

Dinámicas

-para la vuelta al cole-

@derechoavolar CON @orientaciónandújar



Dinámica 1

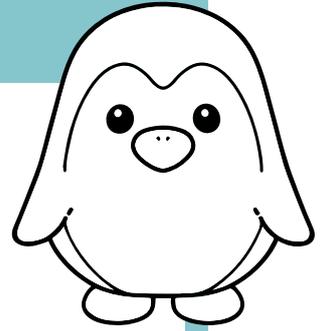
Conocen sus nombres y personalizan su tarjeta.

opción 1. ANIMALES

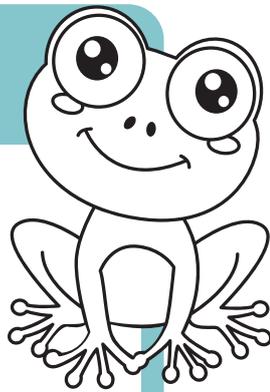
MI NOMBRE ES:



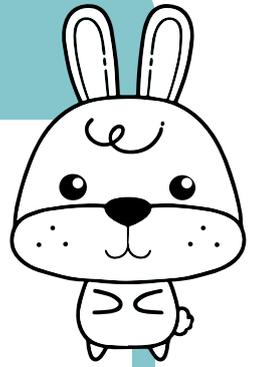
MI NOMBRE ES:



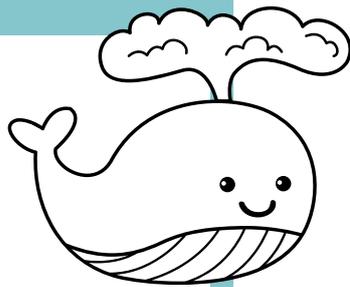
MI NOMBRE ES:



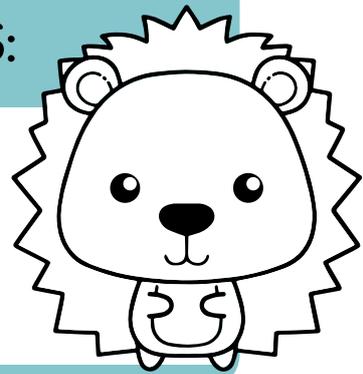
MI NOMBRE ES:



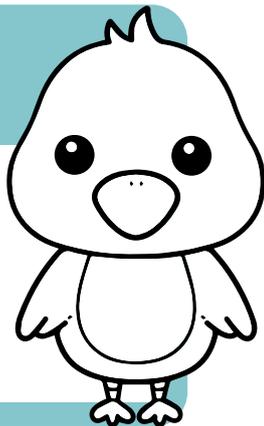
MI NOMBRE ES:



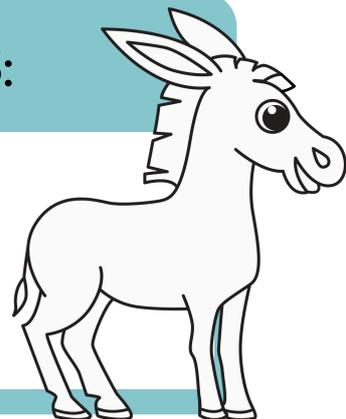
MI NOMBRE ES:



MI NOMBRE ES:



MI NOMBRE ES:

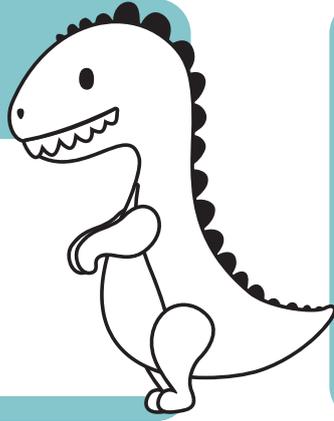


Dinámica 1

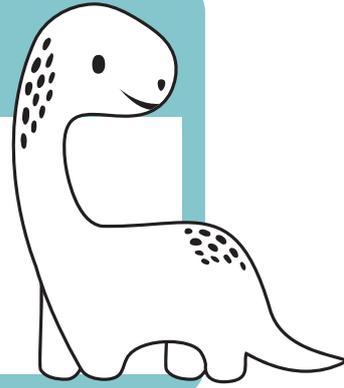
Pueden intercambiarlas y jugar a adivinar, describiendo al compañero.

