

Ciclo: 2º

TEMA: CONVIVIR. Acogida e integración del
alumnado.

Curso: 3º/4º

Juego de presentación “El nombre, que te pillo”



OBJETIVOS

- Aprender los nombres de los miembros del grupo y generar distensión.
- Mejorar el conocimiento de los miembros del grupo

ACTIVIDAD

Se juega de forma rápida. Todo el grupo en círculo. Alguien se coloca en el centro con una pelota pequeña que no haga daño. Otra persona del círculo dice un nombre y ésta, a su vez, tiene que decir otro antes de que la que está en el centro le dé con la pelota. Cuando alguien es “dado”, antes de nombrar a otra persona, se cambia con la del centro, y ésta, al ocupar su posición, vuelve a comenzar el juego nombrando a alguien.

METODOLOGÍA

Se puede realizar esta actividad en Educación Física y en las áreas que el profesorado crea conveniente y a primeros de curso. También cuando llega alumnado nuevo.

Partir de lo cercano. Buscar elementos lúdicos y motivadores.

Construir el conocimiento entre todas las personas.

MATERIALES

Fuente: Colectivo AMANI: Análisis y resolución de conflictos interculturales. Escuela de Animación y Ed. Juvenil. Madrid.

EVALUACIÓN / SUGERENCIAS

Indicador de evaluación: Mejora del conocimiento grupal