



## **DOSIER DE ACTIVIDADES LÚDICAS Y JUEGOS CREATIVOS EN EL ENTORNO EDUCATIVO**

PARA MENORES CON DAÑO CEREBRAL ADQUIRIDO

Edita:

© **DAÑO CEREBRAL ESTATAL**

## **DOSIER DE ACTIVIDADES LÚDICAS Y JUEGOS CREATIVOS PARA MENORES CON DAÑO CEREBRAL ADQUIRIDO**

Quedan prohibidos, dentro de los límites establecidos en la ley y bajo los apercibimientos legalmente previstos, la reproducción total o parcial de esta obra por cualquier medio o procedimiento, ya sea electrónico o mecánico, el tratamiento informático, el alquiler o cualquier otra forma de cesión de la obra sin la autorización previa y por escrito de los titulares del copyright.

Este material de consulta ha sido diseñado y elaborado en el marco del proyecto **DCA en el colegio: reforzar capacidades y mejorar la inclusión socioeducativa a menores con Daño Cerebral Adquirido**.

### **Coordinación:**

Daño Cerebral Estatal

### **Contenido a cargo de:**

Daño Cerebral ADACEA Alicante

Daño Cerebral ADACCA Cádiz

Daño Cerebral Sevilla

Daño Cerebral Granada

Daño Cerebral Jaén

Daño Cerebral Santiago de Compostela



# Índice

|           |                                                                                                                        |           |
|-----------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>1.</b> | <b>INTRODUCCIÓN</b>                                                                                                    | <b>3</b>  |
|           | 1.1. Objetivos del Dossier .....                                                                                       | 3         |
|           | 1.2. Importancia del juego en la rehabilitación y el desarrollo infantil .....                                         | 5         |
| <b>2.</b> | <b>EL DAÑO CEREBRAL ADQUIRIDO EN LA INFANCIA</b>                                                                       | <b>7</b>  |
|           | 2.1. ¿Qué es el Daño Cerebral Adquirido (DCA)? .....                                                                   | 7         |
|           | 2.2. Principales secuelas .....                                                                                        | 8         |
|           | 2.3. Necesidades específicas en el ámbito educativo / lúdico .....                                                     | 14        |
| <b>3.</b> | <b>BENEFICIOS DE LOS JUEGOS Y ACTIVIDADES LÚDICAS</b>                                                                  | <b>17</b> |
|           | 3.1. Juegos y actividades lúdicas en función del tipo de secuela<br>(motora, cognitiva, conductual,...) .....          | 17        |
| <b>4.</b> | <b>CICLOS EDUCATIVOS</b>                                                                                               | <b>20</b> |
|           | 4.1. Actividades recomendadas en función del ciclo donde se<br>encuentre matriculado el menor o la menor con DCA ..... | 20        |
|           | Ciclo infantil (3 a 5 años) .....                                                                                      | 20        |
|           | Primer Ciclo de Educación Primaria (6 a 7 años) .....                                                                  | 29        |
|           | Segundo Ciclo de Educación Primaria (8 a 10 años) .....                                                                | 34        |
|           | Tercer Ciclo de Educación Primaria (10 a 12 años) .....                                                                | 46        |
|           | Primer y Segundo Ciclo de Educación Secundaria (12 a 16 años) .....                                                    | 54        |

# 1. INTRODUCCIÓN

## 1.1. OBJETIVOS DEL DOSIER

El juego es una herramienta fundamental para el desarrollo infantil, ya que favorece la adquisición de habilidades cognitivas, motoras, sociales y emocionales. Sin embargo, los y las menores con Daño Cerebral Adquirido (DCA) enfrentan múltiples barreras que pueden limitar su participación en actividades lúdicas y recreativas. Estas barreras pueden ser de carácter físico, cognitivo, sensorial o comunicativo, lo que dificulta su acceso a experiencias de juego en igualdad de condiciones.

Dado que el DCA puede afectar diversas áreas del desarrollo, es fundamental contar con actividades adaptadas que les permitan disfrutar del juego y aprovechar sus beneficios. Además, la estimulación a través del juego contribuye a la rehabilitación y el fortalecimiento de habilidades residuales, promoviendo una mejor calidad de vida.





Este dossier surge como una respuesta a la necesidad de proporcionar recursos accesibles y adaptados que faciliten la participación de los y las menores con DCA en actividades lúdicas y creativas. Una guía práctica para ofrecer experiencias de juego enriquecedoras y significativas, adaptadas a las capacidades y necesidades de cada menor. A través de propuestas inclusivas, se busca:

## OBJETIVOS GENERALES

1. **Fomentar la inclusión y la participación activa** de niños y niñas con Daño Cerebral Adquirido (DCA) en actividades lúdicas y creativas.
2. **Desarrollar habilidades cognitivas, motoras y socioemocionales** a través del juego adaptado.
3. **Proporcionar estrategias y recursos accesibles** para facilitar el aprendizaje y el disfrute del ocio en un entorno seguro y estimulante.

## OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. **Estimular la creatividad y la imaginación** mediante juegos y actividades artísticas, musicales y narrativas.
2. **Favorecer la motricidad fina y gruesa** a través de actividades adaptadas según las necesidades individuales.
3. **Potenciar la comunicación y la interacción social**, utilizando juegos cooperativos y recursos de comunicación aumentativa y alternativa (CAA).
4. **Promover la autonomía y la autoestima** mediante dinámicas lúdicas que refuercen la toma de decisiones y la expresión de emociones.
5. **Crear espacios de juego accesibles y adaptados** para niños y niñas con diferentes niveles de movilidad y capacidad cognitiva.
6. **Incorporar herramientas tecnológicas** como aplicaciones y dispositivos que faciliten la participación en el juego.



7. **Formar y orientar a familias y educadores** en el uso de actividades lúdicas adaptadas para estimular el desarrollo de los y las menores con DCA.

## **1.2. IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA REHABILITACIÓN Y EL DESARROLLO INFANTIL**

En el caso de los niños y niñas con DCA, el **juego** no solo es una fuente de disfrute sino también una herramienta clave para la **rehabilitación y la estimulación del desarrollo**.

### **1. Beneficios del juego en la rehabilitación.**

El DCA puede generar alteraciones motoras, cognitivas, sensoriales y emocionales. El juego adaptado ayuda a:

- ▶ **Mejorar la motricidad:** a través de juegos que estimulen el movimiento, la coordinación y la fuerza muscular.
- ▶ **Reforzar la neuroplasticidad** promoviendo nuevas conexiones neuronales a través de la repetición y la exploración lúdica.
- ▶ **Favorecer la comunicación** mediante estrategias de juego que incorporen el uso de comunicación aumentativa y alternativa (CAA).
- ▶ **Reducir el estrés y la ansiedad**, proporcionando espacios de recreación y bienestar emocional.
- ▶ **Aumentar la autonomía**, facilitando la toma de decisiones y la resolución de problemas en un contexto seguro.

### **2. Impacto del juego en el desarrollo infantil.**

El juego adaptado contribuye a potenciar las capacidades de los y las menores con DCA en diferentes áreas:

- ▶ **Área cognitiva:** Mejora la atención, la memoria, la resolución de problemas y el aprendizaje.

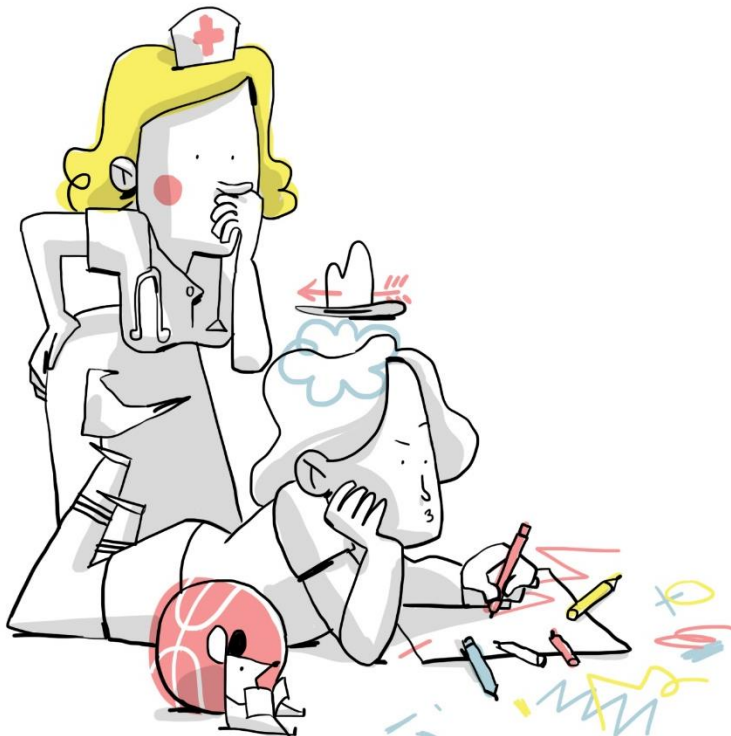


- ▶ **Área motora:** Estimula el equilibrio, la coordinación y la movilidad a través de juegos sensoriales y físicos.
- ▶ **Área emocional:** Fomenta la autoestima, la expresión de emociones y la autorregulación emocional.
- ▶ **Área social:** Facilita la interacción con otros niños, promoviendo la integración y la cooperación.

### 3. Adaptación del juego para una rehabilitación efectiva.

Para que el juego sea inclusivo y beneficioso, debe adaptarse a las necesidades individuales de cada menor con DCA:

- ▶ **Uso de materiales accesibles.** Juguetes con texturas variadas, de fácil manipulación y control.
- ▶ **Juegos multisensoriales.** Incorporando sonidos, luces y estímulos táctiles para potenciar la experiencia.
- ▶ **Tecnología y realidad virtual.** Aplicaciones y dispositivos que faciliten la interacción y el aprendizaje.
- ▶ **Enfoque cooperativo.** Actividades grupales que fomenten la integración y la participación activa.