opción 2 DINOSAURIOS

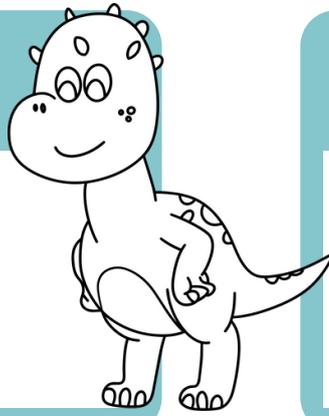
MI NOMBRE ES:



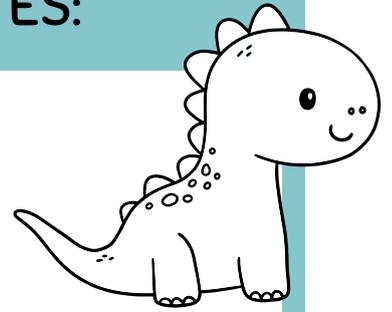
MI NOMBRE ES:



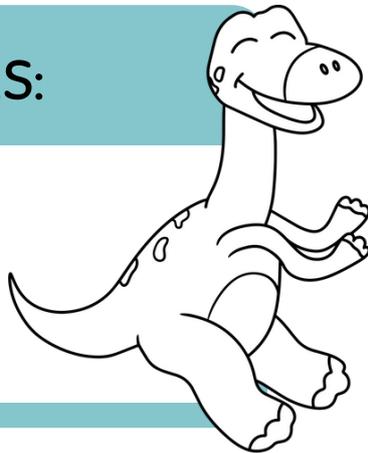
MI NOMBRE ES:



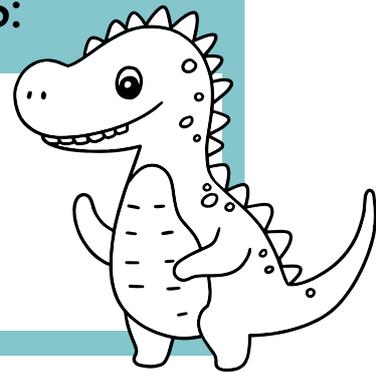
MI NOMBRE ES:



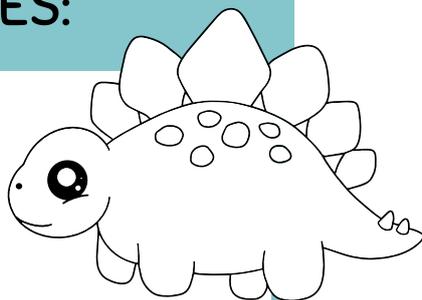
MI NOMBRE ES:



MI NOMBRE ES:



MI NOMBRE ES:



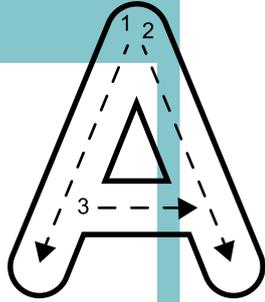
MI NOMBRE ES:



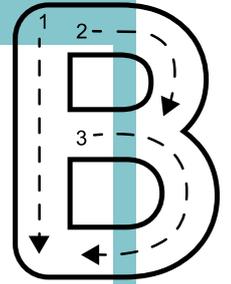
Dinámica 1

opción 3 INICIALES

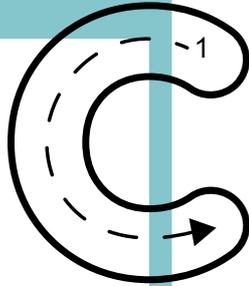
MI NOMBRE ES:



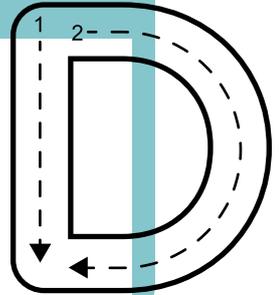
MI NOMBRE ES:



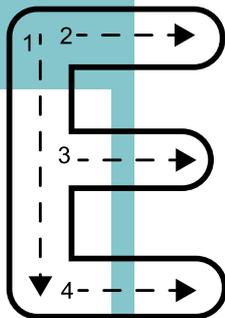
MI NOMBRE ES:



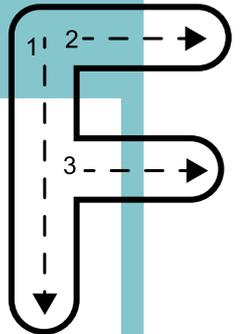
MI NOMBRE ES:



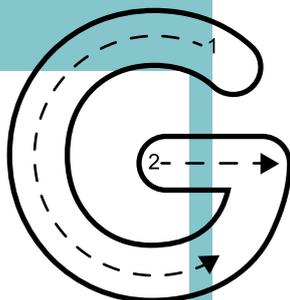
MI NOMBRE ES:



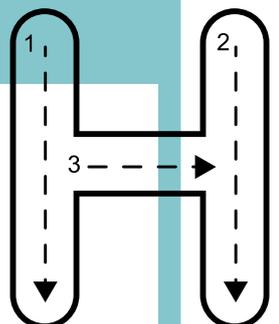
MI NOMBRE ES:



MI NOMBRE ES:



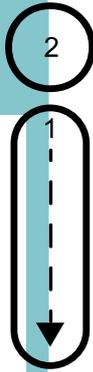
MI NOMBRE ES:



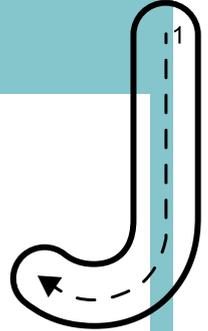
Dinámica 1

opción 3 INICIALES

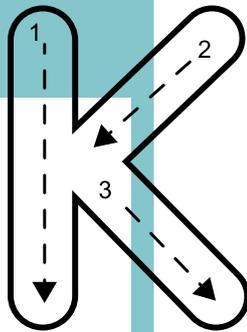
MI NOMBRE ES:



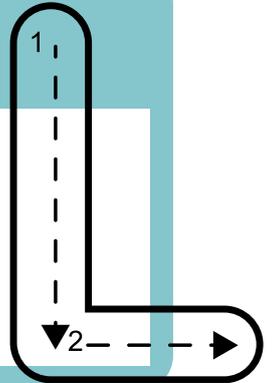
MI NOMBRE ES:



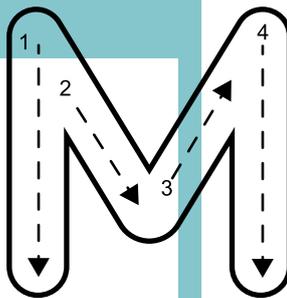
MI NOMBRE ES:



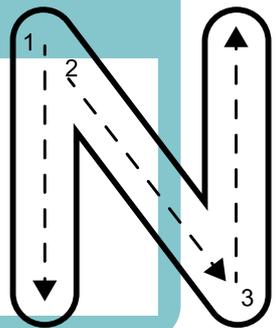
MI NOMBRE ES:



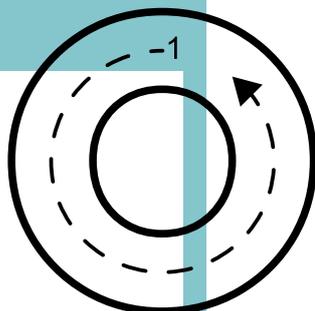
MI NOMBRE ES:



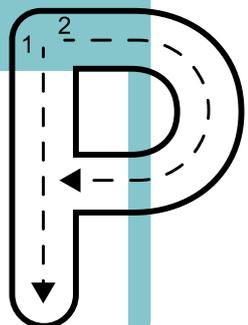
MI NOMBRE ES:



MI NOMBRE ES:



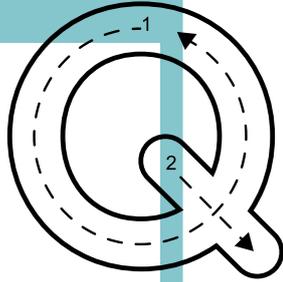
MI NOMBRE ES:



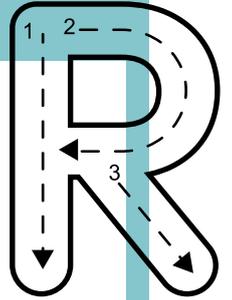
Dinámica 1

opción 3 INICIALES

MI NOMBRE ES:



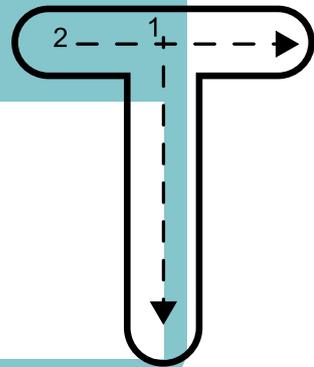
MI NOMBRE ES:



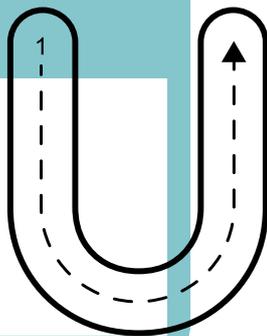
MI NOMBRE ES:



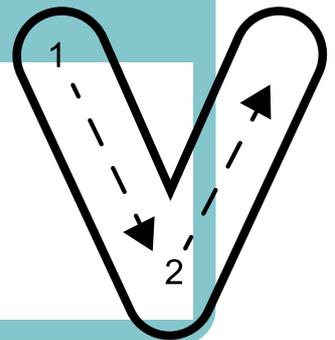
MI NOMBRE ES:



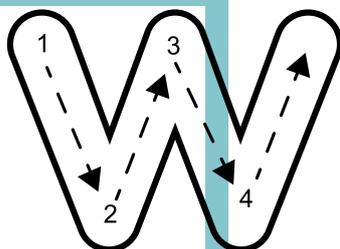
MI NOMBRE ES:



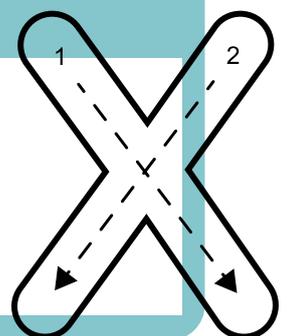
MI NOMBRE ES:



MI NOMBRE ES:



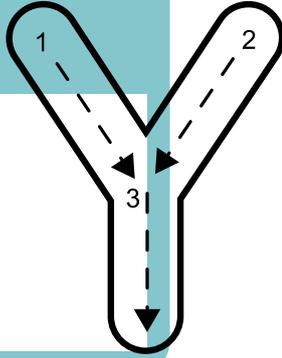
MI NOMBRE ES:



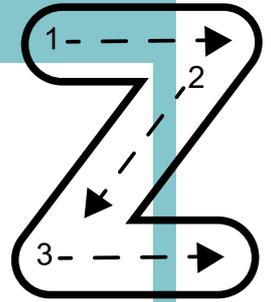
Dinámica 1

opción 3 INICIALES

MI NOMBRE ES:



MI NOMBRE ES:



MI NOMBRE ES:

Dinámica 2

Al ritmo de la música, repetirán estos versos buscando de uno a uno a un compañero que lo repita:

En el bosque de bambú,
salta un gnomo, ¡patín patán
patún!

Con su gorro colorado,
y un tambor bien afinado.
Baila al ritmo del tambor,
y en sus pasos hay sabor,
patín patán, ¡qué emoción!



Dinámica 3

EL BINGO DE LAS PRESENTACIONES

Encuentra a compañeros que cumplan con las características del bingo, apunta su nombre y haz línea o bingo.

