

Dinámicas Grupales para todas y todos

“El juego es una herramienta, una forma de comunicación y de expresión, el aprendizaje es más significativo cuando lo hacemos entretenido...Nunca dejamos de aprender y nunca deberíamos dejar de jugar”

07/03/2014

Cinthia Ramírez Miranda

Educadora Popular



Contenido

1.-"Esto es un...qué?!" (Dinámica de integración)	3
2.-"Rio turbio" (dinámica de integración y concentración)	3
3.-"Mundo" (participación, concentración e integración)	3
4.-"El director de orquesta" (participación, concentración e integración)	3
5.-"Buscando a mi pareja" (colaborativa, participación e integración).....	4
6.-"La silla comunitaria" (integración, colaboración. Sobre 11 años)	4
7.-"Yo pinto el mono" (concentración e integración. Sobre 11 años).....	4
8.-"Un tío de los principios sólidos" (concentración e integración. Sobre 7 años).....	4
9.-"Los prisioneros" (integración y concentración. Niñ@s sobre 11 años).....	5
10.-"Me gusta mi vecino" (presentación, integración y concentración).....	5
11.-"Su nombre y mi nombre es..." (Presentación, concentración e integración. Sobre 10 años).....	5
12.-"Animales en pareja" (participación e integración)	5
13.-"El pueblo manda" (concentración y participación)	5
14.-"Cocodrilo!" (integración y diversión)	6
15.-"Pescar con las manos" (cohesión grupal)	6
16.-"Los hermanos" (cohesión, participación e integración).....	6
17.-"Me pica aquí..." (presentación e integración)	6
18.-"Terremoto!" (participación e integración).....	6
19.-"Los congelados" (cohesión, participación y colaboración).....	7
20.-"Me voy de viaje" (dinámica para cierre, participación y concentración).....	7
21.-"La caja mágica" (participación y diversión)	7
22.-"Cachipún gigante" (trabajo grupal, integración y diversión)	7
23.-"Me llamo y me gusta" (presentación e integración).....	8
24.-"Rompecabezas" (trabajo grupal colaborativo y de resolución)	8
25.-"Mensaje con interferencia" (concepto de comunicación y participación)	8
26.-"El mensaje" (concepto de comunicación)	9
DINÁMICAS PARA NIÑOS/AS MENORES DE 11 AÑOS	9
27.-"La telaraña" (presentación).....	9
28.-"La bolsa Mágica" (concentración).....	9
29.-"Tutti fruti" (participación y concentración)	9
30.-"jirafa y elefante" (concentración y participación)	10
31.-"Mi tío llegó" (integración y diversión)	10
32.-"El pato" (diversión e integración).....	10
33.-"Un animal particular" (diversión e integración).....	10
34.-"El patio de mi casa" (diversión e integración)	11
35.-"Caminata dirigida" (concentración, diversión e integración)	11
36.-"El mosto"	11
37.-"Futbol"	11
38.-"Los globos"	11
DINAMICAS VARIAS.....	12
39.- "Perdidos en la Luna"(trabajo grupal, resolución conflicto, estilos liderazgo)....	12
40.- "Cazar al ruidoso" (integración, concentración y diversión)	14

41.- "Dibujo grupal" (participación).....	14
42.- "El topo y el saltamontes" (integración, diversión)	14
43.- "Las herraduras del caballo" (participación grupal)	15
44.- "Se murió Chicho" (animación)	15
45.- "Calles y avenidas" (integración y diversión)	15
46.-"Ali Baba y los 40 ladrones" (concentración y diversión. Mayores de 13 años) ...	16
47.- "El rosal" (imaginación. Relajación, cohesión grupal)	16
48.- "La cuncuna gigante" (participación, diversión y cohesión)	17
49.- "La banca" (colaboración grupal, organización).....	17
50.-"La alfombra" (colaboración grupal, organización, resolución)	17
51.-"Pobrecito gatito" (diversión, cohesión grupal)	17
52.-"La viejita pasó" (comunicación, concentración, diversión. Mayores de 12)	18
53.-"El cartero" (diversión e integración)	18
54.-"Las cajas mágicas" (diversión e integración)	18

1.-“Esto es un...qué?!” (Dinámica de integración)

Se sientan todos los participantes en círculos y se les explica la dinámica: el/la facilitador/a tendrá en su mano un objeto (puede ser cualquier cosa pequeña) y solo él sabrá lo que es, comienza por su mano derecha diciendo: “*Esto es un lápiz (por ejemplo), quien recibe pregunta, un qué; un lápiz, responde el facilitador*”. Entonces quien recibió, repite lo mismo a su compañero/a, *esto es un lápiz...un qué?* Como él no sabe lo que es debe preguntar al facilitador, *un qué, un lápiz, responderá y el otro repite al último que preguntó*. La idea es que una vez pasado el objeto, Nadie sabe lo que es, por lo que la pregunta de *Un qué*, siempre debe volver hasta el facilitador.

Esta dinámica se modifica, por ejemplo, haciendo gestos exagerados al decir lo que es el objeto; cambiarle el nombre, si tenemos un lápiz decimos esto es un *paralelepípedo* u otras cosas complejas y si los participantes dominan el juego con rapidez, se puede hacer doble: el facilitador parte con un objeto por mano derecha y otro diferente por mano izquierda.

