



**UNIVERSIDAD DE QUINTANA ROO**

---

---

**División de Ciencias e Ingeniería**

**Propuesta de un programa de campamento recreativo  
dirigido a niños de 10 a 13 años, con problemas de  
habilidades y actitudes.**

**TESIS**

**Para obtener el grado de**

**LICENCIADO EN TURISMO**

**PRESENTA**

**P.A.T.A. Dennis Alejandro González Fernández**

**DIRECTOR DE TESIS**

**M.E.T.S. Richard Marco**

**Chetumal, Quintana Roo, México, Septiembre de 2009**



# UNIVERSIDAD DE QUINTANA ROO

---

División de Ciencias e Ingeniería

Tesis elaborada bajo la supervisión del comité de Tesis del programa de Licenciatura y aprobada como requisito para obtener el grado de:

## LICENCIADO EN TURISMO COMITÉ DE TESIS

Director: \_\_\_\_\_

M.E.T.S. Richard Marco

Asesor: \_\_\_\_\_

M.T.E. Alberto Isaac Gastelú Martínez

Asesor: \_\_\_\_\_

L.E.F. Julio Valerio Martínez Pech

Chetumal, Quintana Roo, México, Septiembre de 2009



**Agradecimientos:**

*Mil gracias te ofrezco Señor Todo Poderoso,  
por permitirme llegar a este momento tan importante de mi vida,  
y por bendecir a todas las personas que me brindaron su apoyo.*

**Dedicatoria:**

*Dedicado a todas las personas que me ofrecieron  
su apoyo incondicional, para la realización  
de este trabajo de investigación.*



## INDICE

Introducción . . . . .	. 4
Justificación . . . . .	. 6
Objetivo General . . . . .	. 8
Objetivos Específicos . . . . .	. 8

### CAPITULO UNO

1 Antecedentes . . . . .	.10
1.1 Origen del <i>Outdoor Training</i> : El <i>Outward Bound</i> . . . . .	.10
1.2 El <i>Outdoor Training</i> en la Educación . . . . .	.12
1.3 El <i>Outdoor Training</i> en la Milicia . . . . .	.14
1.4 El <i>Outdoor Training</i> en la Capacitación . . . . .	.15
1.5 El <i>Outdoor Training</i> en el Turismo . . . . .	.16
1.6 El <i>Outdoor Training</i> en Niños . . . . .	.23
1.6.1 Programa “Jóvenes en Riesgo” de <i>Outward Bound</i> México . . . . .	.24

### CAPITULO DOS

2 Marco Teórico . . . . .	.26
2.1 El <i>Outdoor Training</i> . . . . .	.26
2.2 Las Actividades de Turismo de Aventura . . . . .	.28
2.2.1 Campismo . . . . .	.31
2.2.2 Tirollesa . . . . .	.32
2.2.3 <i>Trekking</i> . . . . .	.33
2.3 Las Actividades Lúdicas (Los Juegos) . . . . .	.34
2.3.1 Clasificación de juegos de acuerdo al proceso evolutivo del niño. . . . .	.35
2.3.2 Clasificación de juegos según la forma de desarrollar el juego . . . . .	.36
2.3.3 Clasificación de juegos de acuerdo al espacio donde se desarrolla el juego . . . . .	.36
2.3.4 Clasificación de juegos por algunas definiciones generales . . . . .	.37
2.3.5 Clasificación de juegos según el número de personas que juegan . . . . .	.37
2.3.6 Clasificación de juegos aplicada a la educación física . . . . .	.38
2.4 La Importancia del Trabajo en Equipo . . . . .	.39
2.4.1 Técnica SCORE . . . . .	.42
2.5 La importancia de la Comunicación . . . . .	.43
2.5.1 Los elementos importantes de la comunicación . . . . .	.45
2.6 La Importancia de una Actitud Proactiva . . . . .	.49
2.6.1 Técnica HACTIVAR . . . . .	.50

### CAPITULO TRES

3 Metodología de la Investigación . . . . .	.54
3.1 Esquema del proceso a seguir para el desarrollo de la metodología . . . . .	.58

### CAPITULO CUATRO

4 El Campamento . . . . .	.59
4.1 Objetivos del Campamento . . . . .	.60
4.1.1 Objetivo General . . . . .	.60



4.1.2	Objetivos Específicos	.60
4.2	Recomendaciones de Ubicación e Instalaciones	.61
4.3	Perfiles sobre el Personal de Trabajo	.66
4.3.1	Jefe de campamento	.66
4.3.2	Instructor del programa	.67
4.4	Descripción de Actividades	.69
4.4.1	Juegos de presentación o rompe hielo	.69
4.4.2	Actividades dirigidas	.72
4.4.3	Actividades de turismo de aventura	.85
4.5	Programa de Actividades dentro del Campamento Recreativo	.90
4.6	Programa General del Campamento Recreativo	.95
<b>CAPITULO CINCO</b>		
5	Resultados	.96
Conclusiones .110		
Bibliografía .112		
Referencias Virtuales .114		
Referencias de Imágenes .115		
Referencias de Figuras .117		



## Introducción

Fue en el año 2004 cuando el autor del presente trabajo de investigación, tuvo la oportunidad de asistir a un intercambio laboral en Calgary, Canadá; donde trabajó durante cuatro meses dentro de un campamento de nombre *Camp Chief Hector YMCA*.

Fue ahí donde se desempeñó como guía consejero de grupo de niños en edades de siete a ocho años. Durante su estancia laboral, realizaba con sus grupos a cargo actividades lúdicas de recreación como, manualidades, tiro con arco, natación, etc. De igual forma realizaba actividades de turismo de aventura como *Trekking*, tirolesa, escalada en roca, canoa, campamentos y entre otros.

Todas las actividades que se realizan en dicho campamento, tienen como fin fomentar a sus participantes cuatro valores principales: Honestidad, Respeto, Responsabilidad y Valoración. Este último se refiere a valorar todo lo que nos rodea.

Tomando como base esta experiencia, el autor se motivó a desarrollar un programa de campamento con actividades similares, pero enfocado a estimular las habilidades de trabajo en equipo, comunicación y actitud proactiva a sus participantes.

Dentro del presente trabajo de investigación se lleva a cabo, la mayor descripción posible para poder realizar, un campamento recreativo que se enfoque en la estimulación de habilidades y actitudes de niños y niñas en la edad de 10 a 13 años.

El desarrollo de este campamento se basa en la realización de un programa de actividades al aire libre y en la aplicación del *Outdoor Training*.

El trabajo de investigación esta dividido en cinco capítulos. El capítulo uno es reseña de antecedentes que ayudan a entender de que forma surgen los campamentos y



programas dedicados a impulsar habilidades personales y grupales. Principalmente se origina en el *Outdoor Training* y este capítulo detalla el surgimiento del mismo.

El capítulo dos es una descripción de las actividades que serán aplicadas para el programa de campamento y de igual forma, se puntualiza de que forma pueden ayudar estas mismas a fortalecer las habilidades y actitudes de los individuos que participen en el programa.

En el capítulo tres se detalla la metodología del *Outdoor Training* que se aplicará en el presente trabajo de investigación, con el fin de lograr que el programa del campamento surta efecto en los participantes.

El capítulo cuatro es la descripción del campamento, sus actividades y el programa del mismo. Dentro se puede encontrar las recomendaciones para las instalaciones del campamento, el personal que puede trabajar dentro del programa y de igual forma se detalla todas las actividades aplicables para el presente trabajo. Al final del capítulo se culmina con la descripción recomendada del programa del campamento.

En el capítulo cinco se encuentra los resultados obtenidos, después de aplicar las actividades que se detallan en el capítulo anterior. Dentro se observa el cumplimiento de los objetivos planteados para este trabajo de investigación.

Finalmente en las conclusiones, se puede encontrar observaciones para ampliar la investigación y recomendaciones que pueden ayudar en la búsqueda de más y mejores resultados.



## **Justificación**

Todas las personas y en especial los niños alrededor del mundo, siempre han esperado con ansia la llegada de las vacaciones o de los puentes de días feriados. Estos días son un alivio para el estrés causado en su mayoría, por las actividades escolares, laborales y cotidianas.

Durante este tiempo libre, las personas utilizan las vacaciones principalmente para el descanso, los pendientes del hogar y para el desarrollo de nuevas experiencias personales y familiares, a través de viajes o actividades lúdicas de ocio.

Tomando en cuenta esta situación, el sector privado y el gobierno de cada país, han buscado la manera de aprovechar y de apoyar a las personas para disfrutar de este tiempo libre en diferentes formas. El sector privado compuesto por hoteles, restaurantes, agencias de viajes, operadores turísticos, centros de desarrollo turísticos, campamentos y de más servicios, propician la idea de viajar, visitar, conocer y convivir en diferentes partes del mundo. Claro que estos servicios, implica un considerable gasto económico.

Por su parte, los gobiernos ofrecen recursos y servicios locales para disfrutar del tiempo libre sin mucha inversión económica, tales como: reservas y parques ecológicos, museos, talleres, cursos, campamentos y otros más, que ayudan de igual forma al descanso, la convivencia y al aprendizaje de nuevas experiencias.

Sin embargo, este trabajo de tesis esta interesado en un punto en común; los campamentos. En México todos los años hay campamentos dedicados a la realización de actividades turísticas o simplemente son parte de algún taller o curso de verano. Quintana Roo no es la excepción, y específicamente en Chetumal, cada año en verano se abren talleres y cursos de verano que involucran en algún momento la realización de un campamento.



Como ejemplo podemos mencionar a la entidad gubernamental denominada Sistema para el Desarrollo Integral de la Familia del Estado de Quintana Roo (DIF) que cada año organiza un campamento con duración de 5 días en Playa Aventuras, unas instalaciones que se ubican dentro de la Riviera Maya a 3Km del Pueblo de Chemuyil, Q. Roo, en el cual los participantes realizan actividades lúdicas de recreación y paseos alrededor del lugar. El autor de esta tesis, ha asistido dos veces a este campamento.

En Chetumal, Q. Roo existen talleres y cursos de diferentes tipos, que van desde música, pintura, danza, idiomas, computación, deportes e inclusive de recreación. Sin embargo todas estas opciones tienen como fin el entretenimiento, la diversión o el aprendizaje de algún instrumento, baile, idioma o deporte específico. Los cuales en su mayoría funcionan muy bien y son muy solicitados por los padres de familia, que buscan la manera de ocupar a sus hijos en algo productivo durante el tiempo libre que disponen.

En todas las familias existe la preocupación sobre el desarrollo humano, las actitudes y las habilidades de los hijos. Muchas veces los padres desconocen las fortalezas y debilidades de sus hijos y comúnmente sobresalen los problemas de comunicación, motivación o interacción; y por estas razones, los padres inscriben a sus hijos a tomar talleres y cursos; buscando que a través de las actividades los hijos mejoren íntegramente. Hasta el momento se desconoce en Chetumal la existencia de algún curso o taller específico, que se dedique a resolver estas problemáticas.

Este trabajo de tesis elabora la propuesta de un campamento recreativo para niños y niñas de 10 a 13 años que busca apoyar en el desarrollo de las habilidades y actitudes de los participantes. Este programa estaría utilizando como herramientas principales la aplicación de actividades de turismo de aventura, actividades lúdicas y el *Outdoor Training*, para involucrar a los niños a solucionar problemáticas y desafíos, haciéndolos trabajar sobre los puntos del trabajo en equipo, la comunicación y la actitud proactiva.



Realizando estas actividades al aire libre, los niños interactúan y se involucran en la búsqueda de nuevas experiencias, las cuales les permitirán estimular sus habilidades y actitudes, tanto personales como sociales.

El campamento recreativo que se propone, tiene la finalidad de aplicar nuevas estrategias para fomentar las habilidades de trabajo en equipo, comunicación y la actitud proactiva, de cada niño y niña dentro del programa.

Al realizar las actividades dentro de un área urbana y cerca de las comodidades de una ciudad, se ofrece distracciones que desvían a los niños y niñas a pensar en sí mismos, por esta situación es considerable argumentar que para concentrar a los participantes a un trabajo más conciente, una opción viable puede ser la práctica de las actividades al aire libre dentro de un programa de campamento recreativo.

Esta propuesta puede ser una acertada opción para las familias preocupadas por el bienestar integral de sus hijos, ya que se quiere proporcionar las estrategias necesarias para el fortalecimiento de habilidades y actitudes, con un programa de campamento.

### **Objetivo General**

Proponer, la creación de un programa de campamento recreativo que permita fomentar habilidades de trabajo en equipo, comunicación y una actitud proactiva; a través del *Outdoor Training* en niños y niñas de 10 a 13 años.

### **Objetivos Específicos**

- Conocer las habilidades y actitudes que se involucran dentro de las actividades de turismo de aventura y juegos lúdicos al aire libre.



