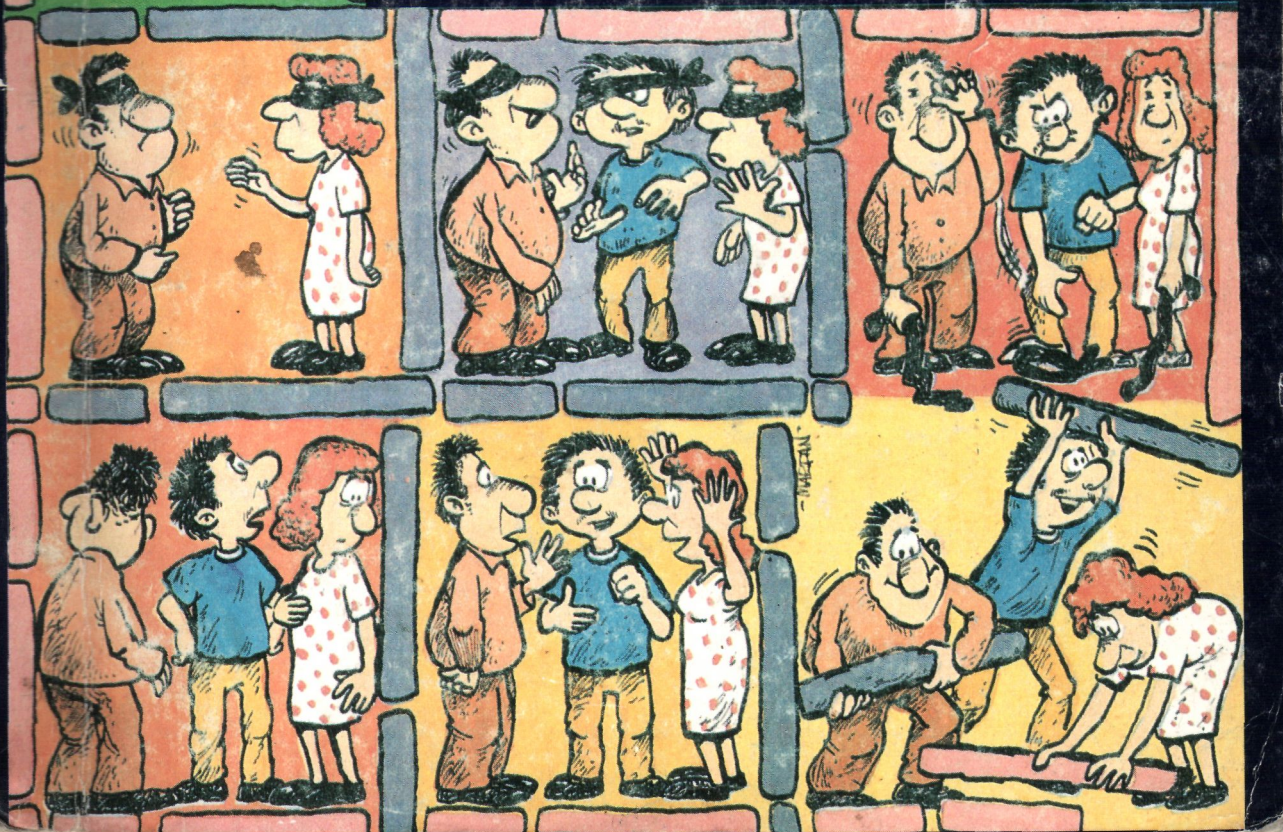


3ª Edición

técnicas participativas para la educación popular

ilustradas



**técnicas
participativas
para la
educación
popular**

ISBN 9977-926-00-x

Texto: Laura Vargas Vargas
Graciela Bustillos de Nuñez

Diseño Gráfico, Dibujos y Portada:
Miguel Marfán

© Alforja, Programa Coordinado de Educación Popular, Costa Rica.

Editado en Chile por CIDE

© Centro de Investigación y Desarrollo de la Educación.
Registro No 67.800 - año 1987
Santiago de Chile
Derechos Reservados

2da Edición - Mayo de 1989

3era Edición - Marzo de 1990

Impreso en el Centro de Investigación y Desarrollo de la Educación. CIDE
Erasmó Escala 1825 - Santiago de Chile

PRESENTACION

Queremos empezar la presentación de este libro haciendo un reconocimiento a sus verdaderos autores: los educadores populares de Nicaragua, México, Honduras, Panamá y Costa Rica, que en múltiples talleres de capacitación metodológica han creado y recreado la mayoría de las técnicas aquí presentes.

Mencionamos especialmente a los compañeros de IMDEC Guadalajara, que a lo largo de 20 años de trabajo han elaborado una serie de técnicas, las cuales hoy día son aplicadas en muchos países de América Latina, por ser de los iniciadores de un trabajo formativo sistemático dentro de la Educación Popular, utilizando las técnicas participativas. Junto con ellos, a los compañeros de C.C.S. de Panamá quienes ubicaron creativamente las técnicas participativas en la perspectiva liberadora de la Educación Popular. Estos compañeros en base a su experiencia, abrieron pistas en esta línea al Programa Coordinado Alforja del cual forma parte.

También en este libro están presentes muchas otras técnicas. Algunas han sido publicadas en libros y folletos en distintos países. Otras han sido relatadas por compañeros que las han creado y utilizado en su trabajo. Sin embargo, ninguna de ellas es presentada tal como fue publicada o relatada; todas tienen variaciones en cuanto a cómo concebimos su aplicación y cómo han sido utilizadas en el Programa Coordinado de Educación Popular Alforja.

Por esto, el contenido de este libro es el resultado de un trabajo práctico y colectivo; de ahí parte su riqueza y enseñanza, la cual queremos compartir con todos aquellos que estamos luchando por un verdadero proceso educativo que realmente haga de los hombres y mujeres del pueblo Latinoamericano sujetos capaces de apropiarse, transformar y mejorar la realidad que nos rodea.

El objetivo central de esta publicación es el de aportar **herramientas** para el trabajo de Educación Popular. Pretendemos presentar estas herramientas, no sólo con una mera descripción de "cómo son"; sino ubicando el **papel pedagógico** que cumplen en un proceso de formación.

La presente edición contiene:

- a. **Dinámicas de animación y presentación:** Una serie de técnicas que permitan crear un ambiente fraterno, participativo y horizontal en el trabajo de formación.
- b. **Técnicas de análisis general:** Un conjunto de técnicas que pueden ser utilizadas para el tratamiento de cualquier tema.
- c. **Ejercicios de abstracción:** Cuyo objetivo central es desarrollar la capacidad de abstracción y síntesis.
- d. **Ejercicios de comunicación:** Cuyo objetivo es introducir a la problemática específica de la comunicación, tanto personal como social.
- e. **Técnicas de organización y planificación:** Su objetivo central es permitir a distintos grupos ver la importancia de organizarse y planificar correctamente el trabajo para conseguir sus objetivos, y a la vez dar herramientas concretas para planificar correcta y democráticamente su trabajo.

Queda sin embargo en proceso de elaboración la tercera edición de las "Técnicas Participativas para la Educación Popular"; que será editado a principios de 1985 con el siguiente contenido:

Técnicas de análisis estructural, las cuales permiten entrar al estudio de la estructura social, y ubicar problemáticas particulares en su dimensión estructural.

Técnicas de análisis económico: cuyo objetivo específico es permitir profundizar en el análisis económico de la realidad que vivimos, tanto presente, como pasada.

Técnicas de análisis político: cuyo objetivo es analizar la estructura jurídico-política de la sociedad, donde se presentan técnicas que nos permiten dar elementos para el análisis de coyuntura y el análisis histórico.

Técnicas de análisis ideológico: el objetivo central es introducirnos al análisis de la superestructura ideológica, a la vez que analizar los aspectos particulares de la misma. Técnicas que nos permiten entrar a analizar la problemática cultural y sus manifestaciones en los distintos campos.

Esperamos que ese material sea realmente útil para el trabajo que realizamos y que en él estas técnicas se vayan recreando permanentemente.

El Equipo Alforja

INTRODUCCION

¿POR QUE TECNICAS PARTICIPATIVAS EN EDUCACION POPULAR?

Desde hace mucho tiempo se aplican técnicas participativas, tanto en el trabajo de Educación Popular como en una serie de actividades de promoción.

El uso que se les ha dado a las técnicas participativas sin embargo ha sido muy diverso:

1. Han sido muy utilizadas en lo que podemos llamar una línea "**psicologista**", siendo éste uno de los primeros usos que tuvieron las técnicas participativas, orientadas a cohesionar grupos en sí y para sí, nada más. Surgen aquí una serie de técnicas "grupales"; con las que se trabaja por lo general en pequeños grupos y lo central es conseguir la desinhibición de los individuos y su identificación con el grupo.
2. Otra línea que podemos identificar, es la utilización de técnicas participativas para el trabajo **con grupos de base**. Su utilización busca hacer más sencilla, simple y entretenida la reflexión sobre un tema. No se plantea la profundización del tema y su uso se ve como exclusivo para sectores de base sin mayor nivel académico.
3. Una tercera línea es la que reduce la Educación Popular a la aplicación de las técnicas participativas, donde los coordinadores se convierten en puros "dinamiqueros"; sin tomar en cuenta la perspectiva transformadora del proceso educativo.

USO Y PAPEL QUE LES DAMOS A LAS TÉCNICAS PARTICIPATIVAS.

Como primera afirmación, creemos que las técnicas son **sólo instrumentos** en un proceso de formación.

Afirmamos esto, porque hablar de un proceso educativo es hablar de una forma específica de adquirir conocimientos, y el crear y recrear el conocimiento, es un proceso que implica una concepción metodológica a través de la cual éste proceso se desarrolla.

En los procesos de formación en la Educación Popular, creemos que lo fundamental no está en el "uso" de técnicas participativas en sí, sino en la concepción metodológica que guía el proceso educativo.

Frecuentemente se habla de "metodologías participativas" haciendo referencia por lo general a la utilización de las **técnicas participativas**, pero con una **concepción metodológica** tradicional, en la que interesa sobre todo el aprendizaje de conceptos y no el hacer un proceso educativo basado en una permanente recreación del conocimiento.

Nuestra experiencia nos ha hecho precisar nuestra concepción metodológica basándonos en la teoría dialéctica del conocimiento y partiendo de esto afirmamos que la Educación Popular debe fundamentarse en una concepción metodológica dialéctica.

¿Esto qué significa?

- a. Significa partir siempre de la práctica, o sea de lo que la gente sabe, vive y siente; las diferentes situaciones y problemas que enfrentan en su vida, y que en un programa educativo se plantean como **temas** a desarrollar.
- b. Desarrollar un proceso de teorización sobre esa práctica, no como un salto a lo "teórico" sino como un proceso sistemático, ordenado, progresivo y al ritmo de los participantes, que permita ir descubriendo los elementos teóricos e ir profundizando de acuerdo al nivel de avance del grupo.
El proceso de teorización así planteado, permite ir ubicando lo cotidiano, lo inmediato, lo individual y parcial, dentro de lo social, lo colectivo, lo histórico, lo estructural.
- c. Este proceso de teorización debe permitir siempre regresar a la práctica para transformarla, mejorarla y resolverla; es decir, regresar con nuevos elementos que permitan que el conocimiento inicial, la situación, el sentir del cual partimos, ahora **nos lo podemos explicar y entender**, integral y científicamente.
Por lo tanto, podemos fundamentar y asumir conscientemente compromisos o tareas. Aquí es cuando decimos que la teoría se convierte en guía para una práctica transformadora.

Creemos que las técnicas deben ser **participativas** para realmente generar un proceso de aprendizaje como el que se plantea, porque permiten:

- a. Desarrollar un proceso colectivo de discusión y reflexión.
- b. Permiten **socializar** el conocimiento individual, enriquecer éste y potenciar realmente el conocimiento colectivo.

- c. Permiten desarrollar una experiencia de reflexión educativa común. Muchas de éstas técnicas permiten tener un **punto común** de referencia a través del cual los participantes aportan su experiencia particular, enriqueciendo y ampliando de esa experiencia colectiva.
- d. Permiten realmente una creación colectiva del conocimiento donde todos somos partícipes en su elaboración y por lo tanto, también de sus implicancias prácticas.

Como dijimos, las técnicas son **sólo herramientas** que están en función de un proceso de formación u organización.

Una técnica en **sí misma** no es formativa ni tiene un carácter pedagógico. Para que una técnica sirva como herramienta educativa, debe ser utilizada en función de un tema específico, con un objetivo concreto e implementada de acuerdo a los participantes con los que se está trabajando.

ELEMENTOS A TOMAR EN CUENTA EN LA UTILIZACION DE LAS TECNICAS

Como toda herramienta, hay que saber para qué sirve una técnica, y cómo y cuándo debe utilizarse.

Las técnicas debemos dirigir las siempre hacia el logro de un objetivo preciso.

a. Como mencionamos anteriormente el uso de las técnicas debe estar siempre en función de los **objetivos concretos** que tenemos en un programa de formación.

Por ejemplo, si estamos trabajando el tema "Cooperativismo", nos planteamos objetivos específicos para cada uno de los puntos del tema:

Tema	Objetivo
La cooperación	Ver la importancia del trabajo en equipo y el aporte individual.
La organización cooperativa etc	Analizar la importancia de la organización en el trabajo colectivo.

Debemos elegir, entonces, técnicas que permitan lograr cada uno de los objetivos que nos hemos planteado. Elegimos, por ejemplo, el "Rompecabezas de la Organización" (página 55) para ver el tema de la Cooperación: esta técnica nos da elementos simbólicos para discutir y llegar al objetivo propuesto. Teniendo el objetivo claro podemos guiar la discusión hacia el tema de interés y evitar que ella se disperse en otros aspectos que no son importantes para el tema en estos momentos. El aspecto de la comunicación que está presente en esta técnica se discute pero no se centra la discusión en él, ya que no se trata de analizar

el papel de la comunicación en ese momento.