2.-“Rio turbio” (dinámica de integración y concentración)

Se necesitan tapitas de botella o piedritas para esta dinámica. Los/as participantes sentados/as en un círculo en el suelo o alrededor de una mesa, cada uno/a con una tapita en la mano y siguiendo el ritmo de una canción pasará a un tiempo la tapita a su compañero/a de la derecha (nunca se queda sin tapita porque recibe la que les llegó) y cantan: “*Por el rio corre un agua turbia, turbia*”. Se va acelerando cada vez más el pulso de la canción y al adquirir rapidez los/as participantes suelen subir también la voz. Se puede ir sacando a los jugadores cuando alguno pierde el ritmo y se acaba cuando quedan 3 participantes.

3.-“Mundo” (participación, concentración e integración)

Todos/as los/as participantes se ubican en círculo, puede ser sentados o de pie. El/la facilitador/a con una pelota en el centro mencionará un elemento, tierra, mar o cielo y arroja la pelota a un/a participante, quien deberá decir el nombre de un animal, por ejemplo “*mar: pez espada*” y no pez o pescado. Quien se tarde en responder, repita o se equivoque, pasa al centro. Cuando un/a participante dice “Mundo” al recibir o lanzar la pelota, todos se cambian de lugar, quien quedó con la pelota pasa al centro.

4.-“El director de orquesta” (participación, concentración e integración)

Se deja a uno de los participantes apartado del grupo, elegido o voluntario y se elige un/a director/a de la orquesta. Todos/as los/as participantes en círculo, una vez que entra el participante faltante al centro, pondrán atención en quien “dirige”, éste, sin que el del centro se dé cuenta, debe iniciar un movimiento claro y llamativo. La idea es que quien está al centro descubra al director y cambien de lugar.

5.-“Buscando a mi pareja” (colaborativa, participación e integración)

Para esta dinámica necesitaremos maquillaje pinta caritas (o bombitas de agua).

Todos los participantes deben permanecer con los ojos cerrados, el/la facilitador/a pintará una marca visible en su frente, luego abrirán los ojos y SIN HABLAR deberán encontrar a su pareja o grupo, en caso de ser más de dos. La idea es que por sí mismos lleguen a resolver cómo lograr juntarse con otro/a del mismo color (entendiendo que no pueden ver su propia frente).

6.-“La silla comunitaria” (integración, colaboración. Sobre 11 años)

En esta dinámica, al contrario que en de la silla musical, se van eliminando sillas, pero no participantes. Se pone música, se hace bailar a los participantes alrededor (o dar vueltas, si así lo prefieren) y cuando para la música todos/as se sientan. Se quita una silla y continúan. Así hasta que quede solo una silla y todos/as los/as participantes logren sentarse (o acomodarse como puedan).

7.-“Yo pinto el mono” (concentración e integración. Sobre 11 años)

Todos/as los/as participantes incluido el/la facilitadora, en círculo de pie o sentados. El facilitador comienza el juego diciendo “*Yo pinto el mono (esto acompañado de un gesto, no muy exagerado, pero notorio) la carita, las orejas, la nariz, etc...*” Este orden o forma da igual, puede decir: “*yo pinto el mono: los pelos*” y pasar al siguiente participante, darle más características a la cara es solo para confundir. En una primera vuelta, difícilmente los participantes descubrirán la forma correcta de *pintar el mono*, pero al poner atención o exagerar los gestos los facilitadores (si pueden haber dos en el juego, ideal; de no ser así, entregarle la explicación a uno de los participantes). Después del facilitador, el/la participante de su derecha, comienza con la misma frase: “*yo pinto el mono...!*” , si no hizo el gesto, el facilitador le dirá que está mal pintado el mono y pasan al siguiente.

La idea es que los participantes descubran como se *pinta bien el mono* ayudándoles con los gestos, exagerándolos descaradamente si es necesario, pero no se les debe frustrar con el hecho de no descubrirlo.

8.-“Un tío de los principios sólidos” (concentración e integración. Sobre 7 años)

En esta dinámica el facilitador comienza contando una historia simple, y dice: “*Mi tío es un señor de los principios muy sólidos, todo lo que es, hace, come o dice empieza con la letra...*” señala a un/a participante que debe elegir una letra y el facilitador comienza la historia con la letra señalada, por ejemplo, con M: entonces va diciendo, *mi tío se llama y señala a un/a participante, vive en y señala a otro/a...* Así hasta que alguno/a se equivoca y comienza otra vez la historia, siempre diciendo “*Mi tío es un señor de los principios muy sólidos, todo lo que es, hace, come o dice empieza con la letra...*” así hasta considerar un tiempo suficiente.

9.-“Los prisioneros” (integración y concentración. Niñ@s sobre 11 años)

Para esta dinámica se divide a los participantes en dos grupos (el segundo grupo con un participante más). El primer grupo representa a los “prisioneros”, quienes deben estar sentados en sillas en círculo. Una silla debe quedar vacía.

El segundo grupo representa a los “guardianes”, los que deberán estar de pie, atrás de cada silla sin tocar al “prisionero”. La silla vacía también tiene un guardián.

