



MALETÍN DE RECURSOS

Diez dinámicas grupales para empezar el curso con buen pie

Ten group dynamics to start the school year on the right foot

Resumen: Este artículo presenta 10 dinámicas versátiles, en movimiento, de papel y de mural, para iniciar el curso creando un clima de confianza y pertenencia. Cada propuesta incluye objetivo, materiales, pasos, variantes por edades y cierre rápido y se acompaña de una breve fundamentación pedagógica y recursos prácticos.

Abstract: This article offers 10 adaptable back-to-school group activities, active, paper-based and mural formats, to build trust and belonging from day one. Each activity lists purpose, materials, steps, age adaptations and a quick debrief, plus a short pedagogical rationale and practical tools.

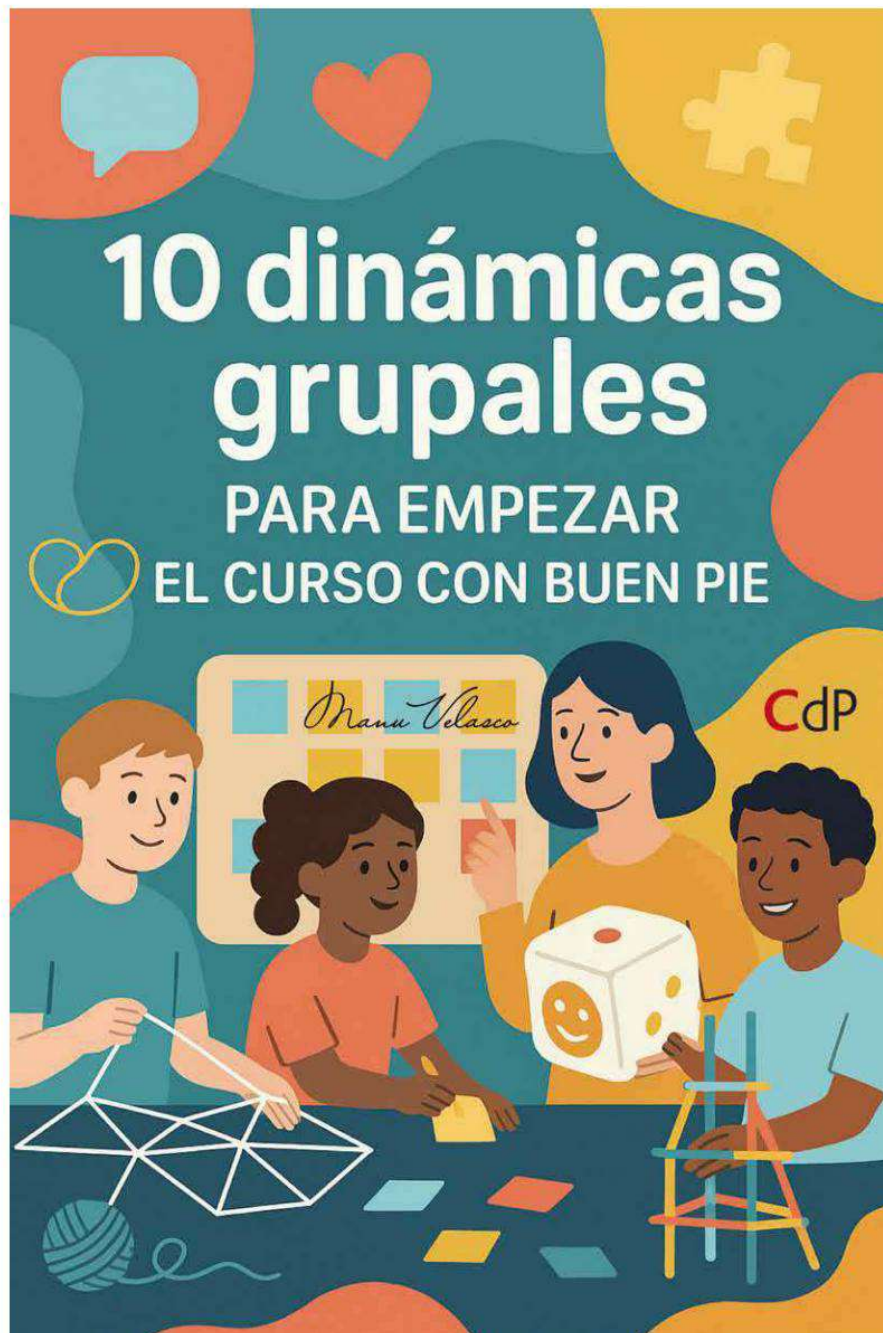
Palabras clave: Educación. Inicio de Curso. Dinámicas grupales. Equipo.

