

# 15 dinámicas de presentación para niños y adultos

---

Poder **conocer a nuevas personas y socializar** es parte de las necesidades de los humanos. Sin embargo, muchas veces sentimos que lograr esto no es una tarea sencilla, sobre todo si tenemos un cambio de ambiente, ya sea en los estudios, en el ámbito laboral, entre otros casos.

Tal inconveniente, que sucede siempre que haya personas que para nosotros son desconocidas, causa una sensación de nervios. En este aspecto, debes saber que hay muchas soluciones para poder **resolver el problema de empezar a hablar con otros**.

Si las aplicas, podrás **hablar tranquilamente con cualquier persona** y podrán conocerse mejor. Por ello, te mostramos las diferentes **dinámicas de presentación** para que puedas socializar de manera eficiente.

## 10 dinámicas de presentación para grupos de adultos

Ahora que ya sabes más sobre las dinámicas de presentación, es probable que te interese conocer algunos ejemplos que podrías aplicar en tu propia práctica.

Las actividades que se te mostrarán a continuación, te ayudarán a integrarte a cualquier ambiente o **hacer que un grupo se pueda abrir y socializar** de manera eficiente. Además, podrás contar con diferentes beneficios que se diferencian en cada uno de los siguientes casos.

### 1. El juego de las tarjetas y los nombres

#### Definición

En esta dinámica se hace una actividad en la que los integrantes de un grupo conocerán los **nombres de los demás y sus cualidades personales**. Se tendrá un coordinador como guía de la misma y se usarán diferentes herramientas.

#### Objetivos

- Servir como un medio para que los participantes se conozcan mejor y puedan empezar a socializar.

#### Participantes

Todos los miembros del grupo deberán participar, de manera que se consiga formar **una pareja para cada uno**, con el fin de que los compañeros puedan conocerse mejor.

### **Materiales**

Un bolígrafo y varias tarjetas que deberán ser usadas cada una por un participante.

### **Desarrollo**

Para esta dinámica de **presentación de personas**, se deberá empezar por distribuir un bolígrafo y una tarjeta para todos los participantes. Luego estos tendrán que escribir su nombre en mayúscula y partiendo de las letras colocarán, en dirección vertical, unos adjetivos que señalen las cualidades que consideren tener.

Una vez hecho esto, dejarán las tarjetas y caminarán por el lugar en el que se está haciendo la dinámica para ver la de los demás. Luego el coordinador encargado de la actividad solicitará a los participantes que juntos hagan un círculo, e irá señalando a dos de ellos hasta que se completen todas las parejas.

Después, cada uno de los integrantes de las parejas tendrá que **rememorar cómo se llama su compañero** y comentar qué cualidades son las que leyó en la tarjeta del otro.

## **2. El dado de las cualidades**

### **Definición**

Esta es una de las **dinámicas para presentación** que consiste en un juego en el que se usa el azar con el fin de conocer mejor a los participantes, en ciertos **aspectos particulares** que ya fueron decididos como parte del juego. Es, además, es una de las actividades más utilizadas por los adultos cuando se quiere empezar a socializar.

### **Objetivos**

- Ayudar a que los participantes puedan tener una **oportunidad conveniente para hablar** de manera natural sobre sus intereses y gustos personales al resto del grupo.

### **Participantes**

Es necesario que cada uno de los integrantes del grupo participe.

### **Materiales**

Un dado que sea relativamente grande.

## Desarrollo

En el caso de este juego, es necesario que primero se consiga el dado y que en sus diferentes caras esté **una cualidad interesante**, y que sea de utilidad para que los participantes se presenten.

De entre las tantas cualidades que se pueden elegir para colocar en el dado se encuentran, por ejemplo: *“mi mayor motivación es...”*, *“me gustaría trabajar de...”*, *“mi comida preferida es...”*.

Una vez que se hayan colocado las cualidades en las caras del dado, cada uno de los participantes lo lanzará y tendrá que completar la frase que le toque. Tal acción se podrá volver a hacer tantas veces como se quiera.

### 3. Lanzarse la pelota

#### Definición

Esta dinámica es **una de las más simples y eficaces**. La misma consiste en usar una pelota para presentarse. La actividad puede tener un sentido lúdico si se quiere, con el fin de hacerla más divertida.

#### Objetivos

- Facilitar la presentación de las personas del grupo de forma sencilla y eficiente.
- Ayudar a que los participantes puedan recordar con facilidad el nombre de varios de sus compañeros.

