

Ebook:

DINÁMICAS Y CONSEJOS PARA UN PRIMER DÍA DE CLASES REDONDO

**INCLUYE DINÁMICAS
SIN CONTACTO**



ÍNDICE:

1. **Introducción**
2. **¿Qué debemos tener en mente el primer día? Ideas y consejos**
3. **Actividades y dinámicas para el primer día**
 - a. **Con contacto**
 - b. **Sin contacto**

INTRODUCCIÓN:

Se acerca la vuelta a clases y a muchos nos invaden los nervios. ¿Qué puedo hacer el primer día de colegio? ¿Cómo hago para conectar con todos mis alumnos? ¿Será este curso como los anteriores?

Son preguntas que a todos nos pasan por la cabeza y no, **no eres la única persona con nervios en el cuerpo**. Este año ha sido un año bastante extraño, tanto para nosotros como para nuestros alumnos, por lo que la vuelta al colegio para muchos será algo esperado después de tanto tiempo fuera de las aulas.

Por ello, para facilitarte la vuelta al cole, te ofrecemos algunos consejos que te ayudarán en el primer día de clases.

¿QUÉ DEBEMOS TENER EN MENTE EL PRIMER DÍA?

LA BIENVENIDA:

Prepararse para recibir a tus alumnos y alumnas en clase es una de las partes más importantes. Para ello, debemos **organizar y decorar el aula**, para que los alumnos y alumnas **se sientan motivados al entrar en ella y la relacionen con un ambiente acogedor**. Además, puedes buscar una manera especial de **darles la bienvenida**: un saludo nuevo, una canción... ¡sé original!



¿QUÉ DEBEMOS TENER EN MENTE EL PRIMER DÍA?

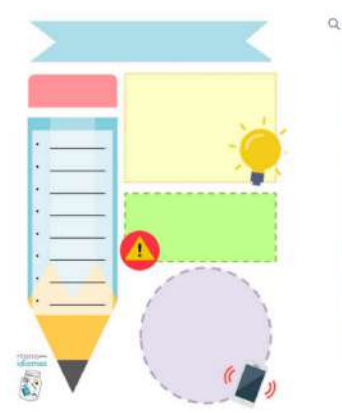
ORGANÍZATE:

Sabemos que **no es fácil mantenerse organizado** durante todo el curso. Aun así, hay **elementos básicos** que debemos controlar: apuntar las **fechas importantes**, recordar qué debemos **hacer ese día, a qué madres o padres debemos llamar**, etc.

Ser y estar organizados transmitirá seguridad a los papis y mami y, por supuesto, mejorará la experiencia de tus alumnos y alumnas. **Para conseguirlo necesitaremos un buen planificador semanal.** Algunos planificadores muy top que nos permitirán mantener nuestro día a día más ordenado son los siguientes:



ORGANIZADOR PARA PROFES



ORGANIZADOR PROFE / THINGS TO DO

¿QUÉ DEBEMOS TENER EN MENTE EL PRIMER DÍA?

RECUERDA LOS NOMBRES DE TUS ALUMNOS/AS

Imagina a un maestro o maestra que **no recuerde los nombres** de sus alumnos. **¿Cómo crees que eso les hará sentir?**

Por eso, uno de los esenciales para los primeros días de clase es **saberse los nombres** de todos los alumnos y alumnas. Cuanto antes sepamos los nombres, mejor, ya que hará que nuestros alumnos **se sientan más valorados y valoradas**. Te recomendamos este material:



DNI SECRETO

¿QUÉ DEBEMOS TENER EN MENTE EL PRIMER DÍA?

CONOCE LA ESCUELA Y A TUS COMPAÑEROS

Una parte esencial de nuestro trabajo en una escuela es la cohesión. Para lograrla debemos **conocer bien tanto el espacio como la gente que la integra**. Construye una relación con el personal del colegio: con profesores y profesoras de diferentes grados, con tus superiores, conserjería, el personal de limpieza y el de cocinas. ¡Toda la plantilla! **Una buena relación con todos y todas tus compis hará que te sientas más a gusto en tu entorno de trabajo.**



¿QUÉ DEBEMOS TENER EN MENTE EL PRIMER DÍA?

INVOLÚCRATE EN ACTIVIDADES

Este punto va muy ligado al anterior, y es que es importante **participar en todas las actividades** que organice tu escuela, siempre y cuando te interesen, ¡por supuesto! También es **recomendable que muestres iniciativa**, y si hay alguna idea que te apasione, ¡llévala a cabo!

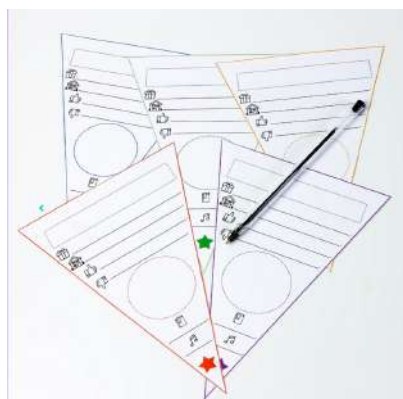
Las actividades escolares (y las que organicen profesores fuera de horario escolar también) **son una gran oportunidad para conocer mejor a tus compañeros y compañeras, y compartir momentos con todos ellos.** De esta manera, todos recordarán quién eres y siempre te tendrán en cuenta.