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

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

10.-“Me gusta mi vecino” (presentación, integración y concentración)

Todos los participantes se sitúan en círculo de pie y el facilitador al centro, pregunta a uno/a de ellos/as: “*Te gusta tu vecino?*” A lo que el participante responde “Sí”, “¿Cuál?”, pregunta el facilitador, el vecino mencionado y quien lo nombró cambiar de lugar, en ese lapso el facilitador debe ocupar el lugar de uno de ellos. Si lo consigue, quien quedó en el centro pasa a hacer las preguntas.

11.-“Su nombre y mi nombre es...” (Presentación, concentración e integración. Sobre 10 años)

En esta dinámica los participantes se ubican en círculo de pie, el facilitador comienza diciendo su nombre, quien está a su derecha dice el del facilitador y el de él, quien sigue dice los dos anteriores y suma el de él y así sucesivamente hasta dar la vuelta al círculo. Considerando las diferencias de edades se sitúa a los más pequeñitos junto al facilitador para que de todas formas participen, con menor dificultad.

12.-“Animales en pareja” (participación e integración)

Para esta dinámica se le entrega a cada participante un papel con el nombre de un animal, debiendo haber parejas de ellos. Si hay niños más pequeños se les puede decir lo que representarán. La idea es sólo haciendo el ruido y mímica del animal que les tocó puedan encontrar a sus parejas.

13.-“El pueblo manda” (concentración y participación)

En esta dinámica se les explica a los participantes que se les dará una indicación que ellos deben seguir, solo cuando la consigna sea correcta, por ejemplo “*El pueblo manda que se pongan de pie*”, entonces ellos lo deben realizar. Las órdenes deben ser rápidas y alternadas con consignas diferentes, por ejemplo “*el pueblo dice den vueltas por la sala*” en este caso quien lo realice, sale del juego.

14.-“Cocodrilo!” (integración y diversión)

En esta dinámica debemos marcar dos líneas paralelas en el piso (no mayor a un metro y medio), se divide a los participantes en dos grupos que se situarán a cada lado de las líneas (en filas indias, frente a frente), un niño voluntario será el cocodrilo, a la señal del facilitador, todos los niños deben cambiar de lado, cruzando las líneas, será el momento en que el cocodrilo debe atrapar a uno. El atrapado pasa a ser cocodrilo y entre los dos siguen atrapando niños al cruzar.

15.-“Pescar con las manos” (cohesión grupal)

Para esta dinámica necesitamos vendarles los ojos a los participantes, lo que se puede hacer con sus propios polerones. La idea es que todos, con cuidado, caminen por la sala, con las manos extendidas a media altura hasta que se topen con otra mano. Cuando uno de los integrantes de la pareja formada, se encuentra con otra mano, suelta la que llevaba tomada. Así se generan varios cambios de pareja y algunos niños pueden también estar todo el juego solos.

Se evalúa de forma simple, qué sintieron, les dio desconfianza, tomaron muchas manos, etc.

16.-“Los hermanos” (cohesión, participación e integración)

En esta dinámica los participantes se separan en parejas, luego se les invita a caminar, separados y libremente por la sala (o el patio) y se les indica que a la orden del facilitador se buscarán y unirán según las instrucciones “*Hermanos de pie*”, se buscan, juntan un pie y se agachan. La pareja que se agache último sale del juego.

17.-“Me pica aquí...” (presentación e integración)

En esta dinámica se ubican todos/as los/as participantes en círculo, de pie, el facilitador inicia la presentación diciendo “*Mi nombre es...y me pica aquí*” se rasca algún lugar del cuerpo. El/la participante de la derecha, dice el nombre del facilitador, donde le pica (con el gesto), su propio nombre y donde le pica y así sucesivamente hasta llegar al final.

18.-“Terremoto!” (participación e integración)

Se separa a los/as participantes en tríos, dos de ellos serán la casa y el otro el inquilino. La casa se toma de las manos y el inquilino queda al centro de los dos. Cuando el facilitador dice *Casa!* Los que lo son se separan y se mueven por la sala o el patio, depende del espacio, cuando dice inquilino es éste quien se mueve, a la orden de “*Terremoto!*” todos se desordenan. Y continúan, si están todos dispersos y se dice casa, se juntan las casas y así sucesivamente.

19.-“Los congelados” (cohesión, participación y colaboración)

Se dibujan en el patio delimitando el espacio, varios círculos de diferentes tamaños (con tiza). El facilitador les explica que deben cruzar por un lago congelado y que los círculos son hoyos, que quien los pise está automáticamente congelado. La forma de no caer al agua es ayudarse con los compañeros, dándose las manos, ayudándose a saltar, apoyándose en los otros, etc. Y la única forma de descongelar a quienes caen al agua es con un gran abrazo. Se cumple el objetivo cuando todos cruzan el lago, sin nadie congelado.

20.-“Me voy de viaje” (dinámica para cierre, participación y concentración)

En esta dinámica se ubican todos los participantes de pie en círculo. El facilitador comienza diciendo a quien está a su derecha: “*Me voy de viaje y te dejo un abrazo*” le da el abrazo, entonces quien recibió el mensaje, se lo pasa al de su derecha, repitiendo la frase y el gesto, al que además le agregará “un beso”, por ejemplo. Y así todos deben repetir la frase y los gestos desde el primero (el abrazo). Quien se equivoque sale del juego y se termina cuando queda uno (es opcional el dejarlo hasta que la despedida dio la vuelta al círculo).

