalla. Para desplazarnos tendremos que ir moviendo el culo y los pies de delante hacia detrás.

Atención porque al contraernos para avanzar solemos hacer fuerza con los brazos y aspavientos, y podemos darle un bofetón sin querer al de al lado.

Por eso, si no tenemos espacio suficiente para que entren dos personas, podemos jugar cronometrando: la persona que consiga recorrer una distancia x en el menos tiempo posible gana.



Retos de 1 min

Pasa por el aro



- un espagueti por jugador
- macarrones

El juego consiste en coger el espagueti (seco) con la boca e intentar pasar el máximo número de macarrones por el espagueti en un minuto sin usar las manos.

Parece una tontería pero es súper divertido.

Postal al límite



- una mesa larga
- una postal de las que se abren

El juego consiste en ir soplando la postal de un extremo al otro de la mesa (para los peques puede ser a lo ancho en vez de a lo largo) de forma que al llegar al final de la mesa, la postal se quede encajada en el borde, haciendo esquina, es decir: un lado de la postal apoyado en la mesa y el otro colgando.

El primer jugador o jugadora en conseguirlo gana la ronda.

Si la postal cae al suelo, tienes que volver a empezar desde el principio, de la mesa.



Retos de 1 min

Carrera de cucharas



- una cuchara por jugador
- un objeto que transportar, que pueden ser los pompones de antes, o un poquito más pesados: un polvorón, un dulce...

Nos ponemos la cuchara en la boca y el objeto encima. El juego consiste en hacer una carrera de relevos, llevando el objeto sobre la cuchara, sin usar las manos y sin que se caiga hasta el final de la sala, donde lo depositaremos en un cuenco, insisto, sin usar las manos, y volver al inicio para que salga el siguiente.

El equipo que consiga meter el mayor número de estos objetos en un minuto en el cuenco, gana.

Carrera de bolas



- vasos (a poder ser de plástico), unos 6 por jugador
- pelotas de ping pong

Tenemos que llenar todos los vasos de agua menos uno, y los colocaremos en fila de forma que el vaso vacío quede al final.

Colocamos la bola en el primer vaso, como estará lleno de agua quedará en la superficie. El juego consiste en ir soplando la bola hasta que llegue al último vaso (vacío). Cuando lo conseguimos dejamos paso al siguiente jugador de nuestro equipo para hacer relevos. El equipo que consiga meter más bolas en 1 minuto gana.

! ATENCIÓN: si nos apetece hacerlo más difícil podemos añadir la regla de que la bola solo puede desplazarse de vaso en vaso hasta llegar al último, si se queda en medio hay que volver a empezar y ponerlo en el primer vaso.



Retos de 1 min

El muñeco de nieve



- papel continuo
- complemento para la cabeza

Primero dividimos al grupo en dos equipos y a cada equipo les damos un complemento para la cabeza, tipo, un gorro, unas orejas de reno... lo que tengamos. Cada equipo tiene que elegir una "víctima", que será nuestro muñeco de nieve.

Una vez se haya elegido, el juego consiste en envolver a esta persona con el papel continuo De forma que no puede quedar a la vista ninguna parte de su cuerpo.

El equipo que antes termine y coloque el complemento en la cabeza del muñeco, gana.

Alimenta al reno



- un dulce tipo una galleta circular

Este juego es una tontería, pero a las criaturas les encanta (ya sabemos que todo lo que implique hacer guarradas les motiva) jejeje.

El juego consiste en colocarse la galleta en la frente y, a base de movimientos musculares de la cara y sin usar las manos, conseguir bajar la galleta hasta la boca y comérsola.

Gana el primero que lo consiga.



Retos de 1 min

Hace frío



- Lo que llevamos puesto

Nos dividimos en dos equipos y elegimos un muñeco.