¿QUÉ DEBEMOS TENER EN MENTE EL PRIMER DÍA?

CREA RELACIONES CON CADA ALUMNO/A

Una relación positiva con tus alumnos y alumnas es un punto esencial para crear ese ambiente seguro que se necesita en una aula. Es importante que generes relaciones **con cada uno** de tus alumnos y alumnas, dándote tiempo para conocerlos, saber qué les gusta, qué no les gusta, qué les motiva, etc.

Te recomendamos este material:



BANDERINES
PERSONALIZABLES

¿QUÉ DEBEMOS TENER EN MENTE EL PRIMER DÍA?

INTRODUCE LAS NORMAS DE TU AULA

Puede que **hablar de normas** desde el primer día de clase parezca algo estricto, pero **es esencial**.

Introducirlas al empezar el nuevo curso **te ayudará a gestionar el aula** de una manera más eficaz, haciendo que tus alumnos sepan dónde están los **límites** y, además, **sean conscientes de las consecuencias** de no cumplirlas.



¿QUÉ DEBEMOS TENER EN MENTE EL PRIMER DÍA?

RESPIRA Y DESCANSA

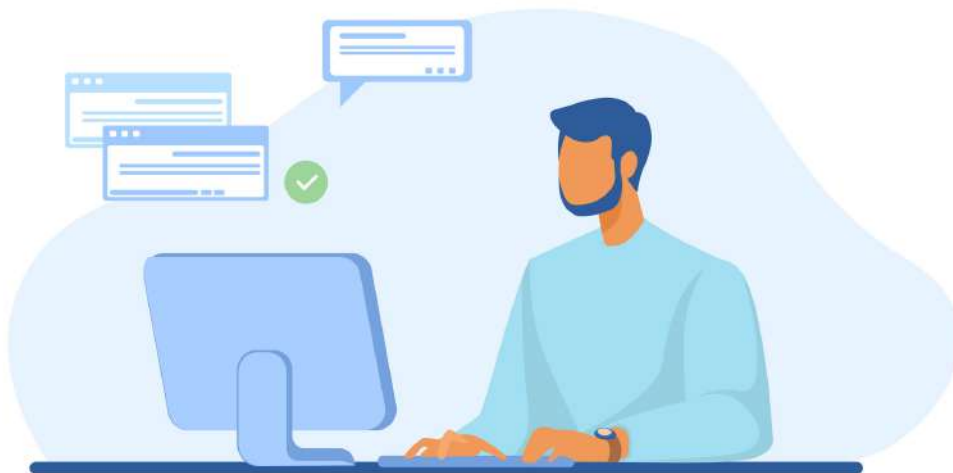
La primera semana de cole nunca es fácil, ni para nosotros los y las profes, ni para nuestra clase. Volver a la **rutina**, los nuevos **horarios de sueño**, y acatar **normas** conlleva siempre algo de **estrés**, que será especialmente agudo en el comienzo de este nuevo curso tan extraño. Por eso, es importante que **respire**, **seas paciente y tengas en cuenta que cada persona pasa por un periodo de adaptación diferente.**

Además, **no olvides cuidar tu salud.** Come bien y equilibrado, duerme 8 horas al día y haz todo el ejercicio que puedas. También puedes optar por hacer diferentes actividades que te gusten y te relajen, como el yoga, la meditación...

¿QUÉ DEBEMOS TENER EN MENTE EL PRIMER DÍA?

ZONA DE TRABAJO

Durante este nuevo curso escolar, si tienes pensado hacer cosas del **trabajo en casa**, **asigna una zona específica para trabajar** tranquilamente. Puedes elegir un escritorio en tu habitación, o una zona en tu salón en la que te concentres mejor, pero debe ser **un lugar que destines exclusivamente al trabajo**. Tu casa debe ser tu área de relax y tranquilidad, si la llenas de trabajo no lograrás descansar.



¿QUÉ DEBEMOS TENER EN MENTE EL PRIMER DÍA?

MÁRCATE LÍMITES

Es importante que nos **marquemos ciertos límites en nuestro día a día**. Debemos saber cuándo parar de trabajar, y por ello debemos marcarnos unos **horarios claros**. Un ejemplo: no pensar o hacer nada del trabajo a partir de las 7 de la tarde. También deberíamos evitar llevarnos trabajo a casa. **Recuerda que no pasa nada si no puedes hacer todo lo que tenías planeado, hay más días en la semana.**



¿QUÉ DEBEMOS TENER EN MENTE EL PRIMER DÍA?