Keywords: Education. Start of course. Group dynamics. Team.

Manu Velasco

Maestro del Colegio Santa Teresa de León
Creador de ayudaparamestros.com

Maletín de recursos



Durante los primeros días del curso se fija el “clima emocional” del aula. Invertir en dinámicas de acogida no es un extra, es algo necesario que permite mejorar la motivación, acelerar el conocimiento mutuo, reducir los conflictos futuros y facilitar que el aprendizaje cooperativo fluya durante todo el año.

Las diez propuestas que comparto a continuación combinan juego, reflexión y creación; son inclusivas, de fácil preparación y sencillamente escalables y adaptables desde Infantil hasta Bachillerato o personas adultas.

Aquí os las dejo:



1. La telaraña que nos une

- Objetivo: presentarse y visualizar conexiones.
- Materiales: ovillo de lana o cuerda. Tiempo: 10–15’.
- Pasos: sentados en círculo, quien habla dice su nombre + una pista (“me encanta leer”), sujeta el extremo y lanza el ovillo a otra persona que comparte y repite. Al final, tensamos la red: “esta red nos sostendrá durante todo el curso si cada uno aporta lo mejor de sí mismo”.

- Variantes por edad: pictogramas/objeto favorito (Infantil); “categoría” temática (Secundaria).
- Cierre: foto de la red o mini-reflexión 1–2 palabras (“lo que apporto al grupo”).

2. Bingo humano inclusivo

- Objetivo: romper el hielo y aumentar interacciones.
- Materiales: tarjetas 4x4 con descriptores (“ha viajado en tren”, “prefiere el helado de fresa”). Tiempo: 15–20’.

- Pasos: deben conseguir firmas distintas completando una línea.
- Variantes: pictogramas para Infantil; versión digital con códigos QR o cuestionario tipo Wordwall/Forms para ESO.
- Cierre: preguntamos: ¿qué descubriste? y recogemos 3 coincidencias del grupo en la pizarra.

3. Entrevista cruzada 2x2

- Objetivo: escucha activa y presentación empática.
- Materiales: tarjeta guía (3 o 4 preguntas). Tiempo: 15’.
- Pasos: parejas, 2’ para entrevistar + 2’ para invertir roles. Luego cada uno presenta a su compañera/o en 30”.
- Variantes: añadir rol (periodista/deportista) para dotar humor; para niveles altos, pregunta “estrella” sobre metas para el curso que iniciamos.
- Cierre: “microaplausos” y una palabra que resuma a tu entrevistado/a.



«Invertir en dinámicas de acogida no es un extra, es algo necesario que permite mejorar la motivación»

Maletín de recursos

4. Mural de sueños y normas de oro

- Objetivo: construir metas compartidas y acuerdos de convivencia.
- Materiales: papel continuo, rotuladores, pólits de colores. Tiempo: 20–25'.
- Pasos: tres posits por persona: un deseo personal, un deseo para el grupo, una “norma de oro”. Se agrupan por afinidad y de ahí nace el “contrato de aula”.
- Variantes: muro digital (Padlet/Genially); iconografía para peques.
- Cierre: todos firman (nombre o dibujo) y el mural queda visible todo el trimestre.

5. Línea del curso

- Objetivo: expectativas e hitos a corto plazo.
- Materiales: cinta de carrocero o cuerda, tarjetas. Tiempo: 15'.
- Pasos: dibuja una línea en el suelo o pared (septiembre–junio). Cada persona coloca una tarjeta con “qué me gustaría vivir/aprender” y cuándo.
- Variantes: infantil dibuja momentos (“excursión”, “festival”); secundaria añade “qué necesito de los demás”.
- Cierre: elegimos dos o tres hitos para convertir en proyectos reales.

6. Pasaporte del aula

- Objetivo: fomentar conversaciones intencionadas.
- Materiales: cuartilla doblada a modo de “pasaporte”. Tiempo: 15–20'.
- Pasos: dentro, seis casillas con retos (“habla con alguien que comparta tu canción favorita”).

Cada encuentro “sella” una casilla con firma/dibujo.

- Variantes: plantilla en Canva; QR que lleva a una pregunta sorpresa.
- Cierre: ¿qué sello te sorprendió? Recogida de hallazgos en una nube de palabras.