## 2. EL DAÑO CEREBRAL ADQUIRIDO EN LA INFANCIA

### 2.1. ¿QUÉ ES EL DAÑO CEREBRAL ADQUIRIDO (DCA)?

El Daño Cerebral Adquirido (DCA) es una lesión aguda en un cerebro previamente sano. Se caracteriza por su aparición brusca con grados de afectación variables - desde muy débiles y sutiles hasta pérdidas totales de función -, que se presentan según el área del cerebro lesionada y la gravedad del daño. Estas alteraciones pueden ser variables, provocando anomalías en la percepción y en la comunicación, así como alteraciones físicas, cognitivas, sensoriales, conductuales y emocionales.

El origen del Daño Cerebral Adquirido puede ser diverso. De esta forma, deberemos considerar la posibilidad de que las siguientes causas puedan provocar un daño cerebral:

- **Accidentes cerebrovasculares (ictus)**, tanto hemorrágicos (rotura de un vaso sanguíneo cerebral que provoca una hemorragia) como isquémicos (obstrucción de una arteria cerebral que impide el flujo sanguíneo).
- **Traumatismos craneoencefálicos** producidos por accidentes de tráfico, atropellos, accidentes deportivos, caídas...
- **Tumores del Sistema Nervioso Central.**
- **Cirugías del Sistema Nervioso Central.**
- **Infecciones** que afecten al Sistema Nervioso Central, como pueden ser la meningitis o la encefalitis, entre otras.
- **Hemorragias cerebrales**, como pueden ser las provocadas por malformaciones arteriovenosas.
- **Anoxias** como resultado de ahogamientos o paradas cardiorrespiratorias.



- **Otras patologías** que por su curso o por el tratamiento que reciben pueden provocar alteraciones en el Sistema Nervioso Central. Este es el caso de patologías oncológicas, cardíacas, trasplantes, etc.

## **2.2. PRINCIPALES SECUELAS**

Las consecuencias de un daño cerebral son múltiples y diversas. Una vez se ha producido, pueden aparecer alteraciones directas o indirectas en diferentes aspectos. Puede ser a nivel cognitivo, presentando dificultades en la atención, la memoria o la organización; a nivel sensorial, emocional, conductual, académico, social, etc. Un amplio abanico de alteraciones que deben ser atendidas y rehabilitadas por profesionales debidamente especializados y formados a nivel neurológico en desarrollo infantil y en DCA.

El cerebro del niño o la niña está en pleno desarrollo, por lo que habrá habilidades o funciones que aún no hayan aparecido o que estén emergiendo y que, como consecuencia de la lesión en el cerebro, puedan verse alteradas y no seguir los cauces de evolución habituales.

Cuando un niño o una niña ha tenido una lesión cerebral, **la evidencia de las consecuencias puede demorarse** hasta el momento en que la capacidad afectada tendría que madurar.

Aunque inicialmente muchos menores parecen no tener secuelas, pasado cierto tiempo se ponen de manifiesto una serie de dificultades que, en muchos casos, no se relacionan con el DCA y generan desconcierto e incompreensión en el ámbito familiar y en la escuela.



Las secuelas del DCA en menores presentan unas características propias y muy distintas a las de las personas adultas:

- La afectación cerebral tiende a ser global y difusa. Si bien a menudo se recuperan rápidamente a nivel físico y de lenguaje, la afectación de las funciones cognitivas tiene mucha más trascendencia que en una persona adulta.
- El DCA puede influir en las funciones cognitivas adquiridas previamente, en las funciones que estaban en desarrollo en el momento agudo, y también las que se deberían desarrollar en el futuro. Este hecho comporta que algunas secuelas no se observen inmediatamente, sino en la edad en la que se espera que una determinada función cerebral se desarrolle.
- A diferencia de las personas adultas, los niños y las niñas tienen por delante un largo proceso de aprendizaje que la persona adulta ya ha realizado. Por tanto, la repercusión de los déficits (de atención o de memoria, entre otros) suele ser mucho más significativa.
- Las repercusiones del DCA afectarán a los aprendizajes a lo largo de toda la etapa escolar. Afectarán en mayor medida cuanto menor sea la edad en producirse el daño cerebral.

El comportamiento de un menor con DCA puede parecerse al de cualquier otro con dificultades de aprendizaje (falta de atención, problemas de comportamiento, etc). Sin embargo, no es así. En el caso de los niños y niñas con DCA, los problemas motrices, cognitivos y de comportamiento suelen presentarse juntos. Esta mezcla conforma una realidad diferente y específica que debe ser tratada como tal.

El cerebro es el órgano rector de nuestras acciones y las consecuencias del DCA son tan múltiples y variadas como sus capacidades.

Pueden producirse alteraciones de tipo físico, de la comunicación, en los sentidos, en las emociones, en la conducta... aunque no estén todas presentes ni se manifiesten con el mismo grado de severidad.



A continuación, se detallan algunas de las principales secuelas que puede presentar un menor o una menor con DCA.

## A. DIFICULTADES DE CARÁCTER FÍSICO Y SENSORIAL

Afectan a la movilidad, a la actividad y a la seguridad, y pueden compensarse con adaptaciones y productos de apoyo.

### 〔MOVILIDAD〕

A nivel físico es normal que se produzca recuperación tras la lesión aunque resulten secuelas significativas tipo:

- ▶ Debilidad y problemas de coordinación de las extremidades.
- ▶ Ausencia parcial de movimiento voluntario o parálisis suave de un lado del cuerpo (hemiparesia).
- ▶ Dolores de cabeza, mareos y convulsiones.

### 〔FATIGA〕

Es una manifestación que suele pasar desapercibida. Sin embargo, tiene un gran impacto en menores con DCA, ya que afecta a todas sus actividades y, de manera especial, a las escolares.

### 〔PERCEPCIÓN〕

La información percibida por nuestros sentidos (olfato, vista, oído, gusto, tacto) y su interpretación permiten relacionarnos con lo que nos rodea. Tras una lesión en las zonas cerebrales responsables pueden producirse pérdidas de habilidades visuales, auditivas...etc.

## B. DIFICULTADES DE TIPO COGNITIVO

Se manifiestan como lentitud y dificultad para aprender, olvidos, distracciones, apatía...etc.



## MEMORIA

Es frecuente que el o la menor que ha tenido una lesión cerebral tenga dificultad para retener información reciente y recordar instrucciones o tareas de un día para otro. Estas situaciones tienden a banalizarse con expresiones del tipo “yo también tengo mala memoria...”.

En el caso de niños y niñas con DCA, estas manifestaciones se deben a la afectación del proceso de recordar en uno o más de sus componentes: comprensión, almacenaje, recuperación.

## ATENCIÓN

Es frecuente que el niño que ha tenido una lesión cerebral tenga dificultad para retener información reciente y recordar instrucciones o tareas de un día para otro. Estas situaciones tienden a banalizarse con expresiones tipo “yo también tengo mala memoria...”.

En el caso de niños con DCA estas manifestaciones se deben a la afectación del proceso de recordar en uno o más de sus componentes: Comprensión, almacenaje, recuperación.

## C. COMUNICACIÓN

La mayoría de los niños y las niñas con DCA recuperan la capacidad de expresarse con frases comprensibles. Sin embargo, cuando la lesión produce en el hemisferio lateral dominante (normalmente el izquierdo), es habitual que se vea afectada la comunicación y la capacidad de entender y expresarse a través del lenguaje oral (**afasia**) y escrito (**alexia**).

En ocasiones, también se manifiesta dificultad para nombrar objetos cotidianos (**anomia**), y otras veces es la propia emisión de la voz la que se ve afectada (**disfonía**).



Estos trastornos de la comunicación suelen presentarse asociados y con predominio, en algunos casos, de los problemas de comprensión y de expresión, entre otros.

#### **D. CAPACIDAD DE JUICIO Y TOMA DE DECISIONES**

Entendemos por cognición aquellas funciones psíquicas que nos permiten analizar y relacionarnos con la realidad circundante. Esta capacidad nos permite realizar tareas sencillas, como repetir una frase que nos han transmitido, o más complejas, como planificar un viaje.

Las capacidades de organización, planificación y control se conocen como funciones ejecutivas. Estas funciones se ven frecuentemente alteradas tras la lesión cerebral, e influyen de manera directa en la capacidad para tomar decisiones.

En el niño o la niña con DCA, esto se manifestará como dificultad para iniciar cualquier actividad, dudas y respuestas poco adecuadas o ineficaces ante determinadas situaciones.

#### **E. ALTERACIONES EMOCIONALES Y DEL COMPORTAMIENTO**

En muchas personas, tras el daño cerebral se producen importantes cambios en la personalidad y pérdida de habilidades sociales. En el caso de menores, se identifica un retraso en su adquisición. Las zonas frontales del cerebro están vinculadas con el mantenimiento de conductas sociales adecuadas, y su lesión puede afectar al comportamiento.

Los niños y las niñas con DCA pueden mostrar comportamientos inadecuados en el colegio y fuera de él. Algunas de estas alteraciones conductuales se pondrán de manifiesto después de meses o años de producirse la lesión, y tendrán que ver con la naturaleza de la misma, su evolución (rehabilitación) y con el desarrollo del o la menor.



Las manifestaciones habituales son:

- ▶ Baja tolerancia a la frustración.
- ▶ Enfados desproporcionados.
- ▶ Agresividad (peleas frecuentes).
- ▶ Cambios repentinos de humor.
- ▶ Desinhibición.
- ▶ Comentarios inadecuados.
- ▶ Aislamientos.
- ▶ Etc.

Es importante que estos comportamientos se contextualicen como resultado del DCA y no se confundan con actitudes de rebeldía “propias de la edad”, pues solo así se podrán establecer estrategias de intervención adecuadas en cada caso.





