

PRESENTACIÓN Y ANIMACIÓN

- Me llamo... y se hacer...

Cada uno frente a su pantalla con la cámara encendida. El que guía inicia y dice: **Me llamo** (nombre y apellido) **y se hacer** (un gesto de expresión corporal).

Luego dice: **que siga quien tenga...** (fijándose en los participantes: anteojos, colitas verdes... blusa blanca...) y entonces continúa de la misma forma hasta pasar por todos.

No vale repetir ningún gesto de los anteriores. Cada uno debe inventarse uno distinto.

Todos con cámaras encendidas, el que guía dice su nombre, y con la primera letra del nombre tiene que decir una cualidad que empiece con esa letra.

La persona siguiente dice su nombre y su cualidad, luego el nombre y la cualidad del primero...

La tercera dirá las cualidades del segundo, el primero y así sucesivamente. el grupo no debe ser grande pues se hará demasiado largo el juego.

La isla

Con esta técnica de presentación online solo pretendemos romper el hielo y conocer el nombre de los componentes del grupo. Empieza el guía diciendo su nombre y lo que se llevaría a una isla desierta (sólo puede llevar objetos que inicien con el misma letra del nombre del participante pero SOLO el animador sabe este detalle) El guía va diciéndole a cada uno si tiene permiso o no de llevar su objeto hasta que pasen todos y adivinen el truco.

Presentación sin dientes

En directo es una dinámica muy divertida, si la conviertes en un juego online, no pierde casi nada. Muy sencillo, la actividad pretende que nos demos a conocer al grupo, al tiempo que conocemos a los demás. Al nombre se puede agregar en lo que trabajamos, lo que leemos, el hobby que nos gusta, lo que quieras. La norma principal es que debemos hacerlo sin enseñar los dientes, ocultándolos con los labios. Esto va a dar a nuestra cara un aspecto divertido, y además nos va a hacer de reír, a nosotros y a los demás. Como siempre empieza el dinamizador y el siguiente debe recordar a los anteriores antes de decir su nombre.

Lo que nunca he hecho. Se trata de un juego que pretende que los miembros del grupo se conozcan, se identifiquen unos con otros y se diviertan.

Cada persona cuenta con 10 puntos iniciales, los anotan en una hoja el número 10.

Por turnos, tienen que decir algo que nunca hayan hecho (puede ser inventado, pero que sea algo razonable, tienen que pensar en algo que pueda quitar puntos a los demás para conservar los propios).

Los que sí lo han hecho, conservan sus puntos y las que no, van restando de 1 en 1. En esto deben ser honestos.

Identificación con animales. Se pide a todos los asistentes que se presenten con su nombre y con animal con el que se identifiquen y por qué

Anuncios. Este juego es muy interesante. Cada alumno elabora un anuncio vendiéndose a sí mismo. Cada alumno elige después a quién compraría y por qué.

Venta de cosas absurdas. Ayuda a desarrollar la capacidad oral, la argumentación e invita a desinhibirse. A cada persona se le ha hecho llegar desde antes por medio privado el nombre de un producto absurdo (babero para jirafas, peine para calvos, etc). Cada uno tendrá un minuto para vender su producto.

Mi espacio. La cámara web nos permite ver mucho más allá de lo que imaginamos, por eso pedimos a los participantes que en silencio miren hacia otro compañero. Luego se ponen en común qué han visto. Esto nos ayudará a saber qué dice el espacio en el que estamos de nosotros mismos, nuestra postura y nuestros gestos son interpretados por los demás.

Expresando con un dibujo. El guía da una idea a todos los participantes sobre un concepto que se esté trabajando en el curso, por ejemplo, oración. Cada alumno debe hacer un dibujo con lo que le sugiera esta palabra y luego se ponen todos en común.

Dictado de un dibujo: El guía dicta un dibujo sin enseñarlo a los participantes. Por ejemplo: dibujen un círculo en la parte superior derecha de la hoja. Luego en la parte central inferior van a dibujar un círculo pequeño y varios que lo circundan los 360°...

