COLECCIÓN

Técnicas y Dinámicas

MINISTERIO INFANTIL

COLECCIÓN Técnicas y Dinámicas

I. **DINÁMICAS DIVERSAS**
II. **DINÁMICAS de CONFIANZA**
III. **DINÁMICAS de CONOCIMIENTO PERSONAL**

I. **DINÁMICAS DIVERSAS**

1.- Dinamica El Cien Pies
2. - Dinamicas de Comunicación 1
3. - Dinamicas de Comunicación 2
4. - Dinamicas de Comunicación 3
5. - Dinamicas de Presentacion
6. - Di tu Nombre con un Son
7. - El Rey del Buchi Bucha
8.- La Carga Electrica
9.- Cunde, Cundaya
10.- Dinamica La Canoa
11.- Los Refranes
12. -La Educacion Hoy
13.- La Caja De Las Sorpresas
14.- Dinamica El Pistolero
15.- Da 3 Palmas
16.- Ranitas Al Agua
17.- Tempestad
18.- La Tecnica del Barco (Dinám Reflexión)
19.- Conozcamos (Dinámica Presentación)
20.- Empaquetados
21.- El Marranito
22.- Parejas o Primos
23.- El Rey Manda
24.- Di Tu Nombre con un Son
25.- Dinamica Clasica o Liberadora
26.- La Risa del Chágualo
27.- Persona, Palabra, Lugar
28.- Gente Que Dice Conocerse
29.- El Naufrago
30.- Baberos
31.- Los Curiosos
32.- Resonancia del Propio Nombre
33.- Identificarse con el Lugar
34.- Conejo, Muro, Pistola
35.- La Palmada Huy Huy
36.- Los Mosquitos
37.- Tarea
38.- Yo Se Quien Sabe lo que Usted No Sabe
39.- Temores y Esperanzas:
40.- Interpretar Simbolos
41.- Por Cualidades
42.- Quien Soy
43.- Presentacion con Fotos
44.- Sondeo de Motivaciones
45.- Como Me Ven en El Grupo
46.- Taller de Comunicacion Grupal
47.- El Ama de Casa
48.- Voluntarios para Formar un Grupo
49.- Sociodrama Clases de Grupos
50.- Cohesion de Grupo
51.- Planeacion Puente
52.- El Arbol
53.- Panel
54.- Programas Radiales
55.- La Reja
56.- Fila de Líderes
57.- Decalogos
58.- Palabra Impactante
59.- 150 Millones Sienten Hambre
60.- La Canoa
61.- La Carrera de Globos

1.- **DINAMICA EL CIEN PIES**

INTEGRANTES: 20 a 30 personas.

LUGAR: Campo abierto o salón de clase.

OBJETIVOS: Despertar en las personas su aspecto físico y motriz. Mediante varias formas de aprender jugando.

INSTRUCCIONES: El animador comienza cantando: El cien pies no tiene pies, no tiene pies si los tiene pero no los ves; el cien pies tiene _____ pies. A medida que el animador canta los integrantes repiten la letra del disco, por supuesto tienen que decirla con el mismo ritmo. Cuando el animador dice en este caso: cien pies tiene 10 pies, todos los integrantes en este caso forman grupos de 5 personas y por ende quedan formados los 10 pies de cien pies. Se sigue con el mismo disco y diversos números. La persona que quede fuera del grupo es eliminado del juego.

2.- **DINAMICAS DE COMUNICACIÓN 1**

INTEGRANTES: 30 personas.

LUGAR: salón.

OBJETIVO: El alumno debe ser capaz de señalar distorsiones que se proceden en la transmisión oral de un mensaje. Ser capaz de constatar que las distorsiones del ver sin menores que las del oír, en la transmisión de un mensaje.

SUGERENCIAS METODOLOGICAS: Al igual que en los demás ejercicios sobre comunicación lo que mas interesa es el periodo de tiempo dedicado a la reflexión sobre el juego mismo.

PROCEDIMIENTO: Se solicita cinco voluntarios y se les pide que esperen afuera de el salón. Al grupo que permanece en el salón se les pide que tenga una actitud lo mas imparcial posible. Guarde silencio y también sus emociones. Se hace entrar el primer voluntario y se le muestra (y también al grupo que permanece en el salón) una foto, diapositiva, cuadro, etc. que sea significativa. Después se le dice que el debe descubrir oralmente lo que ha visto al segundo voluntario. Después que el primero le trasmitió lo que vio al segundo, este debe trasmitir lo que oyó del primero al tercer voluntario. El ultimo escribe en el tablero lo que capto de la descripción que le dio su compañero. Se vuelve a mostrar, a todos , la foto, imagen... El quinto voluntario comunica al resto lo que vio en la foto, imagen... y lo compara con lo que el oyó de esa figura.

3.- **DINAMICAS DE COMUNICACIÓN 2**

INTEGRANTES: 30 personas.

LUGAR: salón.

OBJETIVO: Ser capaz de distinguir la diferencia entre la transmisión de un mensaje y el dialogo.

SUGERENCIAS METODOLOGICAS: En el presente ejercicio se trate de reproducir la descripción que hacen dos personas de una laminación que solo ellos ven. Pero mientras que uno se limita a trasmitir, el otro lo hace y a la vez pueden dialogar con el resto sobre lo mismo que hace. Para este ejercicio conviene tener reproducción en un papel grande las laminas que se van a describir.

PROCEDIMIENTO: PRIMERA ETAPA: Cada alumno - en semicírculo en lo posible con una hoja de papel en blanco y lápiz. El animador pide un voluntario que sea bueno para la geometría. El será el comunicador y se sentara al centro del semicírculo, de espalda al resto y algo mas adelante que los demás, de modo que no vean que hay en el papel que tiene en las manos.

REGLAS DE JUEGO: Para el curso: La tarea consiste en reproducir en el papel que tiene cada uno, lo que el alumno comunicador trasmite. Se trabajara en completo silencio. No mirar ni copiar lo que tiene el vecino en su hoja. Para el alumno emisor: debe mirar lo que hay en su papel y tratar de comunicar lo que ve, de manera que sus compañeros puedan reproducir lo que el ve y describe. No puede gesticular ni moverse. Cuando piense que ya esta preparado, avisa: "Empiezo", y una vez que concluya la descripción, debe decir. " Eso es todo", o " termine". El alumno voluntario devuelve la hoja al animador sin que otros la vean y toma asiento.

SEGUNDA ETAPA. El animador pide otro voluntario. El nuevo voluntario se sienta en el mismo lugar que el primero, pero de cara al grupo.

REGLAS DE JUEGO: Para el curso: Se trata también ahora de reproducir lo que el alumno que esta adelante esta viendo y describiendo. Ahora se le puede hacer preguntas cuando algo no se entiende. Tampoco en esta ocasión se debe mirar el trabajo de los otros alumnos. Para el emisor: Debe transcribir lo que ve y responder las preguntas sobre lo que describe hasta que nadie mas en el curso tenga algo que preguntar. Tiene que cuidarse de que no vean el papel que contiene lo que el comunica. Puede mirar a la gente, y preguntarles sobre la forma que el comunica.

EVALUACION: - Se muestra la lamina numero 1 y se le pide que la comparen con el dibujo que cada uno ha hecho. - Anotar cuantos cuadros tuvieron igual o parecido al dibujo original. - Se muestra la lamina numero 2 y se hace lo mismo: anotar cada uno el numero de aciertos o so estuvo entero correcto.

4.- **DINAMICAS DE COMUNICACIÓN 3**

INTEGRANTES: 30 personas.

LUGAR: salón.

OBJETIVOS: - Medir el nivel de profundidad alcanzado en una conversación informal. - Distinguir las comunicaciones que tocan al yo profundo de las personas de aquellas que podrán compartirse con cualquier conocido.

SUGERENCIAS METODOLOGICAS: Existen temas sobre las cuales podríamos hablar incluso con desconocidos: preguntar la hora, comentar el tiempo... Otros temas los compartimos solo con gente que conocemos. Hay cosas que no comunicamos a un nuevo conocido ; pero si a un amigo . Y otra cosas las hablamos dolo con amigos íntimos. Es probable que algunos temas no nos atrevamos a confiarlos a persona alguna, e incluso existen cosas que ni siquiera a nosotros mismos quisiéramos decírnoslas porque reconocerlas.

PROCEDIMIENTO: - En pequeños grupos de 3 o 4 personas se hablan, de manera informal, sobre los temas que quieran durante 10 minutos. - Al término de 10 minutos se les da a cada grupo cinco minutos mas para que confeccionen una lista con los temas que han tratado. Por ejemplo: vida familiar, de las fiestas, de lo que constituye una buena amistad, de películas vistas, de sexo, etc.

EVALUACION EN EL GRUPO CHICO: Ubicar temas que se dieron un determinado momento y que ejemplifiquen grados de profundidad en la comunicación según se indica.

1. Cosas que se contarían a un desconocido.

2. Cosas que se conversan con conocidos.

3. Lo que se cuenta solo con amigos.

4 Temas que normalmente se hablan solo entre amigos íntimos.

5.Algo que no hubiera esperado que se manifestara en este grupo por considerarlo muy personal.

5.- **DINAMICAS DE PRESENTACION**

INTEGRANTES : 30 personas.

LUGAR : salón.

El éxito de su uso consistirá en dos cosas básicas. Primero que se de una muy buena motivación en el grupo antes de aplicar cualquiera de ellos y segundo que haya, después de su aplicación, un tiempo de reflexión sobre lo que el ejercicio nos permite aprender.

PROCEDIMIENTO: Algunas ideas para la motivación:

- Nunca acabamos de conocer a otro. El conocimiento es un proceso, no un acto.

- Cada persona es como una permanente caja de sorpresas. Siempre es un misterio y una aventura conocer a una persona.

- Cuando nos conocemos mejor podemos enfrentar mas eficientemente tareas comunes. En un grupo de trabajo debe existir un clima de colaboración.

- El conocimiento de los otros comienza en esa periferia (gestos, frases, comportamientos,...) pero se puede pasar al núcleo de su personalidad.

1. Ejercicios de acercamiento interpersonal. Todos se colocan en circulo. Cada uno, desde su sitio y en silencio, mira por algunos segundos a todos los integrantes y luego elige a la persona que menos conoce y la invita a una entrevista reciproca. (Si el curso es mixto conviene que la pareja sea hombre - mujer. Y si el número de participantes es impar, un grupo será de tres personas). Durante diez minutos las parejas hablan sobre hechos y opiniones personales que permitan un conocimiento mutuo mínimo. Luego se colocan otra vez en círculo y cada persona va contando lo que descubrió en el otro y cómo se sintió en la conversación.

2. Presentación por tarjetas. Se reparten tarjetas con los nombres de los integrantes del curso (Sí alguien saca su propio nombre, lo cambia). Después de procede a entrevistar al compañero (a) cuyo nombre salió en la tarjeta. Cada pareja elige a otra y en el cuarteto uno presenta a la persona que conoció. No se puede hablar de sí mismo, al final puede hacerse preguntas directamente.

3. Presentación por características. (Este ejercicio consiste en tratar de ubicar la persona cuyas características están descritas en un papel o tarjeta). Se divide el curso en dos grupos. El profesor hace una descripción sobre uno de los grupos, de lo más característico y observable de cada uno. Y escribe esta característica en una tarjeta. El otro grupo, que no ha sido descrito, recibe las tarjetas de los descritos y debe ubicar a la persona por lo que lee en su tarjeta. Una vez que la ubica se conocen como en los ejercicios anteriores.

6.- **DI TU NOMBRE CON UN SON**

INTEGRANTES: 30 personas.

LUGAR: salón.

OPORTUNIDAD: Para cualquier grupo que apenas esta realizando su primer experiencia como grupo.

OBJETIVO: Deshibir al individuo para que se plantean en un grupo nuevo.

PASOS:

- Primero se les sugiere a los integrantes que formen una mesa redonda.

- Luego se les explicara a los compañeros que las siguiente actividad la realizaremos de la siguiente forma:

- Cada uno procederá a decir su nombre pero incluyendo un nombre así: Por ejemplo si mi nombre es Rosa entonces dice : Yo me llamo Rosa yo soy la reina por donde voy no hay tambor que suene y que no timbre cuando paso yo.