- Identificar y describir las actividades más divertidas, amenas y las más significativas para estimular el trabajo en equipo, la comunicación y la actitud proactiva, ante la resolución de problemas.
- Canalizar las experiencias de las actividades de los individuos antes, durante y después de las mismas, hacia la estimulación de sus habilidades y actitudes.
- Describir un programa de actividades, para el desarrollo de un campamento, enfocado al objetivo de fomentar, las habilidades y actitudes de los participantes.



## CAPITULO UNO

### 1. Antecedentes

Para poder empezar este trabajo, se debe conocer y entender lo que es el *Outdoor Training* (OT), es necesario tener conocimiento sobre la historia, el presente y lo que esta buscando realizar en un futuro el *Outdoor Training* alrededor del mundo.

Generalizando el concepto del *Outdoor Training* ambiguamente se puede entender como una forma o método de enseñanza, que desde la antigüedad se ha utilizado con el afán de desarrollar, una mejor manera de aprender los conocimientos de un tema específico.

#### 1.1 Origen del *Outdoor Training*: El *Outward Bound*

Para conocer el surgimiento del OT se tiene que la principal y más directa influencia, es el *Outward Bound*.<sup>1</sup>

A continuación se relata el origen del OT citado del autor Reinoso (2008).<sup>2</sup>

“Durante la II Guerra Mundial, mientras los barcos alemanes hundían a los buques mercantes británicos, los marineros que esperaban ser rescatados luchaban por sobrevivir en aguas muy frías. Misteriosamente, la tasa de supervivencia entre los marineros más jóvenes era menor con respecto a los más veteranos. Este hecho provocó que Sir Lorenzo Holt (Jefe de la flota mercante de Gran Bretaña) invitara a su viejo amigo y educador Kurt Hahn para analizar la razón de este hecho y, si era posible, ponerle remedio. Hahn estaba convencido de que este problema no fue ocasionado por la carencia de conocimientos o habilidades físicas de los más jóvenes, sino más bien porque éstos aún no habían alcanzado una comprensión de sus propios recursos físicos, emocionales y psicológicos”.



Imagen 01: Kurt Hann

“Para poner solución a todo este problema, en el año 1941, en Aberdovy (País de Gales), Kurt Hahn, con la ayuda financiera de Holt, funda una nueva escuela, "Outward Bound", que proporciona experiencias similares, usando la naturaleza como aula. Se pretende ayudar a los reclutas jóvenes a desarrollar la confianza y otras habilidades emocionales necesarias no sólo para sobrevivir en las frías aguas del Mar Norte, sino también cómo hacerlo en la propia

<sup>1</sup> <http://www.outwardbound.org/>

<sup>2</sup> <http://www.efdeportes.com/efd117/origenes-y-antecedentes-del-outdoor-training.htm>



vida cotidiana, generando experiencias de riesgo para establecer comportamientos de los alumnos bajo presión“.

“Los programas que organizaba "Outward Bound" (OB) estaban muy focalizados en la tarea, y relativamente en menor medida en la revisión de lo acontecido, aunque los participantes recibían durante la actividad un importante feedback (retroalimentación) por parte del tutor del grupo. Se pretendía desarrollar tanto a la persona como al grupo en un sentido amplio, ofreciéndole una serie de tareas y retos físicamente exigentes que obligasen a tensar su capacidad intelectual y emocional cuidando no llegar demasiado lejos, es decir, no sobrepasando el límite de la zona de "pánico". La idea, por tanto, era sacarles de sus zonas de "confort o comodidad", y adentrarles en sus zonas de "reto y desarrollo", en las que se produce el aprendizaje y el desarrollo tanto personal como profesional. Trataban de inculcar y desarrollar en cada individuo el convencimiento de "que hay en ti mucho más de lo que tu crees" como actitud para afrontar la vida y el trabajo”.

“Este tipo de experiencias que propone Hann tienen lugar en el campo, se estructuran de tal forma que ayuden a los participantes a descubrir y comprender sus recursos internos, se diseñan con el propósito de reflejar un ambiente similar al que el participante operará en un futuro, y por último, se basan en actividades de aventura [Subrayado de González, 2008] como medio o vehículo para la consecución de unas determinadas metas”.

“Aumentar la autoconfianza y el conocimiento de uno mismo, mejorar el trabajo en equipo, desarrollar habilidades de dirección y valores, como el respeto y la solidaridad, reforzar la responsabilidad, etc., son algunos de los objetivos perseguidos por Hahn en su escuela al aire libre”.

“Los cursos al aire libre que se imparten en esta escuela son un equilibrio del desafío, la diversión, el entusiasmo y el aprendizaje, en los que la seguridad del participante es lo primordial. No se trata de un entrenamiento físico ni de una escuela de supervivencia”.

“Este tipo de metodología de trabajo tan innovador propuesto por "OB" se difundió muy rápidamente por todo el mundo, realizándose múltiples programas de aprendizaje experimental muy diferenciados entre sí por dos aspectos principales: la orientación que se le quiera dar, y al colectivo que vaya destinado”.

“Así, después de la Guerra este enfoque educativo se afianzó en Inglaterra y posteriormente, a principios de los años sesenta se implantó en Estados Unidos. La primera escuela *Outward Bound* en este país se fundó en Colorado en el año 1962, por Josh Miner, un discípulo de Hahn en la escuela de Gordonstom (Escocia)”.

“En 1971 algunos instructores de la organización *Outward Bound* en Estados Unidos, crearon en un High School de Massachussets, "Project Adventure": un programa de aprendizaje basado en la experiencia dirigido a los estudiantes. Tres años más tarde, con ayuda federal, se extendió con enorme éxito a otras muchas escuelas del país”.

“A lo largo de los años setenta se empiezan a popularizar este tipo de cursos entre empresas y organizaciones de la administración americana. Así por ejemplo, "Harvard Business Review" en Mayo de 1977 publica un artículo clásico sobre esta metodología de aprendizaje: "Two women, three men on a raft".

“Las ideas de Hahn inspiraron a otros muchos educadores que expandieron su modelo y centros al aire libre alrededor del mundo. Sus ideas siguen siendo hoy tan vigentes como lo eran en 1941, y los valores de base, pese a que las actividades en la naturaleza no sólo sean en el mar (montañas, ríos, desiertos,...), no han cambiado”.



“Cuando Kurt Hahn murió en el año 1974, el periódico londinense "The Times" escribió esta frase entre sus páginas: "Ninguna persona de nuestros tiempos ha creado más ideas educativas innovadoras y, a la vez, poseído el don de implementarlas".

La idea del *Outdoor Training* creado por Hahn, ha llevado a diferentes personas a desarrollar un modelo de aprendizaje a través de la historia y este método ha evolucionado en los siguientes campos: la educación, la milicia y la capacitación.

## 1.2 El *Outdoor Training* en la Educación

En la antigüedad, los maestros y sabios consideraban la actividad física como una herramienta de vital importancia, para desarrollar en los estudiantes jóvenes las habilidades suficientes para convertirse en hombres y ciudadanos ejemplares.

Principalmente inculcaban el aprendizaje de los valores como la disciplina, la responsabilidad y entre otros. La enseñanza se impartía en un recinto al aire libre donde los antiguos griegos daban sus clases a los niños. En la cultura aristocrática, el deporte fue considerado esencial para la formación integral del hombre.

“En el siglo XVIII, Rousseau mantenía que la mejor forma para conocerse a sí mismo y al mundo que nos rodeaba era jugando en la naturaleza. Consideraba que la actividad física era un instrumento socializador muy importante para el niño, ya que a través del juego se adquirían las habilidades sociales y emocionales primordiales para su desarrollo tanto en la infancia como posteriormente en el mundo adulto”.

“De acuerdo con Dewey (1938), la educación ha de trasladarse a los campos de deportes, pues se trata de un lugar muy apropiado para trabajar en grupo, estimular a los participantes a superar dificultades y problemas que se les plantean, e ideal para la organización colectiva. En definitiva, Dewey reconoce la actividad deportiva como un excelente medio de educación”;  
Reinoso (2008)<sup>3</sup>

De igual forma existe una frase famosa de Juvenal "*mens sana in corpore sano*" donde se representa el pensamiento de poseer una mente sana en un cuerpo sano; y esto gracias al entrenamiento en un medio natural al aire libre como herramienta fundamental para generar cualidades humanas.

---

<sup>3</sup> <http://www.efdeportes.com/efd117/origenes-y-antecedentes-del-outdoor-training.htm>



Retomando nuevamente al autor Reinoso (2008) en su trabajo menciona que para Platón (1970), el gobierno y los ciudadanos ideales no eran posibles sin una buena educación, la cual tenía su pilar básico en la educación física. Aristóteles (1970), por su parte, consideraba que el ejercicio físico era muy útil en la educación, ya que fomentaba el valor y modelaba el carácter.

La educación en conjunto con el ejercicio físico, ha sido concebida a lo largo de la historia, una excelente metodología para enseñar habilidades y valores. Basado en el trabajo de Reinoso (2008) podemos mencionar como ejemplos:

- El coraje, según Platón (1970)
- La virtud, según Locke (1986)
- El temperamento, según Rousseau (1985)
- La alegría, según Richter (1920) y Vives (1988)
- La honestidad, según Vives (1988)
- El valor, según Amorós (1848)
- El carácter, según Fröbel (1913) y Coubertain (1973)



**Imagen 02:** Platón y Aristóteles

La practica física al aire libre, en opinión de Vittorino da Feltre, constituía un medio fundamental para desarrollar en sus alumnos cualidades humanas como la alegría, la dignidad y el desarrollo de la personalidad (Giannetto, 1981). Arnold, por su parte, utilizaba la actividad al aire libre para el desarrollo del control emocional y el compromiso ético de sus alumnos (Hughes, 1932).

No cabe duda que en el campo de la educación, ha sobresalido la practica del *Outdoor Training* y es en este campo donde se ha realizado infinidad de mejoras y modificaciones ha esta metodología, para poder ser aplicada en diferentes áreas y hacia diferentes grupos de personas.



### 1.3 El *Outdoor Training* en la Milicia

Los antiguos espartanos revolucionaron el mundo militar introduciendo un nuevo elemento en la batalla, clave para el éxito en cualquier organización de nuestros días: el trabajo en equipo. Lo hicieron a través de las falanges (formación de ocho filas de soldados que maniobraba, avanzaba o defendía su posición codo a codo, al son de las flautas y tambores). En este tipo de formación era fundamental el respeto de cada hombre por sus compañeros para que el grupo fuese invencible en el campo de batalla. Consideraban que el control de uno mismo era una cualidad muy necesaria en el campo de batalla.

Durante la II Guerra Mundial (1939-1945), EE.UU. encargó a un comité de expertos psicólogos la rápida y eficaz selección y formación de un gran ejército. Entre las habilidades básicas requeridas destacaban las emocionales por encima de las intelectuales. Así, se buscaban soldados con dotes de liderazgo, con capacidad de mando, iniciativa, compromiso, comunicación, etc. El comité de expertos era consciente de que la mejor forma de desarrollar y fomentar este tipo de habilidades no era dentro de un aula, sino mediante la realización de numerosas pruebas de simulación en la naturaleza que reprodujeran situaciones reales y que incluyeran actividades y comportamientos en lugar de conocimientos.

A principio de los años cincuenta, el ejército británico creó un programa llamado "*Adventure Training*" que incluía actividades y situaciones bajo una enorme presión, con el propósito de desarrollar en sus soldados el liderazgo y el trabajo en equipo. El ejército estaba muy implicado e interesado en formar líderes y equipos bien conjuntados y eficientes, equipos más autónomos y sobretodo, menos jerarquizados. Este tipo de actividades, sin duda, demostró ser muy eficaz para cumplir esos objetivos.



**Imagen 03:** Soldados en entrenamiento



“En definitiva, las Fuerzas Armadas han contribuido al desarrollo de tres áreas clave del *Outdoor Training*: en primer lugar, la utilización de la naturaleza o las tareas de exigencia física como medio para desarrollar equipos o a los individuos; en segundo lugar, el empleo de las tareas de resolución de problemas para evaluar el potencial de las habilidades de trabajo en equipo; y por último, el uso de los cursos de alto impacto que tanta popularidad han alcanzado en los últimos años”.

Reinoso (2008)<sup>4</sup>

Como se ha mencionado anteriormente en el origen del *Outdoor Training*, la guerra ha sido el principio para el surgimiento del OT. Este campo ha creado la metodología para enseñar a los soldados como pelear, defenderse y sobrevivir en el campo de batalla.

Ciertamente la educación y la milicia han sido los principales campos donde han hecho del *Outdoor Training* una excelente herramienta para desarrollar habilidades y valores en los individuos. Sin embargo es necesario mencionar otra área importante donde se ha desarrollado el OT.

