

MANUAL PRÁCTICO

RECURSOS PARA ANIMAR

Herramientas para mirar la realidad, escuchar, planificar y generar participación en nuestras comunidades.

PARA EQUIPOS, COMUNIDADES Y ANIMADORES JUVENILES

Un material para abrir, adaptar y poner en movimiento.

MATERIAL ELABORADO POR EL INSTITUTO PIRONIO



Instituto Nacional de Formación
en Pastoral de Juventud
Cardenal Pironio



ANTES DE COMENZAR

Siete herramientas, una misma invitación: animar desde la escucha.

NO HAY RECETAS ÚNICAS

Estos recursos pueden ayudarte a mirar la realidad, escuchar a los jóvenes, planificar, evaluar y generar espacios de participación. Adapta los según la edad de los participantes, el contexto y los objetivos de cada encuentro.

CÓMO USAR ESTE CUADERNILLO

Cada recurso mantiene la misma estructura para que encuentres rápidamente lo que necesitas:

¿QUÉ ES?

Una explicación breve de la herramienta.

¿PARA QUÉ SIRVE?

Los objetivos que puede ayudar a trabajar.

¿CÓMO SE HACE?

Una secuencia sencilla para llevarla a la práctica.

USOS Y VARIANTES

Formas de adaptarla a diversos ámbitos.

UNA CLAVE PARA ANIMAR

Una herramienta vale por la conversación que habilita. No hace falta aplicarla exactamente como aparece acá: la comunidad, sus tiempos y sus voces son siempre el punto de partida.

UNA IDEA INSPIRADORA

Animar no es ocupar el centro: es ayudar a que la vida del grupo aparezca.

KIT DEL ANIMADOR

¿Qué llevaríamos en la valija para acompañar una comunidad?

¿QUÉ ES?

Una dinámica que invita a descubrir qué necesitamos para acompañar un grupo. La propuesta consiste en imaginar que estamos armando una mochila o una valija para salir a animar una comunidad.

Algunos elegirán objetos concretos: una Biblia, un mate, una guitarra, una pelota, fibrones, una computadora o una vela. Otros propondrán herramientas que no se pueden guardar físicamente, pero son igual de importantes: escucha, paciencia, creatividad, disponibilidad, sentido del humor, oración, trabajo en equipo o esperanza.

Al finalizar, el grupo descubre que un buen animador necesita tanto recursos materiales como actitudes humanas y espirituales.

¿PARA QUÉ SIRVE?

- Reflexionar sobre el servicio del animador.
- Reconocer los dones del grupo.
- Compartir experiencias.
- Descubrir fortalezas y aspectos a seguir creciendo.

¿CÓMO SE HACE?

1. Presentá una mochila o una valija, real o dibujada.
2. Invitá a cada participante a agregar un elemento y explicar por qué lo eligió.
3. Registren todas las respuestas.
4. Conversen sobre cuáles aparecen con mayor frecuencia y cuáles faltan.

POSIBLES USOS

- Inicio del año.
- Antes de una misión.
- Formación de animadores.
- Encuentros masivos: cada grupo arma su valija.

OTRAS PREGUNTAS

- ¿Qué necesita un buen compañero?
- ¿Qué necesita un delegado de curso?
- ¿Qué necesita un líder cristiano?
- En virtual: usar un mural compartido.

CONSEJO PARA EL ANIMADOR

No busques una lista “correcta”. Lo importante es descubrir la diversidad de dones que ya existen en el grupo.

UNA IDEA INSPIRADORA

Nadie lleva todo en su valija. Por eso animamos en comunidad.



MAPEO DE LA REALIDAD

Un dibujo del territorio y de la vida que sucede en él.

¿QUÉ ES?

El mapa de la realidad ayuda a conocer el territorio donde desarrollamos nuestra pastoral. No es solamente un plano del barrio: es un dibujo de la vida de la comunidad.

Primero ubicamos los lugares físicos importantes. Después agregamos grupos, movimientos, espacios de encuentro, referentes, proyectos y lugares donde participan los jóvenes. Finalmente, podemos incorporar hechos significativos de la historia comunitaria.

¿PARA QUÉ SIRVE?

- Conocer mejor el territorio.
- Descubrir oportunidades pastorales.
- Identificar dónde están los jóvenes.
- Reconocer lugares donde todavía no llegamos.

¿CÓMO SE HACE?

1. Dibujá un plano sencillo.
2. Marcá los lugares importantes.
3. Agregá la vida pastoral.
4. Incorporá personas referentes.
5. Señalá espacios donde aún no hay presencia pastoral.
6. Compartan lo que descubrieron.

POSIBLES USOS Y VARIANTES

Parroquia: mapa del barrio y sus lugares de encuentro.

Colegio: cursos, recreos, patio, biblioteca y espacios donde se encuentran los estudiantes.