7. Dado de las emociones

- Objetivo: vocabulario emocional y confianza.
- Materiales: dado grande (cartón) con preguntas (“Algo que me ilusiona este año es...”). Tiempo: 10–15'.
- Pasos: por turnos, se lanza y responde. Quien quiera pasa.
- Variantes: esquinas emocionales (alegría/curiosidad/temor/otra); Infantil con cartas ilustradas.
- Cierre: semáforo rápido (verde: me he sentido cómodo; ámbar: a veces; rojo: prefiero escuchar).

8. Torneo de nombres con gestos

- Objetivo: recordar nombres y desinhibirse.
- Materiales: ninguno. Tiempo: 10'.
- Pasos: en círculo: “Me llamo Ana y me gusta el ajedrez” + gesto. La persona siguiente repite todos los anteriores y añade el suyo.
- Variantes: versión rítmica con palmadas; para grupos grandes, subgrupos de 10–12.
- Cierre: preguntamos por tres nombres y gestos que recuerdes.

9. La torre colaborativa

- Objetivo: cohesión y roles (liderazgo, portavoz, logística...).
- Materiales: espaguetis, cinta, cuerda, cartulina; opcional

malvavisco o bola de papel. Tiempo: 20–25'.

- Pasos: en equipos construyen la torre más alta que se sostenga sola.
- Variantes: para peques, bloques o pajitas; para Secundaria, restricción de materiales y tiempo.
- Cierre: preguntar: ¿qué funcionó?, ¿qué mejorar?, ¿qué rol asumiste?

10. Nuestra nube de identidad

- Objetivo: visibilizar fortalezas y diversidad.
- Materiales: pizarra/mural o herramienta digital de nubes. Tiempo: 10–12'.
- Pasos: cada cual aporta tres palabras: “lo que traigo al grupo”. Generamos la nube y comentamos las más repetidas.
- Variantes: categorías (habilidades, intereses, valores); Infantil lo dibuja.
- Cierre: elegimos cinco palabras para el lema de aula.

Os animo a elegir tres dinámicas y a aplicarlas durante las primeras semanas del curso. Podéis guardar dos más para “reanudar” después de la primera evaluación. ●



Mireia Portero

**Maestra de primaria especialista en Educación Física,
proyectos interdisciplinarios y STEAM
Colegio Santa Teresa de Jesús
Terrassa (Barcelona)**

Resumen: Con más de quince años de experiencia como docente, nuestra invitada ejerce en un centro que prioriza la innovación en la educación, fusionando el aprendizaje basado en proyectos, la gamificación y la utilización de la tecnología como instrumentos fundamentales para el crecimiento del alumnado. Responsable de la jefatura de estudios, participa además en la estrategia digital del centro. Su formación pedagógica cuenta con un Máster en Liderazgo y Dirección de Centros Educativos. Recientemente, junto con algunos compañeros docentes, ha coordinado la publicación de su primer libro, *“Más allá del juego: Gamificando de la A-Z”*.

Abstract: With over fifteen years of teaching experience, our guest teaches at a school that prioritizes innovation in education, combining project-based learning, gamification, and the use of technology as fundamental tools for student growth. Head of Studies, she also participates in the school's digital strategy. Her teaching background includes a Master's Degree in Leadership and Management of Educational Centers. Recently, along with some fellow teachers, she coordinated the publication of her first book, *“Más allá del juego: Gamificando de la A-Z”*.

Palabras clave: Innovación. Gamificación. Competencias digitales. STEAM.

Keywords: Innovation. Gamification. Digital Competencies. STEAM.

Fernando Donaire

Periodista. Fundación Trilema

Mireia Portero desempeña en la actualidad su labor como docente en el Colegio Santa Teresa de Jesús de **Carmelitas Misioneras** en Terrassa (Barcelona), donde imparte Educación Física, proyectos interdisciplinarios y áreas STEAM. Su trabajo como maestra se lleva a cabo en un centro que prioriza la innovación en la educación, fusionando el aprendizaje basado en proyectos, la gamificación y la utilización de la tecnología como instrumentos fundamentales para el crecimiento del alumnado. En este mismo centro ostenta la responsabilidad de la jefatura de estudios y pertenece

al Comité de Estrategia Digital de Centro, además de trabajar en el departamento de Comunicación.

Aunque es muy joven, ya tiene más de quince años de experiencia docente en la que nos cuenta que ha experimentado “un crecimiento continuo, impulsado por la necesidad de mejorar cada día, adaptarme a los cambios y proporcionar a mi alumnado experiencias de aprendizaje más valiosas. Desde el comienzo, he comprendido que la educación es un proceso donde los maestros también necesitamos aprender, innovar y progresar de