#### **1.4 El *Outdoor Training* en la Capacitación**

Como parte de los procesos de mejoramiento continuo a nivel personal, de motivación y principalmente de trabajo en equipo, las grandes empresas y corporaciones de nivel mundial, buscan capacitar a todo su personal, para no perder de vista la misión de los mismos dentro de la empresa, el cual sigue siendo hasta el momento: Producir Exitosamente.

Por tal situación, es común en la actualidad que estas empresas continuamente envíen a sus empleados a cursos o viajes de capacitación, que eventualmente se desarrollan en lugares que facilitan el contacto con la naturaleza y la aplicación de actividades de aventura y recreativas, mismas que buscan estimular el éxito personal y en grupo, que al final se ve reflejado como parte del éxito de la empresa.

---

<sup>4</sup> <http://www.efdeportes.com/efd117/origenes-y-antecedentes-del-outdoor-training.htm>



“En la actualidad, en EE.UU. hay aproximadamente unos 10.000 parques construidos en la naturaleza, de los que, los más conocidos, son los generados por "Project Adventure D.R." y "Atlantic Challenge D.R.". De su desarrollo en Europa es responsable principalmente el "European Institute for Outdoor Adventure Education and Experiential Learning". En estos parques, cientos de multinacionales (Toyota, Dupont, Coca - Cola, etc.) han utilizado como herramienta de formación los programas de entrenamiento experimental para mejorar sus climas organizacionales, desarrollar habilidades de liderazgo, etc.”

Reinoso (2008)<sup>5</sup>

Como referencia a lo anterior, se tiene de ejemplo las siguientes frases:

- El espíritu de un grupo es lo que da a muchas empresas una ventaja sobre sus competidores. George L. Clements.
- El trabajo más productivo es el que sale de las manos de un hombre contento. Víctor Pauchet.

En la actualidad otras influencias sobre esta metodología son los programas juveniles de esculismo (*Boy Scouts*),<sup>6</sup> los deportes de aventura como campismo, alpinismo, montañismo, navegación, etc. y de igual forma el desarrollo y progreso de las técnicas y medidas de seguridad empleadas en estas actividades al aire libre.

### 1.5 El *Outdoor Training* en el Turismo

Desde que el *Outdoor Training* ha sido una herramienta popular para generar aprendizaje y experiencias tanto personales como en grupo, algunas empresas de turismo de aventura han intentado utilizar este tema como un producto más, de los que ya ofrecen.

El *Outdoor Training* esta relacionando con el turismo de tal forma que mueve a personas de su lugar de origen a diferentes partes dentro de su misma área o hacia otras partes más lejanas; y el hecho es que no lo hacen para disfrutar de su tiempo libre u ocio. El motivo principal, es utilizar el tiempo libre para obtener una experiencia y algún aprendizaje que lo ayude a mejorar como ser humano.

<sup>5</sup> <http://www.efdeportes.com/efd117/origenes-y-antecedentes-del-outdoor-training.htm>

<sup>6</sup> <http://www.scout.org/en/content/pdf/3018/Progresiones.pdf>



El turismo de aventura y el OT tienen puntos en común que hacen de alguna forma fortalecerse entre sí.

Tanto el OT como el turismo de aventura involucran:

- Actividades físicas
- Actividades al aire libre
- La naturaleza como aula
- Seguridad con riesgos controlados
- Pequeñas, medianas y grandes empresas
- Generar un aprendizaje a través de vivencias y experiencias de aventura
- Fomentar valores de respeto, responsabilidad, autoconfianza, concentración, participación, cooperación, tolerancia, compañerismo, etc.



Imagen 04: Niños viajando

El turismo de aventura oficialmente no utiliza el OT para desarrollar sus actividades, pero puede implementarse y venderse como un servicio extra a sus consumidores; algo que comúnmente ocurre con empresas de este ramo. Sin embargo el *Outdoor Training* sí necesita de las actividades del turismo de aventura y otras de recreación para poder trabajar.

*Outward Bound* es la organización más importante y pionera del OT; fundada por Kurt Hahn en 1941, hoy cuenta con más de 60 años de experiencia y es la empresa líder en *Outdoor Training* a nivel mundial, ya que funciona en más de 35 países y da servicio aproximadamente a 200,000 participantes al año.



Imagen 05: Logo oficial de *Outward Bound*

Imagen 06: Mapa mundial de escuelas *Outward Bound*



Cerca de la ciudad de Monterrey, México existe también un centro OB, establecido en octubre de 2004 en la localidad conocida como El Manzano. Durante sus primeros dos años de operación, *Outward Bound México*<sup>7</sup> ha llevado a cabo cursos enfocados en el medio ambiente para los estudiantes de escuelas públicas localizadas en el centro de la ciudad de Monterrey.

Se realizan cursos para formar educadores experimentados al aire libre; programas de 4 días para escuelas privadas en la Ciudad de México y Monterrey, dirigidos a desarrollar trabajo en equipo y un sentido de los valores, para estudiantes de entre 14 y 15 años.

Los programas que ofrece OB a nivel internacional ha llegado a tener tanto éxito y buenos resultados, que inclusive científicos y la misma comunidad educativa, han apoyado y optado por utilizar los métodos que *Outward Bound* ofrece.

“Un análisis hecho en 1991 por James Neill, que cubría muchos años de programas conducidos por Australia OB, reveló lo que él llamó "un fenómeno notable". No solo los programas de aventura de OB tienen un impacto preponderante en las vidas de los participantes, sino que hay crecimiento adicional durante por lo menos 17 meses después de finalizados dichos programas”.

“También en ese mismo año, durante el lanzamiento del Presidente Bush, la Corporación de Desarrollo de Nuevas Escuelas Norteamericanas, pidió propuestas para "reinventar la Educación Norteamericana". OB respondió con un programa diseñado para integrar los principios de aprendizaje del ser, ya conocido como "Aprendizaje Expedicionario", durante las clases diarias. *Outward Bound* fue identificada como una de once (de 698) propuestas seleccionadas para recibir un enorme programa piloto de 5 años. Numerosos estudios han mostrado que los principios de Aprendizaje Expedicionario, aplicados en los sistemas públicos y privados escolares han superado a sus semejantes”.

“En la Construcción de Naciones. El Gobierno de Singapur ha adoptado a OB como una parte integral de su misión que construye la nación. Según el ex Primer Ministro Gob Chok Tong: "La educación de OB es vital en nuestro esfuerzo para enseñar habilidades relevantes de la vida, buenos valores y actitudes positivas a la población de jóvenes de Singapur. Es la educación para la vida y una inversión para el futuro de Singapur”.

*Outward Bound Mexico* (2008)<sup>8</sup>

<sup>7</sup> <http://www.obmexico.org/espanol.htm>

<sup>8</sup> <http://www.obmexico.org/resultados.htm>



Independiente de Outward Bound, empresas extranjeras enfocadas en impartir el *Outdoor Training*, utilizan las actividades de turismo de aventura como medios para lograr sus objetivos. Por citar algunos encontramos:

**National Outdoor Leadership School.** [www.nols.edu](http://www.nols.edu)



Una empresa líder en la enseñanza de actividades al aire libre y liderazgo. En Estados Unidos, Canadá, México, Argentina y otros países.

**Imagen 07:** Logo oficial de NOLS

**The *Outdoor Training Company*.** [www.theoutdoortraining.com](http://www.theoutdoortraining.com)



Consultoría especializada en la formación basada en la experiencia, *Outdoor Training*, Team Building e incentivos para empresas. En España.

**Imagen 08:** Logo oficial de The *Outdoor Training Company*

**Synapsis.** [www.synapsis-patagonia.com](http://www.synapsis-patagonia.com)



Empresa dedicada a realizar expediciones de aventura, turismo familiar y viajes de integración dirigidos a empresas, organizaciones, universidades e instituciones medias. En Argentina.

**Imagen 09:** Logo oficial de Synapsis

También en nuestro país, varias empresas de turismo de aventura han implementado el OT como un servicio extra e inclusive moldeable a las expectativas de los clientes. Mencionando algunas tenemos:



**Expediciones México Verde.** [www.mexicoverde.com](http://www.mexicoverde.com)

Empresa que opera en Veracruz con más de 17 años de experiencia ofreciendo paquetes con actividades de turismo de aventura y programas de aprendizaje vivencial para escuelas y empresas.



**Imagen 10:** Logo oficial de México Verde

**Different Consult SA de CV.** [www.different.com.mx](http://www.different.com.mx)

Una empresa renovada que ofrece turismo de aventura y que desarrolla eventos y viajes de Team Building, cursos de Integración y Liderazgo. En Cuernavaca.



**Imagen 11:** Logo oficial de *Different Consult*

**Adventures SelvAzul.** [www.selvazul.com](http://www.selvazul.com)

Compañía que opera en Veracruz, Puebla, Tlaxcala y Chiapas con 14 años de experiencia ofreciendo *Rafting* (descenso de río con una balsa), bicicleta de montaña, pared de escalada, tirolesa, caminata, arqueología, programas de entrenamiento empresarial, campamentos escolares y de verano, recorridos por reservas naturales, y consultora para proyectos ecoturísticos y de aventura.



**Imagen 12:** Logo oficial de Selva Azul

**Río y Montaña SA de CV.** [www.rioymontana.com](http://www.rioymontana.com)

Empresa que opera en varios estados de la republica mexicana con más de 8 años de experiencia ofreciendo viajes y expediciones de turismo de aventura, campamentos escolares, de verano y programas de Team Building para recursos humanos de compañías nacionales e internacionales.



**Imagen 13:** Logo oficial de Río y Montaña



**Alltournative, SA de CV.** [www.alltournative.com](http://www.alltournative.com)

Compañía que opera en Quintana Roo con más de 7 años de experiencia ofreciendo Tours en la selva, zonas mayas, tirolesa, Snorkeling, buceo y programas Team Building para capacitación e integración empresarial.



**Imagen 14:** Logo oficial de Alltournative

Esta ultima en Quintana Roo, se ha destacado por ser una empresa exitosa en la zona norte del estado, ofreciendo diferentes recorridos turísticos a los visitantes que buscan conocer un poco de la selva, la zona maya, el mar caribe y al fin de cuentas, que desean obtener una aventura mientras realizan actividades de turismo alternativo alrededor de la Riviera Maya.

Alltournative es un ejemplo claro de una empresa de turismo de aventura que ha buscado ampliar sus servicios ofreciendo lo que ellos llaman *Native Team Building*,<sup>9</sup> un sinónimo del *Outdoor Training*.



**Imagen 15:** Tour de bicicleta de Alltournative

Como se sabe, las empresas se preocupan por mantener a sus recursos humanos felices y contentos de trabajar en armonía dentro de sus áreas de trabajo, de esta forma se mejora la fortaleza laboral de la empresa y al final se rinde progresivamente hacia el mejoramiento y éxito de la misma. Años atrás, dos de las estrategias más comunes y que aun se utilizan por parte de directivos y dueños de negocios para estimular a sus trabajadores, son los que se conocen como “incentivo económico y viaje familiar patrocinado” los dos se otorgan por desempeño laboral.

Todos los seres humanos están inmersos en el mundo laboral en mayor o menor proporción; por tanto es común que para mantener el buen desempeño de los recursos humanos, se busquen diferentes estrategias para fortalecer y mejorar el

<sup>9</sup> <http://www.alltournative.com/tours-products/team-building>



trabajo. Una de estas nuevas estrategias es el *Outdoor Training, Team Building* o Experiencia Vivencial.



**Imagen 16:** Tour de cenotes de Alltournative    **Imagen 17:** Actividad de Team Building “La Telaraña”

El ecoturismo y el turismo de aventura están siendo utilizados como una herramienta importante para la aplicación de estos programas de integración y capacitación, dirigidos tanto hacia empresas como también a estudiantes de diferentes niveles e inclusive a familias y personas comunes, todo con el fin de mejorar las capacidades como individuo y en grupo.

El OT no esta dirigido únicamente a la capacitación empresarial; también se enfoca a los problemas de integración social y al desarrollo de habilidades y actitudes de familias, grupos de jóvenes e inclusive de niños.

*Outward Bound* ha creado diferentes centros para ofrecer una amplia variedad de programas especializados. Dentro de cada centro se encuentran los programas que OB organiza, cada curso esta clasificado dependiendo de las edades y del interés particular de cada persona o grupos.

En general las edades que maneja OB están organizadas de la siguiente manera: niños (12-13 años), preadolescentes (14-16 años), adolescentes (16-18 años), universitarios (18-23 años) y adultos (18-30 años).



**Imagen 18:** Los cinco programas centrales de Outward Bound

## 1.6 El *Outdoor Training* en Niños

El OT enfocado en niños, al igual que para adolescentes y adultos, busca ayudar en las habilidades del trabajo en equipo, liderazgo, superación y confianza personal.

Comúnmente empresas y organizaciones se han esforzado en crear campamentos dedicados exclusivamente a los niños, donde se les ofrece un programa de recreación con actividades durante casi todo el día.

