



Manual de Recursos

JUNIORS 
Moviment biocesa

Usted es libre de:

copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra

Remezclar — transformar la obra

Bajo las condiciones siguientes:



Reconocimiento — Debe reconocer los créditos de la obra de la manera especificada por el autor o el licenciador (pero no de una manera que sugiera que tiene su apoyo o apoyan el uso que hace de su obra).



No comercial — No puede utilizar esta obra para fines comerciales.

Entendiendo que:

Renuncia — Alguna de estas condiciones puede no aplicarse si se obtiene el permiso del titular de los derechos de autor

Dominio Público — Cuando la obra o alguno de sus elementos se halle en el dominio público según la ley vigente aplicable, esta situación no quedará afectada por la licencia.

Otros derechos — Los derechos siguientes no quedan afectados por la licencia de ninguna manera:

- Los derechos derivados de usos legítimos u otras limitaciones reconocidas por ley no se ven afectados por lo anterior.
- Los derechos morales del autor;
- Derechos que pueden ostentar otras personas sobre la propia obra o su uso, como por ejemplo derechos de imagen o de privacidad.

Aviso — Al reutilizar o distribuir la obra, tiene que dejar bien claro los términos de la licencia de esta obra.

Edita: Juniors Moviment Diocesà.

Colabora: Secretaria Diocesana d' Animació.

- Valencia, Abril 2012.

índice

Índice	Página
Motivación	2
Cómo se estructura	3
DANZAS: Clasificación, división y creación de danzas.	4
JUEGOS: qué son y clasificación.	6
TALLERES: qué son y clasificación.	8
DINÁMICAS GRUPALES: qué son y clasificación.	9
Materiales y recursos	10
Bibliografía	15
Agradecimientos	16

motivación

1. MOTIVACIÓN PARA REALIZARLO

Juniors Moviment Diocesà, desde la Secretaría Diocesana de Animación ha iniciado la elaboración y recopilación de toda una serie de recursos para ponerlos al servicio de todos los Centros Juniors.

En Juniors M.D. evangelizamos a nuestros niños, adolescentes y jóvenes desde un Proyecto Educativo propio (PEJ) que a todos integra. Todos conocemos la necesidad de formación que requerimos los educadores, pero muchas veces ésta queda relegada a temas de crecimiento espiritual y a la animación de actividades, pero poco a la formación en dinamización de las mismas o en diferentes recursos que puedan completar nuestra tarea educativa.

Y es por ello, que movidos para fortalecer y enriquecer la animación en el tiempo libre, nuestras actividades, campamentos, convivencias y un sin fin de actividades más, un grupo de educadores Juniors se ha puesto manos a la obra para recopilar, redactar, mostrar, grabar... diferentes danzas, juegos, talleres y dinámicas grupales.

Este material no contiene solo danzas o talleres, sino una pequeña formación sobre las danzas, cómo componer unas nuevas, cómo clasificarlas..., juegos y su tipología y talleres, no sólo como recursos manuales, sino que se les ha dado un significado y un uso a cada uno de los talleres hechos, para intentar que todo esté acorde al Proyecto Educativo Juniors (PEJ), y formen parte íntegra de nuestras programaciones y se empleen como forma también de acercar el mensaje de Jesús a nuestros niños, adolescentes y jóvenes.

Pero este manual es de todos, así que ayúdanos a enriquecerlo, manda tus danzas, juegos o talleres a creaccio@juniorsmd.org.

Secretaria Diocesana de Animación

estructura

2. CÓMO SE ESTRUCTURA

Este manual como bien se ha indicado anteriormente pretende dotarnos a todos los educadores juniors de un formación básica en animación y es por ello que se ha dividido en cuatro bloques según el tema a desarrollar.

Estos cuatro bloques son:

2.1. DANZAS

2.2. JUEGOS

2.3. TALLERES

2.4. DINÁMICAS GRUPALES

danzas

2.1. DANZAS

¿Qué son?

Las danzas suelen ser un mero juego o recurso que usamos para animar los tiempos libres en nuestros centros o en actividades de Zona o Vicaría pero en realidad, podemos sacarles mucho más partido y conseguir diferentes objetivos con ellas. Para esto, es conveniente tener un amplio repertorio de danzas y saber cómo y cuándo debemos usar cada una de ellas.

