



# Jaire

## Animación

**Documento**  
**2015**

# CONTENIDO

---

Presentación

1. Cuándo, dónde y cómo hacer la Animación
2. Diferentes tipos de Animación

Conclusión

# PRESENTACIÓN

---

En todo Curso del Programa de Formación existe una actividad llamada “Animación”, que es parte fundamental de la Metodología de la Escuela de Evangelización San Andrés, pues ayuda a integrar la Comunidad de Aprendizaje para facilitar el proceso Enseñanza-Aprendizaje.

Superficialmente podría parecer que se trata de un pasatiempo para entretener a los participantes. Sin embargo, su función es determinante.



El clima

Así como cada semilla tiene su tiempo de siembra y cosecha, de acuerdo al clima, la Animación genera este ambiente favorable que nos permite sembrar bien para cosechar mejor.

En este documento vamos a revelar lo que hacemos, así como la forma de llevarlo a cabo, para que la semilla de la Palabra dé un fruto abundante y que permanezca (Jn 15,8.16).

Jesús preparaba el ambiente para transmitir una enseñanza.

## A. OBJETIVO

La Animación favorece la creación de la Comunidad de Aprendizaje con los participantes y el Equipo de Servicio para que se pueda aprender más fácilmente.

## B. ESTRATEGIA

Es necesario considerar:

- La música, cantos y ritmo, los estribillos que se repiten con diferentes coros son muy favorables.
- La respiración profunda al comenzar, durante o al terminar cada una de estas técnicas de Animación.

- La actividad motriz, (movimientos físicos).
- Contacto físico, tanto a sí mismo como a los demás.
- El Equipo de Servicio y quien va a impartir la enseñanza, también deben participar. Si no, no se logra la Comunidad de Aprendizaje.
- Avanzar en el grado de dificultad de algunas técnicas, teniendo en cuenta la capacidad del grupo. No ir más delante de lo que el grupo vaya desarrollando.
- Calibrar para comprender.

### C. CONTENIDO

El cuerpo también aprende y tiene memoria, la cual se despierta cuando usamos el ancla que la activa.



Por parejas

A dice a B: “Todo pasa por el Trono”, presentando la palma de la mano derecha.

B le responde a A, “Y por el Arco iris de la Alianza”, haciendo un semicírculo alrededor de la mano de A.

Se repite en tres ocasiones, en la cuarta sólo se realizan los movimientos con las manos.



#### Desafío para reflexionar

¿Hay otra forma de aprender que no sea por medio del cuerpo?

Es indispensable que el cuerpo se involucre activamente en la enseñanza, pues quedando al margen, sería más un obstáculo que una ayuda.

### D. JUSTIFICACIÓN DEL TÍTULO

La primera palabra que el ángel le dijo a María, fue “Jaire,” que significa: Alégrate.

La alegría y motivación son disposiciones en María para recibir el anuncio de que Jesús se va a encarnar en ella y después poder darlo a los demás.

También nosotros necesitamos un “Jaire” que nos prepare para recibir la Palabra de Dios y después ser capaces de entregarla a los demás.

Este “Jaire” del Ángel Gabriel a María, corresponde a la “Animación” que precisamente es el clima que favorece tanto la siembra, como la cosecha de la Palabra de Dios. Es una forma de ponerle alma, a lo que estamos haciendo, para que resulte más vital.

Así de importante es la Animación.

## E. CONTENIDO: DIVERSAS TÉCNICAS DE ANIMACIÓN

Respondemos cuándo y dónde llevar a cabo y cómo realizar la Animación. Luego presentaremos una gama de técnicas de Animación para que los responsables de desarrollarla puedan elegir.

Sin embargo, cada EESA Local debe encontrar otras “Animaciones” más acordes con su tradición y cultura, pero guardando los criterios que aquí estamos exponiendo.

## F. QUÉ NO ES LA ANIMACIÓN



### Pregunta para responder

¿Cuál es la diferencia entre Animación y juegos?