#### Participantes

Cada uno de los miembros del grupo debe participar.

#### Materiales

Una pelota para el uso de todos los miembros del grupo.

#### Desarrollo

Para empezar con la actividad, los integrantes del grupo tienen que hacer un círculo. Luego, **cada uno irá diciendo su nombre a los demás respetando el turno establecido**. Después se deberá tomar la pelota y los participantes la usarán para pasársela entre ellos.

Aquel participante al que le pasen la pelota tendrá que decir el nombre de quien se la lanzó. Tras esto, deberá tirar la esfera a otro miembro del grupo, el cual también hará lo mismo.

Para hacer el pase de la pelota no es necesario que los participantes sigan un orden establecido. En cambio, lo más recomendable es que cada integrante del

grupo haga su lanzamiento a quien prefiera. Sin embargo, sí es obligatorio que a todos los miembros se les ceda su turno.

En caso de que se desee terminar la dinámica o darle un sentido más lúdico, se puede ir lanzando con mayor velocidad la pelota de manera progresiva y **eliminar al participante que no la atrape.**

#### 4. Identificarse por medio de un objeto

##### Definición

Esta **dinámica de presentación** consiste en usar unos objetos para que los participantes puedan decir quiénes son sus compañeros. El sistema de la actividad funciona por turnos y se requiere de un facilitador que guíe a todos los miembros del grupo.

##### Objetivos

- Ayudar a que los participantes puedan decir a sus compañeros cómo se llaman.

##### Participantes

Cada uno de los integrantes del grupo tiene que participar.

##### Materiales

Varios objetos y una bolsa relativamente grande.

##### Desarrollo

Para empezar con esta dinámica, el coordinador le solicitará a cada uno de los integrantes del grupo que coloquen en el interior de una bolsa, algún objeto que les pertenezca.

Luego, de manera aleatoria, el facilitador va a sacar de la bolsa uno de los objetos para que todos los miembros del grupo traten de **descubrir a cuál de ellos pertenece.**

Una vez se descubra al dueño del objeto, este tendrá que **presentarse ante los demás** y dirá la razón por la que ha escogido ese material para hacer la actividad y no otro.

Posteriormente, la dinámica seguirá procediendo de la misma manera con el resto de los objetos y sus respectivos dueños, hasta que todos sean descubiertos y se logre **presentar por completo al grupo.**

## 5. Recitar el nombre

### Definición

Esta **dinámica de presentación para adultos** consiste en hacer que los integrantes de un grupo digan su nombre de una manera determinada. Esto lo harán turnándose y recibiendo la guía de un coordinador que les va a acompañar durante la dinámica.

### Objetivos

- Facilitar a los participantes la presentación de sus nombres al resto de los integrantes del grupo.
- **Estimular la extroversión e integración** de los participantes de manera que usen su creatividad, siendo en esto especialmente útil la dinámica al tratarse de agrupaciones recientemente formadas.

### Participantes

Es recomendable que los participantes lleguen a un total de 30 personas.

### Materiales

Ninguno.

### Desarrollo

Para empezar, el coordinador debe solicitar a los miembros del grupo que formen un círculo. Después **les explicará a todos ellos sobre la dinámica** que se va a realizar.

Una vez que los participantes ya sepan cómo funciona la dinámica, cada uno tendrá que turnarse para decir su nombre.

La forma en que los participantes tendrán que presentarse será de la siguiente manera: *“Yo me llamo Eugenio, yo soy el rey por donde vaya, no existe tambor que suene y que no timbre cuando paso yo”*.

Deberán colocar su nombre en lugar del mostrado en el ejemplo anterior. La manera en que se turnarán será tal, que van a dar una vuelta en el círculo que ellos han formado y la dinámica finalizará cuando se llegue nuevamente al primer integrante que dijo su nombre.

## 6. Las cuatro esquinas

### Definición

Esta actividad consiste en lograr la presentación de los integrantes de un grupo a través de **dibujos y el uso de la imaginación**. En cada uno de los símbolos

hechos por los participantes deberá estar contenida una determinada cualidad con la que se sientan personalmente identificados.

### Objetivos

- Brindar una oportunidad para lograr la presentación de los integrantes de un grupo de manera divertida y con el uso de la imaginación.
- Fomentar la creatividad.

### Participantes

Tiene que participar cada persona que forme parte del grupo.

### Materiales

Un bolígrafo y un folio para el uso de cada integrante del grupo.