¿Para qué sirven las danzas?

También podemos emplear las danzas antes de comenzar una actividad y buscar alguna que tenga relación con el tema a trabajar, así seguro que cambia la perspectiva que tenían antes de comenzar, incluso su estado de ánimo. Por tanto observan la reunión, formación... con otra actitud y otra forma de reaccionar ante las formaciones.

Otro caso donde se aprecia la unión entre danza y educación, es a la hora de bendecir una mesa. Se trata de un acto en el que sin una canción y a veces una serie de movimientos, sería muy difícil de conseguir entre los niños la atención y el respeto que deben mantener en la mesa.

Clasificación

La recopilación de danzas presentada está clasificada en tres grupos atendiendo al momento en el que podemos usar cada danza:

- **“Danzas de calentamiento”**: son danzas fáciles, conocidas por la mayoría del grupo y en las que sus participantes no se han de involucrar demasiado. Deben ser sencillas de ejecutar y fáciles de recordar.
- **“Danzas de mantenimiento”**: son aquellas que implican un grado mayor de dificultad y que se pueden usar cuando ya hemos realizado alguna danza de calentamiento con el grupo.
- **“Danzas de resolución”**: son aquellas que se usan para terminar la sesión. Han de ser las más animadas, en las que más se grita o se hace más el ridículo.
Cómo podemos observar esta es una clasificación general que como buenos educadores juniors debemos saber adaptar a nuestro grupo.

Creación de danzas

¿Qué es esto? ¿Crear danzas? Ya sabemos que las danzas tienen una validez pedagógica, pero haciendo a un lado la teoría, ¿somos capaces de ponerlo en práctica? ¿En qué situaciones con nuestros niños podemos inculcarles esa educación? ¿Dónde encuentro esas danzas educativas, pedagógicas y que a la vez sigan siendo lúdicas?

Ahí es donde entra la figura del animador/a y su creatividad. Es la persona que tiene que configurar nuevas danzas con mensaje educativo a partir de las danzas que más éxito tengan entre sus niños y jóvenes; de los movimientos que repiten con más facilidad y de las melodías que se le guardan en la memoria; a partir de todos esos elementos.

Por ejemplo no hace falta que todo sea invención, también es válido unir danzas ya creadas. Se puede crear un menú sano: empezamos con la danza vamos por el campo veo un gusanito, como muestra de comida basura; seguimos con la danza de la taza, para poner la mesa antes de empezar; luego la del tallarín, como fuente de energía de hidratos de carbono y acabamos con la de la fruta para recordar su importancia.

Así que por último, es obvio que se puede transmitir un mensaje constructivo, la cuestión es mirar lo que nos rodea y dar rienda suelta a la imaginación. Eso sí, no sin olvidar, que es para niños, por tanto no se puede perder los ritmos pegadizos, palabras que se repiten y pasos fáciles de aprender. **¡ÁNIMO!**

juegos

2.2. JUEGOS

¿Qué son?

El juego es una actividad que se utiliza en general para la diversión y el disfrute de los participantes pero en muchas ocasiones es un recurso que podemos usar como herramienta educativa.

Clasificación

En esta recopilación encontraremos multitud de juegos clasificados según su uso habitual para que nos sea más fácil encontrar el juego que busquemos, pero podemos usar casi cualquier juego en cualquier momento.

