



Equipo de Apoyo
Pastoral Juvenil
Ntra. Sra. de Fátima

Central de Recursos del Equipo de Apoyo Pastoral Juvenil Ntra. Sra. de Fátima

El presente subsidio será uno de los primeros que el EA ponga en tus manos y al alcance de todos los animadores que deseen "animar" a su grupo juvenil. Aquí te presentamos una pequeña serie de técnicas dinámicas para amenizar tus encuentros. Los podrás adaptar a tu realidad y te servirán para la presentación, animación y disertación en los temas que te propongas.

Técnicas de Presentación:

Te ayudarán a que todos los participantes del encuentro puedan abrirse y darse a conocer por los demás, en un primer momento podrás aplicar estas dinámicas cuando el grupo todavía no se conozca en profundidad.

Técnicas de Animación:

Seguramente necesitarás animar el encuentro para que éste no sea monótono y aburrido, es un recurso muy importante realizar dinámicas para lograr que los participantes se sientan libres y en comunidad, eso promueve la participación y la apertura de todos.

Esperamos te sean de mucha utilidad estas técnicas a modo de juegos para distintos momentos y lugares. Nos vemos.

1- Presentación por parejas

Objetivo:

Presentación, animación

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 grupo, sus expectativas, información sobre su trabajo, su procedencia y algún dato personal.

Cada persona busca un compañero que no conozca y conversan durante cinco minutos.

Luego en plenario cada participante presenta a su pareja.

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.

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.

Cuando se utiliza:

Su utilización es específica para el inicio de una reunión o encuentro de grupo.

Variaciones:

Presentación subjetiva:

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

1- El mismo procedimiento que el anterior, solo 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 porqué se compara con tal animal o cosa.

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 porqué 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 quién 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.

Recomendaciones:

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

2- El amigo secreto

Objetivo:

Crear un clima de compañerismo e integración.

Materiales:

Papeles pequeños

Desarrollo:

El primer día de grupo, se le pide a los participantes que cada uno de ellos escriba en un papel su nombre, a qué se dedica o qué estudia y alguna característica personal (como cosas que le gustan, etc). Una vez que todos los participantes hayan escrito su nombre se pone en una bolsa o algo similar y se mezclan todos los papelitos, 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".

Una vez que todos tengan su amigo secreto, se explica que durante el tiempo que vamos a trabajar juntos debemos comunicarnos con el amigo secreto de tal forma que este 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 afecten 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 lo sugiera)

Para hacer llegar nuestro mensaje al amigo secreto, lo enviamos con otro compañero del grupo, 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.

Pasado el período de tiempo que se consideró para la dinámica, se descubren los amigos secretos, a la suerte pasa algún compañero y dice quién cree él que es su amigo secreto, y porqué; 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 al suyo.

3- Baile de presentación

Objetivo:

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

Material:

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

Desarrollo:

Se plantea una pregunta específica, como por ejemplo: ¿Qué es lo que más le gusta del grupo?, la respuesta debe ser breve, por ejemplo; "las dinámicas al comienzo", otro: "que estoy en contacto con la gente", otro: "que me permite relacionarme", etc.

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

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

Una vez que la mayoría se haya formado en grupos, se da un corto tiempo para que intercambien entre sí el porqué de la respuesta de sus tarjetas; luego el grupo expone al plenario en base a qué afinidad se conformó, cuál es la idea del grupo sobre el tema, (por ejemplo, porqué eso es lo que mas les gusta de su trabajo, etc) y el nombre de sus integrantes.

Los compañeros que están solos exponen igualmente su respuesta.

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 encuentro.

4- Canasta revuelta:

Objetivo:

Animación, presentación

Desarrollo:

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

Se explica a los compañeros que están a la derecha de cada quién que se les llamará "piñas" (u

otra fruta)...

...Y que los que están a la izquierda, "naranjas" (u otra)

Además todos deben saber los nombres de todos.

En el momento que el animador señale a cualquiera diciéndole "¡Piña!", éste debe responder el nombre del compañero que está 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 animador ocupa su puesto.

En el momento que se diga ¡Canasta revuelta!, todos deberán cambiar de asiento. (el que está al centro, deberá aprovechar esto para ocupar uno y dejar a otro compañero al centro)

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 o 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 encuentro, pero no es la más adecuada para iniciar una presentación.

Generalmente se aplica al segundo o tercer día de encuentro luego de haber utilizado antes otra dinámica de presentación.

5- La Telaraña

Objetivo:

Presentación, integración

Materiales:

Una bola de hilo velero, de lana, etc

Desarrollo:

Los participantes se colocan de pie formando un círculo y se le entrega a uno de ellos la bola de hilo, el cual tiene que decir su nombre, procedencia, tipo de trabajo o estudio, interés de su participación, etc. Luego, éste toma la punta del hilo 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, quién se quedó con la bola de hilo debe regresársela 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 sabe a quién va a lanzarse la bola y posteriormente deberá repetir los datos del lanzador.

6- Los refranes

Objetivo:

Presentación y animación

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 y su complemento en otra.

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.

Recomendaciones:

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

7- Los nombres escritos

Objetivo:

Presentación, ambientación.

Materiales:

Tarjetas, alfileres.

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 quién trate de memorizar el nombre de los demás compañeros. Al terminarse el tiempo estipulado, todo el 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.

8- Las lanchas

Mínimo de participantes: 15

Objetivo:

Animación, división por equipos

Desarrollo:

Todos los participantes se ponen de pie. El animador 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 una lancha 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 mas personas o menos, se declara hundida la lancha y esos participantes se tienen que sentar.

Inmediatamente, se cambia en 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.

9- El correo

Objetivo:

Animación

Materiales:

Sillas.

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 remera azul"; todos los participantes que tengan remera azul deben cambiar de sitio. El que se queda sin lugar pasa al centro y hace lo mismo, inventando una característica nueva, por ejemplo: "traigo una carta para 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 de San Pablo.

Traigo una carta los que son menores de 18 años

Traigo una carta para los que tomaron la Confirmación, etc.

10- ¡Cola de vaca!

Objetivo:

Animación

Desarrollo:

Sentados en círculo, el animador se queda en el centro y empieza a hacer preguntas 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 lo hace debe dar prenda.

Si el compañero que está al centro se tarda mucho en preguntar da también prenda.

Ejemplo:

El animador pregunta: ¿Qué es lo que más te gusta de tu novia?

El indicado responde: "La cola de vaca"

Recomendaciones:

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

11- La doble rueda

Objetivo:

Animación.

Materiales:

Un lugar amplio, número ilimitado de participantes, un equipo de sonido potente o un material que haga ruido.

Desarrollo:

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

Se coloca a un grupo formando un círculo tomados de los brazos, mirando hacia fuera 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 quién.

Una vez identificadas las parejas, se les pide que se vuelvan de espaldas y queden 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 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 animador 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.

Recomendaciones:

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

12- Un hombre de principios

Objetivo:

Animación.

Desarrollo:

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

Ejemplo:

“Tengo un tío que es un hombre de principios muy sólidos, para él todo debe empezar con la letra P. Así, su esposa se llama...”

El indicado debe responder siguiendo la línea de la historia:

- “Patricia”

“Un día se fue a pasear a...”

– “Pekín”

"A ella le gusta mucho comer..."

– "papa"

"Y se encontró un..."

– "plumero"

Etc.

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.