Por tanto, es el objetivo que tenemos propuesto, el que nos orienta para saber qué técnica es más conveniente utilizar, y el cómo utilizarla.

Cuando elegimos una técnica debemos tener claro qué objetivo queremos lograr con ella.

b. Así como debemos relacionar la técnica con el objetivo, debemos también **precisar el procedimiento** a seguir para su aplicación de acuerdo a:

- el número de participantes
- el tiempo disponible

Retomando nuestro ejemplo del cooperativismo, tenemos la técnica; ahora precisamos el procedimiento:

Tema	Objetivo	Técnica	Procedimiento
La Cooperación	Ver la importancia del trabajo colectivo y el aporte individual.	Rompecabezas	<ul style="list-style-type: none">- 4 grupos de 5 personas al azar.- Repartir los rompecabezas.- Discusión en grupos de lo que sucedió en la dinámica y los problemas de cooperación que se dieron.- Plenario: cuáles de esos problemas son los más sentidos en su trabajo. <p>Conclusiones de la discusión (Anotar en la pizarra)</p>

Teniendo en cuenta el procedimiento y la aplicación de la técnica, se calcula el tiempo aproximado que se necesita

Siempre se debe detallar el procedimiento, eso nos permite conducir correctamente la técnica hacia el objetivo planteado, nos permite precisar el manejo de la técnica.

Toda técnica debemos: conocerla bien, saberla utilizar en el momento oportuno y saberla conducir correctamente.

c. Es frecuente que con una técnica muy sencilla, nos entusiasmemos y queramos llegar a causas y respuestas al problema o tema que se está trabajando, más allá del objetivo que nos habíamos propuesto.

Cuando utilizamos cualquier técnica ésta nos da elementos que motivan la discusión; siempre tenemos que tener claro ¿Hasta dónde queremos y podemos llegar en una discusión con esa técnica?

La respuesta a esta pregunta varía y depende casi exclusivamente del coordinador. Este debe tener en cuenta primero que nada, el objetivo que se ha propuesto, éste le sirve como orientación; también debe tener presente las inquietudes y entusiasmo por la discusión que se genere en los participantes y ser lo suficientemente flexible:

- a. para no cortar una discusión que puede ayudar en ese momento a aclarar más el tema, o
- b. detener la discusión para que el proceso de reflexión se realice de forma ordenada y no saltar a generalidades que no ayudan a profundizar realmente en el tema.

Una sola técnica por lo general, no es suficiente para trabajar un tema. Siempre debe estar acompañada de otras que permitan un proceso de profundización ordenado y sistemático.

También es usual abusar de los elementos simbólicos de una dinámica y hacer con ellos comparaciones muy forzadas sobre la realidad. Por ejemplo, utilizar una dinámica de animación como "Las lanchas"; (página 1.12 para reflexionar sobre la importancia del trabajo en equipo. El quitarle el carácter de animación pura que tiene la dinámica, es no reconocer su particularidad y seguramente creará confusión).

Es importante saber ubicar las características particulares de cada técnica: sus posibilidades y límites.

- d. Un elemento importante a tomar en cuenta para la aplicación de cualquier técnica es tener **imaginación y creatividad**, para modificarlas, adecuarlas y crear nuevas, de acuerdo a los participantes y a la situación específica que se debe enfrentar. Este elemento nos permite no amarrarnos a la técnica en sí, sino al proceso de formación que estamos tratando de llevar a cabo, donde lo fundamental no es la técnica sino el objetivo que se persigue, el proceso mismo de formación, la concepción metodológica que guía. Una técnica puede tener múltiples variantes y múltiples procedimientos, al aplicarla con diferentes participantes, en diferentes situaciones, o para diferentes objetivos.

Las técnicas deben ponerse al alcance de todos para que sean utilizadas creativamente.

TIPOS DE TECNICAS

Hacemos esta breve clasificación de las técnicas, basándonos en los sentidos básicos que tenemos para comunicarnos, tomando en cuenta cuáles de ellos son los que intervienen de forma más activa en cada una de las técnicas que utilizamos. Con esto pretendemos dar algunas recomendaciones prácticas que debemos tomar en cuenta para la utilización y creación de técnicas participativas.

No pretendemos hacer una clasificación estática, ya que muchas técnicas combinan el conjunto de las aptitudes del ser humano para expresar y comunicar sus ideas.

A. Técnicas o Dinámicas Vivenciales:

Las técnicas vivenciales se caracterizan por crear una situación ficticia, donde nos involucramos, reaccionamos y adoptamos actitudes espontáneas; **nos hacen vivir una situación**.

Podemos diferenciar las técnicas vivenciales en:

- **Las de animación** (toda la primera parte de este libro). Cuyo objetivo central es animar, cohesionar, crear un ambiente fraterno y participativo.

Estas técnicas deben ser **activas**, deben tener elementos que permitan **relajar** a los participantes, involucrar al conjunto y deben tener presente el **humor**.

- **Las de análisis** (Por ejemplo: "El muro"; "El pueblo necesita"; "Las botellas"; etc.). El objetivo central de estas dinámicas es dar elementos simbólicos que permitan reflexionar sobre situaciones de la vida real.

Aparte del elemento simbólico, **el tiempo** juega un papel importante en la mayoría de las técnicas vivenciales: les da dinamismo en la medida que es un elemento de presión.

El que está coordinando una dinámica vivencial debe hacer un uso flexible del tiempo, de acuerdo a como se está desarrollando la dinámica; sea para presionar, sea para permitir que elementos propios del grupo de participantes se desarrollen. Otro aspecto a tomar en cuenta son las "reglas" en las dinámicas. Estas siempre deben ser aplicadas con flexibilidad; no son estrictas ni intransigibles, y son elementos también de reflexión, por lo que debemos analizar el significado que tienen en la realidad.

B. Técnicas con Actuación:

(por ejemplo, Sociodrama, Juego de roles, Cuento dramatizado, etc.)

El elemento central es la expresión corporal a través de la cual representamos situaciones, comportamientos, formas de pensar.

Para que estas técnicas cumplan su objetivo siempre que las vamos a aplicar, debemos dar recomendaciones prácticas, por ejemplo:

- Presentación ordenada, y coherente.
- Dar un tiempo **limitado** para que realmente se sinteticen los elementos centrales.
- Que se utilice realmente la expresión corporal, el movimiento, los gestos, la expresión.
- Que se hable con voz fuerte.
- Que no hablen y actúen dos a la vez.

C. Técnicas Auditivas y Audiovisuales:

(Por ejemplo una charla, un radio-foro, una película, un diaporama, etc.)

La utilización del sonido o de su combinación con imágenes es lo que le da la particularidad a estas técnicas. Debemos tomar en cuenta los siguientes elementos:

- Para usar una técnica auditiva o audiovisual se ha requerido de un trabajo de elaboración previa que por lo general no es producto de la reflexión o análisis que el grupo mismo ha realizado.

En ellas se presenta una situación, o un tema, con una interpretación basada en una investigación, análisis y ordenamiento específico de quienes la produjeron.

En este sentido, decimos que aportan siempre elementos de información adicional para que el grupo que lo está utilizando enriquezca su reflexión y análisis sobre algún tema. Encierran siempre un punto de vista particular y esto lo tenemos que tomar en cuenta, es un material que aporta elementos nuevos o interpretaciones que permitan **profundizar** en el tema que se está viendo.

Cuando utilizamos estas técnicas es necesario que los coordinadores conozcan su contenido de antemano para que realmente sirvan como una herramienta de reflexión y no solo como una distracción. Por esto es importante siempre hacer una

discusión para **analizar el contenido** o mensaje presentado con una técnica auditiva o audiovisual. Es muy útil el tener preparadas algunas preguntas para esta etapa que permitan relacionar el contenido con la realidad del grupo.

También es bueno utilizar otras técnicas para analizar en grupos el contenido de una charla o proyección, luego de éstas.

d. Técnicas Visuales

Podemos diferenciar dos tipos:

1. **Técnicas escritas:** todo aquel material que utiliza la escritura como elemento central (Por ejemplo, papelógrafo, lluvia de ideas por tarjetas, lectura de textos, etc.)
2. **Técnicas gráficas:** todo material que se expresa a través de dibujos y símbolos (Por ejemplo, afiche, "Lectura de cartas", "Uno para todos", etc.)

1. En las técnicas escritas podemos hablar de:

- Las que son **elaboradas por un grupo** en el proceso de capacitación (como por ejemplo papelógrafo, lluvia de ideas por tarjetas, etc.) se caracterizan por ser el resultado directo de lo que el grupo conoce, sabe o piensa sobre un determinado tema; es el producto del trabajo colectivo en el momento mismo de su aplicación.

En la utilización de este tipo de técnicas debemos procurar:

- que la letra sea clara, y según la técnica, lo suficientemente grande para poder ser leída por todos.
- que la redacción sea concreta; se trata de dejar por escrito ideas centrales síntesis de una discusión.

Este tipo de técnicas ayudan a centrar y concretizar las ideas y reflexiones del grupo de participantes.

- Los materiales **elaborados previamente** (como por ejemplo lectura de textos, "levántense y siéntense") que son el resultado de una reflexión o interpretación de personas externas al grupo o una elaboración individual. Se utilizan para aportar elementos nuevos a la reflexión del grupo.

En la utilización de estas técnicas es importante ver si la redacción y el contenido corresponde al nivel de los participantes. Que su utilización siempre esté acompañada de procedimientos que permitan la participación y discusión colectiva del contenido de lo que se ha dado a leer.

2. Las técnicas gráficas expresan contenidos **simbólicamente**, por lo que requieren de un proceso de descodificación, o sea, de interpretación de esos símbolos.

Siempre que utilizamos este tipo de técnicas es recomendable empezar por **describir** los elementos que están presentes en el gráfico; luego, que los participantes que **NO** elaboraron el trabajo hagan una **interpretación** y que finalmente sean las personas que lo elaboraron las que expongan cuáles son las ideas que trataron de expresar. Esto permite una participación de todos en la medida que exige un esfuerzo de interpretación por parte de unos y de comunicación por parte de los otros.

A LOS QUE COORDINAN:

Para que la aplicación de una técnica sea efectiva en su sentido pedagógico, es imprescindible que el coordinador:

1. Antes de escoger la técnica se haya contestado las siguientes preguntas claramente:
 - ¿Qué tema vamos a trabajar?
 - ¿Cuál es el objetivo que se quiere lograr? (¿Para qué?)
 - ¿Con quiénes se va a trabajar? (características de los participantes)
 2. Una vez contestadas esas tres preguntas, plantearse **qué técnica** es la más adecuada para tratar ese tema, para lograr esos objetivos propuestos, con esos participantes específicos.
 3. Un tercer paso que todo coordinador debe precisar una vez resueltos los otros dos, es cómo va a implementar la técnica: detallar el **procedimiento** que va a seguir en su aplicación. Una vez precisado esto, calcular y ajustar el procedimiento de acuerdo al tiempo disponible.
 4. Un elemento imprescindible es que los que coordinan **conozcan** el tema que se está tratando, para poder **conducir** correctamente el proceso de formación y **enriquecerlo** con todos los elementos que surjan de la participación de la gente.
- **Sugerencias para la discusión de una técnica:**

Cuando aplicamos cualquier técnica podemos tener las siguientes preguntas y pasos básicos que nos ayudan a **desarrollar** ordenadamente el proceso de discusión

1. **Motivación inicial para centrar el tema:** que los participantes se ubiquen en el tema que se va a tratar. (En el caso de las dinámicas vivenciales, esta ubicación se debe realizar de forma general para que la dinámica no pierda su fuerza ni espontaneidad).
2. Una vez realizada la técnica, y de acuerdo al tipo de técnica que utilizamos empezamos por preguntar:

¿Qué escuchamos? (técnicas auditivas)	¿Qué vimos? (audiovisuales)
¿Qué sentimos? ¿Qué pasó? (técnicas vivenciales)	¿Qué leímos o presentamos? (técnicas escritas o gráficas)

Este paso nos permite un primer ordenamiento colectivo reconstruyendo o recordando los principales elementos.

- Una vez realizada la etapa anterior, pasamos a analizar más a fondo los elementos presentes en la técnica: su sentido, lo que nos hace pensar:

¿Qué pensamos sobre los elementos vistos, dichos o vividos?

- Luego relacionamos todos esos elementos con la realidad misma.

¿Qué relación tiene esto con la realidad?
¿Cómo se da en nuestro barrio, ciudad, etc.?

En este momento la técnica, que sirvió para motivar, se deja de lado para entrar de lleno a analizar los aspectos de la realidad que interesan.

- Llegar a una conclusión o síntesis de lo discutido:

¿Qué conclusión podemos sacar?

¿Cómo resumimos lo discutido?

Estas sugerencias de discusión sobre las técnicas debemos asumirlas con, **creatividad** y de forma **flexible**. Estos dos elementos importantes nos van a permitir llevar a cabo un proceso educativo que sea **participativo, democrático y sobre todo, profundo y sistemático**.

Laura Vargas, Abril 1984

1. dinámicas de presentación y animación

El objetivo de las dinámicas de animación, aplicadas a la Educación Popular es: desarrollar la participación al máximo y crear un ambiente fraterno y de confianza.

Deben utilizarse en jornadas de capacitación:

- a) al inicio de la jornada, para permitir la integración de los participantes.
- b) después de momentos intensos y de cansancio para integrar y hacer descansar a los participantes.

El abuso en las dinámicas de animación puede afectar la seriedad de la jornada de capacitación, por lo que el coordinador debe tener siempre claro el objetivo para el cual utiliza estas técnicas.

presentación por parejas

I. OBJETIVO: PRESENTACION, ANIMACION

II. DESARROLLO:

Los coordinadores dan la indicación de que nos vamos a presentar por parejas y que éstas deben intercambiar determinado tipo de información que es de interés para todos, por ejemplo: el nombre, el interés que tiene por el curso, sus expectativas, información sobre su trabajo, su procedencia y algún dato personal.