- Y así sucesivamente lo harán todos los integrantes del grupo hasta que de toda la vuelta y llegue al punto de origen. Esta dinámica no solo sirve para que los integrantes del grupo se graben los nombres de los compañeros sino también para que se vuelvan un poco más extrovertidos y integren mas al grupo desarrollando su creatividad.

7.- **EL REY DEL BUCHI BUCHA**

INTEGRANTES : Más de 10 personas.

LUGAR : salón.

OBJETIVOS: Integrar , divertir.

INSTRUCCIONES: Se coloca al grupo en círculo y se toman de la mano, el director quien estará en el centro, comenzara la ronda así: Amo a mi primo mi primo vecino, Amo a mi primo mi primo German. Todos cantan y giran, de pronto el director dice: Alto ahí Qué paso? (contesta el grupo) Que el rey de Buchi Bucha ordena que se ordenen Qué cosa? (contesta el grupo) Qué todos tomen a su compañero de la izquierda por el tobillo... De esta manera se van dando órdenes, que podrán se ejecutadas en círculo o que impliquen desplazarse y regresar.

VARIANTES: que a medida que el grupo cumpla las ordenes no se separen, y sigan ejecutándolas, todos unidos.

8.- **LA CARGA ELECTRICA**

INTEGRANTES : Más de 10 personas.

LUGAR : salón.

OBJETIVOS: Integrar , divertir.

1. El animador pide que se retire un voluntario del círculo que han formado los jugadores.

2. En ausencia de este explica que durante el juego todos deben permanecer en silencio y que uno de ellos " tendrá carga eléctrica".

3. Cuando el voluntario coloque su mano sobre la cabeza de quien tenga la carga eléctrica todos deberán gritar y hacer gestos.

4. Se llama al voluntario y el animador le explica: " Uno de los presentes tiene carga eléctrica: Concéntrese y vaya tocando la cabeza de cada uno para descubrir quien tiene la carga eléctrica. Cuando lo descubra, avise".

NOTA: Cuando la persona toque al designado con la carga eléctrica, todos deberán pegar un grito.

9.- **CUNDE, CUNDAYA**

OBJETIVO: Unificar el grupo, recrear, crear comunicación y un ambiente de familiaridad.

GRUPOS: De 30 a 40 personas.

INDICACIONES: Se canta lo siguiente: "Cunde, cunde cunde cunde cunde, cunde cunda ya Ay cunde Ay cundaya" Todo el grupo de forma en círculo cogidos de la cintura, y se cana la canción, luego se pide la grupo que den un paso al centro y que se inclinen un poco, y así sucesivamente hasta que queden bien juntos.

10.- **DINAMICA LA CANOA**

INTEGRANTES : Más de 10 personas.

LUGAR : salón.

OPORTUNIDAD: Para cualquier grupo que lleve compartiendo más de medio año.

OBJETIVO: Despertar en el individuo interés por las diversas actividades de motricidad. En el grupo al que pertenezco vamos a formar un círculo de allí; que repetiremos el siguiente aparte: Pilotea la canoa, Paula que nos vamos a voltear que este río, esta creciendo y te voy a canaletear Ay! Paula, Ay! Paula, te voy a canaletear. Seguidamente de leerla y haberla aprendido vamos a cantarla en rondas realizando una serie de

movimientos con nuestro cuerpo. Y así se realiza sucesivamente hasta que uno de los dos grupos se equivoque y que a su vez no posea cierta coordinación.

11.- **LOS REFRANES**

INTEGRANTES : Más de 10 personas.

Elementos necesarios para la dinámica Una sala con número suficiente de sillas, ; hojas policopiadas con la lista de refranes a analizar. Lápiz, tablero o papelográfo. Cómo realizar esta dinámica hola (cuatro pasos) Primer Paso. El coordinador entrega a cada uno de los participantes una hoja con copia de todos los refranes. Pide a los participantes leerlos y tratar de identificarse con uno de ellos, porque le hace gracia el refrán, porque la llama la atención, porque le causa hilaridad, etc. Si tiene conocimientos de otros refranes, puede escribirlos en el anverso de la hoja. Busque algunas(s) razón(es) de su identificación con determinado refrán.

- Compañía, ni con la cobija.
- No se meta en lo que no le importa
- A pillo, pillo y medio.
- Viva y deje de vivir.
- Se dice... Se hace...
- Cría fama y échate a dormir.
- Ande yo caliente y ríase la gente.
- Al caído, caerle.
- A los pendejos ni mi Dios los quiere.
- Al que nació para buey, del cielo le cae la enjalma.
- Cada cual es libre de hacer de su culo un candelero.
- Candil de fuera y oscuridad de la casa.
- De la mentira algo queda.
- De los bobos viven los vivos.
- Del caído todos hacen leña.
- El hombre el lobo para el hombre.
- El pez grande se come el chico.
- El infierno está empedrado de buenas intenciones.
- El poder es para poder.
- El rico no pierde sino el alma.
- Ellos son blancos y se entienden.
- En juego largo hay desquite.
- La justicia es como el perro; solo muerde a los de ruana.
- La ley es para los de ruana.
- Lo que bota el rico lo recoge el pobre.

Segundo paso. El coordinador formará varios grupos con los participantes para facilitar el diálogo. En cada uno de los grupos comentan sobre el refrán elegido en particular por cada uno ; escuchará las razones de su identificación con determinado refrán o dicho. Tratarán de analizar qué mentalidad hay en el fondo de cada uno de los refranes (racistas - individualista - egoísta - utilitarista - pesimista - burguesa - manipuladora...).

El hombre se retrata a través de su lenguaje. Cómo ? Cuáles son los refranes que más suelo usar ? Qué mentalidad estoy reflejando ante los demás ?

Tercer Paso. Con un monumento(dramatización de un acontecimiento sin decir palabras) hecho por cada uno de los grupos manifestar a los restantes cuál fue el refrán que al grupo causó mayor impacto durante la reflexión. Los grupos restantes deberán tratar de interpretar el monumento.

Cuarto Paso. Cada uno de los grupos tratará de buscar cuál es el dicho, refrán o proverbio que está a la raíz de la mentalidad de la sociedad moderna. Cuáles son las frases que los medios de comunicación social (radio -

Prensa - T.V. - afiches - etc.) suelen usar para influir en nosotros ? Qué mecanismos de defensa podremos emplear para combatir el automatismo que crea en nosotros un determinado lenguaje ? Realmente deberemos prestar atención al lenguaje que usamos ? Por qué ? Sugerencia. Anote los refranes presentados por los participantes para enriquecer la colección de dichos ; haga que todos los participantes se informen de ellos para enriquecer el diálogo y la dinámica.

12.- **LA EDUCACION HOY**

INTEGRANTES :Más de 10 personas.

OBJETIVOS: Integrar , divertir.

Elementos necesarios para esta Dinámica : Sala con sillas suficientes. Papelógrafo o tablero. Papel para carteleras. Marcadores de diversos colores.

Documentos de PUEBLA, MEDELLIN Y VATICANO II. Cómo hacer esta dinámica (Tres pasos)

Primer Paso. El coordinador invitará a los participantes a tomar un ejemplar de las policopias, preparadas anteriormente con el esquema que se ofrecerá más adelante. Cada uno, en particular, tratará de elaborar las respuestas a las preguntas del esquema. Se concederá un tiempo prudencial.

Segundo Paso. El coordinador invitará a formar pequeños grupos, ojalá con una técnica que ayude a distensionar los nervios y contribuya a crear un clima de cordialidad. En los pequeños grupos discutirán la respuestas elaboradas en particular, y tratarán de hacer un consenso del grupo sobre el esquema. El esquema ofrece, en su conjunto, una visión de los 3 grandes tipos históricos de la educación como un proceso. El coordinador convidará a los participantes a elaborar una cartelera en la que expresa el grupo la idea que tiene de una educación - instrucción , de una educación - capacitación y de una educación - formación.

Tercer Paso. Consistirá en hacer el plenario con la exposición y sustentación de los esquemas de grupo y de las carteleras.

Sugerencias. El coordinador cuidará combinar oportunamente los cantos para contribuir al clima de familiaridad entre los participantes.

Esquema de la dinámica (Base del trabajo individual y de grupos)

INSTRUCCIÓN = saber. CAPACITACIÓN= hacer. FORMACION = ser

Privilegia Desarrolla Mejora Cualidades Meta Pedagogía_____ Métodos Peligros Punto de Partida

Contraindicaciones Obligación Tipo ideal N.B. Este esquema se responde integrando la línea vertical con la horizontal ; v.gr. La Instrucción privilegiado el saber. La capacitación privilegia la técnica. La formación privilegia el saber vivir.

13.- **LA CAJA DE LAS SORPRESAS**

OBJETIVO : Compartir - intercambiar aptitudes .

PARTICIPANTES : 30 a 40 personas.

RECURSOS HUMANO : caja, papel, lapicero.

INSTRUCCIONES: - Se prepara una caja (puede ser también una bolsa), con una serie de tiras de papel enrolladas en las cuales se han escrito algunas tareas (por ejemplo : cantar, bailar, silbar, bostezar, etc.) - Los participantes en circulo. - La caja circulara de mano en mano hasta determinada señal (puede ser una música, que se detiene súbitamente). - La persona que tenga la caja en el momento en que se haya dado la señal. o se haya detenido la música, deberá sacar de las tiras de papel y ejecutar la tarea indicada. - El juego continuará hasta cuando se hayan acabado las papeletas. - El participante que realiza la actividad , seguirá orientando el juego.

14.- **DINAMICA EL PISTOLERO**

OBJETIVO : Desarrollar la atención. Integrar.

LUGAR : Salón - campo abierto.

NO. PARTICIPANTES : 30 personas.

DESARROLLO : Se hace un circulo y el que dirige señala con la mano a un integrante del grupo, el señalado se agacha y los de los lados se disparan, el primero que lo haga gana y el otro sale. Sucesivamente hasta que solo queden 2, estos se ponen de espaldas se cuenta hasta tres y se disparan habrá un ganador.

15.- **DA 3 PALMAS**

OBJETIVO : Motivar la integración - distensionar

LUGAR : Salón - campo abierto.

NO. PARTICIPANTES : 25 - 30 Canto : Da 3 palmas, otra vez, nuevamente da 3 palmas, ahí donde estas parado...

DESARROLLO : Se hace un circulo y el que dirige se hace en el centro y comienza el canto, cuando se dice ahí donde estas parado, se hace lo que se le ocurre, Ej. : ahí donde estas parado pisa el que esta a tu lado y así sucesivamente.

16.- **RANITAS AL AGUA**

INTEGRANTES :25 personas

LUGAR: Salón, patio.

OBJETIVO: Atención , coordinación.

INSTRUCCIONES: El coordinador traza un circulo, alrededor de este se colocan en cuclillas los participantes. Cuando el coordinador diga "Ranitas al agua", los participantes deben saltar fuera del circulo. Cuando diga "a la orilla", todos deben saltar al centro del circulo. Las ordenes deben ser suministradas de tal manera que desconcierten a los participantes. El jugador que ejecuta un movimiento diferente al ordenado por el coordinador, será excluido del juego.

17.- **TEMPESTAD**

OBJETIVO: Atención - Habilidad

RECURSOS: Humanos - sillas.

PARTICIPANTES : 30 a 40 personas

INSTRUCCIONES: El orientador de la dinámica solicita la colaboración de los participantes para que formen un circulo sentados en sus sillas de trabajo, realizada esta parte, el orientador explica la dinámica que consiste en lo siguiente: Cuando yo diga olas a la izquierda todos giramos a la izquierda y se sientan, cuando yo diga olas a la derecha giramos a la derecha y nos sentamos y cuando diga Tempestad todos debemos de cambiar de puesto entrecruzados, quien quede de pie pagará penitencia, ya que el orientador se sentará en una de las sillas. Nota : El orientador debe repetir varias veces a la izquierda, a la derecha y estar pilas al cambio de orden para lograr el objetivo. La penitencia la coloca el grupo y después de hacerla, continua orientando la dinámica quien pago la penitencia y así sucesivamente.

