

Actividad 1: LA TELA DE ARAÑA

Objetivo: Presentación de los participantes y cohesión grupal

Material: Ovillo de Lana.

Descripción: Formando un círculo los alumnos irán pasándose el ovillo de lana unos a otros. Cada vez que a un alumno le pasen el ovillo deberá presentarse y decir algún aspecto de su personalidad o afición. Antes de pasar el ovillo al siguiente compañero deberá quedarse con un trozo de lana y sujetarlo mientras dure el juego. Al finalizar las presentaciones, se habrá formado una "tela de araña" dentro del círculo. En ese momento el adulto explicará que todo el grupo es importante para formar y mantener esa tela de araña y que si uno de ellos falta y/o suelta el hilo que los une, la tela de araña se deshace. Por ello, para conseguir un objetivo es importante la colaboración de todo el grupo.

Pasos:

1º Los alumnos se colocan en círculo alternándose por cursos (ej: 3º, 6º, 1º, 4º, 2º y 5º).

2º El profesor/a tiene el ovillo de la lana y es el primero en presentarse, diciendo su nombre y destacando algún aspecto de su personalidad o afición : "Me llamo y soy....(alegre, responsable, tranquilo, etc..) / y me gusta...(pintar, las bicis, etc..)" .Después, agarrando el extremo del ovillo, lanza éste a un/a alumno/a.

3º Cuando el alumno recibe el ovillo, se presentará y destacará un aspecto de su personalidad o afición. Cuando termine, agarrará un extremo del ovillo y lanzará el resto a otro compañero.

4º. Se repetirá el paso 3 hasta que se hayan presentado todos los alumnos.

5º. Cuando finalicen las presentaciones, el profesor explicará que entre todos han formado una tela de araña, y destacará la importancia de que todo el grupo colabore para poder mantenerla, ya que si alguno de ellos la suelta se deshará. (Importancia del trabajo en equipo).

Reflexión: A modo de conclusión de la actividad se puede hacer una pequeña reflexión con preguntas del tipo : ***¿os ha gustado este juego?, ¿qué es lo que más os ha gustado?, ¿qué habéis aprendido con esta actividad?***

Actividad 2: CARAS CON NOMBRES

Objetivo: Presentación de los participantes y cohesión grupal.

Material: Folios, lápices y colores.

Descripción: Por parejas, cada alumno deberá dibujar su cara a partir de las letras de su nombre. Posteriormente se repartirán los dibujos al azar y cada pareja deberá adivinar a qué compañeros pertenecen las caras que les ha tocado. Esta dinámica resulta interesante porque incide en dos aspectos clave: el desarrollo personal del alumno, al tener que expresar la imagen que tiene de sí mismo, y el reconocimiento interpersonal al tener que adivinar qué compañero le ha tocado.

Pasos:

1º Los alumnos por parejas dibujarán sus cara con las letras que forman sus nombre. Primero dibujaran la cara de uno de los miembros de la pareja, y después la del otro. (Ver modelo)

2º Cuando hayan terminado se recogerán las diferentes caras, se mezclarán y se repartirán de nuevo.

3º Cada pareja intentará adivinar de quién son las caras que le han tocado.

4º. Finalmente, cada pareja expondrá en grupo de quién cree que son las caras, explicará las razones y se comprobará si lo han adivinado.

Reflexión: A modo de conclusión de la actividad se puede hacer una pequeña reflexión con preguntas del tipo: ***¿os ha gustado este juego?, ¿qué es lo que más os ha gustado?, ¿qué habéis aprendido con esta actividad?***

Modelo:

(Manuel)

Actividad 3: LA SILUETA

Objetivo: Presentación de los participantes y cohesión grupal.

Material: Papel continuo, bolis y/o rotuladores.

Descripción: Por parejas, cada alumno se tumbará sobre el papel continuo y su compañero deberá dibujar su silueta. Posteriormente cada alumno escribirá un mensaje o palabra (positivos) dentro de la silueta de cada compañero.

Pasos:

1º Los alumnos por parejas dibujarán la silueta de su compañero sobre el papel continuo.

2º Cuando todos los alumnos tengan su silueta dibujada, comenzarán a escribir dentro de la silueta de sus compañeros mensajes o palabras en POSITIVO (ej: es buen amigo, divertido, etc...)

3º Para terminar , en grupo, cada alumno leerá en voz alta algunos de los mensajes que le han escrito.

Reflexión: A modo de conclusión de la actividad se puede hacer una pequeña reflexión con preguntas del tipo : ***¿os ha gustado este juego?, ¿qué es lo que más os ha gustado?, ¿qué habéis aprendido con esta actividad?***

Actividad 4: Cesta de frutas

Objetivo: Comunicación y cohesión grupal.

Material: Sillas (tantas como participantes menos 1)

Descripción: En grupos de 2-3 alumnos, se le asigna el nombre de una fruta a cada grupo. El juego consiste en que todos los alumnos menos 1 deben sentarse en sillas formando un círculo. El alumno restante se colocará en el centro y gritará el nombre de 2 frutas. Los alumnos de los grupos correspondientes a esas frutas y el alumno que permanecía en el centro, deberán levantarse y conseguir una silla libre y distinta a la suya. Quién se quede sin silla, repetirá el juego.