La duración de esta dinámica va a depender del número de participantes, por lo general se da un máximo de tres minutos por pareja para la presentación en plenario.

III. RECOMENDACIONES:

Siendo una técnica de presentación y animación, debe intercambiarse aspectos personales como por ejemplo: algo que al compañero le gusta, si tiene hijos, etc. La información que se recoge de cada compañero, se expresa en plenario de forma general, sencilla y breve.

El coordinador debe estar atento para animar y agilizar la presentación.

IV. CUANDO SE UTILIZA

Su utilización es específica para el inicio de un taller o jornada educativa.

V. VARIACIONES:

SOBRE LA MISMA DINAMICA

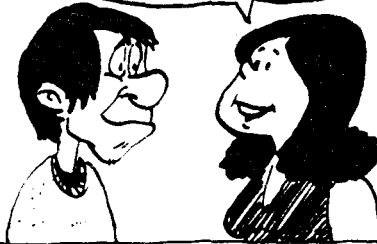


1. El mismo procedimiento que el anterior, sólo que cada persona se compara a un animal o cosa que identifica de alguna manera rasgos de su personalidad (características de trabajo, de carácter, etc.). Y explicar por qué se compara con tal animal o cosa.

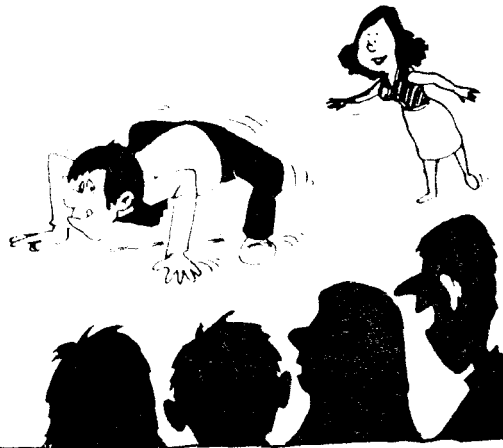
PRESENTACION SUBJETIVA :

Ejemplo:

"Me comparo con una hormiga porque me gusta estar ocupada todo el tiempo y siempre ando de un lado a otro".



A esta comparación se le llama "presentación subjetiva". Puede decirse o actuarse. Por ejemplo: una vez dichas las características de la pareja, el que la presenta actúa en forma de mímica, imitando a una hormiga; el plenario trata de identificar qué está tratando de representar el compañero; luego se explica por qué el compañero se identificó con la hormiga.



2. Cuando se está trabajando con un grupo en que se conocen bastante, las parejas se forman entre las personas que más se conocen entre sí; se da un minuto para que cada quien piense con qué va a comparar a su pareja, sin decírselo a ella.

Se empieza la representación en plenario dando los datos básicos y luego la comparación en forma de mímica o solo con palabras procediendo de la misma manera que las anteriores según la forma que se haya elegido.

VI. RECOMENDACIONES:

- Se recomienda dar instrucciones claras sobre: cómo formar las parejas, qué datos personales intercambiar, y dar ejemplos de comparaciones posibles.



el amigo secreto



I. OBJETIVO:

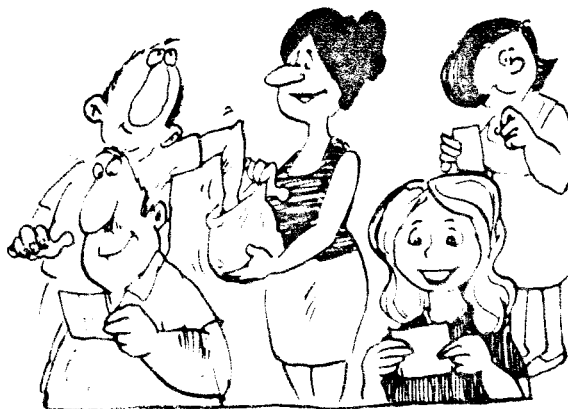
Crear un clima de compañerismo e integración.

II. MATERIAL:

- Papeles pequeños.

III. DESARROLLO:


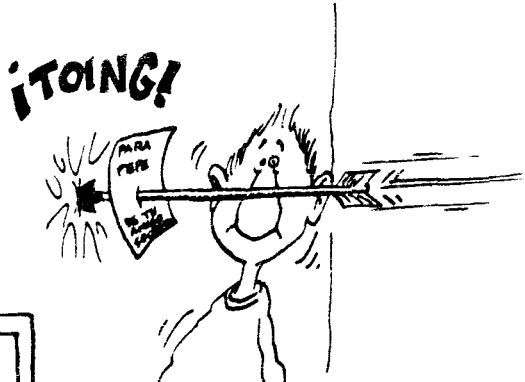
El primer día del taller o curso, se le pide a los participantes que cada uno de ellos escriba en un papel su nombre, a qué se dedica y alguna característica personal (como cosas que le gustan, etc.). Una vez que todos los participantes hayan escrito su nombre se ponen en una bolsa o algo similar y se mezclan todos los papeles; luego cada persona saca un papelito a la suerte, sin mostrarlo a nadie; el nombre que está escrito corresponde al que va a ser su "amigo secreto".



Animación 1.3

Una vez que todos tengan a su amigo secreto, se explica que durante el tiempo que vamos a trabajar juntos debemos comunicarnos con el amigo secreto de tal forma que éste no nos identifique. Que el sentido de esta comunicación es levantar el ánimo de una manera simpática y fraternal, hacer bromas, (siempre y cuando estas no vayan a perjudicar a ninguna persona), reconocer sus aportes, hacer críticas constructivas, etc.

Esto implica que vamos a observar a nuestro amigo secreto, y todos los días debemos comunicarnos con él, (por lo menos una vez), enviándole alguna carta o algún obsequio (lo que la imaginación de cada quién le sugiera).



Para hacer llegar nuestro mensaje al amigo secreto, lo enviamos con otro compañero del taller, o lo colocamos en algún sitio específico en que sepamos que el compañero lo va a encontrar; nadie debe delatar quién es el amigo secreto de quién.

El último día del taller se descubren los amigos secretos. A la suerte, pasa algún compañero y dice quién cree él que es su amigo secreto, y por qué; luego se descubre si acertó o no y el verdadero amigo secreto se manifiesta y luego a él le toca descubrir a su amigo secreto y así sucesivamente hasta que todos hayan encontrado el suyo.



baile de presentación

I. OBJETIVOS

Conocerse a partir de actividades afines, objetivos comunes o intereses específicos.

II. MATERIAL:

- Una hoja de papel para cada participante.
- Lápices.
- Alfileres o Maskin tape.
- Algo para hacer ruido: radio, cassette, tambor o un par de cucharas.

III. DESARROLLO

Se plantea una pregunta específica, como por ejemplo: ¿Qué es lo que más le gusta del trabajo que realiza?, la respuesta debe ser breve, por ejemplo: "preparar el terreno para la siembra"; otro: "que estoy en contacto con la gente", otro: "que me permite ser creativo", etc.

En el papel cada uno escribe su nombre y la respuesta a la pregunta que se dio y se prende con maskin o alfileres en el pecho o en la espalda.



Se pone la música y al ritmo de ésta se baila, dando tiempo para ir encontrando compañeros que tengan respuestas semejantes o iguales a las propias.





Conforme se van encontrando compañeros con respuestas afines se van cogiendo del brazo y se continúa bailando y buscando nuevos compañeros que puedan integrar al grupo.

Cuando la música para, se ve cuántos grupos se han formado; si hay muchas personas solas, se da una segunda oportunidad para que todos encuentren a su grupo.



Una vez que la mayoría se haya formado en grupos, se para la música. Se da un corto tiempo para que intercambien entre sí el porqué de la respuesta de sus tarjetas;

ELLA ES MARIA ELENA, ES BORDADORA Y LE GUSTA LA CREATIVIDAD DE SU TRABAJO, COMO A MÍ, QUE SOY ARTESANO ¿QUE TAL?

¿Y DESDE CUÁNDO EN LA TIENES? LO HATOR ES LA HORA DE CALOR. ¿QUÉ CONCILIA? ¿Por qué? Y LO QUE CUESTA ENCON. LO MISMO ME PASA A MI FITEGE. CINCO BOMBAS. ¿QUE BRUTAL!

luego el grupo expone al plenario en base a qué afinidad se conformó, cuál es la idea del grupo sobre el tema, (por ejemplo, porque eso es lo que más les gusta de su trabajo, etc.) y el nombre de sus integrantes.

Los compañeros que están solos exponen igualmente su respuesta.

IV RECOMENDACIONES:

La pregunta que se formule debe estar muy de acuerdo al tipo de participantes, puede aplicarse por ejemplo, para conocer la opinión que tienen sobre algún aspecto en particular sobre el cual se va a trabajar, durante el curso o taller.

canasta revuelta

I. OBJETIVO: ANIMACION, PRESENTACION

II. DESARROLLO:

– Todos los participantes se forman en círculo con sus respectivas sillas. El coordinador queda al centro, de pie.



– En el momento que el coordinador señale a cualquiera diciéndole ¡Piña!, éste debe responder el nombre del compañero que esté a su derecha. Si le dice: ¡Naranja!, debe decir el nombre del que tiene a su izquierda. Si se equivoca o tarda más de 3 segundos en responder, pasa al centro y el coordinador ocupa su puesto.





RECOMENDACIONES:

- Esta dinámica debe hacerse rápidamente, para que mantenga el interés, porque cada vez que se diga "canasta revuelta" el nombre de las piñas y las naranjas varía. De todos modos, es conveniente que se pregunte unas 3 ó 4 veces el nombre de la fruta antes de revolver la canasta.
- Esta dinámica se utiliza para reforzar el conocimiento de los nombres de los participantes en un curso o taller, pero no es la más adecuada para iniciar una presentación.
- Generalmente se aplica al segundo día, luego de haber utilizado el día anterior otra dinámica de presentación.



II.—MATERIALES: Una bola de cordel, ovillo de lana, etc.

III.—DESARROLLO:

Los participantes se colocan de pie formando un círculo y se le entrega a uno de ellos la bola de cordel; el cual tiene que decir su nombre, procedencia, tipo de trabajo que desempeña, interés de su participación, etc. Luego, éste toma la punta del cordel y lanza la bola a otro compañero, quien a su vez debe presentarse de la misma manera. La acción se repite hasta que todos los participantes quedan enlazados en una especie de telaraña.

Una vez que todos se han presentado, quien se quedó con la bola debe regresarla al que se la envió, repitiendo los datos dados por su compañero. Este a su vez, hace lo mismo de tal forma que la bola va recorriendo la misma trayectoria pero en sentido inverso, hasta que regresa al compañero que inicialmente la lanzó. Hay que advertir a los participantes la importancia de estar atentos a la presentación de cada uno, pues no se sabe a quien va a lanzarse la bola y posteriormente deberá repetir los datos del lanzador.



Animación 1.9

LOS REFRANES

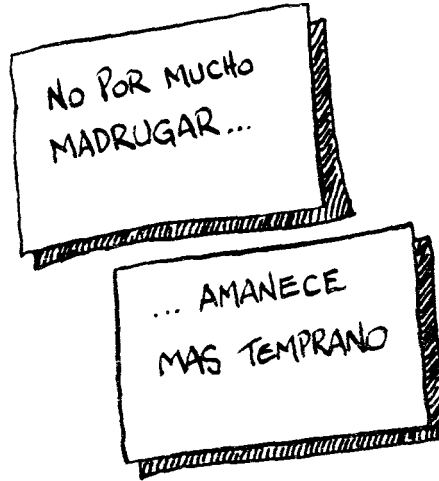
I. -OBJETIVO:

Presentación y Animación

EJEMPLO:

II. -MATERIALES:

Tarjetas en las que previamente se han escrito fragmentos de refranes populares; es decir, que cada refrán se escribe en dos tarjetas, el comienzo en una de ellas y su complemento en otra.



III. -DESARROLLO:

Esta dinámica se usa en combinación con la presentación por parejas. Se reparten las tarjetas entre los asistentes y se les pide que busquen a la persona que tiene la otra parte del refrán; de esta manera, se van formando las parejas que intercambiarán la información a utilizar en la presentación.



IV. RECOMENDACIONES:

Se puede tratar de buscar refranes poco comunes para darlos a conocer.

Animación 1. 10

Los nombres Escritos

I.-OBJETIVO.

Presentación, ambientación

II.-MATERIALES:

- Tarjetas
- Alfileres o maskin tape

III.-DESARROLLO:

Unos doce participantes forman un círculo y cada uno de ellos se prende en el pecho una tarjeta con su nombre. Se da un tiempo prudencial para que cada quien trate de memorizar el nombre de los demás compañeros. Al terminarse el tiempo estipulado, todo mundo se quita la tarjeta y la hace circular hacia la derecha durante unos minutos, y se detiene el movimiento.



Como cada persona se queda con una tarjeta que no es la suya, debe buscar a su dueño y entregársela, en menos de diez segundos. El que se quede con una tarjeta ajena, da prenda.

El ejercicio continúa hasta que todos los participantes se aprendan los nombres de sus compañeros



las lanchas

(El número de participantes es indefinido; se recomienda un mínimo de 15)

I. OBJETIVO: ANIMACION,

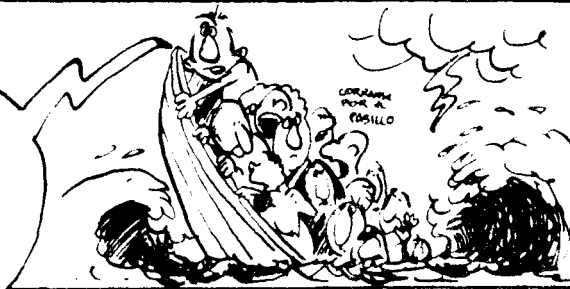
II. DESARROLLO:

Todos los participantes se ponen de pie. El coordinador entonces, cuenta la siguiente historia:

"Estamos navegando en un enorme buque, pero vino una tormenta que está hundiendo el barco. Para salvarse, hay que subirse en unas lanchas salvavidas. Pero en cada lancha solo pueden entrar (se dice un número)... personas."



