

psicoeduca
by Gigi Wolf

50 DINÁMICAS PARA INICIO DE CURSO

Conocimiento, cohesión,
romper el hielo...

CICLO SUPERIOR DE PRIMARIA, ESO,
BACHILLERATO Y FP

@psico.educa

www.psicoeducabygigiwolf.es

NOMBRE DINÁMICA: El pistolero

OBJETIVO: Aprender los nombres.

MATERIAL: Ninguno

PROCEDIMIENTO:

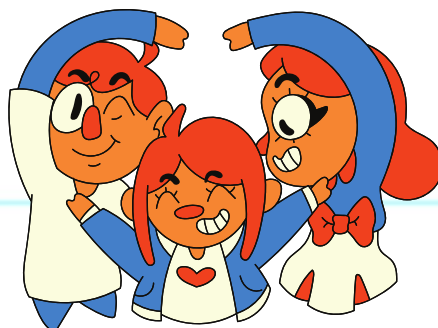
Se hace un círculo con todos los integrantes del grupo excepto uno, que se colocará dentro del círculo, en el centro.

El miembro que está dentro girará con los ojos cerrados sobre si mismo, simulando "una pistola" o señalando con una de sus manos a los miembros del círculo.

Cuando decida, para y señala a un miembro del círculo. Éste (el señalado) debe agacharse y los compañeros que tiene justo a su lado, deben decir rápido el nombre del otro (no del miembro que se ha agachado, si no del otro miembro que está de pie).

El que tarde más en decir el nombre del otro compañero pasa al centro. El pistolero ocupará su lugar.

Se recomienda ir cambiando el orden del círculo para evitar que memoricen sistemáticamente los únicos nombres que tienen a los lados.



NOMBRE DINÁMICA: Ordenados

OBJETIVO: Comunicarse

MATERIAL: Ninguno

PROCEDIMIENTO:

La primera premisa que se le explica al grupo es que no pueden hablar desde el momento en que empieza la dinámica. Únicamente pueden comunicarse por señas.

A partir de aquí se les da la instrucción de ordenarse por orden ascendente (o descendente) según distintos criterios. Podemos empezar con el primer criterio: la edad.

A partir de ahí una vez hayan conseguido ordenarse sin hablar, se comprueba, dando turnos de palabra si han conseguido ordenarse correctamente.

Otros criterios pueden ser el número de pie, número de portería donde viven y otros criterios que resulten interesantes y den juego.



NOMBRE DINÁMICA: El detective

OBJETIVO: Conocerse

MATERIAL: Papel, material de escritura.

PROCEDIMIENTO:

Empieza la dinámica diciendo que vamos a recibir a un detective que va a buscar a alguien.

Para que el detective pueda descubrir a la persona que busca, es necesario que en un papel apuntemos nuestro nombre, apellidos, edad, cumpleaños, lo que nos gusta, lo que no nos gusta y algún rasgo que nos defina en una hoja.

Se dejan unos 10-15 minutos para que todos puedan ver las hojas de los demás. Una vez transcurrido el tiempo el animador realiza preguntas como: El detective busca a alguien que nació en Enero. A lo que se debe responder aquellos que recuerden.

El dinamizador es quien lanza la primera pregunta, a partir de ahí el primero que responda lanzará la siguiente. Se pueden ampliar los datos anotados y alargar la dinámica.



NOMBRE DINÁMICA: Gallinita amiga

OBJETIVO: Reconocerse

MATERIAL: Ninguno

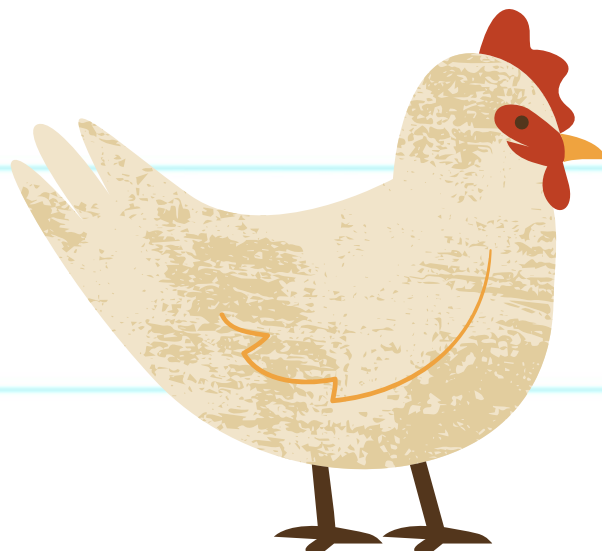
PROCEDIMIENTO:

Todos los participantes están en un círculo cogidos de la mano excepto uno, que será la gallinita amiga.

La gallinita amiga estará en el centro del círculo y, con los ojos cerrados dará vueltas sobre sí misma.

Una vez haya dado tres vueltas, irá libremente hacia el círculo. Cuando se tope con algún compañero, deberá (con los ojos cerrados) intentar reconocer quien es.

Para evitar la memorización se recomienda ir cambiando el orden del círculo cuando se cambie la gallinita. La gallinita (acierta o no) se cambiará en cada ronda.



NOMBRE DINÁMICA: Círculos conversadores

OBJETIVO: Conocerse

MATERIAL: Ninguno

PROCEDIMIENTO:

Los participantes se sitúan en dos círculos concéntricos. Los del círculo interior se colocan mirando hacia fuera, de manera que tengan en frente su pareja del círculo exterior (que se colocarán mirando al círculo de dentro).

El director/a del juego irá leyendo unas frases que serán el tema de conversación con su respectiva pareja, cuando el animador/a diga "¡ya!", comienza a girar el círculo exterior un lugar, y así consecutivamente tras cada ronda para que todos los compañeros hablen entre sí.

Los temas de conversación pueden ser: las vacaciones, hobbies, comida favorita, animal que te representa, estudios realizados anteriormente...