18.- **LA TECNICA DEL BARCO**

(Dinámica de reflexión)

OBJETIVO: Sensibilidad - valores personales

PARTICIPANTES : 40- 50 personas

RECURSOS: Humanos, tablero, tiza, borrador, hojas, lapiceros.

INSTRUCCIONES: El coordinador dibuja un barco, con su tripulación navegando en el mar, en el tablero, explica que la tripulación esta compuesta por un médico, un vaquero, un ingeniero, una prostituta, un deportista, un ladrón, un drogadicto, un sacerdote, un psicopedagogo, un alcohólico, un tecnologo educativo, un pedagogo reeducativo, un obrero, etc. El barco continua su rumbo y de pronto crece el mar y el barco naufraga, logran sacar una pequeña barca en la cual solo caben dos personas uno quien la maneja y otro de la tripulación. La pregunta para el grupo, la cual cada participante debe escribir en su hoja es A quién salvaría usted ? y Por qué lo salvaría ? Luego el coordinador solicita se formen grupos de 6 - 10 - 12 participantes, allí cada uno expone su pensamiento, su criterio; luego en el grupo se nombra un moderador y un relator, analizan los conceptos de cada uno y unifican un criterio por grupo lo exponen en plenaria cuando el coordinador de la señal. Finalmente se saca una conclusión de la dinámica por todos los participantes.

Nota: El coordinador puede buscar otros elementos de reflexión; ejemplo roles familiares, etc.

19.- **CONOZCAMOS**

(Dinámica de presentación)

OBJETIVO: Lograr una integración grupal y motivación al enriquecimiento personal.

PARTICIPANTES : 40 a 50 personas

RECURSOS: stickers, marcadores, cartulina, ganchos, grabadora, cassette.

INSTRUCCIONES: El coordinador del seminario taller o conferencista, entregará a cada participante un stickers para que escriba su nombre, empezando por el apellido y se lo coloque en su camiseta, solicita formar grupos por la letra del primer apellido. Formados los grupos se presentan con intercambios de frases ejemplo: donde viven, en que trabajan, etc. Por tiempo determinado de 10 minutos, vuelven a sus sillas de trabajo y se les entrega una tarjeta de colores (cartulina) y cada uno debe escribir que es lo que más le gusta en una palabra ej.: trabajar, escuchar música, dar amistad, etc.; se coloca música suave y se les pide a los participantes que caminen por el salón, observando a los compañeros y teniendo en muy en cuenta la palabra que escribió en su cartulina y que lleva pegada a su camiseta, a la orden del coordinador deben formar grupos por identificación de palabras; se presentan, analizan la expectativa del seminario taller y nombran un moderador, igualmente bautizan el grupo con un nombre ej.: (los tolerantes, los amistosos) ya en grupos organizados y plenamente identificados trabajarán los temas a ver durante el desarrollo del seminario taller. Cada grupo organizará una actividad de clausura del seminario taller o se jugará al amigo secreto para lograr una mayor integración.

20.- **EMPAQUETADOS**

OBJETIVO: Que el alumno se integre con el grupo. Que el alumno sienta una mayor motivación para la realización de las dinámicas y juegos. Desarrollar la agilidad y la atención de cada uno de los integrantes.

PARTICIPANTES : De 20 personas en adelante, para lograr hacer el juego mas dinámico.

LUGAR: En campo abierto o cerrado pero con buen espacio.

INSTRUCCIONES : Se forman dos círculos con todos los integrantes de la dinámica , un círculo dentro del otro, el círculo de afuera debe ser más amplio que el de adentro, para que cada circulo pueda girar en forma contraria sin ningún problema de estreches. Cabe anotar que el círculo mayor (el de afuera) mira a los de adentro y el círculo menor (el de adentro) se miran entre sí. Los del círculo de afuera se toman las manos entre sí, los del círculo de adentro también se toman las manos entre sí. Procedimiento: El círculo de afuera comienza a girar bien sea al lado izquierdo o derecho y el círculo de adentro gira siempre al lado contrario. Mientras tanto todos los integrantes van cantando una canción cualquiera que sea común para ambos círculos. Al mismo tiempo el moderador, que está por fuera de los círculos, cuando los ve bien concentrados girando y cantando la canción, les grita "PAQUETES DE … N veces", cualquier número que éste escoja, Ej.: (PAQUETES DE 8 PERSONAS), instantáneamente se deben formar paquetes de 8 personas, se abrazan y agachan lo más pronto posible y el último paquete que se agache ó el que quede incompleto o que le sobren personas, se elimina. Esta ronda se puede hacer varias veces hasta quedar un mínimo número de personas o hasta eliminara todos en general.

21. - **EL MARRANITO**

OBJETIVO: Buscar la integración de los participantes Fomentar la creatividad de los participantes Estimular la espontaneidad

PARTICIPANTES : 20 a 25 personas para no hacer la dinámica tan monótona.

LUGAR: Espacio abierto o cerrado.

INSTRUCCIONES: Se forma un círculo con todos los integrantes del grupo. Se ubican de pie y se miran entre sí. Luego se ele empieza a decir al compañero del lado derecho, cual es la parte que más le gustaría que le regalara del marranito, y así sucesivamente hasta terminar con el último integrante del círculo, luego, se invierte la dinámica de tal modo que los integrantes de la izquierda deben recibir un beso o un pequeño mordisco del compañero de la derecha en la parte que éste último dijo le gustaba del marranito. La dinámica termina con el último integrante del lado derecho del compañero.

22.- **PAREJAS O PRIMOS**

OBJETIVOS: Agilizar los movimientos de los integrantes Fomentar el entusiasmo Fomentar el compañerismo Estimular la concentración, alegría y dinamismo de los compañeros.

PARTICIPANTES : De 20 personas en adelante.

LUGAR: Campo abierto o cerrado pero con buen espacio.

INSTRUCCIONES: Se forma un círculo con todos los integrantes de la dinámica. Todos miran al interior del círculo entre sí, y están de pie, luego se toman las manos. Procedimiento: El círculo empieza a girara a medida que todos van cantando una canción en común. En el termino de un (1) minuto más o menos, el moderador de la dinámica, cuando los ve distraídos, les grita fuerte, "PRIMOS DE …. N personas". Ejemplo: (Primos de 6), y el último grupo que se haya organizado o que esté incompleto o tenga más personas, entonces se elimina, y así sucesivamente hasta eliminar todos los integrantes o si desea deja unos ganadores.

23.- **EL REY MANDA**

OBJETIVOS : Fomentar la creatividad y dinamismo de los integrantes. Descubrir habilidades Consolidar más al grupo Buscar que los alumnos sean recursivos

INTEGRANTES: Todas las personas que deseen participar.

LUGAR : Espacio cerrado o abierto

INSTRUCCIONES : De acuerdo al número de integrantes, se divide el grupo en dos subgrupos iguales. Ambos subgrupos se ubican de frente. Uno al lado derecho y el otro al lado izquierdo. Cada subgrupo será el Rey en su totalidad y cada subgrupo enviará un mensajero al subgrupo opuesto para recibir una orden. Ejemplo : El mensajero del Rey del lado izquierdo va a recibir una orden del Rey del lado derecho, la cual consiste en que debe dramatizar a un personaje cualquiera del grupo o de uno de los subgrupos, esto se hace sin decir ni una palabra ni se da ninguna señal especifica, este mensajero lo debe hacer lo mejor posible ante su Rey para que pueda ganar puntos. Ellos deben adivinar cual es el personaje y así sucesivamente se envía un mensajero del lado derecho para recibir una orden del Rey del lado izquierdo, para la dramatización se da un tiempo prudente o se aclara que a la tercera equivocación del subgrupo que está intentando adivinar el personaje, entonces se elimina y el punto que le correspondía a éste subgrupo, le es asignado al siguiente y se procede con el mismo subgrupo que se le cedió el punto del otro. El moderador determina la cantidad de puntos y el que tenga el mayor número gana.

24.- **DI TU NOMBRE CON UN SON**

OPORTUNIDAD : para cualquier grupo que apenas este realizando su primer experiencia como grupo.

OBJETIVOS : Deshinibir al individuo para que se integre y participe de las actividades que se plantean en un grupo nuevo.

INSTRUCCIONES : Primero se les sugiere a los integrantes que formen una mesa redonda. Luego se les explicara a los compañeros que la siguiente actividad la realizaremos de la siguiente manera : Cada uno procederá a decir su nombre pero incluyéndole un ritmo así ; Por ejemplo si el nombre es Oscar entonces dice Yo me llamo Oscar yo soy el rey por donde voy no hay tambor que no suene ni se cimbre cuando paso yo. Y así sucesivamente lo harán todos los integrantes del grupo hasta que de toda la vuelta y llegue al punto de origen. Esta dinámica no solo ayuda para que todos los integrantes se vayan grabando los nombres de unos y otros sino también se vuelvan un poco extrovertidos se integren y puedan desatar toda la creatividad que todo individuo que pertenezca al grupo lleve consigo.

25.- **DINAMICA CLASICA O LIBERADORA**

OPORTUNIDAD : Para cualquier grupo que lleve más de medio año.

OBJETIVOS : Revisar como se esta empleando la dinámica.

INSTRUCCIONES: Charla sobre dos tipos de dinámica de grupos :

- Clásica : Centrada en el grupo exclusivamente. No preocupación por la sociedad. Excesivo valor por lo sicológico.

- Liberadora : Centrada en las necesidades del pueblo ; se ayuda de dinámicas para arreglar problemas y hacer crecer a las personas, pero concede valor al análisis y transformación de la realidad.

Seguidamente de darles a conocer a los estudiantes los tipos de dinámicas que se conocen comúnmente se les planteara uno de los tipos de dinámica como ejemplo y practica del mismo en este caso lo haremos con el tipo de dinámica clásica así :

Recursos : Salón de clase Anillo Grupo de estudiantes

Integrantes : Se elabora o se lleva a cabo con un grupo de 40 o más integrantes.

Pásalo La actividad consiste en tomar un anillo y a cada uno de los integrantes del grupo entregarles un fósforo y este respectivamente lo ubicara en su boca de allí lo que deberán hacer es pasar el anillo pero introducido en el fósforo de compañero a compañero y así hasta que llegue al punto de origen de allí que se pone en tela de fuego la agilidad y la destreza de los integrantes del grupo, contribuyendo así a que la actividad se torne amena para todos. Luego se les sugerirá a los compañeros que pasen a sus respectivos puestos para así continuar con la actividad, en este caso se les pedirá que cada uno saque una hoja la cual van a marcar con su nombre y deliberan sobre si la dinámica que se realizo en clase puede incluirse entre el tipo de dinámica clásica o liberadora. Seguidamente en mesa redonda se sustentara con el grupo que tipo de dinámica creen que prima en el grupo y sustentar por que eligieron la misma y así llegar a la conclusión que prácticamente lo que prima en el grupo es la dinámica Clásica.

26.- **LA RISA DEL CHÁGUALO**

OBJETIVOS : Recrear

INTEGRANTES : De 30 a 40 Personas

INSTRUCCIONES : Los jugadores se separan en dos filas iguales, una frente a la otra y separados por 2 mts. Quien dirija el juego tira al centro, un chágualo o zapato. Si cae boca abajo, los jugadores de una fila deben permanecer serios y los de la otra deben reír muy fuerte : si cae bocarriba al contrario. Los que ríen cuando deben estar serios, salen de la fila.

27.- **PERSONA, PALABRA, LUGAR**

OBJETIVO: Dar ocasión de una comunicación fácil a las personas, conocer la ideología y los valores del grupo. PARTICIPANTES : para grupos de 20 personas.

INSTRUCCIONES :

1- personal, se pide a cada cual escoger una persona, una palabra y un lugar que le sea significativo.

2- por parejas cada cual escucha a su compañero y procura comunicarse con el y conocerlo. Al final se ponen los dos de acuerdo en una sola palabra, persona y lugar (15 minutos)

3- grupos de seis personas en estos grupos cada cual presenta a su compañero y procuran conocerse mas todos, al final los seis se ponen de acuerdo en una persona, palabra y lugar (30 minutos)

4- plenaria cada subgrupo de seis va diciendo que escogió y el por que, el animador va tomando nota de los valores mas significativos y posteriormente hablar sobre estos. (45 minutos) RECURSOS: tablero o papelografo.