BINGO



Dinámica 4

El telar de la amistad

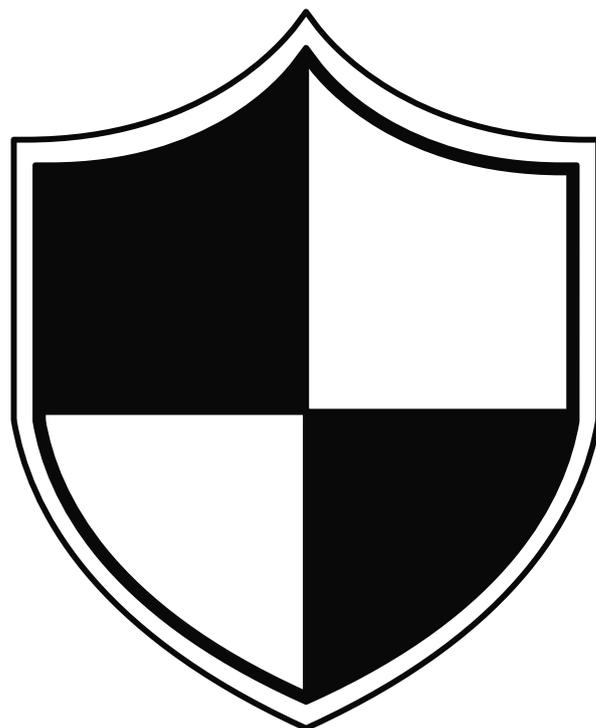
Sentados en círculo, uno comienza con un ovillo de lana o cuerda, menciona su plan favorito del verano. Luego lanza el ovillo a otro compañero manteniendo sujeto un extremo de la cuerda. El siguiente contesta a la pregunta y así sucesivamente, hasta que todos hayan participado. Al final, habrán formado un "telar" con la cuerda que representa la conexión entre todos.



Dinámica 5

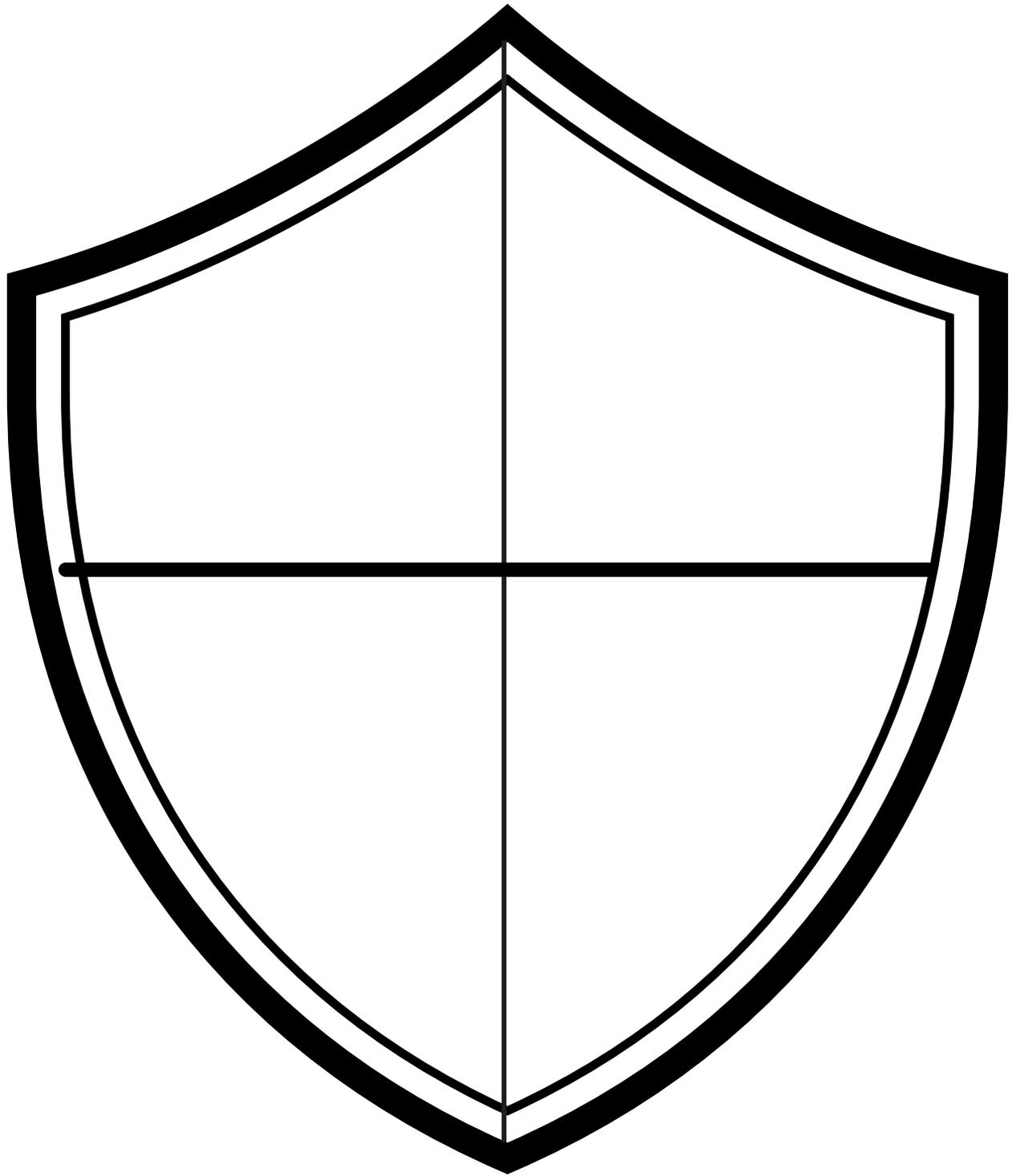
Mi escudo personal.