NOMBRE DINÁMICA: ¿Quién es?

OBJETIVO: Conocerse

MATERIAL: Papel y material de escritura.

PROCEDIMIENTO:

Cada miembro escribe en un folio o cartulina durante un tiempo determinado, por ejemplo cinco minutos, los datos más significativos de su vida (edad, hobbies, comida favorita, anécdota...), excepto su nombre.. El nombre no puede constar en el folio.

A continuación, se juntan todas las fichas, se barajan y después el grupo debe adivinar a quien pertenece cada ficha que se va sacando.



NOMBRE DINÁMICA: Entrevistas

OBJETIVO: Conocerse

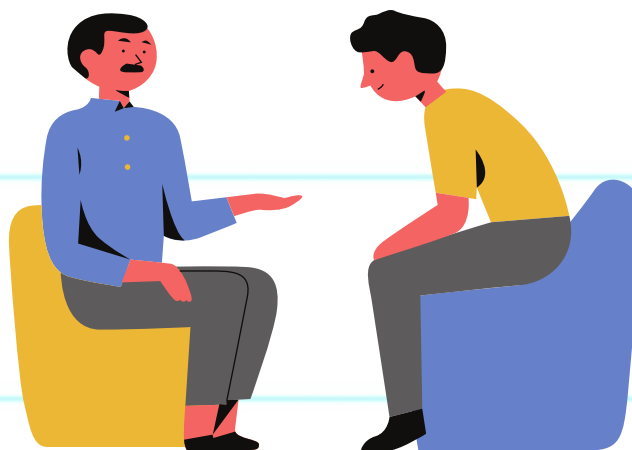
MATERIAL: Ninguno

PROCEDIMIENTO:

Se hacen parejas de alumnos, preferiblemente alumnos con poca relación o conocimiento entre ellos.

Cada pareja se aísla (se aparta, mantienen una conversación entre ellos) y durante 10 minutos cada compañero le explica algo sobre él al otro.

Se pueden ir cambiando las parejas y hacer las rondas que se quieran.



NOMBRE DINÁMICA: Presentación cruzada

OBJETIVO: Conocerse

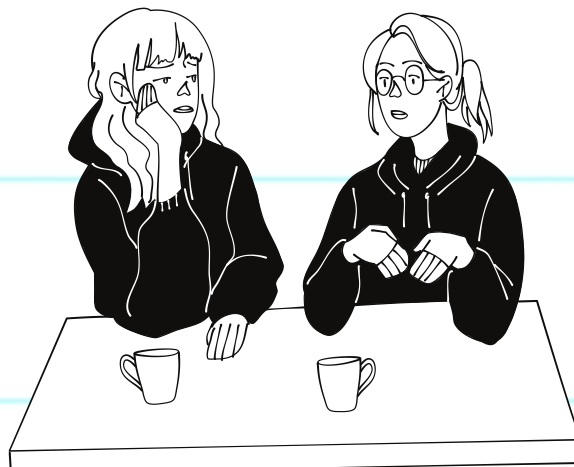
MATERIAL: Ninguno

PROCEDIMIENTO:

Se sientan los alumnos en círculo y se hacen parejas, tal y como están sentados (siempre preferible que no se conozcan).

Se dejan 10 minutos para que se expliquen como se llaman, su edad y algún dato sobre ellos.

Pasados los 10 minutos, se presentan de forma cruzada ante la clase, presentando cada uno a su pareja en vez de presentándose a sí mismos.



NOMBRE DINÁMICA: La Telaraña

OBJETIVO: Conocerse

MATERIAL: Ovillo de lana

PROCEDIMIENTO:

Se sientan los alumnos en círculo y empieza uno de los alumnos que sostiene entre sus manos el ovillo de lana (también puede empezar el profesor).

Teniendo el ovillo en las manos dice su nombre, edad y hobby. Cuando ha acabado, lanza el ovillo de lana (sin soltar uno de sus extremos) al compañero que quiera, que repetirá lo mismo y volverá a lanzar el ovillo cogiendo parte de la lana, de manera que todo el grupo quedará entrelazado por la lana, creando una telaraña.



NOMBRE DINÁMICA: ¡Coge la bola!

OBJETIVO: Cohesión

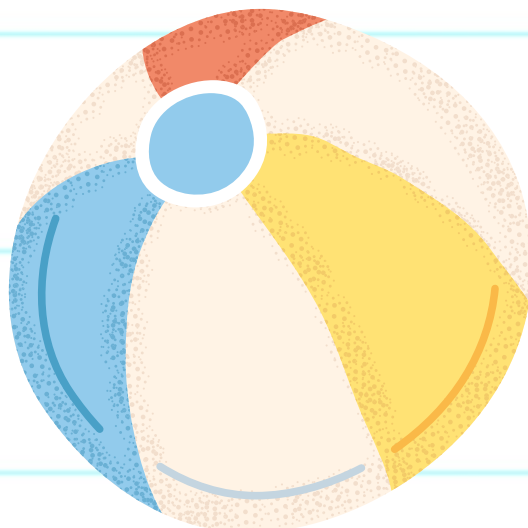
MATERIAL: Pelota

PROCEDIMIENTO:

Los jugadores/as están de pie en el círculo, menos uno/a que está en el centro con el objeto a lanzar.

La persona del centro lanza la pelota al aire al tiempo que dice un nombre, volviendo al círculo. La persona nombrada ha de cogerlo antes de que caiga al suelo y a su vez lanzarlo de nuevo al aire diciendo otro nombre.

El juego continúa hasta que todos/as han sido presentados.



NOMBRE DINÁMICA: ¿En qué nos parecemos?

OBJETIVO: Conocerse

MATERIAL: Ninguno

PROCEDIMIENTO:

Se agrupan los alumnos por parejas aleatorias y se separan del grupo. Se les deja 10 minutos para conversar.