- **“Juegos de presentación”**: Este tipo de juegos, como su nombre indica, sirven para presentar a un grupo de personas que no se conocen propiciando un primer acercamiento de una manera sencilla y divertida. Suelen preceder a otras actividades cuya duración es mayor. También se llevan a cabo al iniciar una convivencia, una acampada o un curso.
- **“Juegos de veladas”**: La velada es una actividad que busca momentos de reunión, convivencia y comunicación. En estos juegos se relacionan técnicas de expresión y animación, haciendo que los participantes muestren una actitud activa en la realización.
- **“Juegos de exterior”**: Son todos aquellos en los que es necesario un espacio amplio para realizarlos, esto implica que exigen una mayor actividad física y pueden tener muchas variantes.
- **“Juegos de noche”**: En este tipo, la oscuridad es protagonista, ya que con la luz del día pierden sentido. Suelen ser del tipo escondite y pillar (cárcel, banderas,...), también podemos optar por integrar la luz (rally de luces y sonidos, tótem,...) y en la mayoría de los campamentos se realiza “la noche de terror”.
- **“Juegos cooperativos”**: Son juegos en los que la colaboración entre participantes es un elemento esencial. Ponen en cuestión los mecanismos de los juegos competitivos, creando un clima distendido y favorable a la cooperación en el grupo. Pretenden que todos tengan posibilidades de participar, y en todo caso, de no hacer de fa exclusión/discriminación el punta central del juego. Evitan el estereotipo del “buen” a “mal” jugador, en cuanto que todo el grupo funciona como un conjunto en el que cada persona puede aportar diferentes habilidades y/o capacidades.
- **“Juegos de afirmación”**: Son aquellos juegos en los que tiene un papel prioritario la afirmación de los participantes como personas y del grupo como tal. Ponen en juego los mecanismos en que se basa la seguridad en sí mismo, tanto internos (autoconcepto, capacidades,...) como en relación a las presiones exteriores (papel en el grupo, exigencias sociales,...).
- **“Juegos de confianza”**: Son, en su mayor parte, ejercicios físicos para probar y estimular la confianza en uno mismo y en el grupo. Pretende fomentar las actitudes de solidaridad para prepararse para un trabajo en común, por ejemplo para una acción que pueda suponer riesgos, o un trabajo que suponga un esfuerzo creativo.

- **“Juegos de distensión”**: Son juegos que fundamentalmente sirven para liberar energía, hacer reír, estimular el movimiento,... en el grupo. El movimiento y la risa actúan en estos juegos, como mecanismos de distensión psicológica y física en todas sus interrelaciones. Los juegos de distensión pueden tener diferentes finalidades: “calentar” al grupo, tomar contacto entre los participantes, romper una situación de monotonía a tensión, en el paso de una actividad a otra, o como punto final de un trabajo en común.

- **“Juegos de conocimiento”**: Son aquellos juegos destinados a permitir a los participantes en una sesión o encuentro, conocerse entre sí. Se trata de lograr un grado más en la presentación, llegando poco a poco a un conocimiento más profundo y vital.

- **“Juegos de comunicación”**: Son juegos que buscan estimular la comunicación entre los participantes e intentan romper la unidireccionalidad de la comunicación verbal en el grupo en la que normalmente se establecen unos papeles muy determinados.

Estos juegos pretenden favorecer la escucha activa en la comunicación verbal y por otra parte, estimular la comunicación no-verbal (expresión gestual, contacto físico, mirada,...), para favorecer nuevas posibilidades de comunicación.

- **“Juegos de resolución de conflictos”**: Son juegos en los que se plantean situaciones de conflicto, o que utilizan algún aspecto relacionado con éstas. Unos hacen hincapié en el análisis de situaciones conflictivas, otros en los problemas de comunicación en el conflicto, en las relaciones poder/sumisión, en la toma de conciencia del punto de vista de los otros, etc. Aportan a las personas y al grupo elementos para aprender a afrontar los conflictos de una forma creativa.

- **“Juegos ambientales”**: Son juegos que tienen como objetivo:

- Concienciar y sensibilizar sobre el medio ambiente global o local y su problemática.
- Ofrecer conocimientos para lograr una comprensión del medio y sus problemas.
- Potenciar una actitud de valoración e interés por el medio ambiente y motivación para la acción dirigida a su mejora y protección.
- Crear aptitudes para determinar y resolver los problemas ambientales.
- Animar a participar en las tareas destinadas a su solución.

talleres

2.3. TALLERES

¿Qué son?

Los talleres son una herramienta que tenemos los educadores juniors para realizar actividades o como complementos de las mismas.

Son realizados con las manos con o sin ayuda a herramientas.

Los talleres se realizan no solo en los colegios, sino también en nuestros centros juniors. Van encaminados a mejorar la educación, el desarrollo de la motricidad, la coordinación, el trabajo en equipo, etc.

¿Para qué sirven los talleres?

