

# ANIMACIÓN



## PRIMERA PARTE

# "DINÁMICAS"



La animación en el asociacionismo es una parte fundamental en la formación de jóvenes que están a nuestro cargo, son el instrumento que se utiliza para poder introducir al grupo que se esta dirigiendo, ser partícipes del mismo, y de esa manera conseguir el objetivo trazado.

La animación de da de muchas formas, iniciamos en ocasiones muy frecuentes algunas dinámicas de animación, mas la animación va más allá que las dinámicas, está dando a su vez, momentos fuertes de espiritualidad, oraciones, cantos, la formación misma entre otros instantes. Es preciso mencionar que la Animación se brinda en todos los momentos de formación, además de que se debe llenar las expectativas de los participantes en cuanto a una buena dosis de animación.

Las grandes recomendaciones que debe seguir la persona que está animando, es que tiene que "Crear en lo que está haciendo", y que tiene que lograr un acoplamiento de las personas a las cuales se dirige.

En este sentido, la animación adquiere varias dimensiones, cada una de acuerdo al instante que se viva, así podemos encontrar la animación de la persona que dirige un tema, la cual debe basarse en un conocimiento absoluto del tema que va a impartir y del conocimiento del grupo para poder adecuar un lenguaje; la animación espiritual, la que orienta a los momentos de oración que se vivan, la animación de cantos, esta hace partícipes a las personas a que dirijan los cantos adecuados a los momentos.

Todas estas actividades pueden realizarse con distintas Dinámicas de Animación. Este taller estará dividido en tres Partes:

- **Dinámicas propiamente dichas**
- **Bans**
- **Juegos:**
  - **Juegos de Sala**
  - **Juegos de Masa**

## PRIMERA PARTE LAS DINÁMICAS

¿Qué son.....?

Son actividades que nos permiten desarrollar al máximo la participación de los jóvenes y crear un ambiente fraterno y de confianza.



Entonces.....

¿Cuándo las podemos utilizar?

Las podemos usar en cualquier momento, lugar, circunstancia, etc. Sin importar la clase de actividad que nos hayamos trazado.

CUANTOS TIPOS DE DINÁMICAS HAY????:

- ✎ Dinámicas de Presentación.
- ✎ Dinámicas de Entretención.
- ✎ Dinámicas de Integración
- ✎ Dinámicas de División de Grupos.
- ✎ Dinámicas de Profundización.
- ✎ Dinámicas de Ambientación.

## DINÁMICAS DE PRESENTACIÓN.

### 1.- LOS NOMBRES ESCRITOS.

*Objetivo.-* Aprender los nombres de los integrantes.

*Materiales.-* Solapines identificadores de nombres.

*Desarrollo.-* Los participantes forman un círculo y cada uno se coloca en el pecho la tarjeta con su nombre. Se da un tiempo para que cada uno trate de memorizar el nombre de los demás compañeros. Al acabarse el tiempo, todos se quitan la tarjeta y la hacen circular hacia la derecha por unos minutos. Como cada uno quedó con una tarjeta quien o es la suya, debe buscar a su dueño y entregársela en menos de 10 segundos. El que se queda con una tarjeta ajena tiene una penitencia.



### 2.- YO VINE CON...?

*Objetivo.-* Aprender los nombres.

*Materiales.-* Ninguno.

*Desarrollo.-* En círculo el animador comienza diciendo: "yo soy Juan, y vine con María (el nombre de la persona que está a su izquierda). El que sigue a su derecha dice: "yo soy Ana y viene con Juan y María". El que sigue a su derecha dice: "yo soy José, y viene con Juan, María y Ana". Así sucesivamente, hasta que la última persona tenga que nombrar a todos los que están en el círculo.



## DINÁMICAS DE ENTRETENCIÓN.-

### 1. - COLA DE VACA...!!!!

*Desarrollo.-* Sentados en círculo, el animador se queda en el centro y empieza a hacer distintas 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 se ríe pasa al centro a preguntar.

### 2. - UN HOMBRE DE PRINCIPIOS.

<p>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.....</p>  <p>Eee...Patriciaa</p>	<p>A ella le gusta mucho comer....</p>  <p>Pa..pa..!papa¡</p>
<p>... y un día se fue pasear a...</p>  <p>¡Pekín!</p>	<p>Y se encontró un...</p>  <p>Eee...¡plumero!..</p>

*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.

El que se equivoca o tarda más de cuatro segundos en responder pasa al centro. Después de un rato se varía la letra. Las preguntas deben hacerse rápidamente.

### 3. - GUARDIANES Y PRISIONEROS. -

*Desarrollo:* Se divide a los participantes en dos grupos, el segundo grupo tiene un integrante más. El primer grupo representa a los prisioneros y se sientan en sillas.

Hay una silla que queda vacía.