Cada pareja debe sacar el mayor número de similitudes que hay entre ellos, como color de pelo, ropa, aficiones, familia, etc.. Una vez pasados los 10 minutos salen y lo exponen ante todo el grupo, gana la pareja que mayor parecido tenga.



NOMBRE DINÁMICA: ¿Qué sería?

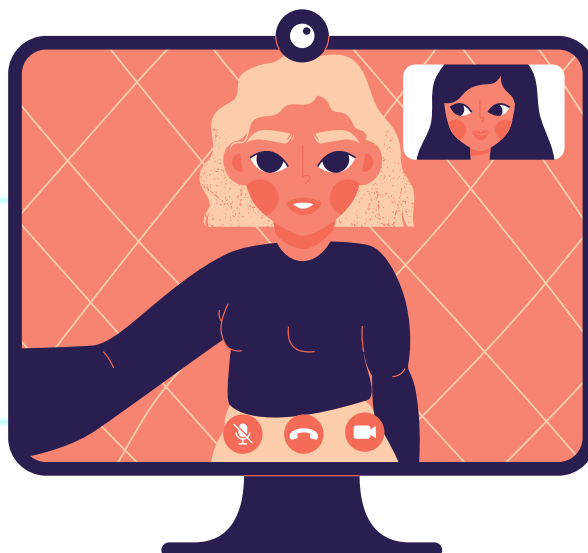
OBJETIVO: Reconocerse, cohesión.

MATERIAL: Ninguno

PROCEDIMIENTO:

Se sientan los alumnos en círculo, pudiéndose ver todos entre sí.

Se pide a un participante que piense en una persona del grupo, los demás deben adivinar quién es haciéndole preguntas del tipo: Si fuera un animal... ¿Cuál sería?, éste debe responder lo que más identifica con la persona que ha pensado. El que acierta la persona que es piensa a otro del grupo.



NOMBRE DINÁMICA: Yo soy....

OBJETIVO: Conocerse

MATERIAL: Papel y material de escritura.

PROCEDIMIENTO:

Cada alumno recibe la hoja en la que se encuentran copiadas 5 veces la frase: "YO SOY...".

El alumno deberá completarlas como lo desee, aunque puede reservar lo que desee de su intimidad.

Una vez terminados estos escritos se forman al azar grupos de 4 o 5 personas y se procede al intercambio y comentario de las frases.

Se puede repetir con nuevos grupos hasta que todos los alumnos hayan hablado entre sí.



NOMBRE DINÁMICA: ¿Cómo soy?

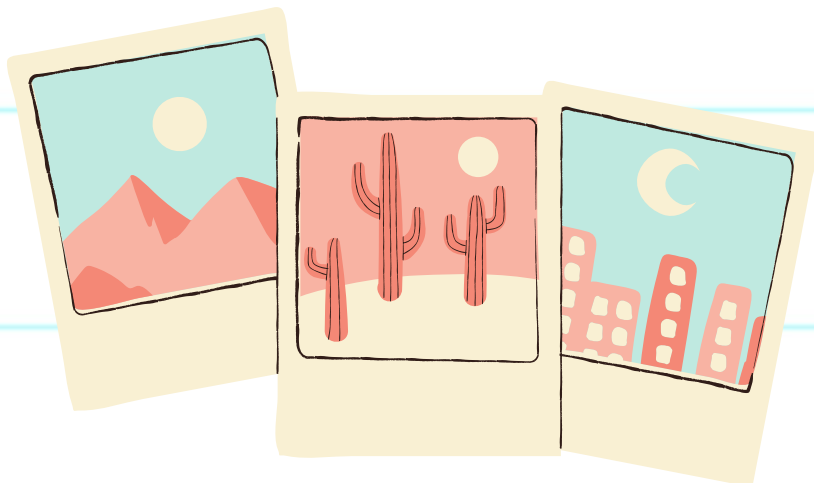
OBJETIVO: Conocerse

MATERIAL: Imágenes variadas en cantidad.

PROCEDIMIENTO:

Se entrega al grupo imágenes (en gran número y variedad), se invita a que cada miembro elija 3 fotos que expresen algún aspecto de su personalidad. La elección se realizará en silencio, y sin que haya ningún tipo de comunicación.

Terminada la elección de las fotos, se sientan todos en círculo. Por turnos voluntariamente, comentan su elección. Los demás están atentos para lograr comprender bien a los que se van expresando..



NOMBRE DINÁMICA: Lo que más....

OBJETIVO: Conocerse

MATERIAL: Fichas, folios, material de escritura.

PROCEDIMIENTO:

El profesor entrega a cada participante una ficha con las siguientes preguntas o una hoja y se dictan para completar

- :
 - escribe el título de tu canción preferida
 - cuál es tu comida favorita
 - cuál es el deporte que más te guste
 - cuál es tu película favorita
 - dónde te gustaría viajar

Cada participante contesta su ficha por escrito y luego lo expone al grupo explicando los motivos de su elección.



NOMBRE DINÁMICA: Telaraña del cariño

OBJETIVO: Cohesión

MATERIAL: Ovillo de lana

PROCEDIMIENTO:

Se sientan los alumnos en círculo y empieza uno de los alumnos que sostiene entre sus manos el ovillo de lana (también puede empezar el profesor).

Teniendo el ovillo en las manos, lanza el ovillo de lana (sin soltar uno de sus extremos) al compañero que quiera diciendo una cualidad de ese compañero, algo que le guste. Ese compañero que repetirá lo mismo y volverá a lanzar el ovillo cogiendo parte de la lana, de manera que todo el grupo quedará entrelazado por la lana, creando una telaraña llena de afecto.