Estas actividades incluyen actividades lúdicas y practica de deportes. No es común observar actividades de turismo de aventura dentro de los campamentos para los más jóvenes, al menos en la republica mexicana.



**Imagen 19:** Niños en curso de verano haciendo manualidades

En este trabajo de tesis involucraremos la práctica de actividades de turismo de aventura, dentro de campamentos recreacionales de niños; y sumado a lo anterior, la aplicación del *Outdoor Training* para estimular en los jóvenes el trabajo en equipo, la comunicación y una actitud proactiva.

Como ejemplo OB ofrece cursos de aventura al aire libre para las edades más jóvenes de 12-13 años. En estos cursos, los niños aprenden sobre el trabajo en



equipo, se les brinda la oportunidad de dominar nuevas habilidades individuales y al final, obtienen un sentimiento de logro tras haber resuelto los desafíos que poco a poco irán descubriendo a través de un viaje de Rafting, canoa, kayak, escalando montañas o acampando. *Outward Bound* menciona que enseñan a los grupos, habilidades que se convertirán en herramientas para toda la vida.



**Imagen 20:** Niños trabajando en equipo



**Imagen 21:** Niños en un curso OB

Algunos cursos de *Outward Bound Wilderness*<sup>10</sup> para los más jóvenes son:

- *Washington Canoeing & Rock Climbing*
- *Boston Harbor Sea Kayaking & Climbing*
- *New England Backpacking Canoeing and Rock Climbing*

### 1.6.1 Programa “Jóvenes en Riesgo” de *Outward Bound México*

En el centro *Outward Bound México*, uno de los programas más populares y que llama la atención, es un curso denominado “Jóvenes en Riesgo”.<sup>11</sup>

Jóvenes en Riesgo es un programa que maneja OB México; el cual esta dedicado para adolescentes que han sufrido siendo testigos, víctimas, o perpetradores de algún crimen, y que son marginados por problemas sociales. Consecuentemente, estos jóvenes se encuentran en riesgo de destruirse a sí mismos por medio de la

<sup>10</sup> [http://outwardboundwilderness.org/adv\\_course\\_finder.php?action=exec&age\\_min=12&age\\_max=16](http://outwardboundwilderness.org/adv_course_finder.php?action=exec&age_min=12&age_max=16)

<sup>11</sup> <http://www.obmexico.org/sociales.htm>



delincuencia, violencia, abuso de drogas, pandillas, y otras formas de comportamiento social inaceptable.

El objetivo de OB México en este curso, no es el de curar al participante, sino que le ayudan a descubrir que la solución está dentro de uno mismo, apoyan a la gente a desarrollar compasión y una actitud positiva llena de determinación hacia la vida y sus dificultades.



**Imagen 22:** Niños jugando en la calle

Este es un ejemplo de que el *Outdoor Training* apoya a personas a solucionar en parte sus problemas y OB ha estado ayudando desde niños hasta adultos.



## CAPITULO DOS

### 2. Marco Teórico

Dentro del desarrollo de este trabajo, se plantean varios términos, conceptos y de más información, que es necesario describir para evitar caer en confusiones o dudas al respecto.

La metodología esencial del trabajo radica en el *Outdoor Training* (OT).

#### 2.1 El *Outdoor Training*

*Outdoor Training* es un término en inglés que traducido literalmente en español significa:

Outdoor: Al aire libre\*      Training: Entrenamiento o Capacitación \*

Dándole una terminología al español nos referimos a un entrenamiento al aire libre, o como algunos otros autores señalan: entrenamiento experimental, experiencial o vivencial.

“El *Outdoor Training* es una nueva metodología del aprendizaje dirigida a la formación de las personas, y de una forma particular a los equipos, especialmente indicada para lograr el desarrollo y crecimiento de emociones y la transmisión de valores, para lo cual se sirve de la naturaleza como aula y el aprendizaje experimental como método, con el propósito de reflejar a través de actividades en el medio natural y su posterior análisis, un ambiente similar al cotidiano”.

[www.theoutdoortraining.com](http://www.theoutdoortraining.com)<sup>12</sup>

Los programas basados en el *Outdoor Training* contienen elementos de la realidad, percepción del riesgo, excitación, interacción con la naturaleza y esfuerzo, que provocan en los participantes una extensión de sus propios horizontes tomando una serie de riesgos que les llevarán a conseguir objetivos y metas que ellos nunca creyeron ser capaces de alcanzar.

---

\* El Diccionario Oxford Edición Internacional, Carol Styles Carvajal & Jane Horwood, 1996, Oxford University Press. Págs 1121 y 1361

<sup>12</sup> <http://www.theoutdoortraining.com/ottraining.htm>



Combinar diferentes conceptos como, lo lúdico, la superación de obstáculos, la actividad física, el contacto con la naturaleza, el trabajo grupal, la reflexión, conceptualización y aplicación de lo aprendido a la vida diaria, etc., provocan que el *Outdoor Training* sea una de las herramientas más poderosas de formación y desarrollo humano.

Otra peculiaridad también muy importante, es la inmediatez con la que las habilidades, actitudes y valores que se buscan desarrollar son llevadas a la práctica, provocando que los participantes distinguan con mayor claridad la utilidad de los objetivos perseguidos.

Las situaciones cotidianas que se dan en el mundo real, son reproducidas en entornos naturales con la finalidad de desarrollar soluciones a los problemas planteados. Los programas de entrenamiento experimental proporcionan a los participantes la oportunidad de cometer errores en un ambiente, seguro, favorable y de que no exista miedo al fracaso, con lo cual el aprendizaje es más eficaz. El OT anima a los participantes a hacer un examen crítico de sus fuerzas y debilidades, y a partir de ahí, aprender sobre ellos mismos, sobre sus relaciones con los demás, y a reconocer las verdaderas responsabilidades que deben tomar dentro de un equipo.

El campamento se enfoca más a la práctica de esta metodología por dos motivos fundamentales: es una herramienta excelente para el desarrollo de actividades al aire libre y actúa de un modo muy eficaz sobre las habilidades, actitudes y valores de los participantes.

El resultado final que busca el campamento al aplicar el OT, es la obtención de un aprendizaje significativo favorable al desarrollo de las habilidades y actitudes de los niños.

El aprendizaje es un acto completamente personal que consiste en el desarrollo de habilidades y en la asimilación de información adquirida, a través de experiencias



personales y de un facilitador. La información asimilada se transforma en conocimientos propios que generan la forma de pensar, reaccionar, actuar y vivir de cada persona. No existe una sola forma o método de aprendizaje, existen diferentes estilos de aprendizaje apropiados para cada persona. El aprendizaje significativo involucra la modificación y evolución del conocimiento que previamente se tiene sobre un tema específico.

Todo el aprendizaje que se genere en los participantes por medio de las actividades al aire libre, serán dirigidos hacia el fortalecimiento de sus habilidades y actitudes.

Las actitudes tienen su base en la formación de los valores, estos están muy relacionados con el carácter y temperamento de todo individuo. Los valores son delicados, difíciles y variados según la formación y concepción de cada ser humano. Algunos valores que se buscan activar por medio de las actividades al aire libre son: respeto, disciplina, autoconfianza, esfuerzo, dedicación, concentración, participación, cooperación, tolerancia, compañerismo, solidaridad y lealtad.

Específicamente las actividades al aire libre que serán aplicadas dentro del campamento son las actividades de turismo de aventura y actividades lúdicas.

## **2.2 Las Actividades de Turismo de Aventura**

Antes de iniciar este concepto es importante recalcar de donde proviene este término. Tomando en primera instancia el concepto de Turismo, la Organización Mundial del Turismo (OMT) como principal articulador de esta área, propone en 1994 la siguiente definición:

“El turismo comprende las actividades que realizan las personas durante sus viajes y estancias en a lugares distintos al habitual, por un periodote tiempo consecutivo inferior a un año natural, con fines de ocio, negocios y otros motivos”.

OMT, (1994)<sup>13</sup>

---

<sup>13</sup> <http://pub.world-tourism.org:81/WebRoot/Store/Shops/Infoshop/Products/1128/9284402697.pdf>



De acuerdo a la Secretaría de Turismo en México (SECTUR) el Turismo se Clasifica en dos: Turismo Convencional y el Turismo Alternativo.

El “Turismo de Masas”, “Turismo Convencional” o “Turismo Tradicional” es aquel que se refiere generalmente a los grandes hoteles o resorts turísticos en el mundo. Donde las empresas privadas forman un gran centro turístico, del cual se espera recibir el mejor servicio personalizado y estandarizado, ofreciendo instalaciones de lujo y poca interacción con las comunidades locales.



**Imagen 23:** Área de playa de un hotel, Turismo de Masas

**Imagen 24:** Área de un hotel cinco estrellas, Turismo de Masas



Por el otro lado su contraparte, el “Turismo Alternativo” un concepto que nace y se define por no ser un turismo de masas. Lo que caracteriza al concepto de “Alternativo” es el tipo de empresa generalmente pequeña o mediana, creada por familias o amigos, donde hay la posibilidad de mayor contacto con las comunidades y donde existe la mayoría de las veces un respeto por la naturaleza.

La definición acertada de este concepto, es la que determina la Secretaría de Turismo:

“Los viajes que tienen como fin realizar actividades recreativas en contacto directo con la naturaleza y las expresiones culturales que le envuelven con una actitud y compromiso de conocer, respetar, disfrutar y participar en la conservación de los recursos naturales y culturales”.

SECTUR (2004)\*

Basándose en el concepto anterior, la persona que hace Turismo Alternativo realiza actividades físico-recreativas en contacto directo con la naturaleza, tiene un cierto contacto con el entorno social y cultural que lo envuelve; y dentro de este debe existir



una convivencia con la actitud y compromiso de conocer, respetar, disfrutar y participar, con el interés de conservar todo lo que rodea al lugar que visita.

De acuerdo a la SECTUR, el Turismo Alternativo se divide en tres grandes segmentos: Ecoturismo, Turismo rural y Turismo de aventura.\*

“El Turismo de Aventura se define como, los viajes que tienen como fin realizar actividades recreativas, asociadas a desafíos impuestos por la naturaleza”.

SECTUR (2004)<sup>14</sup>

Para la realización de este trabajo, se toma la decisión de aplicar el Turismo de Aventura, ya que se distingue por la emoción y el entusiasmo que emana en las personas, la realización de este tipo de actividades.

La SECTUR menciona que este segmento está compuesto por diversas actividades agrupadas de acuerdo al espacio natural en que se desarrollan: tierra, agua y aire.

A continuación se enlistan las actividades de turismo de aventura más comunes y se recalcan las que estarán involucradas en la propuesta del programa recreativo.

**Actividades de Tierra:\***

- **Campismo.**
- Montañismo.
- Escalada en Roca.
- Rappel.
- **Tirolesa.**
- Catonismo.
- Espeleismo.
- Cabalgatas.
- **Trekking o Caminata.**
- Ciclismo de Montaña.

**Actividades de Agua:\***

- Buceo Autónomo.
- Snorkeling.
- Espeleobuceo.
- Kayaquismo.
- Descenso en Ríos.
- Velerismo.
- Pesca Recreativa.

**Actividades de Aire:\***

- Paracaidismo.
- Vuelo en Ala Delta.
- Vuelo en Parapente.
- Vuelo en Globo.

\* Turismo Alternativo Una Nueva Forma De Hacer Turismo, Fascículo 1, Serie Turismo Alternativo, SECTUR Mexico, D.F. 2004, Pág. 22

<sup>14</sup> Turismo Alternativo Una Nueva Forma De Hacer Turismo, Fascículo 1, Serie Turismo Alternativo, SECTUR Mexico, D.F. 2004, Pág. 25



## 2.2.1 Campismo

El campismo es una actividad que se practica al aire libre, consiste en pasar la noche en la intemperie dentro de una casa o tienda de campaña, en la montaña, selva, desierto, etc; donde se pueda explorar el medio ambiente natural y deleitarse con los paisajes y senderos. Desde hace millones de años atrás el hombre ha excursionado y acampando en busca de lugares alrededor del mundo. Esta actividad tiene estrecha relación con la escalada, el montañismo y el alpinismo.

### Tipos de Campamentos:<sup>15</sup>

**Alta Montaña.-** Es aquella que se realiza a sitios o cumbres muy altas, que por lo general se encuentran nevadas. Suele ser un campamento "ligero" donde se necesita de equipo especial, éste debe ser liviano, fuerte y de ropa especial para bajas temperaturas, ya que la altura sobrepasa los 3000 metros sobre el nivel del mar.

**Media Montaña.-** Son las expediciones que se dirigen a montañas de una altura media que no superan los 3000 metros sobre el nivel del mar. Esta puede ser también una excursión, porque tienen la facilidad de que si se desea, puede realizarse el mismo día, y los climas no son tan fríos.

