

TÉCNICAS DE ANIMACIÓN Y CALENTAMIENTO GRUPAL

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

Pueden utilizarse en muchos momentos:

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

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

Estableceremos la diferencia entre dinámicas de animación y de calentamiento, en que estas últimas tienen un matiz más profundo, en donde el conocimiento desde el punto de vista afectivo es una parte fundamental.

- 168. ESTO ME RECUERDA**
- 169. EL BUM**
- 170. EL ALAMBRE PELADO**
- 171. CUENTO VIVO**
- 172. CUERPOS EXPRESIVOS**
- 173. COLA DE VACA!**
- 174. UN HOMBRE DE PRINCIPIOS**
- 175. EL CHOCOLATEADO**
- 176. ¡LEVÁNTESE Y SIÉNTESE!**
- 177. GUIÑANDO EL OJO**
- 178. QUÍTAME LA COLA**
- 179. ¿EMPEZÓ EL MOVIMIENTO?**
- 180. SE MURIÓ CHICHO**
- 181. ALTO Y SIGA**
- 182. LA DOBLE RUEDA**
- 183. LAS LANCHAS**

168. ESTO ME RECUERDA

1. DEFINICION: Dinámicas de animación.
2. OBJETIVOS: Animación, concentración.
3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.
4. MATERIALES: -----
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Forme un círculo con los jugadores, dónde cada uno esté de pie con sus manos cruzadas atrás, en posición de recibir el golpe. Se escoge un jugador para que se la "quede", le

llamaremos "eso", el cual lleva consigo un rollo hecho con papeles de periódicos o pedazo de tela bien envuelto.

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

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

169. EL BUM

1. DEFINICION: Dinámica de animación.

2. OBJETIVOS: Animación, concentración.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: -----

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

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

7. NOTAS: La numeración debe irse diciendo rápidamente; si un compañero tarda mucho también queda descalificado, (5 segundos máximo). Los dos últimos jugadores son los que ganan. El juego puede hacerse más complejo utilizando múltiplos de números mayores, o combinando múltiplos de cinco por ejemplo.

170. EL ALAMBRE PELADO

1. DEFINICION: Dinámica de animación.

2. OBJETIVOS: Animación, concentración.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se le pide a un compañero que salga de la zona de juegos.

6. DESARROLLO: El resto de jugadores forma un círculo de pie y se agarran del brazo. Se les explica que el círculo es un circuito eléctrico, dentro del cual hay un cable pelado, y se le pedirá al compañero que está fuera que lo destruya tocando las cabezas de los que están en el círculo. Se ponen todos de acuerdo en que cuando toquen la cabeza del sexto compañero (que es el que representa el alambre pelado), todos al mismo y con toda la fuerza posible pegarán un grito.

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

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

7. NOTAS: Esta dinámica es muy simple pero muy impactante, debe hacerse un clima de concentración de parte de todos.

171. CUENTO VIVO

1. DEFINICION: Dinámica de animación.

2. OBJETIVOS: Animación, concentración.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Todos los participantes están sentados en círculo

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

Por ejemplo:

Paseando por el parque vi a un niño tomando un helado (señala a alguien).

..... Estaba todo lleno de helado, se chupaba las manos, vino su mamá (señala a otra persona), y se enfadó mucho.....

..... El niño se puso a llorar y se le cayó el helado.....

..... Un perro (señala a otra persona) pasó corriendo y se tomó el helado..... etc.

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

172. CUERPOS EXPRESIVOS

1. DEFINICION: Dinámica de animación.

2. OBJETIVOS: Animación.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

4. MATERIALES: Papeles pequeños.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se escriben en los papelitos nombres de animales (macho y hembra).

Por ejemplo: León en un papelito, en otro Leona (tantos papeles como participantes).

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

Una vez que todos tiene su pareja, dice que animal estaba representando cada uno, para ver si acertaron. También puede hacerse que la pareja vuelva a actuar y el resto del os participantes decir qué animal representan y si forman la pareja correcta.

173. ¡COLA DE VACA!

1. DEFINICION: Dinámica de animación.

2. OBJETIVOS: Animación.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: -----

6. DESARROLLO: Sentados en círculo, el coordinador se queda en el centro y empieza a hacer preguntas a cualquiera de lo participantes, la respuesta debe ser siempre "La cola de vaca", todo el grupo puede reírse, menos el que está respondiendo, si se ríe pasa al centro y da una prenda.