LA CARPETA DEL/DE LA PROFE

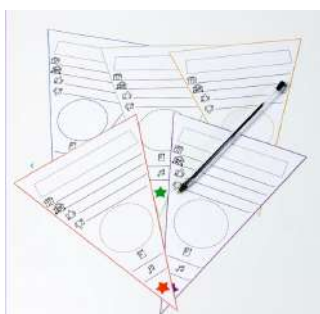
Para facilitar nuestro inicio de curso siempre es bueno adelantarnos a todo el caos que nos rodea cada curso. Para ello, es una buena idea crear nuestra **carpeta de maestro/a**. En ella deberíamos añadir todo aquello que vayamos a necesitar en algún momento: un **plan de sitios** (con la organización de mesas y sillas de nuestros alumnos, y sus nombres para saber cuál es su lugar), **actividades o clases de emergencia** (siempre es bueno tener un par de actividades de emergencia para esos días en los que el ordenador no funciona y debemos improvisar, o para cuando nuestros alumnos no estén muy motivados), **la lista de la clase** (es bueno añadir a la lista pequeñas cosas que nos recuerden qué les gusta hacer, qué les motiva, etc.), y **muchos más recursos** que puedes añadir. **Todo lo que te sea útil debería estar en esta carpeta.**

¿QUÉ DEBEMOS TENER EN MENTE EL PRIMER DÍA?

ORDENA TUS MATERIALES

Profesores y materiales: cuando juntamos estas dos palabras ya imaginamos el resultado: millones de **recursos amontonados** en cajas y carpetas a la espera de ser recordados. Y es que hay veces que nos emocionamos tanto por tener materiales innovadores y motivadores en clase que nos olvidamos de **otra parte importante: saber mantenerlos**. Para poder cuidarlos de manera correcta y saber dónde los hemos puesto es importante tener todo **bien ordenado**.

Aquí podéis ver **diferentes ideas para organizar vuestros materiales** de maneras muy fáciles y divertidas:



IDEAS PARA ORGANIZAR MATERIAL

¿QUÉ DEBEMOS TENER EN MENTE EL PRIMER DÍA?

ORGANIZACIÓN EN NUESTRO ORDENADOR

Nuestro **ordenador** se ha convertido en una de las **herramientas más preciadas** a la hora de preparar las clases, guardar información sobre tus alumnos y alumnas, tus materiales, ideas para tu aula, etc. **Si no lo tienes bien organizado puede ser un caos**, y te hará perder muchísimo tiempo.

Por eso, aquí te dejo varios links donde **puedes aprender a mantener todas tus carpetas y documentos organizados**:



30 plantillas cabeceras
GOOGLE KEEP
3 modelos diferentes.
4 colores



¿QUÉ DEBEMOS TENER EN MENTE EL PRIMER DÍA?

ACTIVIDADES PARA EL PRIMER DÍA DE CLASE

El primer día de clase es un día que **tanto tú como tus alumnos y alumnas recordaréis el resto del curso**. Es muy importante que **conectes con tus alumnos y logres motivarlos**.

Por ello, te recomendamos preparar **actividades que enganchen, dinámicas y memorables**. Para el primer día son recomendables juegos en los que los alumnos y alumnas tengan la oportunidad de conocerse entre ellos, y también de conocerte a ti. Aquí os dejamos un ejemplo de actividad perfecta para el primer día de clases:



¿QUÉ DEBEMOS TENER EN MENTE EL PRIMER DÍA?

RINCÓN DE LECTURA

Una buena opción para empezar con buen pie el nuevo año escolar es crear un **Rincón de Lectura llamativo**. Y recuerda, más vale poco y bueno que mucho y malo.

Para que sea un buen rincón de lectura **no hace falta que lo llenes** de imágenes o dibujos, **tiene que ser acogedor** para que tus alumnos se sientan atraídos por la lectura. Puedes elegir un **tema relacionado con los libros que trabajarás** durante el año, **paisajes** como un océano o un bosque o, incluso, con **frases alentadoras** de tus libros favoritos. ¡Cualquier opción es válida!



¿QUÉ DEBEMOS TENER EN MENTE EL PRIMER DÍA?

LIBROS INTERESANTES

¿Recuerdas esos **libros que te obligaban a leer** en la escuela y que no te motivaban para nada? **Es hora de deshacerse de ellos.** Vemos a demasiados alumnos y alumnas a los que no les gusta leer o no se sienten para nada motivados a hacerlo, y es habitual escuchar “a mi hijo no le gusta leer, no importa cuántos libros le compre”. Y es que a veces **no es cuestión de cuántos libros tenga, sino de qué libros tiene.**

Por eso, nuestro deber como maestros y maestras es proporcionar a nuestra clase **libros que les motiven a leer**, que estén relacionados con aquello que más le gusta y motiva y así, conseguir que descubran la magia de la lectura.

¿QUÉ DEBEMOS TENER EN MENTE EL PRIMER DÍA?

NO TENGAS MIEDO A INNOVAR

Innovar es una palabra curiosa que **puede transmitirnos inseguridad**. Probar aquello que no conocemos, embarcarnos en un camino desconocido puede dar miedo y ¡es normal! **Nunca es fácil probar nuevos métodos en nuestras aulas.**

¿Qué pasa si a mis alumnos no les gusta? ¿Y si no los motiva lo suficiente?

