

1 DINÁMICA 1 • EL BOTÓN MÁGICO

¿Qué necesitamos para empezar a funcionar como equipo?



OBJETIVO

Conocer cómo llega cada alumno al grupo y favorecer que expresen de una forma sencilla qué pueden necesitar de sus compañeros durante los primeros días.



¿EN QUÉ CONSISTE?

Colocamos en el aula cuatro grandes tarjetas con los símbolos PLAY, PAUSA, AYUDA y TURBO. Cada alumno se sitúa junto al botón que mejor representa cómo se siente al comenzar el curso. Después explica brevemente su elección.



PLAY:

Tengo muchas ganas de empezar



PAUSA:

Necesito ir poco a poco



AYUDA:

Me gustaría que me ayudaran



TURBO:

Estoy lleno de energía



PASO A PASO

1. Presentamos los cuatro botones.
2. Cada alumno elige uno.
3. Se coloca junto a él.
4. Comparte, si quiere, el motivo de su elección.
5. Observamos cuántas formas diferentes hay de comenzar un mismo curso.



OTRA FORMA DE HACERLO

Entregar pequeñas pegatinas con los cuatro botones. Cada alumno pega una en una cartulina colectiva titulada: **ASÍ EMPEZAMOS NUESTRA AVENTURA.**



ACTIVIDADES
DE
INFANTIL
Y
PRIMARIA

2

DINÁMICA 2 • LA MOCHILA IMPOSIBLE

Tres cosas para comenzar una aventura juntos



OBJETIVO

Estimular la conversación, la creatividad y la toma de decisiones compartidas mientras el alumnado empieza a conocer los gustos y personalidad de sus compañeros.



¿EN QUÉ CONSISTE?

Planteamos este reto: Nuestra clase se marcha mañana a una aventura y solo podemos llevar tres cosas en una mochila. Pueden ser reales, imaginarias o incluso imposibles. En pequeños grupos tendrán que decidir qué tres objetos llevarían y explicar por qué.



una linterna



una máquina de hacer helados



un libro infinito



un perro robot



una manta voladora



PASO A PASO

1. Formamos grupos de 3 o 4 alumnos.
2. Presentamos el reto.
3. Cada participante propone un objeto.



4. El grupo negocia hasta quedarse únicamente con tres.
5. Finalmente presenta su mochila al resto de la clase.



OTRA FORMA DE HACERLO



Cambiar el escenario:

- Tres cosas para viajar a Marte.
- Tres cosas para vivir una semana en un castillo.
- Tres cosas para crear la clase perfecta.



3

DINÁMICA 3 · DETECTIVES DE DETALLES

Observar, descubrir y empezar a conocernos



OBJETIVO

Favorecer la atención, la comunicación y las primeras interacciones entre compañeros mediante un pequeño reto de observación.



¿EN QUÉ CONSISTE?

Por parejas, los alumnos se observan durante unos segundos. Después uno se gira y su compañero cambia un pequeño detalle: subirse una manga, cambiar un lápiz de mano, quitarse una pulsera, mover la goma del pelo o cambiar de lugar un objeto. El compañero deberá descubrir qué ha cambiado.



PASO A PASO

1. Formamos parejas al azar.
2. Se observan durante 20 segundos.
3. Uno se gira.
4. El otro modifica un pequeño detalle.
5. El detective intenta descubrirlo.
6. Intercambian los papeles.

Al terminar pueden contarse una cosa sobre ellos que no se pueda descubrir simplemente mirando.



OTRA FORMA DE HACERLO

Realizar la actividad en equipos. Un alumno sale unos segundos del grupo mientras los demás cambian tres pequeños detalles. Cuando regrese tendrá un minuto para descubrirlos.



4

DINÁMICA 4 • EL PUENTE DE LAS COINCIDENCIAS

Cada cosa que compartimos construye un puente



OBJETIVO

Descubrir intereses comunes entre compañeros y visualizar que siempre podemos encontrar algún punto de conexión con los demás.



¿EN QUÉ CONSISTE?

Por parejas reciben dos islas de papel separadas. Para construir un puente entre ellas deberán descubrir cosas que tienen en común. Por cada coincidencia encontrada colocan una tira de papel entre ambas islas.



EJEMPLOS DE COINCIDENCIAS

- Nos gustan los perros
- Tenemos hermanos
- Nos encanta nadar
- Preferimos la pizza
- Nos gusta dibujar



PASO A PASO

1. Formamos parejas que normalmente no trabajen juntas.
2. Entregamos dos islas y varias tiras de papel.
3. Tienen tres minutos para conversar.
4. Cada coincidencia se escribe en una tira.
5. Van construyendo su puente.
6. Al terminar leen al grupo la coincidencia que más les ha sorprendido.



OTRA FORMA DE HACERLO

Crear un gran puente colectivo de la clase. Cada alumno añade una pieza con algo que comparte con otro compañero.



5 DINÁMICA 5 • LA FOTO CONGELADA



Una escena sin palabras puede contar muchas cosas



OBJETIVO

Fomentar la expresión corporal, la imaginación, la cooperación y la comunicación entre alumnos que todavía se conocen poco.



¿EN QUÉ CONSISTE?

En grupos de 4 o 5 alumnos reciben una situación secreta. Sin hablar tendrán que crear juntos una estatua colectiva o fotografía congelada que represente esa situación. El resto de la clase deberá descubrir qué están representando.



El recreo perfecto



Una expedición espacial



Una clase muy divertida



Un equipo celebrando algo increíble



PASO A PASO

1. Formamos pequeños equipos.
2. Entregamos una situación secreta.
3. Dispondrán de dos minutos para prepararla.
4. Adoptan su posición y se quedan completamente quietos.
5. El resto observa y propone respuestas.
6. El grupo explica finalmente su escena.



OTRA FORMA DE HACERLO

El docente comienza una estatua. Uno a uno, los alumnos se van incorporando libremente hasta crear una gran fotografía congelada de toda la clase.



6

DINÁMICA 6 • LA CAJA DE LOS ¿Y SI...?



Preguntas imposibles para descubrir respuestas sorprendentes



OBJETIVO

Generar conversaciones espontáneas y divertidas que permitan conocer aspectos diferentes de los compañeros sin recurrir a las preguntas habituales de presentación.



¿EN QUÉ CONSISTE?

Preparamos una caja con preguntas imaginativas que comienzan por ¿Y si...? Cada alumno saca una tarjeta y responde. No existen respuestas correctas. El objetivo es sorprendernos y conversar.

- ☆ ¿Y si pudieras inventar una asignatura nueva?
- ☆ ¿Y si durante un día pudieras hablar con los animales?
- ☆ ¿Y si el colegio estuviera en otro planeta?
- ☆ ¿Y si pudieras tener un superpoder durante el recreo?
- ☆ ¿Y si tu mochila pudiera hablar?



PASO A PASO



1. Colocamos todas las preguntas en una caja.
2. Nos sentamos formando un círculo.
3. Cada alumno extrae una tarjeta.
4. Lee la pregunta.
5. Piensa durante unos segundos.
6. Comparte su respuesta.
7. Otro compañero puede realizarle una pregunta relacionada.



OTRA FORMA DE HACERLO

Cada alumno inventa su propio ¿Y si...? y lo introduce anónimamente en la caja. Después utilizamos esas preguntas en una segunda ronda.