## 2.3. NECESIDADES EN EL ÁMBITO EDUCATIVO / LÚDICO

En la rehabilitación de menores es fundamental tener en cuenta los aspectos académicos (o de aprendizaje escolar), así como a la familia.

Los niños y niñas con DCA pueden enfrentar diversas dificultades en los ámbitos educativo y lúdico, por lo que es fundamental adaptar las estrategias y materiales a sus necesidades específicas. Algunas de ellas, incluyen:

### ÁMBITO EDUCATIVO



|                                              |                                                                                                                   |
|----------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Adaptaciones curriculares</b>             | Personalización de los contenidos y métodos de enseñanza según el nivel cognitivo y motor del niño o la niña.     |
| <b>Materiales multisensoriales</b>           | Uso de herramientas táctiles, auditivas y visuales para reforzar el aprendizaje.                                  |
| <b>Apoyo tecnológico</b>                     | Uso de dispositivos como tabletas con aplicaciones interactivas, comunicadores aumentativos y teclados adaptados. |
| <b>Refuerzo de la memoria y la atención</b>  | Estrategias para mejorar la concentración, como sesiones cortas y actividades <i>gamificadas</i> .                |
| <b>Trabajo en equipo con terapeutas</b>      | Coordinación entre docentes, terapeutas ocupaciones, fisioterapeutas y logopedas para una enseñanza integral.     |
| <b>Estrategias de enseñanza estructurada</b> | Uso de rutinas y organización del espacio para favorecer la autonomía y la comprensión.                           |
| <b>Flexibilidad en la evaluación</b>         | Métodos alternativos como la observación, el trabajo práctico o la comunicación asistida.                         |



## ÁMBITO LÚDICO



|                                               |                                                                                              |
|-----------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Juegos adaptados</b>                       | Uso de juguetes con botones grandes, de fácil agarre o controlados por el movimiento ocular. |
| <b>Actividades de estimulación sensorial</b>  | Juegos con texturas, luces y sonidos suaves para estimular diferentes sentidos.              |
| <b>Juegos cooperativos</b>                    | Dinámicas grupales en las que se favorezca la inclusión y el trabajo en equipo.              |
| <b>Tiempo de recreo accesible</b>             | Espacios sin barreras arquitectónicas y con mobiliario adaptado.                             |
| <b>Actividades acuáticas y de relajación</b>  | Favorecen la movilidad y el bienestar emocional.                                             |
| <b>Expresión artística y musical</b>          | Uso de la música y el arte como medios de comunicación y expresión emocional.                |
| <b>Juegos de realidad virtual o aumentada</b> | Para mejorar la interacción y el aprendizaje de una manera inmersiva.                        |





La clave es proporcionar un entorno inclusivo y accesible donde el niño o niña pueda aprender y jugar según sus capacidades, respetando su ritmo y fomentando su desarrollo integral.

La comprensión y el manejo de estas dificultades son claves. Desde el movimiento asociativo de personas con DCA y familias consideramos fundamental la sensibilización de la comunidad educativa (E. Primaria, Secundaria, Bachillerato, PCPI, etc) sobre las características y las necesidades de menores con DCA en procesos de aprendizaje.

Es importante que la escuela (el profesorado) mantenga un contacto regular con la familia, los profesionales y las entidades sociosanitarias implicadas en la rehabilitación para, así, poder adaptar el proceso de aprendizaje a la evolución y a las características del niño o de la niña. El refuerzo escolar (individual o en grupos pequeños) y la adaptación de currículo contribuirán a la inclusión y a mejorar su calidad de vida. Esta adaptación curricular para el niño o la niña con DCA requerirá una revisión constante para acomodarlo a su evolución y desarrollo funcional, incorporando en cada fase las oportunas estrategias compensatorias.



## 3. BENEFICIOS DE LOS JUEGOS Y ACTIVIDADES LÚDICAS

### 3.1. JUEGOS Y ACTIVIDADES LÚDICAS EN FUNCIÓN DEL TIPO DE SECUELA

Cada menor con DCA presenta unas secuelas particulares que pueden afectar de forma diversa a su desarrollo motor, cognitivo, conductual, emocional o comunicativo.

La intervención educativa debe ser sensible y flexible, adaptándose a las necesidades específicas de cada menor para favorecer su inclusión y bienestar en el entorno escolar

Las actividades propuestas en este dossier están diseñadas para favorecer la inclusión del alumnado con DCA en el aula. Todas ellas tienen como objetivo contribuir a mejorar la calidad de vida del menor en el ámbito escolar, fortaleciendo sus capacidades y fomentando un ambiente de respeto, comprensión y apoyo mutuo.

Dado que el daño cerebral puede provocar secuelas muy diversas, es importante adaptar las actividades y dinámicas propuestas a las características particulares de cada menor.

A continuación, se agrupan según los principales tipos de secuelas: físicas, cognitivas y de comunicación.



## **Beneficios generales de los juegos y actividades lúdicas en menores con DCA:**

- ▶ **Motivación y participación.** El juego intrínsecamente motiva a los niños y las niñas, fomentando su participación activa en el proceso de rehabilitación.
- ▶ **Aprendizaje significativo.** A través del juego, aprenden de manera más natural y significativa, integrando nuevos conocimientos y actividades de forma lúdica.
- ▶ **Desarrollo integral.** El juego estimula diferentes áreas del desarrollo: físico, cognitivo, social y emocional.,
- ▶ **Reducción del estrés y la ansiedad.** El juego proporciona un espacio seguro y divertido para liberar tensiones y mejorar el estado de ánimo.
- ▶ **Fomento de la creatividad y la imaginación.** El juego libre y las actividades imaginativas estimulan la creatividad y la capacidad de resolución de problemas.
- ▶ **Mejora de la comunicación y la interacción social.** Los juegos cooperativos y de roles facilitan la comunicación, la expresión de emociones y el desarrollo de habilidades sociales.

## **Beneficios específicos según el tipo de secuela:**

- ▶ **Secuelas motoras.**
  - Mejora de la fuerza muscular y el control motor grueso y fino.
  - Aumento de la coordinación óculo-manual y la destreza.
  - Desarrollo del equilibrio y la conciencia corporal (propiocepción).
  - Incremento de la amplitud del movimiento y la flexibilidad.
  - Estimulación de la planificación motora y la secuenciación de los movimientos.
  - Fomento de la independencia en las actividades de la vida diaria (AVD).



### ► **Secuelas cognitivas.**

- Mejora de la atención sostenida, selectiva y dividida.
- Estimulación de la memoria a corto y largo plazo, y la memoria de trabajo.
- Desarrollo de las funciones ejecutivas: planificación, organización, flexibilidad cognitiva, inhibición.
- Fomento del razonamiento lógico, la resolución de problemas y la toma de decisiones.
- Mejora de las habilidades lingüísticas: comprensión, expresión y vocabulario.
- Desarrollo de la orientación espacial y temporal.
- Aumento de la velocidad de procesamiento.
- Inhibición de las conductas disfuncionales.

### ► **Secuelas conductuales y emocionales**

- Facilitación de la expresión y la comprensión de las emociones.
- Desarrollo de habilidades sociales: empatía, cooperación, comunicación asertiva.
- Mejora del autocontrol y la regulación de la conducta.
- Fomento de la tolerancia a la frustración y la capacidad de afrontamiento.
- Aumento de la autoestima y la confianza en sí misma.
- Reducción de la impulsividad y la agresividad.

El juego es una herramienta esencial para el desarrollo integral del alumnado con DCA. Promueve el aprendizaje, la expresión y el bienestar, así como facilita la inclusión dentro del grupo-clase. Para que estas actividades sean realmente significativas, deben adaptarse a las necesidades específicas de cada menor, garantizando siempre la participación activa, el respeto a los ritmos individuales y la creación de entornos seguros e inclusivos. El diseño y elección de las actividades debe realizarse atendiendo a las secuelas, asegurando siempre la participación y evitando la frustración.

## 4. CICLOS EDUCATIVOS

### 4.1. ACTIVIDADES RECOMENDADAS EN FUNCIÓN DEL CICLO DONDE SE ENCUENTRE MATRICULADO EL MENOR O LA MENOR CON DCA.

#### **CICLO INFANTIL (3 a 5 años)**

Las dinámicas de grupo en el ciclo infantil están diseñadas para fomentar la socialización, el trabajo en equipo y el desarrollo de habilidades emocionales y sociales desde una edad temprana. Estas actividades promueven valores como la empatía, la cooperación y la inclusión en un ambiente lúdico y adaptado a las capacidades de menores de 3 a 5 años.

Las dinámicas de grupo pueden clasificarse en varios tipos, cada uno con un objetivo específico que se adapta a las necesidades del grupo y la etapa de desarrollo.

- ▶ **Dinámicas de presentación.** Para conocerse y sentirse con comodidad en el grupo.
- ▶ **Dinámicas de trabajo en equipo.** Para fomentar la cooperación y el sentido de pertenencia.
- ▶ **Dinámicas de habilidades sociales.** Para promover el autoconocimiento y la autoestima.
- ▶ **Dinámicas de resolución de conflictos.** Para ayudar a identificar emociones y buscar soluciones pacíficas.
- ▶ **Dinámicas de reflexión.** Para comentar situaciones difíciles de entender, como la discapacidad.



Estas dinámicas están dirigidas a niños y niñas de educación infantil, incluyendo aquellos con diversidad funcional o Daño Cerebral Adquirido, ya que se pueden adaptar para garantizar su participación y aumentar su sentimiento de pertenencia. Permiten su integración en el grupo, mejoran su autoestima y favorecen su desarrollo en un entorno seguro y divertido. Además, benefician al resto del alumnado al fomentar la empatía y el respeto mutuo.