El grupo tiene entonces que formar círculos en los que esté el número exacto de personas que pueden entrar en cada lancha. Si tienen más personas o menos, se declara hundida la lancha y esos participantes se tienen que sentar.

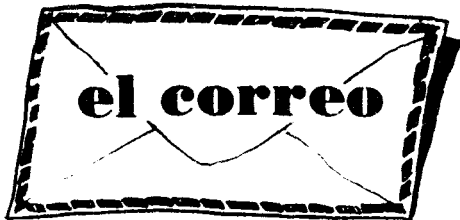


Inmediatamente, se cambia el número de personas que pueden entrar en cada lancha, se van eliminando a los "ahogados" y así se prosigue hasta que quede un pequeño grupo que serán los sobrevivientes del naufragio



RECOMENDACIONES:

- Debe darse unos cinco segundos para que se formen las lanchas, antes de declarar los hundidos.
- Como en toda dinámica de animación, deben darse las órdenes rápidamente para hacerla ágil y sorpresiva.



I. OBJETIVO: ANIMACION

II. MATERIAL: - Sillas.

III. DESARROLLO:

Se forma un círculo con todas las sillas, una para cada participante; se saca una silla y el compañero que se queda de pie inicia el juego, parado en medio del círculo.

Este dice, por ejemplo: "traigo una carta para todos los compañeros que tienen bigotes"; todos los compañeros que tengan bigote deben cambiar de sitio. El que se queda sin sitio pasa al centro y hace lo mismo, inventando una característica nueva, por ejemplo: traigo una carta para todos los que usan zapatos negros", etc.



Esta dinámica también puede ser utilizada para ubicar diferentes características como: tipo de trabajo, procedencia, etc.

Ejemplo:

"traigo una carta para los pobladores que no tienen agua"

"traigo una carta para los que son ambulantes"

"traigo una carta para los que son obreros", etc.

¡cola de vaca!

I. OBJETIVO: ANIMACION

II. DESARROLLO:

Sentados en círculo, el coordinador se queda en el centro y empieza haciendo una pregunta a cualquiera de los participantes. La respuesta debe ser siempre "la cola de vaca". Todo el grupo puede reírse, menos el que está respondiendo. Si se ríe, pasa al centro y da una prenda.

Si el compañero que está al centro se tarda mucho en preguntar dá una prenda.

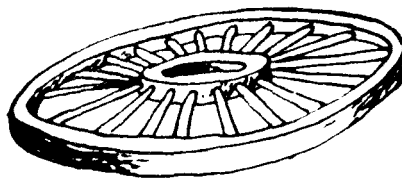
EJEMPLO:



RECOMENDACIONES:

- El grupo puede variar la respuesta "cola de vaca" por cualquier cosa que sea más identificada con el grupo o el lugar.

la doble rueda



I. OBJETIVO: ANIMACION

- II. MATERIALES:
- Un lugar amplio.
 - Número ilimitado de participantes.
 - Un radio potente o algún material que haga ruido.

III. DESARROLLO:

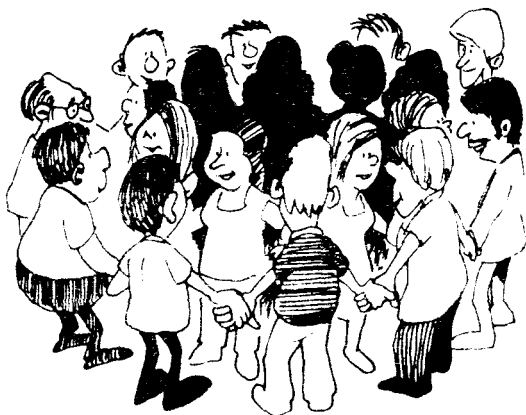
Se divide a los participantes en dos grupos iguales, (si un grupo puede ser de mujeres y otro de hombres, mejor).

Se coloca a un grupo formando un círculo tomados de los brazos, mirando hacia afuera del círculo.



Se coloca al otro grupo a su alrededor, formando un círculo, tomados de las manos, mirando hacia adentro.

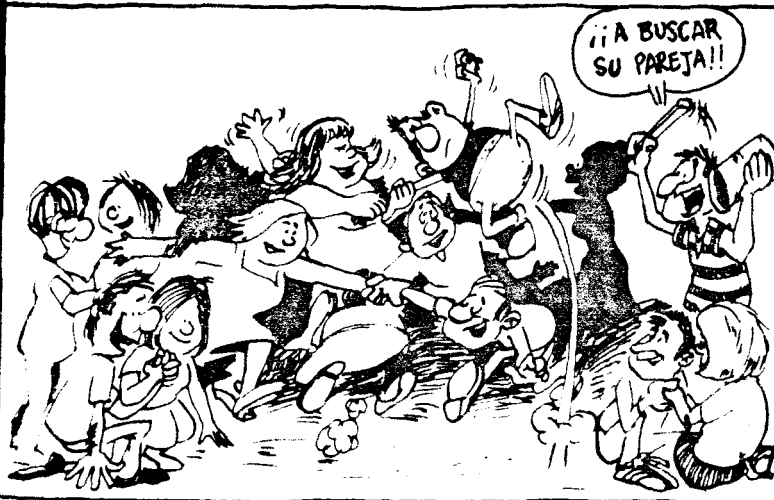
Se les pide que cada miembro de la rueda exterior se coloque delante de uno de la rueda interior, que será su pareja y que se fijen bien, en quién es pareja de cada quien.



Una vez identificadas las parejas, se les pide que se vuelvan de espaldas y que den nuevamente tomados de las manos unos y de los brazos otros.



Se indica que se va a hacer sonar una música (o el ruido de algún instrumento) y que mientras suena deberán moverse los círculos hacia su izquierda. (Así cada rueda girará en sentido contrario a la otra), y que cuando pare la música (o el ruido) deberán buscar su pareja, tomarse de las manos y sentarse en el suelo; la última pareja en hacerlo, pierde y sale de la rueda. (El coordinador puede interrumpir la música en cualquier momento).



Las parejas que salen van formando luego el jurado que determinará qué pareja pierde cada vez.

La dinámica continúa sucesivamente hasta que queda una pareja sola al centro, que es la ganadora.

IV. RECOMENDACIONES:

Se puede utilizar también como dinámica de presentación, añadiéndole los elementos de la presentación por pareja y subjetiva

un hombre de principios

I. OBJETIVO: ANIMACION

II. DESARROLLO:

Todos los participantes se sientan en círculo. El coordinador en el centro, inicia el juego narrando cualquier historia donde todo debe empezar con una letra determinada.



El que se equivoca o tarda más de cuatro segundos en responder pasa al centro y/o da una prenda. Después de un rato se varía la letra. Deben hacerse las preguntas rápidamente.

cuerpos expresivos

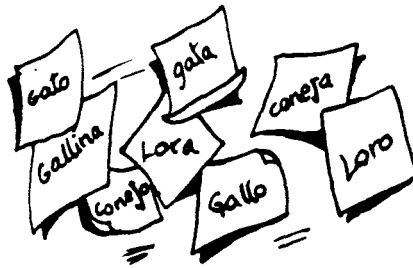
I. OBJETIVO: ANIMACION

II. MATERIAL:

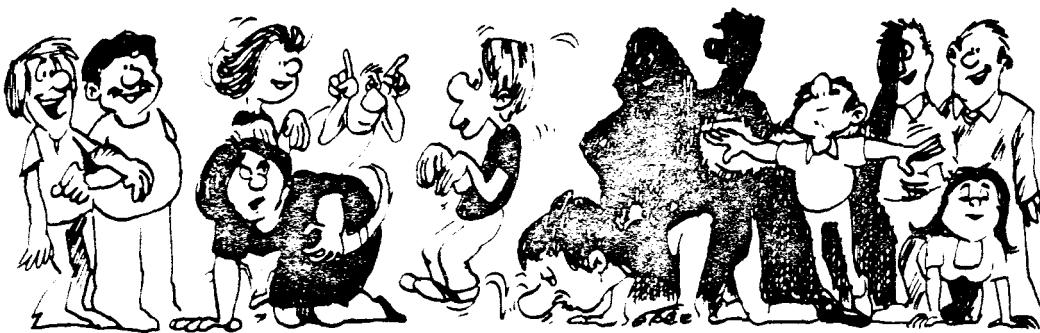
Papeles pequeños.

III. DESARROLLO:

Se escriben en los papelitos nombres de animales (macho y hembra), ejemplo: León en un papelito, en otro Leona (tantos papeles como participantes).



Se distribuyen los papelitos y se dice que, durante 5 minutos, sin hacer sonidos deben actuar como el animal que les tocó y buscar a su pareja. Cuando creen que la han encontrado, se toman del brazo y se quedan en silencio alrededor del grupo; no se puede decir a su pareja qué animal es.

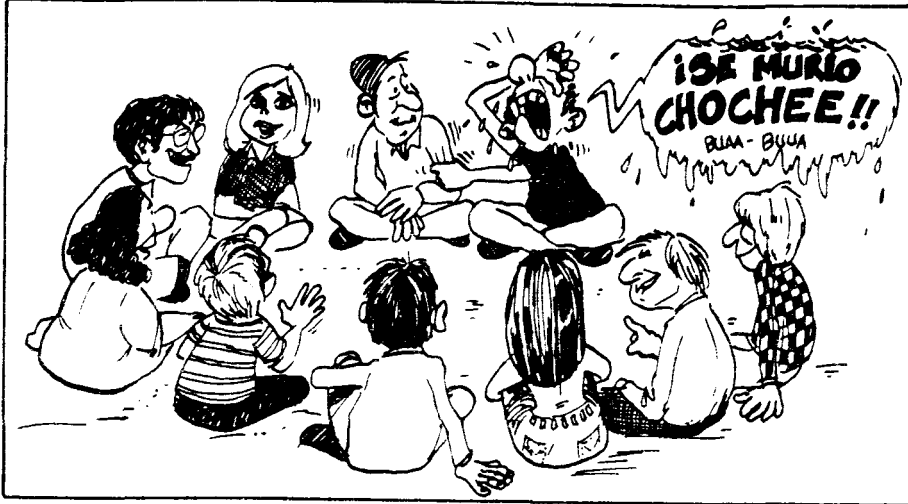


se murió Choche



II. DESARROLLO:

Colocados todos en círculo, un participante inicia la rueda diciendo al que tiene a su derecha "Se murió Choche"; pero llorando y haciendo gestos exagerados.



El de la derecha le debe responder lo que se le ocurra, pero siempre llorando y con gestos de dolor.



Luego, deberá continuar pasando la noticia de que Choche se murió, llorando igualmente, y así hasta que termine la rueda.



Puede iniciarse otra rueda pero cambiando la actitud. Por ejemplo: riéndose, asustado, nervioso, tartamudeando, borracho, etc. El que recibe la noticia deberá asumir la misma actitud que el que la dice.



Una variante puede consistir en que cada cual, luego de recibir la noticia y asumir la actitud del que se la dijo, cambia de actitud al pasar la noticia al que sigue. (Ej. uno llorando, la pasa el otro riendo, el otro individuo indiferente, etc).



el asesino



I. OBJETIVO: ANIMACION

II. DESARROLLO:

Primero, de acuerdo al número de participantes se le dice a unos cuantos compañeros antes de empezar el juego, y sin que nadie se dé cuenta, que ellos van a ser los "asesinos" (la proporción de "asesinos" es de uno por diez participantes aproximadamente). Y se les explica que cuando ellos les guíen o cierren el ojo a cualquier persona, estos quedarán muertos; lo deben hacer con mucho disimulo para evitar que los otros compañeros los identifiquen. Los asesinos se deben conocer entre ellos para no matarse mutuamente.

Luego, ya con todos los participantes, se explica que estamos todos amenazados por unos asesinos que no sabemos quienes son; se explica cuál es la señal que hacen los asesinos para matar a sus víctimas y que todos los presentes debemos estar atentos para encontrar a los asesinos, porque no sabemos cuántos son.



¡caos!