**Baja Montaña.-** Son aquellos viajes que se dirigen a sitios muy bajos con relación al nivel del mar, como por ejemplo la falda de la montaña, lomas, playas o selvas tropicales donde las temperaturas son muy cálidas.

**Imagen 25:** Personas acampando



\* Turismo Alternativo Una Nueva Forma De Hacer Turismo, Fascículo 1, Serie Turismo Alternativo, SECTUR Mexico, D.F. 2004, Pág. 25 y 26

<sup>15</sup> <http://www.rena.edu.ve/primeratapa/Deporte/campamentos.html>



### 2.2.2 Tirolesa

La tirolesa es también conocida como “Tiroлина” o “*Zip Line*” en inglés, la cual es un cable de acero inoxidable o cuerda en tensión, por donde la gente se desliza en el aire con el uso de una polea. Básicamente la tirolesa esta conformada por una polea suspendida sobre cables o cuerdas montadas en forma horizontal o en pendiente.



**Imagen 26:** Persona asegurada y lista para pasar por la tirolesa.



**Imagen 27:** Persona divirtiéndose en una tirolesa con un panorama selvático.

Esta actividad consiste en cruzar de un punto a otro, originalmente se ha utilizado para la transportación y comercialización de productos primarios, y transportación de personas; se pueden atravesar ríos, cañadas, árboles, etc. Actualmente la finalidad ha cambiado, ya que modernas técnicas han revolucionado la actividad y la tirolesa ahora se utiliza como una forma de extraer adrenalina y emociones de las personas de una manera segura y divertida.

La Tirolesa hoy en día forma parte de los principales atractivos de parques de aventura en todo el mundo y de desarrollos ecoturísticos, ya que es una actividad para chicos y grandes y no importa la condición física para realizarla.

En general cada tirolesa está construida de acuerdo a las características y restricciones de cada lugar, tomando en cuenta el terreno, el espacio disponible, el tipo de suelo, el tipo de cliente al que se orienta, etc. De acuerdo a lo anterior, se pueden construir a grandes alturas, recorridos largos y velocidades considerables o bien, con una altura pequeña, recorridos cortos y bajas velocidades.



Existen tres tipos de tirolesas de acuerdo al lugar donde se instalan: tirolesas sobre estructuras, tirolesas en cañones y tirolesas en árboles.<sup>16</sup> Esta última es una excelente opción para desarrollar dentro del campamento, al cual se enfoca este trabajo.



**Imagen 28:** Tirolesa en estructura **Imagen 29:** Tirolesa en árboles **Imagen 30:** Tirolesa en cañones

### 2.2.3 *Trekking*

El *Trekking* también conocido como caminata, es aquella actividad donde las personas realizan un paseo caminando distancias largas o cortas, desde un punto hacia otro lugar. La forma principal de locomoción en el hombre se ha convertido en una actividad recreativa.

Se puede mencionar como ejemplo que en la historia de la humanidad, los hombres caminaban en busca de lugares adecuados para el asentamiento humano, realizando el *Trekking* irracionalmente.

La práctica de esta actividad no requiere de equipo especializado, el material a considerar sería la ropa adecuada según las condiciones geográficas y climatológicas del lugar donde se pretenden caminar, una mochila cómoda para transportar algunos víveres y un recipiente para contener agua. Se podría agregar el uso de lámpara, navajas, botiquín, etc. pero en realidad depende del tipo de *Trekking* que se quisiera realizar, este puede ser de expedición o de recreación.

<sup>16</sup> <http://www.geointeractivos.com/tirolesas/tirolesas.html>



Las rutas o circuitos de caminata de preferencia deben estar previamente establecidas y dosificadas de acuerdo al perfil del turista que la va a practicar (niños, jóvenes, adultos, tercera edad, grupos pequeños o numerosos, entre otros).

La caminata puede ser demandante en el aspecto físico, dependiendo de la distancia, la geografía (montañoso o a nivel del mar) y de las condiciones climatológicas (frío, calor, etc.), del lugar donde se practique, sin embargo; para este trabajo y la ubicación donde será desarrollado el campamento, no existirá en gran medida tal desgaste en los participantes.

### **2.3 Las Actividades Lúdicas (Los Juegos)**

El juego o la capacidad de jugar en los seres humanos puede relacionarse con ciertas palabras que a todos les vienen a la mente al pensar en él: ocio, diversión, inteligencia, pasatiempo, habilidad, destreza, interacción, integración, risas, desinhibición, amistad, distracción, astucia, sociabilidad, entre otras.

Pero tratando de definir al juego de forma general y concreta, involucra opiniones diversas al respecto, dependiendo desde que punto de vista se vea a las actividades lúdicas.

Por consiguiente, para efecto de este trabajo, se entiende el concepto de juego, toda actividad lúdica con las siguientes características:

1. Actividad donde interviene la destreza física, mental, el azar, o alguna combinación de estos elementos.
2. Actividad que posee un claro carácter social y de relación con el entorno físico, ya sea con el medio natural o los objetos que se utilicen en el juego.

Según Jean Piaget, el papel del juego es fundamental en el desarrollo cognitivo del niño. Esta opinión es posible debido a que en el juego, interviene el ejercicio de las funciones, sensorio-motrices, intelectuales y sociales de toda persona que realice



alguna actividad lúdica. Por tal situación, es la importancia de incluir juegos en el campamento recreativo.

Los juegos no son una actividad exclusiva de la infancia, las personas disfrutan del placer del juego desde el nacimiento hasta la muerte. En cada etapa de la vida los juegos tienen características y fines diferentes, porque los intereses y las motivaciones de cada grupo de edad, son también diversas.



**Imagen 31:** Niños jugando básquetbol en casa hogar

En la tarea de profundizar en la comprensión del juego y su imaginación en la vida y desarrollo del hombre, existen muchas formas de clasificar los juegos. A continuación se mocionan algunas clasificaciones tomadas de la página Web: <http://www.funlibre.org/documentos/idrd/rondas.html>

### **2.3.1 Clasificación de juegos de acuerdo al proceso evolutivo del niño**

- **Juegos de Construcción.-** Los juegos de construcción le plantean al niño problemas que en su desarrollo involucran diversidad de factores ( motores, intelectuales, afectivos) y además, le estimulan el desarrollo de la capacidad creadora y de su imaginación, este tipo de juego le posibilita al niño la formación de hábitos de orden le ayudan a mantener el interés por una actividad, organizar los esquemas mentales respecto a los elementos y cosas que va descubriendo y le da un mejor manejo de formas, colores, texturas y soluciones.
- **Juegos de Normas.-** Son aquellos cuyo desarrollo esta basado en normas o reglas que son conocidas y aceptadas de antemano por los jugadores, o que se establecen por los participantes en el momento de iniciar la actividad y cuyo establecimiento es parte del mismo juego e implica un trabajo previo de organización, la característica de este tipo de juegos es que se realiza en grupo, lo que representa



una respuesta a la necesidad gregaria del niño y desde luego un avance en el proceso de socialización.

### 2.3.2 Clasificación de juegos según la forma de desarrollar el juego

- **Juegos Dirigidos.-** Como su nombre lo indica es todo juego que se desarrolla bajo la dirección de una persona que tiene conocimiento de el y que por tanto, induce a la participación masiva y divertida en los mismos.

### 2.3.3 Clasificación de juegos de acuerdo al espacio donde se desarrolla el juego

- **Juegos al Aire Libre.-** Son generalmente juegos que para su desarrollo requieren de espacios extensos ya que presentan movimientos amplios que impedirán el normal desenvolvimiento si se realizaran en salones o cualquier otro tipo de sitio.
- **Juegos de Interior.-** Son todas aquellas actividades que se realizan dentro de un espacio cerrado, generalmente las actividades son realizadas alrededor de mesas de trabajo. Esta opción es recomendable para permanecer a resguardo de los factores climatológicos.



Imagen 32: Niños jugando al aire libre



Imagen 33: Niños jugando en el interior de un aula

### 2.3.4 Clasificación de juegos por algunas definiciones generales

Esta clasificación fue creada por L.M Bascones<sup>17</sup>

- **Juegos Espontáneos.-** Son aquellos que surgen sin reflexión previa y no tiene reglas fijas. Quizás este tipo de juegos sea el comienzo, o el embrión de todo juego o deporte (exceptuando casos excepcionales y concretos en los que se crea adrede).

- **Juegos Reglados.-** Son los juegos que tienen reglas concretas que se deben seguir, definidas con antelación al juego en sí.



**Imagen 34:** Juego En Busca Del Tesoro, Juego de construcción, normas, al aire libre, en equipo, motor, de habilidad, ingenio, etc.

- **Juegos Cooperativos.-** Son aquellos juegos en los que no hay ganadores ni perdedores, y cuyos componentes son, principalmente, la cooperación a través de la comunicación y la cohesión grupal, la total participación y la aceptación de los miembros del grupo como imprescindibles, junto con la diversión como último objetivo del juego.

### 2.3.5 Clasificación de juegos según el número de personas que juegan

- Juegos Individuales.
- Juegos con Parejas.
- Juegos en Equipo.
- Juegos Colectivos.



**Imagen: 35:** Juego El Teatro, juego de construcción, al aire libre, cooperativo, gimnástico, de habilidad, de representación, etc.

<sup>17</sup> [http://www.andinia.com/articulos/recreacion\\_ocio\\_y\\_tiempo\\_libre/juegos\\_y\\_entretenimientos/a23510.shtml](http://www.andinia.com/articulos/recreacion_ocio_y_tiempo_libre/juegos_y_entretenimientos/a23510.shtml)



### 2.3.6 Clasificación de juegos aplicada a la educación física

Según J.C. Contreras,<sup>18</sup> podemos clasificar los juegos que realizan los profesores de educación física en las siguientes categorías:

- **Juegos Gimnásticos.-** Aquellos que obligan a una determinada actuación física por parte de sus participantes para llevarlos a cabo. Entre estos podemos distinguir a:
  - Juegos Motores: Aquellos juegos que implican cualquier tipo de movimientos corporales básicos, tales como saltar, caminar, correr, etc.
  - Juegos Anatómicos: Es decir, aquellos que implican específicamente el uso de la fuerza muscular en mayor proporción que en condiciones normales.
  
- **Juegos de Habilidad.-** Son aquellos juegos predeportivos en los que hay una manipulación de algún objeto o móvil, y que es aplicable a un deporte determinado. Aquí entrarían todos los juegos tradicionales o clásicos orientados hacia la práctica de los deportes más conocidos: el fútbol, el baloncesto, el tenis, el ciclismo, por solo citar algunos.
  
- **Juegos Sensoriales.-** Son los juegos en los que se ejercita específicamente alguno de los órganos sensoriales o sus funciones (vista, oído, tacto, olfato o gusto), individualmente o en forma combinada. Juegos donde hay que realizar una tarea con los ojos tapados, son un típico ejemplo de los juegos de tipo sensorial.
  
- **Juegos de Representación.-** Son los juegos en los que es necesario expresarse corporalmente para jugarlos, donde se deben actuar, caracterizar un personaje. Los juegos de representación por excelencia son los llamados juegos de rol.

---

<sup>18</sup> [http://www.andinia.com/articulos/recreacion\\_ocio\\_y\\_tiempo\\_libre/juegos\\_y\\_entretencimientos/a23508.shtml](http://www.andinia.com/articulos/recreacion_ocio_y_tiempo_libre/juegos_y_entretencimientos/a23508.shtml)



- **Juegos de Ingenio o Intelectuales.-** Son aquellos en los que se prioriza el uso de la inteligencia para jugarlos y (si fuera el caso) ganar. Al margen de los juegos utilizados en la educación física, podemos citar desde el ajedrez a ciertos juegos de cartas que se pueden suscribir a esta categoría.
- **Juegos de Reacción y Atención.-** En estos juegos el principal objetivo es el practicar o el entrenar la velocidad de respuesta psicomotriz a un estímulo dado, y a su vez, la capacidad de atención de los participantes a una situación o a una persona para poder reaccionar frente a dicho estímulo. Este tipo de juegos se relaciona directamente con lo que podemos llamar "velocidad de reacción", velocidad que está presente y se aplica en muchos deportes, y que depende tanto de la atención, como de la capacidad posterior para aplicar la fuerza explosiva al estímulo recibido. Esta velocidad de reacción es muy importante tanto en deportes como el atletismo (carrera de velocidad) o la natación reaccionando ante el disparo de largada; como en deportes de combate (esgrima, judo, etc.), donde debe reaccionarse con la mayor celeridad posible a un gesto corporal o ataque del contrario.

#### **2.4 La Importancia del Trabajo en Equipo**

Se sabe que el trabajo en equipo tiene vital importancia para la vida de las personas, pero cual es la razón, muy pocos conocen.