Todo el alumnado aprende a valorar la diversidad, desarrolla empatía y se vuelve más sensible a las necesidades de las demás personas. Además pueden aprender a apoyar o ayudar a personas con discapacidad o necesidades diversas.

| TIPO DE DINÁMICA                      | ACTIVIDADES                                                                           | PÁGINA |
|---------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|--------|
| Dinámicas de presentación             | <ul style="list-style-type: none"><li>La pelota viajera</li></ul>                     | 22     |
| Dinámicas de trabajo en equipo        | <ul style="list-style-type: none"><li>El puente tambaleante</li></ul>                 | 22     |
| Dinámicas de habilidades sociales     | <ul style="list-style-type: none"><li>Reparto de estrellas</li></ul>                  | 23     |
| Dinámicas de resolución de conflictos | <ul style="list-style-type: none"><li>La caja de las soluciones</li></ul>             | 24     |
| Dinámicas de reflexión                | <ul style="list-style-type: none"><li>La caja de los pensamientos positivos</li></ul> | 24     |
| Juegos recreativos y cooperativos     | <ul style="list-style-type: none"><li>El tesoro escondido</li></ul>                   | 25     |
| Juegos tradicionales y populares      | <ul style="list-style-type: none"><li>La rayuela</li></ul>                            | 26     |
| Juegos inclusivos                     | <ul style="list-style-type: none"><li>El globo tocón</li></ul>                        | 26     |
|                                       | <ul style="list-style-type: none"><li>Hola</li></ul>                                  | 27     |
|                                       | <ul style="list-style-type: none"><li>Cambiarse de pupitre</li></ul>                  | 28     |



## Dinámicas de presentación

### Juego: La pelota viajera

#### Detalles:

| Zona de juego          | Materiales    | Número de participantes      |
|------------------------|---------------|------------------------------|
| Aula o espacio abierto | Pelota blanda | Todo el grupo (6-20 menores) |

#### Descripción:

Los niños y las niñas se sientan en un círculo. Uno de ellos lanza una pelota diciendo “Soy [nombre] y me gusta [actividad favorita]” y se la pasa a otro compañero/a, que repite la dinámica.

## Dinámicas de trabajo en equipo

### Juego: El puente tambaleante

#### Detalles:

| Zona de juego      | Materiales                                                                               | Número de participantes      |
|--------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------|
| Aula o zona amplia | Conos o cuerdas para delimitar el puente.<br><br>Material de discapacidad.<br><br>Globos | Máximo 12 menores por puente |

#### Descripción:

Cada equipo forma una fila.



1. Se traza un “puente” en el suelo con cinta adhesiva o cuerda, que los/as niños/as deben cruzar.
2. Se crean parejas y sostienen el globo entre los dos los. Deben trabajar en equipo para pasar el puente sin que se caiga el globo.
3. El resto de alumnado debe guiar a los/as niños/as con discapacidad mientras cruzan. En cada pareja habrá una persona con discapacidad.

**Comentarios / Otras adaptaciones:**

### **Dinámicas de habilidades sociales: autoconocimiento y autoestima**

**Juego:** Reparto de estrellas

**Detalles:**

| <b>Zona de juego</b> | <b>Materiales</b>              | <b>Número de participantes</b> |
|----------------------|--------------------------------|--------------------------------|
| Aula o zona amplia   | Estrellas de papel o pegatinas | Clase completa                 |

**Descripción:**

Se colocarán los niños y las niñas en círculo. Cada uno irá diciendo algo positivo de los demás, al tiempo que le entrega una estrella de papel o una pegatina.

Lo importante no es tener un número mayor de estrellas, pues al final terminarán con la misma cantidad. La finalidad es que piensen en lo que dicen a los demás, cómo lo dicen y cómo se sienten cuando lo hacen.

**Comentarios / Otras adaptaciones:**



## Dinámicas de resolución de conflictos

**Juego:** La caja de las soluciones

**Detalles:** debatir y reflexionar sobre situaciones que nos pueden suceder y que siempre hay solución para evitar el malestar de un compañero o compañera.

| Zona de juego      | Materiales                | Número de participantes |
|--------------------|---------------------------|-------------------------|
| Aula o zona amplia | Caja, papel y bolígrafos. | Clase completa          |

### Descripción:

Los niños escriben en un papel una situación conflictiva (puede ser real o inventada) que les haya causado malestar en el aula o en el recreo (Un ejemplo sería “un compañero no me dejaba jugar con ellos en el recreo”).

El responsable lee algunas de las situaciones en voz alta y los niños, en grupo, deben discutir y debatir las posibles soluciones para resolver el conflicto de manera respetuosa y positiva.

Después, el profesor o responsable junto con los niños sugiere soluciones y el grupo debe votar sobre cuál les parece la más acertada en la situación.

**Comentarios / Otras adaptaciones:**

## Dinámicas de reflexión

**Juego:** La caja de los pensamientos positivos

**Detalles:**

| Zona de juego | Materiales | Número de participantes |
|---------------|------------|-------------------------|
|---------------|------------|-------------------------|



|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                           |                |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------|----------------|
| Aula o zona amplia                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | Caja, papel y bolígrafos. | Clase completa |
| <b>Descripción:</b><br><br>Cada niño escribe algo positivo sobre sí mismo o sobre otro compañero en un papel (ejemplo, soy bueno dibujando).<br><br>Luego los niños colocan sus mensajes en la caja, el profesor o responsable puede leer algunos de los mensajes al azar y pedir a los niños que reflexionen sobre cómo esos pensamientos les afectan a ellos y a su entorno. Se puede realizar un debate dónde compartan esos pensamientos entre ellos. |                           |                |
| <b>Comentarios / Otras adaptaciones:</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |                           |                |

## Juegos recreativos y cooperativos

### Juego: El tesoro escondido

#### Detalles:

| Zona de juego      | Materiales                                                          | Número de participantes                     |
|--------------------|---------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------|
| Aula o zona amplia | Banderas o cualquier objeto pequeño que pueda servir como “tesoro”. | Varios equipos equitativos de participantes |

#### Descripción:

El responsable esconde varios “tesoros” por el patio, los niños se dividen en equipos. Cada equipo debe encontrar los tesoros siguiendo pistas que el maestro les da o resolviendo acertijos.

Cada equipo debe trabajar juntos para descubrir el próximo lugar dónde buscar el tesoro.



## Juegos tradicionales y populares

**Juego:** La Rayuela

**Detalles:**

**Zona de juego**

**Materiales**

**Número de  
participantes**

Patio

Tiza

Toda la clase

**Descripción:**

Se dibujan en el suelo varios cuadrados numerados con tiza, formando el “tablero” de la rayuela.

Los niños lanzan una ficha o piedra en el cuadrado de cada número (sin que se salga del cuadrado), y luego saltan de un cuadro a otro, evitando pisar los cuadros donde está la ficha.

**Comentarios / Otras adaptaciones:**

## Juegos inclusivos

**Juego:** El globo tocón

**Objetivos:**

- Estimular el sentido del tacto de forma lúdica.
- Relacionar cada parte del cuerpo con el tacto.

**Zona de juego**

**Materiales**

**Número de  
participantes**

Zona amplia

Globos y pañuelos

Toda la clase

**Descripción:**



Se forman parejas, un niño/a de cada una tendrá los ojos tapados con un pañuelo mientras el otro sostendrá un globo inflado en una mano. El que tiene el pañuelo estará tumbado boca arriba y su compañero/a estará tocándole con el globo por todas las partes de su cuerpo. El niño/a tendrá que adivinar la parte del cuerpo que le está tocando, “mano”, “brazo”, “pierna”. El juego consiste en conocer las partes del cuerpo humano. Se podría adaptar con distintas texturas de los globos y pañuelos.

**Comentarios / Otras adaptaciones:**

## Juegos inclusivos

**Juego:** Hola

**Objetivos:**

- Reconocer a los/as compañeros/as para afianzar la pertenencia al grupo utilizando todos los sentidos.
- Desarrollar el resto de sentidos que no estén limitados.

| Zona de juego | Materiales              | Número de participantes |
|---------------|-------------------------|-------------------------|
| Zona amplia   | Telas semitransparentes | Toda la clase           |

**Descripción:**

El/La maestro/a pedirá a los/as niños/as que se sienten en el suelo. Tras esto, elegirá a tres de ellos/as, llamando por el nombre propio a cada uno. El grupo se retirará a un espacio fuera del campo visual del resto. El maestro/a tapará con una tela semitransparente a uno/a de los tres elegidos. Este saldrá diciendo “hola” de cara al grupo, el cual de uno en uno podrá tocar, oler, ver y oír al miembro oculto y así adivinar quién es.

**Comentarios / Otras adaptaciones:**



## Juegos inclusivos

**Juego:** Cambiarse de pupitre

**Objetivos:**

- Desarrollar agudeza auditiva.
- Desarrollar la memoria visual.
- Empatizar con las dificultades de otras personas

| Zona de juego | Materiales | Número de participantes |
|---------------|------------|-------------------------|
| Zona amplia   | Antifaces  | Toda la clase           |

**Descripción:**

El/La niño/a se coloca un antifaz de pérdida de visión y desde su mesa tiene que cambiarse de pupitre y de silla, desplazándose a otro lugar del aula. Cada persona con el antifaz es guiada por un compañero/a.