- No es jugar, aunque algunas veces se haga mediante un juego de manera divertida y alegre.
- No es oración, para ello es otro momento, de manera que lo más recomendable es no usar cantos religiosos en la Animación para que los participantes no se confundan.
- No es un tiempo para esperar a las personas que llegan tarde.
- No es cantar, pero si es conveniente; se puede hacerlo con música y cantos.

## G. CIERRE MOTIVADOR

Presentaremos un recurso tan valioso pero poco explotado. Sin embargo, lo vamos a aprender en la práctica.

Nosotros sabemos y hemos experimentado que funciona la Animación.

# CUÁNDO, DÓNDE Y CÓMO HACER LA ANIMACIÓN



Es importante considerar la forma de llevar a cabo una verdadera y completa Animación.

## A. CUÁNDO REALIZAR LA ANIMACIÓN

La Animación se realiza al comenzar la jornada por la mañana y previo a continuar por la tarde, por un espacio mínimo de 7 a 10 minutos.

Algunas de las formas de Animación pueden auxiliar para que las personas entren y se dispongan en la Sala de Conferencias.

También pueden hacerse intermedio de la exposición de los temas, sobre todo cuando son prolongados.

## B. DÓNDE DESARROLLAR LA ANIMACIÓN

Lo ideal es que se elija un lugar abierto, favoreciendo una mejor ventilación y que los participantes puedan desplazarse. Pero en algunas ocasiones, se llevan a cabo dentro de la Sala de Conferencias por razones climáticas o de espacio.

## C. CÓMO HACER LA ANIMACIÓN

- Quien dirige la Animación debe colocarse en un lugar visible para todos.
- Indicaciones claras, concretas y cortas, verificando que todos las comprendan, para ello es necesario calibrar con ejemplos.
- Orientar y acompañar a los participantes paso por paso.
- No se trata de una competencia para ver quien puede y quien no; sino de que todo el grupo participe; proponer formas de Animación donde no se descalifique o elimine sino por el contrario, lograr que todos se integren.

En toda Animación sugerimos hacer tres momentos, en el siguiente orden:

- Alegrar.
- Estimular sentidos y unir hemisferios del cerebro.
- Concentrar.

# DIFERENTES TIPOS DE ANIMACIÓN

# 2



## Pregunta para responder

¿Cuándo te sientes más disponible para aprender, cuando estás contento o cuando estás triste? ¿Cuándo estás motivado o cuándo estás deprimido? ¿Cuándo estás cansado o cuando estás relajado?

Presentaremos diferentes tipos de Animación para aplicarlas, cada una logra más de un propósito. Aquí simplemente presentamos su desarrollo. Partimos del principio pedagógico, que todo cuanto existe en nuestra mente, pasó por los sentidos. Depende si los aprovechamos y cómo los usemos pueden ser catalizadores u obstáculos.

## A. “ROMPEHIELO”

**Objetivo:** Formas creativas y dinámicas para comenzar a integrar a los participantes como grupo.

Existen algunas formas de presentación que bien pudieran hacerse como “rompehielos”.

### a. Nombre y gesto físico

Se les indica a los participantes que formen un círculo. Luego cada persona se presenta acompañando su nombre (puede cantar) con un gesto físico que los demás imitan.



Juan se presenta, diciendo: “Yo me llamo Juan” e inventa un gesto físico con creatividad e imaginación.

Todo el grupo repite: “Él se llama Juan” e imitan el gesto físico que Juan hizo.

No repetir el gesto que otro haya hecho antes.



## b. Saludo original

Por parejas.

Se invita a ser creativos y no sólo saludarse de forma tradicional, sino de una manera original.

## B. CREAR CLIMA POSITIVO Y ALEGRE

**Objetivo:** Crear un ambiente cordial entre los participantes, ya que aprendemos mejor cuando estamos felices, en un clima de amistad y unidad.

### a. Identifícate con un animal

**1ª ronda:** Cada participante reproduce el sonido de su animal preferido

**2ª ronda:** Camina como el animal.

**3ª ronda:** Imitar al animal, triste, alegre, enojado.

De acuerdo al tiempo se pueden hacer una, dos o hasta tres rondas.