21.-“La caja mágica” (participación y diversión)

En esta dinámica todos los participantes se ponen en círculo, agachados, con la cabeza entre las rodillas y se cubren la cabeza con las manos (si hay niños muy pequeños que les cueste mantener el equilibrio, pueden ponerse de rodillas). Antes de tomar lugar el facilitador les explicará que serán cajas mágicas, que él dará las indicaciones y todos deben realizarlas. Toman posición y el animador dice: “Se abre la caja mágica y salen motos!” entonces todos los participantes imitan las motos (sin correr, considerando las diferencias de edades). Luego de unos segundos el animador anuncia “Se cierran las cajas!” entonces todos vuelven a su posición inicial y así sucesivamente con diferentes opciones.

22.-“Cachipún gigante” (trabajo grupal, integración y diversión)

Se separa a los/as participantes en dos grupos y se les explica que este juego es como el Cachipún habitual, solo que gigante, porque jugarán todos juntos. La figura del papel se hará saltando extendiendo brazos y piernas (hay que cuidar el espacio, se puede sacar a los niños al patio), la piedra se hará adoptando una posición similar a la fetal agachados en el suelo y la tijera, con las manos extendidas al frente a modo de aplauso (sin doblar los brazos). Cada grupo decide la opción que elegirá y a la señal del facilitador cada grupo muestra su tirada. Se define el ganador tal cual el Cachipún normal.

23.-“Me llamo y me gusta” (presentación e integración)

En esta dinámica se ubican todos/as los/las participantes en círculo, puede ser sentados o de pie. El facilitador comienza con su nombre y una cosa que le guste: “*Mi nombre es x y me gusta cantar*”, quien está a su derecha repite y agrega su nombre y qué le gusta. Así hasta volver al primero.

24.-“Rompecabezas” (trabajo grupal colaborativo y de resolución)

Esta dinámica es conocida para el trabajo colaborativo de los grupos y necesitamos:

Cartón o cartulina para elaborar cinco rompecabezas iguales que formen cada uno un cuadrado. En cada caso, las piezas que forman el cuadrado son de diferentes formas, de modo tal que cada rompecabezas tiene piezas distintas, tres piezas cada rompecabezas. Y al menos 3 observadores que miren lo que pasa al desarrollarse la dinámica.

Pasos a seguir:

- a) Se preparan sobres con los rompecabezas según la cantidad de participantes, donde, en cada uno, están mezcladas las piezas que conforman los cinco rompecabezas.
- b) Se reparte un sobre por grupo. Cada grupo deberá completar un cuadrado.
- c) Se dan las diferentes explicaciones a los grupos: Ningún miembro del grupo puede hablar. No se pueden pedir piezas ni hacer gestos solicitándolos. Lo único que es permitido es dar y recibir pieza de los demás participantes.
- d) El facilitador indica que se abran los sobres y que tienen un tiempo límite de 5 minutos para armar el cuadro, y que las piezas están mezcladas.
- e) La dinámica termina cuando un grupo logra completar su cuadrado, o cuando se acaba el tiempo que se había establecido.

Una vez finalizado el ejercicio se hace una evaluación con ayuda de los observadores, cómo se sintieron, qué pasaba cuando no podían pedir piezas y veían que otro las tenía, etc.

25.-“Mensaje con interferencia” (concepto de comunicación y participación)

Esta dinámica debe realizarse en el patio. Se separa a los participantes en tres grupos de igual número. Luego se colocan en filas indias paralelas con un margen de separación de ojalá superior a un metro entre cada una.

La idea es que se le da a la primera fila un mensaje que debe transmitir a la otra fila de la orilla, mientras que la fila del centro hace el mayor ruido posible. A una indicación de inicio, todos comenzarán a gritar, porque quienes transmiten el mensaje deberán hacerlo, interrumpidos por los del centro y la última fila a su vez puede preguntar de qué se trata el mensaje. Luego de un tiempo corto, se detiene el juego y se pregunta qué fue lo que entendieron y cuál era el mensaje en realidad.

Se evalúa de forma sencilla la complejidad.

26.-“El mensaje” (concepto de comunicación)

En esta dinámica necesitamos tres voluntarios. Dos de ellos esperan afuera de la sala. Al que queda en la sala se le da un mensaje corto y claro escrito en un papel. Por ejemplo “Mañana nos juntamos en mi casa a las 8. Ponemos 1000 pesos cada uno”. Cuando este participante leyó el mensaje, pasa el segundo voluntario a quien se le debe transmitir el mensaje, pero sin hablar, entonces escribirá en la pizarra el mensaje, sin usar palabras solo dibujos, líneas o números. Entra el tercer voluntario y el segundo le explicará el mensaje escrito en la pizarra verbalmente. Finalmente se les dice cuál era el mensaje original y se evalúa de forma simple cómo les resultó transmitir el mensaje sin poder comunicarse efectivamente.

