

PROPUESTAS PRIMEROS DÍAS DE CLASE

1. El teléfono escacharrado

Cómo jugar: Este juego es una versión del clásico "teléfono escacharrado". Los estudiantes se sientan en círculo, y el primero en la fila recibe una frase corta o un dibujo sencillo. Debe susurrar la frase al oído del siguiente compañero o dibujar lo que entendió. Así, la frase o el dibujo se va pasando hasta el último estudiante, quien deberá decir o mostrar en voz alta lo que ha recibido.

2. El bingo humano

Cómo jugar: Crea una tarjeta de bingo personalizada con características que podrían aplicar a los estudiantes, como "ha viajado a otro país", "tiene una mascota", "le gusta el fútbol", etc. Cada estudiante recibe una tarjeta y tiene que encontrar compañeros que cumplan con las descripciones. Cuando encuentran a alguien, esa persona firma el cuadro correspondiente en la tarjeta de bingo. El primero en completar una línea, columna o diagonal grita "¡Bingo!" y gana un pequeño premio.

3. La cadena de nombres y gestos

Cómo jugar: Los estudiantes forman un círculo. El primero dice su nombre junto con un gesto o movimiento (por ejemplo, "Soy Lola" mientras hace un salto). El siguiente estudiante repite el nombre y el gesto del anterior, y luego agrega el suyo. Así sucesivamente, cada estudiante tiene que recordar y repetir todos los nombres y gestos anteriores antes de agregar el suyo.

4. La carrera de globos

Cómo jugar: Divide a la clase en parejas. Cada pareja recibe un globo inflado y debe sostenerlo entre sus espaldas, sin usar las manos. El objetivo es llegar al final de una línea trazada en el suelo sin dejar caer el globo. Si el globo cae, deben regresar al punto de partida.

5. La isla del tesoro

Cómo jugar: Dibuja una gran "isla" en el suelo usando cinta adhesiva o con sillas, dejando un espacio limitado. Todos los estudiantes deben caber en la isla, pero cada cierto tiempo, el profesor reduce el tamaño de la isla quitando sillas o reduciendo el espacio con la cinta. Los estudiantes deben trabajar juntos para encontrar la forma de mantenerse todos dentro de la isla sin tocar el "agua".