**Comentarios / Otras adaptaciones:**



## PRIMER CICLO DE EDUCACIÓN PRIMARIA (6 a 7 años)

| TIPO DE DINÁMICA                | ACTIVIDADES                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | PÁGINA |
|---------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|
| Juegos de motricidad gruesa     | <ul style="list-style-type: none"><li>● Circuitos motores simples.</li><li>● Carreras con obstáculos adaptados.</li><li>● Juegos con pelotas grandes.</li><li>● Gymkanas</li></ul>                                                                                                                           | 31     |
| Juegos de motricidad fina       | <ul style="list-style-type: none"><li>● Enhebrado de cuentas grandes.</li><li>● Pinzas y objetos.</li><li>● Puzles con piezas grandes y dibujos sencillos.</li><li>● Dibujar y colorear dentro de líneas.</li><li>● Actividades de agarre.</li></ul>                                                         | 31     |
| Juegos cognitivos y de atención | <ul style="list-style-type: none"><li>● <i>Memory</i> adaptado.</li><li>● Secuencias lógicas con imágenes.</li><li>● Juegos con instrumentos simples.</li><li>● <i>Apps</i> o juegos digitales con refuerzo auditivo y visual.</li><li>● Juegos de ordenador.</li><li>● Gafas de realidad virtual.</li></ul> | 32     |



|                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                              |    |
|-----------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Juegos musicales y rítmicos       | <ul style="list-style-type: none"><li>● Canciones con gestos y movimientos.</li><li>● Instrumentos musicales adaptados.</li><li>● Parar y seguir el ritmo.</li></ul>                                                                                                         | 32 |
| Juegos sensoriales                | <ul style="list-style-type: none"><li>● Cajas sensoriales.</li><li>● Tableros de texturas.</li><li>● Juegos con luces y sonidos suaves.</li><li>● Juegos de diferentes temperaturas.</li><li>● Juegos de descubrimientos de olores.</li></ul>                                | 33 |
| Juegos sociales y de comunicación | <ul style="list-style-type: none"><li>● Turnos con dados gigantes.</li><li>● Juegos cooperativos sencillos.</li><li>● Tableros de comunicación visual.</li><li>● Juegos de <i>role-playing</i></li><li>● Juegos de resolución de conflictos planteados en imágenes</li></ul> | 33 |



## Juegos de Motricidad Gruesa

**Objetivo:** Mejorar la coordinación, el equilibrio, el tono muscular y la movilidad general.

### Actividades:

- **Circuitos motores simples:** rampas, túneles, colchonetas. Ayuda a trabajar la planificación motora y la movilidad.
- **Carreras con obstáculos adaptados:** caminar sobre líneas, esquivar conos, recoger objetos.
- **Juegos con pelotas grandes:** pasarse la pelota, lanzarla a un cesto, hacerla rodar. Siempre usando materiales blandos y ligeros; permitir apoyo físico o ayudas técnicas (andadores, barras paralelas).
- **Gymkanas.** Conjunto de pruebas o juegos sencillos y lúdicos donde los niños deben superar una serie de pistas o indicaciones.

## Juegos de Motricidad Fina

**Objetivo:** Estimular la coordinación mano-ojo, el agarre y la precisión manual.

### Actividades:

- **Enhebrado de cuentas grandes:** usar cordones gruesos y cuentas de gran tamaño.
- **Pinzas y objetos:** recoger pompones con pinzas de plástico y colocarlos por colores.
- **Puzles con piezas grandes y dibujos sencillos:** estimula la percepción visual y planificación.
- **Dibujar y colorear dentro de líneas:** mejora el control del trazo y la atención sostenida.
- **Actividades de agarre:** desenroscar botellas, juegos de tornillos, de llaves, pestillo,...



## Juegos cognitivos y de atención

**Objetivo:** Potenciar la memoria, la atención, el lenguaje, la velocidad de procesamiento y la resolución de problemas.

### Actividades:

- **Memory adaptado:** usar imágenes reales o conocidas, con menos pares de cartas.
- **Secuencias lógicas con imágenes:** ordenar pasos de actividad diarios (cepillarse, vestirse, etc.)
- **Juegos con instrucciones simples:** “Simón dice”, seguir una secuencia de sonidos o movimientos.
- **Apps o juegos digitales con refuerzo auditivo y visual:** puzzles, laberintos sencillos,...
- **Juegos de ordenador:** diferentes juegos adaptados a la edad.
- **Gafas de realidad virtual.**

## Juegos musicales y rítmicos

**Objetivo:** Estimulación auditiva, coordinación, lenguaje y expresión emocional.

### Actividades:

- **Canciones con gestos y movimientos:** “Cabeza, hombros, rodillas, pies”.
- **Instrumentos musicales adaptados:** tambores, maracas, xilófonos de colores, ...
- **Parar y seguir el ritmo:** caminar, saltar o aplaudir al ritmo de la música, el juego de la silla, el pollito inglés, estatua, ...



## Juegos sensoriales

**Objetivo:** Regular la percepción sensorial y favorecer la exploración del entorno.

### Actividades:

- **Cajas sensoriales:** con arroz, lentejas, arena o gel; esconder objetos para buscarlos.
- **Tableros de texturas:** tocar diferentes materiales (fieltro, goma, papel de lija, ...)
- **Juegos con luces y sonidos suaves:** paneles de luz, burbujas, proyectores con formas, ...
- **Juegos de diferentes temperaturas.**
- **Juegos de descubrimiento de olores.**

## Juegos sociales y de comunicación

**Objetivo:** Estimulación la interacción, la comunicación funcional y las normas del juego compartido.

### Actividades:

- **Turnos con dado gigante:** Jugar a lanzar el dado y contar en voz alta.
- **Juegos cooperativos sencillos:** llevar una pelota en pareja, resolver un puzle entre dos.
- **Tableros de comunicación visual:** con pictogramas para expresar deseos, estados o elecciones durante el juego.
- **Juegos de *role-playing*.**
- **Juegos de resolución de conflictos planteados en imágenes.**



## SEGUNDO CICLO DE EDUCACIÓN PRIMARIA (8 a 10 años)

| TIPO DE DINÁMICA             | ACTIVIDADES                | PÁGINA |
|------------------------------|----------------------------|--------|
| Juegos y actividades lúdicas | ● Escondite inglés.        | 34     |
|                              | ● Juego de la silla.       | 36     |
|                              | ● El pilla-pilla.          | 37     |
|                              | ● La casa del zorro.       | 38     |
|                              | ● Atentos Atentos.         | 39     |
|                              | ● Transporte en grupo      | 40     |
|                              | ● Agrupaciones por número. | 41     |
|                              | ● El espejo.               | 42     |
|                              | ● El gusano.               | 43     |
|                              | ● Los bolos.               | 44     |

### Escondite inglés

**Número de participantes:** mínimo 3, máximo 6.

#### Ejecución del juego:

Un niño ha de contar con los ojos tapados y de espaldas al resto de participantes, los demás niños en vez de esconderse deberán situarse varios metros por detrás y avanzar poco a poco mientras que el que liga recita sin mirar la siguiente frase: 'un, dos, tres al escondite inglés sin mover las manos ni los pies'.

En el momento que termine de recitar deberá girarse y el resto de participantes tendrá que pararse y hacer la estatua. Si uno de ellos es pillado en movimiento quedará eliminado. Sin embargo, si uno de los



compañeros llega a tocar la espalda del que liga, liberará a los eliminados y este volverá a comenzar de nuevo.

Tiempo: 0-5 minutos por turno.

### **Normas:**

- Cantar con los ojos cerrados o contra la pared.
- No mirar al resto de los participantes hasta que se acabe la frase.
- Caminar hacia la persona que le toca decir la frase.
- No moverse cuando la persona que cuenta se gire.
- Aceptar que cuando hay alguien que se mueve le tocará a él decir la frase. Por otro lado si nadie se mueve y llegan hasta donde está el niño que cuenta, volverá a tener que contar de nuevo.

### **Adaptaciones cognitivas / conductuales:**

- Mientras que la persona cuenta, mostrará un pictograma de “correr”
- Cuando la persona se gira para mirar el movimiento, habrá un pictograma de “STOP”.
- Se pueden dar palmas mientras el que cuenta dice la frase, cuando se gire las palmas pararán.

La frase deberá de decirse despacio.

### **Adaptaciones físicas / motrices:**

- El acercamiento al que cuenta deberá de ser caminando o a pasos de tortuga.
- La persona que cuenta puede hacerlo sentada.
- Las personas que se acercan pueden moverse a 4 patas, y quedarse quietos sentados.



## Juego de la silla

**Número de participantes:** mínimo 4, máximo 10.

### Ejecución del juego:

El juego consiste en colocar las sillas y cada participante se pondrá delante de la silla. La persona que dirige el juego debe conectar la música. En ese momento todos los participantes empiezan a dar vueltas alrededor de las sillas. Cuando se apaga la música todo el mundo debe sentarse en una silla. Luego se saca una silla y se sigue el juego. Ahora los participantes, cuando escuchen la música, deben girar hasta que se pare la música, entonces deben sentarse en las sillas, la persona que no se sienta, quedará eliminada. El juego sigue siempre la misma dinámica, retirando una silla en cada ronda. El juego termina cuando queda 1 silla y 2 participantes y uno de ellos se sienta, siendo el ganador.

Tiempo: Depende del total de participantes. Aproximadamente 5 minutos.

### Normas:

- Todo el mundo debe estar caminando mientras suena la música.
- Cuando se pare la música y un/una participante esté sentado en la silla, nadie le puede mover/tirar de ella.

### Adaptaciones cognitivas / conductuales:

- Durante la canción, la persona que tiene el control de la música enseñará un apoyo visual o pictograma de “CAMINAR”. Cuando apague la música, mostrará un pictograma de “SENTARSE”.
- La persona que está encargada de la música mostrará con su mano libre una cuenta atrás con los dedos, (5, 4,3,2,1,0) y cuando ponga la mano en puño apagará la música.
- Se realizará una historia social con pictogramas + letra, explicando paso por paso el juego.

### Adaptaciones físicas / motrices:



Si hay un integrante en silla de ruedas, no se colocarán sillas, si no que se pondrá un aro o se pintará un círculo en el suelo donde poder entrar y ponerse “a salvo”.