Pasos:

- 1º Se forman grupos de 2-3 alumnos y se les asigna (o eligen) el nombre de una fruta.
- 2º Colocan sillas en círculo y se sientan todos los alumnos menos uno (elegido al azar) que permanecerá de pie. Los miembros de cada grupo deberán estar separados unos de otros para favorecer el intercambio de unas sillas a otras.
- 3º El alumno que se queda de pie gritará el nombre de dos frutas.
- 4º Los alumnos que pertenezcan a esas frutas deberán levantarse de su asiento y conseguir sentarse en una de las sillas que hayan quedado libres.
- 5º El alumno que no consiga silla, repetirá el procedimiento: gritar el nombre de 2 frutas, e intentar sentarse en las sillas que queden vacías.

Reflexión: A modo de conclusión de la actividad se puede hacer una pequeña reflexión con preguntas del tipo : ***¿os ha gustado este juego?, ¿qué es lo que más os ha gustado?, ¿qué habéis aprendido con esta actividad?***

Actividad 5: Mundos dibujados.

Objetivo: Comunicación, creatividad gráfico-figurativa y cooperación.

Material: Papel DIN A3 con diferentes escenarios, colores, tijeras y pegamento.

Descripción: Se forman grupos de 2-3 alumnos. Se elige por grupo un lugar determinado (ej: la escuela, la montaña, la playa, el campo...etc.), que ya se da impreso, y cada miembro del grupo se encargará de dibujar elementos que formen parte habitualmente de ese contexto (personas, objetos que se utilicen en ese espacio, etc.). Posteriormente se pegará cada elemento sobre el paisaje impreso para cada uno de los grupos.

Pasos:

1º Se forman grupos de entre 2-3 alumnos y se elige el contexto sobre el que se va a trabajar.

2º A cada grupo se le asigna dibujar una categoría determinada de elementos: PERSONAS (con vestimenta habitual de ese contexto o realizando alguna actividad característica), OBJETOS (Ej: para la escuela: libros, mochilas, mesas, etc.

3º Cada grupo dibujará los elementos correspondientes a su categoría.

4º Se recortan los dibujos.

5º Sobre el paisaje elegido por cada uno de los grupos se irán pegando los diferentes elementos realizados por los miembros de los grupos. La disposición de los mismos se decidirá cooperativamente entre todos.

Reflexión: A modo de conclusión de la actividad se puede hacer una pequeña reflexión con preguntas del tipo: *¿os ha gustado este juego?, ¿os ha parecido difícil? ¿Qué es lo que más os ha gustado?, ¿qué habéis aprendido con esta actividad?*

Actividad 6: Inventar personajes

Objetivo: Comunicación, cooperación. Creatividad.

Material: Láminas de cuentos con personajes. Folios DIN A3, pegamento y tijeras.

Descripción: En grupos de 3 alumnos, deberán crear un personaje. Para ello, recortarán cada parte del cuerpo de personajes diferentes. Posteriormente las pegarán juntas para formar un personaje único y propio.

Pasos:

1º Se forman grupos de 3 alumnos.

2º Se reparte el material y se les explica que tienen que crear un personaje a partir de diferentes fotografías o dibujos. Cada parte del cuerpo debe pertenecer a personajes distintos.

3º Cada grupo expondrá y describirá el personaje que ha creado. El profesor podrá fomentar la descripción con preguntas del tipo *¿Por qué habéis creado ese personaje? ¿Le habéis puesto nombre? ¿Os habéis inspirado en algún otro personaje/persona? ; ¿Qué características tiene? , etc...*

Reflexión: A modo de conclusión de la actividad se puede hacer una pequeña reflexión con preguntas del tipo : **¿os ha gustado este juego?, ¿qué es lo que más os ha gustado?, ¿qué habéis aprendido con esta actividad**

Actividad 7: Inventar historias

Objetivo: Comunicación, cooperación. Creatividad.

Material: Láminas de escenarios, tarjetas de personas y personajes y tarjetas de objetos.

Descripción: En grupos de 3 alumnos, deberán crear una historia con las tarjetas que les ha tocado al azar a cada grupo. Tendrán unos minutos para elaborar la historia y posteriormente contarla en voz alta a toda la clase. Se puede realizar esta actividad tantas veces como se desee, cambiando en cada turno las tarjetas.

Pasos:

1º Se forman grupos de 3 alumnos.

2º Se reparte el material (que elegirán al azar) y se les explica que tienen que crear una historia con las tarjetas que les ha tocado.

3º Cada grupo expondrá su historia al resto de la clase.

4º Se vuelve a realizar la actividad cambiando de tarjetas e inventando historias nuevas.

Reflexión: A modo de conclusión de la actividad se puede hacer una pequeña reflexión con preguntas del tipo: **¿os ha gustado este juego?, ¿qué es lo que más os ha gustado?, ¿qué habéis aprendido con esta actividad?**