Universidad: facultades, centros de estudiantes, residencias y cafeterías.

Virtual: redes sociales, grupos de WhatsApp, Discord, Instagram y otras plataformas.

Encuentro diocesano: cada comunidad presenta su mapa y entre todas construyen uno común.

CONSEJO PARA EL ANIMADOR

No dibujes solamente edificios. Preguntate siempre: ¿Dónde están realmente los jóvenes?

UNA IDEA INSPIRADORA

No podemos acompañar una realidad que no conocemos.

VENTANAS DE LA REALIDAD

Usualmente son conocidas como Ventanas de Joharí · Aprender a mirar antes de actuar.

¿QUÉ ES?

Muchas veces queremos responder enseguida a los desafíos pastorales. Esta herramienta nos invita primero a observar, escuchar y descubrir a partir de cuatro preguntas.

1 · LO QUE VEO

¿Qué situaciones, personas, espacios o acontecimientos forman parte de la vida cotidiana? Describimos sin interpretar todavía.

2 · LO QUE ME PREOCUPA

¿Qué realidades de los jóvenes me interpelan? ¿Qué desafíos encuentro?

3 · LO QUE ME DA ESPERANZA

¿Qué fortalezas, talentos y signos de vida descubro en los jóvenes?

4 · LO QUE TODAVÍA NO VEO

¿Qué personas quedan fuera? ¿Quiénes nunca llegan? ¿Qué realidades siguen invisibles?

¿PARA QUÉ SIRVE?

- Analizar la realidad.
- Preparar una planificación.
- Escuchar distintas miradas.
- Evaluar procesos.

¿CÓMO SE HACE?

Cada ventana puede trabajarse individualmente o en pequeños grupos, con tarjetas, afiches, notas adhesivas o herramientas digitales. Luego se comparten y relacionan las respuestas.

POSIBLES USOS

Reuniones de comunidad · equipos pastorales · consejos parroquiales · retiros · encuentros juveniles · pastoral educativa · asambleas · encuentros virtuales.

CONSEJO PARA EL ANIMADOR

No pases demasiado rápido a buscar soluciones. Dedicá tiempo a descubrir también aquello que da esperanza.

UNA IDEA INSPIRADORA

Toda transformación comienza con una mirada atenta y esperanzada.



VISION BOARD

Hacer visible el futuro que queremos construir juntos.

¿QUÉ ES?

Un collage de imágenes, palabras, colores, símbolos y frases que expresa un sueño compartido. Permite pasar de ideas abstractas a una visión visible, concreta y capaz de inspirar al grupo.

¿PARA QUÉ SIRVE?

- Construir una visión común.
- Reconocer deseos y expectativas.
- Dar un horizonte a un proyecto.
- Favorecer la creatividad y la participación.

¿CÓMO SE HACE?

1. Elegí una pregunta que abra el horizonte.
2. Ofrecé revistas, fotografías, palabras, marcadores o recursos digitales.
3. Cada persona selecciona imágenes o frases que representen su sueño.
4. Armen un collage individual o comunitario.
5. Compartan las elecciones y escriban una frase que sintetice la visión común.

PREGUNTAS POSIBLES

- ¿Cómo es la comunidad que soñamos?
- ¿Cómo imaginamos la Iglesia dentro de diez años?
- ¿Cómo soñamos nuestra misión?
- ¿Cómo queremos que se sienta un joven cuando llegue por primera vez?

FORMATOS

- Recortes de revistas.
- Fotografías tomadas por los jóvenes.
- Canva o Pinterest.
- Imágenes creadas con IA generativa.

CONSEJO

Después del collage, buscá coincidencias: ¿qué imágenes, palabras o deseos se repiten? Esas recurrencias pueden convertirse en criterios para decidir.

UNA IDEA INSPIRADORA

Cuando un sueño se vuelve visible, empieza a convertirse en camino.

MENTI Y PADLET

Herramientas digitales para darle voz a todos.

¿QUÉ ES?

Mentimeter permite recoger respuestas en vivo y mostrarlas como nubes de palabras, escalas, encuestas o preguntas abiertas. Padlet funciona como un mural compartido donde el grupo puede publicar textos, imágenes, audios, videos o enlaces.

Más que recursos tecnológicos, son dos maneras de ampliar la participación, especialmente cuando no todos se animan a hablar frente al grupo.

¿PARA QUÉ SIRVE?

- Escuchar muchas voces en poco tiempo.
- Recoger aportes anónimos.
- Visualizar tendencias del grupo.
- Construir memoria de un proceso.

¿CÓMO SE HACE?

1. Definí qué querés escuchar y elegí una sola consigna clara.
2. Prepará el enlace o código de acceso y probalo antes del encuentro.
3. Dales tiempo real para responder.
4. Mostrá el resultado y habilitá una conversación.
5. Guardá o exportá lo producido si será útil más adelante.