Es complicado, pero no imposible. Por eso debemos intentarlo, ya que, tal vez, **aquello que imaginas que no va a gustar acabe siendo el descubrimiento del año.** Os animamos a innovar en este nuevo curso, a probar aquello que tantas ganas tienes de hacer en tu clase. **Y si no funciona, tómatelo como un aprendizaje.** Tal vez a este grupo no les motive, pero puede que el siguiente grupo lo adore.

¿QUÉ DEBEMOS TENER EN MENTE EL PRIMER DÍA?

PREMIA EL ERROR

Una aula debe ser un **espacio para aprender, en el que un alumno no tenga miedo a equivocarse** y pueda preguntar tantas veces como quiera.

Por eso es importante que **valoremos que nuestros alumnos lo intenten pese a sus pequeños errores**. Hay que hacerles ver que no pasa nada si se equivocan ya que **no hay nada malo en ello, ¡todos nos equivocamos!** Debemos tener esta actitud presente desde el primer día, ya que cambiará totalmente el funcionamiento de tu clase.

¿QUÉ DEBEMOS TENER EN MENTE EL PRIMER DÍA?

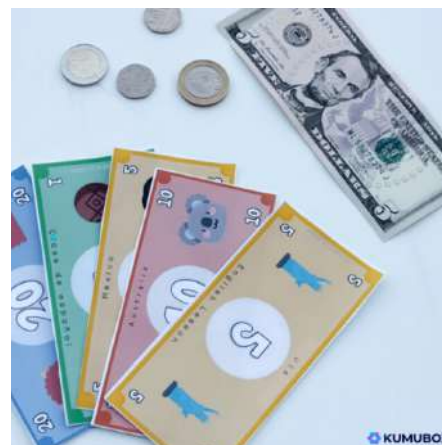
LOS LOGROS

Los logros son una parte fundamental del **proceso de aprendizaje** ya que, gracias a ellos, tus alumnos y alumnas sentirán que con el esfuerzo y trabajo que hacen en cada tarea consiguen algo. **Tus alumnos y alumnas deben ser conscientes de todo lo que han ido logrando a lo largo del curso.**

Puedes encontrar **diferentes maneras de convertir los logros en un eficaz refuerzo positivo**. Una idea es crear un rincón en la clase en el que coloquen sus logros, y al que tengan acceso siempre. Otras ideas muy útiles son:



TARJETA DE PUNTOS



DINERO PARA CLASE

¿QUÉ DEBEMOS TENER EN MENTE EL PRIMER DÍA?

VALORA EL PROGRESO, NO EL RESULTADO

Muchas veces **olvidamos lo difícil que puede ser hacer un examen**, y no solo por lo relacionado con el estudio, sino **por todos los factores** que influyen en este como: los nervios, la ansiedad, utilizar técnicas de estudio inadecuadas, etc.

Debemos **evitar desmoralizar al alumnado por un mal resultado en una prueba**. Para ello, tenemos que **valorar el progreso**, el esfuerzo realizado, el avance logrado con el paso del tiempo, etc. **¡Recordemos siempre que cada alumno y alumna tiene su ritmo de aprendizaje!**



ACTIVIDADES Y DINÁMICAS PARA EL PRIMER DÍA:

El primer día de colegio, como todos/as bien sabemos, es un día muy importante del nuevo año escolar. Durante este día los alumnos harán sus primeros “juicios” sobre sus compañeros, profesores y materias, y estos juicios se mantendrán presentes el resto del curso, sin importar la edad. Por esta misma razón debemos saber cómo empezar el curso de manera motivadora y alentadora para nuestros alumnos. Para conseguirlo, os traemos una serie de actividades: **con contacto y sin contacto.**

- Encontraréis un repertorio de actividades muy divertidas que hemos seleccionado para que vuestros/as alumnos/as **recuerden el primer día como el inicio de un año lleno de diversión y aprendizaje.**

Cabe destacar que estas actividades siempre **pueden ser adaptadas a otros grupos y edades.**

Esta lista es una simple guía para ayudaros con algunas ideas para vuestro primer día, sentíos libres de modificar el funcionamiento del juego o, incluso, las normas. La decisión es tuya, así que no dudes en leer todas las actividades que se presentan en esta tabla y ¡da rienda a tu vena de maestro para aplicarlas y remodelarlas a tu gusto!

ACTIVIDADES Y DINÁMICAS PARA EL PRIMER DÍA:

El oso Teddy: Para ayudar a nuestros/as alumnos/as a recordar el nombre de todos sus compañeros/as, pasaremos al oso Teddy. Este osito se irá pasando niño por niño. El niño cogerá a Teddy, dirá su nombre, luego la clase lo repetirá y se lo pasará al siguiente niño. Después del primer día, el maestro puede preguntar “¿Puedes pasarle el osito a...?”

El detective: Escoge a uno/a de tus alumnos/as para que sea el/la detective. Mientras todos/as tus alumnos/as están sentados en círculo, la persona elegida se levantará y se pondrá de cara a la pared. Cuando no esté mirando, escoge a otra persona para que se esconda debajo de una manta. Pídele al detective que se gire y adivine qué alumno se esconde debajo de la manta y cuál es su nombre.

