

Dinámica escolar primaria

Catequesis comunión

Dinámica inicio de curso

Hasta el corazón... ¡y más allá!

OBJECTIVOS	<ul style="list-style-type: none"> • Hacer un llamamiento a vivir desde el corazón, con la mente i el alma abiertas a Dios i a los demás. • Encarar el curso con alegría, dándonos cuenta que formamos un gran equipo. • Descubrir las virtudes de cada uno para poderlas ofrecer a los demás.
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> • Ficha “¿Quién soy?” • Ficha jugador • Material escolar: cartulinas pequeñas, cartulina grande o papel de embalar, tijeras, rotuladores, lápiz...
RECURSOS WEB	<ul style="list-style-type: none"> • https://www.youtube.com/watch?v=grJaQxNBGzs parte de la película “Hormigas (ants)”

El cartel



Este cartel representa el inicio de una nueva aventura: el camino de este curso. Como en los juegos que conocemos, durante el curso aparecen obstáculos, retos, sorpresas, pero también elementos que nos dan fuerza y esperanza. Cada uno de estos símbolos nos recuerda el valor de avanzar con energía, con vida, con ilusión y con valentía.

A lo largo del camino, hay una dirección clara: llegar hasta el corazón y más allá. Eso significa mirar hacia dentro, descubrir quiénes somos, cuidar de los demás, crecer en comunidad y transformar el entorno a través de lo que hacemos, sentimos y compartimos. Poner el corazón en lo que hacemos es ir más allá... es crecer como grupo y como personas.

La cruz que aparece al final del camino no es una meta rígida, sino un símbolo que nos invita a vivir con sentido, con amor, con compromiso, recordando los valores de Jesús. Es el recordatorio de que, cuando caminamos juntos, acompañados, con alegría y valentía, podemos llegar mucho más lejos.

LA DINÁMICA

Iniciar el curso con una actividad que fomente la cohesión de grupo, el autoconocimiento, la identidad compartida i el compromiso colectivo, a partir del lema del curso y inspirados en el juego Jumanji como metáfora de un viaje lleno de retos, valores y crecimiento personal.

Así pues, la dinámica que acompañará este inicio de curso nos ayudará a descubrir qué puede aportar cada uno al grupo, qué habilidad especial tenemos y qué reto personal nos proponemos. Porque este curso, como en toda gran aventura, cada pieza es clave, cada corazón cuenta.

A continuación, se proponen unas actividades para poder llevar a cabo la dinámica. Se pueden seleccionar aquellas que más interesen.

1. “HORMIGAS” (Ants)

Veremos un pequeño fragmento de la película “Hormigas (Ants)”. En esta escena, se muestra cómo diferentes insectos se unen para construir un gran pájaro falso y así defenderse de un enemigo. Cada personaje aporta su talento: unos tienen fuerza, otros pueden volar, otros construyen, unos organizan, otros se comunican... Cada uno tiene un papel importante.

Este fragmento nos ayuda a reflexionar sobre la importancia del trabajo en equipo, sobre el valor que tiene cada persona, y sobre cómo, cuando nos unimos, podemos lograr grandes cosas.

Después del visionado, puedes hacer una pequeña conversación guiada con preguntas como estas:

- ¿Qué han hecho los insectos cuando han visto que estaban en peligro?
- ¿Cómo se han organizado? ¿Todos hacían lo mismo?
- ¿Crees que habría funcionado si solo hubiera actuado uno de ellos? ¿Por qué?
- ¿Qué papel te gustaría tener a ti en un equipo así?
- ¿Cómo te sientes cuando ves que formas parte de un equipo?
- En relación a lo que has visto, ¿qué significa para ti “llegar hasta el corazón y más allá”?

2. “¿QUIÉN SOY?”

Se trata de una actividad individual que pretende fomentar la cohesión del grupo, la conciencia emocional y la responsabilidad compartida. Así pues, tiene por objetivo ayudar al alumnado a tomar conciencia de quién es, qué puede aportar al grupo y qué quiere trabajar a lo largo del curso.

Dinámica escolar primaria

Catequesis comunión

Cada alumno tendrá que rellenar una ficha titulada “¿quién soy yo?” (encontraréis un ejemplo en el material) donde se recogerán cuatro elementos clave:

1. **Nombre de aventurero/a:** puede ser su nombre real o un nombre simbólico, creativo, inventado... ¡Lo que quieran! Es una forma de dar identidad al personaje que empieza esta aventura.
2. **El valor o habilidad que puede aportar:** pueden elegir un valor (ej. generosidad, respeto, paciencia) o una habilidad (ej. escuchar, organizar, hacer reír, animar, ayudar). El objetivo es reconocer qué pueden ofrecer a los demás dentro del grupo.
3. **Una meta personal:** aquello que les gustaría mejorar o conseguir durante el curso. Puede ser un objetivo emocional, académico o relacional. Esto conecta con la idea de ir más allá de uno mismo, de crecer como personas.
4. **Un dibujo o símbolo que les represente:** puede ser un objeto, un animal, un elemento natural o un diseño libre. Sirve para expresarse de forma visual, favoreciendo el pensamiento simbólico y la creatividad.

* Estas fichas se pueden guardar en el álbum personal o formar parte de un espacio dentro del aula.

3. CAMINO COLECTIVO

Esta propuesta tiene como objetivo visualizar el camino compartido que todo el grupo seguirá a lo largo del curso. Se trata de construir, entre todos, un tablero colectivo inspirado en un juego de aventuras, con referentes como Jumanji o Mario Bros, donde se representa el inicio de curso como una nueva aventura llena de retos, oportunidades y descubrimientos.

El tablero puede tener forma de camino, recorrido o mapa, con elementos visuales que recuerden a un juego: corazones, estrellas, plátanos, setas, obstáculos, recompensas, puntos de parada... Al final del camino, puede haber un símbolo central que represente el sentido del viaje (una cruz, un gran corazón, una meta común).

Este mural se puede dejar colgado en el aula durante todo el curso, y se puede ir completando a medida que se realicen otras celebraciones o dinámicas (como Adviento, Cuaresma, etc.), que se pueden marcar como etapas o “paradas” del camino.

Dinámica escolar primaria

Catequesis comunión

- **“PIEZA DE JUGADOR”** (*encontraréis un ejemplo en el material*)

Como parte de este tablero, cada alumno creará una ficha personal, que se colocará en el mural. Esta ficha puede contener dos informaciones: su nombre o nombre de aventurero y el valor o habilidad que quiere aportar al grupo. Esta acción refuerza la idea de que todos formamos parte de este camino y que lo que cada uno puede ofrecer es importante. Ayuda a visibilizar la riqueza del grupo, a generar un sentimiento de pertenencia y a poner en valor la diversidad y la colaboración.

* Se puede usar un formato dinámico (ficha recortable, adhesivo, tarjeta, pieza de puzle...) para que visualmente quede integrado en el mural y refuerce el concepto de juego o de aventura compartida.