DINÁMICAS PARA NIÑOS/AS MENORES DE 11 AÑOS

27.-“La telaraña” (presentación)

Esta es una dinámica clásica de presentación, necesitamos una madeja de lana. El facilitador comienza presentándose y da una vuelta de la lana en su dedo y lanza la madeja a uno de los participantes, éste se presenta y arroja la madeja a otro. Así hasta que todos los participantes se han presentado.

28.-“La bolsa Mágica” (concentración)

Necesitamos una bolsa que no sea transparente y algunos artículos variados para poner dentro. La idea es que los niños adivinen lo que hay dentro sin ver. Van pasando de a uno, meten la mano en la bolsa y dicen lo que están tocando, por ejemplo un auto de juguete, una pelota, una cuerda, etc. La idea es ver quien adivina más cosas.

29.-“Tutti fruti” (participación y concentración)

Para esta dinámica todos/as los/as participantes deben sentarse con sus sillas en círculo, se les dice al oído una fruta a cada uno, solo tres (manzana, naranja, pera) de forma intercalada. El facilitador explica que él mencionará una fruta y quienes la tengan se cambian de lugar, mientras él ocupa una silla, quien queda de pie, pasa al centro. A la orden de tutti fruti, todos los participantes cambian de lugar.

30.-“jirafa y elefante” (concentración y participación)

Todos los participantes forman un círculo, el facilitador se coloca en medio y les señala como se realizan las figuras, cuando él señale a un niño/a y diga Jirafa: el niño/a señalado levanta ambos brazos y los que están a sus costados se agachan tomando sus tobillos. Si el facilitador señala a un niño y dice Elefante, éste pone su brazo extendido a la altura de su cara y los que están a sus costados abanicán sus manos a la altura de las orejas del niño/a en el centro. La idea es que le toque a todos los participantes y cuando comprendieron la dinámica se vaya haciendo con más rapidez. Se puede optar por hacer pasar al centro al que se equivoque y que pase a dirigir el juego.

31.-“Mi tío llegó” (integración y diversión)

- Todos los participantes de pie forman un círculo, el facilitador en el centro, les pide que repitan todo lo que él dice y hace, comenzando una canción: *“Mi tío llegó (los niños repiten) desde París...y me trajo para mí...un lindo volantín”* El facilitador hace el gesto de encumbrar volantín y sin dejar de hacerlo, vuelve a cantar la canción y agrega otro juguete (monopatín, pelota, etc.), todos los que pueda, hasta que se acaba o se forma una confusión.

32.-“El pato” (diversión e integración)

- Todos los participantes de pie forman un círculo, el facilitador en el centro, canta una canción, mientras realiza la mímica exagerando los gestos: *“Este es un pato, un pato con una pata (mueve un pie) un pato con las dos patas, un pato con una ala (brazo) un pato con las dos alas, un pato con la colita, un pato con el cogote (muestra su cuello con la mano, subiendo hasta el mentón).* A la segunda vez, todos los niños/as cantan y hacen la mímica, se va acelerando hasta que ya es muy difícil realizar los movimientos en orden.

33.-“Un animal particular” (diversión e integración)

- Todos los participantes de pie forman un círculo, el facilitador en el centro, les pide que repitan todo lo que él dice y hace, comenzando una canción: *“En la esquina me encontré (los niños repiten)un animal particular...que tenía la manito así (el facilitador hace el gesto de una manito chueca o lo que se le ocurra) y hacía cuik – cuik – cuik (todos saltan tres pasitos hacia la derecha) y hacía cuak – cuak – cuak (todos saltan tres pasitos hacia la izquierda)”* vuelve a cantar la canción y agrega otro gesto de otra parte del cuerpo, generalmente se termina cuando llega a distorsionar la lengua.

34.-“El patio de mi casa” (diversión e integración)

En esta dinámica los/as participantes se distribuyen libremente por la sala. El facilitador entonces canta una canción *"El patio de mi casa no es muy particular, se llueve y se moja igual que los demás...agáchate y vuélvete a agachar, con una agachadita no pares más"* La idea es que cada vez que menciona la palabra agáchate los participantes lo hagan y en caso de parar la canción, quedarse congelados"

35.-“Caminata dirigida” (concentración, diversión e integración)

Los/as participantes caminarán libremente por la sala, por un momento, luego el/la facilitadora les irán dando indicaciones: "Caminen como monos...ahora normal, pero lento...Caminen como flotando...etc. Todo no muy extenso, les sirve a los/as niñas para explorar las capacidades de su cuerpo y como actividad relajante.

36.-“El mosto” (diversión e integración)

Este es un baile tradicional del campo de Chile. Los facilitadores comenzarán bailando para que los participantes luego imiten los pasos, que son muy simples, acompañándolos de la canción: *"El mosto aquí, el mosto allá es un pacito, es un pacito por aquí y por allá"*. Se cambia de posición y se repite. Luego cada facilitador saca a bailar un niño/a y así sucesivamente hasta que todos/as están bailando.

