

# 10 ACTIVIDADES

Para empezar  
el curso con buen pie





1

# Pasa la bola

Para esta actividad nos situamos todos en círculo. Empieza el maestro/a diciendo su nombre y pasando la pelota al que tiene a su derecha, así todos hasta completar el círculo. A partir de ese momento quien tiene la pelota se la tiene que lanzar a cualquier compañero diciendo primero su nombre. La dinámica debe ser rápida para que sea divertida, además deberemos gestionar el juego para que todos los alumnos reciban la pelota varias veces.





2

## Nombres enlazados

Esta actividad consiste en escribir los nombres de toda la clase en la pizarra, pero utilizando al menos una letra ya escrita de otro nombre. Podemos empezar por el maestro que debe salir a la pizarra, presentarse y escribir su nombre. Luego cada alumno va saliendo, presentándose al grupo y escribiendo su nombre utilizando al menos una letra ya escrita en otro nombre. Con esta actividad los alumnos fijan su atención en cómo se escriben los nombres de sus compañeros y fortalece el sentimiento de grupo al quedar todos los nombres entrelazados..



# 3

## Presenta a tu pareja

Para los primeros días de clase, debemos crear parejas de cromos, papeles o adhesivos siguiendo un patrón: por ejemplo, parejas de objetos relacionados (un cromo tiene una flor y otro una regadera, barca/remo, lapicero/sacapuntas, etc.). Repartimos los cromos a los alumnos y les pedimos que busquen a su pareja. Una vez formadas las parejas, cada alumno tiene que entrevistar a sus compañero para lo que podemos sugerir algunas preguntas como: ¿Cuál es tu color favorito? ¿Qué es lo que más te gusta hacer? ¿Cuál es la signatura que más te gusta? Luego, cada alumno presentará a su compañero al resto de la clase.





4

## La estrella

Para esta actividad dibujaremos una estrella en la pizarra. Cada alumno sale a la pizarra, escribe su nombre junto a la estrella y en cada punta una información relacionada consigo mismo. Por ejemplo: azul, 3, pizza, bicicleta, Londres. El resto de alumnos debe adivinar con preguntas de respuesta sí o no a qué corresponde cada dato.

Se recomienda que empiece el maestro con sus propios datos, esto ayuda a establecer las reglas del juego y a que los alumnos nos conozcan mejor.





5

## La Telaraña

Para esta actividad utilizaremos un ovillo de lana o una bobina de cuerda. Los alumnos se sientan en círculo y uno de ellos empieza con el ovillo en la mano compartiendo con el grupo su nombre y una información sobre sí mismo, algo que han hecho en vacaciones, algo que les gusta o que no les gusta, etc.:

Cualquier otro alumno que tenga una relación con ese dato puede levantar la mano. El alumno seleccionado dirá su nombre, explicará la relación con el dato que ha compartido María y dará un nuevo dato.

Según los alumnos van compartiendo sus datos, van pasando el ovillo y sujetando el cordón, así se va creando una red de relaciones entre todos los miembros de la clase.