Sirven para desarrollar la creatividad personal, para adquirir destreza, para desarrollar las habilidades del niño o del joven. Permite despertarles cierto interés por nuevos materiales, mejoran la concentración, así como que se divierten y evitan que se aburran, tal vez con este medio, los educadores podamos llegar mejor a nuestros chavales en la evangelización. Así que los emplearemos para motivar acerca de un tema antes de trabajarlo, o después para concluir, para hacer partícipe al equipo, para crear esa identidad propia, para unir.

Además de que esta actividad nos permite obtener un objeto producto del esfuerzo, es un buen momento para compartir con ellos, hablar de forma más distendida, etc.

Consejos para realizar talleres

Para poder realizar talleres, necesitamos:

- Un espacio despejado en donde trabajar. Si es una mesa, deberemos cubrirla con periódicos o bolsas para evitar que se manche.
- Tener todos los materiales necesarios al alcance.
- Si empleamos pinceles, moldes... tenemos que recordar que después de emplearlos, los lavaremos. Además taparemos las pinturas para evitar que se sequen y poder volverlas a emplear.
- Evitar desperdiciar materiales, aprovechar todo al máximo.
- Emplearemos también ropa vieja, o un delantal para poder trabajar con comodidad, sin importar si se mancha o se ensucian.
- Es importante que valoremos todo el trabajo que el niño, o joven realice para motivarlo y que siga esforzándose para mejorar con su habilidad manual.
- Además recuerda que las manualidades son un obsequio, un regalo que debemos aprovechar como educadores cristianos en la misión que tenemos encomendada.

2.4. DINÁMICAS GRUPALES

¿Qué son?

Las dinámicas grupales son un instrumento que posibilita el intercambio de experiencias. Permiten conocer mejor a las personas. Implica además un desarrollo de habilidades de expresión y de transmisión, lo que repercute gratamente en la capacidad comunicativa.

El encuentro que se da en las dinámicas grupales, favorece el diálogo y la generación de climas de confianza y aceptación, lo que hace que sea de buena ayuda a la formación de una escucha crítica, de sentimientos de empatía.

Clasificación

Existen varios tipos de dinámicas grupales, dependiendo de los objetivos que se pretendan conseguir.

Estos son:

- **Dinámicas de presentación:** Buscan crear un acercamiento basado en la confianza de los participantes, sirven para romper barreras, para romper el hielo y las tensiones del primer momento de los grupos nuevos. Permiten que todos los participantes sean tomados en cuenta y se presenten. Estas sirven para presentar a todos los componentes del grupo, para aprender sus nombres lo más rápido posible, así como gustos, experiencias y otros datos que pueden resultar interesantes acerca de las personas que forman el grupo con nosotros.
- **Dinámicas de conocimiento de sí mismo:** Permiten a los participantes conocer sus propias características ya sean emocionales, psicológicas, o cognitivas. En algunas ocasiones sirven para darlas a conocer al resto.
- **Dinámicas de formación de grupos:** Permite formar grupos de acuerdo a criterios previamente definidos. También sirven para, de manera amena y lúdica, formar grupos al azar y así crear confianza y relaxo.
- **Dinámicas de estudio y trabajo:** Facilitan un intercambio de ideas y el análisis de ciertos contenidos. Fomentan la argumentación, la síntesis, las conclusiones y la toma de decisiones.

3.1. DANZAS

Para hacerlo más visual tenéis un video de cada danza con la letra como subtítulo y una pequeña explicación de cómo realizarla al inicio de los mismos vídeos.

Además poseemos un documento independiente con la letra de cada una de las danzas.

Así que os emplazamos a que entréis en los diferentes enlaces y veáis las danzas y las podáis utilizar.

RALLYE DE CREACIÓN DE DANZAS

Se trata de que cada grupo al finalizar el juego pueda crear una danza con unos condicionantes que han ido consiguiendo a lo largo del rally.

Antes de comenzar se forman diferentes grupos (el número ideal serían 5 o 6 participantes por grupo) y a cada grupo se le entrega una caja. En el interior de esa caja tienen 6 componentes de una danza: un tema, un tipo de danza, una finalidad, una coreografía (un gesto que ha de aparecer en la danza creada), una letra (tres palabras que deben aparecer en la danza) y un ritmo, pero los participantes no saben cuáles son.