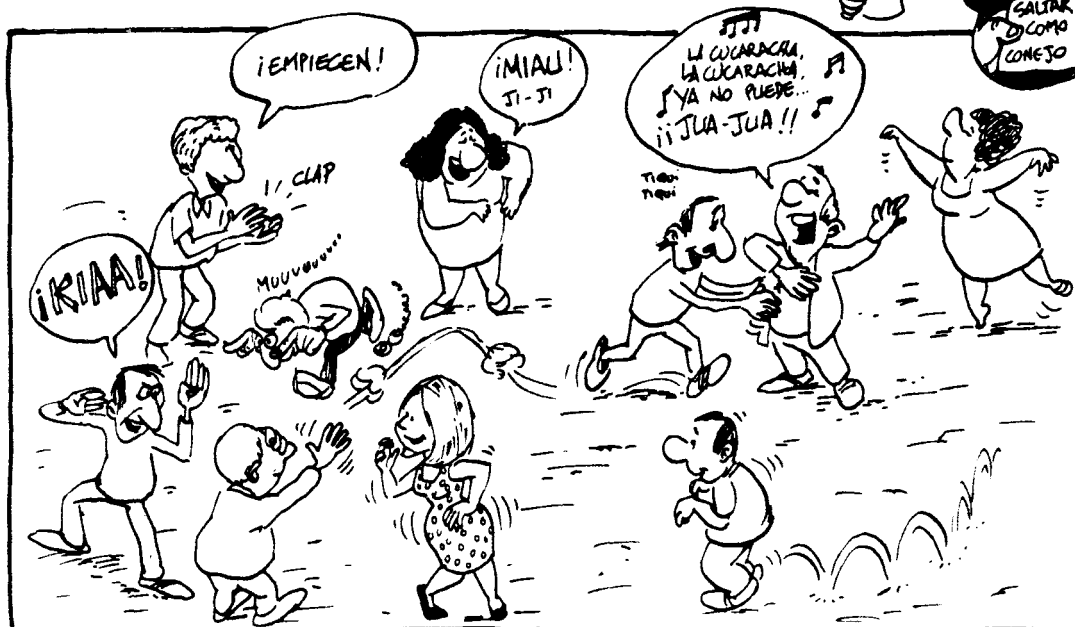
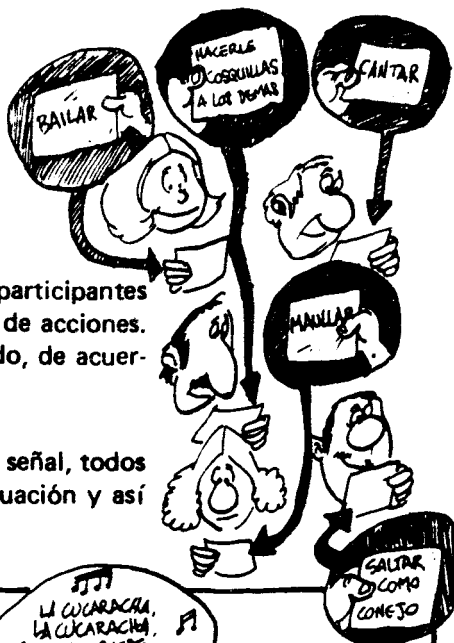
I. OBJETIVO: ANIMACION

II. MATERIALES: Lápiz y papel

III. DESARROLLO:

Se reparten una serie de papeles (tantos como participantes hay) en los que el coordinador ha escrito una serie de acciones. Cada participante debe actuar en el momento indicado, de acuerdo a lo que indica el papel que recibió.

El coordinador, una vez explicado lo anterior, dá una señal, todos empiezan a actuar y a otra señal todos paran la actuación y así por varias veces.



VARIACIONES : Se pueden preparar una serie de papelitos donde la acción que indica necesite encontrar a otro u otros compañeros que la complementen.
Ejemplo: Vaca, ordeñando, etc.
Para esta variación se debe dar un tiempo más largo para que se encuentren los diferentes participantes que conforman la acción.

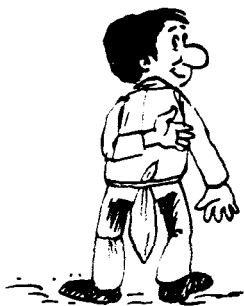
quítame la cola

I. OBJETIVO: ANIMACION

- ## II. MATERIALES:
- Cuerdas.
 - Pañuelos o papeles con maskin tape.

III. DESARROLLO:

Todos los participantes se colocan un pañuelo en la parte posterior del cinturón, sin anudarlo; luego pasan su brazo izquierdo por detrás de la cintura...



...y se lo amarran con la cuerda al codo del brazo derecho. (De esta manera se reduce considerablemente la capacidad de movimiento del brazo derecho).



Una vez que están todos listos se da la señal de inicio del juego y todos deben tratar de quitar los pañuelos de los demás participantes. Aquel que logre quitar la mayor cantidad de pañuelos sin perder el suyo, es el ganador.



Una vez que a uno le hayan quitado el pañuelo o que se suelte el brazo izquierdo para atrapar un pañuelo, queda fuera del juego.

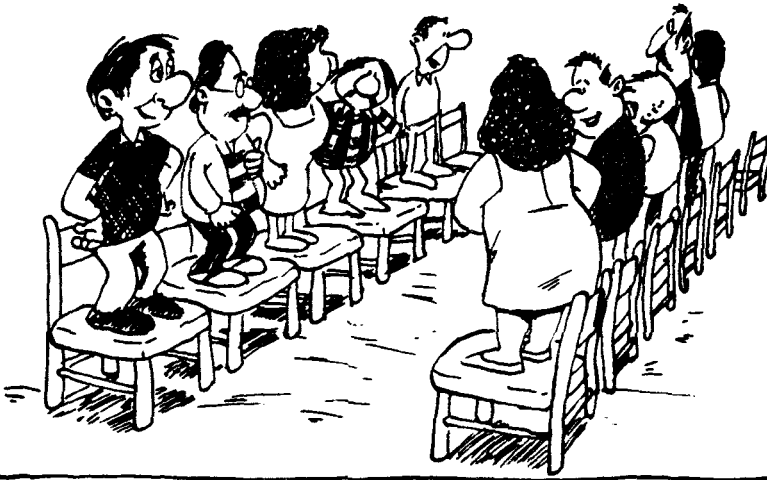
I. OBJETIVO: ANIMACION

II. MATERIALES: — Sillas firmes, cartones (suficientemente grandes donde quepan los dos pies) o papel grueso.

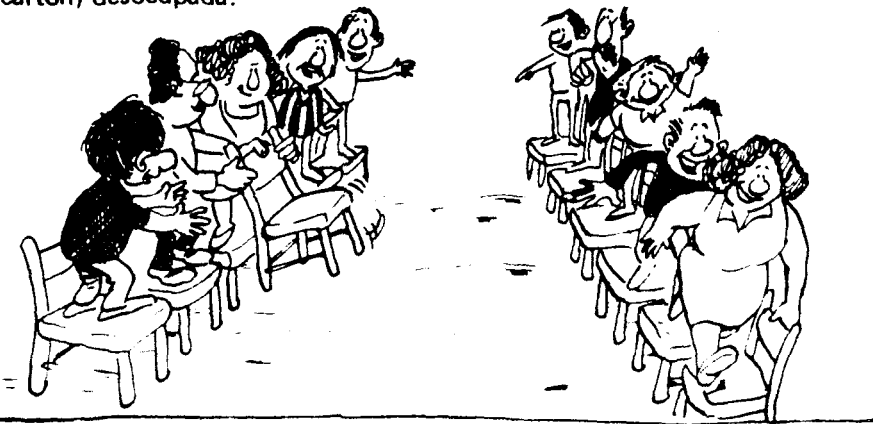
III. DESARROLLO:

Se forman dos equipos con el mismo número de participantes cada uno. Las sillas o cartones se ubican en dos líneas paralelas.

Se sube un jugador en cada silla, (o se paran sobre los cartones), se agrega una silla (o cartón) de más, que va a estar desocupada, al final de cada fila.



El último jugador toma la silla desocupada (o el cartón) y se la pasa a su compañero y éste al siguiente y así sucesivamente, hasta llegar a manos del primero; este la pone en el suelo y se sube sobre ella; la fila completa avanza entonces un tramo, con lo que queda de nuevo una silla (o cartón) desocupada.



Se marca una meta donde el equipo que llegue primero es el que gana, (porque logró construir el puente). Cuando se están utilizando sillas, si un jugador se cae, queda descalificado; el equipo sigue pero debe movilizar dos sillas cada vez.

pobrecito gatito

I. OBJETIVO:
ANIMACION



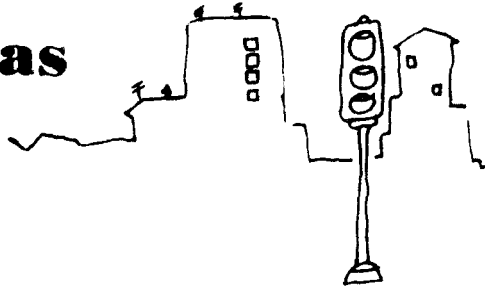
II. DESARROLLO:

Todos los participantes se sientan en círculo. Uno de los participantes deberá ser el gato. Este camina en cuatro patas y se moverá de un lado a otro hasta detenerse frente a cualquiera de los participantes; deberá hacer muecas y maullar 3 veces. Por cada MIAU, el participante deberá acariciarle la cabeza y decirle "pobrecito gatito", sin reírse.

El que se ría, pierde y da una prenda, sale del juego o tiene que hacer de gato. (se debe establecer una de las 3 normas y decir la condición al principiar el juego).



calles y avenidas

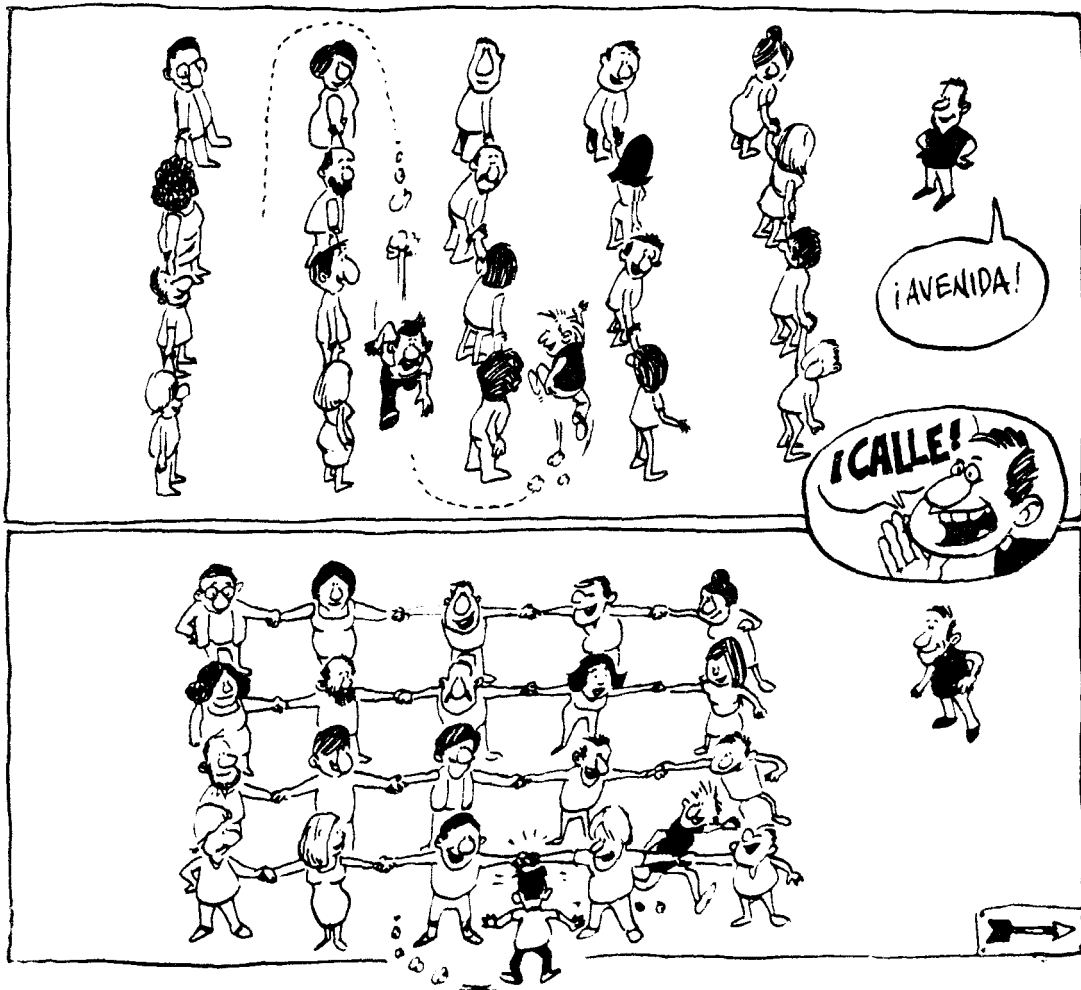


I. OBJETIVO: ANIMACION

II. DESARROLLO:

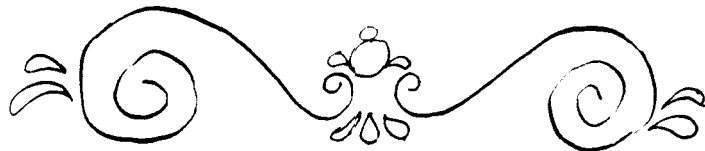
El grupo debe ser de un mínimo de 20 participantes. Se les pide que se formen en tres o cuatro filas, cada una con el mismo número de personas, una al lado de otra. Cada fila se da la mano entre sí, quedando formadas las avenidas. A una señal del coordinador, todos se vuelven para la derecha y se dan la mano formando las calles, cada vez que el coordinador dé una señal se girará a la derecha formando las calles o avenidas.

Se piden dos voluntarios; uno va a ser el gato y otro el ratón, el gato perseguirá al ratón a través de las calles y avenidas tratando de atraparlo.



Los demás deben tratar de impedir que el gato se coma al ratón, por lo que el coordinador debe estar muy atento para dar la señal en el momento preciso y los que conforman las calles y avenidas para cambiar rápidamente.

El gato y el ratón no pueden pasar por donde están las manos cogidas. En el momento en que el ratón sea atrapado, acaba el juego y pueden pasar otros a hacer los papeles de coordinador, gato y ratón.



conversando con números

I. OBJETIVO: ANIMACION

II. DESARROLLO:

Sentados todos en círculo, un participante le dice al de su derecha cualquier número, pero con una entonación particular (temor, risa, sorpresa, etc.). Este debe responderle con cualquier número pero con la misma entonación y gestos. Luego se vuelve donde el compañero que le sigue y cambiando la entonación le dice otro número y así sucesivamente.

Si un participante no hace bien la entonación, reacciona de manera diferente o pasan tres segundos sin que responda, pierde, sale del juego o da una prenda.

Debe hacerse en forma rápida y utilizando gestos, expresión de la cara y entonación para darle vida a la conversación con números.