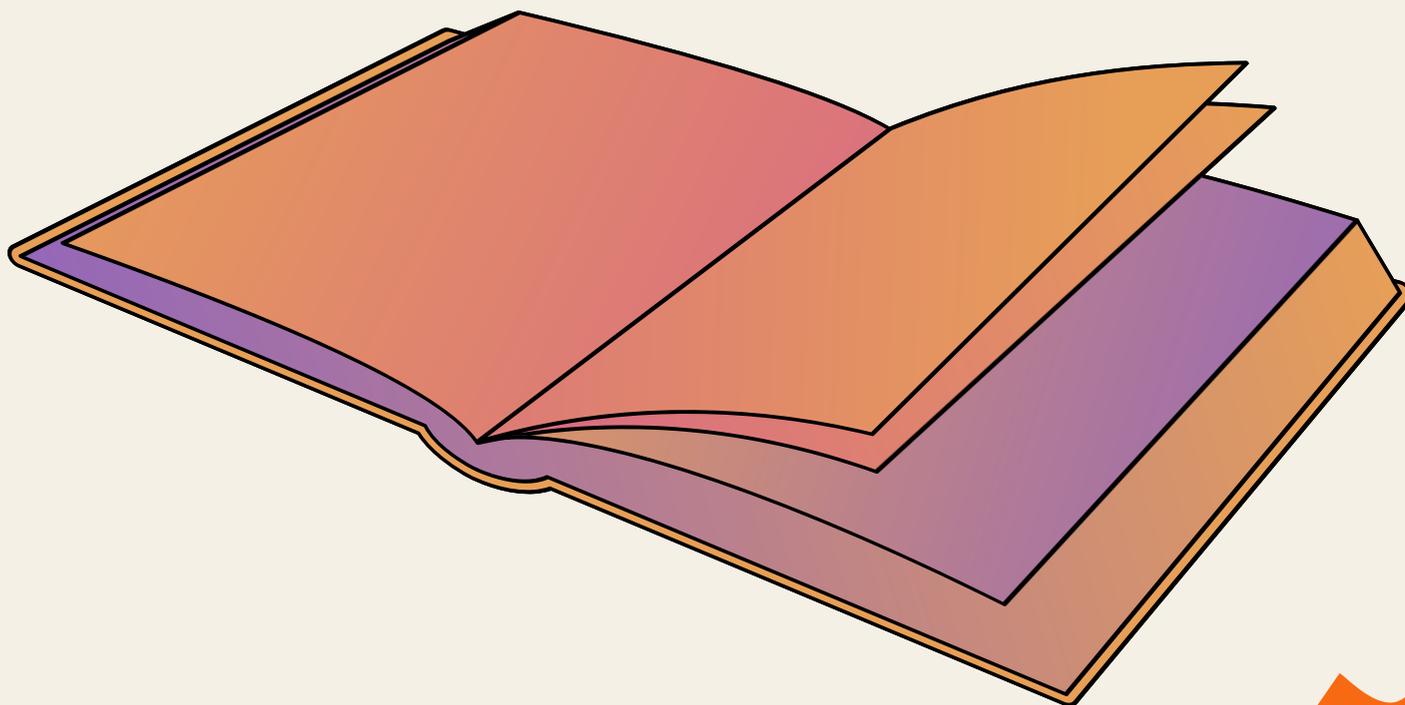


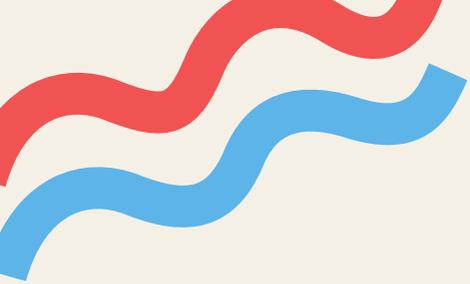


6

# Cuento hilado

Para esta actividad del primer día de clase, el docente comienza a inventarse una historia. Podrás incluir algún objeto o animal como protagonista y, después, introducir a uno de los alumnos. Cuando se nombra al alumno debe continuar él la historia e introducir a otro de los compañeros. Al final, el último alumno puede terminar el cuento incluyendo al maestro.





7

# Periódico de la clase

Después de las vacaciones, seguro que tus alumnos tienen muchas aventuras que contar. Por eso, el primer día de clase pueden convertirse en periodistas. Cada uno tendrá que pensar y escribir una buena noticia: un lugar que visitó, alguien a quien conoció, etc. Entre todos, se elaborará un pequeño periódico o un mural con todas las noticias.