NOMBRE DINÁMICA: Mi gesto y yo

OBJETIVO: Conocerse

MATERIAL: Ninguno

PROCEDIMIENTO:

Los alumnos estarán de pie en círculo, entonces cada uno consecutivamente va diciendo su nombre acompañado de un gesto, reverencia, etc., lo que quiera libremente.

Los demás le devuelven el saludo repitiendo el gesto. Al terminar la ronda, se irán diciendo nombres al azar, debiendo todos hacer el gesto que hizo la persona nombrada..



NOMBRE DINÁMICA: Puzzle incompleto

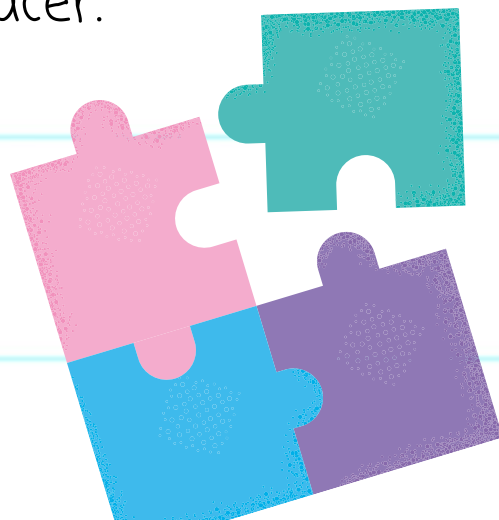
OBJETIVO: Conocerse/Generar grupos

MATERIAL: Piezas rompecabezas

PROCEDIMIENTO:

.La dinámica empieza repartiendo al azar piezas de un puzzle a los alumnos. Puede ser un puzzle impreso, o un puzzle real. Es más fácil si son más de un puzzle de tal manera que sea sencillo encajar las piezas y visualizarlas rápido.

La idea es localizar al resto de miembros que necesitan para completar su puzzle sin hablar, sólo utilizando gestos.. Una vez lo hayan conseguido deben presentarse y explicar al resto cómo lo han conseguido hacer.



NOMBRE DINÁMICA: El Gusanito

OBJETIVO: Romper el hielo

MATERIAL: Ninguno

PROCEDIMIENTO:

Todos los alumnos se colocan dando vueltas en circulo mientras se van acercando poco a poco hasta quedar todos pegaditos.

El profesor da la orden de sentarse y todos se tienen que sentar en las piernas del compañero, luego ordena dar un paso con el pie derecho hacia delante, luego con el pie izquierdo, después un paso hacia atrás. Si uno se cae se caen todos.



NOMBRE DINÁMICA: Bingo de personas

OBJETIVO: Conocerse

MATERIAL: Papel y material de escritura

PROCEDIMIENTO:

El profesor entrega a cada participante una ficha y les pide que anoten su nombre y se la devuelven. Luego se entrega una hoja en blanco donde deberán anotar el nombre de sus compañeros, a medida el profesor los lee, de las fichas entregadas por el grupo. Cada uno los anota en el espacio que desee, como si fuera un cartón de bingo (formato tabla, con tantas celdas como alumnos haya).

A medida que se vayan diciendo los nombres de los/las participantes hacen una marca en el cartón, donde aparece ese nombre. El objetivo es hacer Fila y Bingo.



NOMBRE DINÁMICA: Pelota preguntona

OBJETIVO: Conocerse

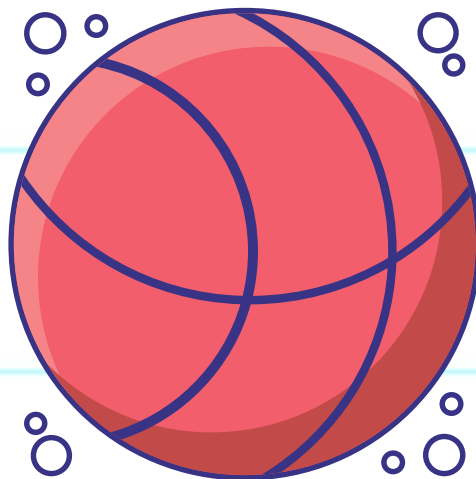
MATERIAL: Pelota

PROCEDIMIENTO:

Se ponen todos los alumnos formando un círculo y a uno de ellos se le facilita una pelota. Ésta es la pelota preguntona. El alumno debe lanzar la pelota a cualquier otro compañero y preguntarle algo sobre él.

La consigna es no repetir a quien ya hayan preguntado hasta que todos hayan participado.

Se pueden hacer tantas rondas como se quiera.



NOMBRE DINÁMICA: Los sobres

OBJETIVO: Conocerse

MATERIAL: Sobres con tarjetas con palabras

PROCEDIMIENTO:

Todos los alumnos se ponen en círculo, se puede hacer pequeños grupos o en grupo grande.

En un sobre se encuentran tarjetas con palabras clave: amistad, compañerismo, juego, valentía, lealtad... Y a medida que se saca una palabra los miembros del grupo deben conversar sobre ella, explicar para ellos que significa, etc.



NOMBRE DINÁMICA: Las noticias

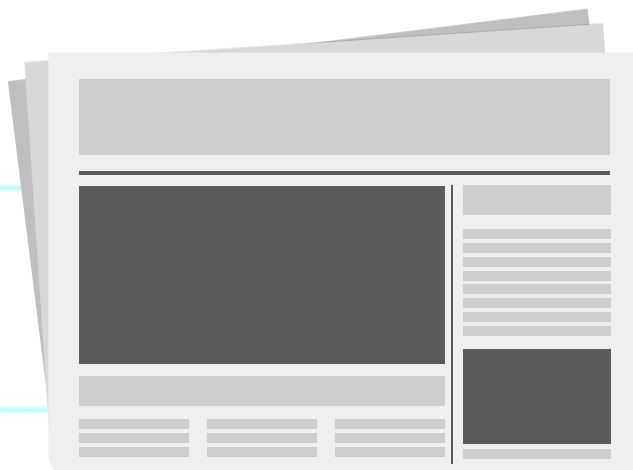
OBJETIVO: Conocerse

MATERIAL: Folios y material de escritura

PROCEDIMIENTO:

Se reparten a los alumnos 3 folios (o papeles, no es necesario un folio entero) en los que deben escribir, en cada uno de ellos, las 3 noticias más felices/importantes de su vida.