Tenemos un minuto para colocarle a esta persona todas las prendas de ropa que llevamos y que podamos, pero de forma lógica, por ejemplo: la chaqueta va en los brazos, así que se la tiene que poner, no vale que esté atada a una pierna, no, tiene que revestirse.

Después de un minuto se hace recuento de las prendas. El equipo que su muñeco tenga más prendas puestas, gana.

El árbol del revés



- varias latas vacías y asegurarnos de que están vacías o la liaremos
- platos de plástico

El juego consiste en ir colocando las latas de menos a más, creando distintos pisos con los platos:

- Primer piso: una lata y encima un plato.
- Segundo piso: dos latas y encima un plato
- Tercer piso: tres latas y encima un plato

Y así sucesivamente. Podéis establecer un mínimo de pisos.

La persona que consiga crear la torre que aguante más tiempo es la que gana. ¡A construir!



Amiga visible

Duración 🕒 30 min

¿Qué necesito? 📁

- Bolígrafos
- Las tarjetas

Objetivo conexión

INSTRUCCIONES

- 1- Pide a las participantes que identifiquen y valoren aquellos conocimientos y habilidades que podrían compartir.
- 2- Los materializamos: indicamos a las participantes que plasmen ese talento en un cheque simbólico, especificando qué ofrecen y cómo lo compartirán.
- 3- Intercambiamos: metemos todos los cheques en un recipiente de forma que nos permita que cada participante extraiga un cheque de otra persona, creando así conexiones significativas.
- 4- A partir de aquí se deberá materializar el intercambio, convirtiendo el compromiso en una experiencia de aprendizaje mutuo.

Esta dinámica ha sido diseñada por [Gemma Fillo!](http://www.gemmafillol.com) (www.gemmafillol.com) en el marco de su programa formativo EXPERIENCIALIDAD. La vivimos durante una cena y nos encantó por varias razones, como ella bien explica: Materializa lo intangible: Convierte habilidades y conocimientos en algo tangible e "intercambiable" a través del cheque. Fomenta el reconocimiento: Nos obliga a reflexionar sobre nuestras propias capacidades y darles un valor concreto. Genera conexiones significativas: Va más allá del intercambio material, creando vínculos basados en el **compartir de experiencias y conocimientos**. Promueve el desarrollo mutuo: Al intercambiar talentos, todas las participantes crecen y aprenden. Vamos que, como ves es súper potente.

Algunas preguntas que pueden ayudar a liderar la dinámica:

- ¿Qué talento tuyo consideras valioso pero raramente tienes la oportunidad de compartir?
- ¿Cómo podrías transformar ese conocimiento en algo concreto y transferible?
- ¿Qué formato sería el más efectivo para compartir tu expertise?
- ¿Qué te gustaría aprender de las demás participantes?
- ¿Cómo podrías asegurar que el intercambio sea significativo para ambas partes?



Amiga visible

Hemos creado estos cheques para que te sirvan como referencia de qué podrían indicar, pero hemos hecho la dinámica sin ellos, de forma que sean las personas las que escriban la información en trozos de papel. Te recomendamos que utilices un papel bonito, ayuda.

Vale por... 

De parte de Fecha

Firmado

Vale por... 

De parte de Fecha

Firmado

Vale por... 

De parte de Fecha

Firmado



Esto no es un adiós

Pues hasta aquí llega esta Guía definitiva anti-cenas aburridas. Esperamos y deseamos que haya cumplido tus expectativas y realmente te haya servido de guía...

Para nosotras la mayor satisfacción será que algún día nos escribas diciéndonos que gracias a este libro has vivido plenamente y disfrutado de la experiencia que has dinamizado. Mientras también puedes compartir tu experiencia en redes sociales etiquetándonos para que podamos verlo. Nos hará mucha ilusión y ya sabes que compartir es de guap*s.

Nos vemos fuera de clase

Y puedes seguir leyéndonos en:

PR*FES
fuera de clase

o seguirnos en:



www.profesfueraDECLASE.com