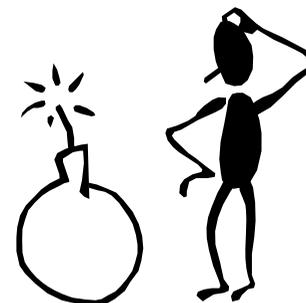
El segundo grupo representa a los guardianes que deberán estar de pie, atrás de cada silla.

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

Si el prisionero logra salir, el guardián que quede con la silla vacía continúa guiñando el ojo a otro prisionero. Debe hacerse con rapidez.



### 4. - EL ¡BUM!



*Desarrollo:* Todos los participantes se sientan en círculo, se dice que vamos a numerarnos en voz alta y que todos a los que les toque un múltiplo de tres (3 - 6 - 9 - 12, etc) o un número que termine en tres (13 - 23 - 33, etc) debe decir **¡BUM!** En lugar del número, el que sigue debe continuar la numeración.

Ejemplo: UNO - DOS - **¡BUM!** - CUATRO...

El que pierde sale del juego y se comienza de nuevo.

## DINÁMICAS DE INTEGRACIÓN

### 1.- PINTURA COLECTIVA.

*Objetivo:* Reconocer nuestra capacidad de trabajar en equipo.

*Materiales:* Papelógrafos, lápices de color, marcadores o témpera y pinceles.

*Desarrollo:* Se divide en sub grupos de 6 ó 7 personas, y se les entrega un papelógrafo y sus materiales para pintar. Se indica que cada grupo debe hacer un cuadro en su papelógrafo, pero durante el trabajo no deben hablar ni comunicarse entre ellos.



*Evaluación:* Luego de exponer los dibujos de cada subgrupo, se comenta cómo se sintieron durante el trabajo, si hubo alguno que cerró su propio espacio, o alguien que se sintió invadido, etc.

Se recomienda repetir esta dinámica después que el grupo lleve bastante tiempo reuniéndose, así se darán cuenta como cada vez les cuesta menos trabajar unidos.

### 2.- EL LAZARILLO

*Objetivo.-* Darse cuenta de la confianza que nos tenemos unos a otros en la comunidad.

*Materiales.-* Pañuelos o vendas para cubrir los ojos de la mitad del grupo.

*Desarrollo:* Se forman parejas y uno de ellos se cubre los ojos para hacer de ciego, la otra persona será su lazarillo: lo guiará por distintos lugares, lo hará subir o bajar, ir más rápido, salta, etc. Luego de unos minutos se invierten los papeles.

*Evaluación:* En plenario, se comenta si pudimos o no confiar en el compañero que nos guiaba.

Se recomienda repetir esta dinámica después que el grupo lleve bastante tiempo reuniéndose.

*Variación:* En parejas también, el lazarillo se coloca aproximadamente 1 mt. Más atrás que su compañero y éste se deja caer hacia atrás, de manera que su pareja lo sujete antes de caer.

## DINÁMICAS DE DIVISIÓN DE GRUPO

### 1.- LAS LANCHAS.-

*Materiales:* Ninguno.

*Desarrollo.-* El animador comienza contando la siguiente historia:

" Estamos navegando en un enorme buque, pero vino una tormenta que nos está hundiendo. La única posibilidad es subirse a las lanchas salvavidas. Pero, en cada lancha sólo caben...(se dice un número) personas".

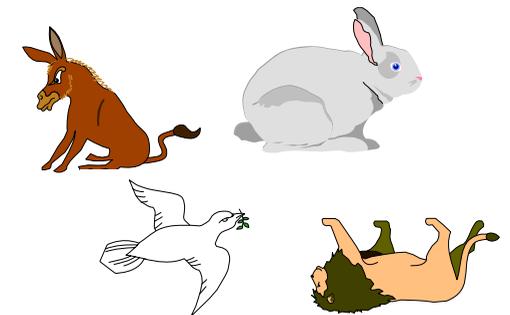
Al momento de decir el número, las personas deben correr a formar círculos con la cantidad exacta que cabe en la lancha. Se continúa diciendo rápidamente otros números hasta que el último dicho será el subgrupo en que se continuará el trabajo.



### 2.- LOS ANIMALES.-

*Materiales.-* Tarjetas con dibujos de animales repetidos tantas veces como el número de integrantes que se desea tener en cada subgrupo.

*Desarrollo:* A cada persona se le entrega una tarjeta, y al momento de dar una señal debe empezar a hacer el ruido característico y los movimientos del animal que le tocó, tratando de ubicar a las otras personas que tienen el mismo animal.



## DINÁMICAS DE PROFUNDIZACIÓN

### 1. - SOCIODRAMAS. -

*Objetivo:* Mostrar elementos para el análisis de cualquier tema basándonos en situaciones o hechos reales.

- ☞ Primer Paso: Escoger el tema.
- ☞ Segundo Paso: Conversar sobre el tema.
- ☞ Tercer Paso: Hacer la historia: decidir qué se va a presentar, hacer el argumento y definir los personajes.

El Sociodrama se puede utilizar para empezar a estudiar un tema, como diagnóstico, para ver una parte del tema, o como conclusión o síntesis.