Después de dejarles un tiempo deben ponerlo en común con el resto del grupo y así crear un clima de conocimiento y confianza. Es ideal que el profesor participe como modelo.



NOMBRE DINÁMICA: No somos iguales

OBJETIVO: Conocerse

MATERIAL: Ninguno

PROCEDIMIENTO:

El profesor explica que se trata de buscar actitudes que unen y aquellas que desunen a un grupo.

Se forman equipos aleatorios y deben buscar cinco actitudes que unan y cinco que desunan. Los equipos presentan y comentan sus respuestas sobre las actitudes que desunen y con las actitudes que unen.

Pueden anotarlas en un papel y hacerlas después en un mural a modo de "imagen de grupo".



NOMBRE DINÁMICA: El cofre

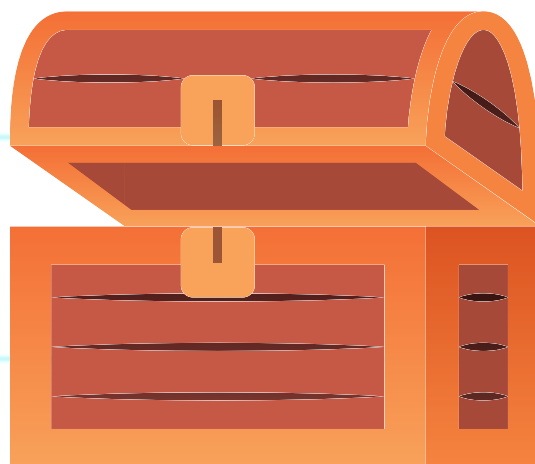
OBJETIVO: Conocerse

MATERIAL: Fotocopia con un cofre y material de escritura

PROCEDIMIENTO:

Se entrega a cada alumno una hoja con un dibujo de un cofre. Se explica que ése es el cofre de los recuerdos y allí deben colocar cinco de sus mejores recuerdos. Cuando cada uno ya los escribió, se forman parejas cada uno le cuenta a su compañero sus tesoros.

Al terminar, se cambian los cofres con el de su compañero. y explica al resto del grupo lo que había en el cofre de su pareja.



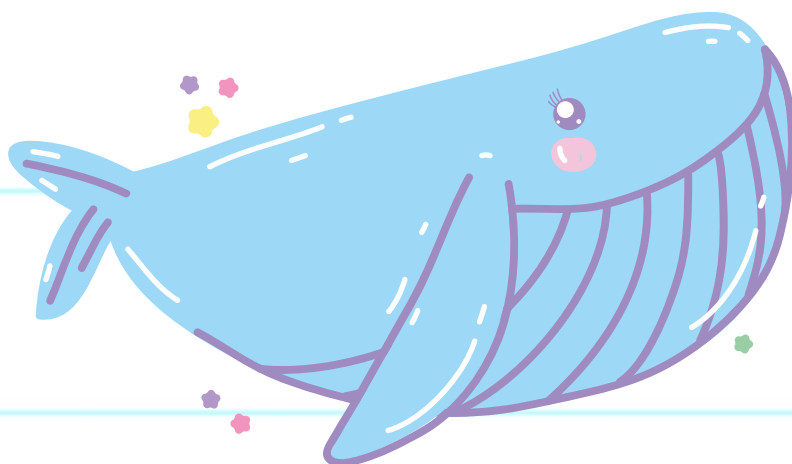
NOMBRE DINÁMICA: Animales

OBJETIVO: Romper el hielo

MATERIAL: Pelota

PROCEDIMIENTO:

Los alumnos se colocan en círculo. El profesor con una pelota en el centro mencionará un elemento, tierra, mar o cielo y pasa la pelota a un/a participante, quien deberá decir el nombre de un animal, por ejemplo "mar: delfín. Quien se tarde en responder, repita o se equivoque, pasa al centro. Cuando un/a participante dice "Mundo" al recibir o lanzar la pelota, todos se cambian de lugar, quien quedó con la pelota pasa al centro.



NOMBRE DINÁMICA: Director de orquesta

OBJETIVO: Romper el hielo

MATERIAL: Ninguno

PROCEDIMIENTO:

Se colocan todos los alumnos en círculo excepto uno de ellos que se colocará en el centro del círculo.

Sin que éste lo sepa, se asignará un director de orquesta, que deberá hacer algún gesto y sus compañeros deberán seguirle sin delatarle. El alumno del centro deberá adivinar quién es el director de orquesta. Cuando lo adivine pasa al centro y se asigna "en secreto" un nuevo director.



NOMBRE DINÁMICA: ¿Y mi pareja?

OBJETIVO: Romper el hielo

MATERIAL: Pinta caras

PROCEDIMIENTO:

Todos los participantes deben permanecer con los ojos cerrados y el profesor pintará una marca visible en su frente, luego abrirán los ojos y SIN HABLAR deberán encontrar a su pareja o grupo, en caso de ser más de dos.

Deben juntarse con quien tenga la misma marca, sin hablar y sin ver su propia frente.



NOMBRE DINÁMICA: La compra

OBJETIVO: Romper el hielo

MATERIAL: Ninguno

PROCEDIMIENTO:

Los alumnos forman un círculo. Uno de ellos empieza diciendo "Me voy al mercado a comprar pescado". La siguiente persona dice, "Me voy al mercado a comprar pescado y papas" (es un ejemplo, es libre). Cada persona repite la lista y luego añade una cosa más.