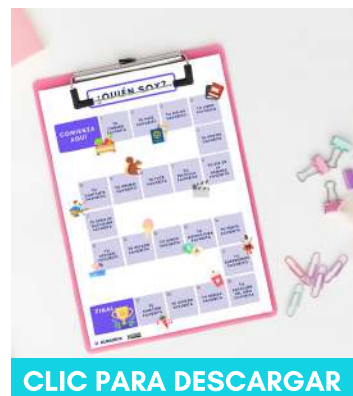
El sol brilla sobre...: Los niños se sentarán en círculo mientras uno de ellos está de pie en el centro. Este niño buscará un atributo visible y dirá, por ejemplo, “el sol brilla sobre los niños con pelo marrón”. Entonces, los niños que tengan pelo marrón se levantarán y tendrán que sentarse en un lugar donde no estuvieran sentados antes. El niño que se quede sin lugar será el que se quede de pie en el centro del círculo.

¿Quieres sentarte a mi derecha?: Los niños se sientan en círculo y habrá un espacio libre. El niño que tenga ese espacio a su derecha elegirá uno de sus nuevos compañeros para sentarse a su lado diciendo “hay un sitio a mi lado y me gustaría que se sentara...”. Si el niño no recuerda el nombre del otro alumno, puede preguntar para poder invitarle.

Muévete con el ritmo: La maestra dirá el nombre de uno de sus alumnos mientras da una palmada por sílaba del nombre. Mientras hace eso, el niño cuyo nombre está diciendo la maestra deberá levantarse y sentarse de nuevo antes de que acaben de decir su nombre. A medida que los alumnos se acostumbran a jugar a este juego los niños podrán realizar una acción mientras están de pie (por ejemplo, saludar o dar una vuelta).

La pelota preguntona: Coge una pelota de playa inflable y escribe con un permanente varias preguntas dependiendo del nivel de la clase o de lo que quieras preguntar. Haz preguntas sobre sus vacaciones o qué cosas esperan aprender y hacer este nuevo año.

Quién soy tablero: Agrupa a tus alumnos en parejas o pequeños grupos y deja que jueguen con este tablero. A medida que avancen por las casillas descubrirán pequeños datos sobre sus nuevos compañeros.



BINGO: Un bingo un tanto diferente donde tus alumnos deberán preguntar a todos sus compañeros sobre sus gustos, sus experiencias y su vida. Cada vez que encuentren una característica del Bingo que coincida con el alumno, escribirán las iniciales de los alumnos y tacharán el cuadro, para pasar al siguiente alumno hasta completar el bingo.

Cartel con nombre para el primer día: Para llevar a cabo esta dinámica tendremos que pedirles a nuestros/as alumnos/as que dividan un folio en 3 partes. En la primera parte pondrán su nombre en letras grandes y bonitas. En la segunda parte tendrán que crear un acrónimo con su nombre escribiendo adjetivos sobre ellos y en la tercera parte tendrán que escribir 3 datos curiosos o interesantes sobre sus gustos, aficiones, familia, etc. Luego tendrán que doblarlo, pegarlo y explicarlo a la clase. Podrán dejar el cartel en la esquina de su mesa.

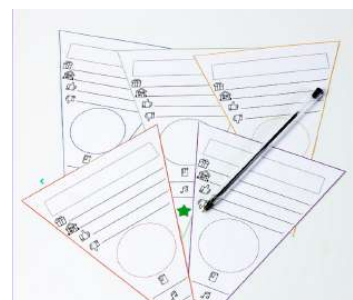


El mentiroso: Cada alumno/a contará tres cosas sobre sí mismo/a. Dos de ellas serán verdad y una de ellas será mentira por lo que la clase deberá votar por la que crean que es la mentira.

Nube de palabras: Tus alumnos crearán una nube de palabras que les puedan definir o de los objetivos que quieren lograr. Le puedes añadir diferentes dificultades pidiéndoles, por ejemplo, que usen solo adjetivos que contengan una letra específica.

Mi profe ideal: Entrega a cada alumno/a un papel con una silueta que esté en el centro. Tus alumnos deberán escribir o dibujar cómo es su profe ideal. Todo aquello que quieran que tenga su profesor deberá ir en el interior de la silueta y todo aquello que no quieran que sea su profesor irá en el exterior.

Banderines personalizables: Es una dinámica muy simple, se trata de crear banderines en los que el alumnado tendrá que escribir cosas sobre ellos/as: música favorita, colores favoritos, etc. Una vez hechas se usarán para decorar la clase.



[CLIC PARA DESCARGAR](#)

Cápsula del tiempo: Una cápsula del tiempo siempre es una buena idea para empezar un nuevo curso. Los alumnos preparan un pequeño booklet con fotografías, cartas a su futuro yo y cómo es su vida ahora mismo. Para dar un poco más de emoción al proyecto, podemos poner una fecha lejana (ejemplo: cuando finalicen la ESO, en 5 años, en 10 años...).