### b. Carrera de ranas

Correr por 10 metros y luego dar un salto. Sentados, tocándose talones con las manos, cabeza pegada al tronco, croando.

### c. Se hunde el barco

Se está hundiendo el Titanic. El capitán da la orden: "Balsas de 'X' personas" y se juntan grupos de ese número de personas.

Se comienza por los números 2 y 3 y se recomienda no hacer balsas mayores de 8 personas.

### d. Cazador en la selva

Un cazador salió a casar y cazó "X" número de animales (leones, jabalíes, águilas).

Se integran grupos de esa cantidad y al final deben realizar el sonido de dicho animal.

## C. IGUALAR E INTEGRAR A LOS PARTICIPANTES

**Objetivo:** Crear un ambiente comunitario, que es fundamental para facilitar el aprendizaje del adulto.

Formar un grupo homogéneo capaz de lograr la interrelación entre todos y cada uno de los participantes.

El igualar es una técnica muy importante de la PNL (Programación Neurolingüística) para la comunicación, pues mediante un ademán físico común, se logra empatía entre las personas, para que se sientan todos en el mismo nivel y en el mismo clima, conformando la Comunidad de Aprendizaje.

### a. Director de orquesta

Los participantes forman un círculo.

Una persona se aleja por unos momentos, mientras se señala quién tomará el papel del director de la orquesta.

El director de la orquesta hace un movimiento físico (como tocando un instrumento musical) acompañado de un canto y todos lo imitan.

El director cambia de movimiento. La persona que había salido del grupo se coloca en el centro del círculo y debe descubrir quién es el director.

### b. Adriana, Juliana, Mariana, Susana, Ana

Se reparte un pequeño papel doblado a cada participante en el cual está escrito uno de estos nombres: Adriana, Juliana, Mariana, Susana, Ana.

Todos a la vez repiten en voz alta el nombre que está en su papel sin mostrarlo, hasta integrar los cinco grupos.

### c. Animales

Se distribuyen pequeños papeles doblados en los que previamente se escribió el nombre de cinco animales: Burro, pájaro, león, becerro, rana y gallina.

A la indicación del facilitador, comienzan todos a emitir el sonido del animal, hasta reunirse por grupos.

### d. Abrazo de corazón

Se motiva para darse un abrazo.

**1ª forma:** Abrazar con la cabeza del lado derecho y de esta manera los corazones quedan lejanos.

**2ª forma:** Abrazar con la cabeza del lado izquierdo y de esta manera los corazones se acercan.

Se pide abrazarse de la 2ª forma diciendo en voz baja: "Te doy un abrazo de corazón".

Gritamos cuando estamos lejos, pero ahora que nuestros corazones están cercanos, se habla en voz baja.

### e. Saludo caluroso

Por parejas.

Cada uno frota las palmas de sus manos hasta que se quemen y en un mismo momento se saludan, diciendo: "Te doy un caluroso saludo".

### f. Me quito el sombrero

Se usa un sombrero.

A escoge a B y dice a todos, refiriéndose a B: “yo me quito el sombrero ante \_\_\_\_\_, porque \_\_\_\_\_.

B lo hace con C, y así sucesivamente.

### g. Casa, habitante y terremoto

Por grupos de tres. Dos personas se dan las manos levantándolas a la altura de los hombros (casa) y el tercero se coloca en el centro,(habitante).

Cuando el animador grita: “casa”, los dos que forman la casa buscan a un habitante diferente.

Cuando se dice “habitante”, quien está en la casa busca otra casa.

Cuando se dice “terremoto”, todos cambian de lugar y de función.

Los nombres se pueden cambiar, de acuerdo al curso.



Curso de 7 Jóvenes del Evangelio: León, jaula y zoológico.

Curso Bernabé: Rana, pozo y selva.

