

Dinámicas para crear un ambiente agradable y seguro en el grupo

San Salvador, El Salvador, enero 2010



HORIZONT₃₀₀₀

ORGANIZACIÓN AUSTRIACA DE COOPERACIÓN PARA EL DESARROLLO

FUNDESYRAM, considera que el desarrollo debe ser concebido como un proceso global y complejo que involucra múltiples dimensiones articuladas entre sí, por lo que se requiere un esfuerzo para desarrollar un enfoque sistemático. Es por ese motivo que su propósito como institución es *"ser una Institución facilitadora de la participación ciudadana organizada, para promover la innovación tecnológica, la diversificación productiva bajo enfoque orgánico y con ello la transformación del territorio, en la cual los actores locales conjuntamente con los gobiernos municipales conducen sus propios procesos de superación de la pobreza con un enfoque de seguridad alimentaria; integrado de cadenas agro empresariales de valor y la responsabilidad social empresarial, que se convierten en los motores del crecimiento y el desarrollo humano sostenible, con equidad de género en el espacio territorial donde se desenvuelven"*; para lo cual FUNDESYRAM trabaja en función de cuatro ejes estratégicos:

- 1) ORGANIZACIÓN Y PARTICIPACIÓN CIUDADANA CON EQUIDAD DE GÉNERO.
- 2) DESARROLLO ECONÓMICO LOCAL SUSTENTABLE ORGÁNICO.
- 3) MANEJO DEL AMBIENTE Y LA VULNERABILIDAD.
- 4) DESARROLLO DE LA MUJER Y LOS JÓVENES.

FUNDESYRAM desde 1999 con el apoyo de Horizont3000, DKA y la Cooperación Austriaca para el Desarrollo llegan a la conclusión, que el occidente de El Salvador, en especial el departamento de Ahuachapán es uno de los municipios con más pobreza y más abandonado en cuanto a prestación de servicios por el gobierno y la cooperación. Y para ser parte de la solución plantea que el enfoque metodológico y los principios de trabajo que FUNDESYRAM ya había implementado en Chalatenango y el oriente del país, puede contribuir a superar esta situación y se decide iniciar el trabajo de desarrollo integrado en Tacuba, para lo cual se delimito la micro región Tacuba, que en éste caso incluye 12 de los 14 cantones de Tacuba, un año después en el 2000, se delimita y trabaja en otra micro región, la micro región Puxtla integrada por los territorios de los Municipios de Santo Domingo de Guzmán y San Pedro Puxtla, así como en dos cantones de Guaymango; luego en el 2002 se amplía el territorio de trabajo al extender operaciones en los municipios de Apaneca, Concepción de Ataco, Jujutla y Guaymango en el occidental departamento de Ahuachapán, denominándosele a este territorio como micro región Centro-Sur, éste avance en la cobertura de territorio fue posible gracias al apoyo de una nueva entidad cooperante, el Socorro Popular Francés, conocido como SPF. En éstas tres micro regiones han complementado los apoyos para fortalecer la experiencia de desarrollo territorial integrado orgánico, gracias también al apoyo de la Unión Europea, CRS Café, ACRA, GGASEL, MAOES, ACISAM, BSI, CARITAS Austria, Proyectos Solidarios, Manos Unidas y FIA.

Revisión Bibliográfica: Karla y David Alas.

Diseño, diagramación e ilustración • Raul Lemus (Beyond Graphics).

Imprenta • Impresiones.

Tiraje • 500 ejemplares.

Los contenidos de ésta publicación pueden ser utilizados o reproducidos total o parcialmente, siempre y cuando se cite la fuente.

San Salvador, enero de 2010.



FUNDESYRAM

Dinámicas para crear un ambiente agradable y seguro en el grupo



San Salvador, El Salvador, enero 2010

CON EL APOYO DE

 **Cooperación Austríaca
para el Desarrollo**

GGASEL
Grupo Gestor para la Agricultura
Sostenible en Laderas

 **acra**
cooperiamo lo sviluppo


SECOURS
POPULAIRE
FRANÇAIS

Indice



Parte 1. Introducción.....	3
Parte 2. Dinámicas para crear un buen ambiente en el grupo.....	5
2.1. ¿Cómo soy?.....	8
2.2. Cóctel de presentación.....	10
2.3. El puente.....	12
2.4. La cadena delicada	14
2.5. Respuesta rápida.....	16
2.6.¿Quién sobrevive en el túnel?	18
2.7. La reunión de los globos	20
2.8. El oso dormido	22

Parte 1

Introducción

Las dinámicas de grupo para el aprendizaje se fundamenta en las teorías del aprendizaje que explican como se constituyen los significados y como se aprenden los nuevos conceptos, de acuerdo a las corrientes europeas del aprendizaje basadas en la acción consideran que el sujeto es activo, es por eso que se puede afirmar que los conceptos no se aprenden sino que se reconstruyen y se van internalizando;

esto complementado con las corrientes del procesamiento de la información que consideran que las

representaciones guían la acción y que los estados mentales tienen intencionalidad. Monografias.com, trabajo 5 y 13.

"Dinámicas de Grupo" sirven de apoyo para el aprendizaje y su efectividad va a depender de la persona que la ejecute.

Las investigaciones realizadas en el campo de la dinámica de grupo han permitido establecer un cuerpo de normas practicadas, útiles para

facilitar y perfeccionar la acción de los grupos. Estas técnicas constituyen procedimientos fundados científicamente y suficientemente probados en la experiencia. Estas experiencias son las que

permiten afirmar que una técnica adecuada tiene el poder de activar los impulsos y las motivaciones individuales y de estimular tanto la dinámica interna como la externa, de manera que las fuerzas puedan estar mejor integradas y dirigidas hacia las metas del grupo.

Estas pueden ser utilizadas en forma complementaria, integrándose recíprocamente en el desarrollo de una reunión o actividad de grupo.



¿Cómo y cuándo utilizar las dinámicas de grupo?

Quien se propone utilizar las técnicas o dinámicas de grupo debe conocer previamente los fundamentos de la Dinámica de Grupo, para esto se sugiere considerar las siguientes recomendaciones.