El objetivo es ser capaz de acordarse de todas las cosas que las personas han dicho antes que uno mismo. Se puede repetir cambiando el orden.



NOMBRE DINÁMICA: Encuentra tu animal

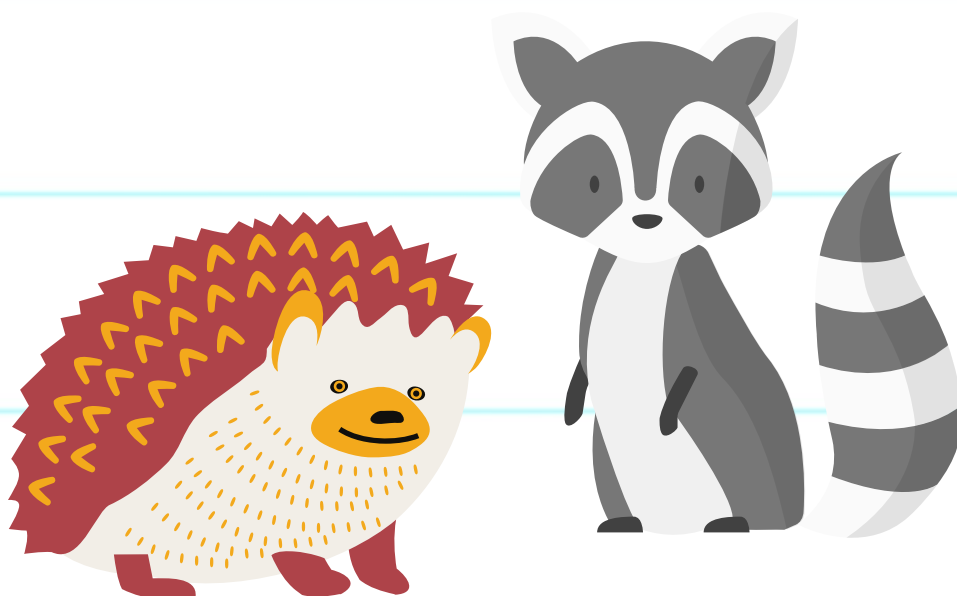
OBJETIVO: Romper el hielo

MATERIAL: Papeles con nombres de animales (repetidos)

PROCEDIMIENTO:

Para esta dinámica se le entrega a cada participante un papel con el nombre de un animal, debiendo haber parejas de ellos.

La idea es que todos a la vez busquen su pareja sin hablar, sólo haciendo el ruido y mímica del animal que les tocó .



NOMBRE DINÁMICA: Me llamo....

OBJETIVO: Conocerse

MATERIAL: Ninguno

PROCEDIMIENTO:

En esta dinámica se ubican todos los alumnos en círculo, puede ser sentados o de pie. El profesor comienza con su nombre y una cosa que le guste: "Mi nombre es x y me gusta cantar", quien está a su derecha repite y agrega su nombre y qué le gusta. Así hasta volver al primero.



NOMBRE DINÁMICA: Completa y busca

OBJETIVO: Conocerse

MATERIAL: Folios y material de escritura

PROCEDIMIENTO:

El profesor reparte una ficha a cada participante y da las siguientes instrucciones (por ejemplo):

- En el ángulo superior derecho escribe un hobby.
- En el ángulo superior izquierdo escribe lo que sueles hacer un domingo por la tarde.
- En el ángulo inferior derecho el deseo que le pedirías a un hada o genio.
- En el ángulo inferior izquierdo lo que más te gusta de las personas.

Una vez completadas las fichas se juntan y se barajan, y se reparten a los asistentes; entonces se colocan los asistentes de pie y tienen que colocarle la ficha a quien crean que es su dueño.



NOMBRE DINÁMICA: Reconozco el animal

OBJETIVO: Romper el hielo

MATERIAL: Ninguno

PROCEDIMIENTO:

Se sientan los participantes en círculo, estando uno sentado en el centro con los ojos vendados.

El profesor señala a alguien y debe hacer el sonido de un animal, si el del centro adivina que persona es el que ha hecho el sonido pasa al centro sino sigue con otra persona hasta que adivine quién es.



NOMBRE DINÁMICA: La foto

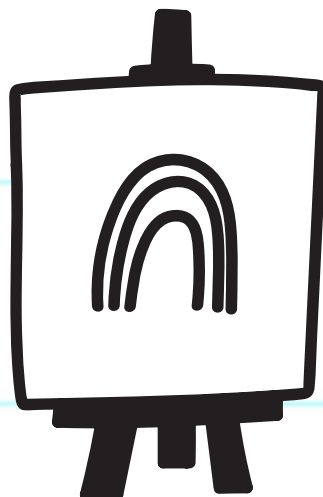
OBJETIVO: Romper el hielo

MATERIAL: Imágenes concretas

PROCEDIMIENTO:

El profesor divide al grupo por subgrupos y. Le ofrece a cada subgrupo una fotografía y les pide que, de manera individual, escriban qué sucedió antes de la foto, qué ocurre en el momento de la foto y qué pasará después.

Cuando hayan acabado, uno a uno comparte con sus compañeros su narración hasta llegar a una situación común. Cada subgrupo elige a un compañero que exponga delante de los demás compañeros.



NOMBRE DINÁMICA: ¿Eres tu?

OBJETIVO: Conocerse

MATERIAL: Folios y material de escritura

PROCEDIMIENTO:

Se forma a los participantes en dos filas, una frente a la otra. Cada uno hace por escrito la descripción física de él que tiene enfrente, y anota el nombre al final.

Se recogen las descripciones y se van leyendo una por una en voz alta para que los jugadores escriban el nombre de aquel a quien creen que corresponde.



NOMBRE DINÁMICA: Amigo secreto

OBJETIVO: Conocerse/Cohesionar

MATERIAL: Folios y material de escritura. Ideal dejar una semana para hacer la dinámica.