Cada alumno/a recibe una hoja de escudo dividida en cuatro secciones. En cada sección, deben dibujar sobre algún tema relacionado con el verano, como su familia, algo que les gusta hacer, su sueño para el futuro y un lugar que les gustaría visitar. Luego, pueden compartir su escudo con la clase o en pequeños grupos para tratar de adivinar el escudo personal de cada alumno.



Dinámica 5

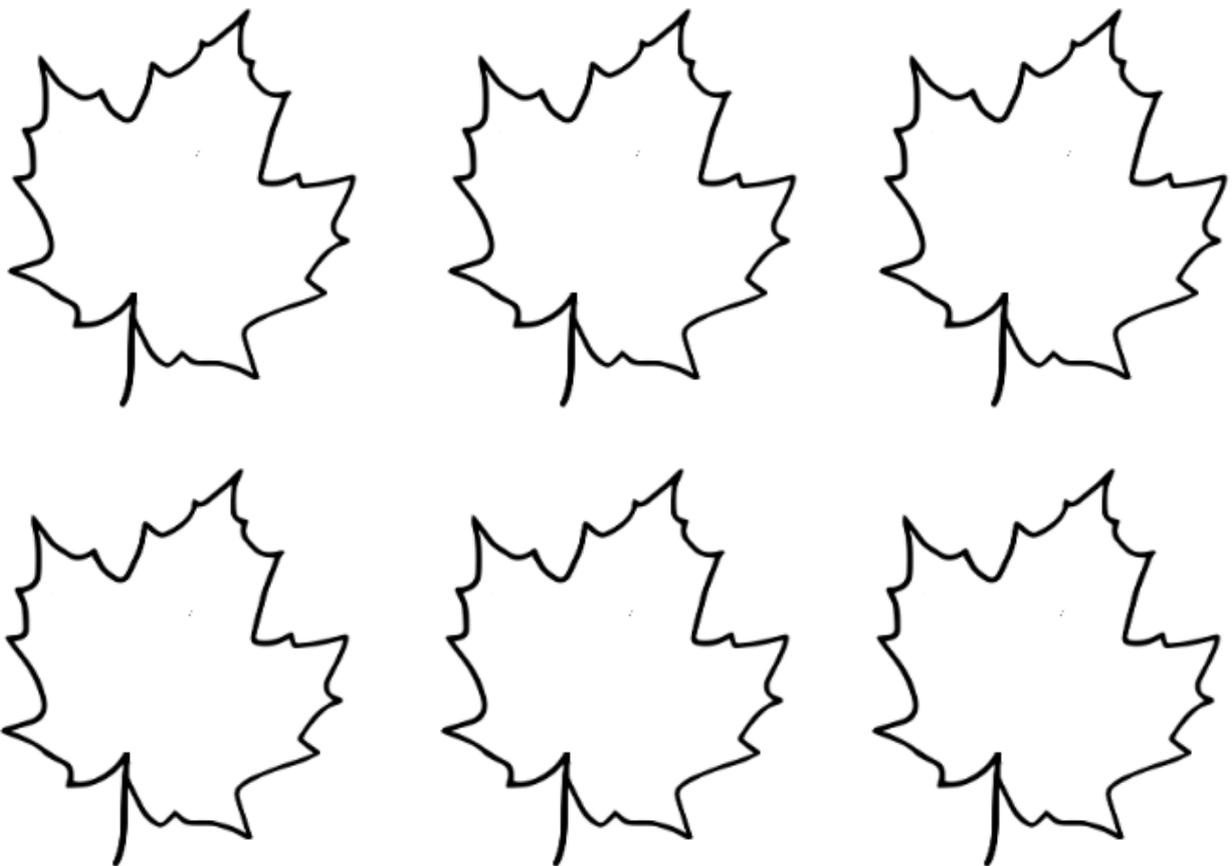