Originalmente los seres humanos pertenecen a un grupo desde nacimiento, la familia. En este grupo el ser humano ejecuta diferentes roles: madre, padre, hijo, hija, etc. La misión de los individuos es adquirir una identidad, autonomía e individualidad con respecto a los demás, y aprender una serie de valores que ayudaran para poder interactuar con otra u otras personas en otros grupos.

La relación con diferentes grupos permite al ser humano desarrollarse como persona, ya que nadie podría hacerlo sin la compañía de otras. Pero para lograr esta labor, es



necesario que los integrantes de un equipo entiendan y se comprometan con los objetivos del conjunto.

En la definición de Trabajo en Equipo, se toma la idea de que todo equipo es un grupo, pero no todo grupo es un equipo.

“El concepto de equipo conlleva un sentido de misión compartida y responsabilidad colectiva, pero el compromiso en un grupo puede no ser tan fuerte como en un equipo. Los integrantes de los equipos tienen objetivos o tareas en común, mientras que los de los grupos suelen trabajar de manera independiente. Los miembros de un grupo cuentan con un líder fuerte, en tanto que el equipo suele tener funciones de liderazgo compartidas. Por último, en un equipo hay una responsabilidad individual y mutua, en tanto que un grupo suele destacar más la responsabilidad individual”.

Lussier (2002)<sup>19</sup>

Generalmente, para lograr con éxito un objetivo trabajando en equipo, es necesario:

**Lograr sinergia en el equipo.-** Hacer que todos los integrantes se unan, cooperen y se integren, para maximizar las cualidades de cada uno y crear un resultado mayor.

**Lograr una reflexión grupal.-** Hacer que los integrantes de un grupo coincidan en una decisión, tomando en cuenta la opinión de todos.

Ejecutar el plan de acción.- Una vez tomada la decisión, solo resta llevarla a cabo y hacer lo posible para que resulte un éxito, de lo contrario se tendría que tomar otra reflexión.



**Imagen 36:** Niños trabajando en equipo para voltear un kayak y seguir jugando

Sin embargo no a todas las personas se les facilita trabajar en equipo, o tienen dificultades sobre la marcha. De acuerdo con Sergio Garcilazo Lagunes un problema común es que los integrantes se enfrentan a la presión de ajustarse a las normas de desempeño de cada integrante y al comportamiento general del grupo. En otras palabras, se puede decir que existen personas que no aceptan o que no les gusta

<sup>19</sup> Programa Aguilas Manual del Instructor, DLE Campus Monterrey, 2002, Pág. 66



trabajar con alguien diferente a si mismo o porque no les “cae bien”<sup>20</sup> los integrantes del grupo.

Estas y otras razones, motivan a que se construyan talleres, cursos, simuladores y programas que refuercen y reafirmen, el como trabajar en equipo. Entre estas opciones, las actividades al aire libre son una opción viable para poder apoyar la interacción con grupos y el trabajo en equipo, buscando conjuntamente el desarrollo personal de todos los individuos.

Según Sergio Garcilazo Lagunes, trabajar en equipo apoya al ser humano en:

- Desarrollar las capacidades para exponer en público las ideas propias.
- Interrelacionarse con otras personas.
- Desarrollar capacidades como líder.
- Agilizar el desarrollo personal.

Para trabajar en quipo es necesario dominar capacidades de colaboración, como:

- Ser más tolerante hacia con otras personas y sus ideas.
- Capacidad de escuchar con atención.
- Solucionar problemas en grupo.
- Investigar y analizar materiales.
- Resolver conflictos.
- Tomar decisiones.
- Expresar ideas.
- Alentar a otros.

Es recomendable que los miembros de un equipo establezcan ciertos acuerdos para crear un clima positivo, estos acuerdos pueden ser:

---

<sup>20</sup> Expresión coloquial que se refiere a la discriminación entre personas por motivos personales.



- Escuchar con atención.
- Valorar sin ofender.
- Respetarnos unos a otros.

Para el desarrollo de este trabajo, se toma en cuenta la técnica propuesta por el Dr. Ramón Ferreiro Gravié,<sup>21</sup> la cual será de utilidad para fomentar y fortalecer a los participantes a realizar un trabajo en equipo exitoso, durante la realización de las actividades al aire libre.

#### 2.4.1 Técnica del SCORE

S (*Share*) saber compartir:

- Comunicar lo que se sabe: conocimientos, ideas, puntos de vista, criterios.
- Responder con la mirada, gestos y movimientos corporales o verbalmente.
- Escuchar con atención, pensar en lo que se está diciendo.
- Comunicar lo que se piensa, lo que se cree, lo que se siente.
- Mirar a la persona que habla o a las que se le habla.
- Hablar con tono y expresión adecuada y placentera.

C (*Cumpliment*) comunicar elogios:

- Agradecer cuando se nos hace un elogio con palabra, una sonrisa o un movimiento corporal adecuado.
- Expresar lo que nos agrada sobre lo que escuchamos o vemos.
- Participar con voz agradable y expresión facial placentera.
- Hablar con tono y expresión adecuada y placentera
- Mirar a la(s) persona(s) de preferencia a los ojos.

O (*Offer*) ofrecer ayuda:

- Hacer algo para el beneficio de otros, cuando estos no puedan o no sepan.

---

<sup>21</sup> [http://www.itson.mx/tutoria/pagina\\_modulo\\_cuatro\\_contenido.htm](http://www.itson.mx/tutoria/pagina_modulo_cuatro_contenido.htm)



- Escuchar con atención, pensar en lo que se está planteando.
- Enseñar a alguien que no sabe hacer lo que se está haciendo.
- Aceptar o rechazar en forma amable una recomendación.
- Dar oportunidad de aceptar o rechazar la ayuda.
- Hablar con tono y expresión adecuada.
- Mirar a las personas.
- Expresar confianza.

R (*Recommend*) recomendar cambios:

- Sugerir algo que puede mejorar o perfeccionar lo que se está haciendo.
- Argumentar los acuerdos o desacuerdos.
- Indicar los pasos para mejorar algo.
- Ayudar a otro(s) a realizar su tarea.

E (*Exercise*) ejercitar el autocontrol:

- Hacer lo que mejor convenga a todos, independientemente de nuestros gustos, preferencias y criterios.
- Expresar las emociones, criterios y puntos de vista de forma natural.
- Recopilar información necesaria antes de dar una respuesta.
- Aceptar sugerencias, recomendaciones y ayuda.
- Saber esperar.

## 2.5 La Importancia de la Comunicación

La comunicación es una habilidad importante del ser humano, la cual hace de la especie sobresalir y diferenciarse de los animales.

Relacionándolo al trabajo de investigación podemos decir que la comunicación está íntimamente ligada al trabajo en equipo y a las relaciones de personas. Simplemente si el ser humano no habla y no da a entender lo que piensa, no podría crear una relación afectiva con otras personas.



Si se plantea en una figura, la importancia de la comunicación en el ser humano, seria de la siguiente forma:

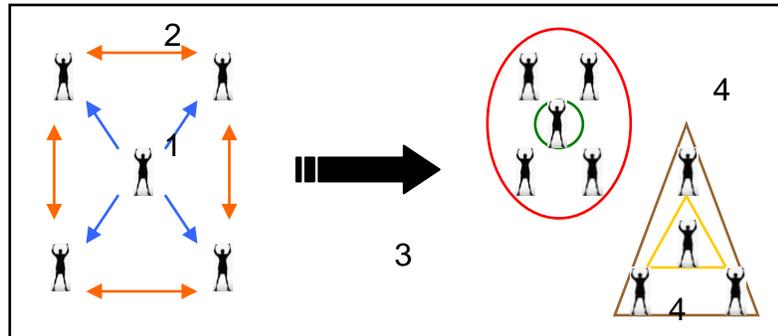
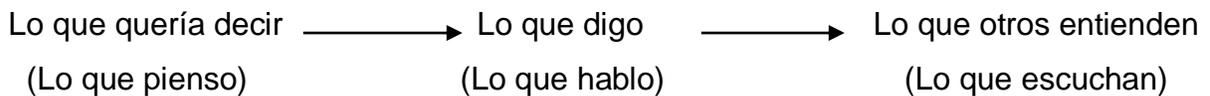


Figura 01: La comunicación del ser humano

El ser humano (1) necesita comunicar para ingresar a un grupo (2), este grupo necesita comunicarse para lograr un objetivo y finalmente el grupo necesita comunicar (3) sus resultados hacia otros grupos (4).

Dentro del tema de la comunicación existen infinidad de variantes que hacen que no se comunique exitosamente una persona con otra. De acuerdo con el Programa Águilas<sup>22</sup>, la mayoría de las dificultades de cualquier comunicación dentro de un grupo, organización, empresa, escuela e incluso en la familia, radica principalmente en tres puntos:



Por lo anterior es importante identificar los elementos que conforman el proceso de comunicación<sup>23</sup> en los seres humanos, así como algunas sugerencias para optimizar la forma en como transmitir y captar mensajes.

<sup>22</sup> Manual del Instructor Programa Aguilas, DLE Campus Monterrey, 2002, Pág. 45

<sup>23</sup> <http://es.wikipedia.org/wiki/Comunicaci%C3%B3n>



## 2.5.1 Los elementos importantes de la comunicación

**1. Emisor.-** Persona que inicia la comunicación, es la fuente de origen que envía el mensaje dentro de la comunicación.

Este punto se considerara importante para apoyar dentro del trabajo de investigación, porque es importante que el emisor pueda y logre decir lo que realmente quiere, de no ser así, el mensaje simplemente será información errónea, de lo que piensa el emisor transmitir al receptor. Aquí influyen los tres puntos anteriores.

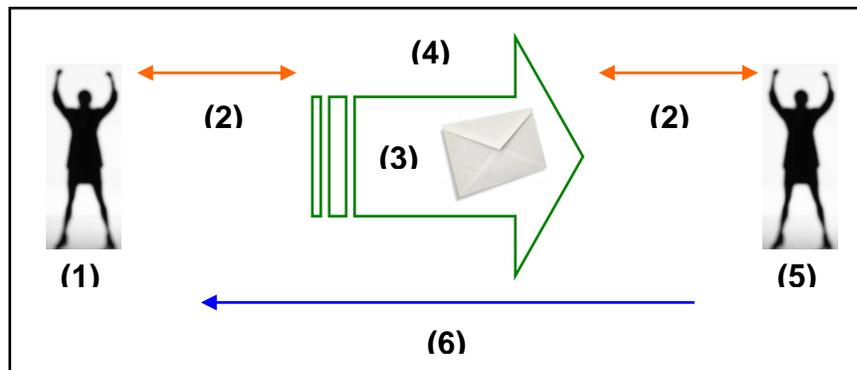
**2. Código.-** Es el conjunto de reglas propias de cada sistema de signos y símbolos que el emisor utilizará para trasmitir su mensaje, para combinarlos de manera arbitraria porque tiene que estar de una manera adecuada para que el receptor pueda captarlo. Un ejemplo claro es el idioma.

**3. Mensaje.-** Es la información enviada, contenido de ideas, sentimientos, acontecimientos expresados por el emisor y que se desea trasmitir al receptor para que sean captados de la manera que desea el emisor. Algunas condiciones que afectan el mensaje son:

- LAS HABILIDADES: Hablar, leer, escuchar y razonar.
- LAS ACTITUDES: Que influyen en el comportamiento de ideas preestablecidas.
- CONOCIMIENTO: No se puede comunicar lo que no conocemos.

También es importante comentar que el mensaje es la información real que envía el emisor, porque puede que el emisor no haya podido enviar lo que originalmente deseaba transmitir y a consecuencia, aunque el receptor reciba correctamente el mensaje, simplemente esta será erróneo.

**4. Canal.-** Es el medio a través del cual viaja un mensaje de comunicación, es el vehículo mediante el cual se transmite el mensaje, deberá ser el más adecuado para facilitar la comprensión del mensaje, de acuerdo con las condiciones del ambiente y de acuerdo al tipo de información que contiene el mensaje, de ahí que se deba de tener mucho cuidado al elegir el Canal, para prevenir posibles fallas en la recepción e interpretación del mensaje, por haber elegido un canal inadecuado. Se debe buscar controlar las posibles interferencias o eliminarlas por completo, para que el mensaje pueda llegar con fidelidad al receptor y lograr en él el efecto deseado. Ejemplos: oralmente, escrito, etc.



**Figura 02:** Los elementos importantes de la comunicación

**5. Receptor.-** Es el encargado de recibir el mensaje, decodifica la información, es decir, vuelve a traducir de manera inteligible el mensaje recibido, interpretándolo correctamente.

En este punto el mensaje a llegado a su destino, falta por determinar si la persona que recibió la información la ha podido entender y para confirmar el mensaje de recibido, es importante anexar la retroalimentación, posiblemente el elemento más importante dentro de la comunicación.