28.- **GENTE QUE DICE CONOCERSE**

OBJETIVOS: mostrar que el conocimiento es superficial

INSTRUCCIONES :

1- Después de que el coordinador se presenta al grupo y explica los objetivos y estilo de trabajo, se les dice al grupo que como ya se conocen, van a entrar en acción a partir de eso que cada uno supone saber de los demás.

2- Subgrupos de seis personas.

3-Saldra un grupo al medio y un compañero dirá lo externo que sepa de su compañero de la derecha y así irán diciendo todos algo de sus compañeros.

4-Una vez terminada la presentación de este grupo, saldrá otro y hará lo mismo y así sucesivamente hasta terminar todos los grupos.

29.- **EL NAUFRAGO**

LUGAR : campo abierto o salón

OBJETIVOS : formar grupos pequeños, pero de una manera que la gente quede mezclada.

INSTRUCCIONES : El animador busca previamente que condiciones poner - que no queden del mismo grupo o ciudad - tantos hombres y/o mujeres tantos adultos y/o niños alguien con anteojos etc. Dice que en caso de naufragio se deben formar botes salvavidas, con las condiciones anteriores y que en los botes se deben aprender los nombres de los náufragos, donde nacieron a que grupo o institución pertenecen, que nombre le ponen al bote. Luego se simula un mar agitado y da la orden de formar botes (10). Se hace la plenaria con la presentación de las botes y se les pone a escoger que salvarían del naufragio, para sacar una escala de valores, los grupos se suelen retratar con lo que escogen y es útil para conocerlos.

30.- **BABEROS**

OBJETIVOS : crear ambiente de familiaridad y algún tipo de conocimiento.

PARTICIPANTES: Más de 10 personas

INSTRUCCIONES:

1-cada persona escribe en una hoja su nombre , edad, gustos, frases, etc., y se la coloca en el pecho.

2-Todos se pasean por la sala procurando relacionarse con los demás al leer lo escrito por el otro. 3-Breve resonancia acerca de como ven el grupo ahora Material hojas ganchos.

31.- **LOS CURIOSOS**

LUGAR : salón o campo abierto.

OBJETIVOS : conocer que clase de personas participan.

INSTRUCCIONES : (45 minutos)

1-Se solícita la colaboración de unos 8 o 10 voluntarios que sean personas curiosas, pasan delante del grupo (5 minutos)

2- se les pide que por medio de preguntas ayuden a descubrir que personajes hay dentro del grupo.

3- a cada pregunta de los curiosos la gente responde con su nombre y los datos solicitados, por ejemplo: cuantos casados hay, (30 minutos)

4- breve resonancia (10 minutos)

32.- **RESONANCIA DEL PROPIO NOMBRE**

PARTICIPANTES : 30 personas

OBJETIVOS : valorar el nombre propio y comunicarse entre si.

INSTRUCCIONES :

1- motivación: vamos a tratar de determinar algunos de los mecanismos que todos tenemos y en virtud de los cuales sintonizamos mas con unas personas que con otras sin saber por que.

2- el animador pide al grupo que en estricto orden y en voz alta digan el nombre y apellido.

3- cuando ya hallan oído, se les dice que busquen aquella persona cuyos nombres le gusto o sintonizaron, una vez juntos se comenta por que les gusto el nombre y apellido.

4- resonancia grupal: después de haber comentado se puede preguntar quienes saben el resultado etimológico de su nombre.

33.- **IDENTIFICARSE CON EL LUGAR**

INSTRUCCIONES: 30 personas

LUGAR: campo abierto

OBJETIVOS: Hacer una presentación de las personas y a su vez conocer sus intereses y valores.

INSTRUCCIONES :

1-motivacion; invitar a la gente a conocer el sitio y buscar algo, un cuadro, estatua, etc. que les llame la atención.

2-Recorido del lugar, con un silencio relativo y separado.

3- cada cual se presenta, que escogió y por que: inclusive se pueden hacer preguntas para profundizar

4- al final el animador resume las motivaciones del grupo: este es un grupo efectivo, escogió el deporte, naturaleza, etc.

5- resonancia se pide comentar lo realizado.

RECURSOS: tablero o papelografo.

34.- **CONEJO, MURO , PISTOLA**

PARTICIPANTES : 20 a 30 personas

LUGAR : campo abierto o salón amplio

OBJETIVOS : Que los integrantes coloque atención y reacciones frente a una respuesta, sirve también para destencionar al grupo.

INSTRUCCIONES: Se divide el grupo en dos que quede con igual numero de participantes, los cuales deberán ser ubicados en dos hileras, un grupo un grupo frente al otro, de cada grupo eligen un coordinador, los cuales se ubicaran en el centro de los dos grupo , quedando de espalda a ellos y mirándose cara a cara los dos coordinadores con las manos atrás. Ellos le señalaran a su respectivo grupo que movimiento deberán realizar utilizando como medio de comunicación las manos: si le ha ce la señal con el dedo índice y el anular quiere decir que esta señalando las orejas de el conejo, si su señal es en forma de pistola tendrán que disparar y decir pum pum, y si la señal es con la mano abierta, tendrán que hacer como una pared extendiendo los brazos arriba. Los coordinadores no podrán mirar al grupo o decirles que movimiento quieren que realice, ganara el equipo que mas puntos haga, lo cual se llevara de la siguiente forma: el conejo le gana al muro puesto que lo puede saltar. La pistola mata al conejo , pero no le gana a la pared.

35.- **LA PALMADA HUY HUY**

LUGAR : campo abierto o salón amplio

OBJETIVOS : reforzamiento de la memoria y fijar la atención.

INSTRUCCIONES : Los participantes se colocan de forma circular de pie o sentados, escogen un numero por ejemplo el siete y sus múltiplos, la numeración puede ser progresiva o regresiva. Un jugador inicia así 1,2,3,4,5, en vez de 7 da una palmada y dice huy , huy después de unos minutos y cuando se llega al múltiplo ejemplo 35 se regresa 34,33, 32 dando también la palmada huy huy en el momento de decir los múltiplos, quien se equivoque se elimina del juego.

36.- **LOS MOSQUITOS**

PARTICIPANTES : todas las personas que quieran.

LUGAR : Salón de clase, patio.

OBJETIVOS: agilidad, destreza.

INSTRUCCIONES : Se hace un circulo con todos los participantes, luego se explica como se acomodan las mano al lado de las orejas simulando las alas del mosquito, el que esta en el centro dispara, al que le disparan se debe agachar y los de su lado derecho e izquierdo hacer como mosquito, sino irán saliendo del juego.

37.- **TAREA**

OBJETIVOS: de que se logre la reflexión.

PARTICIPANTES : 20 personas. Formación: participantes en circulo, cada uno recibe un papel y un lápiz.

INSTRUCCIONES : El dirigente pide a cada participante que haga una tarea en el papel la mas difícil que encuentre, que será realizada por el vecino de la derecha, todos deben firmar, cuando todos hallan escrito la

prueba, el dirigente recoge los papeles y declara que se ha cambiado la regla del juego y la prueba ya no será realizada por el vecino, sino por el que la escribió. El dirigente debe recordar el espíritu deportivo del juego.

38.- **YO SE QUIEN SABE LO QUE USTED NO SABE**

PARTICIPANTES : mas de 10 personas.

LUGAR : campo cerrado

OBJETIVOS: dar información clara y breve sobre un tema.

INSTRUCCIONES : Después de elegido el tema , se pide a las personas que hagan preguntas breves sobre lo que no saben de el. (30) Se forman subgrupos de 4 personas. En plenaria se van leyendo las preguntas y el subgrupo que la sepa responder la pide (15) Se da tiempo para que los subgrupos estudien las preguntas y preparen las respuestas, que debe ser clara y breve (45) Plenaria se escuchan las respuestas y aclaraciones.

RECURSOS: papeletas en blanco.

39.- **TEMORES Y ESPERANZAS:**

PARTICIPANTES : mas de 10 personas

LUGAR : campo abierto y cerrado.

OBJETIVOS: Dejar aflorar los sentimientos y preocupaciones dela gente para llegar a los primeros temas de interés o inquietud.

INSTRUCCIONES :

1- Motivación breve, luego a todas las personas se les puede escribir personalmente y sin mayor orden sus temores y esperanzas con relación a...(15)

2- El coordinador pide que cada cual escoja los dos mas fuertes.

3- cada persona va leyendo uno sin explicarlo, y el coordinador lo va anotando, procurando sintetizar en el tablero o papelografo, hay que agilizar este paso y motivar a la gente para que hagan el esfuerzo de escucharse, se hace una segunda vuelta para que digan aquello que no han mencionado (35)

4- Se enumera los datos : los participantes eligen las dos que mas les impresiones (15)

5- se escogen de los que mas votos tuvieron dos temores y dos esperanzas (15)

6- por grupos de hace una cartelera sintetizando lo dicho.(15)

7-plenaria para analizar temores y esperanzas.

40.- **INTERPRETAR SIMBOLOS**

PARTICIPANTES : mas de 20 personas

LUGAR : salón o campo abierto

OBJETIVOS: descubrir lo que el grupo piensa, su marco teórico sobre un tema idea, etc.

INSTRUCCIONES :

1-Motivacion sobre la importancia de expresar no solo con conceptos sino con símbolos

2- se pide al estudiante dibujar un símbolo sobre el tema que interesé

3-Se van interpretando los símbolos de uno en uno. En grupos de 6.

4-Cada grupo dibuja su símbolo tratando de recoger elementos significativos dentro de cada sub grupo.

5- Plenaria un grupo expone y los demás tratan de interpretarla.

41.- **POR CUALIDADES:**

OPORTUNIDAD : para personas que algo se conocen.

OBJETIVOS : decirse las cualidades que se desconocen.

INSTRUCCIONES :

1- Motivación: Para una mayor integración grupal será provechoso el que cada miembro del grupo procure conocer y resaltar las cualidades de su compañero.

2-En una papeleta cada uno escribe el nombre de una de las personas del grupo y al lado una cualidad que caracterice a la persona, se colocan en la pared y las personas van pasando y añadiendo otra cualidad en cada sobre.

3- Resonancia: se hará resaltar lo bueno y lo malo de cada persona.

42.- **QUIEN SOY**

OPORTUNIDAD : para grupos interesados en conocerse

LUGAR : salón o campo abierto

OBJETIVOS: conocimiento y comunicación interpersonal.

INSTRUCCIONES :

1- la vida merece vivirse pero solo viven los que luchan, los que saben quienes son, los que quieren ser, te invitamos a reflexionar con la mayor seriedad.

2- se entrega una hoja con lo siguiente: quien soy yo enumera tus cualidades y debilidades que quiero ser:

3-Una vez concluida la reflexión personal, se hará una plenaria , comentando como les pareció la actividad.

43.- **PRESENTACION CON FOTOS**

OPORTUNIDAD : para grupos que casi no se conocen

OBJETIVOS: facilitar la comunicación entre el grupo.

LUGAR : salón o campo abierto

INSTRUCCIONES :

1- se colocan en una mesa una serie de fotos enumerándolas con lápiz.

2- los participantes la miran y eligen con la que mas se identifiquen.

3- formas grupos de 8 personas y comentan por que la eligieron y eligen una la cual los va a representar.

4- plenaria, por que la escogieron, como se sintieron.

44.- **SONDEO DE MOTIVACIONES**

OBJETIVOS : comenzar a conocerse

PARTICIPANTES : más de 10 personas

LUGAR : salón o campo abierto

INSTRUCCIONES :

1-Motivacion cada vez que iniciamos algo debemos preguntarnos sobre que es, como estamos, y que pretendemos.

2- reflexión personal: responder: A que se ha venido hoy a clase? En que estado de animo me encuentro. Que espero en este día? Que estoy dispuesto a aportar para la realización con mis ideas y esperanzas. 3- plenaria comentario de lo realizado.

45.- **COMO ME VEN EN EL GRUPO**

OBJETIVOS: descubrir el valor de cada persona en el grupo.