- Antes de utilizar una técnica de grupo debe conocerse suficientemente su estructura, su dinámica, sus posibilidades y sus riesgos.
- Debe seguirse en todo lo posible el procedimiento indicado.
- Las técnicas de grupo deben aplicarse con un objeto claro y bien definido.
- Las técnicas de grupo requieren una atmósfera cordial y democrática.
- En todo momento debe existir una actitud cooperante.
- Debe incrementarse en todo lo posible la participación activa de los miembros.
- Los miembros deben adquirir conciencia de que están en el

grupo y por ellos mismos. Sentir que están trabajando en "su" grupo.

- Todas las técnicas de grupo se basan en el trabajo voluntario, la buena intención y el juego limpio.
- Todas las técnicas de grupo tienen alguna finalidad implícita.

Comencemos a conocer diferentes dinámicas de integración al grupo como paso previo a la construcción del equipo de trabajo.



Es importante destacar que éste es un **DOCUMENTO DE TRABAJO** que tiene el objetivo de fomentar la reflexión crítica sobre el tema planteado, pues se ha considerado importante y necesario hacer acopio del saber global expuesto en el ciberespacio o en la literatura especializada para que jóvenes, mujeres y hombres de las organizaciones y de las comunidades donde trabaja FUNDESYRAM no sean marginados del proceso formativo / educativo fundamentado en el conocimiento, pues como menciona Contreras Pinto "No hay conocimiento humano que no implique una acción, para afirmar el significado de su contenido explícito, sea para negarlo. Tampoco hay una acción humana que no tenga como antecedente y/o producto un conocimiento." Como producto de este proceso de aprendizaje se tendrá la oportunidad en el ámbito local de participar en la construcción un mundo mejor en armonía con el ambiente para las presentes y futuras generaciones.

Parte 2

Dinámicas para crear un buen ambiente en grupo

Para crear un ambiente dinámico, agradable y seguro en mi grupo es necesario tomar en cuenta las tres necesidades que una persona tiene cuando interactúa con otros:

- No sentirse un extraño.
- No sentirse aburrido.
- Sentirse aceptado.

Se recomienda el uso de actividades o dinámicas diseñadas para satisfacer cada una de ellas, las cuales se clasifican de la siguiente manera:

A) Dinámicas para aprender nombres:

Usar el nombre de las personas es una forma de honrar su dignidad, así que comienza cada reunión donde hay personas nuevas con una actividad de este tipo.

¿Has llegado a una reunión, miras a alguien, se te hace familiar la cara pero no recuerdas su nombre, incluso lo has saludado pero te da pena preguntarle su nombre?

En éstas dinámicas, por medio de la repetición o la acción, automáticamente memorizas los nombres de tus compañeros, investigaciones han descubierto que si usas el nombre de la persona a quien acabas de conocer de 2 a 4 veces lo recordarás, por ejemplo:

¡Hola, soy Juan!

¡Y yo **Susana**!

Mucho gusto, **Susana**. (*Primer uso*).

¿Qué te ha parecido la reunión, **Susana**? (*Segundo uso*).

Me ha gustado mucho, Juan...

Bueno **Susana**, ha sido un placer... (*Tercer uso*).



Haber usado el nombre de la persona recién conocida tres veces seguidas nos da una alta posibilidad de retención.

B) Dinámicas rompe hielos:

La gente recuerda lo que hace primero o lo que hace mejor en una reunión, por esta razón la forma en que se comienza o desarrolla una reunión es tan importante, muchas personas no abren una reunión con una presentación; simplemente van directo al grano, es por eso que es necesario desde el principio tomar en consideración el uso de rompe hielos para abrir y mantener a las personas interesadas desde el principio, Ventajas del uso de rompe hielos en reuniones.

Les ayuda a conocerse mejor.

El rompe hielos ayuda a conocer algún detalle más personal, esto ayuda al grupo a comprenderse y estar preparados para lo que sigue del programa.

Para eliminar preocupación.

El rompe hielo que ayuda a mantener a las personas tanto física como mentalmente dentro del salón.

Relacionado con el tema.

Es un rompe hielo que nos ayuda a darle una introducción al tema que se tratara en la reunión.

Como energizante:

Rompe hielos que se utilizan principalmente en medio de una reunión cuando el contenido del programa es muy pesado y las mentes de las personas empiezan a divagar.



C) Dinámicas de afirmación:

Las actividades de afirmación son muy importantes para la salud de un grupo; están diseñadas para motivar a los miembros a expresar su aprecio por los demás, facilitar el elogiara otros y concentrarse en las características positivas de sus compañeros, a muchas personas se les dificulta el decir cumplidos debido a las inseguridades que sienten en sus propias vidas o al entorno cultural.

Las personas que rara vez reciben afirmaciones frecuentemente están a la defensiva; son cínicas, apáticas y amargas.

Para ayudarte a dirigir mejor éstas dinámicas o juegos te recomendamos el uso del acróstico: AVED que a continuación te detallamos:

Para ayudarte a dirigir mejor éstas dinámicas o juegos te recomendamos el uso del acróstico: AVED que a continuación te detallamos:

A

AGRUPACIÓN: Antes de explicar el juego, ponlos en la agrupación y formación que necesitas para el juego; ya sea todos en un grupo grande formando un círculo, o 6 grupos de 6 personas cada uno etc., de ésta manera estarán listos para escuchar la explicación del juego y estar listos para la acción.

V

VOZ: Tu mejor estrategia para entusiasmar y motivar es tu propia voz y tu manera de explicar el juego. Invítales a participar con tu tono de voz fuerte clara.

E

EXPLICACIÓN: La explicación del juego deberás hacerla tomando en cuenta los aspectos visuales y ensayo del juego o la dinámica que estés utilizando.

1. VISUAL: Aunque es molesto llevar un rotafolio o pizarra al área de juego, valdrá la pena el tiempo y la molestia que ahorrarás en no tener que contestar muchas preguntas porque no entendieron.

No insistas en usar solamente palabras. Únicamente el 33% de la población aprende con solo oír, otro 33%, de la población son visuales y necesita que lo dibujes o hagas un diagrama en la pizarra para entender.

Utiliza unos voluntarios para hacer una pequeña demostración.

2. ENSAYOS: El último 33%, no entenderán hasta después de una práctica, porque su estilo de aprendizaje es el tacto, la participación directa.