PROCEDIMIENTO:

Cada participante elige un amigo secreto, preferentemente entre los compañeros que menos frecuenta. No revela el nombre a nadie.

Durante un tiempo determinado, cada uno va a estar atento a las cualidades y valores de su amigo secreto, apuntando las situaciones, que le hayan ayudado a conocerle. Una vez terminado el tiempo cada uno escribirá una carta a su amigo secreto, explicándole lo que le parecía de él.

Luego se reúne al grupo, y cada uno leerá la carta a su amigo secreto.



NOMBRE DINÁMICA: El círculo

OBJETIVO: Romper el hielo

MATERIAL: Ninguno

PROCEDIMIENTO:

Los alumnos se colocan en círculo y uno en el centro. El profesor da el nombre de una persona del círculo, esta debe decir el nombre de otro antes de ser tocada por la que este en el centro y así sucesivamente.

En caso de ser tocado antes de responder pasa al centro.



NOMBRE DINÁMICA: Los objetos

OBJETIVO: Romper el hielo/Conocerse

MATERIAL: Un saco, pertenencias de alumnos.

PROCEDIMIENTO:

Se divide el grupo en dos subgrupos. La primera parte introducirá en un saco un objeto propio, por ejemplo: unas llaves, una pulsera,... Y, a continuación, la otra parte del grupo cogerá un objeto, cada uno, y buscará al dueño de dicho objeto.

Finalmente, una vez encontrado el dueño, cada pareja se presentará al resto de los compañeros aportando la información que deseen.



NOMBRE DINÁMICA: Mi Collage

OBJETIVO: Conocerse

MATERIAL: Periódicos, revistas, hojas, colores, tijeras...

PROCEDIMIENTO:

El profesor facilitará aportará periódicos, revistas y documentos reutilizables a cada alumno para que construya un collage con la información que más le represente de todo el material que se le ha facilitado.

Finalmente, explicará a sus compañeros por qué ha seleccionado esa información y qué es lo que le representa.



NOMBRE DINÁMICA: El dibujo

OBJETIVO: Conocerse

MATERIAL: Material de escritura, folios.

PROCEDIMIENTO:

En esta técnica, cada alumno toma un papel y un lápiz. Deben dibujar un pequeño garabato o dibujo sobre lo que quieran, pero que sea significativo de algo que les guste o apasione.

El resto de los componentes debe averiguar que relación tiene cada dibujo con el componente.



NOMBRE DINÁMICA: El Refrán

OBJETIVO: Romper el hielo

MATERIAL: Ninguno

PROCEDIMIENTO:

Un alumno sale del aula y el resto de compañeros s escogen un refrán y se reparten las palabras del refrán. La persona que salió vuelve y una vez dentro pregunta ¿Cuál es el refrán?

Todos responden al tiempo diciendo cada una de las palabras correspondientes. El adivinador debe descubrir cual fue el refrán.



NOMBRE DINÁMICA: Corazones

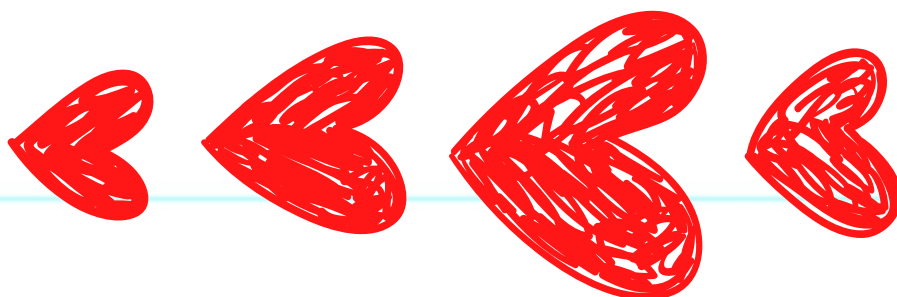
OBJETIVO: Conocerse/Romper el hielo

MATERIAL: 20 hojas blancas con corazón dibujado (a mano, distintos corazones)

PROCEDIMIENTO:

Una vez tenemos el material, rasgamos las hojas por la mitad, de manera que queden sus bordes irregulares, haciendo así un total de 40 partes, uno para cada participante. Se debe rasgar por el centro del corazón.

Se colocan los papeles mezclados en el centro (suelo, mesa...) y se pide a los participantes que cada uno coja un pedazo de papel. Luego, buscan al compañero o compañera que tiene la otra mitad, la que tiene coincidir exactamente. Al encontrarse la pareja, deben conversar sobre el nombre, datos personales, gustos, etc., e. Al finalizar el tiempo, vuelven al grupo general, para presentarse mutuamente.



NOMBRE DINÁMICA: Las tarjetas

OBJETIVO: Conocerse/Romper el hielo

MATERIAL: Cartulina, material de escritura, alfileres.

PROCEDIMIENTO:

Los alumnos forman un círculo y cada uno de ellos se prende en el pecho una tarjeta con su nombre. Se da un tiempo para intenten memorizar el nombre de los demás compañeros.

Al terminarse el tiempo, todo mundo se quita la tarjeta y la hace circular hacia la derecha durante algunos minutos, y se detiene el movimiento. Como cada persona se queda con una tarjeta que no es la suya, debe buscar a su dueño y entregársela, en menos de diez segundos. Se puede repetir tantas veces como se quiera.



NOMBRE DINÁMICA: Conocernos

OBJETIVO: Conocerse/Romper el hielo

MATERIAL: Cartulina, material de escritura, alfileres.

PROCEDIMIENTO:

Los alumnos escriben su apellido en una cartulina que les facilitaremos y se la colocan con un alfiler. A continuación el profesor pide que se agrupen por la primera letra de su apellido y, dentro de los subgrupos, deben presentarse.