### 2. - AFICHES. -

*Objetivo:* Presentar el forma simbólica la opinión de un grupo sobre un determinado tema.

- ☞ Primer Paso: Escoger el tema.
- ☞ Segundo Paso: Conversar sobre el tema.
- ☞ Tercer Paso: Se pide al grupo que presente sus opiniones en forma de afiches.

*Materiales:* Papelógrafos, recortes de periódicos y revistas, marcadores, lápices de colores, témperas y cualquier material que pueda servir...

Una vez elaborado el afiche, cada grupo lo presenta en plenario y se pide a los participantes que interpreten lo que ven en él.

### 3. - NOTICIERO POPULAR. -

*Objetivos:*

- ☺ Realizar un diagnóstico de una situación o problema.
- ☺ Hacer una interpretación del problema.
- ☺ Elaborar conclusiones.

*Desarrollo:*

1. Sobre un determinado tema se divide a los participantes en pequeños grupos de 5 o 6 personas, y se les pide que elaboren "cables periodísticos" de lo que ellos conocen o saben al respecto (hechos concretos).
2. En plenario, se presenan los distintos "cables" en forma de noticiero. (Es recomendable ambientar el lugar y preparar a un conductor del noticiero).
3. Cada grupo anota si hay información que ellos no conocían, y si hay alguna noticia que se juzga como incorrecta, se discute y decide si se acepta o no.
4. Se vuelve a trabajar en grupos con toda la información recibida, y se elabora un "Editorial" (una interpretación) de la situación o problema tratado.
5. Se discute en plenario los diferentes "editoriales".



## DINÁMICAS DE AMBIENTACIÓN

### 1.- CARNE MACHACADA.-

Esta dinámica es oportuna para CANSAR a las personas, ojo que no es apta para personas con problemas de columna, óseos u otro tipo.

Para realizarla se requiere de un número considerable de personas, un campo donde realizarla, preferiblemente en pasto, un punto de partida y uno de llegada con una distancia mayor de 15 metros (dependiendo del grupo).

Se inicia dividiendo al grupo en dos bandos, preferiblemente el de hombres y el de mujeres, una vez divididos los participantes hacen una fila por bando quedando frente a frente, con esto todos se tiran boca abajo en el punto de partida.

Cuando ya todos estén preparados en el piso, siguiendo el orden de la fila, se da el toque de partida, con esto la persona que esta al final de la fila, rumbo hasta la meta, inicia la travesía. Esta persona debe rodar sobre la espalda de todos los de la fila, rumbo hacia la meta. Una vez que llegue al final de la fila en el piso, se coloca boca abajo en el nuevo puesto, que es el de inicio de la fila, y la persona que quedó de último en la fila inicia nuevamente la travesía sobre las espaldas de los demás, así sucesivamente todos los integrantes.

Al final gana el grupo que pase por completo la



### 2.- EL DIABLITO CONQUISTADOR

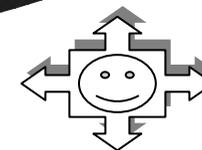
Es conveniente que el

Patio en donde se juegue esto, sea más

Largo que ancho, y que tenga una buena superficie, para que

Pueda tomar parte en él un crecido número de jugadores. Para elegir el "diablito", todos los jugadores deben colocarse en uno de los extremos del patio, y a la voz de uno de ellos ordenando: "Al otro extremo patio, ¡Mar!", todos corren hacia el punto indicado, y el que llegue de último será el "diablito".

Ya elegido, el "diablito" se coloca al medio del patio y grita: "Quiero gente; vénganse", y se dispone a atrapar a alguno de los que han de cambiar pasando al otro extremo del patio. A quien logre coger, lo convierte en camarada suyo, para ayudarlo a atrapar a otros, al repetir ya los dos el mismo grito: "Quiero gente; vénganse", lo que supone que deben los jugadores dirigirse nuevamente al lado opuesto, sienta ya dos los "diablitos". Cada prisionero que cogen, se convierte en nuevo "diablito" que entra a ayudarles en los sucesivos cambios de extremo a extremo del patio, prolongando el juego hasta que todos los jugadores hayan sido atrapados.



### 3.- CORREO SILENCIOSO.-

Del gran grupo salen algunos "voluntarios". El grupo se pone de acuerdo sobre una pequeña escena que uno deberá ejecutar: esperar un taxi, bañar un niño, pegar un afiche, bañar a un elefante.

Viene llamado un jugador, se le dice de observar con mucha atención, porque luego deberá repetir lo que ha visto (naturalmente sin decirle el "título" de la escena).

Terminada la representación, se llama al segundo, al cual se hace la misma recomendación, y el jugador anterior repite, como la recuerda, la escena. Y adelante hasta terminar con los participantes.

Al final, comenzando por el último, preguntar qué ha visto: los espectadores se divertirán mucho escuchando los títulos y viendo las representaciones.