



AUTORRETRATO

Se entrega a cada alumno una hoja en blanco para que realice un autorretrato rápido, ya sea realista o en forma de caricatura. Luego debe acompañarlo con tres palabras o frases que lo representen, como hobbies, talentos o sueños. Finalmente, los autorretratos se exponen en el aula. Esta dinámica refuerza la autoestima, estimula la creatividad y ayuda a los demás a conocer un poco más a cada estudiante.



MAPA DE INTERESES

En un mural o pizarra grande se dibujan categorías como deportes, música, series o pasatiempos. Cada estudiante escribe su nombre en los apartados que le interesen. Al final, se visualizan coincidencias que facilitan la creación de vínculos y futuras amistades. Es una actividad sencilla pero poderosa para descubrir intereses compartidos dentro del grupo.



SOPA DE LETRAS CON NOMBRES

Antes de la clase, el docente prepara una sopa de letras que incluya los nombres de todos los estudiantes. Se reparte una copia a cada uno y la dinámica consiste en encontrar su propio nombre entre las letras. Cuando cada alumno lo descubre, debe presentarse brevemente al grupo, mencionando por ejemplo su edad, un pasatiempo o algo que le guste mucho.



HISTORIA ENCADENADA

El profesor inicia una narración con una frase sencilla, por ejemplo: “Había una vez una escuela mágica...”. Luego, cada estudiante añade una oración para continuarla. Al terminar, se lee la historia completa, que suele ser divertida, inesperada y muy creativa. Esta dinámica estimula la imaginación, la escucha activa y el trabajo colectivo.



DOS VERDADES Y UNA MENTIRA

Cada estudiante debe pensar en tres frases sobre sí mismo: dos son verdaderas y una es inventada. Al compartirlas en voz alta, el resto de la clase debe adivinar cuál es la mentira.



EL RETO DE LOS 30 SEGUNDOS

Cada estudiante tiene 30 segundos para contar algo interesante sobre sí mismo (un talento, un logro, un sueño o una curiosidad). El límite de tiempo hace que la actividad sea ágil y dinámica, evitando que las presentaciones se hagan pesadas.