## D. ESTIMULAR LOS SENTIDOS

**Objetivo:** Despertar los sentidos, porque son las antenas para transmitir y recibir la enseñanza.



Afinar carro de carreras

Lo primero que se hace con un auto de carreras, es afinarlo con el objetivo de que esté a punto para correr a altas velocidades.

Sin esta afinación, nunca ganará la carrera.

Estas técnicas ayudan a aumentar la capacidad de sentir, para que cuando comience el tema, estén disponibles a percibir mucho más de lo que ordinariamente están logrando.

### a. Tonos de verde

Trasladarse al exterior y, cada vez que se respira profundamente, identificar los diferentes tonos de verde.

### b. Ruidos diferentes

Salir a un espacio abierto y percibir los diferentes sonidos o ruidos.

### c. Nariz, ojo, boca, oreja

**1º grado:** Se repite en voz alta la secuencia tocando la parte del cuerpo (5x): Nariz, ojo, boca y oreja, boca y oreja, boca y oreja.

**2º grado:** Se repite la misma secuencia pero el facilitador toca con la mano una parte diferente del cuerpo a lo que se dice.

Se pueden hacer otras secuencias.

## E. ALERTAR Y UNIR AMBOS HEMISFERIOS DEL CEREBRO

**Objetivo:** Lograr conectar ambos hemisferios del cerebro.

Como el hemisferio derecho es el que generalmente usamos menos, insistimos de manera especial en estimularlo.

### a. Dos manos

Cada participante se frota ambas manos hasta calentarlas.

Enseguida, se coloca una mano en su frente y otra en la nuca por unos momentos mientras respira profundamente.

### b. Orquesta de animales

Un director divide el grupo en tres equipos.

Cada equipo debe cantar una canción conocida por todos diciendo: “Kuak”, o “kuek”, o “kuik”.

El director va alternando la entrada de cada uno de los tres grupos de acuerdo a la canción.

En un segundo momento se acompaña con gestos del rostro, aplaudiendo o levantando las manos.

Puede variar con sonidos “Guau”, “Güeu” o “Güiu”.

### c. Manos en nariz y oreja

**1º grado:** 1,2

Mientras se dice “1”, se coloca la mano derecha en la nariz y la mano izquierda en la oreja derecha.

Al decir “2”, se coloca la mano izquierda en la nariz y la mano derecha en la oreja izquierda.

**2º grado:** 1, 2, 3

Igual que el anterior, pero cuando se dice “3” se golpea los muslos con ambas manos.

### d. Antónimos: blanco – negro – blanco

**1º grado:** El facilitador propone: “Blanco, blanco, blanco”. El grupo responde con los antónimos: “Negro, negro, negro”.

**2º grado:** El facilitador va variando el orden: Blanco, negro, blanco; y el grupo responde: Negro, blanco, negro.

**3º grado:** Se van añadiendo otras palabras: Hombre / mujer. Bueno / malo. Día / noche.

Se termina simplificando, para que todos logren realizarlo y así se concentren.

**e. Contar del uno al tres, alternándose**

Se colocan por parejas, uno frente al otro (A y B).

1er. GRADO		2do. GRADO		3er. GRADO		4to. GRADO	
A	B	A	B	A	B	A	B
1	2	Guau	2	Guau	Béééé	Guau	Béééé
3	1	3	Guau	3	Guau	Grgrg	Guau
2	3	2	3	Béééé	3	Béééé	Grgrgg
1	2	Guau	2	Guau	Béééé	Guau	Béééé
Etc	Etc.	Etc	Etc.	Etc	Etc.	Etc	Etc.

Las expresiones de los animales se acompañan con signos físicos.

**f. Colores escritos con colores diferentes**

Se prepara un cartel con la escritura de 7 colores, pero pintados con color diferente al que está escrito. Ej: Rojo está escrito con color verde.