### Desarrollo

Antes de empezar con la dinámica, es necesario que se le dé a cada participante un bolígrafo y folio. Luego, se les solicita que en el centro del papel **dibujen un símbolo que les represente**.

Además, es necesario que todos coloquen información en cada esquina de su respectivo folio. En la parte inferior de la derecha deberá escribirse la edad, mientras que en la izquierda estará el nombre de aquello que le desagrada, **una cosa que no le guste al participante**.

Luego, en la esquina superior izquierda tendrá que escribirse la más grande afición del participante, lo que más les gusta hacer. Mientras que en la esquina superior debe indicar cuáles son sus expectativas con respecto al taller

Finalmente, cuando todos los participantes hayan terminado de llenar su folio, se colgará cada uno en el muro. Luego los participantes dirán la razón por la que en sus materiales realizaron sus dibujos y respuestas.

## 7. Los gestos y sonidos de los nombres

### Definición

En esta dinámica se pretende **usar las expresiones no verbales** para que se simbolicen los nombres de los participantes. Como tal, es un juego de adivinanza en el que cada jugador va a tratar de descubrir el nombre del resto de los participantes.

### Objetivos

- Facilitar un contexto en el que los participantes podrán presentarse usando sus expresiones faciales o sonidos.

## Participantes

Es recomendable que participen todos los integrantes del grupo, pues estos luego serán divididos en subgrupos.

## Materiales

Ninguno.

## Desarrollo

Al empezar con la actividad, cada uno de los participantes se tendrá que organizar en el espacio para que todos formen un círculo. Otra cosa que pueden hacer es dividirse en tantos subgrupos como les sea posible.

En todo caso, una vez realizada una de las dos opciones anteriores, cada participante tendrá que pensar en distintos **gestos o expresiones faciales que representen su nombre** o que tengan base en los fonemas de sus letras.

Cuando ya se haya hecho eso, los participantes deberán enseñar a los demás el gesto o sonido que escogieron y estos tendrán que **adivinar lo que significa**.

Toma en cuenta que es factible, que los turnos por el que se adivinen los gestos o sonidos, sea por cadena. Esto quiere decir que cada uno de los integrantes irá haciendo el mismo gesto que los que le antecedieron y adicionará el propio.

## 8. Vamos a conocernos

### Definición

Esta dinámica consiste en el uso de diferentes recursos, tales como la **música y los medios, para escribir nombres**. La actividad se hace como parte de un seminario, siendo de ayuda para empezar la reunión.

### Objetivos

- Conseguir la integración de todos los participantes a la vez que se pretende el enriquecimiento de sus virtudes personales.

## Participantes

El límite de integrantes que pueden participar oscila entre 40 y 50.

## Materiales

Unos stickers, marcadores, una cartulina, casete, ganchos y alguna grabadora.

## Desarrollo

Para empezar la actividad, el facilitador entregará a cada participante un sticker. Luego escribirán sus nombres comenzando con el primer apellido y se **pondrán el material en sus camisas**.

Después, el facilitador pedirá a los participantes que se agrupen en base a la inicial del primer apellido. Luego, los grupos harán preguntas determinadas al resto, tales como: “¿*dónde vives?*” y “¿*de qué trabajas?*”, “¿*Cuál es tu hobbie?*”, entre otras.

Una vez se hayan hecho las preguntas durante diez minutos, los participantes deben regresar a sus lugares. Después se les dará una tarjeta de colores de cartulina, en la que cada uno colocará una palabra que indique su cosa favorita, como trabajar, escuchar música, etc.

Entonces, se deberá poner una canción lenta y el facilitador pedirá a los participantes que **caminen observando al resto** y considerando la palabra que tienen en sus camisas.

Luego deberán hacer unos **subgrupos en base a las palabras de sus camisas** y se presentarán, expondrán sus expectativas del taller, decidirán un administrador y un nombre para cada división.

## 9. Hallar la pareja

### Definición

Esta dinámica consiste en usar diferentes recursos para que cada miembro de un grupo se pueda presentar con otro en particular. De este modo, la actividad en este caso no ayuda a la integración de todas las personas a la vez, aunque sí es muy eficiente.

### Objetivos

- Conseguir que cada par de integrantes de un grupo puedan conocerse mejor y de una manera divertida.

### Participantes

Se deberá tener una gran cantidad de participantes, pero es necesario que todos se puedan dividir en parejas.

### Materiales

No es necesario contar con material, pero se puede llegar a usar o hojas o alguna otra cosa para dibujar, además de un lápiz.