Junto a la caja se les da un itinerario con las distintas pruebas que tienen el nombre de notas musicales, cada grupo tiene un orden distinto de notas exceptuando algunas que coinciden por ser pruebas conjuntas. En cada punto de prueba habrá un pentagrama con la nota musical de esa prueba, no el nombre (así tendrán al menos que reconocer las notas en un pentagrama para saber donde han de dirigirse). Una vez superada cada prueba se le ofrece al grupo cambiar un determinado componente de su danza por otro conocido que le ofrecerá el educador, por ejemplo si superan la prueba "SOL" se les ofrece cambiar la coreografía desconocida que tienen en su caja por unos nuevos pasos a elegir de una lista de coreografías, pueden aceptar el cambio o conservar su coreografía.

Además, el personaje Afonía puede detener a un grupo y obligarles a superar un reto, si no lo superan les cambiará uno de sus componentes por otro más complicado.

Al final de todas las pruebas tendrán en su caja los condicionantes con los que han de crear una danza.

Existen pruebas que realiza cada grupo aisladamente con el educador que lleva esa prueba y otras que son conjuntas, las realizan todos los grupos a la vez.

PRUEBAS:

- Individuales:

- **RE (temas):** Cada equipo ha de crear un juego de presentación (modificando una danza, variantes de otros juegos de presentación o algo completamente inventado). Se puede grabar el juego para tenerlo como recurso.

- **LA (ritmos):** Han de crear una historia en el que los distintos acontecimientos se puedan enlazar o representar con danzas (tipo musical).

- **FA (letras):** El grupo escoge una danza y la han de representar con cinco estados de ánimo diferentes.

- **Conjuntas:**

- **DO (objetivos):** Todos los participantes se colocan en círculo. El educador introduce un objeto (que pueda ser pasable fácilmente, cojines, pelotas, esterillas...) y le asigna un nombre. Este objeto se va pasando entre todos los participantes, cada participante ha de decir el nombre con el que el educador ha bautizado el objeto en el momento de pasarlo a otra persona. Cuando todas las personas del círculo han pasado el objeto se ha de repetir el ciclo en el mismo orden. En un momento se introduce otro objeto con otro nombre y que ha de seguir un ciclo de pases distinto al anterior. Poco a poco, se van introduciendo más objetos con más nombre y diferentes ciclos.

Cuando alguien se equivoque (diga mal el nombre, se lo pase a la persona equivocada o no coja el objeto que le pasan) será eliminada y el ciclo de pases se sigue realizando saltándose a esa persona. Cuando sólo queden integrantes de un mismo grupo ese será el ganador y será el primero en elegir de la lista de objetivos para la danza y sucesivamente por orden de eliminación.

- **SOL (coreografías):** Consiste en realizar una carrera de relevos en las que irán por parejas "en carretilla", en el recorrido tendrán en el suelo platos de plástico con flanes que han de comerse para poder seguir avanzando. El equipo que llegue antes a la meta podrá elegir primero la letra para su danza.

- **SI (tipo):** Un mini furor entre grupos.

- **MI (caracterización):** Como prueba final les ofrecemos disfraces que puedan ayudar al desarrollo de su danza. Situamos la caja con todos los objetos para la caracterización en un punto central y situándose cada grupo a la misma distancia de la caja. Cada grupo elegirá a un miembro que será disfrazado con las prendas que el resto del equipo va consiguiendo. Solo un miembro del grupo puede dirigirse a la caja a la vez, y solo puede coger un objeto por viaje. El tiempo es limitado, al acabarse cada equipo hace una presentación del personaje que han creado, el miembro al que han disfrazado. El que mejor haga esta presentación se le permite quedarse con la totalidad de los objetos conseguidos, y al resto solo con algunos y cada vez menos.

En este punto a los grupos se les deja un tiempo para que preparen su danza que ha de incluir todos los componentes que tiene su caja. Pasado este tiempo se la representaran al resto de grupos.

NOTA: Se pueden crear cajas con componentes demasiado complicados, si esto sucede se puede usar a Afonía para facilitárselo en algún momento.