<b>Verde</b>	<b>Amarillo</b>	<b>Azul</b>
<b>Rojo</b>	<b>Rosa</b>	<b>Negro</b>
<b>Amarillo</b>	<b>Café</b>	<b>Azul</b>
<b>Rosa</b>	<b>Rojo</b>	<b>Negro</b>

**1er grado:** Se dice lo que está escrito.

**2º grado:** Se menciona el color, independientemente de lo que está escrito.

**3er grado:** Se dice color en primera y tercera columna. Se lee la segunda columna.

**F. CONCENTRAR LA MENTE**

**Objetivo:** Propiciar que los participantes se concentren.

Todos somos capaces de aprender. Sin embargo, esta posibilidad depende en gran medida del grado de concentración de nuestra mente durante el tiempo de la Enseñanza-Aprendizaje.

**a. Cuatro letras: b p d q**

Se elabora un cartelón alternando las letras: b p d q.

b	d	p	q	b	p	d
d	b	b	q	p	b	p
d	q	p	p	d	b	q
p	b	d	b	q	p	q
d	q	q	d	d	q	b
b	d	b	p	b	q	d
q	p	q	q	p	q	b

Al decir en voz alta el nombre de la letra, se levanta:

	1er. GRADO	2do. GRADO	3er. GRADO
<b>b</b>	Mano izquierda.	Mano derecha.	Pie derecho.
<b>d</b>	Mano derecha.	Mano izquierda.	Pie izquierdo.
<b>p</b>	Pie izquierdo.	Pie derecho.	Mano derecha.
<b>q</b>	Pie derecho.	Pie izquierdo.	Mano izquierda.

### b. Resonancia

Al escuchar el golpe de la campana, los participantes levantan ambas manos y las van bajando lentamente mientras escuchan la resonancia.

También se puede hacer con el sonido de las cuerdas de una guitarra.

Se toca cada vez de forma más espaciada.

### c. Abecedario de concentración

Se elabora un cartelón del siguiente cuadro visible para todo el grupo.

<b>A</b> i	<b>B</b> d	<b>C</b> a	<b>D</b> i	<b>E</b> a	<b>F</b> d
<b>G</b> d	<b>H</b> a	<b>I</b> a	<b>J</b> d	<b>K</b> d	<b>L</b> a

<b>M</b> d	<b>N</b> d	<b>Ñ</b> a	<b>O</b> d	<b>P</b> i	<b>Q</b> a
<b>R</b> d	<b>S</b> d	<b>T</b> a	<b>U</b> i	<b>V</b> i	<b>W</b> d
<b>X</b> d	<b>Y</b> a	<b>Z</b> i			

Mientras se pronuncia el nombre de la letra mayúscula, se levantan las manos de acuerdo a la indicación de las letras minúsculas: i, d, a.

	1 <sup>er</sup> . GRADO	2 <sup>o</sup> . GRADO	3 <sup>er</sup> . GRADO
<b>i</b>	Mano izquierda.	Mano derecha.	Se levanta el pie izquierdo hacia atrás y se toca con la mano derecha.
<b>d</b>	Mano derecha.	Mano izquierda.	Se levanta el pie derecho hacia atrás y se toca con la mano izquierda.
<b>a</b>	Ambas manos.	Salto.	Se aplaude dos veces con ambas manos.

#### d. Lectura mental

Leer en silencio el siguiente texto.

C13Я70 D14 D3 V3Я4И0 3574B4 3И L4 PL4Y4 0853ЯV4ИD0 D05 CH1C45; 8Я1ИC4ИD0 3И 14 4Я3И4, 357484И 7Я484J4ИD0 74И70 C0И57ЯUY3ИD0 УИ C4571LL0 D3 4Я3И4 C0И 70ЯЯ35, P454D1Z05 0CUL705 Y PU3И735.

CU4ИD0 357484И 4C484ИD0, V1И0 УИ4 0L4 D357ЯUY3ИD0 70D0, Y Я3DUC13ИD0 3L C4571LL0 4 УИ M0И70И D3 4Я3И4 Y 35PUM4.