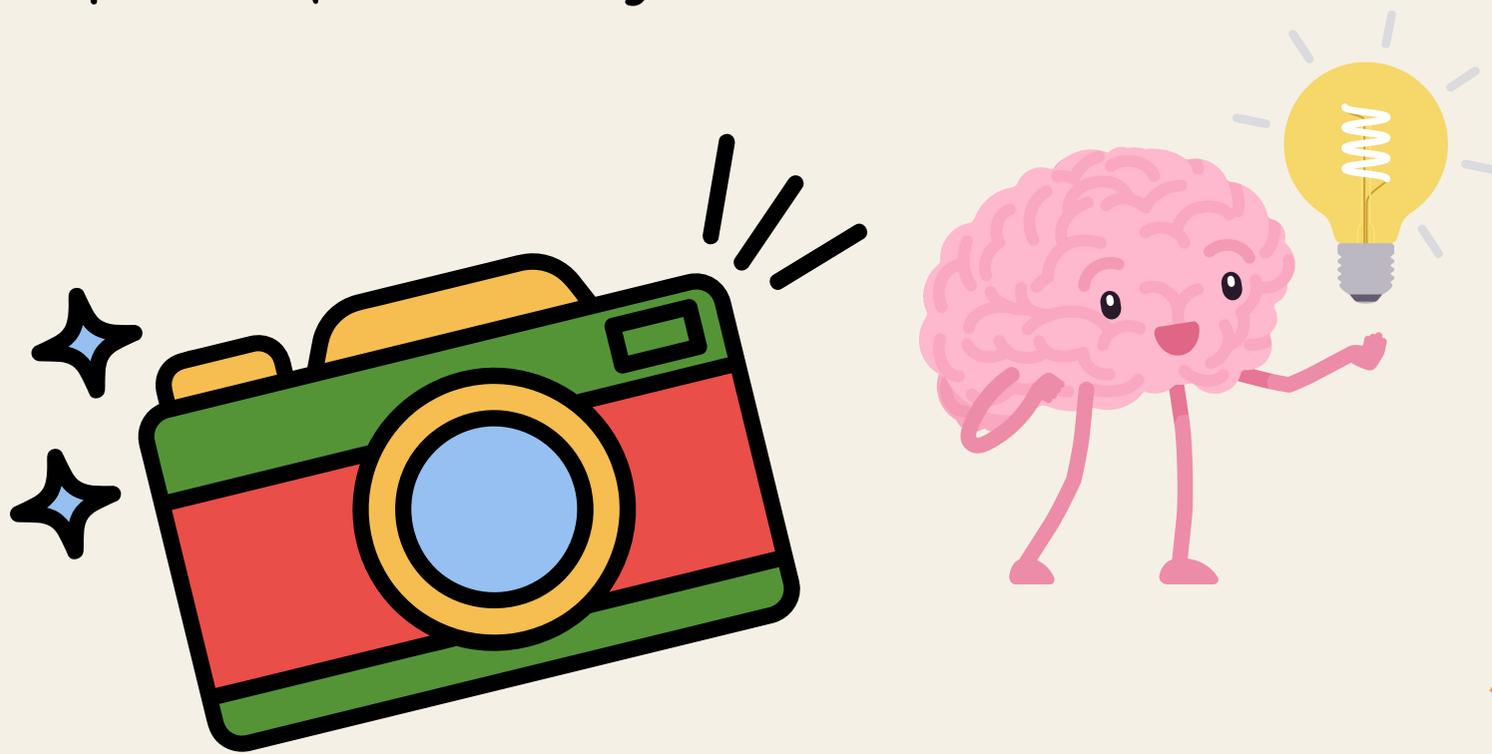


# 8

## Fotografía mental

Un alumno o tú mismo se la para. Los demás deben juntarse y posar como si se tratara de una fotografía. Durante un par de minutos tienes que memorizar cómo están colocados los alumnos.

Después, te das la vuelta y les dejas unos segundos para que cambien alguna posición o algún elemento. Al voltearte, tendrás que adivinar qué ha cambiado en la fotografía. Si adivinas quién se ha movido, puede ser ese niño el que se la pare en la siguiente ronda.



# Verdadero o falso

El profesor se encarga de diseñar una ficha que el alumno debe rellenar con su nombre, número de hermanos, libro favorito, deporte que practica, lugares a los que ha viajado, color preferido y otras aficiones. Pueden escribir datos inventados o reales. El juego consiste en leer en voz alta la hoja y que el resto de compañeros adivinen cuáles son los datos verdaderos y cuáles los falsos. Se trata de una dinámica indicada a partir de tercero de Primaria y hasta los primeros cursos de ESO.





10

# Adivina quién

En esta actividad, cada uno escribe algo sobre él en un papel (una afición, canción, comida o color favoritos), y se guardan todos en un sobre o estuche. Después, van sacando los papeles de uno en uno e intentan adivinar a quién corresponden.