LUGAR : salón o campo abierto

INSTRUCCIONES :

1- Motivación: En muchas ocasiones no nos damos cuenta como nos ven los miembros del grupo, y por medio de este ejercicio lo sabremos.

2 reflexión individual con base en el cuestionario.

3- Se leen los cuestionarios de todos los integrantes del grupo.

4- Plenaria.

46.- **TALLER DE COMUNICACION GRUPAL**

OBJETIVOS : analizar la comunicación en grupo - motivación, dentro de cada grupo hay formas de rechazo o aceptación.

LUGAR : salón o campo abierto

Reflexión personal:

1- cuando entro de nuevo a un grupo me siento?

2 cuando el grupo empieza a trabajar yo ?

3 cuando otras personas me conocen por primera vez ellas?

4 cuando estoy en un nuevo grupo solo me siento bien si?

5 cuando la gente guarda silencio yo?

6-Cuando alguno habla mucho yo?

7- en un grupo siento temores de?

8-Cuando alguien me ataca yo?

9-Me siento herido mas fácilmente cuando?

10- aquellos que me conocen bien piensan que yo?

11- me siento solo en un grupo cuando?

12- solo confío en aquellos que?

13-La gente me quiere cuando?

14- mi gran fuerza personal es?

15- yo soy?

16-Estoy triste cuando?

17-Me siento ansioso cuando?

Reflexión grupal, intercambio de datos.

47.- **EL AMA DE CASA**

OPORTUNIDAD : grupo muy grande , poco tiempo.

LUGAR : salón o campo abierto

OBJETIVOS: crear un ambiente de familiaridad y la integración del grupo.

INSTRUCCIONES :

1- se forma un circulo con sillas.

2-A cada silla se le otorga el nombre de un objeto que pertenezca a la cocina.

3- cada participante ocupa la silla y recibe su nombre.

4- luego el moderador dirá el ama de casa paso revisando y vio que faltaba x objeto de la cocina.

5- la persona que posea el nombre de ese objeto contestara: x objeto no hace falta, hace falta y.

6- si se equivoca alguien pasara al lado izquierdo del moderador, rotando así todos los puestos.

48.- **VOLUNTARIOS PARA FORMAR UN GRUPO**

OPORTUNIDAD : para cuando se va a explicar la formación de grupos, el mínimo de participantes puede ser pequeño o grande.

LUGAR : salón o campo abierto

OBJETIVOS: mostrar la importancia de preparar el terreno, antes de formar grupos, despertando interés, motivando, creando inquietudes.

INSTRUCCIONES :

1- sin mayor motivación se pide que salgan al frente 8 voluntarios.

2- preguntar al resto del grupo por que no salieron.

3- preguntar a los otros por que salieron.

4-Plenaria diversidad de temores e inquietudes de las personas frente a determinada situación.

49.- **SOCIODRAMA CLASES DE GRUPOS**

OBJETIVOS: que se aprecie el sentido de colaboración y trabajo en equipo.

LUGAR : salón o campo abierto

INSTRUCCIONES :

1- Motivación: en todo grupo humano se dan diversas actitudes que conviene estudiar para prevenir los daños que un mal grupo puede hacer en el conjunto.

2- sociodrama: se divide el grupo en cuatro subgrupos y por suerte se les entrega una hoja con las características de cuatro grupos diferentes.

A- grupo cerrado: Un grupo con rosca en donde no dejan participar a nadie.

B- grupo cianuro: todo lo miran con actitud de critica destructiva.

C- grupo montón: Unidos sin ningún interés por que cada uno busca lo suyo.

D- Grupo integrado: colaboración y amistad entre sus integrantes.

3- presentación, discusión, conclusiones.

50.- **COHESION DE GRUPO**

OPORTUNIDAD : momentos de conflictos por relaciones humanas.

OBJETIVOS: evaluar la confianza y cohesión grupal.

LUGAR : salón o campo abierto

INSTRUCCIONES :

1- motivación, importancia de evaluar

2- quien coordina la reunión muestra el gráfico o dibujo explicando cada parte, desunión, unión, conflicto y acomodación, muestra luego como en cualquier grupo siempre existe algo de tensión que puede afectar mas la unión o la acomodación o ambas, pide a los participantes pintar el mapa del grupo propio y colocar el espacio de tensión en donde crea que mejor podría quedar.

3-Cada participante explicara por que puso ese sitio de tensión y el problema que encuentra en el grupo.

4-Se da una explicación sobre cada uno de los puntos tenidos en cuenta y se detectan los principales problemas de grupo.

51.- **PLANEACION PUENTE**

OPORTUNIDAD : para grupos que nunca ha planeado en serio.

LUGAR : salón o campo abierto

OBJETIVOS: abrir perspectivas para una buena planeación interior.

INSTRUCCIONES :

1- Comparación: se compara la planeación con un puente, en una orilla actual del grupo, en la otra lo que quisiera ser, necesidades de tener el puente para llegar

2- Interrogantes Como es nuestra realidad actual? Como desearíamos que fuera el futuro? 3- Plenaria: se escucha a los grupos y se sintetiza

52.- **EL ARBOL**

OPORTUNIDAD : para grupos que tienen suficientes datos sobre la realidad.

OBJETIVOS: clasificar esos datos y ver mas claros cuales son las causas.

LUGAR : salón o campo abierto

INSTRUCCIONES :

1- Comparación un árbol en la raíz causas particulares que engendran la situación, el tallo causa central, y las ramas las consecuencias.

2- por grupos se dibujan los arboles

3- Plenaria: comparar sobre todo los tallos y discutir sobre las causas estructurales

53.- **PANEL**

OPORTUNIDAD: para grupos que exigen una agilidad mayor.

OBJETIVOS: ofrecer la exposición de un tema controvertido de una manera espontanea e informal.

LUGAR : salón o campo abierto

INSTRUCCIONES :

A- reunión previa para preparar con los panelistas expertos en la materia

B- dialogo de los panelistas con la orientación del coordinador.

C- Al final invitara a los expositores a que cada cual haga un breve resumen de sus ideas.

54.- **PROGRAMAS RADIALES**

OPORTUNIDAD :Para horas pesadas y hacer variadas las exposiciones.

OBJETIVOS: expresar algunos puntos o temas interesantes.

LUGAR : salón o campo abierto

INSTRUCCIONES :

1- cada subgrupo prepara una emisión radial de 10 minutos sobre el tema que deba expones.

2- Plenaria cada grupo presenta su programa radial.

3- Resonancia: ante los mensajes, aclaraciones, etc.

55.- **LA REJA**

OPORTUNIDAD :Cuando hay que estudiar un texto o articulo largo y se quiere reemplazar con esto una conferencia.

OBJETIVOS: enterarse del contenido de un texto extenso.

INSTRUCCIONES :

1-Se divide el texto por partes

2- se hacen tantos grupos como numero de textos halla.

3- se numeran los integrantes de cada grupo.

4- se reúnen los subgrupos de acuerdo a la numeración y quedan reunidos los de diferentes grupos. 5- Plenaria se comenta lo mas interesante.

56.- **FILA DE LIDERES**

OPORTUNIDAD : grupos donde las personas ya se conocen.

OBJETIVOS: revisar las ideas sobre liderazgo.

INSTRUCCIONES :

1- se pide pasar al centro unas 10 personas

2- a los voluntarios se les indica que se coloquen en fila y en silencio,

3- quienes crean haber ejercido mayor liderazgo deben pararse adelante

4- el que no este de acuerdo con la posición que ocupa alguien podrá subirlo o bajarlo y este debe dejarse

5- síntesis final: Que entendieron por liderazgo y que liderazgo reconocieron.

57.- **DECALOGOS**

OPORTUNIDAD :Para deportistas o personas interesadas en defender ciertos valores.

OBJETIVOS: concientizar sobre los valores e interiorizar.

INSTRUCCIONES :

1- Motivación sobre el tema

2- cada cual escribe 10 mandamientos sobre el tema

3- luego se hacen subgrupos para leer lo escrito y se saca uno solo.

4- plenaria

58.- **PALABRA IMPACTANTE**

OBJETIVOS : poner a la gente a reflexionar

LUGAR : salón o campo abierto

INSTRUCCIONES

1-Previamente escribir en varias partes, piense, comparta, ame.

2-Formar grupos motivados para que reflexionen sobre el significado de estas palabras.

3- plenaria cada subgrupo expone y luego se hace una síntesis de esto.

59.- **150 MILLONES SIENTEN HAMBRE**

OPORTUNIDAD : para un grupo que comience a concientizarse

OBJETIVOS : sensibilizar a las personas del problema y descubrir las causas.

LUGAR : salón o campo abierto

INSTRUCCIONES : se coloca un papelografo con la siguiente frase: 150 latinoamericanos sufren problemas de desnutrición, se insiste en que por mas grande que sea el problema no lo sentimos. Se reta para que por subgrupos hagan un trabajo para concientizar a las personas del problema. Plenaria: como les pareció, como se sintieron.

60.- **LA CANOA**

OBJETIVOS : despertar intereses por las diversas actividades de motricidad.

LUGAR : salón o campo abierto

INSTRUCCIONES : Se forma un circulo y se dice: Pilotea la canoa, paula que nos vamos a voltear, que este río esta creciendo y e voy a canaletear ay paula, ay paula te voy a canaletear. Luego de aprenderla se canta en ronda haciendo una serie de movimientos con nuestro cuerpo. Y así se realiza hasta que uno de l os dos grupos y no posea coordinación.

61.- **LA CARRERA DE GLOBOS**

OBJETIVOS: desarrollar agilidad en cada participante.

PARTICIPANTES : 20-40

LUGAR : cancha ,salón.

RECURSOS: globos y sillas.

INSTRUCCIONES : dos equipos en fila cada jugador tiene un globo, a la señal del director los dos primeros jugadores deben inflar el globo y luego sentarse en ellos hasta reventarse, solo cuando los hallan reventando continua el siguiente y gana la fila que primero termine.

II. **DINÁMICAS de CONFIANZA**

LA BOTELLA BORRACHA

OBJETIVOS:

- Crear un ambiente de distensión, armonía y confianza dentro del grupo.
- Poner a cada participante en la situación de tener seguridad en sus compañeros.

PARTICIPANTES: Esta actividad está enfocada para grupos a partir de los cuales, los participantes tengan la suficiente fuerza física para sujetar a los compañeros. Los grupos no deben ser excesivamente numerosos, aproximadamente de unas 10 personas.

TIEMPO: Su duración es aproximadamente de 15 - 20 minutos.

MATERIAL: No se precisa de ningún tipo de material.

LUGAR: Esta actividad se puede realizar tanto en espacios abiertos como en espacios cerrados, sin necesidad de que gocen de gran amplitud.

PROCEDIMIENTO: Se realizan corros de aproximadamente diez personas, todos ellos muy juntos, casi unidos a la altura de los hombros. Seguidamente uno de los participantes se coloca dentro del corro, en el centro, con los pies juntos. Poco a poco se va dejando caer, sin mover los pies del suelo, de tal manera que los integrantes del corro con delicadeza le empujen de unos hacia otros, sin permitir que se caiga, a modo de "muñeco tentempié". Así se hará sucesivamente con los demás participantes del grupo.

OBSERVACIONES: Esta es una actividad que resulta perfecta para intercalar entre otras dinámicas más formales.

EL PARACAIDISTA CONFIADO

OBJETIVOS:

- Crear un ambiente de distensión, armonía y confianza dentro del grupo.
- Poner a cada participante en la situación de tener que confiar en los compañeros.

PARTICIPANTES: Este tipo de actividad se puede realizar con todo tipo de grupos desde niños, adolescentes e incluso adultos.

TIEMPO: La duración de la actividad es relativa, aunque aproximadamente es de 10 a 15 minutos.

MATERIAL: No se precisa ningún tipo de recursos materiales para la realización de dicha actividad.

LUGAR: La actividad se puede realizar tanto en espacios abiertos como cerrados, y no es necesario que sea demasiado grande.