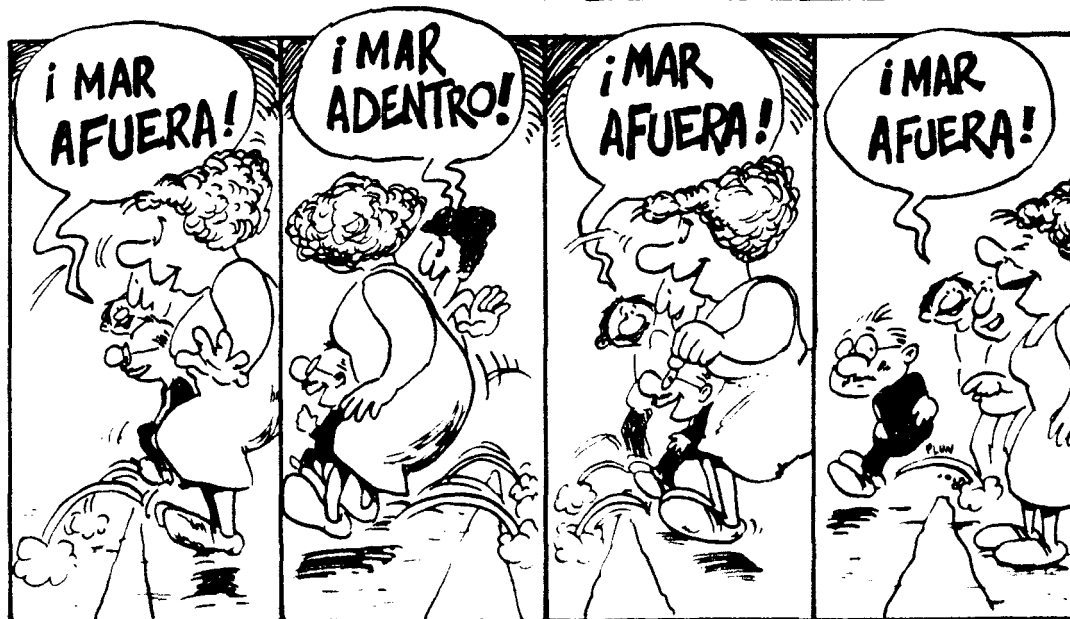
mar adentro-mar afuera

I. OBJETIVO: ANIMACION

II. DESARROLLO:

Todos los participantes se ponen de pie. Puede ser en círculo o en una fila, según el espacio que se tenga y el número de participantes. Se marca una línea que representa la orilla del mar, los participantes se ponen detrás de la línea.

Cuando el coordinador dé la voz de **mar adentro**, todos dan un salto hacia adelante sobre la raya. A la voz de **mar afuera** todos dan un salto hacia atrás de la raya. Debe hacerse de forma rápida, los que se equivocan salen del juego.



—el alambre pelado

I. OBJETIVO: ANIMACION

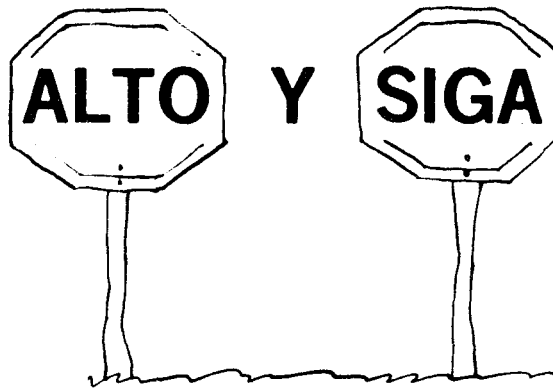
II. DESARROLLO:

Se le pide a un compañero que salga de la sala. El resto de compañeros, de pie, forman un círculo y se toman del brazo. Se les explica que el círculo es un circuito eléctrico, dentro del cual hay un alambre que está pelado, que se le pedirá al compañero que está afuera que lo descubra tocando las cabezas de los que están en el círculo. Se ponen todos de acuerdo que cuando toque la cabeza del sexto compañero (que es el que representa el alambre pelado), todos al mismo tiempo y con toda la fuerza posible pegarán un grito.

Se llama al compañero que estaba fuera, se le explica sólo lo referente al circuito eléctrico y se le pide que se concentre para que descubra el cable pelado.



Esta dinámica es muy simple pero muy impactante; debe hacerse un clima de concentración de parte de todos.



I. OBJETIVO: ANIMACION

II. DESARROLLO:

Se divide a los participantes en cuatro grupos. Se colocan lo más separado posible unos de otros, representando los puntos cardinales. Ejemplo: El equipo Norte frente al equipo Sur, el Equipo Este, frente al Equipo Oeste.





Al conteo de TRES, los equipos deben intercambiarse de sitio; los que estaban al Norte, con los del sur y los del Este con los del Oeste. Gana el equipo que llegue primero con el mayor número de sus integrantes. Un compañero hace de policía y otro de vigilante; el policía en cualquier momento da una voz de ¡alto! y todos deben parar inmediatamente: aquellos que no lo hacen quedan fuera del juego y significan bajas para su equipo.



El policía y el vigilante deciden quiénes son los que no obedecieron la voz de alto. Una vez hecho esto, el policía da la voz de ¡sigue! y continúa la carrera.

El coordinador u otro participante hace el papel de juez para declarar los ganadores.

RECOMENDACIONES:

- El policía debe estar atento para dar la voz de alto en los momentos precisos permitiendo a los jugadores correr y llegar a la meta. Se recomienda hacer un pequeño ensayo para ver si se han comprendido bien las instrucciones.

guiñando el ojo

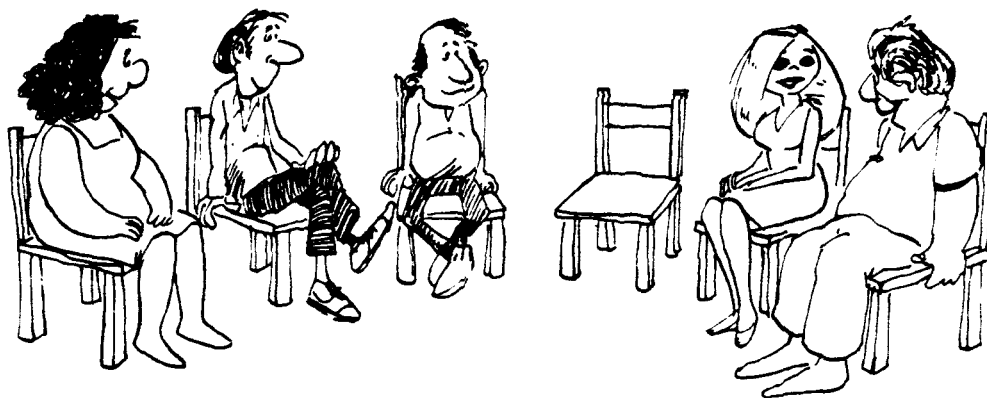
I. OBJETIVO: ANIMACION

II. MATERIALES: Sillas en número que corresponda a la mitad de los participantes más una.

III. DESARROLLO:

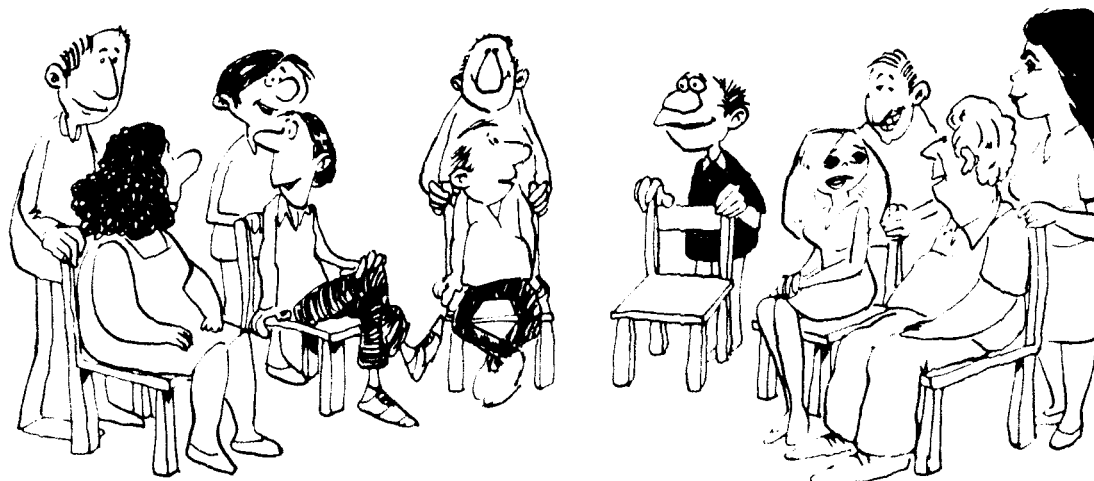
Se dividen los participantes en dos grupos. (El segundo grupo con un participante más). El primer grupo representa a los "prisioneros", los cuales están sentados en las sillas.

Hay una silla que queda vacía.

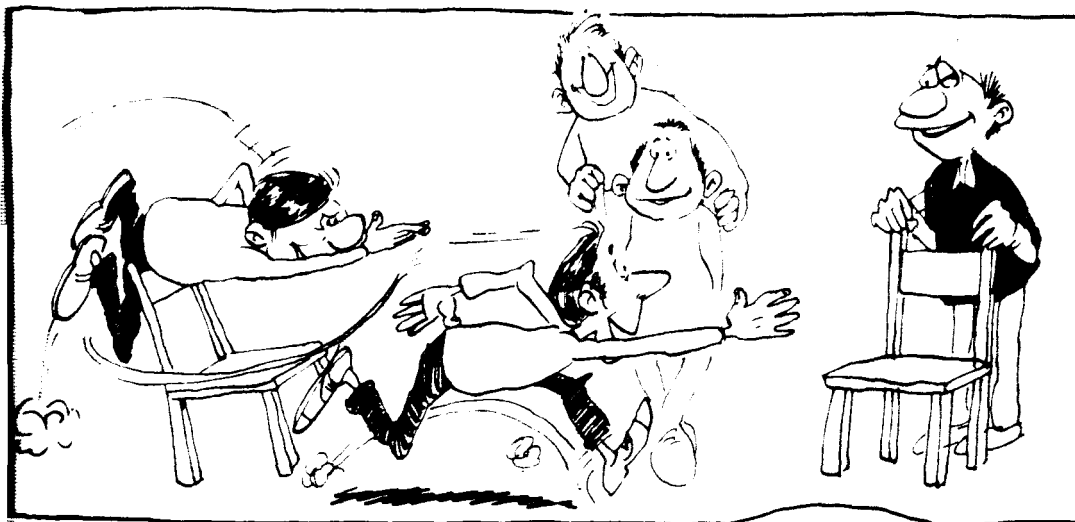


El segundo grupo representa a los "guardianes" que deberán estar de pie, atrás de cada silla.

La silla vacía tiene un "guardián".



Este "guardián" debe guiñarle el ojo a cualquiera de los prisioneros, el cual tiene que salir rápidamente de su silla a ocupar la silla vacía sin ser tocado por su "guardián". Si es tocado debe permanecer en su lugar.



Si el prisionero logra salir, el guardián que se quede con la silla vacía es al que le toca guiñar el ojo a otro prisionero.

Debe hacerse con rapidez.

¡UF!



¿Quién empezó el movimiento?

I. OBJETIVO: ANIMACION, CONCENTRACION

II. DESARROLLO:

Los participantes se sientan en círculo (en sillas o en el suelo).

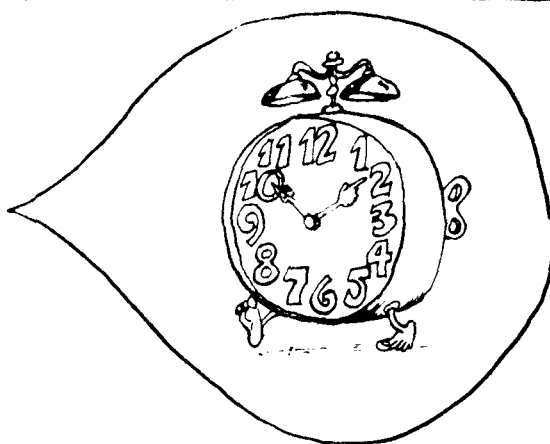
Se escoge un compañero para que salga del salón. El grupo acuerda quién va a iniciar el movimiento. Este compañero inicia un movimiento y todos deben seguirlo; por ejemplo mover la cabeza, hacer una mueca, mover el pie, tocar diferentes tipos de instrumentos musicales, etc.

El compañero que salió del salón ingresa nuevamente, debe descubrir quién inició el movimiento y tiene tres oportunidades de identificarlo, si falla las tres veces el grupo le impone realizar algún tipo de acción o actuación. También cuenta con un tiempo limitado para averiguar quién inicia el movimiento, de tres minutos aproximadamente.



III. RECOMENDACIONES:

El tiempo es un factor de presión en el juego, que lo hace más dinámico, el coordinador debe saber utilizarlo para hacer el juego más ágil. Ejemplo: pasa un minuto o más y el compañero no acusa a nadie, el coordinador empieza a decir faltan dos minutos. . . etc.



IV. VARIACIONES:

1. Con el mismo desarrollo, sólo que no hay nadie designado sino que se convienen de antemano toda una serie de movimientos (por ejemplo, primero la cabeza, luego la boca, después los hombros, etc. etc.).



2. Con el mismo desarrollo, pero quien inicia el movimiento (sin saberlo) es el compañero que salió, imitando todos los movimientos que él haga, cuando regrese.



Normalmente esta variante debe hacerse de pie.

¡levántese y siéntese!

I. ANIMACION, CONCENTRACION

II. DESARROLLO:

Todos sentados en círculo. El coordinador empieza contando cualquier historia inventada. Cuando dentro del relato dice la palabra "quien" todos se deben levantar, y cuando dice la palabra "no", todos deben sentarse.



Cuando alguien (no se levanta o no se sienta en el momento en que se dice "quien o "no", sale del juego o da una prenda.