ACTIVIDADES Y DINÁMICAS PARA EL PRIMER DÍA SIN CONTACTO:

¿Qué preferirías?: Adaptación del famoso juego "¿Qué preferirías?", donde tus alumnos/as ofrecerán a sus compañeros/as dos opciones y deberán elegir entre esas. Por ejemplo: "¿qué preferirías: que nadie te recuerde o no recordar a nadie?".

Dibuja tu maleta: Consiste en aparecer el primer día de clase con una «maleta», en la que debes llevar 3 objetos que te definan (cualidades, habilidades, gustos, etc.). Tendrás que abrirla y explicar los objetos que has elegido y lo que significan para ti. La segunda parte consistirá en que los alumnos hagan lo mismo, ya sea pidiéndoles que lleven al día siguiente tres objetos, o simplemente que vayan explicando uno a uno qué meterían ellos en su maleta.

Yo puedo - Collage: Entre todos los alumnos crearán un collage de cosas que pueden hacer. Cada uno aportará su parte escribiendo qué puede hacer. Después hay dos opciones: o el/la maestro/a se encarga de juntarlos todos o por turnos van ocupando su lugar dentro del collage completo.

Algo bueno para alguien bueno: En una rueda interactiva (<https://wheeldecide.com/>) ponemos todos los nombres del alumnado. Cada persona se acerca al ordenador o móvil del profe y el/la mismo/a profe hace girar la rueda. Saldrá un nombre, esa persona tiene que escribirle una carta con cosas buenas que piensa de la otra persona (carta o frase, dependiendo del nivel). En el caso que los/as alumnos/as no se conozcan escribirán cosas en las que creen que su compañero o compañero será bueno o que les gustara de ellos (por ejemplo: Pablo será muy buen compañero, Christian nunca se rendirá...)





VERSIÓN SIN CONTACTO

Post it: Cada alumno tendrá unos post its y en cada uno deberá escribir algo sobre él (me gusta..., tengo x años, soy de...) y su nombre. Luego tendrá que repartir sus post is por toda el aula. Cuando todos hayan pegado sus post its, a cada uno se le dará el nombre de un compañero y tendrá que buscar y recopilar toda su información. Pueden rellenar una hoja con esta información o presentar al compañero al final del ejercicio.

Dado de gustos: En la pizarra se escribe la siguiente lista: 1 película; 2 comida; 3 libro; 4 persona; 5 juguete; 6 animal (o las que quieras). El/la profe elegirá a un alumno y tirará un dado y según el número que salga tendrá que decir cuál es su favorito. Luego se pueden hacer preguntas intentando recordar las cosas favoritas de otros compañeros. Usar este dado online.

Bingo: Y un juego estilo al bingo. Que los niños escriban sus aficiones y cosas que le gustan y luego que vayan aprendiendo frases o dibujos y el primero que haga línea que lo cuente al igual que el que haga bingo y luego ya al azar que de vayan presentando y diciendo lo que habían puesto en su folio Usar esto para los números.

Tablero 6x6 Interactivo: Una opción muy interesante es llevar tableros interactivos a clase. En este caso os proponemos un tablero 6x6 hecho en PowerPoint Interactivo que os ayudará a conocer a tus alumnos/as. Solo necesitas un ordenador y un proyector o una pizarra digital. Además es **editable**.



[CLIC PARA DESCARGAR](#)



VERSIÓN SIN CONTACTO

Manos arriba: En la palma de la mano escribe cada alumno su nombre. En cada dedo, tendrán que escribir una palabra que lo identifique, y cada dedo será una categoría que elegirá el profesor. EJEMPLO: Palma de la mano (nombre): Irene. Pulgar (Color fav.): rojo. Índice (animal fav.): oso panda. Corazón (canción fav.): Bailando. Anular (país al que quiero viajar): Japón. Meñique (hobby): leer. Se puede adaptar según la edad de los alumnos. Luego tienen que buscar por la clase al alumno con el que más cosas en común comparta. Basta con enseñar la mano, no hace falta tocarse.

Hundir la flota: Como las mesas estarán dispuestas de forma individual, consiste en asignar a cada alumno sus coordenadas, como si fuera una cuadrícula de hundir la flota. De esta forma, puedes, por ejemplo, pedir que se presente el alumno A7, y este tendrá que elegir al siguiente, y así sucesivamente.

Mímica, sonido, dibujos: Consiste en hacer una rueda o un dado (interactivo) con diferentes categorías (mímica, sonido y dibujos, por ejemplo). Se gira la rueda y el alumno tendrá que intentar con la categoría que le toque que el resto adivinen cuatro cosas sobre él.

Los valores de la clase: Podéis crear un mural sobre valores en el aula, de forma que cada uno colabore diciendo cómo sería la clase ideal en cuanto a la relación entre todos, el respeto, colaboración, persistencia, creatividad... Cada uno puede hacer un cartel pequeño para unir todos en un gran mural.