Se utiliza lenguaje más o menos técnico, al terminar lo muestran y podrán conversar acerca de cómo interpretamos las palabras de los demás, a veces no de la forma correcta. O bien de que nos expresamos muchas veces de modo que nuestras ideas no se interpretan bien.

La máquina del tiempo. Cada uno elige un acontecimiento de la historia que le gustaría haber vivido y lo expone al resto de compañeros. Además de fomentar el conocimiento en el grupo, elimina tensiones y el profesor puede obtener ideas para futuros ejemplos en clase al conocer los intereses de los participantes.

La gente pide...

Se divide el grupo en varios grupos, para esto se asigna un color previamente a cada participante y al ingresar debe tener algo de ese color puesto o bien colocado en su escritorio o pared de modo muy visible para la cámara.

El que guía va a pedir una serie de objetos que tengan los participantes y ellos los buscarán. El primero que llegue y lo muestre anota un punto para su equipo.

Al final gana el grupo que más objetos ha conseguido.

NOTA: Se hace una reflexión sobre la colaboración y la coordinación en el trabajo colectivo.

- Rol -

Se elige una actividad que se pueda realizar virtualmente y reparten previamente al azar roles a cada componente del grupo. (Lector, canto, saludo, ambientación, citas...) Entre todos deben realizar la tarea desempeñando el rol que le ha tocado. Al finalizar comentan entre todos, la importancia de cada uno en el grupo.

Jesús dice:

Es la misma idea de "Simón dice", sólo que se usa "Jesús dice". Se puede alargar la dinámica durante todo el encuentro para mantener la atención de los pequeños. Se dan indicaciones y sólo a las que se les pone la frase: Jesús dice... deben cumplirlas.

Aclarar muy bien cuando se empieza y cuando se termina de jugar.

Cuento vivo

Todos los participantes están atentos con su cámara y el micrófono encendido. A cada uno se le ha dado previamente por medio privado un personaje y un gesto o ruido que hace el

mismo. El que guía empieza a contar un relato donde incorpore estos personajes. Al escuchar mencionar su personaje cada uno hace el ruido o gesto que corresponde.

Yo lo miro así.

Se envía una imagen a tres voluntarios y se les pide que hagan una descripción objetiva del objeto en cuestión. Cada uno va a describir al grupo sólo una parte del objeto, sin ponerse de acuerdo entre ellos de cómo lo van a describir.

Luego cada uno pasa por el plenario y describe su parte del objeto. Los demás tienen que adivinar de qué objeto se trata.

NOTA: Con este ejercicio se puede analizar las diferentes interpretaciones que se pueden dar de una misma cosa, dependiendo de cómo se lo mire.

El juego de las películas

El mítico juego de adivinar películas puede ser una buena idea para pasárselo bien por videollamada, además puedes adaptar las temáticas según sean los grupos. Por ejemplo con adolescentes deben decir películas de superhéroes, con niños más pequeños películas infantiles conocidas y se vale algún que otro sonido o palabra. De esta manera podrán interactuar mejor en el juego.

Encuentra objetos de color

Elegir un color y poner un temporizador de 60 segundos. Todos los participantes deberán buscar objetos de ese color por la casa. El que más objetos haya encontrado, ¡será el ganador!

¡A ver si acertamos!

Se establecen algunas preguntas sencillas como cuál es tu color favorito o cuál es tu comida favorita. Y se escriben en un papel. Se puede jugar para ver qué cosas se tienen en común o bien para tratar de adivinar lo que le gusta al otro.

Juego de las rimas

Envía a los participantes previamente palabras sencillas y que las anoten con pilot en tarjetas. El participante primero en la lista de participantes muestra su tarjeta y le dice al que tiene a su lado (puede ser a los lados, arriba o abajo) en la pantalla que debe hacer una rima con esa palabra. Luego este elige a quien le pregunta y le muestra su palabra en la pantalla y así se continúa. Debe hacerse rápidamente sin tardar mucho en cada una para ganar los puntos, el animador pondrá y controlará el tiempo.