Los niños con problemas a nivel motor o con lentitud en los movimientos irán caminando y deberán sentarse en la silla. El resto de los niños, irán en cuadrupedia alrededor de las sillas y para ponerse a salvo, tendrán que subirse de pie en la silla.

La persona que esté al mando de la música, mientras esta suene tendrá la mano abierta, cuando pare de sonar la cerrará, como apoyo visual a personas sordas.

## El pilla-pilla

**Número de participantes:** 2 o más.

### Ejecución del juego:

Al inicio del juego se explican las normas. Una persona pilla y el resto escapa. La persona que pilla debe tocar la espalda o brazos de otra persona para pillarla. En ese momento se intercambiarán los roles.

Tiempo: de 10 a 20 minutos

### Normas:

- Solo damos un toque a la persona que se pilla, no pegamos, no pellizcamos y no empujamos.
- La persona que es pillada debe quedarse quieta y coger el rol de ser quien pilla. Tiene que decir en voz alta ( “Pillo YO! / Me la ligo YO!”)

### Adaptaciones cognitivas / conductuales:

- La persona que “pilla”, llevará un chaleco de un color, en su defecto, puede llevar en la zona del pecho + espalda, un pictograma de una mano.



- Cuando se pille a una persona, se para el juego, se indica quien pilla (para que todo el mundo sepa de quien debe escapar) y se dará un tiempo de 10 segundos para que todo el mundo pueda ponerse a salvo

### **Adaptaciones físicas / motrices:**

La forma de pillar o de escapar se podrá variar según las capacidades motrices del alumnado que participe. Un alumno/a con DCA que tenga secuelas motrices como una hemiplejia o hemiparesia, que le impliquen desplazarse más lentamente o que no pueda correr, podrá participar mientras el resto de compañeros/as de la clase realizan el juego a la pata coja (lo que hace que vayan más lentos), corriendo hacia atrás, con ambos miembros inferiores unidos por una goma o cuerda (pasos más cortos).

## **La caza del zorro**

**Número de participantes:** por parejas mínimo 4, como máximo un número de parejas que permita movilidad dentro del espacio para “pillar”.

### **Ejecución del juego:**

En un espacio delimitado, un niño de cada pareja se coloca una tela detrás de su cuerpo sujeta en la ropa, bolsillo etc., (como si fuera la cola de un zorro) El juego consiste en quitarle la cola a los compañeros y ponerla detrás, mientras suena la música. Ganará la pareja en la que el jugador que lleva la “cola del zorro” permanezca con más telas al final del juego. El juego termina cuando para la música o un moderador dice “CAZADO”.

Tiempo: 15 minutos máximo.

### **Normas:**

- Respetar el espacio personal de los demás, sin empujar, quitar solo la tela.

### **Adaptaciones cognitivas / conductuales:**



- Telas de colores llamativos para que sean más visibles.
- Anticipación con pictogramas del juego y normas.
- Si a algún niño tiene dificultades para realizar el juego con música, se finalizará con la consigna “SE ACABÓ” acompañado del signo correspondiente.

#### **Adaptaciones físicas / motrices:**

- Los niños con dificultades motrices marcarán el ritmo de su pareja, siendo el resto el que se adapte a sus necesidades.

### **Atentos Atentos**

**Número de participantes:** mínimo 2, máximo 10.

#### **Ejecución del juego:**

Todos se mueven por el espacio libremente. El moderador indicará un objeto determinado que deben ir tocando. Ej. dice “UNA SILLA”

Tiempo: 3 minutos en la búsqueda de cada elemento.

#### **Normas:**

- Respetar el espacio personal de los demás.

#### **Adaptaciones cognitivas / conductuales:**

- Anticipación de la actividad con pictogramas.
- Apoyo de pictogramas o signos durante la actividad para encontrar el elemento que se solicita. Ej. Mostrar a los niños que lo necesitan el pictograma de silla o su signo cuando grite la consigna.

#### **Adaptaciones físicas / motrices:**

- Los niños con dificultades motrices serán apoyados por un compañero (se turnarán para la búsqueda de cada elemento).



- Se pueden realizar los desplazamientos en cuadrupedia o reptando si el compañero con dificultades motoras logra realizarlo para que todos los niños se desplacen de un mismo modo.

## Transporte en grupo

**Número de participantes:** dependerá del número de alumnado y del tamaño de la pelota.

### Ejecución del juego:

Realizar grupos (dependerá del número de alumnado y del tamaño de la pelota).

Transportar una pelota como se indique (solo con mano derecha, sin tocar con las manos, usando la cabeza...)

A la señal, transportar la pelota desde la línea de salida hasta la meta.

### Normas:

- Solo se puede transportar la pelota con la parte del cuerpo indicada previamente o sin utilizar la parte del cuerpo indicada al inicio.
- Si la pelota se cae, el grupo deberá parar y colocarla de nuevo para continuar.
- Si se hacen trampas se deberá volver a la casilla de salida para iniciar de nuevo la carrera.

### Adaptaciones cognitivas / conductuales:

- Apoyar con pictogramas qué parte del cuerpo se puede o no se puede utilizar.
- Poner una referencia visual de lugar de inicio y meta.
- Anticipar al alumnado con alteraciones de conducta y realizar varias pruebas para que comprenda la actividad. También se pueden realizar adaptaciones de recorrido (que se una a mitad de recorrido hasta el



final) o el cómo participar en el transporte (tocando a un compañero, haciendo de guía...)

### **Adaptaciones físicas / motrices:**

- Si el alumno o alumna con DCA va en silla de ruedas, puede ser un compañero o una compañera del grupo quien la propulse, para que así pueda utilizar las partes del cuerpo indicadas sin preocuparse de propulsar la silla. Se pueden realizar turnos.
- También se puede adaptar la forma de llevar la pelota según las capacidades del alumnado que conforme cada grupo.

## **Agrupaciones por número**

### **Número de participantes:**

### **Ejecución del juego:**

A cada alumno/a se le asignará un número y después deberá moverse por el espacio delimitado previamente.

El alumnado se moverá por el espacio según se indique (andando, a saltos, en zig-zag, pasos cortos/largos, rápido/despacio...).

La persona responsable dirá en alto un número y el alumnado que tenga el mismo número deberá juntarse.

Se cronometra cuando tarda cada grupo en reunirse para saber quien fue el más rápido.

### **Normas:**

- Cada grupo tendrá un número fijo de participantes que se indicará al inicio, para que el alumnado pueda saber cuántos deben juntarse.
- Preguntar al resto de compañeros para saber qué número son y encontrar al grupo.
- No se puede decir tu número antes de empezar el juego



### **Adaptaciones cognitivas / conductuales:**

- Cuando se indique el número, también se hará visualmente alzando un folio con el número para que todos y todas puedan verlo.
- Cada alumno/a tendrá un folio con su número que podrá poner en la parte de delante de su camiseta.
- Delimitar un espacio para cada número en que se puedan juntar los alumnos y las alumnas con el mismo número.
- Si existen dificultades con la comprensión de números, también se puede realizar con colores.
- Si existen dificultades en la comunicación, además de los pictogramas, también hacer que todo el grupo tenga que conocer el número del resto con la norma “no se puede hablar”, para favorecer la creación de alternativas de comunicación oral.

### **Adaptaciones físicas / motrices:**

- La agrupación no se cronometrará para evitar la competición por rapidez.
- Favorecer un espacio accesible.

## **El Espejo**

### **Número de participantes:**

### **Ejecución del juego:**

Por parejas, uno en frente del otro.

Un alumno deberá poner una posición y el de enfrente deberá imitarlo.

Pueden realizarse variaciones, como realizar una secuencia de movimientos o también realizarlo en grupo.

Aguantar la postura durante 5 segundos antes de cambiar.

**Normas:**

- Intentar imitar lo mejor posible al compañero del espejo.

**Adaptaciones cognitivas / conductuales:**

- Realizar movimientos sencillos.
- Utilizar pauta verbal (“sube el brazo derecho”)
- Delimitar una zona donde mantenerse mientras se realiza el juego para no deambular (dentro de un aro, hacer un círculo con una cuerda...).
- Aguantar la posición menos de 5 segundos.
- Permitir el apoyo de un compañero para lograr la posición solicitada.

**Adaptaciones físicas / motrices:**

- Adaptarse a las capacidades del alumnado con alteraciones motrices para realizar la postura a imitar.

**El Gusano****Número de participantes:****Ejecución del juego:**

Según el número de alumnado, realizar uno o varios grupos.

Ponerse en fila en la zona de inicio.

Pasar una pelota según como se indique al inicio (por encima de la cabeza, de lado, entre las piernas...) al jugador de delante.

Una vez se pasa la pelota, ir al inicio de la fila para recibir nuevamente la pelota.

Se acabará el juego cuando se llegue a la meta.

Si se realizan varios grupos gana el que primero llegue.



Puede relajarse también hacia atrás, de lado...

**Normas:**

- Pasar la pelota como se indica al principio del juego.
- Respetar el turno y colocarse en la fila en el orden inicial.

**Adaptaciones cognitivas / conductuales:**

- Realizar un ejemplo antes de empezar el juego.
- Apoyo con pauta verbal y/o física para seguir el orden de la secuencia de movimientos (pasar, salir de la fila y colocarse al inicio nuevamente).

**Adaptaciones físicas / motrices:**

- Adaptar el pase de la pelota a las capacidades del grupo.
- Adaptar el tamaño de la pelota (alumnado que solo pueda manipular con una mano deberá utilizar una pelota más pequeña).

## Los Bolos

**Número de participantes:**

**Ejecución del juego:**

En grupo, hacer una fila, coger la pelota y lanzarla hacia los bolos para intentar tirarlos todos.

Gana el grupo que antes tire todos los bolos.

**Normas:**

- Solo se puede realizar un tiro de cada vez.
- Recoger la pelota y pasársela al siguiente compañero.
- No se puede tirar después de la línea de tiro.