Por ejemplo: ¿Qué es lo que más te gusta de tu novia?
¡ LA COLA DE VACA!

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

174. UN HOMBRE DE PRINCIPIOS

1. DEFINICION: Dinámica de animación.

2. OBJETIVOS: Animación..

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Todos los participantes se sientan en círculo.

6. DESARROLLO: El coordinador en el centro, inicia el juego narrando cualquier historia donde todo debe empezar con una letra determinada.

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

A ella le gusta mucho comer..... ¡PAPA!

..... y un día se fue a pasear a PEKIN

..... y se encontró unPLUMERO, etc.

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

175. EL CHOCOLATEADO

1. DEFINICION: Dinámica de animación.

2. OBJETIVOS: Animación.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

4. MATERIALES: -----

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

6. DESARROLLO: La pareja que quede afuera camina alrededor (siempre tomados de la mano), en el sentido de las agujas del reloj. En un momento determinado, la pareja que va caminado se pone de acuerdo y le pega en las manos a una de las parejas del círculo. En ese instante, ambas parejas deben correr alrededor del círculo en sentidos contrarios, tratando de llegar primero al lugar que quede vacío. los que lleguen al último pierden y repiten el ejercicio.

176. ¡LEVÁNTESE Y SIÉNTESE!

1. DEFINICION: Dinámica de animación.

2. OBJETIVOS: Animación, concentración.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Todos sentados en un círculo.

6. DESARROLLO: El coordinador empieza contando cualquier historia inventada. Cuando dentro del relato dice la palabra "quien" todos se deben levantar, y cuando dice la palabra "no", todos deben sentarse. Cuando alguien no se levanta o no se sienta en el momento en que se dice "quien" o "no", sale del juego o da una prenda.

7. NOTAS: El coordinador puede iniciar la historia y señalar a cualquier participante para que la continúe y así sucesivamente. El que narra la historia, debe hacerlo rápidamente para darle agilidad, si no lo hace, también pierde.

177. GUIÑANDO EL OJO

1. DEFINICION: Dinámica de animación.

2. OBJETIVOS: Animación.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

4. MATERIALES: Sillas en número que corresponda a la mitad de los participantes más uno.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se dividen los participantes en dos grupos. (El segundo grupo con un participante más).

6. DESARROLLO: El primer grupo representa a los "prisioneros", los cuales están sentados en las sillas. Hay una silla que queda vacía. El segundo grupo representa a los "guardianes" que deberán estar de pie, atrás de cada silla.

La silla vacía tiene un "guardián". Este guardián debe guiñarle el ojo a cualquiera de los prisioneros, el cual tiene que salir rápidamente de su silla a ocupar la silla sin ser tocado por su "guardián". Si es tocado debe permanecer en su lugar. Si el prisionero logra salir, el guardián que se quede con la silla vacía es al que le toca guiñar el ojo a otro prisionero.

7. NOTAS: Debe hacerse con rapidez.

178. QUÍTAME LA COLA

1. DEFINICION: Dinámica de animación.

2. OBJETIVOS: Animación.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

4. MATERIALES: Cuerdas, pañuelos.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Todos los participantes se colocan un pañuelo en la parte posterior del cinturón, sin anudarlo; luego pasan su brazo izquierdo por detrás de la cintura y se lo amarran con la cuerda al codo del brazo derecho. (De esta manera se reduce considerablemente la capacidad de movimientos del brazo derecho).

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

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

179. ¿EMPEZÓ EL MOVIMIENTO?

1. DEFINICION: Dinámica de animación.

2. OBJETIVOS: Animación, concentración.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Todos los participantes están sentados en círculo. El grupo acuerda quien va iniciar el movimiento.

6. DESARROLLO: Este compañero inicia un movimiento y todos deben seguirlo; por ejemplo mover la cabeza, hacer una mueca, mover el pie, tocar diferente tipos de instrumentos musicales, etc.

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

7. NOTAS: El tiempo juega un papel de presión en el juego, que lo hace más dinámico, el coordinador debe saber utilizarlo para hacer el juego más ágil.

Por ejemplo: Pasa un minuto o más y el compañero no acusa a nadie, el coordinador empieza a decir: faltan dos minutos... etc.