Se repite el mismo procedimiento pero escribiendo hobbies (y agrupándose por similitud), dónde viven, lugar de vacaciones, etc. De este modo se van generando grupos nuevos y conversaciones distintas.



NOMBRE DINÁMICA: El regalo

OBJETIVO: Romper el hielo/cohesión

MATERIAL: Folios y material de escritura

PROCEDIMIENTO:

En primer lugar se deben poner los nombres de los participantes en una caja o en una bolsa.

Pase la caja o la bolsa cada persona debe coger un nombre (si es el suyo debe coger otro). Se deja unos minutos al grupo para que piensen en un regalo imaginario que le darían a la persona cuyo nombre les tocó. Se hace una ronda y cada participante debe "dar" y explicar su regalo imaginario.



NOMBRE DINÁMICA: Laberinto humano

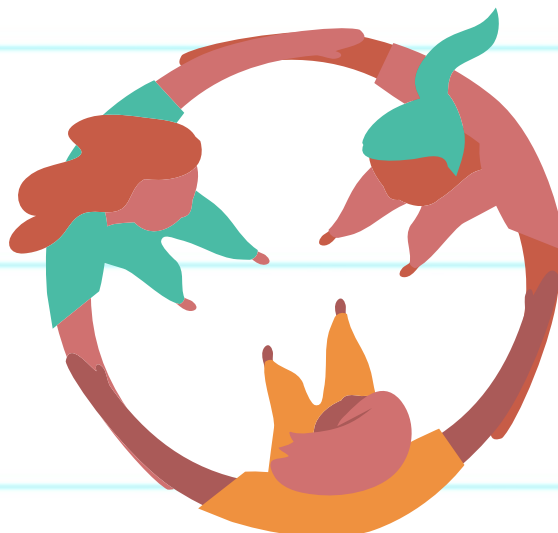
OBJETIVO: Romper el hielo

MATERIAL: Ninguno

PROCEDIMIENTO:

Todos los alumnos se colocan en círculo agarrados de las manos, uno de ellos dirige y se coloca en la punta. Empieza a pasar por arriba, por abajo, por donde quiera pero sin soltarse de las manos todos lo siguen.

Cuando todos estén enredados, se pide que se vuelva a la posición inicial, sin soltarse.



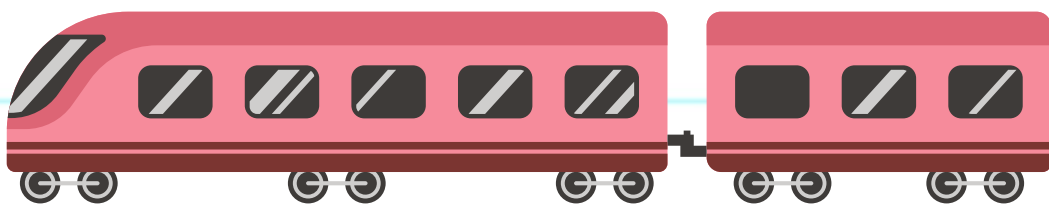
NOMBRE DINÁMICA: El tren

OBJETIVO: Romper el hielo

MATERIAL: Ninguno

PROCEDIMIENTO:

Los alumnos hacen subgrupos y se colocan en trenes en fila india. De vendan bien los ojos y apoyan las manos en los hombros del que esta adelante. Sólo el maquinista, que es el ultimo de cada tren, no esta vendado. Señala el sitio de la estación final (decidido por el educador) presionando el hombro izquierdo o derecho del que tiene adelante con la mano y éste transmite lo mismo a los demás. El juego es en silencio; si alguno habla el tren debe volver al sito de partida y comenzar de nuevo.



NOMBRE DINÁMICA: El escudo

OBJETIVO: Conocerse

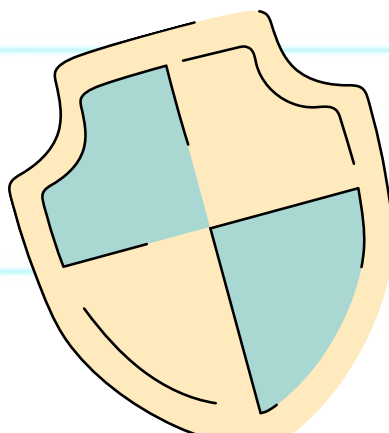
MATERIAL: Folios, material de escritura.

PROCEDIMIENTO:

Se da a cada alumno un papel en forma de escudo en donde va a escribir lo más resaltante de su personalidad.

Se puede hacer en cartulina, con colores y darles un margen para que escriban lo que deseen. Se puede dividir el escudo en apartados: hobbies, gustos, familia...

Después otra persona del grupo lo lee o se decora el aula con los escudos y se pueden visualizar libremente.



NOMBRE DINÁMICA: Canciones

OBJETIVO: Conocerse

MATERIAL: Ninguno

PROCEDIMIENTO:

Se pide a cada alumno que piense en el título de una canción que le guste y se sienta identificado.

Con ella se va a presentar en el grupo y va a decir por qué la escogió. Se le pueden hacer algunas preguntas sobre por qué las ha elegido.

Si otro compañero también la ha elegido sale a continuación y explica también sus motivos.



NOMBRE DINÁMICA: Tablón de anuncios

OBJETIVO: Conocerse

MATERIAL: Folios, material de escritura.

PROCEDIMIENTO:

El objetivo es que cada alumno cree su propio cartel para un tablón de anuncios, ofreciendo sus servicios (sus habilidades) y también demandando alguna ayuda en algo que le pueda interesar.

Se colocan todos los carteles en el tablón del aula y se deja de margen una semana para que cojan los ofrecimientos de ayuda de sus compañeros. Se reflexiona sobre cómo han quedado los carteles. Se propicia que todos los ofrecimientos (o la mayoría) se hayan cogido.