El coordinador puede iniciar la historia y señalar a cualquier participante para que la continúe y así sucesivamente.

El que narra la historia, *debe hacerlo rápidamente* para darle agilidad; si no lo hace, también pierde.

¡EL BUM!

I. OBJETIVO: ANIMACION, CONCENTRACION

II. DESARROLLO:

Todos los participantes se sientan en círculo, se dice que vamos a numerarnos en voz alta y que todos a los que les toque un múltiplo de tres (3 - 6 - 9 - 12, etc.) o un número que termina en tres (13 - 23 - 33, etc.) debe decir ¡BUM! en lugar del número; el que sigue debe continuar la numeración. Ejemplo: se empieza, UNO, el siguiente DOS, al que le corresponde decir TRES dice BUM, el siguiente dice CUATRO, etc.



Pierde el que no dice BUM o el que se equivoca con el número siguiente. Los que pierden van saliendo del juego y se vuelve a iniciar la numeración por el número UNO.

La numeración debe usarse diciendo rápidamente; si un compañero se tarda mucho también queda descalificado. (5 segundos máximo)

Los dos últimos jugadores son los que ganan

El juego puede hacerse más complejo utilizando múltiplos de números mayores, o combinando múltiplos de tres con múltiplos de cinco por ejemplo.

esto me recuerda

I. OBJETIVO: ANIMACION, CONCENTRACION

II. DESARROLLO:

Esta dinámica consiste en que un participante recuerda alguna cosa en voz alta. El resto de los participantes manifiestan lo que a cada uno de ellos, eso les hace recordar espontáneamente.



— Debe hacerse con rapidez. Si se tarda más de 4 segundos, da una prenda o sale del juego.

el mundo



El número de participantes es ilimitado; se forma un círculo y el coordinador explica que se va a lanzar la pelota, diciendo uno de los siguientes elementos: **AIRE, TIERRA O MAR**; la persona que reciba la pelota debe decir el nombre de algún animal que pertenezca al elemento indicado, dentro del tiempo de 5 segundos. En el momento en que cualquiera de los participantes al tirar la pelota dice: "MUNDO", todos deben cambiar de sitio.

Pierde el que se pasa del tiempo, o no dice el animal que corresponde al elemento indicado.

Ejemplo: se lanza la pelota a cualquiera de los participantes, al mismo tiempo que le dice "AIRE", el que recibe la pelota debe responder en cuestión de cinco segundos: "paloma".

Inmediatamente lanza la pelota a cualquier otro participante diciendo "MAR", por ejemplo, y así sucesivamente.

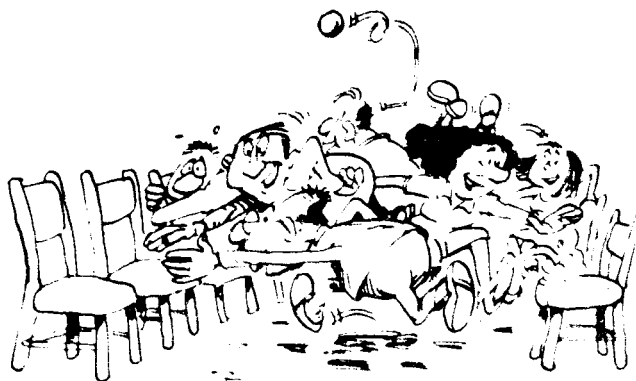
El coordinador controla los cinco segundos y debe estar presionando con el tiempo.

I. OBJETIVO: ANIMACION, CONCENTRACION

II. MATERIALES:

- Pelota o pañuelo anudado o bola de papel.

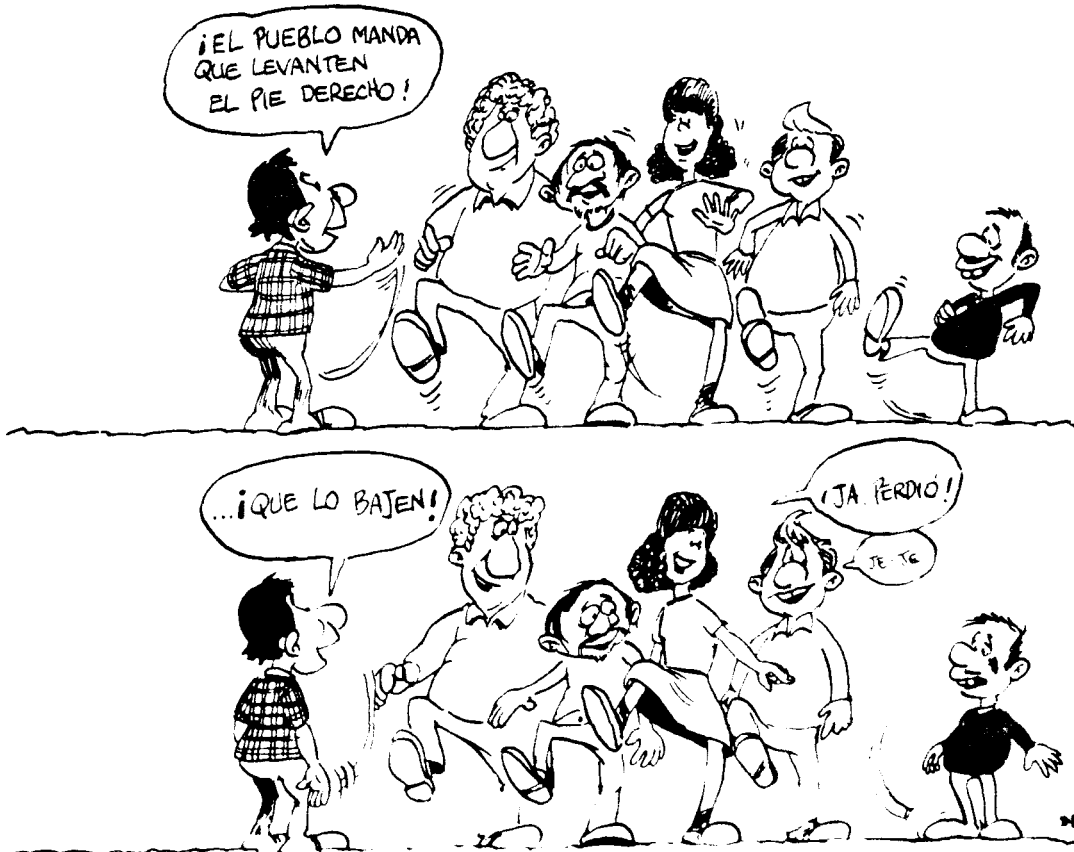
III. DESARROLLO:





II. DESARROLLO:

El coordinador explica que va a dar diferentes órdenes; que para que sean cumplidas debe él haber dicho antes la siguiente consigna: "EL PUEBLO MANDA", por ejemplo: "El pueblo *manda* que se pongan de pie". Sólo cuando se diga la consigna, la orden que se dice debe realizarse. Se pierde si no se cumple la orden o cuando **NO** se diga la consigna exactamente. Por ejemplo: "El pueblo dice que se sienten", los que obedecen pierden, ya que la consigna es: "el pueblo manda". Las órdenes deben darse lo más rápidamente posible para que el juego sea ágil.



El juego acaba cuando queda poca gente y se siguen sin problema las órdenes correctas y las falsas.

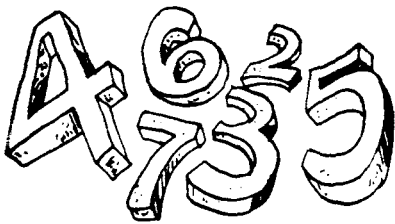
III. RECOMENDACIONES:

Para hacer perder a los participantes es bueno repetir varias órdenes correctas rápido y luego decir una falsa:

- El pueblo manda que se rasquen la cabeza.
- El pueblo manda que saquen la lengua.
- El pueblo manda que se rasquen la panza con la otra mano.
- El pueblo manda que se rasquen más fuerte.
- *Que griten!*

Es conveniente poner a dirigir esta dinámica a personas que la conocen bien, para que no pierda agilidad.

los números



I. OBJETIVO: ANIMACION, CONCENTRACION

II. MATERIALES:

- 20 cartones del tamaño de una hoja de papel. Se hacen dos juegos de 10 cada uno. Cada cartón deberá llevar un número del 0 al 9.
- Número de personas: 20. (Dos equipos de 10).

III. DESARROLLO:

Se le entrega a cada equipo un paquete de números del 0 al 9; se le da a cada participante un número.

El coordinador dice un número, por ejemplo: 827, entonces los que tienen el 8, el 2 y el 7, de cada equipo deberán pasar al frente y acomodarse en el orden debido llevando su cartel con el número de una manera visible.

El que forma el número primero se anota un punto.

No se puede repetir el mismo número en la misma cifra, ejemplo: 882.



corriente eléctrica

I. OBJETIVO: ANIMACION, CONCENTRACION

II. DESARROLLO:



Todos los participantes se sientan en círculo y se toman de la mano. Dando un ejemplo, el coordinador le da un apretón de mano al compañero que tiene a la derecha y éste luego debe pasarlo rápidamente al siguiente compañero, hasta que dé toda la vuelta. El coordinador indica que a esa acción se le llama "conducir la corriente eléctrica".

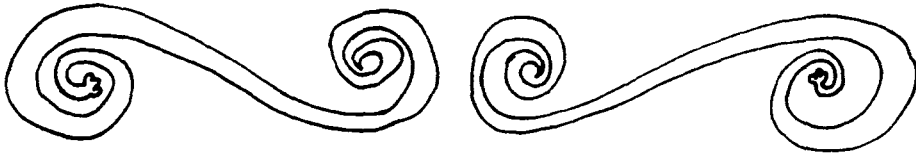


Luego se nombra a cada quinto jugador "Subestación"; la subestación puede decidir pasar la corriente o devolverla volviendo a apretar la mano del vecino que se la pasó. Inmediatamente después que la corriente ha pasado por la subestación ésta debe hacer un ruido --convenido de antemano-- para dar una pista de por dónde está yendo la "corriente eléctrica".

Se le pide a cualquier compañero que pase al centro. Su tarea es descubrir al participante que está pasando la corriente en el preciso momento de apretar la mano; tiene tres oportunidades para hacerlo. El compañero que sea descubierto pasa al centro, y se continúa las veces que se quiera.



Debe hacerse en forma rápida para que sea animado. El paso de la corriente no se debe interrumpir en ningún momento.



cuento vivo

I. OBJETIVO: ANIMACION, CONCENTRACION.

II. DESARROLLO:

Todos los participantes están sentados en círculo. El coordinador empieza a contar un relato sobre cualquier cosa, donde incorpore personajes y animales en determinadas actitudes y acciones. Se explica que cuando el coordinador señale a cualquier compañero, éste debe actuar como el animal o persona sobre la cual el coordinador está haciendo referencia en su relato.



III. RECOMENDACIONES:

Una vez iniciado el cuento el coordinador puede hacer que el relato se vaya construyendo colectivamente de manera espontánea, dándole la palabra a otro compañero para que lo continúe.

la viejita

I. OBJETIVO: ANIMACION, CONCENTRACION

II. DESARROLLO:

Esta dinámica se puede aplicar a lo largo de una jornada de capacitación o de varios días de un taller.

El coordinador, más otro compañero que conozca o que se le explique la dinámica, se ponen de acuerdo en una clave que el resto de los participantes deben descubrir.

El coordinador inventa una historia sobre una viejita que lleva un bastón (una escoba o un palo) y que va caminando con destino a algún lugar. La historia debe ser hecha lo más creativamente posible. El coordinador va caminando apoyado en el bastón mientras cuenta la historia, hasta llegar frente a cualquier compañero al que le pasa el bastón para que este la continúe.



El compañero que sigue debe hacer su historia y si al pasar el bastón no hace la clave, se le dice que "la viejita no pasó", pero el juego lo continúa el que recibió el bastón, hasta que se vaya descubriendo la clave.



III. RECOMENDACIONES:

1. El coordinador debe iniciar el juego y pasarle el bastón al compañero que sabe la clave, para dar oportunidad de descubrirla.
2. El coordinador debe estar permanentemente recordando a los participantes que pongan mucha atención para descubrir la clave.
3. Es conveniente no jugarla por mucho rato, sino durante períodos cortos a lo largo de la jornada de trabajo.
4. Deben hacerse bastantes movimientos con el bastón, que no corresponden a la clave, y repetirlos, para que ésta no sea tan fácil de descubrir.

NUMEROS CHINOS

I. OBJETIVOS: ANIMACION, CONCENTRACION

II. MATERIALES: — Pizarra y tiza o papel y lápiz.

III. DESARROLLO:

Esta dinámica se aplica a lo largo de un taller o curso, durante ratos cortos.

Los números chinos se basan también en una clave que los participantes tienen que descubrir.

El coordinador dice que es un profesor de chino que les va a enseñar los números del 0 al 5. En la pizarra o en un papel grande, hace unas rayas semejando la escritura china. Luego pregunta al público qué número cree que es.

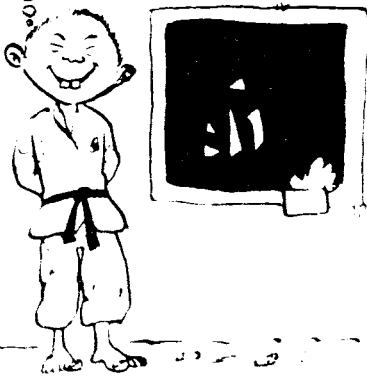
La clave es la siguiente: cuando pregunta al público qué número es, señala el número con la mano y con los dedos lo indica, (con disimulo como si fuera simplemente un gesto al señalar). El coordinador adopta la actitud de estar tomando examen a los participantes.

Ejemplo: Si señala con 5 dedos, la respuesta es el 5, etc.

¿QUÉ NÚMERO ES?