8. VARIACIONES:

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

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

Normalmente esta variante debe hacerse de pie.

180. SE MURIÓ CHICHO

1. DEFINICION: Dinámica de animación.
2. OBJETIVOS: Animación.
3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.
4. MATERIALES: -----
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Todos los participantes están sentados en círculo.
6. DESARROLLO: Uno de ellos inicia la rueda diciendo al que tiene a su derecha "Se murió Chicho", pero llorando y haciendo gestos exagerados. El de la derecha le debe responder lo que se le ocurra, pero siempre llorando y con gestos de dolor. Luego, deberá continuar pasando la "noticia" de que Chicho se murió, llorando igualmente, y así hasta que termine la rueda. Puede iniciarse otra rueda pero cambiando la actitud. Por ejemplo_: riéndose, asustado, nervioso, tartamudo, borracho, etc. El que recibe la noticia deberá asumir la misma actitud que el que la dice.
7. NOTAS: Una variante puede constituir en que cada uno, después de recibir la noticia y asumir la actitud del que se la dijo, cambia de actitud al pasar la noticia al que sigue. (Ej._: uno llorando, la pasa al otro riendo, el otro indiferente, etc.).

181. ALTO Y SIGA

1. DEFINICION: Dinámica de animación.
2. OBJETIVOS: Animación.
3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.
4. MATERIALES: -----
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se divide a los participantes en grupos.
6. DESARROLLO: Se colocan lo más separadamente posible uno de otros, representando los puntos cardinales.

Por ejemplo:

El Equipo Norte frente al equipo Sur.

El Equipo Este frente al equipo Oeste.

Al contar TRES, los equipos deben intercambiarse de sitio; los que estaban al Norte, con los del Sur y los del Este con los del Oeste: Gana el equipo que llegue primero con el mayor número de sus integrantes. Un compañero hace de policía y otro de vigilante; el policía en cualquier momento da una voz de ¡Alto! y todos deben parar inmediatamente: aquéllos que no lo hacen quedan fuera del jugo y significan bajas para su equipo. El policía y el vigilante deciden quiénes son los que no obedecieron la

voz de alto. Una vez hecho esto, el policía da la voz de ¡Siga! y continúa la carrera. El coordinador u otro participante hace el papel de juez para declarar los ganadores.

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

182. LA DOBLE RUEDA

1. DEFINICION: Dinámica de animación.

2. OBJETIVOS: Animación.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

4. MATERIALES: Un lugar amplio, número limitado de participantes, una radio potente o algún material que haga ruido.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se divide a los participantes en grupos iguales , (si un grupo puede ser de mujeres y otro de hombres, mejor). Se coloca a un grupo formando un círculo tomadas de los brazos, mirando hacia adentro. Se les pide que cada miembro de la rueda exterior se coloque delante de una de la rueda interior, que será su pareja y que se fijen bien, en quién es pareja de cada uno.

6. DESARROLLO: Una vez identificadas las parejas, se les pide que se vuelvan de espaldas y queden nuevamente tomadas de las manos unos y de los brazos otros. Se indica que se va a hacer sonar una música (o el ruido de algún instrumento) y que mientras suena deberán moverse los círculos hacia su izquierda (así cada rueda girará en sentido contrario a la otra), y que cuando pare la música (o el ruido) deberán buscar su pareja, tomarse de las manos y sentarse en el suelo; la última pareja en hacerlo, pierde y sale de la rueda. El coordinador puede interrumpir en cualquier momento.

Las parejas que salen van formando luego el jurado que determinará qué pareja pierde cada vez. al dinámica continúa sucesivamente hasta que quede una pareja solo al centro, que es la ganadora.

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

183. LAS LANCHAS

1. DEFINICION: Dinámica de animación.

2. OBJETIVOS: Animación.

3. PARTICIPANTES: El número de participantes es indefinido; se recomienda un mínimo de 15.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Todos los participantes se ponen de pie.

6. DESARROLLO: El coordinador cuenta la siguiente historia:

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

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

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

7. NOTAS: Debe darse unos cinco segundos para que se formen las lanchas, antes de declararlas hundidas. Como en toda dinámica de animación, deben darse las órdenes rápidamente para hacerla ágil y sorpresiva.