Vamos a contar historias

Se trata de crear una historia en conjunto con todos los que estén participando en la videollamada. Simplemente se debe poner una regla de turno de participación. Cada jugador dice una frase de la historia, que debe continuar el siguiente.

El que ría primero, pierde

¿Alguna vez has jugado a mirarte con alguien a la cara y esperar a ver quién ríe primero? Es un juego que se puede adaptar a la pantalla del ordenador para hacer por videollamada.

ESTO ME RECUERDA

Esta dinámica consiste en que un participante recuerda alguna cosa en voz alta. El

Participante que le corresponda manifiesta lo le hace recordar espontáneamente. Ejemplo: El guía dice: "pensé en una gallina" y vos (dice el nombre de alguno de los compañeros), puede responder: "-eso me recuerda...huevos" y a vos (dice el nombre de otro) etc.

-Debe hacerse con rapidez. Si se tarda más de 4 segundos, pierde un punto.

Me majé un dedo

El guía inicia la rueda diciendo el nombre de quien ve a su derecha en la pantalla:

"Me majé un dedo", pero llorando y haciendo gestos exagerados. Éste debe responder lo que se ocurra, pero siempre llorando y con gestos de dolor.

Luego, deberá continuar pasando la noticia de que se majó un dedo, llorando igualmente, y así hasta que termine la rueda.

Puede iniciarse otra rueda pero cambiando la actitud. Por ejemplo: riéndose, asustado, nervioso, tartamudeando, con hipo, etc. El que recibe la noticia deberá asumir la misma actitud que el que la dice.

Una variante puede consistir en que cada cual tiene una actitud asignada en secreto y , luego de recibir la noticia y asumir la actitud del que se la dijo, cambia de actitud al pasar la noticia al que sigue. (Ej.: uno llorando, la pasa el otro riendo, otro individuo indiferente, etc.)

¡Zoom!

Este juego es ideal para niños pequeños. Consiste en hacer zoom en una foto y enseñar solo una parte del objeto que queremos que adivinen. Puedes hacer este juego con partes del cuerpo, animales, ciudades... Adáptalo a tu contenido o simplemente conviértelo en un juego divertido para descansar un poco de la materia.

Para trabajar la discriminación auditiva, puedes hacer una versión distinta que sea con sonidos.

En esta página tienes algunas imágenes que van desvelándose poco a poco y los alumnos tienen que adivinar qué es. Sería una buena variante de este juego.

BINGO

Esta actividad requiere que los catequizandos tengan listo de previo un trozo de papel y donde hayan dibujado la típica cuadrícula del bingo. Dependiendo de la edad de los niños puedes pedir más o menos cuadrados en su tabla. Después, tendrán que escribir o dibujar dependiendo de la edad animales, números, cosas... (sacramentos, mandamientos... virtudes) cualquier cosa relacionada con el temario...

Con su cartón listo, empiezas a cantar los números (o palabras) y... ¡a jugar! Cuando alguien consiga todos los ítems de tu cuadrícula, tendrá que gritar ¡BINGO!

Una versión para los niños más peques: en vez de dibujar una cuadrícula, dibujarán tres o cuatro objetos/animales/números en su papel y cada vez que "cantes" un número o palabra, si lo tienen en su papel, pueden rodear el dibujo, tacharlo o colorearlo.

Dos Verdades y una Mentira

Para este juego no es necesario tener ningún material. Uno de los chicos tendrá que definirse con tres frases. Una de estas frases debe ser una mentira, las otras dos serán verdades. Entre todos, se tiene que adivinar cuál es la mentira.

Para que el juego sea más difícil, trata de no decir cualidades o eventos personales que sean muy conocidos por los demás. Así la mentira no es tan evidente. Incluso avísales la clase anterior para que vayan pensando y anotando sus frases.

Palabras dentro de palabras

Como su nombre indica, consiste en buscar palabras dentro de palabras. Puedes compartir tu pantalla con la imagen de una palabra y darles 30 segundos para que escriban todas las palabras que puedan utilizando las letras de la primera.