PROCEDIMIENTO: Los participantes del grupo, realizan dos filas todos puestos en pie (una enfrente de otra) con los brazos extendidos. Con una separación suficiente para que haya espacio y de tal forma que la persona que caiga encima de los brazos de los componentes de dichas filas no caiga al suelo. Otro participante, desde una altura superior donde están formadas sendas filas, se tirará hacia los brazos de los integrantes del grupo. Estos agarrarán al participante que se lanza para que no caiga al suelo. El participante que se tira, debe tener plena confianza en sus compañeros, sabiendo que éstos van a evitar su caída.

OBSERVACIONES: Entre todos los integrantes del grupo, comentaremos la actividad, reflexionaremos sobre cómo nos hemos sentido, si nos ha gustado, si nos pareció divertida, etc...

NARIZ CON NARIZ

OBJETIVOS:

-Desarrollar con cierta espontaneidad la cercanía con otras personas.

- Conseguir un ambiente distendido entre los integrantes del grupo.

PARTICIPANTES: Esta técnica se puede realizar con todo tipo de grupos desde niños, adolescentes e incluso adultos. No es necesario determinar el número de participantes de los grupos.

TIEMPO: La duración de la actividad es relativa, aproximadamente 10 - 15 minutos.

MATERIAL: Los recursos materiales necesarios son un par de vendas o pañuelos.

LUGAR: No necesitamos un espacio especialmente grande, ya que se puede realizar en cualquier sitio tanto si es abierto como cerrado.

PROCEDIMIENTO: Dos de los integrantes del grupo salen al centro de corro que formarán el resto de participantes. A cada uno de los dos participantes se les venda los ojos y se les sitúa a una cierta distancia (aproximadamente dos metros).. Deben intentar con los ojos vendados y con ayuda de los demás integrantes del grupo según indicaciones orales de ellos, rozar nariz con nariz. Una vez realizado esto se puede pasar a realizarlo con otras parejas.

OBSERVACIONES: Entre todos los integrantes del grupo, comentaremos la actividad, reflexionaremos sobre cómo nos hemos sentido, si nos ha gustado, si nos pareció divertida, etc...

ESTO ES UN ABRAZO

OBJETIVOS:

- Desarrollar con cierta espontaneidad la cercanía con otras personas.

- Producir un acercamiento físico entre los integrantes del grupo.

PARTICIPANTES: El número de participantes es indeterminado. Esta actividad se puede realizar con todo tipos de grupos niños, adolescentes y adultos.

TIEMPO: La duración es indeterminada, aunque aproximadamente es de 10 - 15 minutos. Esto depende del número de integrantes del grupo.

MATERIAL: No se precisa de ningún tipo de recursos materiales.

LUGAR: Esta técnica se puede realizar sin ser el espacio demasiado grande, también es indiferente que sea un espacio abierto o cerrado.

PROCEDIMIENTO: Todos los integrantes del grupo se sientan formando un corro. Por orden y de uno en uno, le dice cada uno de los integrantes del grupo a la persona que está sentada a su derecha y en voz alta: “¿SABES LO QUE ES UN ABRAZO?”. La persona que está sentada a la derecha de quién realiza la pregunta contesta:” NO, NO LO SÉ”. Entonces se dan un abrazo, y la persona que ha contestado se dirige a la persona anterior y le contesta: “NO LO HE ENTENDIDO, ME DAS OTRO”. Entonces se vuelven a dar otro abrazo, la persona que le han abrazado, realiza la misma pregunta a su compañero de la derecha, realizando la misma operación que habían realizando anteriormente con el/ella. Así sucesivamente hasta que todos los integrantes del grupo hayan sido abrazados y hayan abrazado.

OBSERVACIONES: Entre todos los integrantes del grupo, comentaremos la actividad, reflexionaremos sobre cómo nos hemos sentido, si nos ha gustado, si nos pareció divertida, etc...

LAVACOCHES

OBJETIVOS:

- Estimular un ambiente distendido.
- Formar cohesión en el grupo a través del contacto físico.

PARTICIPANTES: El número de participantes no deben ser excesivos. Esta actividad se puede realizar con todo tipos de grupos niños, adolescentes y adultos.

TIEMPO: La duración es indeterminada, aunque aproximadamente es de 5 minutos. Puede resultar aburrido si lo prolongamos demasiado.

MATERIAL: No se precisa de ningún tipo de recursos materiales.

LUGAR: Esta técnica se realiza en espacios grandes, ya sean abiertos o cerrados.

PROCEDIMIENTO: Hacemos dos filas con los integrantes del grupo, paralelas. Posteriormente repartiremos funciones de lavado de coches a los participantes. Para esto dividiremos en pequeños subgrupos las filas, es decir, si los dividimos de seis en seis: tres serán de la fila de la derecha y otros tres de la izquierda. Las funciones serán las siguientes: enjabonador, escobillas, agua y secado. Una persona se meterá en el papel de "ser un coche", pasará por el túnel y los demás intentarán limpiarlo cumpliendo su función asignada.

OBSERVACIONES: Entre todos los integrantes del grupo, comentaremos la actividad, reflexionaremos sobre cómo nos hemos sentido, si nos ha gustado, si nos pareció divertida, etc...

PASAR EL FIAMBRE

OBJETIVOS:

- Estimular un ambiente distendido.
- Formar cohesión en el grupo a través del contacto físico.

PARTICIPANTES: El número de participantes no deben ser excesivos. Esta actividad se puede realizar con todo tipos de grupos niños, adolescentes y adultos.

TIEMPO: La duración es indeterminada, aunque aproximadamente es de 5 minutos. Puede resultar aburrido si se prolonga demasiado.

MATERIAL: No se precisa de ningún tipo de recursos materiales.

LUGAR: Esta técnica se realiza en espacios grandes, ya sean abiertos o cerrados.

PROCEDIMIENTO: Formamos dos filas con los integrantes del grupo, paralelas, posteriormente el animador pedirá un voluntario. Las dos filas irán entrelazando las manos, de tal forma que no quede ningún espacio sin cubrir. El voluntario se tumbará sobre la parrilla (manos entrelazadas) y los miembros de las filas moverán los brazos. Deberán conseguir que el fiambre (voluntario), llegue desde el principio de la fila hasta el final de la misma.

OBSERVACIONES: Entre todos los integrantes del grupo, comentaremos la actividad, reflexionaremos sobre cómo nos hemos sentido, si nos ha gustado, si nos pareció divertida, etc...

FORTALEZA

OBJETIVOS:

- Formar cohesión del grupo a través del contacto físico.
- Estimular un ambiente distendido.

PARTICIPANTES: Se realiza con grupos de adolescentes. El número de integrantes del grupo no es importante.

TIEMPO: La duración depende del animador, si se prolonga en demasía puede convertirse en aburrida la técnica.

MATERIAL: No se precisa de ningún tipo de recursos materiales.

LUGAR: Esta técnica se realiza en espacios grandes, ya sean abiertos o cerrados.

PROCEDIMIENTO: Formamos un corro entre todos los participantes del grupo. Uno se tiene que quedar fuera. Los componentes del corro se unen de tal forma que no quede ningún hueco y el participante que está fuera del corro formado debe intentar traspasar el corro. Si lo consigue se quedará fuera aquel que por donde el participante ha entrado, es decir, el que ha dejado el hueco.

OBSERVACIONES: Entre todos los integrantes del grupo, comentaremos la actividad, reflexionaremos sobre cómo nos hemos sentido, si nos ha gustado, si nos pareció divertida, etc...

OLIVA

OBJETIVOS:

- Estimular un ambiente distendido.
- Formar cohesión en el grupo a través del contacto físico.

PARTICIPANTES: Esta técnica es apropiada para los grupos de niños y adolescentes.

TIEMPO: La duración es indeterminada, aunque aproximadamente es de 5 minutos. Puede resultar aburrido si se prolonga demasiado.

MATERIAL: o se precisa de ningún tipo de recursos materiales.

LUGAR: Esta técnica se realiza en espacios grandes, ya sean abiertos o cerrados.

PROCEDIMIENTO: Formamos un corro entre todos los participantes del grupo, uno de los componentes se queda dentro del corro que hemos formado. Los participantes que forman parte del corro empiezan a tirar para uno y otro lado y cuando uno de los integrantes del corro toca al de dentro, que es la oliva, se colocara dentro junto con el compañero que inició el juego como “oliva”. Así sucesivamente hasta que sean tantas olivas que el corro no las pueda abarcar.

OBSERVACIONES: Entre todos los integrantes del grupo, comentaremos la actividad, reflexionaremos sobre cómo nos hemos sentido, si nos ha gustado, si nos pareció divertida, etc...

ESPACIO VITAL

OBJETIVOS:

- Estimular un ambiente distendido.
- Formar cohesión en el grupo a través del contacto físico.

PARTICIPANTES: Esta técnica es apropiada para los grupos de niños y adolescentes.

TIEMPO: La duración es de 5 minutos aproximadamente.

MATERIAL: No se precisa de ningún tipo de recursos materiales.

LUGAR: Esta técnica se realiza en espacios grandes, ya sean abiertos o cerrados. Es importante que el espacio en el cual realicemos la técnica se puedan delimitar zonas.

PROCEDIMIENTO: Delimitamos en una zona donde estarán todos los integrantes del grupo en la misma, ese espacio es el “espacio vital”. Los integrantes se deberán ir moviendo, empujando alrededor del círculo. Los que se salgan fuera de la zona delimitada están eliminados, debemos intentar que no nos saquen de nuestro espacio.

OBSERVACIONES: Entre todos los integrantes del grupo, comentaremos la actividad, reflexionaremos sobre cómo nos hemos sentido, si nos ha gustado, si nos pareció divertida, etc...

LOBOS Y CORDEROS

OBJETIVOS:

- Estimular un ambiente distendido.
- Formar cohesión en el grupo a través del contacto físico.

PARTICIPANTES: Esta técnica es apropiada para los grupos de niños y adolescentes. Ha de procurarse que el número de integrantes del grupo no sea excesivo.

TIEMPO: La duración es de 5 minutos aproximadamente.

MATERIAL: No se precisa de ningún tipo de recursos materiales.

LUGAR: Esta técnica se realiza en espacios grandes, ya sean abiertos o cerrados.

PROCEDIMIENTO: Uno o dos componentes del grupo se meterán en el papel de que son los lobos y los demás integrantes serán corderos. Los corderos se unirán fuertemente con brazos y piernas formando una piña, los lobos se encargarán de desunirlos y a medida que lo vayan consiguiendo, esos corderos se transformarán en lobos y lo que ello conlleva, es decir, ayudar a los lobos a que se deshaga la piña.

OBSERVACIONES: Entre todos los integrantes del grupo, comentaremos la actividad, reflexionaremos sobre cómo nos hemos sentido, si nos ha gustado, si nos pareció divertida, etc...

EL CERDO

OBJETIVOS:

- Crear un ambiente distendido y de acercamiento entre los distintos integrantes del grupo.
- Desarrollar con cierta espontaneidad la cercanía con otras personas.
- Producir un acercamiento físico entre los integrantes del grupo.

PARTICIPANTES: Esta técnica la podemos realizar con cualquier tipo de grupos, siendo indiferente el número de participantes.

TIEMPO: La duración es de 5 minutos aproximadamente.

MATERIAL: No se precisa de ningún tipo de material.

LUGAR: Esta técnica se realiza en espacios grandes, ya sean abiertos o cerrados.

PROCEDIMIENTO: Nos sentamos todos los participantes en corro. Cada uno de nosotros y por orden diremos lo que más nos gusta de la parte del cerdo. Por ejemplo: *Lo que más me gusta del cerdo es el jamón.* Así todos hasta que cada uno haya nombrado una parte, (a ser posible que no se repitan).

Una vez realizado esto, daremos otra vuelta pero en ésta ocasión cada uno debe de besar la “parte del cerdo” que ha nombrado, al compañero de la derecha. Por ejemplo: *quien haya dicho el muslo, deberá besar el muslo del compañero.* Así sucesivamente hasta que todos los integrantes del grupo hayan besado al compañero de la derecha la parte del cerdo que hayan citado.

OBSERVACIONES: Entre todos los integrantes del grupo, comentaremos la actividad, reflexionaremos sobre cómo nos hemos sentido, si nos ha gustado, si nos pareció divertida, etc...