P3И539U3 D35PU35 DE 74И70 35FU3ЯZ0 L45 CH1C45 C0M3ИZ4Я14И 4 L10Я4Я, P3Я0 3И V3Z D3 350, C0ЯЯ13Я0И P0Я L4 P14Y4 Я13ИD0 Y JU64ИD0 Y C0M3ИZ4Я0И 4 C0И57ЯU1Я 07Я0 C4571LL0.

C0MPЯ3ИD1 9U3 H4814 4PЯ3ИD1D0 УИ4 6Я4И L3CC10И : 64574M05 74И70 713MP0 D3 ИU357Я4 V1D4 C0И57ЯUY3ИD0 4L6УИ4 C054 P3Я0 CU4ИD0 M45 74ЯD3 УИ4 0L4 L1364 4 D357ЯU1Я 70D0, S010 P3ЯM4И3C3 L4 4M1574D, 3L 4M0Я Y 3L C4Я1Ñ0, Y L45 M4И05 D3 49U3LL05 9U3 50И C4P4C35 D3 H4C3ЯИ05 50ИЯ31Я.

TIPO DE ANIMACIÓN	OBJETIVO		
	Para alegrar o expresar emoción	Alertar hemisferios y/o sentidos	Concentrar la mente
<b>A. “ROMPEHIELOS”</b>			
a. Nombre y gesto físico.	✓		
b. Saludo original.	✓		
<b>B. CREAR CLIMA POSITIVO Y ALEGRE</b>			
a. Identifícate con un animal.	✓		
b. Carrera de ranas.	✓		
c. Se hunde el barco.	✓		
d. Cazador en la selva.	✓		
<b>C. IGUALAR E INTEGRAR A LOS PARTICIPANTES</b>			
a. Director de orquesta.	✓	✓	✓
b. Adriana, Juliana, Mariana, Susana, Ana.		✓	✓
c. Animales.		✓	
d. Abrazo de corazón.	✓		
e. Saludo caluroso.	✓		
f. Me quito el sombrero.	✓		
g. Casa, habitante y terremoto.	✓		
<b>D. ESTIMULAR LOS SENTIDOS</b>			
a. Tonos de verde.		✓	
b. Ruidos diferentes.		✓	
c. Nariz, ojo, boca, oreja.		✓	✓
<b>E. ALERTAR Y UNIR AMBOS HEMISFERIOS DEL CEREBRO</b>			
a. Dos manos.	✓	✓	
b. Orquesta de animales.	✓	✓	✓
c. Manos en nariz y oreja.		✓	✓
d. Antónimos: blanco - negro - blanco	✓	✓	✓
e. Contar del uno al tres, alternándose	✓	✓	✓
f. Colores escritos con colores diferentes.		✓	✓
<b>F. CONCENTRAR LA MENTE</b>			
f. Cuatro letras: b p d q.		✓	✓
g. Resonancia.		✓	✓
h. Abecedario de concentración.		✓	✓
d. Lectura mental.		✓	✓





# CONCLUSIÓN

---

## A. RESUMEN

Hemos presentado qué es y cómo se realiza la Animación en EESA, para integrar la Comunidad de Aprendizaje.

## B. OBJETIVO ALCANZADO

“Jaire” es un recurso muy valioso que favorece el clima para estar más abiertos a la Enseñanza-Aprendizaje.

Sin embargo, no todo está escrito y definido en estas líneas. Cada grupo o EESA Local debe desarrollar su propio estilo de animaciones para superar los obstáculos y resistencias que el adulto tiene para aprender.

## C. APLICACIÓN MOTIVADORA

Ya conocemos diferentes clases de Animaciones. Ahora es necesario ponerlas en práctica, porque sólo así aprenderemos a realizarlas y a perfeccionarlas.



Sin Animación, se dificulta la Enseñanza-Aprendizaje.

## D. RESONANCIA DEL TÍTULO JAIRE

Así como el ángel Gabriel prepara a María para recibir la Palabra de Dios, también nosotros hemos de ser esos ángeles que propicien un ambiente favorable para que las personas se dispongan y se abran al mensaje de la Palabra de Dios.