SI NO SEÑALA ES PORQUE ESTA INDICANDO EL NÚMERO CELO



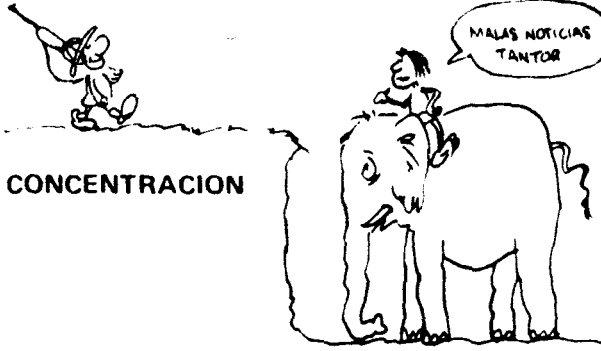
¿QUÉ NÚMELITO ES ÉSTE, SEÑORES?

YO CREO QUE ES EL CERO

¡COLECTO, COLECTO!

El coordinador debe estar recordando que se debe descubrir la clave y que se debe poner atención.

la cacería



I. OBJETIVO: ANIMACION, CONCENTRACION

II. DESARROLLO:

Al igual que las dos anteriores, esta dinámica se aplica a lo largo de un taller o un curso de capacitación y se basa en descubrir una clave que sólo el coordinador y otro participante conoce.

El coordinador explica: "vamos a ir de cacería y cada uno debe llevar algo". La clave secreta está en que sólo se va a poder llevar aquello que empiece con la primera letra del nombre de cada uno. Por ejemplo: Luis puede llevar una linterna, una lámpara, una luna, etc. Sandra puede llevar una silla, un susto, etc.

El compañero debe justificar para qué lleva ese objeto a la cacería (sea lo que sea) y los demás que conocen la clave lo apoyan.

Ejemplo: Oscar lleva una ola para refrescarse cuando hace mucho calor.

El que lleve algo que no empiece con la primera letra de su nombre se le dice que eso no lo puede llevar de ninguna manera.



III. RECOMENDACIONES:

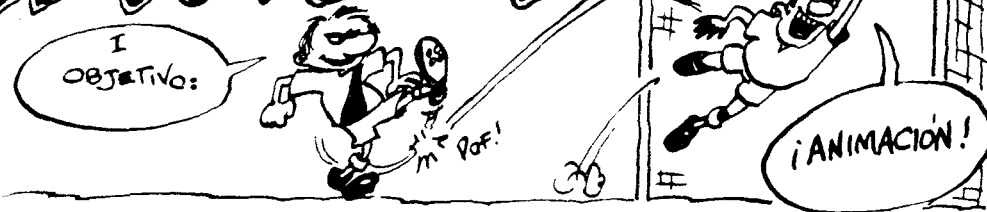
Es importante que por lo menos hayan dos personas que conozcan la clave, para incentivar a los demás a descubrirla. Es importante repetir de vez en cuando las cosas que los que se saben la clave han llevado a la cacería. Por ejemplo: Luis ha llevado una linterna, una lámpara, una luna, etc.

Deben mezclarse cosas que son posibles de llevar a una cacería para hacerlo más difícil y de vez en cuando introducir elementos que no tienen nada que ver, para dar pistas a la gente.



EL FÚTBOL

I
OBJETIVO:



II.- MATERIALES:

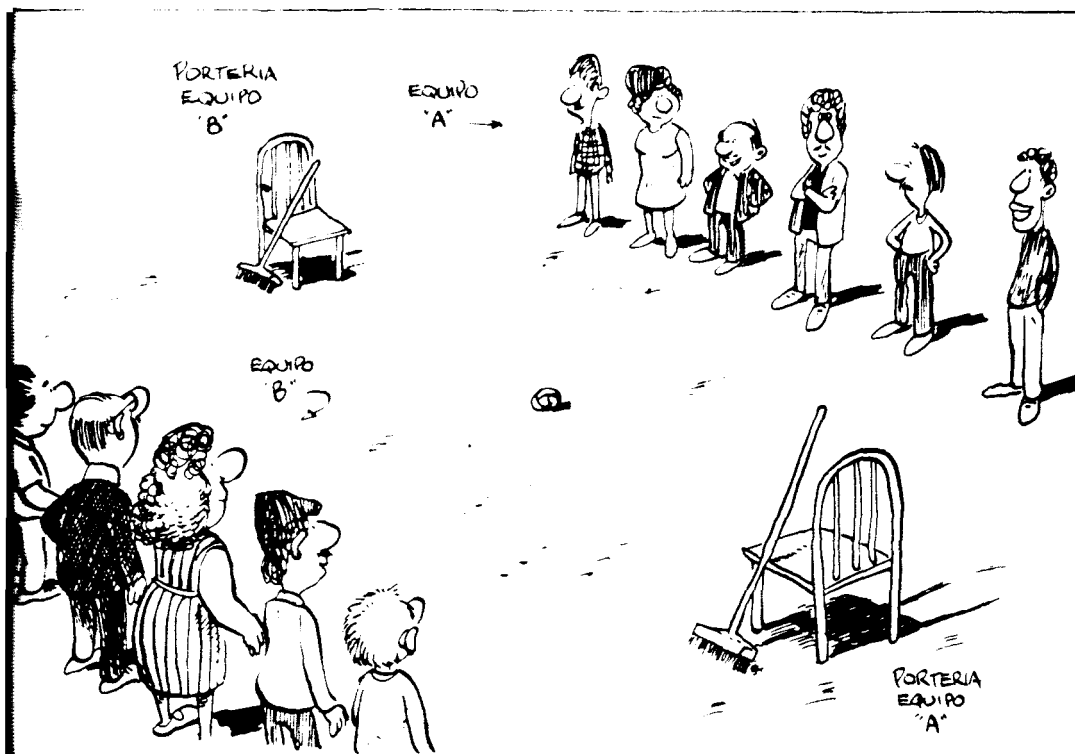
- Dos palos de escoba, o palos simplemente.
- Dos sillas o pupitres (carpetas)
- Un objeto pequeño (zapato, borrador, una tapa, etc.)
- Sitio amplio.

III.- DESARROLLO:

- 1.- Se divide en dos equipos al conjunto de participantes.
Debe quedar igual número de compañeros en cada equipo.



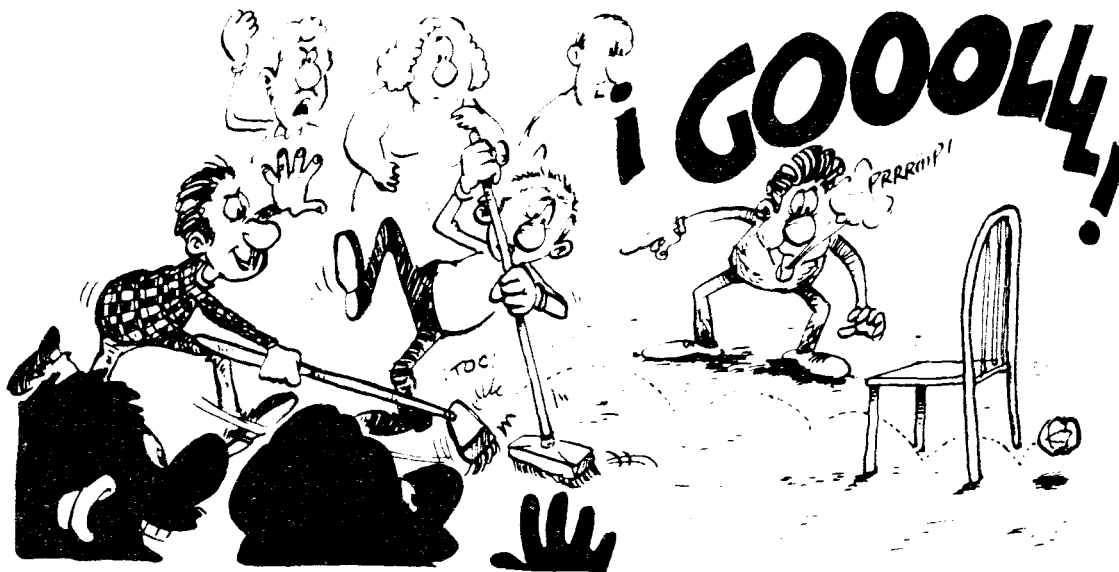
- 2 Se colocan dos sillas en cada extremo del salón, que serán los arcos; encima de cada una estará el palo y en el centro del "campo" el objeto que será la "pelota".



- El que coordina dice un número. Los compañeros a los que les correspondió ese número (uno en cada equipo), salen corriendo a su arco o portería, cojen el palo, y empujando el objeto deben llegar al arco del otro equipo e introducirla entre las patas de la silla, anotando un gol.



Una vez anotado el gol los jugadores regresan a su sitio en cada fila y se comienza otra vez con un nuevo número. (También se puede repetir el mismo número).



Cuando "La pelota" sale de la línea que marcan las sillas, los compañeros regresan a su respectivo sitio en el equipo. No hay puntos. Lo mismo cuando sale de la línea que marcan los dos equipos.

IV. RECOMENDACIONES:

Se aplican castigos, igual que en los partidos de fútbol. Cuando otro compañero que no ha sido llamado interviene se cobra penal.



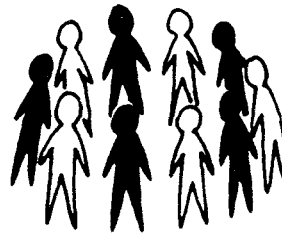
El coordinador va anotando los puntos y hace el papel de árbitro.
Es conveniente tener a dos compañeros como "jueces de línea",
donde están ubicadas las sillas para ratificar los "goles"
Se puede desarrollar como una competencia a lo largo de la jornada de capacitación.



I. DESARROLLO:

- 1.- Se le pide al conjunto de participantes que formen un círculo y que se numeren del 1 al 2.

Los 1 representarán un equipo, los 2 al otro. Se nombra a un capitán por cada equipo. Los capitanes quedan uno al lado del otro y se les da a cada uno un objeto que puede diferenciarse, ya sea por ser distinto o de diferente color.



- 2 - A la cuenta de tres el objeto debe circular de mano en mano hasta llegar nuevamente donde el capitán y cuando esto sucede, se anota un punto del equipo. PERO DEBE PASAR DE MANO EN MANO de los compañeros de cada equipo.



Por lo tanto los compañeros uno del equipo uno empiezan a circular el objeto hacia la IZQUIERDA, y los compañeros del grupo dos hacia la DERECHA.



EN ESTE CASO LA FALTA SE COBRA RETROCEDIENDO HASTA EL COMPAÑERO QUE LA COMETIO



3. Él que coordina debe tener otro ayudante por lo menos para: controlar las anotaciones, y cobrar falta si un compañero es "saltado" y no pasa el objeto.

el chocolateado

I.- OBJETIVO ¡ANIMACIÓN!

II.-DESARROLLO:

Los participantes se agrupan por parejas tomándose de la mano, se colocan formando un círculo y dejan una pareja fuera.

La pareja que queda afuera camina alrededor (siempre tomados de la mano), en el sentido de las agujas del reloj.



En un momento determinado, la pareja que va caminando se pone de acuerdo y le pega en las manos a una de las parejas del círculo



En ese instante, ambas parejas deben correr alrededor del círculo en sentidos contrarios, tratando de llegar primero al lugar que queda vacío. Los que lleguen al último pierden y repiten el ejercicio.



Jirafas y elefantes



I OBJETIVO:

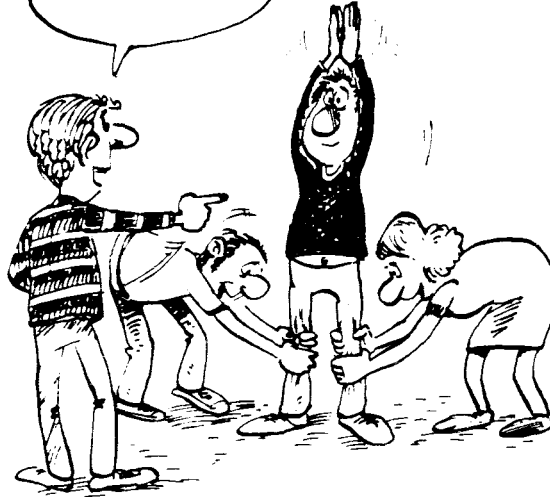
Animación, concentración



II.-DESARROLLO:

Todos los participantes forman un círculo, quedando uno en el centro. El que se coloca al centro señala a otro del grupo diciéndole: "jirafa" o "elefante". Si dice "jirafa", el señalado deberá juntar sus manos en alto y sus compañeros vecinos deberán agacharse y tomarle por sus pies.

¡¡ JIRAFAS !!



¡¡ ELEFANTE !!

Si el que está al centro dice: "elefante", el señalado deberá simular con sus manos la trompa del elefante, sus vecinos simularán las orejas con sus manos. Quien esté distraído y no cumpla la indicación, pasará al centro y señalará de nuevo a otro compañero, al mismo tiempo que dice "jirafa" o "elefante". El juego se continúa desarrollando de la misma manera.



carrera de ida y vuelta



I. OBJETIVO:

¡ ANIMACION !

III. DESARROLLO:

Se forman parejas, se les ata por la cintura estando de espaldas una de la otra, de tal forma que queden juntas.



II. MATERIAL:

Una cuerda por pareja, que permita atarlos juntos de la cintura.

(En caso de no tener cuerdas, se pueden tomar de los brazos)

Se marca una línea de partida y una línea de llegada al otro extremo, teniendo como meta final la línea de partida. Se da la voz de partida diciendo que la que llegue primero a la META es la pareja que gana. Así le va a tocar correr a uno de frente y al otro de espaldas, una vez que se llega a la línea marcada al otro extremo, al compañero que le tocaba ir corriendo hacia atrás le toca ahora ir de frente y al otro de espaldas; no se dan la vuelta.



La pareja que llegue primero al punto de partida, gana