Así que, haciendo una explicación audible, visualizada, demostrativa y una primera ronda de práctica, se garantizará un 100% de comprensión, cosa que ayudará a realizar tu juego con todo éxito.

D

DIRECCIÓN: En la medida que puedas, debes participara para mantener el entusiasmo y reflejar la ética, ya que aprenderán de tu ejemplo más que de tus palabras.

Utiliza un participante (si tienen la madurez) u otro adulto como réferi de seguridad para velar por la seguridad de los participantes y asegurar el cumplimiento de cualquier medida de seguridad necesaria.

Modifica el juego a tu gusto, combina varios para tener tu propia creación. Ten la libertad de adecuar el juego en el momento que creas que se necesita, antes, durante o después de él.

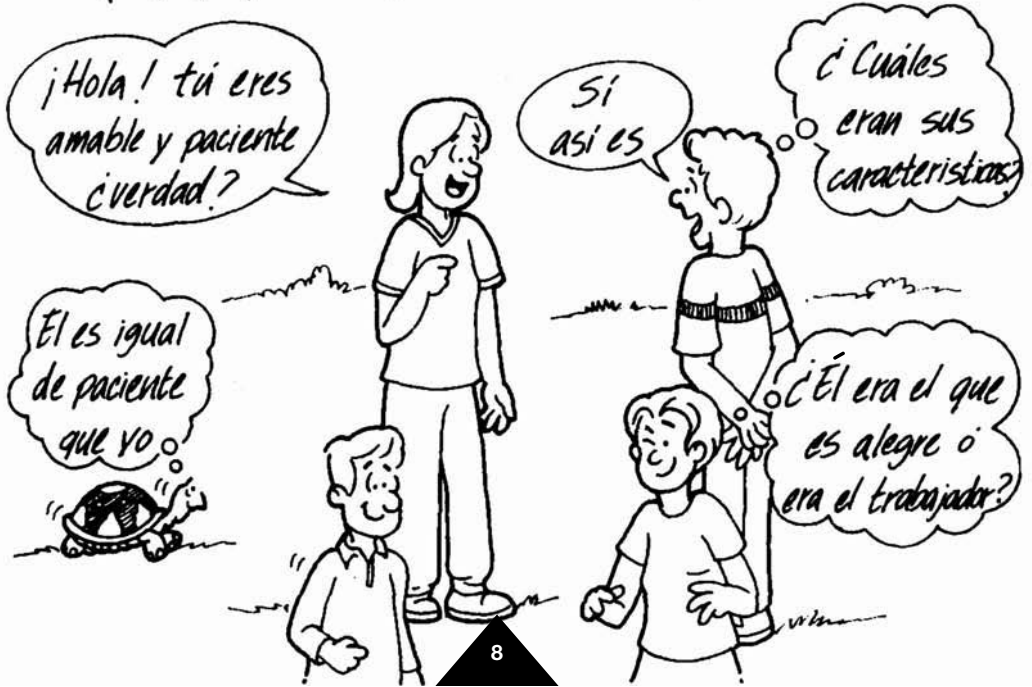
Para evitar que el juego llegue a un punto de saturación, debes realizarlo hasta que se hayan divertido, pero antes de que se hayan aburrido.

2.1. ¿Cómo soy?

Duración aproximada: 30 minutos.

Materiales:

Media cartulina por participante, cinta adhesiva o un seguro (gacilla, imperdible) por participante y un lápiz por participante.



Descripción:

El objetivo del juego es que el resto del grupo conozca cinco cualidades que cada participante considera que tiene.

Notas para el director del juego:

1. Insísteles a los participantes que respondan la pregunta con adjetivos o cualidades que ellos sienten que tienen. Además, pídeles que escriban su respuesta de una manera clara y legible ya que el resto de sus compañeros leerá lo que anotaron.
2. Cuando los participantes están buscando a quién decirle sus características, procura que ningún participante se quede fuera del juego.

Instrucciones para los participantes:

1. Tomen una cartulina, un seguro (imperdible) y un lápiz por participante.
2. En la parte de arriba de la cartulina escriban con letras grandes: "¿Cómo soy?" y debajo de la pregunta escriban con letra legible 5 palabras positivas (cualidades) que los describan, por ejemplo: trabajador, comprensivo, risueño, platicador, amigable, etc.
3. Cuando terminen de escribir sus cartulinas, pídanle a un compañero que con el seguro les coloque la cartulina en la espalda.
4. Durante los siguientes 10 minutos, en silencio muévase alrededor del salón para que lean las respuestas a la pregunta "¿Cómo soy?" que escribieron en la cartulina sus demás compañeros.
5. Transcurridos los 10 minutos, despréndanse la cartulina de la espalda, formen un círculo y coloquen los cartelones en el centro de éste.
6. Durante los siguientes 10 minutos, muévase alrededor del salón y al toparse con un participante díganle las características que se acuerden que tenía en la espalda, Repitan el procedimiento hasta que por lo menos les hayan dicho a dos participantes sus cinco características y dos participantes les hayan dicho a ustedes sus cinco características.