**6. La retroalimentación o Feedback.-** Es el último eslabón del proceso de comunicación, es el paso que cierra el circuito, poniendo el mensaje de respuesta devuelta en el sistema, como control para evitar malentendidos. La única forma en



que podemos saber si la comunicación se logró efectivamente es a través de la retroalimentación que nos dé el receptor, por medio de una respuesta y es importante que la reacción sea inmediata.

El Feedback es la condición necesaria para la interactividad del proceso comunicativo. Logrando la interacción entre el emisor y el receptor. La retroalimentación es el único medio para saber lo que las personas piensan y sienten acerca de los demás o de las cosas. Puede ser positiva (cuando fomenta la comunicación) o negativa (cuando se busca cambiar el tema o terminar la comunicación). Si no hay retroalimentación, entonces solo hay información más no comunicación.

Otros elementos que componen la comunicación son referente, situación e interferencia.

Las actividades de aventura y el trabajo en equipo, conjuntamente ponen a prueba la comunicación entre personas y grupos; las actividades que se plantean dentro del trabajo de investigación, están enfocadas en estimular algunas funciones de la comunicación<sup>24</sup> y que estas se realicen de la mejor forma posible.

Comunicación Afectiva – Valorativa.- El emisor debe otorgarle a su mensaje la carga afectiva que el mismo demande, no todos los mensajes requieren de la misma emotividad, por ello es de suma importancia para la estabilidad emocional de los sujetos y su realización personal. Gracias a esta función, el individuo puede establecerse una imagen de sí mismo y de los demás.

Comunicación Reguladora.- Tiene que ver con la regulación de la conducta de las personas con respecto a sus semejantes. La capacidad autorreguladora del individuo depende el éxito o fracaso del acto comunicativo. Ejemplo: una crítica permite

---

<sup>24</sup> <http://es.wikipedia.org/wiki/Comunicaci%C3%B3n>



conocer la valoración que los demás tienen de nosotros mismos, pero es necesario asimilarse, proceder en dependencia de ella y cambiar la actitud en lo sucedido.

Finalmente, para apoyar a los individuos íntegramente con ayuda de la comunicación; las actividades lúdicas al aire libre y las de turismo de aventura que se presenten, también tienen la función de apoyar algunos puntos clave para el desarrollo personal y grupal. Estas son las siguientes:



**Imagen 37:** Niños en reunión platicando sus ideas

**Motivación.-** En el sentido que la comunicación ayudara esclarecer a los integrantes de un grupo qué es lo que se debe hacer, si se están desempeñando de forma adecuada y lo que deben hacer para optimizar su rendimiento. En este sentido, el establecimiento de metas específicas, la retroalimentación sobre el avance hacia el logro de la meta y el reforzamiento de un comportamiento deseado, incita la motivación y necesita definitivamente de la comunicación.

**Información.-** La comunicación se constituye como una ayuda importante en la solución de problemas, se le puede denominar facilitador en la toma de decisiones, en la medida que brinda la información requerida y evalúa las alternativas que se puedan presentar

**Expresión emocional.-** Gran parte de los individuos, observan su realidad como un medio para interactuar con los demás, y por el que transmiten fracasos y de igual manera satisfacciones.

**Control.-** La comunicación tiene facultades para poder controlar el comportamiento individual.



## **2.6 La Importancia de una Actitud Proactiva**

La actitud esta ligada a la conducta y la conducta como tal, no es tan fácil de cambiar o modificar totalmente, incluso a los padres de familia comúnmente les cuesta trabajo poder dar a entender a sus hijos la actitud que deberían de tomar o adoptar.

A lo largo de la historia han existido personas interesadas en estudiar el comportamiento humano, buscado sus elementos que la conforman, sus causas, orígenes y procesos evolutivos, para finalmente aportar en la ciencia un conocimiento real, sobre la conducta y si es posible, formular el secreto para cambiar la conducta humana.

La conducta del ser humano es evaluada por el juzgar de la sociedad que lo rodea y es regulada por las leyes de la misma sociedad donde vive, como un control social.

El comportamiento de las personas es estudiado por varias disciplinas, incluyendo la psicología, la sociología y la antropología. Siendo un gran tema de estudio, este trabajo de investigación lo único que busca, es utilizar las actividades de turismo de aventura, como medio para estimular a los participantes, a crear por si mismos una actitud proactiva en su vida.

Para efecto de este trabajo, se entiende que la actitud proactiva que se busca impulsar, estará reflejada por medio de la conducta, el comportamiento y las actitudes observables que manifiesten los participantes antes, durante y después de toda actividad al aire libre que se organice dentro del programa del campamento recreativo.

El comportamiento dentro del ser humano, tiene un gran proceso desde el nacimiento hasta la muerte. Durante el periodo de vida, existen siete etapas de desarrollo,<sup>25</sup> de los cuales el presente trabajo se enfoca a dos de ellos:

---

<sup>25</sup> <http://www.monografias.com/trabajos16/comportamiento-humano/comportamiento-humano.shtml>



La niñez.- Se sitúa entre los 6 y 12 años. Corresponde al ingreso del niño a la escuela, acontecimiento que significa la convivencia con seres de su misma edad.

La adolescencia.- Inicia aproximadamente a los 12 años en las mujeres y a los 13 años en los varones; finaliza a los 17 años. Es una etapa de transición donde se abandona el criterio de ser niño.

Las actividades serán canalizadas en estas dos etapas debido a la edad de los participantes con la que se desea estimular, que comprende de los 10 hasta los 13 años. Dentro del comportamiento esta la autorregulación, que es la forma en que el ser humano se regula y se controla a si mismo, las actividades al aire libre serán empleadas para fortalecer un balance de control.

Dentro del campamento, se creara un ambiente donde a los participantes se les pueda fomentar, la autonconsiencia del potencial que poseen para desarrollar y aplicar sus habilidades y actitudes, hacia la resolucion de los problemas que poco a poco irán surgiendo, a través de la realización de las actividades del programa.

En el desarrollo de este trabajo de investigación, no se busca influenciar a los participantes a convertirse en lideres, ni a ser emprendedores de negocios; pero si se motivara a ser una persona con actitud proactiva que busque a futuro, obtener sus propios éxitos por merito propio y con ayuda de otros.

### **2.6.1 Técnica HACTIVAR**

Sobre la búsqueda de esta actitud proactiva, se pretende utilizar la técnica HACTIVAR del Programa Águilas.<sup>26</sup> Esta técnica consiste en dar a conocer a cada participante, que puede HACTIVAR su vida, hacia una persona con éxito.

---

<sup>26</sup> Manual del Instructor Programa Águilas, DLE Campus Monterrey, 2002, Pág. 33



Definiendo HACTIVAR como un conjunto de características existentes en todas las personas.

Hambre

Audacia

Confianza

Tenacidad

Imaginación, Inteligencia e Iniciativa

Voluntad

Apasionamiento

Responsabilidad



**Imagen 38:** Niños superando una prueba de trabajo en equipo

**Hambre.-** Es una característica que tienen las personas, hambre de superación personal, hambre de hacer mas cosas y de trascender en la vida.

**Audacia.-** Las personas pueden emprender la búsqueda a la solución de sus problemas, para alcanzar sus objetivos, es cuestión de darse la oportunidad y no temer al fracaso. El miedo y el amor, son los sentimientos más antiguos del ser humano y se resalta la audacia no como una cualidad de no tener miedo, sino como la actitud de saber y poder controlarlo.

A través de la audacia, la persona se da oportunidad de mejorar, pues esta dispuesto a correr riesgos y también se da el permiso de equivocarse, para revisar sus conocimientos, asimilar la experiencia y aprender de si mismo.

**Confianza.-** Las personas son capaces de hacer las cosas, creyendo en si mismos. Confianza en si mismo es el reconocer que querer es poder, pero se tiene que saber que el solo hecho de desearlo no genera resultados exitosos en la primera oportunidad. La confianza y perseverancia son los pilares básicos que conducen al logro de nuestros objetivos.



**Tenacidad.-** Identificando el deseo como un impulso y la tenacidad como una convicción inquebrantable, la tenacidad se convierte en otra cualidad de las personas. La mejor frase para ejemplificar la tenacidad sería: “Lo importante no es llegar, sino siempre avanzar”. La tenacidad sería el esfuerzo continuo de no dejar las cosas a la ligera, se debe permitir adaptarse a los cambios.

**Imaginación, Inteligencia e Iniciativa.-** Soñar, pensar y actuar; es la mejor forma de explicar este punto. El cuerpo humano es una maquina perfecta, capaz de moverse y actuar; por tanto las personas deberían ser capaces de lograr sus sueños que les ofrece la imaginación. La persona con imaginación es soñadora y creativa de manera que no cuestiona sus ideas ni tampoco las desecha.

Una persona es inteligente si no pierde de vista su objetivo y busca la manera de actuar. Una persona con iniciativa, entiende que no hay nada que perder probando y todo por ganar al actuar.

“Si puedes soñarlo, puedes hacerlo”. Esta frase celebre, invita a reflexionar que antes de hacer las cosas, se deben imaginarlas. Los conocimientos y la inteligencia se convierten en el puente que enlaza el sueño con la acción y que da el primer paso a través de esa iniciativa.

**Voluntad.-** Cualidad de las personas que consiste en la disciplina o ganas que se requieren para alcanzar los objetivos. Tomándose el tiempo que sea necesario.

“La felicidad no está en el objetivo alcanzado, sino en el esfuerzo para alcanzarlo”. Esta es la importancia de la voluntad.

**Apasionamiento.-** Para diferenciar el apasionamiento (amor) de otros sentimientos, hay dos parámetros: fuerza y duración. Aquel sentimiento donde existe mucha duración y poca fuerza sería deseo; al sentimiento donde hay mucha fuerza y poca



duración sería la emoción. Siendo entonces la pasión el sentimiento que conjuga mucha fuerza y duración.

La pasión provee energía, positivismo y grandeza; rompe con las barreras del NO PUEDO puesto que con solo mencionar las palabras TE AMO a un ser humano, se otorga una carga de energía que es superior a cualquier otra cosa. Esta cualidad permite a las personas, ver el lado bueno de las cosas, aprender de sus derrotas y estar llenos de energía para continuar alcanzando el éxito.

**Responsabilidad.-** Todo individuo puede ser capaz de afrontar las consecuencias de sus actos, los haga consciente o inconscientemente. Aceptar los errores, fracasos e incluso logros, son el buen comienzo para retomar nuevamente el camino correcto, hacia el éxito e incluso a la madurez.

La responsabilidad de guiar la vida personal hacia la felicidad, es tal vez la responsabilidad más grande que tiene el ser humano, pues implica no atentar contra los demás y aceptar que se puede creer en compañía de otras personas.



## CAPITULO TRES

### 3. Metodología de la Investigación

La realización de este trabajo esta basada en ser una **investigación aplicada**. También se conoce como práctica o empírica. Se caracteriza porque busca la aplicación o utilización de los conocimientos que se adquieren. Sin embargo, lo que interesa al investigador, primordialmente, son las consecuencias practicas.

Durante la elaboración de la investigación el autor estará participando de forma activa y pasiva. Es decir; que fungirá como el investigador que busca observar y plasmar los resultados de todo el proceso de investigación; y de igual forma, tendrá la tarea de ser el instructor que facilite a los participantes la aplicación de las actividades.

A continuación se describe el funcionamiento del *Outdoor Training* (OT), puesto que las actividades que se aplican para esta investigación, están basadas en su metodología.

El *Outdoor Training* se sirve de la naturaleza como aula y funciona por medio de actividades al aire libre. Durante estas, los participantes se confrontan a la resolución de problemas y desafíos; este tipo de trabajo proporciona a los participantes una visión inmediata de sus acciones, obtenidas por el éxito o fracaso en el resultado de las mismas.

El desarrollo del *Outdoor Training* dentro de las actividades consta de los siguientes puntos:

- Lograr que los participantes se involucren física, intelectual y emocionalmente.
- Motivar a los participantes a utilizar sus propios recursos, para ir superando todos los retos y obstáculos que surjan durante el transcurso del programa de actividades.



- Las actividades dirigidas por el instructor canalizan a los participantes a reflexionar todos los comportamientos a nivel individual y grupal.
- Los participantes van encontrando sentido a todas las experiencias, reconociendo las múltiples conexiones y aplicaciones para su vida cotidiana.
- Estimular a los participantes hacia la adopción de comportamientos más eficaces y adecuados, para alcanzar con éxito sus objetivos.

Con el desarrollo del campamento y el proceso de las actividades, los niños generaran manifestaciones de actitudes individuales mostrando sus distintas personalidades.

Sin afán de definir estas personalidades, durante la interacción que se produce entre los niños y las actividades del campamento, los instructores deberán aprovechar cada oportunidad que se presente, para dirigir las actitudes hacia conductas positivas, que permitan al niño integrar lazos de motivación, comunicación y trabajo en equipo.

Las actividades están diseñadas para un trabajo individual o en equipo, el cual se lleva a cabo dentro de un espacio y con recursos controlados por el programa y el instructor.