### **Adaptaciones cognitivas / conductuales:**

- Realizar un ejemplo antes de empezar.
- Reflejar las normas principales con pictogramas.
- Delimitar correctamente la línea desde donde lanzar la pelota, también se puede poner un marcador físico, como un estep, banco...
- Apoyo con pauta verbal y/o física para seguir el orden de la secuencia de movimientos (pasar, salir de la fila y colocarse al inicio nuevamente).

### **Adaptaciones físicas / motrices:**

- Modificar la línea desde donde se tira (más próxima al objetivo).
- Delimitar el carril con material físico (barras, bancos...) para evitar que la pelota se desvíe.
- Tener material específico para poder dirigir la pelota hacia el objetivo (ejemplo deporte BOCCIA) para el alumnado con mayores alteraciones físicas.



## TERCER CICLO DE EDUCACIÓN PRIMARIA (10 a 12 años)

Dependiendo de los objetivos que se quieran lograr en el trabajo grupal con los menores existen diversos tipos de dinámicas para responder a las necesidades específicas y garantizar un aprendizaje inclusivo y enriquecedor.

- **Dinámicas de cooperación.** Estas dinámicas promueven el trabajo en equipo, la comunicación y la resolución grupal fomentando valores como la empatía y la solidaridad. A través de actividades colaborativas, los niños desarrollan habilidades socioemocionales y refuerzan el sentido de pertenencia al grupo.
- **Dinámicas sensoriales.** Estas dinámicas favorecen la estimulación multisensorial, permitiendo a los niños explorar y procesar la información a través del tacto, la audición, la vista, el olfato y el gusto. Estas actividades fortalecen el desarrollo cognitivo, la atención, la inclusión y la integración sensorial.
- **Dinámicas de expresión emocional.** Estas dinámicas permiten a los niños y las niñas reconocer, expresar y gestionar sus emociones de manera saludable. A través del juego, el arte o la dramatización, se fomenta la empatía, la comunicación asertiva y el autoconocimiento, fortaleciendo su inteligencia emocional y bienestar social.
- **Dinámicas creativas.** Estas dinámicas estimulan la imaginación y la expresión a través del arte, la música, la escritura o el juego simbólico. Favorecen el pensamiento divergente, la autoexpresión y la confianza, permitiendo a los niños explorar ideas, emociones y soluciones de forma libre y original.
- **Dinámicas de roles y simulación.** Estas dinámicas permiten a los niños experimentar diferentes perspectivas mediante la representación de situaciones reales o ficticias. Fomentan la empatía, el pensamiento crítico y la resolución de problemas, facilitando el aprendizaje social y la comprensión de diversas realidades.
- **Dinámicas de juego y movimiento.** Estas dinámicas combinan la actividad física con el aprendizaje, promoviendo la motricidad, la coordinación y la socialización. A través de juegos lúdicos y



colaborativos, los niños desarrollan habilidades físicas y emocionales, favoreciendo la inclusión y la participación activa de todos los participantes.

| TIPO DE DINÁMICA                 | ACTIVIDADES                                                                                                     | PÁGINA |
|----------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|
| Dinámicas de cooperación         | <ul style="list-style-type: none"><li>● Carrera de los relevos creativos.</li></ul>                             | 48     |
| Dinámicas sensoriales            | <ul style="list-style-type: none"><li>● La cadena de los sentidos.</li><li>● El sonido escondido.</li></ul>     | 49     |
| Dinámicas de expresión emocional | <ul style="list-style-type: none"><li>● El árbol de los logros.</li><li>● El manual de los sueños.</li></ul>    | 50     |
| Dinámicas creativas              | <ul style="list-style-type: none"><li>● Collage de la diversidad.</li><li>● Historias encadenadas.</li></ul>    | 51     |
| Dinámicas de roles y simulación  | <ul style="list-style-type: none"><li>● Teatro inclusivo.</li><li>● Juego de mímica: actúa y adivina.</li></ul> | 52     |
| Dinámicas de juego y movimiento  | <ul style="list-style-type: none"><li>● La tela mágica.</li></ul>                                               | 53     |



## Dinámicas de cooperación

### **Juego:** Carrera de los relevos creativos

**Descripción:** En esta carrera de relevos, los equipos conformados por 5 o 6 niños, deben completar un circuito con obstáculos (por ejemplo, conos) realizándolo con movimientos creativos (saltar, caminar hacia atrás, pata coja, llevando una pelota en la cabeza...), sin repetir ninguno de los movimientos anteriores que sus compañeros de equipo hayan realizado.

| Zona de juego           | Materiales                                                | Duración      |
|-------------------------|-----------------------------------------------------------|---------------|
| Espacio abierto o patio | Conos, pelotas, cuerdas u otros utensilios que consideren | 20-30 minutos |

### **Objetivo:**

- Fomentar la cooperación, la resolución de problemas y el trabajo en equipo.

### **Comentarios / Otras adaptaciones:**



## Dinámicas sensoriales

### Juego: La cadena de los sentidos

**Descripción:** Los participantes trabajan en parejas, guiando a su compañero con los ojos vendados a través de un recorrido con obstáculos de diferentes formas, alturas, texturas, durezas, etc...

| Zona de juego          | Materiales                                                                              | Duración      |
|------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|---------------|
| Aula o espacio abierto | Antifaces y obstáculos (sillas, libros, conos, colchonetas de distintas formas, etc...) | 45-50 minutos |

#### Objetivo:

- Fomentar la empatía, la cooperación y la confianza.

### Juego: El sonido escondido

**Descripción:** Los niños se dividen en pequeños grupos y, mientras uno de ellos tiene los ojos vendados, un compañero emite un sonido utilizando la boca, un instrumento u otro utensilio, de modo que el participante sin visión intente adivinar de qué sonido se trata. Se puede aumentar la dificultad con sonidos más sutiles o combinaciones de varios a la vez.

| Zona de juego | Materiales                 | Duración      |
|---------------|----------------------------|---------------|
| Aula          | Antifaces, instrumentos... | 35-45 minutos |

#### Objetivo:

- Estimular la percepción auditiva, la atención y el trabajo en equipo mediante la identificación de sonidos.



## Dinámicas de expresión emocional

### Juego: El Árbol de los logros

**Descripción:** La profesional responsable de la actividad dibujará un árbol gigante en papel continuo. Los alumnos pegarán en él hojas (folios de colores con forma de hojas de árbol) en donde escribirán logros personales que hayan conseguido y de los que estén orgullosos.

| Zona de juego | Materiales                                                                                    | Duración   |
|---------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| Aula          | Papel continuo, folios de colores con forma de hoja, rotuladores, ceras, cinta adhesiva, etc. | 40 minutos |

#### Objetivo:

- Fomentar la autoestima, el reconocimiento personal y grupal.

### Juego: El Mural de los Sueños

**Descripción:** Cada niño dibujará o escribirá de manera libre un sueño o deseo personal en un mural compartido.

| Zona de juego | Materiales                                                                             | Duración      |
|---------------|----------------------------------------------------------------------------------------|---------------|
| Aula          | Cartulina grande, pinturas, rotuladores, pinceles, ceras, recortes de revistas, etc... | 30-40 minutos |

#### Objetivo:

- Fomentar la autoexpresión y la cohesión grupal.



## Dinámicas creativas

### Juego: Collage de la diversidad

**Descripción:** Los participantes crean un collage grupal que represente la diversidad del aula utilizando recortes de revistas, prensa, dibujos o materiales reciclados. Los menores tendrán que añadir contenido que los identifique o represente y a algunos de sus compañeros.

| Zona de juego | Materiales                                                                                           | Duración      |
|---------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|
| Aula          | Cartulinas, revistas, periódicos, pegamento, tijeras, rotuladores, ceras, elementos reciclados, etc. | 45-60 minutos |

#### Objetivo:

- Promover la creatividad, el respeto y el reconocimiento entre iguales.

### Juego: Historias Encadenadas

**Descripción:** Los participantes trabajarán en equipos de 5 o 6 niños. Cada grupo contará una historia en donde cada niño añadirá una frase a la historia grupal.

El profesional que coordine la actividad marcará diferentes temáticas para la creación de cada historia.

| Zona de juego | Materiales                 | Duración      |
|---------------|----------------------------|---------------|
| Aula o patio  | Pizarra para anotar ideas. | 20-30 minutos |

#### Objetivo:



- Fomentar la creatividad, la cooperación y la expresión verbal.

## Dinámicas de roles y simulación

### Juego: Teatro inclusivo

**Descripción:** En grupos de 5 o 6 menores, se representarán y contarán historias que consideren importantes y quieran transmitir al resto de la clase. Para la representación podrán utilizar disfraces y otros objetos que represente la temática elegida.

| Zona de juego | Materiales                                                  | Duración   |
|---------------|-------------------------------------------------------------|------------|
| Aula          | Disfraces, instrumentos musicales, juguetes, libros, etc... | 60 minutos |

### Objetivo:

- Fomentar la expresión artística, el trabajo en equipo y la imaginación.

### Juego: Juego de mímica: Actúa y adivina.

**Descripción:** Los participantes, en parejas, representan solo con mímica diferentes categorías para que el resto las adivine.

Pueden ser animales, profesiones, emociones, acciones o verbos, películas y cuentos infantiles, deportes, superhéroes y personajes, etc.

| Zona de juego | Materiales                                          | Duración      |
|---------------|-----------------------------------------------------|---------------|
| Aula          | Tarjetas de cartulina con los nombres y categorías. | 20-30 minutos |

### Objetivo:

- Ayudar a identificar y expresar emociones, promoviendo la empatía.



## Dinámicas de juego y movimiento

### Juego: La Tela Mágica

**Descripción:** Se extiende una tela grande o un paracaídas en el suelo y todos los niños se colocan alrededor sujetándola.