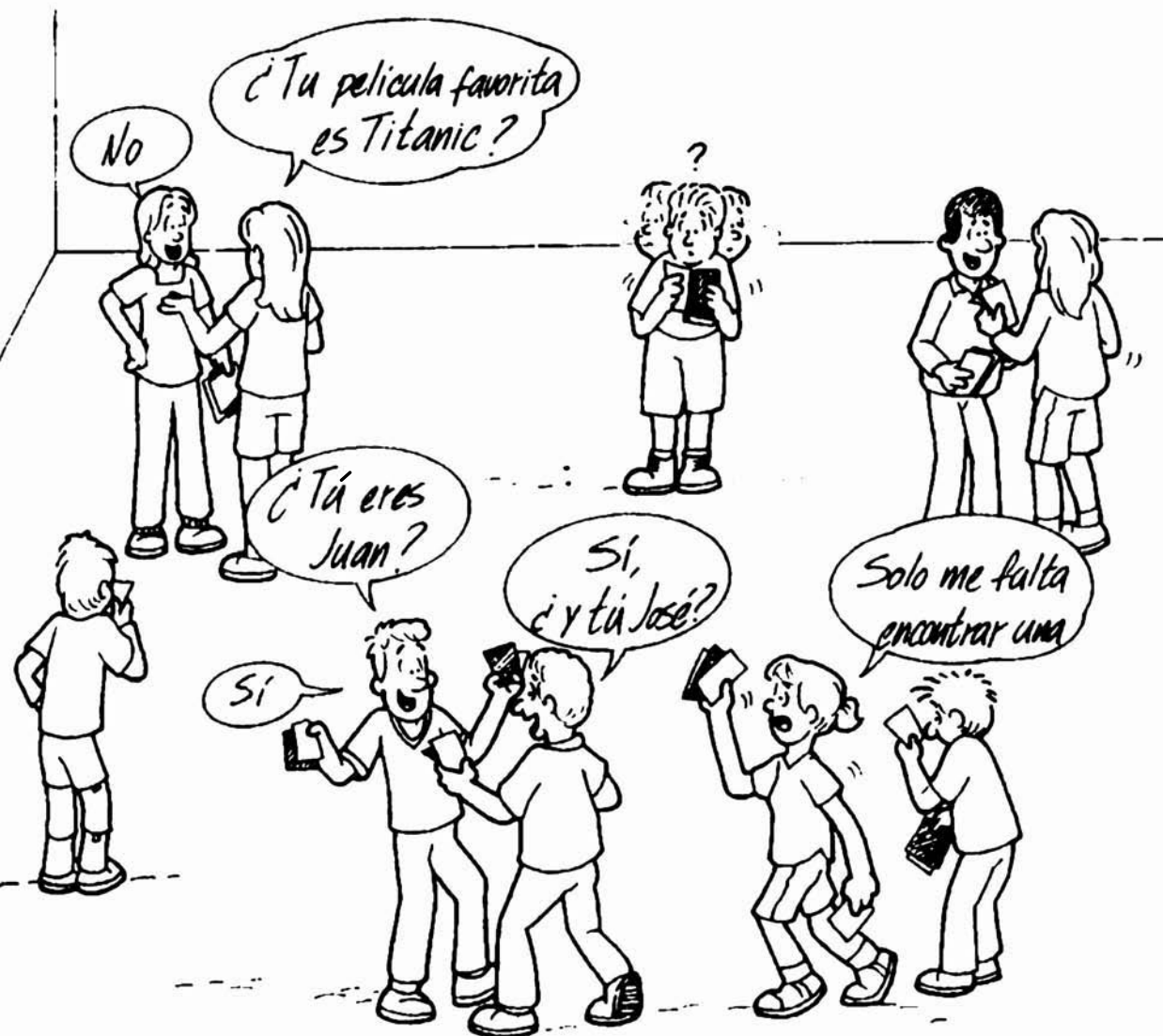
Variaciones:

1. En lugar de ir de en uno en uno diciendo las características, los participantes deberán formar parejas o cuartetos para decirle a cada miembro sus cinco características.
2. Para hacer el juego mucho más profundo, en lugar de enumerar solo cualidades también los participantes pueden incluir características negativas (defectos), siempre con el enfoque en que todos tenemos faltas y todos estamos en proceso de crecer y mejorar a través del poder de Dios en nuestras vidas.

2.2. Cóctel de presentación

Duración aproximada: 45 - 60 minutos.

Materiales: Un juego de pedazos de cartulina (4x6 pulgadas aprox.) de cuatro colores diferentes para cada participante.



Descripción:

Con el fin de crear interacción, cada persona escribe datos personales en tarjetas que luego serán mezcladas y buscadas a través de preguntas para completar nuevamente su juego personal.

Notas para el director del juego:

Si quieres puedes cambiar los datos que se tienen que escribir en las tarjetas, conforme a tus necesidades.

Instrucciones para los participantes:

1. Tomen un juego de tarjetas vacías por participante.
2. Escriban en las tarjetas, lo más legibles posible, los siguientes datos:
 - Primer color:** Nombre.
 - Segundo color:** Un libro o película favorita.
 - Tercer color:** Un lugar o país que le gustaría conocer.
 - Cuarto color:** Un pasatiempo favorito.
3. Después de un tiempo prudencial el director del juego recogerá las tarjetas y las mezclará. Luego cada persona recibirá 4 tarjetas (sin importar la mezcla de colores). En caso de recibir su propia tarjeta cámbiela por otra.
4. Una vez que tenga las cuatro tarjetas en la mano, cada persona busque a los dueños de cada una de las tarjetas y al mismo tiempo trate de recuperar su propio juego de tarjetas. Deben devolver las tarjetas por medio de preguntas; por ejemplo: "¿Es su pasatiempo favorito montar a caballo?"
5. Los participantes que vayan completando sus juegos siéntense en el piso o colóquense fuera del grupo.
6. Una vez que todos terminen, el director del juego reunirá al grupo y cada uno se presentará oficialmente basándose en lo que se escribió en sus tarjetas.

2.3. El puente

Fuente:	Técnicas participabas para la educación popular, Tomo I; Alforja.
Duración aproximada:	10-15 minutos.
Materiales:	Un juego de pedazos de cartulina (4x6 pulgadas aprox.) de cuatro sillas firmes o cartones (suficientemente grandes para que quepan los pies) o papel grueso.

Descripción:

Es una competencia donde el equipo ganador será el primero en llevar el puente hasta la meta.

Notas para el director del juego:

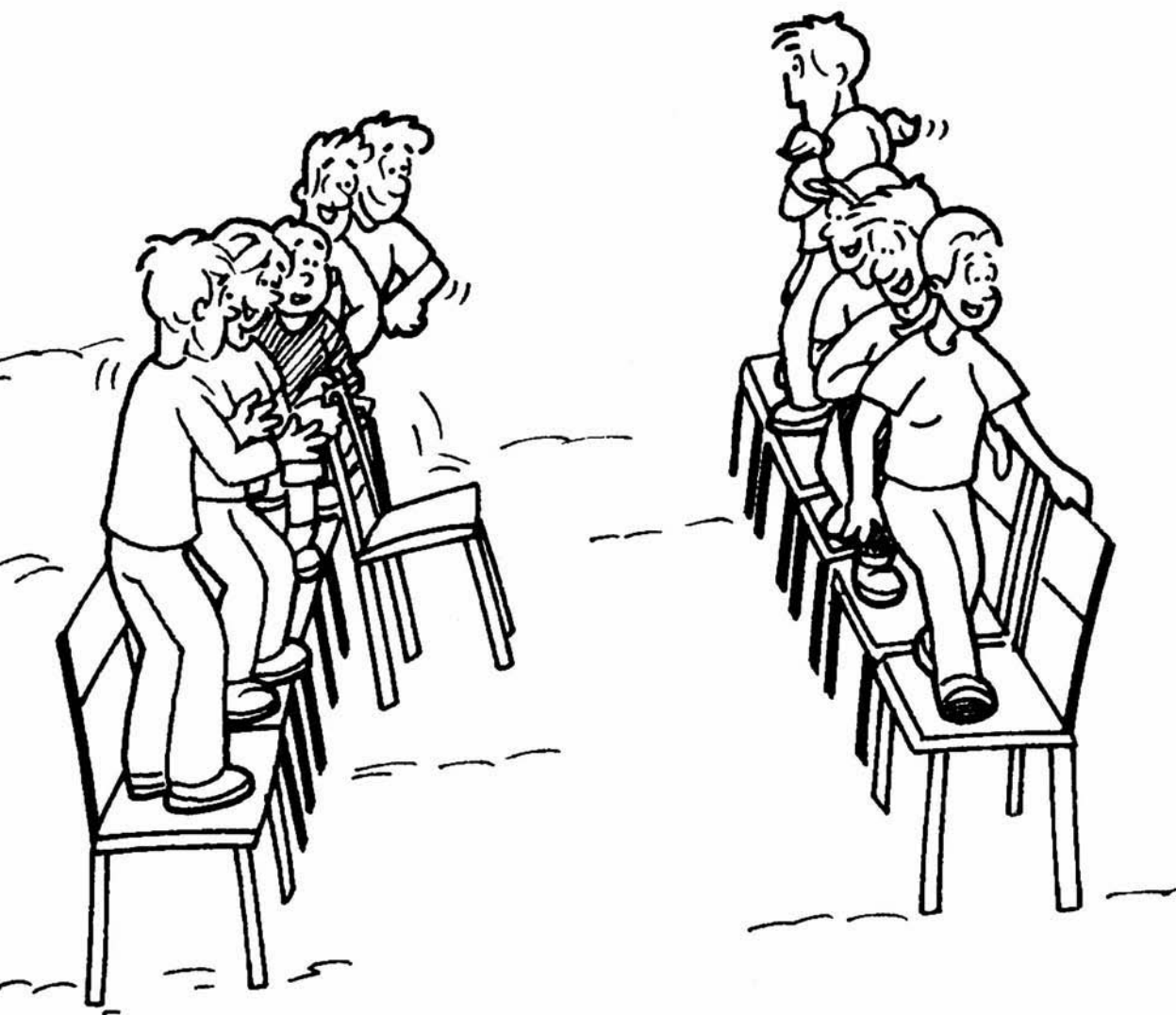
Marca una meta y agrega una silla extra al final de cada fila, la cual va a estar desocupada.

Instrucciones para los participantes:

1. Formen dos equipos con el mismo número de integrantes cada uno.
2. Coloquen las sillas o cartones en dos líneas paralelas con una buena distancia de separación y súbanse cada uno en una silla o cartón.
3. El último jugador tome la silla desocupada y pásela a su compañero, y éste al siguiente, y así sucesivamente, hasta llegar a manos del primero.
4. El primer jugador coloque la silla en el suelo, súbase en ella y la fila completa avance un lugar, quedando así una silla desocupada al final. Repitan este procedimiento hasta que lleguen a la meta.
5. Durante todo el juego no se preocupen en ver quien gana, sino en trabajar en equipo y en no caerse.

Medida de seguridad:

Es muy importante que cuentes con sillas que no se resbalen, que soporten el peso de una persona y si son de las que llegan a doblarse, que no se colapsen.



W E N

2.4. La cadena delicada

Fuente: Qué tal si jugamos... otra vez, Guillermo Brown. Usado con permiso.

Duración aproximada: 20 - 30 minutos.

Materiales: Un bolígrafo o marcador delgado con su respectiva tapa para cada uno de los participantes.

Descripción:

Cada jugador se presenta y establece "conexión" con el jugador de a la par, sosteniendo un bolígrafo o marcador con la punta de sus dedos.

Notas para el director del juego:

Este es un juego muy útil para comenzar actividades en las que es necesario escribir mucho y en las que cada participante tiene en su poder un bolígrafo o marcador.

Instrucciones para los participantes:

1. Colóquense en un círculo, mientras que el director del juego les entrega un bolígrafo a cada uno.
2. Un voluntario del grupo preséntese diciendo su nombre y datos personales; luego extienda la mano donde tiene su bolígrafo o marcador hacia otra persona del grupo.
3. Esta segunda persona reciba el marcador con el dedo índice de la mano, y juntos sostengan el marcador haciendo presión entre ambos dedos.
4. La segunda persona repita el procedimiento, y así sucesivamente hasta que todo el grupo haya formado una cadena unida por bolígrafos sostenidos con los dedos.



- Una vez terminadas todas las presentaciones, la última persona comience a decir el nombre de la persona que le extendió su bolígrafo, y así se invertirá el proceso mientras van rompiendo la cadena sin dejar caer los bolígrafos.

Medidas de seguridad:

Ten a la mano una buena cantidad de bolígrafos o marcadores con tapa, puesto que usarlos sin ella puede ser peligroso. Instruye al grupo para que cada cual mantenga la cara alejada de la punta del bolígrafo.



2.5. Respuesta rápida

- Fuente:** Quicksilver, Karl Rohnke & Steve Butler. Usado con permiso.
- Duración aproximada:** 30-40 minutos.
- Materiales:** Una pelota o cualquier objeto que pueda ser pasado alrededor del círculo.

Descripción:

Este es un juego en donde los participantes, además de divertirse aprenden algo nuevo. Es un juego en el que mientras van pasando una pelota alrededor del círculo, una persona en particular debe contestar una pregunta específica antes de que llegue la pelota de nuevo a sus manos.