37.-“Fútbol” (concentración, diversión e integración)

En esta dinámica, como los/as participantes son pequeños/as, la dinámica se realizará de la siguiente forma: se les explicará que jugaremos fútbol, sin salir de la sala, la pelota serán dos plumones u objetos pequeños, todos/as los/as participantes formarán un círculo, en número par, uno por medio quedarán sentados y los otros, también uno por medio, de pie. Los sentados son un equipo y los de pie el otro. El facilitador comienza a hacer pasar un plumón por cada equipo a la vez y estos deben pasarlo al compañero de al lado, mano a mano, hasta que llegue otra vez al facilitador, el primer plumón en llegar es un gol. Gana el primer equipo en hacer determinada cantidad de goles.

38.-“Los globos” (diversión e integración)

Se escogerán dos colores de globos, los que serán atados a un pie de cada participante formando dos equipos. La idea es que los participantes revienten los globos del equipo contrario solo usando los pies y gana el que revienta todos los globos del equipo contrario.

DINAMICAS VARIAS

39.- “Perdidos en la Luna”(trabajo grupal, resolución conflicto, estilos liderazgo)

Esta dinámica es ideal para identificar liderazgos, se debe trabajar con niños o adolescentes sobre los 16 años, también es muy buena para trabajarla con adultos.

Todos los participantes serán un grupo, idealmente se puede componer de hasta 30 personas.

Se les explica a los participantes que son un grupo de astronautas que debido a una emergencia debieron alunizar de manera forzosa a unos 300 kilómetros de la base lunar donde los esperaban. Si conocemos al líder natural del grupo, en este punto podemos anularlo en el juego, para que deje a otros tomar decisiones, por lo que diremos que él o ella se encuentra herido e inconsciente sin peligro de muerte y que deben llevarlo hasta la base. Las instrucciones son: deben ir todos los integrantes del grupo, no pueden separarse y deben cargar al herido llevando lo necesario para el viaje. Tendrán 15 minutos para organizarse. Se les entrega una lista de objetos que se salvaron del alunizaje. El desarrollo es:

Durante el alunizaje gran parte del equipo de la nave quedó dañado y, puesto que la supervivencia de la tripulación depende de que puedan llegar a la base lunar, los artículos más críticos deben ser escogidos para llevárselos o desechados. La tarea consiste en ordenar todos estos artículos de acuerdo con su importancia y utilidad para ayudarles a llegar a la base lunar. Deberán clasificar en la lista los artículos más necesarios, un 1 para el artículo más importante, un 2 para el que sigue en importancia y así sucesivamente con todos los artículos que se piensa llevar.

Se les da el tiempo indicado para que resuelvan y se organicen, cómo viajarán, qué cosas llevarán y cómo cargar al herido. Todo debe ser por consenso.

Una vez terminada esta parte, donde deben hacer la mímica del viaje, se hace el análisis de la dinámica.

Objetos encontrados en la nave

N	ARTÍCULOS	ORDEN QUE DEBERÍAN TENER
1	Dos recipientes con 100 Lts. de oxígeno	2 Básico y vital. No hay aire en la luna.
2	25 Lts. de agua potable	3 Muy importante. No se puede vivir mucho tiempo sin agua.
3	Un mapa de estrellas de la constelación lunar, el cielo visto desde la luna	4 Necesario para orientarse.
4	Diez cajas de píldoras alimenticias	5 Se puede vivir un tiempo sin comida.
5	Un aparato de radio FM (emisor-receptor) con batería solar	1 Importante para establecer comunicación.
6	Veinte metros de cuerda de nylon	6 Trasladarse sobre terreno irregular, atar, trepar...
7	Un botiquín de primeros auxilios con agujas hipodérmicas	7 Puede ser necesario tanto el botiquín como las agujas.
8	Un paracaídas de seda de nylon	8 Acarrear
9	Una barca inflable de salvamento	9 Cierta valor para protegerse o llevar cosas
10	Tres cohetes de señales luminosas	10 No hay oxígeno.
11	Diez pistolas del calibre 45	11 Podrían ser útiles para propulsión.
12	Una caja de leche en polvo	12 Necesita agua.
13	Una estufa portátil	13 La cara iluminada de la luna está caliente.
14	Una brújula (o Compás magnético)	14 Campo magnético lunar, diferente al terrestre.
15	Una caja de cerillas	15 No se pueden usar. No hay oxígeno.

Cuando llegan a su objetivo, se compara el listado de los participantes con el resuelto originalmente y se evalúa el desarrollo de la dinámica:

- ¿Ha dado mejor resultado la decisión grupal?
- ¿Ha sido difícil llegar a un consenso dentro del grupo?
- ¿Cómo se ha tomado la decisión grupal?
- ¿Alguien imponía su criterio personal?
- ¿Había conformismo y para evitar conflictos se evitaba la discusión?
- ¿Ha habido decisiones por mayoría, consenso o imposición?
- ¿Ha habido negociación y pacto? ¿Cómo se ha hecho?

- ¿Ha habido alguna idea discrepante de la mayoría que después haya resultado realmente más acertada?
- ¿Qué conclusiones podemos sacar de esta actividad para nuestro funcionamiento como grupo?

40.- “Cazar al ruidoso” (integración, concentración y diversión)

Para esta dinámica necesitamos tantos pañuelos como participantes.

Se les tapará a todos l@s niñ@s los ojos con pañuelos (si no los hay, puede hacerse con los mismos chalecos de los participantes), menos a un@ que será el ruidoso. El ruidoso se desplazará lentamente y haciendo distintos ruidos para que los otros lo puedan atrapar. Quien lo atrape pasa a ser el ruidoso.

