

RECURSO
PARA EL
INICIO DE CURSO



¡PREGUNTAS
DIVERTIDAS PARA
CONOCERNOS
MEJOR!

CONOCE A TU SUPERCCLASE

30 TARJETAS PARA CONOCERNOS, JUGANDO,
RIÉNDO Y CREANDO CONEXIONES DESDE EL PRIMER DÍA



5 FORMAS DE JUGAR



NOS CONOCEMOS
MEJOR



CREAMOS UN
AMBIENTE POSITIVO



FOMENTAMOS LA
CONEXIÓN



DESARROLLAMOS
LA EMPATÍA



APRENDEMOS
JUGANDO

NORMAS DE USO

POR FAVOR, LEE CON ATENCIÓN

Este material ha sido creado con mucho cariño, dedicación y pensado para ayudarte a enseñar, inspirar y acompañar.

Al adquirirlo, aceptas las siguientes condiciones de uso:

✓ SÍ PUEDES:



Utilizar el material en tu aula, con tus alumnos.



Usar el material para tu formación o desarrollo profesional.



Imprimir el material tantas veces como necesites para uso personal en tu clase.



Compartir el enlace de mi tienda o de mis redes para que otras personas puedan conocer mis materiales.



Dejar una valoración o reseña si el material te ha resultado útil. ¡Tu opinión me ayuda a seguir creciendo!

✗ NO PUEDES:



Vender, revender o distribuir este material o parte de él.



Copiar, modificar o claiming como tuyo este material.



Subir el material a internet, plataformas, redes sociales o compartirlo en grupos.



Utilizar el material con fines comerciales.



Eliminar o modificar las marcas de agua, logotipos o créditos del material.

¡GRACIAS!

Gracias por valorar mi trabajo y por apoyar a una creadora independiente. Cada descarga, cada impresión y cada palabra bonita me motivan a seguir creando recursos de calidad para docentes y familias como tú.



¿Quieres más ideas, recursos y novedades?

Sígueme en Instagram: [@rincon360oficial](https://www.instagram.com/rincon360oficial)



Si pudieras
tener cualquier
criatura como
mascota,
¿cuál elegirías?



Si pudieras
pedir un
deseo,
¿qué pedirías?



Si pudieras
viajar a
cualquier lugar,
¿adónde irías?



Si viajaras
al espacio,
¿qué tres cosas
te llevarías?



¿Cuál sería
tu nombre de
superhéroe o
superheroína?



Si tuvieras
un **robot**
ayudante,
¿qué le
pedirías?



Si pudieras
tener un
superpoder,
¿cuál sería?



Si tuvieras
una varita
mágica
durante un día,
¿qué harías?



¿Qué
canción
te encanta
escuchar?



¿Prefieres
verano o
invierno?



¿Cuál es
tu **animal**
favorito?



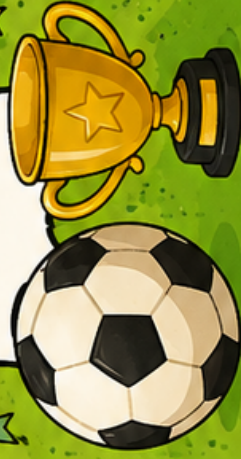
¿Cuál es tu
sabor de
helado
favorito?



¿Cuál es
tu **color**
favorito?



¿Qué **deporte**
o actividad
te gusta
más?



¿Cuál es
tu **comida**
favorita?



¿Cuál es tu
película o
serie
favorita?



¿Qué te gusta
hacer en tu
tiempo libre?



¿Qué cualidad
valoras más en
un amigo o
amiga?



¿Qué cosa
te hace muy
feliz?



¿Cuál es tu
día favorito
del año?



¿Qué se te da
especialmente
bien?



¿Qué te
gustaría
aprender este
curso?



¿Qué cosa
te hace reír
muchísimo?



¿Qué es lo que
más te gusta
del cole?



¿Cantar
o bailar?



¿Volar
o hacerse
invisible?



¿Chocolate
o fresa?



¿Día
o noche?



¿Playa
o montaña?



¿Dulce
o salado?



¿Perros
o gatos?



¿Videojuegos
o juegos
de mesa?





5 FORMAS DE JUGAR CONOCE A TU SUPERCLASE



30 TARJETAS PARA CONOCERNOS, JUGANDO, RIENDO Y CREANDO CONEXIONES DESDE EL PRIMER DÍA

1

LA CADENA DE SUPERPREGUNTAS

Un alumno saca una tarjeta y responde. Después elige a otro compañero, que saca una nueva tarjeta y responde. Este elige al siguiente y así sucesivamente.

👉 **Regla:** nadie puede ser elegido dos veces hasta que todos hayan participado.



2

LA TARJETA VIAJERA

Los alumnos se colocan en círculo y van pasando una tarjeta mientras suena música. Cuando el profe para la música, quien tenga la tarjeta debe responder a la pregunta. Después se cambia de tarjeta y vuelve a empezar.

★ Perfecta para darle movimiento y emoción al juego.



3

ENCUENTRA A ALGUIEN COMO TÚ

Cada alumno recibe una tarjeta, responde mentalmente y empieza a preguntar a sus compañeros hasta encontrar a alguien cuya respuesta coincida con la suya.

¿Playa o montaña? → ¡Montaña! → ¡Yo también!

★ Ideal para descubrir cosas en común.



4

EL SUPERHÉROE MISTERIOSO

Un alumno saca una tarjeta y responde en secreto al profesor. El profesor dice la respuesta en voz alta y el resto intenta descubrir quién la ha dado.

Por ejemplo:
"Esta persona elegiría poder hablar con los animales..."



★ Da pie a risas y hace que empiecen a recordar cosas de sus compañeros.



5

DOS BANDOS, UNA ELECCIÓN

Especialmente divertida con las tarjetas de dos opciones. El profesor lee: "¿Perros o gatos?". Los que eligen perros se desplazan a un lado del aula y los que eligen gatos, al otro. Después se pregunta a algunos por qué han elegido esa opción.

★ Podemos hacerlo con verano/invierno, dulce/salado, cantar/bailar, volar/ser invisible... y visualmente descubren enseguida qué tienen en común con los demás.