Ejemplos de los componentes:

- * **Temas:** patos, leones, comida, clips...
- * **Objetivos:** libre, para introducir una ambientación, para adquirir un hábito, para irse a dormir, para pedir silencio/atención....
- * **Tipos:** circulo dinámico, por parejas, de mantenimiento, aumento progresivo...(Vistos durante el curso)
- * **Coreografía:** tumbarse en el suelo, repetir un paso 5 veces, tocar a 3 personas diferentes a la vez, ponerse de rodillas...
- * **Letras (grupos de 3 palabras):** pipas, cacahuetes, pistachos; guitarra, cantante, vestido; leche, vaso, galleta; ventana, cristal, cerrar....
- * **Ritmos:** se graban o bien se dicen en el momento.

3.2. JUEGOS

Podréis encontrar para cada uno de los tipos de juego clasificados anteriormente, un ejemplo de los mismos para que podáis emplearlos y adaptarlos a vuestros grupos.

Encontraréis un documento en formato pdf para cada uno de los juegos y al concluirlos, los podremos recopilar en un mismo documento.

Cada juego se presentará en una ficha como la que se muestra a continuación:

Fichas

En dichas fichas podemos encontrar el título del juego y la tipología del mismo, los objetivos, así como la edad de los participantes a los que va dirigido, la duración. También se puede ver el material necesario para su realización y una breve explicación del desarrollo del juego. Y si hubiese alguna variante del mismo también se indicaría.

TÍTULO/TIPO

OBJETIVOS

PARTICIPANTES

DURACIÓN

DESARROLLO

MATERIALES

VARIANTES

3.3. TALLERES

Encontraréis cada uno de los talleres que se vayan realizando con un formato común a todos ellos. Cada taller que se vaya realizando se irá colgando de manera individual, ya que cada centro puede elaborar los suyos propios y enviarlos y hacerlos extensibles a todos los miembros del movimiento.

Cada taller se presentará en una ficha como la que se muestra a continuación:

Fichas

En las fichas correspondientes a cada taller podemos encontrar el nombre del taller, el uso que podemos darle para integrarlo en nuestras actividades, la dificultad (numeración del 1 al 5, siendo el 1 la mínima dificultad y 5 la máxima, pero con paciencia todos se pueden realizar). También se puede ver el material necesario para su realización y una breve explicación del desarrollo del taller y las imágenes con los pasos.

NOMBRE

USO

DIFICULTAD

DURACIÓN

MATERIALES

DURACIÓN

VARIANTES

IMÁGENES DE LOS PASOS

3.4. DINÁMICAS DE PRESENTACIÓN

Encontraréis cada una de las dinámicas grupales con un mismo formato.

Cada ficha de cada dinámica se colgará de manera individual, y encontraréis un documento en pdf para cada una de ellas.

Cada dinámica se presentará en una ficha como la que se muestra a continuación:

Fichas

En dichas fichas podemos encontrar el título de la dinámica y la tipología de la misma, los objetivos, así como la edad de los participantes a los que va dirigido, la duración. También se puede ver el material necesario para su realización y una breve explicación del desarrollo y las reglas de la misma. Y si hubiese alguna variante, también se indicará.

TÍTULO/TIPO

OBJETIVOS

PARTICIPANTES

DURACIÓN

DESARROLLO

MATERIALES

VARIANTES

bibliografía

■ www.marianistas.org

■ www.eljuegoinfantil.com

■ www.tiempolibre.org

■ www.manualidadesya.es

■ www.imanualidades.com

■ FUERTES, Mariano (2006). *Taller de danzas en la animación*. CCS.

■ FERNÁNDEZ RUBÍ, Marisa (2010). *Taller de danzas y coreografías*. CCS.

■ BOHERA, Carme (2009). *Taller de manualidades*. Parragón.

■ Materiales de animación propios de JEA.

agradecimientos

Queremos agradecer especialmente al equipo de educadores que de manera desinteresada llevan tres años trabajando en este proyecto que hoy ve la luz y que implicados y comprometidos desean ayudar a mejorar los recursos que podemos aplicar en nuestros centros.

Queremos también agradecer a todos aquellos centros que seguro que emplearán estos materiales, a aquellos que seguro colaborarán con nosotros en el envío de danzas, talleres, etc. Y a aquellos que nos permiten enlazar y utilizar vídeos realizados de manera ajena y que nosotros hemos complementado con las fichas.

Por último queremos reconocer a todas aquellas personas que confiaron en nosotros para emprender este emocionante proyecto.

GRACIAS

¡¡¡JUNIORS, SIEMPRE UNIDOS!!!