41.- “Dibujo grupal” (participación)

Se hacen equipos según el número de participantes y el material que se disponga (se recomienda no más de 6 por equipo). Estos equipos se forman en fila, un equipo junto al otro, dónde el primero de cada fila tiene un plumón. Frente a cada equipo, a algunos metros se coloca un pliego de papel kraft. El juego comienza cuando el animador nombra un tema, por ejemplo "la ciudad", ante esa señal, el primero de cada fila corre hacia el papel de su equipo con el plumón en la mano y comienza a dibujar sobre el tema nombrado, en este caso "la ciudad", luego de unos 10 segundos el animador grita "ya" y los que estaban dibujando corren a entregar el plumón al segundo de su fila que rápidamente corre a continuar el dibujo de su equipo, así sucesivamente hasta que pasen todos los integrantes del grupo.

42.- “El topo y el saltamontes” (integración, diversión)

Necesitamos pañoletas para los ojos y los pies (si no hay para los pies se puede usar masking tape, lana, cinta, etc.)

Según el número de participantes se elige un topo, que será uno de los niños que tendrá los ojos vendados. Y los demás serán los saltamontes a los que se les atará los pies juntos, cosa que para jugar deban saltar.

A la orden del facilitador los saltamontes comienzan a saltar por la sala o patio y el topo solo siguiendo los ruidos debe atraparlos. Pueden cambiar de lugar si atrapa a alguno, pueden unirse los topos o pueden salir del juego, es adaptable.

43.- “Las herraduras del caballo” (participación grupal)

Se separa al grupo en grupos de a 4 integrantes aproximadamente. Se coloca una silla por cada grupo y herraduras, que pueden ser tapas o trozos de papel, según como sean las patas de las sillas. Las herraduras deben estar distribuidas cerca de las patas de las sillas.

Se elige uno de los integrantes de cada grupo, se le vendan los ojos y se les da unas vueltas para desorientarlo, luego, debe gatear hasta la silla que le corresponde para herrar a la silla, todo guiado solo por las indicaciones de los compañeros. Gana quien lo haga más rápido y pueden cambiar de participante.

44.- “Se murió Chicho” (animación)

Se colocan todos los participantes en círculo. Un participante 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 se murió chicho al de su derecha, llorando igualmente y con gestos exagerados. Se continuará la secuencia hasta que termine la rueda.

Puede iniciarse otra rueda; pero cambiando la actitud. Por ejemplo, asustado, nervioso, borracho, alegre, etc. El que recibe la noticia deberá asumir la misma actitud que el que la dice o se puede variar, a que cada quien puede ir modificando la emoción al recibir y dar la noticia.

45.- “Calles y avenidas” (integración y diversión)

Esta dinámica es ideal para grupos grandes, desde 8 años hacia arriba. Todos los participantes deben ubicarse en filas paralelas, idealmente de 8 o 10 integrantes cada una, de un total de 4 filas.

Se debe dejar dos voluntarios fuera de las filas, uno será el gato, el otro el ratón. Se les indica que todos deben estar de frente al facilitador y tomarse de las manos, esta posición en “Avenida”, cuando se les indica “Calle” giran hacia su derecha y se toman de las manos con el que este a su lado. Se les hace practicar un par de veces y cuando ya dominan el movimiento, el gato y el ratón comienzan a perseguirse por entre los participantes. El facilitador define el ritmo del juego alternando a momentos entre calles y avenidas. Se pueden ir cambiando los jugadores que se persiguen, así como el facilitador que da las indicaciones.

46.-“Ali Baba y los 40 ladrones” (concentración y diversión. Mayores de 13 años)

Esta dinámica requiere de concentración y es difícil comprender las instrucciones para niños pequeños. A veces es más simple mostrarla que explicarla.

Todos los participantes deben ubicarse en círculo. El facilitador comienza una canción junto con un movimiento, por ejemplo: levanta repetidamente los brazos al ritmo de la canción “*Ali baba y los 40 ladrones*”. Cuando termina la canción y el movimiento, quien está a su derecha, solo él, comienza a repetir (canción y movimiento). Pero el facilitador termina la canción y comienza otra vez, con un nuevo movimiento.

El juego es secuencial, cuando el facilitador termina el de su derecha comienza a copiar y cuando este termina, comienza quien sigue, pero el facilitador no ha dejado de hacer en ningún momento movimientos. Al avanzar en el círculo, cada participante debería estar haciendo un movimiento diferente.

47.- “El rosal” (imaginación. Relajación, cohesión grupal)

Esta dinámica requiere de implementación. Debemos disponer de un espacio calmado, de mantas o alfombras para que los participantes pueden acostarse en el suelo, música de relajación, inciensos, velas, cualquier cosa que invite a la relajación. Así como la voz adecuada del facilitador para dirigir la dinámica.

Se les invita a relajarse, a acomodarse como más les guste extendidos en el suelo...deben comenzar a relajar el cuello, bajar por los brazos, las piernas, etc. Una introducción de percepción del cuerpo...Todo debe ser en mucha calma, sin apresurar el proceso.

