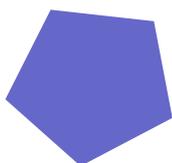


SOR PRESA

SOR PRESA

Dinámicas de clase para el autodescubrimiento de
los talentos innatos.

[#tienentalento](#)



Índice

1. OBJETIVOS 3

¿Qué conseguirás con esta dinámica en el aula?
¿Qué aspectos de tu alumnado trabajarás con la dinámica “Sorpresa Sorpresa”?

2. FICHA DE DINÁMICA 4

Aspectos técnicos del proyecto: perfil del alumnado, tiempo, metodología, material necesario.

3. DESARROLLO

Cómo poner en marcha la dinámica: instrucciones y espacios de trabajo.

INSTRUCCIONES 5

CAJA 6

TARJETAS 7

REFERENCIAS 8

4. MATERIAL COMPLEMENTARIO 9

El Diario de Aprendizaje del Talento para el alumno y la tabla de observación para el profesor serán tus herramientas de medición.



1. Objetivos

01

Descubrir los talentos ocultos de los alumnos. Puedes consultar nuestra Guía de Talentos en: despiertasupotencial.com

02

Aprovechar los talentos de cada alumno para generar **espacios de aprendizaje** dentro del aula.

03

Desarrollar los **talentos** y la **creatividad** de los alumnos.

04

Potenciar **nuevas capacidades** y **habilidades** en los alumnos, haciéndose conscientes de su valor.

2. Ficha de dinámica



Destinatarios:

Estudiantes de 6 a 16 años.



Temporalización:

25 días. 10 minutos diarios para realizar la actividad sorpresa y escribir el Diario de Aprendizaje del Talento.



Metodología:

Participativa. Se proporcionará un ambiente de seguridad, respeto y confianza para que todos los alumnos se sientan cómodos a la hora de realizar sus actividades.



Materiales:

Para realizar esta dinámica necesitarás: una caja, tarjetas impresas, *Diario de Aprendizaje del Talento* para cada alumno, puzzles, acuarelas, acertijos o adivinanzas, atlas, papel, tijeras, pegamento, poema e instrucciones para la realización de la actividad de papiroflexia.



3. Desarrollo

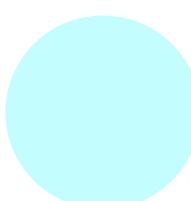
Instrucciones

Deberás presentar a los alumnos una **caja sorpresa**, que contendrá **25 tarjetas** con distintas actividades para poner en acción y retar los distintos talentos y habilidades. Asimismo, entregarás a cada alumno un *Diario de Aprendizaje del Talento*.

Cada nuevo día, al entrar en clase, los alumnos deberán escoger una tarjeta, con los ojos cerrados, y realizar la actividad propuesta. Puedes habilitar un espacio de 10 minutos durante el día para que cada alumno realice su actividad, o bien, dejar que el propio alumno lo haga en sus ratos libres a lo largo de la jornada escolar.

Todos los días, al finalizar las clases, los alumnos habrán realizado la actividad propuesta en su tarjeta y durante los últimos 5 minutos del día escribirán en su **Diario de Aprendizaje del Talento**: fecha, enunciado de la tarjeta que les ha tocado, hora de realización, emociones que han sentido durante la realización de la actividad y descubrimientos de sí mismos (positivos y/o negativos).

Al término de esta dinámica los alumnos escribirán en su *Diario de Aprendizaje del Talento* una breve reflexión sobre lo que han sentido, lo que más les ha gustado, dónde se han sentido más cómodos y qué han aprendido. Al concluir, entregarán al profesor la bitácora para su posterior evaluación.



3. Desarrollo

Caja

La caja puede ser de cartón (valdría una de zapatos), forrada y decorada para hacerla atractiva.



3. Desarrollo

Tarjetas

1. Cuenta un chiste a un amigo.

2. Crea un dibujo con acuarelas.

3. Compón o trabaja en una composición musical (puedes utilizar instrumentos o solo hacer música con tu boca): "Allá donde navegan los barcos quiero ir yo a tirar con mi arco/ y tu corazón salvaje conquistaré en el sabotaje".

4. Imagina que aspiras a ser presidente o presidenta del gobierno. Elabora un discurso sobre tus propuestas para mejorar el país.

5. Inventa una historia fantástica y escríbela.

6. Memoriza los 5 ríos más importantes de tu país y su lugar de origen.

7. Invéntate una coreografía con la música que elijas.

8. Interpreta varios títulos de películas mediante mímica para que tus compañeros las descubran.

9. Busca a alguien y, con su permiso, dale un fuerte abrazo.

10. Recita un poema como si fueras un actor profesional.

11. Aprende los planetas, el orden de colocación y sus dimensiones en diez minutos.

12. Construye lo que quieras utilizando papel, tijeras y pegamento.

13. Cuenta un chiste a alguien que no conozcas o conozcas solo de vista.

14. Memoriza las capitales de 10 países que no conocías.

15. Sigue las instrucciones para realizar una pajarita de papel.

16. Fabrica un avión de papel, siguiendo las instrucciones.

17. Intenta hacer el pino primero con pared, y después, si puedes, sin el apoyo de la pared.

18. Resuelve la adivinanza que te entregará el profesor.

19. Escribe una historia de Ciencia Ficción y cuéntasela a quien tú quieras

20. Inventa la canción del verano.

21. Elige una pared y decórala con los materiales de los que dispones en el aula.

22. Dedicar 10 minutos a relajarte con las pautas que te entregue el profesor (respiración, concentración.)

23. Improvisa un baile delante de quien quieras.

24. Transmite un mensaje a tus compañeros utilizando únicamente el cuerpo.

25. Realiza un puzzle en 10 minutos.



3. Desarrollo

Referencias

Adivinanzas

<https://www.chiquipedia.com/adivanzas/>

Papiroflexia - pajarita de papel

<http://www.guia-padres.com/actividades/papiroflexia-pajarita.html>

Papiroflexia - avión de papel

<https://www.pequeocio.com/aviones-de-papel/>



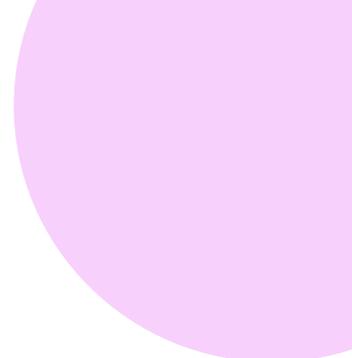
4. Material complementario



Diario de Aprendizaje del Talento

Fecha	Hora de realización	
_____	_____	
Enunciado actividad		

¿Cómo te has sentido?		
		
¿Qué has descubierto con la actividad?		



4. Material complementario

Tabla de observaciones para el profesor

	Nombre del alumno/a	Talento detectado	Dificultades en..	Condiciones
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				