

La primera letra

Se trata de una dinámica muy sencilla en la que los estudiantes tienen que escribir en un papel la primera letra de su: plato preferido, bebida preferida, color favorito, animal favorito, deporte preferido, pasatiempo preferido, ciudad favorita, dulce favorito y día favorito de la semana. Depende del curso en el que nos encontremos adaptaremos la dinámica.

El juego consiste en que entre toda la clase deberán adivinar la palabra elegida para cada categoría. De esta forma no sólo se recuerda vocabulario de años anteriores de una forma lúdica, sino que los estudiantes se conocen mejor.



DIBUJA AL MONSTRUO

En esta dinámica vamos a pedir a nuestros alumnos que dibujen un monstruo siguiendo unas instrucciones que previamente le hayamos dado, como por ejemplo: que tenga 3 ojos, que tenga cuernos, que tenga un diente etc. Al finalizar el dibujo, cada uno mostrará el suyo al resto de sus compañeros. Con esta actividad los alumnos observarán que aunque todos hayan seguido las mismas instrucciones, cada monstruo es diferente.



EL BINGO

Para esta dinámica vamos a necesitar una hoja con casilleros. Para empezar se le pide a cada alumno que rellene la hoja con el casillero escribiendo el nombre y los años de sus compañeros. A continuación el profesor deberá ir preguntando a los alumnos, uno por uno, su nombre y su edad; el resto deberá ir tachando los nombres que coincidan con los dichos y los que tienen anotados en su hoja. Cuando tenga una fila completa, cantará "línea" y cuando rellene todos los casilleros "¡bingo!".



El rap

El profesor explica que van a cantar un rap, para eso, deben llevar un ritmo dando palmas, silbando o como ellos quieran.

Entonces el profesor inventa un canción como: "Este rap que te voy a cantar es para mi nombre recordar, Carmen Carmen me llamo Carmen". Cuando el alumno canta esto, los demás le contestan; "Carmen Carmen se llama...". Una divertida forma de memorizar el nombre del resto de compañeros.



“Me gustaría ser...”

Esta dinámica la podemos desarrollar tanto en primaria como en secundaria. Los alumnos tienen que pensar que persona les gustaría ser. Tal persona puede ser un familiar o un amigo, hasta un actor de cine, un cantante o un deportista... Cuando lo han pensado todos, empezando por el profesor, se levantan de uno en uno, dicen el nombre de la persona que les gustaría ser y se dan las razones por las que han elegido a esa persona.



¿Real o inventado?

Cada alumno debe rellenar una ficha con los siguientes datos:

- Nombre.
- Número de hermanos/as.
- Deporte favorito.
- Color favorito.
- Aficiones.



Los alumnos pueden completar la ficha con datos reales o inventados, como ellos deseen.

Cada alumno va a leer su ficha en voz alta. Los demás deberán adivinar si la ficha es real o no.

Pablo llama a Lucía

Esta dinámica nos resulta especialmente útil en aquellos grupos nuevos en los que los compañeros todavía no se conocen; aunque también puede ser una divertida actividad para que los alumnos memoricen el nombre de sus compañeros así como sus rostros y actitudes divertidas.

El primer alumno comenzará diciendo su nombre y llamando a otro compañero, por ejemplo: "Pablo llama a Lucía". Lucía responde: "Lucía llama a Javier"; y así sucesivamente hasta que todos los alumnos sean nombrados.

El que no responda rápido a su nombre, deberá superar un reto que le pondrá el resto de compañeros; como contar un chiste o decir un trabalenguas.



Mi árbol

Cada alumno dibuja en un folio un árbol grande con raíces, tronco, ramas y hojas. Una vez dibujado deberá poner en las raíces las cualidades y capacidades que cree tener; en las ramas puede poner las cosas positivas que hace; y en las hojas, sus objetivos o éxitos.

Esto es sólo una sugerencia, podemos adoptar nuestro árbol al nivel del curso en el que nos encontremos.

Una vez completo el árbol, haremos una puesta en común, en el que cada alumno mostrará su árbol y explicará a sus compañeros cada apartado; a su vez, sus compañeros le pueden hacer un feedback de su exposición con preguntas o nuevas aportaciones.