VERSIÓN SIN CONTACTO

El tarro de los deseos: Consiste en meter en un tarro un deseo o más por alumno que quieran cumplir ese año. Los deseos pueden ser académicos o personales. También podéis crear deseos conjuntos. El tarro será abierto a final del año para ver si los deseos se cumplieron.

Dibujo secreto: El profe tiene un dibujo hecho que nadie ve y lo describe lentamente, los alumnos al tiempo van dibujando lo que dice. Luego se enseña el resultado final y veremos que con una misma descripción saldrán tantos dibujos diferentes como personas haya en el aula. Nos sirve para hablar de la subjetividad y de las diferentes personalidades de cada uno, así como de la importancia de describir detalladamente algo. También pueden llevar cada uno un dibujo y, por parejas, intercambiar descripciones.

Vámonos de fiesta: Explica a tus alumnos que habéis sido invitados a una gran fiesta de inauguración del nuevo curso, y que cada uno debe llevar algo a la fiesta. Los estudiantes deben ir presentándose con su nombre, y decir qué van a aportar a la fiesta. Lo que lleven debe empezar por la misma letra que su nombre. Ejemplo: Soy Teresa, y voy a llevar tarta. El siguiente alumno debe decir su nombre y su aporte, pero también recordar el de sus compañeros anteriores. Ejemplo: Yo me llamo Miguel y voy a llevar música, ella es Teresa y va a llevar tarta. Si tienes muchos alumnos, puedes dividirlos en dos grupos.

El gesto de mi nombre: El grupo se pone en círculo o en varios subgrupos. Cada persona deberá pensar en diferentes gestos que simbolizen su nombre o que se basen en los sonidos de sus letras, para posteriormente mostrárselo a los demás. El resto deberá adivinarlo. Tras ello, es posible hacer una cadena en que cada uno de los miembros del grupo vayan realizando su gesto y el grupo debe recordarlo.





VERSIÓN SIN CONTACTO

El gesto de mi nombre: El grupo se pone en círculo o en varios subgrupos. Cada persona deberá pensar en diferentes gestos que simbolizen su nombre o que se basen en los sonidos de sus letras, para posteriormente mostrárselo a los demás. El resto deberá adivinarlo. Tras ello, es posible hacer una cadena en que cada uno de los miembros del grupo vayan realizando su gesto y el grupo debe recordarlo.

Atrapa sueños: Crea atrapa sueños en tu aula (de manera individual). Puedes pedirle a tus alumnos que pongan sus deseos académicos y colgarlos en la clase por turnos, o que lo haga el profesor, para recordar todos aquellos deseos durante el año.

Los títeres de las emociones: Los alumnos deberán crear un set de emociones que se adapten más a ellos, es decir, de aquellas emociones que sienten más a menudo y los definan mejor. Los títeres los pueden crear con papel y palos o con los materiales que elijas y será un set por alumno. De esta manera, cuando no sepan cómo expresar cómo se sienten, podrán usar sus títeres.

Échale imaginación: El profesor coge un objeto suyo propio del aula, algo que tengan todos, y lo identifica como algo que podría ser. Por ejemplo, coge un bolígrafo y dice: “esto es un catalejo” y todos con su bolígrafo personal hacen como si fuera un catalejo; luego el siguiente dice: “esto es un rimel” y todos harán el mismo gesto. También pueden trabajar la memoria repitiendo todos los gestos anteriores.





Tarjetas de Anagramas: ¿Verdadero o falso?: Cada estudiante deberá escribir en un folio su nombre con una letra formando una fila vertical, y posteriormente formar un anagrama con adjetivos. Algunos deben ser verdaderos y otros falsos, y el grupo debe adivinar cuál. Ejemplo: A: Amigable; M: Mandona; A: Asertiva; N: Nadadora; D: Divertida; A: Atrevida.

Que el ritmo no pare: A través de una secuencia de gestos rítmicos, la clase debe presentarse persona por persona. Primero debemos enseñarles los gestos, que son los siguientes: palmada en los muslos, palmas con las manos, mano derecha señalando detrás de la oreja derecha, mano izquierda señalando detrás de la oreja izquierda, y repetir. Todos deberán realizar esta secuencia al mismo ritmo, y uno a uno deberán presentarse. El primer alumno en hacerlo deberá decir su nombre cuando se lleve la mano derecha detrás de la cabeza, y el nombre del profesor cuando realice el gesto con la izquierda. El siguiente alumno debe hacerlo con su nombre y el nombre del alumno anterior, así sucesivamente.

Motivaciones y desmotivaciones: Se pide voluntarios para presentarse brevemente. Los que decidan presentarse deben explicar por qué han decidido presentarse voluntarios, qué les ha llevado a ello. Posteriormente, el resto del grupo que no se ha prestado voluntario deberá presentarse, explicando qué les ha llevado a no querer hacerlo. Cuando acaben estas fases de la dinámica, los alumnos deben decir una cualidad positiva que hayan visto en sus compañeros.