Mi escudo personal



Dinámica 6

El árbol de los sueños

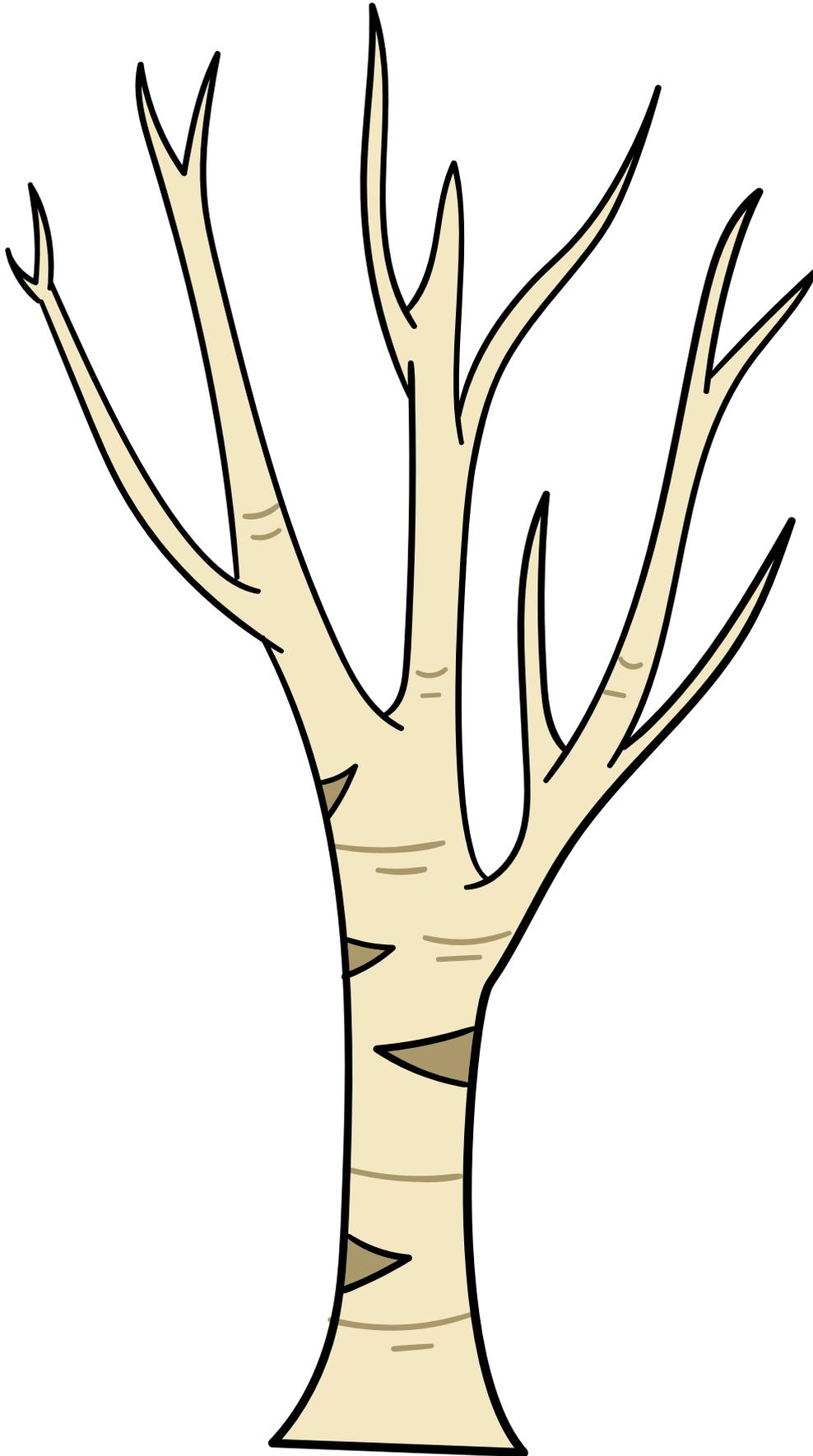
Se coloca un árbol dibujado en la pared y se reparte a cada alumno una hoja en forma de hoja de árbol. En ella, los estudiantes escriben un sueño o una meta para el curso. Luego, las "hojas" se pegan en el árbol. Este árbol puede mantenerse durante todo el curso y revisarse al final para ver qué sueños se cumplieron.