EL CASTILLO DE LAS SORPRESAS

OBJETIVOS:

- Mantener o preparar un clima de distensión dentro del grupo.
- Desarrollar oralmente la creatividad de los individuos.

PARTICIPANTES: Los grupos pueden ser de cualquier edad adaptándola a cada una.

TIEMPO: La duración es de 15 minutos aproximadamente.

MATERIAL: No se precisa de ningún tipo de recursos materiales.

LUGAR: Esta técnica se realiza en espacios grandes, ya sean abiertos o cerrados.

PROCEDIMIENTO: El animador crea ambiente, invitando al grupo a que se imaginen que se encuentran en un castillo encantado, en el cual hay muchas habitaciones y en cada una de ellas se convierten en diferentes profesiones, por ejemplo: *médicos, toreros, futbolistas, gansters...*

Unos de los individuos del grupo entra en una de las habitaciones. Su misión será contestar a las preguntas de los compañeros, dependiendo en la habitación en la que se encuentre así serán las preguntas. Debe intentar que la totalidad del grupo lo acepte como uno más de la profesión.

Si consigue superar las preguntas que le hace el grupo, entra a formar parte del equipo profesional. En el caso de que no lo consiga superar, cambia de habitación volviendo a otro tipo de preguntas diferentes a otra profesión.

OBSERVACIONES: Entre todos los integrantes del grupo, comentaremos la actividad, reflexionaremos sobre cómo nos hemos sentido, si nos ha gustado, si nos pareció divertida, si nos ha resultado complicado el papel que ha desempeñado el inquilino etc...

EL REFUGIO ATÓMICO

OBJETIVOS:

- Aceptación personal.

- Reflexionar sobre la integración social.

- Hacernos conscientes de los argumentos que utilizamos para hacer valer nuestra autoestima.

- Reflexionar sobre los sentimientos de rechazo y exclusión social.

- Reflexionar sobre los mecanismos de exclusión social, si son coherentes y el sentimiento de los marginado reales.

PARTICIPANTES: Los grupos pueden ser ante todo maduros (adultos, jóvenes que tomen el juego con aspectos positivos).

TIEMPO: La duración es de 25 minutos aproximadamente.

MATERIAL: No se precisa de ningún tipo de recursos materiales.

LUGAR: Esta técnica se realiza en espacios grandes, ya sean abiertos o cerrados.

PROCEDIMIENTO: El animador crea ambiente, invitando al grupo que se imaginen que se encuentran en un estado de emergencia nacional, debido a que una guerra nuclear ha destrozado el planeta. Tan solo existe un bunquer, el cual tiene una capacidad para cuatro personas, habiéndose distribuido cada grupo en un total de cinco personas, por lo que uno de los integrantes del grupo deberá quedarse fuera encontrando la muerte. Entre dicho grupo de cinco personas, se debe de entablar un diálogo, apuntando cada uno sus valías para intentar quedarse dentro del búnquer, pues el quedarse fuera supone automáticamente la muerte.

Entre todo el grupo se debe de elegir cual de los integrantes del grupo quedará fuera.

OBSERVACIONES: Comentaremos con todos los participantes de la técnica el sentimiento del “expulsado” y el por qué de su expulsión. Debemos de tener cuidado en como se toma el juego, para evitar posibles conflictos, debido al rechazo posterior.

LOS LAZARILLOS

OBJETIVOS:

- Ponerse en la situación de un “sin control”.

- Sensibilizar para comprender y vivir las situaciones de las personas discapacitadas.

- Trabajar con el tema de los valores.

PARTICIPANTES: Los grupos pueden ser de cualquier edad adaptándola a cada una.

TIEMPO: La duración es de 15 minutos aproximadamente.

MATERIAL: Necesitaremos unos pañuelos, vendas, para taparnos los ojos.

LUGAR: Esta técnica se realiza en espacios grandes, ya sean abiertos o cerrados.

PROCEDIMIENTO: Repartiremos vendas a la mitad del grupo, con el fin de vendarse los ojos para ponerse en la situación de los invidentes. La otra mitad del grupo desempeñará la función de lazarillo con su compañero correspondiente, es decir, acompañándole para guiarle, ayudarle a vivir situaciones como puede ser la cata de alimentos, oler, papel, sin utilizar el sentido de la vista.

Cuando pase el tiempo que se haya especificado, se cambia, es decir, los “lazarillos” serán los invidentes y estos últimos los “lazarillos”.

OBSERVACIONES: Comentaremos con todos los participantes de la técnica el sentimiento del “lazarillo” al igual que el sentimiento de los que han interpretado el papel de invidente.

III. DINÁMICAS DE CONOCIMIENTO PERSONAL

Estas dinámicas tienen como objetivo:

- Crear un clima de confianza y comunicación interpersonal en el grupo
- Un conocimiento más intimo y personal

Dinámicas

1.- Conocimiento por intuición
2.- Los símbolos
3.- La casa
4.- El trueque de un secreto
5.- Ojos claros y positivos
6.- El muerto
7.- El cofre
8.- ¿Que se yo de fulano?
9.- El Risk
10.- El amigo desconocido
11.- La persona fantasma
12.- Presión del ambiente
13.- Cuestionamiento de valor
14.- Los sentimientos
15.- El agua mágica
16.- Un viaje a la fantasía
17.- Las estrellas
18.- ¿Quién eres tu?
19.- Los curiosos
20.- Los rasgos de personalidad
21.- Las máscaras
22.- Anotar virtudes y cualidades
23.- Las constelaciones
24.- Los nombres escritos

Conocimiento por intuición

Objetivo: El conocimiento mutuo

Desarrollo: Se reparte una tarjeta en blanco a cada uno de los participantes y se les pide que escriban cinco características de si mismo sin mencionar su nombre o trabajo actual. Se puede escribir, por ejemplo, alguna cualidad, aptitud, defecto, etc. Las tarjetas se ponen después en una caja o recipiente que estará en el centro del salón. Se mezclan las tarjetas y un participante pasa al centro, toma una de ellas, la lee en voz alta y trata de descubrir a que persona corresponde dicha tarjeta. Se le da dos oportunidades para descubrir a la persona. Sino logra hacerlo el dueño de la tarjeta se descubre y este pasa al centro para leer otra tarjeta y adivinar de quien es.

Los símbolos

Objetivos: Crear un clima de confianza y comunicación interpersonal en el grupo. Descubrir los aspectos positivos que existen en los demás.

Materiales: Una hoja de papel para cada uno y lo necesario para escribir.

Desarrollo: Durante unos minutos, están todos en silencio, mientras cada uno escoge los símbolos que mejor representan a cada uno de sus compañeros (características positivas). Luego se procede por orden. Todos van diciendo el símbolo que han representado a uno de los del grupo. El interesado toma nota y hace su propia constelación de símbolos, con las notas que ha tomado Luego se procede del mismo modo con cada uno de los demás miembros del grupo. Cuando todos han terminado, se tiene un intercambio sobre lo que a cada uno le han dicho. *Cómo se ve él*: Si está de acuerdo, si está en desacuerdo; si le han dicho cosas que nunca había pensado, etc.

La casa

OBJETIVOS: Favorecer el conocimiento entre los participantes, a través de una serie de cuestiones que ellos mismos redactarán.

MATERIALES: Un gran papel, pinturas, bolígrafos, dado.

DESARROLLO: Cada uno buscará un objeto que sirva de ficha. Colocará ésta sobre el papel y dibujará alrededor una casa. El que empieza tira el dado. Si sale 4, dibujará cuatro casillas a partir de su casa y colocará su ficha en la cuarta. En esta casilla tiene que poner una prenda muy general (Por ejemplo, contar un sentimiento, un corto episodio del pasado, etc...) que escribirá junto a la casilla. Los siguientes jugadores irán sucesivamente tirando el dado y cayendo en las casillas ya escritas o haciendo nuevas. Si la casilla en la que caen está vacía, obrarán como el primer participante. Si aquella tiene mensaje, deberán hablar sobre el ya puesto. Tienen que llegar a formar un circuito cerrado.

El trueque de un secreto

OBJETIVOS: Crear mayor capacidad de simpatía entre los distintos participantes o miembros del grupo.

DESARROLLO: El animador distribuye un papel a cada uno. Los participantes deben escribir en el, con toda sinceridad, una dificultad o problema , que tienen (sea en relación con sus padres, sea en la comunicación e integración en el grupo, sea en su vida personal.. .), y que no se atreven o no les agrada exponerlo oralmente en público. El animador recomienda que disimulen la letra para que no se sepa quién es el autor.

Todos doblan el papel de forma idéntica y, una vez recogidos, se mezclan y se distribuye un papel a cada participante. El animador pide que cada uno asuma el problema que ha aparecido en el papel que le ha tocado y que lo haga como si él mismo fuera el autor, esforzándose por comprenderlo. Cada uno lee en voz alta el problema utilizando la primera persona "yo" y haciendo las adaptaciones necesarias. Y, a continuación, aporta su solución. Al explicar el problema a los otros, cada uno deberá personalizarlo, vivirlo... Durante la exposición no se permiten debates ni preguntas. Una vez que cada uno haya expuesto el problema que le ha tocado, el animador dirige un debate sobre las reacciones y sentimiento, formulando preguntas como estas:

-¿Cómo te sentiste al describir tu problema?
-¿Cómo te sentiste al exponer el problema del otro?
-¿Cómo te sentiste cuando el otro relataba tu problema?
-A tu parecer, ¿comprendió el otro bien tu problema?
-Consiguió ponerse en tu situación?
-¿Crees que tú llegaste a comprender el problema del otro
-¿Cómo te sentiste en relación con los demás miembros del grupo?
-¿Qué has aprendido de este ejercicio?

Ojos claros y positivos

OBJETIVOS: Concienciar a los miembros del grupo para que sepan observar las buenas cualidades de las otras personas. Darse cuenta de lo positivo que hay en las personas y que muchas veces nos pasa desapercibido. Que las personas descubran cualidades hasta ahora ignoradas por ellas mismas.

DESARROLLO: El animador hace una breve introducción haciendo notar cómo, en la vida diaria, la inmensa mayoría de las veces observamos más los defectos que las cualidades de los demás. Hoy vamos a mirar al compañero con ojos claros y positivos. El se lo merece; además así podremos ver algo que hasta ahora no hemos apreciado tanto.

1. El animador distribuye un papel a cada uno. Y cada cual escribe en ellas las tres cualidades o rasgos positivos que, a su parecer, caracterizan mejor a su compañero de la derecha. El papel es totalmente anónimo. Por ello, todos han de ser del mismo tamaño y color, no deberá constar el nombre de la persona que escribe, ni el de la persona que tiene a su derecha.

2. A continuación, el animador pide a todos que doblen su papel; se recogen, se mezclan y las vuelve a distribuir dando una a cada uno.

3. Hecha la redistribución, cada uno lee en voz alta las cualidades que constan en el papel que le ha tocado, y se lo asignará a la persona del grupo que, a su entender, se ajusta mejor a esas cualidades. Sólo puede asignarse a una persona. Y manifiesta brevemente por qué ve en él esas cualidades. Puede suceder que una misma persona del grupo sea señalada más de una vez como portadora de las cualidades. Por eso, al final, cada uno dirá públicamente las cualidades que él asignó a la persona de su derecha.

4. Al final, se tiene un diálogo sobre lo vivenciado en la marcha del ejercicio: lo descubierto, lo sentido, etc.

El muerto

OBJETIVOS: Crecer como persona desde la critica constructiva.

DESARROLLO: Todos los participantes se colocan en circulo, mientras uno de los integrantes esta acostado cubierto por la sabana (simulando estar muerto) y se responden las siguientes preguntas.

- Que es lo positivo que tenía la persona que se encuentra acostada ?
- Que es lo negativo que tenía la persona que se encuentra acostada?
- Que propongo para reducir sus cualidades negativas ?

Cuando todos los integrantes del grupo hayan pasado se les entregaran las hojas que llenaron los(as) secretarios(as). Haciéndoles la observación que lo ahí escrito son solo propuestas y que en ellos esta el tomarlas o dejarlas.

El cofre

OBJETIVOS: Ayudar a objetivar la experiencia de Dios.