Instrucciones para los participantes:

1. Siéntense formando un círculo y una persona al azar colóquese en el centro.
2. La persona del círculo comience el juego cerrando los ojos, y el resto del grupo comience a pasar la pelota alrededor del círculo. Mientras están pasando la pelota alrededor del círculo, la persona del centro piense en una pregunta o en una categoría.
3. Cuando la persona del centro tenga lista la pregunta, diga: "¡Paren!", y abra los ojos. La persona que tenga la pelota en sus manos al momento de parar, será a la que le hará la pregunta.
4. Una vez teniendo a la persona para retar, la persona del centro haga su pregunta. El reto consiste en nombrar un número específico de cosas de una categoría determinada. Por ejemplo, nombrar cinco carros de marca extranjera, nombrar siete ríos del mundo, nombrar todos los planetas del sistema solar, nombrar cuatro tipos de nudos, decir diez palabras en otro idioma, nombrar 3 ciudades de un país, etc.
5. Inmediatamente después de que la persona del centro hizo su pregunta, la persona a quien se le está haciendo el reto pase la pelota a su compañero de al lado, y así sucesivamente hasta que la pelota llegue de nuevo a la persona a quien se está retando. La persona que está contestando la pregunta tiene el tiempo que dure la pelota en llegar a su lugar para contestar completamente la pregunta. Si la pelota llegara antes de que termine de contestar, deberá tomar el lugar de la persona del centro y continuará con el juego.



6. El círculo podrá ajustar la velocidad para mover la pelota dependiendo del grado de dificultad de la pregunta, pero para evitar malos entendidos, mejor utilicen siempre el mismo ritmo.

Para evitar que la persona del centro haga preguntas imposibles de contestar (mencionar 30 tipos de dinosaurios, nombrar cada uno de los deportes profesionales, etc.) se permitirá que el grupo rete a la persona del centro; es decir, cuando la pelota regrese a la persona retada, si ésta no pudo contestar, todos los miembros del círculo tendrán que decir: "¡Te retamos!" Entonces la persona del centro tendrá que contestar su propia pregunta antes de que la pelota dé toda la vuelta al círculo. Si la persona del centro no puede contestar su propia pregunta, deberá permanecer en el centro por otra ronda.



2.6. ¿Quién sobrevive en el túnel?

Fuente: Ideas Sin Límite; Juegos de Imaginación, Bobbie Shannon de Anderson y Lisa Anderson.

Duración aproximada: 10-20 minutos.

Materiales: Un periódico enrollado por cada participante del túnel, un globo y un pedazo de hilo de 1.5 metros para cada persona.

Descripción:

El objetivo del juego es que los participantes de las filas traten de romper los globos de sus compañeros mientras éstos están corriendo a través del túnel.

Instrucciones para los participantes:

1. Formen dos filas paralelas, dejando una distancia de más o menos un metro (3 pies) de separación, y tomen un periódico enrollado.
2. Elijan a 4 participantes para que sean los corredores. Estos tomen un globo, inflenlo al máximo y amárrenselo con un hilo a su cintura, colocando el globo en su espalda.
3. A la señal, los 4 participantes corran dentro del túnel (las dos filas paralelas) y mientras tanto, los participantes de las filas traten de golpear con su periódico cada uno de los globos de sus compañeros. Los corredores deberán continuar el recorrido hasta terminar las filas rompiéndose o no sus globos.
4. Elijan 4 corredores más para intentar pasar por el túnel hasta que todos hayan intentado, Continúen corriendo a través de todo el túnel hasta que solo quede 1 jugador con su globo inflado.



5. Cuando todos hayan intentado una vez, 4 participantes con sus globos intactos volverán a intentar pasar por el túnel una segunda vez. Los 4 jugadores con sus globos inflados recibirán un gran aplauso de felicitación.

Medida de seguridad:

Está prohibido golpear a las personas en la cabeza o en la cara. Tampoco deben hacer que se tropiecen; hay que dejarlos correr libremente por en medio de las filas.



2.7. La reunión de los globos

Duración aproximada: 10-15 minutos.

Materiales: Suficientes globos y una silla por equipo.

Descripción:

El objetivo de éste juego es que los participantes, creando un pequeño círculo entrelazados, inflen un globo y lo mantengan en movimiento con sus estómagos y rodillas mientras se mueven de una silla a otra, agregando más globos cada vez.

Notas para el director del juego:

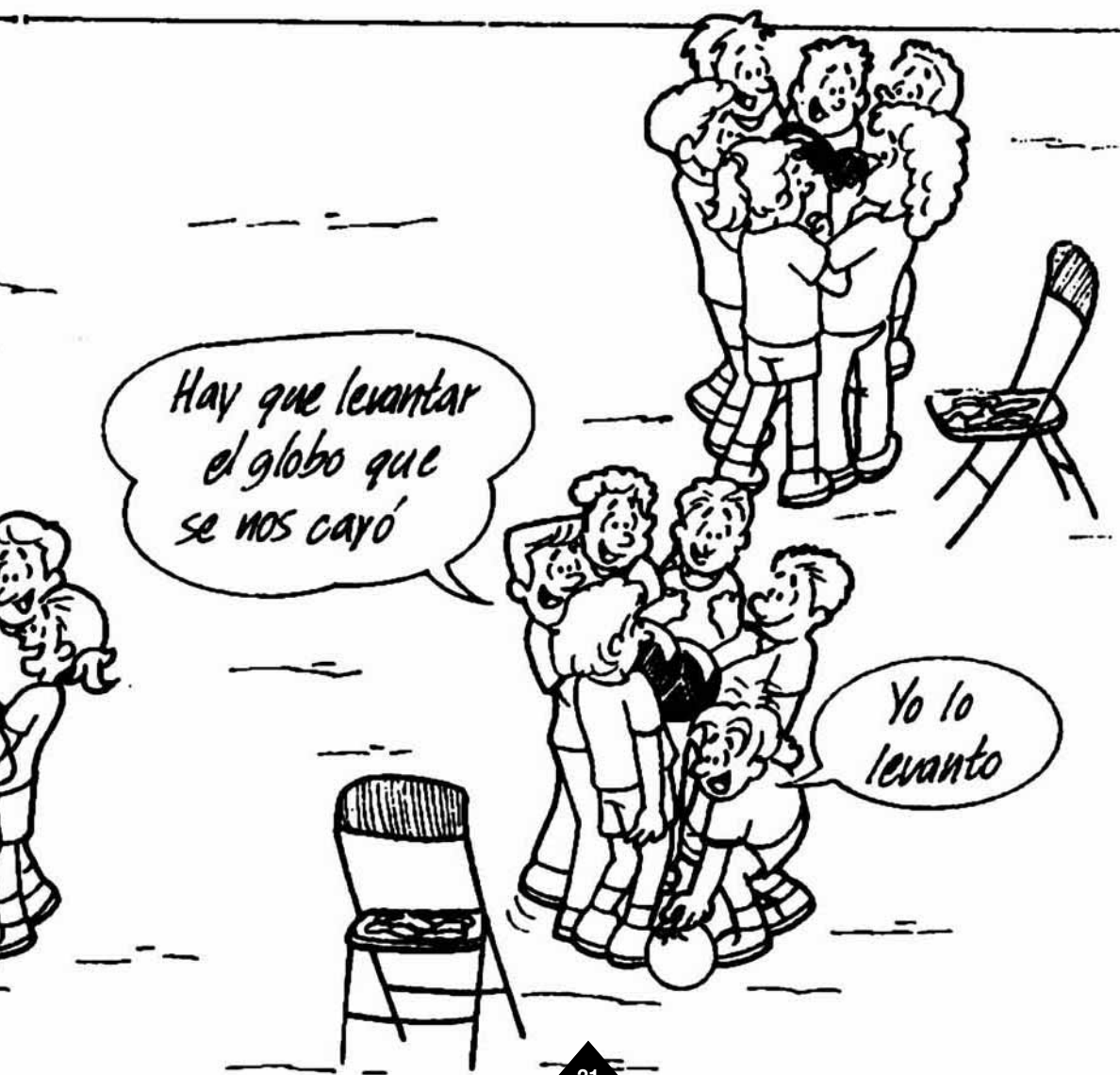
1. Distribuye alrededor del salón una silla por cada equipo y coloca varios globos desinflados encima de cada silla.
2. Determina el tiempo límite del juego.

Instrucciones para los participantes:

1. Formen equipos de 6 participantes cada uno, y cada equipo haga un pequeño círculo con los brazos entrelazados.
2. A la señal, cada equipo, sin perder la forma de círculo, camine hacia una silla y un participante de cada equipo infle un globo, amárrelo y déjelo caer dentro del círculo.
3. Una vez que tengan el globo en medio del círculo manténganlo en el aire empujándolo con sus estómagos y rodillas y comiencen a caminar hacia una segunda silla.



- Al llegar a la segunda silla, otro participante tome dos globos, ínfelos, amárrelos y déjelos caer dentro del círculo. Continúen éste procedimiento agregando un globo más cada vez que lleguen a una nueva silla.
- Si durante el recorrido un globo se cae al piso, deténganse, levántenlo con las manos y continúen su recorrido. Además, recuerden que dos equipos no pueden estar en la misma silla al mismo tiempo.
- Transcurridos el tiempo limite del juego, el equipo que tenga más globos en movimiento dentro de su círculo será el ganador.



2.8. El oso dormido

- Fuente:** Guía didáctica 1, Ministerio de Educación y Cultura. Convenio Ecuatoriano Alemán (CEA).
- Duración aproximada:** 10-15 minutos.
- Materiales:** Tiza (yeso) o un marcador.

Descripción:

El objetivo del juego es que los participantes que están realizando el salto sobre el oso eviten despertar al oso y ser alcanzados por el guardián de éste.

Notas para el director del juego:

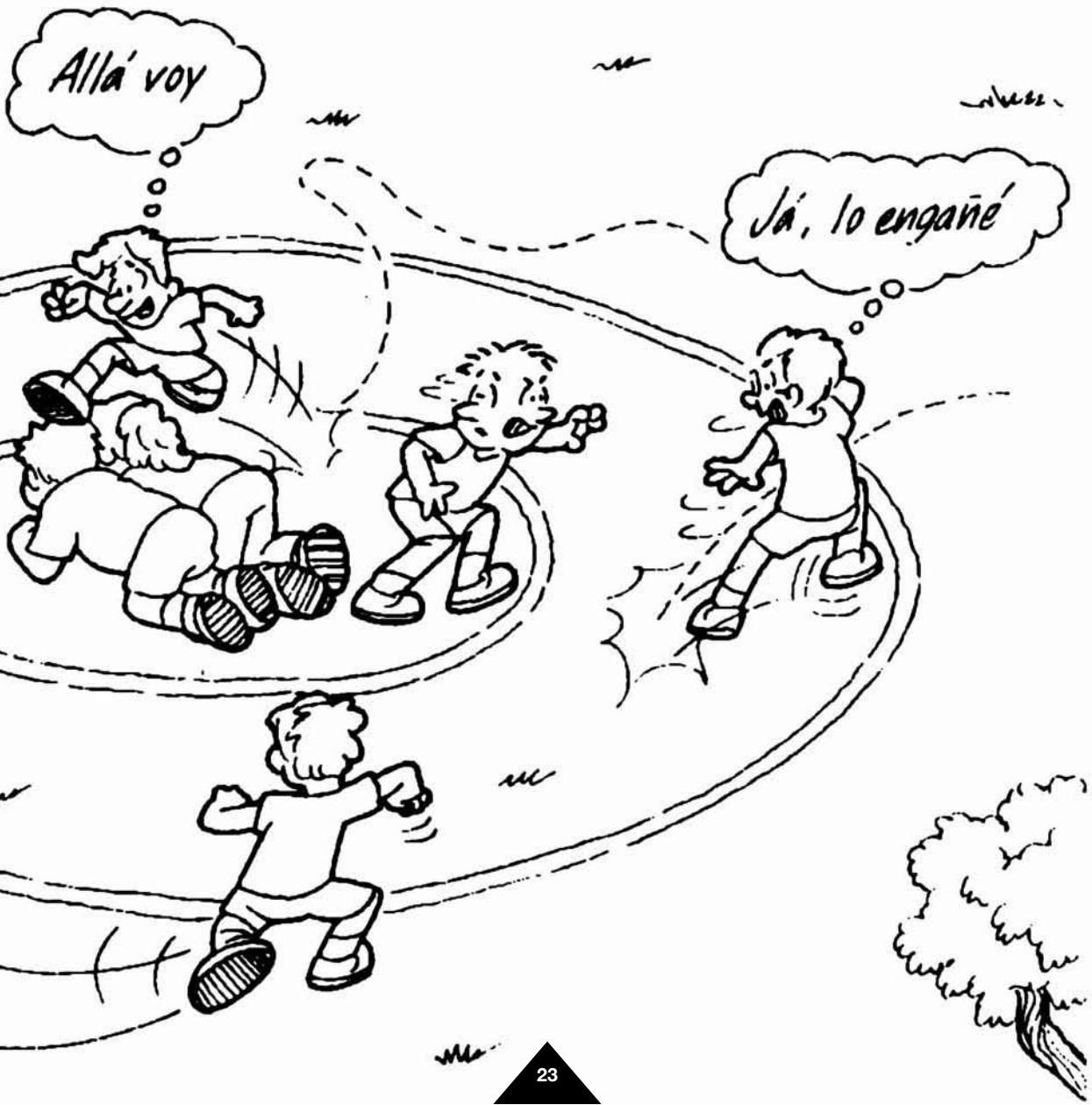
1. Traza en el piso dos circunferencias concéntricas de 4 y 8 m, respectivamente.
2. Realiza el juego en una superficie blanda para evitar que los participantes, al realizar los saltos, caigan en una superficie muy dura.