(imprime y recorta una hoja para cada alumno/a)

Dinámica 6

El árbol de los sueños



Dinámica 1

El reloj de la amistad

Los niños y las niñas caminarán por el aula mientras suena música. Cuando ésta se detenga, debes decir en voz alta una hora del reloj (por ejemplo, "las 3 en punto"). Los niños deberán buscar a otros compañeros y formar un grupo de tres personas (ya que has dicho las 3 en punto).

Una vez en grupo, los niños se presentan de nuevo y dicen algo sobre ellos (puede ser algo diferente cada vez: su color favorito, su juguete favorito, etc.). Repite el proceso varias veces, cambiando la hora y, por lo tanto, el número de niños que deben unirse en cada grupo (por ejemplo, para las 5 en punto, el grupo debe ser de cinco niños).

Para terminar, cada uno pegará su pegatina en la hora que más les ha gustado, decorando así el reloj que simbolizará la unión y la amistad.



Dinámica 1

El reloj de la amistad



(Puedes imprimir este reloj como modelo).

El objetivo de esta dinámica es que los alumnos creen etiquetas adhesivas para intentar pegárselas a sus compañeros. Previamente, estas etiquetas podrán tener algún adjetivo (“el más risueño”, “la más dormilona”, etc), los corredores deberán poner estas etiquetas, y el que sea “etiquetado” se convertirá de nuevo en corredor, buscando al que más le convenga esa “etiqueta”.

“Risueño”

“Dormilón”

“Divertido”

“Ingenioso”

“Generoso”

“Fanfarrón”

SOPA DE LETRAS

S	T	W	R	I	A	R	S	F
E	O	E	M	U	N	H	D	L
J	A	M	O	N	I	T	U	O
O	L	R	B	T	C	A	P	T
D	L	A	U	R	S	Y	S	A
T	A	S	T	O	I	A	R	D
O	R	T	H	F	P	L	Y	O
D	N	O	U	I	E	P	L	R
G	A	F	A	S	L	Q	U	A

PLAYA
FLOTADOR
PISCINA

SOMBRILLA
TOALLA
GAFAS

Dinámica 10

“Bienvenido al cole”

Dibuja y envía a tu compañero/a una postal con un propósito para el nuevo curso para empezar con mucha energía y entusiasmo.

POSTCARD

THIS SPACE FOR WRITING MESSAGES.

The postcard template features a wavy line and circle stamp area at the top. Below this is a double horizontal line. The main body of the postcard is divided into two sections by a double horizontal line. The left section contains five vertical dashed lines for writing. The right section contains five vertical solid lines for writing.