DESARROLLO: Al comenzar, se les entrega a cada persona una hoja con un dibujo de un cofre. Se les explica que ese es el cofre de los recuerdos y que allí deben colocar cinco acontecimientos que le hayan acercado a Dios. Cuando cada uno ya los escribió, se forman parejas y cada uno le explica a su compañero sus tesoros. Al terminar, se cambian los cofres con el de su compañero. Cuando todas las parejas terminaron, cada uno va a contar los recuerdos de su compañero. Así con todos hasta llegar al último.

¿Qué se yo de fulano?

OBJETIVOS: Conocerse mas profundamente

DESARROLLO: Se reparten a los participantes unas hojitas pequeñas, en las que escriben su nombre. Se recogen las hojas y se vuelven a repartir, a suertes: a cada uno le toca el nombre de un compañero.
Cada uno ha de hacer la presentación del compañero que le ha caído en suerte. Para ello se pregunta: «¿qué sé yo de él?», y lo escribe. Como orientación puede servir el siguiente guión:

* Cómo es (cualidades, defectos...)
* Cómo piensa (ideas políticas, religiosas, sociales...)
* Cómo se relaciona (muchos o pocos amigos, se mantiene en grupos cerrados...)
* Cómo trabaja (responsable en su trabajo, estudia, es perezoso...).

Luego trata de recoger la mayor información posible entre los restantes compañeros. Toma nota de ella.
Finalmente, prepara tres preguntas para hacer al compañero (puede consultar con otros sobre las preguntas que convenga hacerle). Se darán por escrito al interesado para que las prepare. Las preguntas pueden referirse a: lo que piensa de él mismo, sus deseos, su futuro, sus ideas, valores, miedos, su comportamiento...

Cada uno presenta al compañero ante el gran grupo. El interesado escucha sin intervenir; puede tomar nota de lo que desee.

El que ha sido presentado completa su presentación: primeramente corrige lo que crea oportuno de lo que el compañero ha dicho de él. Añade luego lo que le parezca, lo que hubiere deseado que se dijera de él. Finalmente contesta a las preguntas que le haya formulado el compañero. Dése siempre libertad para dejar de responder a alguna pregunta si el interesado tiene inconveniente.

El risk

OBJETIVOS: Lograr un mayor conocimiento entre los miembros del grupo. Medir el grado de conocimiento que poseen los unos sobre los otros, es decir saber si se conocen.

DESARROLLO: Dibujar sobre la cartulina o el papel continuo un mapamundi (o similar) Dividir las regiones terrestres en tantas como participantes. Asignar un nombre a cada territorio usando los nombres de los participantes. Dividir a los participantes en 2 o más grupos. Uno de los equipos (es indiferente), comienza atacando desde uno de sus territorios a otro territorio de otro grupo. **Por ejemplo**:

-Alfonso (Equipo 1) ataca a Carlos (Equipo2). Siguiendo con el ejemplo, el Equipo 2 piensa una pregunta relacionada con Carlos (gustos, personalidad, ...) y se la hace al otro equipo. El Equipo 1 contesta, si lo hace correctamente Carlos pasaría a formar parte del Equipo 1, si no Alfonso pasaría a formar parte del Equipo 2. Así continuaría con el equipo de la derecha hasta que uno de los equipos forme el grupo entero o posea a más del 50% (en el caso de jugar mucha gente y haciendo más de 2 equipos).

El amigo desconocido

OBJETIVOS: Conocer las cualidades y valores de los compañeros.
Aumentar la confianza en el otro.

DESARROLLO: Cada participante elige un amigo secreto, preferentemente entre los compañeros que menos frecuenta. No revela el nombre a nadie, ni siquiera al interesado. durante un tiempo determinado, cada uno va a estar atento a las cualidades y valores de este amigo secreto, apuntando las situaciones que le han ayudado a conocerle. Una vez terminado el tiempo, cada uno escribirá una carta a su amigo, explicándole lo que le parecía de él. Luego cada uno se lleva su carta y la lee. Al día siguiente de la lectura será interesante compartir con la persona los sentimiento vívidos.

La persona fantasma

OBJETIVOS: Fomentar el conocimiento mutuo

DESARROLLO: El animador solicita un voluntaria para que abandone la sala. Una vez que este se ha retirado señala a uno de los jóvenes como la "persona fantasma". Después regresa la persona que salió y se le dice que en el grupo hay una "persona fantasma" y que tiene que descubrirla haciendo preguntas sobre sus cualidades, gustos, limitaciones etc. No se puede preguntar por el nombre ni por sus características físicas. También se le dice que puede hacer preguntas comparativas. Por ejemplo: si la persona fantasma fuera una flor ¿cuál sería?. Si fuera un animal, planta, instrumento musical... El voluntario hace las preguntas y cualquiera de los integrantes del grupo puede responderlas. Si se responde relacionada con una comparación, entonces se tiene que decir el porque de esa comparación. Una vez que la "persona fantasma" es descubierta, la dinámica se repite con otro voluntario. Si el voluntario demora mucho en descubrir a la "persona fantasma" , ésta se descubre y sale del salón para continuar con la dinámica.

Presión del ambiente

OBJETIVOS: Demostrar que las personas no son indiferentes a la crítica y a la alabanza; al éxito, al fracaso o a la indiferencia.

DESARROLLO: El día anterior a la r se mostrará totalmente indiferente. Todo se hace en forma discreta, para que parezca real, y no teatro, ya que puede ser descubierto por el voluntario. Van entrando los expositores de a uno y una vez que todos hablaron se hace un diálogo ante todo el grupo: que sucede a la persona ante el apoyo, la oposición o la indiferencia; como actuar en este caso.

Cuestionamiento de valores

OBJETIVOS: Cuestionar los valores de uno y de los otros sobre determinados aspectos. Promover la integración del grupo

DESARROLLO: Cada uno divide la hoja en cuatro columnas, de arriba abajo; pone en cada columna arriba: de acuerdo, indiferente, en contra, absurdo. El coordinador lee una serie de frases que contienen una afirmación. Cada uno la cataloga, poniendo una cruz en la columna que interpreta su pensamiento. Luego se dialoga sobre las respuestas en grupos pequeños intentando ponerse de acuerdo y luego cada grupo expondrá sus conclusiones.

Los sentimientos

Objetivo: Fomentar el conocimiento entre los integrantes del grupo.

Desarrollo: El animador les pide a todos los jóvenes que digan con una palabra como se sienten en estos momentos. Por ejemplo: alegre, confiado, animado, nervioso, etc.. Posteriormente les pregunta por que se sienten de esa manera. Después de escucharlos, el coordinador los anima a seguir creciendo en el conocimiento y en la amistad mutua.

El agua mágica

Objetivo: Descubrir nuestros valores prioritarios.

Desarrollo: Todos los jóvenes forman un círculo. En el centro se coloca una mesa y sobre ella se pone una jarra con agua y diez vasos vacíos. El animador dice lo siguiente: tenemos aquí "agua mágica". Quien tome de esta agua puede pedir tres deseos y se le concederán. Se invita a que pase algunos voluntarios de el "agua mágica". Se les recuerda que antes de tomar el agua debe pedir en silencio, sus tres deseos. Después de que hallan pasado varios integrantes del grupo les pregunta, uno por uno, cuáles fueron sus tres deseos y por qué pidieron esos deseos.

Un viaje a la fantasía

Objetivo: Profundizar en el conocimiento propio y de los demás.

Desarrollo: El animador cometa lo siguiente: imagínate que te vas a ir a un lugar incivilizado y solamente te puedes llevar siete cosas. ¿Qué cosas llevarías?. Piensa y anótalas en una hoja. A continuación se forman grupos de cuatro personas y cada una comunica a los demás las siete cosas que llevaría, explicando el porqué de cada una.

Las estrellas

Objetivo: Descubrir nuestros valores. Profundizar en el conocimiento propio y de los demás.

Desarrollo: El animador explica la dinámica con las siguientes palabras: Dibuja una estrella de ocho picos. En cada uno de los picos vas a escribir...

1.- Las **metas** que tienes en la vida

2.- Las **motivaciones** por las que actúas o haces algo

3.- Las **experiencias** que mas han marcado tu vida

4.- Los **fracasos** mas notorios de tu vida

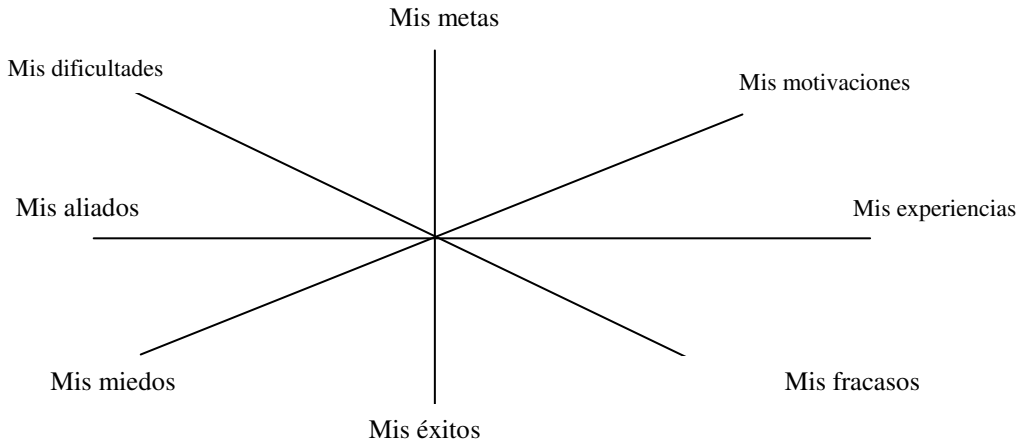
5.- Los **éxitos** más importantes de tu vida

6.- Los **miedos** más grandes que tienes en la vida

7.- Los **mejores** aliados que tienes en la vida

8.- Las **dificultades** más grandes que tienes en la vida

Terminado esto, el animador les pide libremente a dos personas para compartir su estrella.

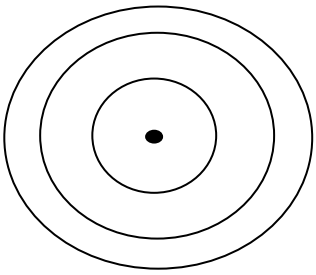


Las constelaciones

OBJETIVOS: Que el joven reflexione sobre el conocimiento que tiene de los demás integrantes del grupo.

DESARROLLO:

Se reparte o se les pide que dibujen lo siguiente:



El animador explica la dinámica de la siguiente forma:

1.- Cada uno de ustedes tienen delante un dibujo que consiste en tres círculos concéntricos , con un punto negro en el centro. El punto negro representa a cada uno de ustedes, en forma personal.

2.- Cada uno reflexione como ve a los demás integrantes del grupo en el círculo siguiente. Si los ves muy cercanos dibuja otro punto cerca del centro cerca del punto siguiente, si los ves un poco más lejos dibuja un punto en el último círculo o en el que creas que se encuentre. De este modo estaremos representando gráficamente la distancia afectiva que existe entre los miembros del grupo y uno mismo. No es necesario escribir el nombre de la persona que se trate.

Cada participante hace su constelación y reflexiona sobre la relación que existe entre él y los demás miembros del grupo. De quien se encuentra cerca y de quien se encuentra lejos. Porqué se encuentra lejos de unos y cerca de otros. Que ha recibido y que ha dado a unos y de otros. Cada uno puede expresar lo sentido y lo que reflexiono. Se puede terminar comunicando alguna experiencia de amistad vivida en grupo y evaluando el grado de amistad que existe dentro de nuestro grupo.

Los nombres escritos

OBJETIVO: Medir que tanto nos conocemos

DESARROLLO: Todos se sientan en círculo. cada uno con un gafete con su nombre. Se pone música alegre y todos hacen circular su gafete a la derecha. Al detenerse la música cada uno debe buscar al dueño del gafete y el que lo entregue al último se sale de la dinámica o da una prenda.

ARCOIRIS®

MINISTERIO INFANTIL

"No somos un ministerio grande...

...pero si somos un gran ministerio"

www.ministerioinfantil.com

Para más recursos visite:
www.MinisterioInfantil.com

Para todos nuestros enlaces virtuales visite:
beacons.ai/MinisterioInfantilArcoiris