### Desarrollo



En esta actividad, se tiene que escoger entre **usar una frase, dibujo o alguna cita célebre** para los participantes, quedando esta tarea a manos del coordinador. Luego, cada recurso será dividido en dos partes y las mitades serán distribuidas para los integrantes

Posteriormente, cada uno de los participantes tendrá que **buscar al otro miembro del grupo que tenga la otra mitad** del dibujo, frase o cualquier otra cosa. Una vez encuentre a la persona que tenía la parte faltante, ambos integrantes tendrán que **hacer una pareja y presentarse el uno al otro**.

## 10. Identificación de una figura

### Definición

Esta dinámica de presentación consiste en **usar un ser ficticio o real**, para que cada integrante de un grupo pueda mostrar su forma de ser al resto. De este modo, se consigue demostrar la personalidad de los participantes de manera divertida.

### Objetivos

- Facilitar la integración de cada miembro de manera que todos se puedan divertir.
- Ayudar a los participantes a hacer una reflexión de ellos mismos y del resto de integrantes.

### Participantes

No hay límite de participantes.

### Materiales

Ninguno.

### Desarrollo

Al empezar la dinámica, se le tiene que pedir a cada uno de los integrantes del grupo que piensen en: *un animal, un personaje ficticio de una película, serie, libro o videojuego*. Aquel que elija cada participante deberá ser uno con el que se sienta identificado o que posea ciertas **virtudes parecidas** a él.

Los participantes tendrán que considerar también qué es lo que tienen de parecido con el personaje o animal que cada uno haya elegido, cuál sería aquella cosa que necesitarían para ser más como la figura, y la razón por la que les agrada.

Después, los participantes tendrán que explicar al resto cuál fue la figura que eligieron. Posteriormente todos tratarán de **analizar el significado de los personajes o animales** que se consideraron.

## Y otros 5 juegos de presentación para niños

Como ya conoces varios ejemplos de dinámicas para adultos, también te puede interesar saber cuáles son algunos de los **juegos de presentación para niños**. Estas recreaciones suelen tener un enfoque más divertido que en los casos dirigidos a las personas adultas, esto con el fin de resultar más atractivos para los infantes.

Por ello, las siguientes actividades para niños te serán de gran utilidad para integrarlos en su grupo a la vez que se divierten.

### 1. El juego “gente a gente”

#### Definición

Esta actividad consiste en disponer de los participantes en diferentes círculos y **usar música para que puedan presentarse** de una manera divertida y dinámica.

#### Objetivos

- Facilitar la completa integración de los miembros del grupo de manera progresiva.

#### Participantes

Se deberá disponer de todo el grupo, dado que luego será dividido en dos partes iguales.

#### Materiales

Ninguno.

#### Desarrollo

Para empezar, se debe proceder a **separar a todos los participantes en dos subgrupos**, con la misma cantidad de integrantes. Luego, a cada equipo se le hace formar dos círculos, de manera que uno esté encerrado en el otro.

Cuando los participantes hayan formado ya ambos círculos, aquellos que estén en la circunferencia interior deberán mirar hacia el exterior. En cambio, los que se encuentren en el externo observarán en dirección al grupo de adentro.

Además, también tendrán que hacer parejas que se miren de frente, siendo uno del círculo interior y el otro del exterior. Después se puede colocar alguna música para que los participantes se **saluden con las manos y digan cómo se llaman**.

Una vez se hayan presentado, los participantes del círculo interior dirán: “*gente a gente*”, que significa que los del exterior se roten un poco en dirección a la izquierda.

El juego seguirá de esa manera hasta que los participantes del círculo exterior completen todo un giro. El coordinador podrá cambiar la velocidad de la canción, incluyendo la forma de hacer el saludo, por ejemplo: *codo con codo, rodilla con rodilla*, entre otras variables.

## 2. El bingo de los nombres

### Definición

Como su nombre lo indica, este juego consiste en realizar la presentación de los integrantes de un grupo con una especie de **variación del bingo**, que también cuenta con un sistema de puntajes. La actividad es guiada con la ayuda de un coordinador, el cual distribuirá los materiales necesarios.

### Objetivos

- Presentar el nombre de todos los integrantes de una manera dinámica y divertida, aprovechando el sistema de puntajes.

### Participantes

Se puede jugar entre varios participantes.

### Materiales

Fichas y cartones en blanco para cada participante.

### Desarrollo

El bingo de presentación comienza con la ayuda del coordinador, al dar a cada participante una ficha, posteriormente debe solicitar que anoten con un lápiz o bolígrafo su nombre para que luego la regresen.