Instrucciones para los participantes:

1. Formen dos equipos, A y B.
2. Los jugadores del equipo A, colóquense en el círculo pequeño, formando un oso dormido, y elijan un miembro de su equipo para que sea el guardián del oso, El oso dormido debe apilarse, amontonarse o acostarse de manera que sea posible saltar por encima de ellos sin golpearlos.
3. Los jugadores del equipo B colóquense a un borde del círculo mayor.
4. A la señal, los miembros del equipo B, de uno en uno, salten sobre el oso dormido tratando de evitar que se despierte al tocarlo y a la vez evitando que el guardián los toque.



5. Si al hacer el salto el guardián alcanza a alguno de los participantes, el equipo A recibe un punto; pero si al hacer el salto exitosamente sobre el oso, el equipo B recibe 5 puntos a su favor. El oso dormido no puede hacer ningún movimiento durante el salto ya que podría provocar un accidente, además, deben hacerse "los dormidos".
6. Transcurridos los cinco minutos de juego intercambien los papeles.
7. Gana el equipo que anote más puntos durante el tiempo de juego.



Notas



A series of 20 horizontal black lines providing a ruled area for taking notes.

PERSONAL DE FUNDESYRAM

OFICINA CENTRAL SAN SALVADOR

Roberto Rodríguez Sandoval
Silvia Elizabeth Linares de Kano
Ana María Olmedo Moreno
César Federico Rosales Madrid

Director
Contadora Administradora
Asistente Dirección
Contador

MICROREGIÓN PUXTLA

Hugo Dagoberto Mata Portillo
Blanca Margarita Centeno H.
Efraín Antonio Ortiz Cerritos
Guillermo Antonio Jiménez Sigüenza
Jaime Alfredo Barrientos Rivera
Nelson Roberto Flores Blandón
Nelson Enrique Santos Colucho
Roxana Dina Sandoval Girón
Wilfredo Escalante

Coordinador Microregión
Asistente Administrativa
Técnico Agropecuario
Técnico en Gestión Empresarial
Técnico en Gestión Empresarial
Técnico Agropecuario
Técnico en Gestión Empresarial
Técnica en Género
Técnico Agropecuario

MICROREGIÓN CENTRO SUR

Exequías Méndez Machuca
José Jesús Córdova Miranda
Josefina del Carmen Velásquez
Lidia Antonia Serrano Gálvez
María del Carmen Herrera
Medardo Francia Zelada

Promotor en Organización
Técnico Agropecuario
Técnica Agropecuaria
Técnica en Comercialización
Promotora en Nutrición
Promotor Agropecuario

MICROREGIÓN TACUBA

Israel Morales Ayala
Verónica Yaneth Sánchez de Alfaro
Christopher Alberto Ortiz Lorenzo
Henry Belarmino Monterrosa Martínez
Isidro Alfredo Galdámez Magaña
Marta Alicia Estrada
Nicolás Guillén Astacio
Oscar Alejandro Lemus

Coordinador Microregión
Asistente Administrativa
Técnico Agropecuario
Técnico Agropecuario
Técnico Agropecuario
Técnica en Gestión Empresarial
Técnico en Gestión Empresarial
Técnico Agropecuario

OFICINA COMASAGUA

Carlos Alfonso Ramos Gámez
Oscar Abraham Gómez
William Alfredo Nerio

Coordinador Técnico Café
Técnico Agropecuario
Técnico Agropecuario

OFICINA AHUACHAPÁN

José Heriberto Castillo

Técnico Agropecuario

FUNDESYRAM HONDURAS

Gilberto Franco Velásquez

Representante Legal en Honduras



FUNDESYRAM

SAN SALVADOR OFICINA CENTRAL

Residencial Los Eliseos, Calle Los Viveros, Pje. 4 Casa G-9.
Tel.(503) 2273-2524.

Telefax. (503) 2273-3406.

fundesyram@navegante.com.sv

fundesyram@gmail.com

MICRO REGIÓN PUXTLA Y CENTRO SUR

Barrio San Pablo, Av. Bellarvita, casa 678.

Telefax. (503) 2420-1161.

fundesyrampuxtla@hotmail.com

MICRO REGIÓN TACUBA

Barrio El Centro, 2º Calle Poniente y 1º Av. Norte.
Telefax. (503) 2417-4588.

fundesyramtacuba@hotmail.com

OFICINA AHUACHAPAN

1º Avenida Sur, 2-14, Ahuachapán.

Telefono: 2413-1339.

fundesyram.ahuachapan@gmail.com

COMASAGUA

Calle Ppal. No. 33, Bo. Guadalupe, Comasagua,
a 300 mts. de la iglesia católica.

fundesyram.comasagua@gmail.com

FUNDESYRAM HONDURAS

fundesyram.honduras@gmail.com

Página web: www.fundesyram.info