

Anexo 6: Dinámicas de participación:

1. un hombre de principios

I. OBJETIVO: ANIMACION

II. DESARROLLO:

Todos los participantes se sientan en círculo. El coordinador 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 y/o da una prenda. Después de un rato se varía la letra. Deben hacerse las preguntas rápidamente.

Cide. (1990). Ilustración un hombre de principios. Tomado de: Técnicas participativas para la educación popular.

2.

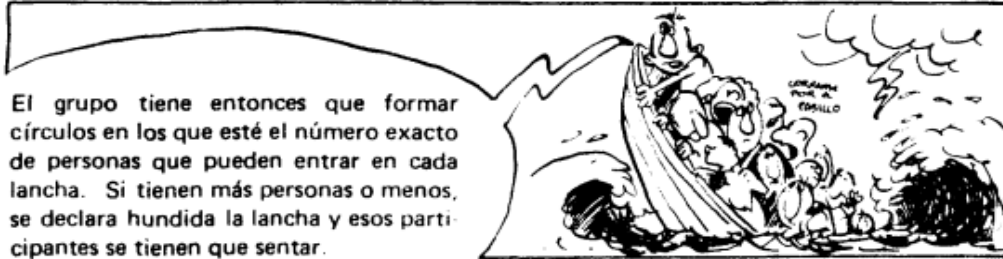
las lanchas

(El número de participantes es indefinido; se recomienda un mínimo de 15)

I. OBJETIVO: ANIMACION,

II. DESARROLLO:

Todos los participantes se ponen de pie. El coordinador entonces, cuenta la siguiente historia:



El grupo tiene entonces que formar círculos en los que esté el número exacto de personas que pueden entrar en cada lancha. Si tienen más personas o menos, se declara 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



RECOMENDACIONES:

- Debe darse unos cinco segundos para que se formen las lanchas, antes de declarar los hundidos.
- Como en toda dinámica de animación, deben darse las órdenes rápidamente para hacerla ágil y sorpresiva.

Cide. (1990). Ilustración las lanchas. Tomado de: Técnicas participativas para la educación popular.

3.

mar adentro-mar afuera

I. OBJETIVO: ANIMACION

II. DESARROLLO:

Todos los participantes se ponen de pie. Puede ser en círculo o en una fila, según el espacio que se tenga y el número de participantes. Se marca una línea que representa la orilla del mar, los participantes se ponen detrás de la línea.

Cuando el coordinador dé la voz de mar adentro, todos dan un salto hacia adelante sobre la raya. A la voz de mar afuera todos dan un salto hacia atrás de la raya. Debe hacerse de forma rápida, los que se equivocan salen del juego.



Animación 1.30

Cide. (1990). Ilustración mar adentro – mar afuera. Tomado de: Técnicas participativas para la educación popular.

4.

esto me recuerda

I. OBJETIVO: ANIMACION, CONCENTRACION

II. 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.



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

Cide. (1990). Ilustración esto me recuerda. Tomado de: Técnicas participativas para la educación popular.

5.

cuento vivo

I. OBJETIVO: ANIMACION, CONCENTRACION.

II. 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.



III. RECOMENDACIONES:

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.

Cide. (1990). Ilustración cuento vivo. Tomado de: Técnicas participativas para la educación popular.