Una vez que se ha logrado la relajación se les invita a imaginar un bello lugar, el que ellos deseen, puede ser bosque, desierto, playa, ciudad, etc. Entonces, en ese bello lugar, deben imaginar un rosal y recordarles que no hay absurdos, porque puede ser que aquellos que imaginaron playa, piensen que ahí no se dará un rosal, no importa es su espacio y su imaginación.

Se les invita a imaginar su rosal, con flores o sin ellas, con espinas o sin ellas, con más rosales alrededor o solo, de raíces grandes o pequeñas, expuestas o no....etc.

Luego lentamente se vuelve al proceso de percepción del cuerpo, a que de a poco comiencen a abrir los ojos, a sentir su respiración, etc.

La dinámica se analiza desde la perspectiva de las personalidades, las diferencias, los colores, la importancia de la familia (rosales con grandes raíces), o de la independencia (rosales aislados), etc.

48.- “La cuncuna gigante” (participación, diversión y cohesión)

Se separa a los participantes en dos grupos y con ellos se forman dos filas donde se enfrentan el primero de cada fila, a una distancia un poco mayor a un metro. El último de cada fila llevará una “cola”, idealmente un pañuelo metido en un bolsillo (para que sea fácil sacar). La idea es que cada cuncuna, sin soltarse debe intentar quitarle la cola al equipo contrario, solo el primero de cada fila puede tomar el pañuelo del otro, pero nunca deben soltarse los demás participantes.

49.- “La banca” (colaboración grupal, organización)

En esta dinámica debemos trazar dos líneas paralelas en el piso, puede ser con tiza o masking tape, con una separación no mayor a 25 centímetros.

Todos los participantes se ubican en fila, sin orden alguno, dentro de las líneas trazadas. Una vez ubicados se les indica que deberán organizarse según edad, por ejemplo. Si son de edades similares, puede ser por fecha de nacimiento o por orden alfabético según nombres, etc.

La idea es que sin salir de las líneas puedan organizarse para ordenarse según lo solicitado. Deberán ayudarse a pasar por sobre los otros, o acomodarse como puedan para conseguir el objetivo.

Si son muchos participantes se pueden hacer más filas.

50.-“La alfombra” (colaboración grupal, organización, resolución)

Para esta dinámica necesitamos alfombras pequeñas o en su lugar papel café (papel kraft, trozos de cartulina, cartón forrado, etc. Cualquier cosa donde los participantes se puedan parar).

Se separa a los participantes en sub grupos de 6 integrantes aproximadamente. Se sitúan sobre una “alfombra” y se les indica que sin salir de la alfombra donde están parados, deben darla vuelta organizándose lo mejor que puedan. Se le puede agregar dificultad y decirles por ejemplo que deben hacerlo sin hablar.

51.-“Pobrecito gatito” (diversión, cohesión grupal)

En esta dinámica elegiremos un voluntario. Todos los participantes deben sentarse en círculo y permanecer quietos. Entonces el voluntario (si no lo hay comienza el facilitador) imitando a un gato deberá pasear por entre los participantes, maullando de manera lastimera y exagerada. Cuando se apoye en las rodillas de algún participante, éste deberá decirle tres veces “Pobrecito gatito!”, acariciándolo sin reírse. El que se ríe pasa a ser el gato.

52.-“La viejita pasó” (comunicación, concentración, diversión. Mayores de 12)

Para esta dinámica se ubican todos los participantes en círculo de pie. El facilitador debe tener algo que simule un bastón, puede ser un palo de escoba o cualquier otro. A parte, puede explicarles a uno o dos participantes el secreto de la dinámica para que puedan apoyarlo.

El facilitador, simulando ser una viejita, comenzará a caminar por entre los participantes del círculo contando una historia, lo que se le ocurra *“Iba hoy en la mañana a prepararme un tecito y vi que no tenía azúcar y salí a comprar...permiso”* le dice a otro participante (cuando pide permiso hace un gesto, por ejemplo cambiar el bastón de mano), a lo que otro de los que sepan la dinámica dirá *“Y la viejita pasó!”*. A quien le entregó el bastón continuará la dinámica, cuando diga permiso, sabremos si la viejita pasó o no, por el gesto. De igual forma entrega el bastón, la gracia es que el gesto se vaya exagerando si no logran descubrirlo.

53.-“El cartero” (diversión e integración)

En esta dinámica todos los participantes se ubican en círculo, sentados o de pie. El facilitador al centro les indica que él dirá *“Ha llegado carta”* y ellos preguntarán *“para quién!”* entonces él dirá por ejemplo, *“para todos los que tengan zapatillas!”* los que lleven puestas zapatillas deberán cambiar de lugar, el facilitador ocupará un lugar, quien quede sin puesto será el cartero e indicará otra característica dentro del grupo que permita continuar.

54.-“Las cajas mágicas” (diversión e integración)

Se ubican todos los participantes en círculo, se les indica que serán cajas mágicas y a la orden del facilitador, se abrirán simulando ser lo que se les dice. Para formar la caja, los participantes se ponen en cuclillas (como en posición fetal) y el facilitador les dice: *“Se abren las cajas y salen motos!”*, por ejemplo. Luego que todos realizan lo que se les dice, el facilitador indica que se cierran las cajas y así sucesivamente.