El juego tiene diferentes variantes que la persona que coordine la actividad irá diciendo y cambiando de manera aleatoria, previamente habiendo explicado el juego a los niños:

- **Las olas:** Los niños agitan la tela suavemente o con más fuerza para simular el movimiento del mar.
- **La cueva mágica:** Unos niños se meten debajo mientras los demás mueven la tela sobre ellos.
- **Pelota saltarina:** Se colocan pelotas de colores sobre la tela y los niños deben hacerlas rebotar sin que se caigan.
- **Cambio de lugar:** Se asignan colores o números a cada niño, y cuando la persona que coordine la actividad diga ese color o número, los niños que lo tengan deben correr por debajo de la tela y cambiar de lugar.

| Zona de juego           | Materiales               | Duración      |
|-------------------------|--------------------------|---------------|
| Espacio abierto o patio | Tela grande o paracaídas | 30-35 minutos |

### Objetivo:

- Fomentar la coordinación, el trabajo en equipo y la participación activa de todos los niños.



## PRIMER Y SEGUNDO CICLO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA (12 a 16 años)

El primer y segundo ciclo de la Educación Secundaria Obligatoria, que abarca los cursos de 1º y 2º; 3º y 4º de la ESO, representa una etapa clave en el desarrollo personal, emocional y social del alumnado. Durante estos años, los y las adolescentes comienzan a consolidar su identidad, a construir vínculos más complejos con su entorno y a desarrollar habilidades fundamentales.

En este contexto, las dinámicas educativas basadas en el juego y la participación activa se presentan como herramientas valiosas para trabajar de forma transversal distintas competencias y valores esenciales.

A continuación, se describen las dinámicas más adecuadas acorde a la edad y las necesidades detectadas, dichas dinámicas están orientadas a favorecer la comunicación interpersonal, estimular la creatividad, fomentar hábitos saludables, promover el trabajo en equipo y la cooperación, así como a potenciar la escucha activa, el respeto a la diversidad de opiniones, el autoconocimiento y la resolución de conflictos, entre otras.

| TIPO DE DINÁMICA                | ACTIVIDADES                          | PÁGINA |
|---------------------------------|--------------------------------------|--------|
| Dinámicas y actividades lúdicas | ● “Yo me presento, tú te presentas”. | 55     |
|                                 | ● Merienda <i>healthy</i> .          | 55     |
|                                 | ● El rompecabezas cooperativo.       | 56     |
|                                 | ● La torre de confianza.             | 56     |
|                                 | ● El mural grupal.                   | 57     |
|                                 | ● El círculo de opiniones.           | 57     |
|                                 | ● Hay una carta para ti.             | 58     |



## Yo me presento, tú me presentas

### Objetivos:

- Fomentar el conocimiento mutuo.
- Favorecer la comunicación interpersonal.

**Desarrollo:** Se explica que va a haber una fiesta, y que cada cual debe llevar algo, pero que empiece con la inicial de su nombre.

El primero comienza diciendo su nombre y lo que va a llevar a la fiesta. El segundo repite lo que dijo el anterior, y luego dice su nombre y lo que va a llevar a la fiesta. Por ejemplo:

- Yo soy Pablo y voy a llevar la música
- Él es Pablo y va a llevar la música y yo soy Ricardo y voy a llevar los refrescos.
- Él es Pablo y va a llevar la música, él es Ricardo y va a llevar los refrescos y yo soy Juana y voy a llevar el pastel.

## Merienda *healthy*

### Objetivos:

- Estimular la creatividad y la imaginación y establecer hábitos saludables y originales a la hora de alimentarse.

**Desarrollo:** Todos los componentes de los grupos tienen que participar en la elaboración de figuras con fruta. Una vez hechas las figuras se degustarán las figuras entre toda la clase. Ganará el grupo más original.

### Materiales

Frutas, cubertería, palos de pinchitos.

### Destinatarios

Alumnado de 1º y 2º de la E.S.O.



## El rompecabezas cooperativo

### Objetivos:

- Fomentar la colaboración y la comunicación entre los miembros del equipo.

**Desarrollo:** Prepara un rompecabezas sencillo (puede ser un puzle o una imagen dividida en varias partes).

Da una pieza del rompecabezas a cada estudiante.

Los estudiantes deben colaborar para completar el rompecabezas, pero cada uno solo tiene una parte. Para que el equipo complete el puzle, deben hablar entre ellos y ayudar a los demás a encontrar dónde encajan las piezas.

## La torre de confianza

### Objetivos:

- Fomentar la confianza mutua y la colaboración.

**Desarrollo:** Proporciona materiales como bloques de construcción (tipo Lego, piezas de cartón, tubos de papel, etc.).

El reto es construir la torre más alta posible en equipo, pero con la regla de que cada miembro debe participar en cada etapa, sumando una pieza o modificando lo que hace el compañero.

Durante el proceso, se les anima a comentar sus ideas y a respetar las contribuciones de todos los miembros.



## El mural grupal

### Objetivos:

- Trabajar en equipo para crear un proyecto común.

**Desarrollo:** Proporciona una gran hoja de papel o cartulina y materiales como rotuladores, lápices, recortes de revistas, pegatinas, etc.

Los menores deben crear un mural que represente algo que les identifique como grupo, como sus intereses comunes, su visión del futuro o una causa importante.

## El círculo de opiniones

### Objetivos:

- Fomentar la reflexión individual y el respeto por las opiniones de los demás.

**Desarrollo:** Los estudiantes se colocan en círculo y el facilitador plantea una pregunta abierta o afirmación (por ejemplo, "¿Qué significa para ti la amistad?" o "¿Es importante decir siempre la verdad?").

Cada alumno tiene la oportunidad de compartir su opinión, sin ser interrumpido, mientras los demás escuchan con atención.

Después de escuchar todas las respuestas, se puede abrir un espacio para reflexionar juntos sobre las diferentes opiniones, destacando el respeto hacia las ideas de los compañeros.



## Hay una carta para ti

### Objetivos:

- Favorecer el autoconocimiento.
- Desarrollar una autoestima positiva.

**Desarrollo:** Cada alumno escribe tres virtudes y tres defectos que crea tener en una hoja de papel, que guardará en un sobre. El sobre irá pasando por todos los compañeros, que habrán de sumar otras tres cualidades, pero no defectos.

Cada alumno leerá todo lo bueno que los demás piensan de él. “El objetivo es que lleguen a entender que todos somos distintos y, si bien todos tenemos defectos, también tenemos muchas cualidades que el resto aprecia”, argumenta Tarrés.

## La caja de preguntas

### Objetivos:

- Estimular la reflexión y la participación activa en un ambiente inclusivo.

**Desarrollo:** Prepara una caja donde los menores puedan colocar preguntas sobre temas que les interesen o que les preocupen. Las preguntas pueden ser anónimas para que se sientan más libres al escribirlas.

Luego, selecciona algunas preguntas y plantea un debate grupal sobre ellas. Todos los estudiantes pueden compartir sus opiniones sobre cada pregunta, fomentando el diálogo y la reflexión.



## El sí y el no

### Objetivos:

- Desarrollar la capacidad de argumentación y la escucha activa.

**Desarrollo:** Plantea una afirmación controvertida (por ejemplo, "¿Es bueno tener teléfono móvil en clase?") y divide al grupo en dos: uno debe defender el "sí" y el otro el "no".

Para defender las posturas, el dinamizador colocará en el suelo una cuerda, y las personas se tendrán que poner delante o detrás de la cuerda según las órdenes de la persona dinamizadora.

Cada grupo debe pensar en razones y ejemplos que apoyen su postura. Luego, se lleva a cabo un debate donde cada grupo presenta sus argumentos.

Al final, el grupo puede reflexionar sobre los puntos más interesantes o sorprendentes de ambos lados de la discusión y llegar a conclusiones.

## El semáforo de las emociones

### Objetivos:

- Aprender a regularse antes de reaccionar impulsivamente en un conflicto.

**Desarrollo:** Explica que el semáforo representa cómo reaccionamos en un conflicto:

- Rojo: Parar y reconocer la emoción.
- Amarillo: Pensar en soluciones posibles.
- Verde: Actuar con la mejor opción.

Presenta situaciones problemáticas y deja que cada niño practique el proceso.



## **ENTIDADES CON PROGRAMAS DE INTERVENCIÓN CON MENORES QUE PARTICIPAN EN EL PROYECTO DCA EN EL COLEGIO**

- Daño Cerebral ADACEA Alicante  
<https://www.adaceaalicante.org/>
- Daño Cerebral ADACCA Cádiz  
<https://adacca.es/>
- Daño Cerebral Sevilla  
<https://danocerebralsevilla.org/>
- Daño Cerebral Granada  
<https://dañocerebralgranada.org/>
- Daño Cerebral Jaén  
<https://dañocerebraljaen.org/>
- Dano Cerebral Santiago de Compostela  
<https://www.danocerebralsantiagodecompostela.org/>

## **ENTIDADES QUE OFRECEN SERVICIOS DE ATENCIÓN AL DCA INFANTIL**

En la página web de Daño Cerebral Estatal podrás encontrar un inventario de recursos de atención a menores con DCA públicos, privados o concertados especializados. Además, podrás acceder a guías, estudios y cuadernos especializados.

<https://fedace.org/>



914 178 905

[www.danocerebralestatal.org](http://www.danocerebralestatal.org)

### **Trabajamos para garantizar los Derechos y la Inclusión de las personas con Daño Cerebral Adquirido.**

Daño Cerebral Estatel representa al movimiento de asociaciones de personas con Daño Cerebral Adquirido y sus familias en España. Reclamamos servicios sociosanitarios públicos y de calidad y contribuimos al desarrollo de otros servicios que faciliten una atención continuada e integral.

Colabora



Entidades socias



Queremos conocer  
tu opinión