VERSIÓN SIN CONTACTO

La isla desierta: Este ejercicio sirve tanto de presentación como para practicar la comunicación asertiva. En una primera ronda, cada alumno debe presentarse y decir qué objeto llevaría a una isla desierta. Los objetos no pueden repetirse. En una segunda ronda, todos ellos deben ponerse de acuerdo en llevar una única cosa de todas. Para ello, deberán debatir y exponer puntos a favor y en contra de sus objetos, aunque sean completamente imaginarios y ridículos. Cada vez que alguien mencione un objeto que no sea el suyo, deberá decir también el nombre de la persona que lo propuso, por ejemplo: “el lápiz de Víctor puede servir para cazar peces, si lo afilamos”. Recuerda a la clase que el juego solo acabará cuando decidan qué único objeto llevan, por lo que ellos mismos deberán descartar objetos a lo largo de la dinámica.

La red: El profesor empezará poniendo en la pizarra tres cosas sobre él. Estas deben ser cosas comunes, para dar más juego, por ejemplo: “suelo comer viendo la televisión”. Si algún alumno coincide con alguna de las frases, saldrá a la pizarra con su propio rotulador o tiza, o será el profesor el que lo haga, dibujará una flecha saliendo de esta frase y añadirá otras dos cosas sobre él. Así, cada vez irán saliendo más alumnos que coincidan con algunas frases hasta que todos estén en la pizarra. De esta forma descubrirán que todos tienen muchas cosas en común, pero a la vez todos son únicos.



VERSIÓN SIN CONTACTO

Escudo: Consiste en pedir a tus alumnos que dibujen un escudo y en él escriban cosas sobre él/ella (gustos, objetivos si es una formación, miedos, etc.). Una vez dibujado y completado el escudo, tendrán que explicar por qué han puesto lo que han puesto, y después puede haber una ronda de preguntas para profundizar más en cada dato. Si han puesto, por ejemplo, que les gusta bailar pues se les puede preguntar: ¿Qué tipo de música? ¿Sólo o con amigos? Es una dinámica para conocer al grupo.

A continuación, además, os hemos preparado **4 packs de actividades para diferentes niveles:** Infantil, Primaria, Secundaria y Jóvenes Adultos. Estos packs ofrecen diferentes actividades motivadoras y divertidas para que vuestro primer día de clase sea mucho más sencillo.



[CLIC PARA DESCARGAR](#)



[CLIC PARA DESCARGAR](#)

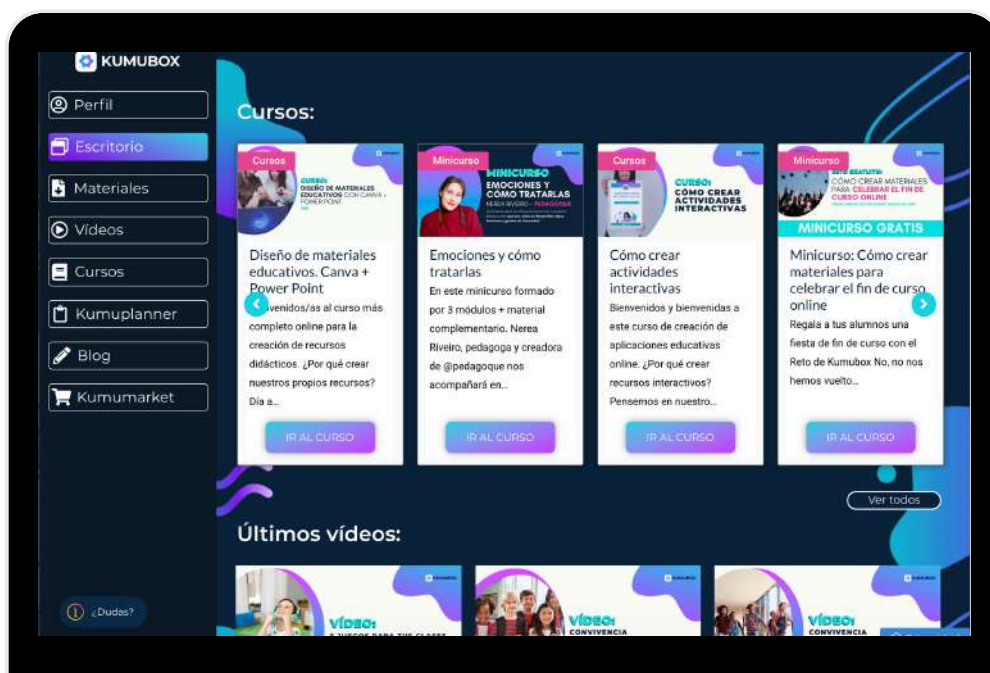


[CLIC PARA DESCARGAR](#)



[CLIC PARA DESCARGAR](#)

NO NAY NADA TAN COMPLETO



MATERIALES + PLANIFICADOR + CURSOS + VÍDEOS + TIENDA

CLIC PARA ACCEDER



EBOOK CREADO POR:

Natalia Domínguez

Amanda McGinty

Pablo Caldas

Rosa R. Galisteo

Christian Andrades

Laura Caldas

• **EQUIPO KUMUBOX** •