Ganará quien más palabras haya conseguido escribir. Pide que las lea en voz alta para comprobar que todas las palabras existen.

Para evitar que otros añadan más palabras mientras el ganador las lee, puedes pedir que todos se toquen la cara con las manos para controlarles.

¿Dónde se ha metido...?

Este juego es muy divertido. Se puede jugar muy bien si la plataforma permite poner a los chicos en mosaico.

Consiste en elegir alguien al azar, «¿dónde se ha metido Fulanito?», y todos los demás tendrán que apuntar en dirección de la cámara de ese alumno.

El último en apuntar a la cámara correcta tendrá que cumplir un «reto» tipo «haz 5 jumping jacks» o «canta el estribillo de una canción».

Veo Veo

Existen dos formas de jugar a este juego.

1 La primera es como el juego tradicional. “Veo, veo,... una cosita que empieza por la letra.../ una cosita del color...” y los estudiantes tienen que mirar las cámaras de sus compañeros en busca del objeto.

2 La segunda es un juego más dinámico. Consiste en buscar por casa objetos que cumplan con la consigna dada. Por ejemplo: “Veo algo... ¡REDONDO!”. Todos los alumnos tienen que levantarse y rápidamente buscar algo con las características que se han pedido.

Estatuas

El juego de las estatuas es muy conocido y amado por los niños. Consiste en reproducir una canción –mejor si tiene un baile ya marcado- y, cuando la música deje de sonar, quedarse totalmente quieto, como una estatua.

Crea tu propia versión del juego añadiendo consignas como: “Cuando pare la música se transforman en estatuas de... ¡animales!”. Los niños tendrán que elegir posturas animales como el tigre, cocodrilo, gato, gallina...

¿Qué Emoji es ??

Este juego es muy sencillo promete generar muchas risas. Consiste en imitar un Emoji y los demás adivinar cuál es.

Uno de los estudiantes escogerá el Emoji que quiere imitar y el resto tendrá que enviar en el chat de la clase el Emoji correcto.

BONUS: pide que todos imiten un Emoji concreto o su favorito y haz una captura de pantalla de todos tus alumnos con sus muecas. Será un recuerdo bonito de la clase.

Afortunadamente/ Desafortunadamente

La guía empezará la historia con una frase como “Hoy quería ir al parque de diversiones”. Entonces, un chico tendrá que seguir la historia iniciando la frase con la palabra “Afortunadamente”. El siguiente alumno tendrá que seguir, pero comenzando su intervención con “Desafortunadamente”.

Un ejemplo quedaría así:

Guía: Hoy quería ir al parque de atracciones de mi ciudad...

Alumno 1: Afortunadamente, hacía un día maravilloso...

Alumno 2: Desafortunadamente, el parque estaba cerrado...

Alumno 3: Afortunadamente, encontré un billete de 5000 en el suelo...

Alumnos 4: Desafortunadamente, era falso y lo tuve que tirar....

Con los alumnos mayores es muy divertido porque se les ocurren un sinnúmero de posibilidades. Puedes acabar el juego cuando todos hayan aportado una frase y sea tu turno de responder. Así puedes acabar la historia.

Nos vamos al supermercado

Desarrollando nuestra capacidad memorística, vamos a ir haciendo una lista entre todos en la que vamos a ir añadiendo, cada uno, un producto del super. Por ejemplo:

Guía: Voy al super a comprarme un kilo de manzanas.

Teresa: Voy al super a comprarme un kilo de manzanas y unos tomates.

Max: Voy al super a comprarme un kilo de manzanas, unos tomates y helado de chocolate....

El reto es ver cuántos productos podemos añadir a nuestra lista sin dejar ninguno fuera. También se puede realizar con otros temas, por ejemplo "Me voy a la playa y me llevo..." "Estas vacaciones voy a... -jugar al ping-pong, nadar en la piscina, viajar a una isla...-«.