IDEAS PARA MENTI

- ¿Con qué palabra llegás hoy?
- ¿Qué te llevás del encuentro?
- ¿Qué tema te gustaría trabajar?
- ¿Cómo te sentiste del 1 al 5?

IDEAS PARA PADLET

- Banco de ideas.
- Galería de fotos.
- Mural de testimonios.
- Preguntas anónimas.
- Evaluación de un retiro.

CONSEJO PARA EL ANIMADOR

La herramienta no reemplaza la conversación. Leé las respuestas, pedí ejemplos y devolvé al grupo lo que apareció. Prevé también una alternativa sin celular.

UNA IDEA INSPIRADORA

Participar no siempre empieza hablando: a veces empieza pudiendo escribir.

LA CARTA

Una pausa para poner en palabras lo vivido, lo deseado o lo agradecido.

¿QUÉ ES?

Una dinámica de escritura personal o comunitaria. La carta permite tomar distancia, ordenar lo que sentimos y dirigir la palabra a alguien concreto, incluso a nuestro propio “yo” del futuro.

¿PARA QUÉ SIRVE?

- Releer una experiencia.
- Expresar emociones y agradecimiento.
- Nombrar deseos y compromisos.
- Cerrar una etapa o proyectar el futuro.

¿CÓMO SE HACE?

1. Elegí el destinatario y explicá el sentido de la propuesta.
2. Creá un clima sereno y ofrecé preguntas disparadoras.
3. Dedicá un tiempo suficiente y sin interrupciones.
4. Aclarales que compartir es siempre opcional.
5. Definan qué ocurrirá con las cartas: guardarlas, entregarlas o releerlas en una fecha acordada.

¿A QUIÉN PODEMOS ESCRIBIR?

- A Jesús.
- A mi comunidad.
- A mi “yo” del futuro.
- Al próximo animador.
- Al grupo dentro de cinco años.
- A alguien a quien quiero agradecer.

OTROS FORMATOS

- Audio.
- Video.
- Correo electrónico programado.
- Mensaje de WhatsApp simulado.

PREGUNTAS PARA EMPEZAR

- ¿Qué no quiero olvidar?
- ¿Qué aprendí?
- ¿Qué deseo cuidar?
- ¿Qué compromiso quiero asumir?

CONSEJO PARA EL ANIMADOR

Cuidá la intimidad. No obligues a leer ni a entregar lo escrito. Si las cartas se guardarán, explicá claramente dónde y hasta cuándo.

UNA IDEA INSPIRADORA

Escribir también es una manera de escucharnos.



¿QUÉ ES?

Una herramienta simple de planificación. Ayuda a que un deseo compartido se convierta en decisiones, responsables, tiempos y momentos de revisión.

LAS CINCO PREGUNTAS

- 1 · DÓNDE ESTAMOS · ¿Qué realidad vemos hoy? ¿Con qué recursos y límites contamos?
- 2 · A DÓNDE VAMOS · ¿Qué cambio concreto queremos alcanzar?
- 3 · QUÉ PASOS DAREMOS · ¿Qué acciones son necesarias y en qué orden?
- 4 · QUIÉNES CAMINARÁN · ¿Quién coordina? ¿Quiénes participan? ¿Qué alianzas necesitamos?
- 5 · CUÁNDO REVISAMOS · ¿Qué señales mostrarán avances? ¿Cuándo evaluaremos y ajustaremos?

¿CÓMO SE HACE?

1. Partan de una lectura compartida de la realidad.
2. Escriban un objetivo claro, concreto y posible.
3. Definan acciones, responsables y fechas.
4. Acuerden cómo reconocerán los avances.
5. Fijen desde el comienzo una fecha de revisión.

POSIBLES USOS

Encuentro · retiro · proyecto anual · misión · campamento · catequesis · colegio · consejo pastoral · asamblea.

CONSEJO PARA EL ANIMADOR

Una hoja de ruta no está escrita en piedra. Revisar y ajustar el camino no es fracasar: es aprender de la realidad.

UNA IDEA INSPIRADORA

Toda planificación comienza con una buena escucha y continúa con pasos compartidos.

PARA VOLVER AL CAMINO

ANIMAR ES HACER LUGAR

TRES PREGUNTAS PARA LLEVARTE

- ¿Qué herramienta necesita hoy tu comunidad?
- ¿Qué voces todavía necesitan ser escuchadas?
- ¿Cuál puede ser el próximo paso, pequeño y posible?

Ningún recurso reemplaza la presencia, el vínculo ni la escucha. Pero una buena herramienta puede abrir una puerta, ordenar una conversación y ayudar a que otros también se vuelvan protagonistas.

UNA IDEA INSPIRADORA

La comunidad no es el escenario de la animación: es su verdadera protagonista.

RECURSOS PARA ANIMAR · MANUAL PRÁCTICO