Posteriormente, se da un cartón en blanco en el que el coordinador dirá a los participantes que traten de **escribir los nombres de los demás**, los cuales irá diciendo el propio facilitador al leer las fichas que acaban de darle.

Una vez que todos los participantes consigan terminar de escribir en su cartón, el coordinador vuelve a decir cómo se llaman los participantes, y estos tratarán de dejar una marca sobre el que habían escrito.

Aquella persona que llene más rápido una fila, **ganará diez puntos**. Todo el juego puede repetirse en muchas ocasiones si se desea.

### 3. El que calla paga

#### Definición

En este juego se asegura la eficiente presentación de los niños de un grupo, con el incentivo de que cada uno de ellos tiene que **evitar ser tocado por el resto**. En el caso de esta recreación, será necesario conseguir la ayuda de un coordinador y hacer unos preparativos previos a la actividad.

#### Objetivos

- Asegurar que cada uno de los participantes logre memorizar los nombres de sus compañeros correctamente y de manera divertida.

#### Participantes

Es necesaria la participación de unos siete integrantes aproximadamente.

#### Materiales

Ninguno.

#### Desarrollo

Para empezar con la actividad, es necesario que primero todos comenten al grupo sus nombres. Cuando ya se haya hecho esto, los participantes tendrán que formar un círculo.

Una vez que todos hayan formado la circunferencia, el coordinador del juego deberá dar el nombre de uno de los participantes que se encuentran en el círculo. Después este tendrá que decir cómo se llama algún otro compañero **antes de que los demás se acerquen y lo toquen**.

En caso de que el participante sí consiga mencionar a otro, ahora este último deberá hacer lo mismo. Sin embargo, si el primero no logra decir el nombre antes de ser tocado por sus compañeros, tendrá que pasar al centro del círculo.

### 4. Las palmas

#### Definición

En estos **juegos de presentación** se usará el cuerpo y el ritmo de una canción, para que todos los participantes logren hacer su presentación. De este modo, la actividad consiste en **realizar una serie de movimientos** para que los integrantes del grupo puedan saber cómo se llaman los demás.

#### Objetivos

- Facilitar la presentación de los miembros del grupo haciendo, en conjunto, una serie de movimientos.

- Ayudar en la memorización de los nombres de los compañeros.

### Participantes

Es necesario que todo el grupo se sume al juego.

### Materiales

Ninguno.

### Desarrollo

Al empezar la actividad, **es obligatorio que todos los participantes formen un círculo**. Luego, siguiendo el ritmo de una canción, chocarán las palmas de sus manos sobre sus piernas.

Después de eso, se dará una palmada, e inmediatamente la mano derecha se colocará arriba del hombro, dejando que el pulgar apunte hacia atrás. Entonces se hará exactamente el mismo movimiento, pero usando la izquierda.

Cuando se lleve la mano derecha hacia el hombro, cada integrante tendrá que **decir su propio nombre**, y al hacer eso mismo con la izquierda, **dirán el de algún compañero**.

Es importante tener presente, que todos esos movimientos los tendrán que hacer **siguiendo el ritmo de la canción**. De esta manera se hará el juego, hasta que todos los participantes sean mencionados en algunas ocasiones sin que dejen de coordinarse con la música.

## 5. Construyendo la palabra

### Definición

En el caso de esta actividad, además de estar destinada a los niños, también pueden funcionar como una de las **dinámicas de presentación para secundaria**. La misma consiste en utilizar las letras que tenga el nombre de cada participante para que se puedan presentar.

### Objetivos

- Ayudar a que los integrantes se sientan llamados a conocerse entre sí y socializar con mayor facilidad.

### Participantes

Es necesario que todos los integrantes del grupo participen.

### Materiales

Varias hojas, una para cada participante.

### Desarrollo

Para poder comenzar el juego, es necesario que primero el coordinador se ocupe de escribir en las hojas diferentes letras.

Cuando ya inicié el juego, el coordinador va a distribuir muchas hojas con letras escritas en ellas. A cada participante le corresponderá uno de los papeles, y no conocerá cuáles son los vocablos que tiene el resto de sus compañeros.

La razón por la que el coordinador ha escrito las letras en las hojas, es para que los participantes **investiguen la palabra que todos juntos van a tener que construir**.

Para realizar la **investigación de las letras**, los participantes tendrán que hablar entre ellos, pero con la condición de que se presenten a sí mismos al hacerlo.