Las técnicas de enseñanza que se aplicaran durante las actividades son:

**Resolución de problemas.-** Propicia la participación libre del alumno, donde se promueva la manifestación espontánea y creativa en la actividad física.

**Comando y descubrimiento guiado.-** Promueve el análisis de los elementos significativos, que integran los componentes que se enfatizan en la clase, donde se estimula la reflexión.



**Tareas con método de circuito y formas guiadas.**-Enfatiza la práctica global de experiencias motrices significativas donde el alumno destaque la importancia del qué y para qué de su participación como protagonista principal de su desarrollo.

**Recreativa y deportiva.**-Propone la aplicación de logros en juegos, dinámicas y actividades donde destaque la utilidad práctica de los aprendizajes motrices.

**Argumentación y dialogo.**-Promueve el intercambio de experiencias entre compañeros y profesor, sobre las actividades, experiencias vividas y logros dentro del desarrollo.

El desarrollo de este trabajo de investigación esta estructurado por 4 etapas:

### **1. Etapa de Recopilación.**

La primera etapa consiste en la recopilación de información previa y actual que se disponga alrededor y sobre el tema; para que el investigador pueda seleccionar y depurar los datos.

Los temas específicos son:

- *Outdoor Training*
- *Actividades de turismo de aventura*
- *Actividades al aire libre*
- *Actividades lúdicas*
- *Juegos y dinámicas para niños*
- *Habilidades*
- *Actitudes*
- *Valores*
- *Trabajo en equipo*
- *Comunicación*
- *Actitud Proactiva*
- *Campamentos para niños*



## **2. Etapa de Inducción.**

La etapa consiste en la presentación del investigador ante los niños de la casa hogar. Este será presentado como instructor de apoyo del profesor de educación física de la casa hogar. El investigador asistirá y ayudara durante una semana en las clases de educación física; de esta forma se obtendrá acercamiento, integración, aceptación y confianza de los niños hacia el instructor.

De igual forma durante esta etapa, se obtendrá información sobre las actitudes y habilidades que poseen en conflicto los niños, apoyándonos de la observación durante las clases de educación física.

Finalmente, tomando en cuenta la información obtenida por medio de la observación, se llevara acabo una selección de actividades de campamento apropiadas, que se aplicaran para ayudar en la búsqueda de los objetivos de la investigación.

## **3. Etapa de Aplicación.**

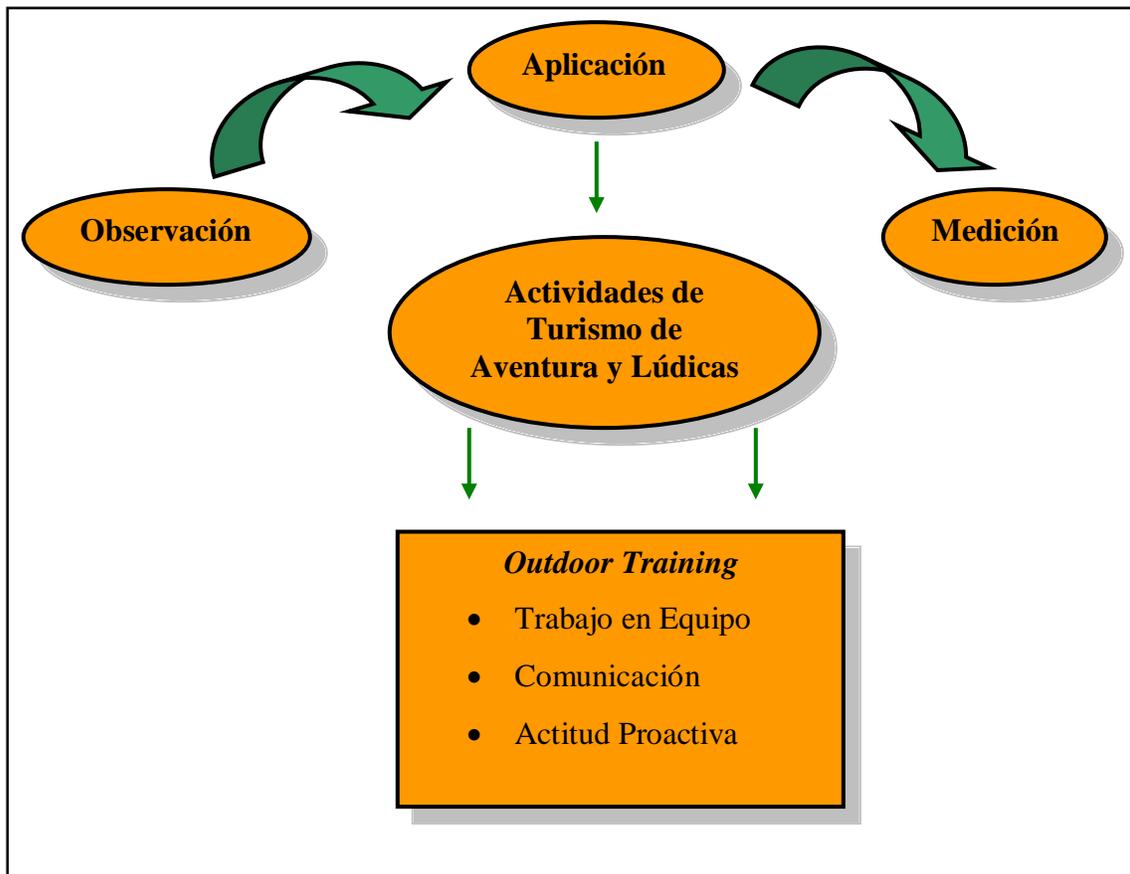
La etapa consiste en la aplicación de las dinámicas y actividades, en el tiempo de un mes. El orden preferente para realizar las actividades es la siguiente:

- De actividades individuales, pasando por las de parejas y finalmente en grupo.
- De actividades sencillas hacia las más complejas.

## **4. Etapa de Resultados.**

En la etapa final se realizara un análisis sobre los resultados obtenidos en la aplicación de las actividades al aire libre; apoyándose de la observación.

### 3.1 Esquema del proceso a seguir para el desarrollo de la metodología



**Figura 03:** Esquema metodológico de la investigación

## CAPITULO CUATRO

### 4. El Campamento

Cuando se habla de campamento, las personas relacionan la idea de salir de sus casas como un día de campo, hacia un lugar alejado conocido o nuevo por conocer, donde se tendrá que acampar para pernoctar una o varias noches.

Básicamente lo que se plantea realizar en este trabajo tiene algo de relación, sin embargo el campamento que se plantea aquí será lo que se denomina como un campamento base.

De acuerdo a la Ley Federal de Turismo<sup>27</sup> en México, los campamentos son reconocidos como un establecimiento de servicio turístico, siempre y cuando estos cumplan con los requerimientos básicos que dentro de la ley se señalan.

En el campamento base se tiene las comodidades de baños, comedor, áreas de alojamiento y entre otros, que están delimitadas dentro de un área específica, para seguridad de las personas que se encuentren dentro del mismo.



**Imagen 39:** Niños llegando a un campamento

Este trabajo de tesis es únicamente la propuesta de un programa de campamento recreativo con la aplicación de actividades propuestas mas adelante. Sin embargo se dan bases para poder reproducir el presente. De igual forma, se brindan sugerencias y recomendaciones para realizar un campamento base en escala real.

<sup>27</sup> Ley Federal de Turismo, Editorial SISTA, México, D.F. 2003, Pág. 4, Titulo Primero, Cap. I. Art. 4 frac. I



El programa de campamento recreacional que se propone formalmente con el *Outdoor Training*, es un taller de carácter vivencial que buscara transmitir una serie experiencias a través de las actividades al aire libre y sobre estas, fomentar habilidades y actitudes a cada participante.

El programa de campamento recreativo debe contar con una planeación, organización, ejecución y evaluación determinada, con el fin de obtener el mayor éxito posible.

#### **4.1 Objetivos del Campamento**

El campamento debe ser y estar organizado, por la seguridad de los participantes, el personal y de igual forma, para poder cumplir los fines del programa. Para tal efecto es necesario plantear objetivos como toda empresa, organización, proyectos, etc.

Para que el campamento sea considerado como un impulsor de habilidades y actitudes hacia los participantes, debería cumplir con los siguientes objetivos.

##### **4.1.1 Objetivo General**

La propuesta del campamento tendrá como objetivo principal, fomentar las habilidades y actitudes que intervienen dentro del desarrollo de los niños de 10 a 13 años y fortalecer en la asimilación y comprensión del trabajo en equipo, la comunicación y la actitud proactiva.

##### **4.1.2 Objetivos Específicos**

- Incrementar las actitudes sociales favorables y la confianza en los demás, mediante las actividades al aire libre y juegos que promueven la integración al medio social y la relación interpersonal.



- Generar un espacio de diversión, relajación y aprendizaje, que permita disfrutar al participante la compañía de otras personas durante las actividades al aire libre.
- Fomentar la manifestación de actitudes positivas individuales y grupales, así como la adquisición de valores por medio de las actividades y la interacción social.
- Estimular y alentar la actitud proactiva que favorece el desarrollo integral y la personalidad de los niños.
- Elevar el nivel de motivación guiándolo hacia un mejor desarrollo humano.

Este programa desea ser un impulsor de acción, para que los participantes se atrevan a convertirse en personas más completas y satisfechas consigo mismos.

Este trabajo desarrollara la propuesta del programa de campamento para una estadía total de cuatro noches y cinco días. Es necesario tomar en cuenta que un campamento dependiendo de su tamaño e instalaciones es capaz de albergar una gran cantidad de participantes, aquí únicamente se tomara una selección de no mas de 50 personas, esto para lograr una verdadera integración y resultados de objetivos.

La ejecución y el éxito del desarrollo del programa, dependerán en gran medida de las habilidades del Staff que integre el equipo de trabajo del campamento, de las características tanto individuales como en grupo de los participantes y de las instalaciones con que se cuente principalmente.

#### **4.2 Recomendaciones de Ubicación e Instalaciones**

Es necesario para la realización exitosa del programa, que el campamento que se realice tenga algunas características generales tanto de ubicación como de instalaciones.



El tamaño del campamento base, debe ser un área adecuada según la cantidad de participantes que ingresaran y de la cantidad de mobiliario con que se desee contar, por ejemplo el tamaño de cuatro canchas de fútbol.

El tipo de actividades que se realizaran son al aire libre y algunas necesitan llevarse a cabo en el agua, en espacios abiertos sin árboles y otras donde exista abundante vegetación.

Por lo tanto se recomienda que dentro del área, del campamento base o cerca de el, se cuente con:

1. Algún manto de agua como laguna, cenote o río.
2. Debe de existir algún espacio abierto como solar, donde sea solo pasto, como un campo de fútbol.
3. Por estar en contacto con la naturaleza, debe de existir áreas con abundante vegetación.

Para la selección del lugar del campamento base, es importante tomar en cuenta la seguridad de los participantes y del personal que trabaje dentro del mismo; esto implica:



**Imagen 40:** Laguna Milagros, Huay-Pix, Q.Roo ideal para campamentos.

**Imagen 41:** Área verde para actividades en Ciudad de Niños



1. Ubicar al campamento dentro de un área delimitada para evitar el ingreso de personas no deseadas.
2. Ubicar el campamento cerca de algún centro de atención medica, a no mas de 30 minutos de distancia, en vehiculo.



Indispensable es conocer las áreas donde se realizarán las actividades y la ubicación del campamento, estas dependerán del tipo de actividades que contenga el programa de campamento, que se llegue a realizar dentro del mismo.

Para este trabajo se toma en cuenta las actividades de campismo, tirolesa y *trekking*. Es decir se acampa en un solar con casas de campaña para pernoctar, se ubica dos árboles grandes dentro del área de campamento para poder instalar una tirolesa y se toma en cuenta una ruta con atractivos en la cual se pueda realizar una caminata de tres horas.

El campamento base es un lugar para estar al aire libre y en contacto con la naturaleza, pero de igual forma debe contar con algunas instalaciones necesarias para que facilite el desarrollo del programa, ofrezca seguridad y brinde comodidad dentro del campamento.

Las instalaciones, zonas o áreas recomendadas son:

**Fogata.-** La zona de fogata debe estar alejada de árboles, raíces y materiales flamables. La fogata debe realizarse dentro de un área de gravilla o rodeada por piedras. Ubicar a las personas a una distancia mayor de tres metros, alrededor de la fogata. La fogata es el evento social más importante dentro de un campamento.

**Cocina.-** La cocina es una instalación mediana, aquí se debe contar con los instrumentos necesarios para preparar los alimentos y debe contar con los implementos necesarios de seguridad e higiene.

Sobre la alimentación es importante señalar, que tanto el staff como los participantes deben estar ingiriendo durante los días del campamento, una comida adecuada en relación a la pérdida de energía y calorías que realizan a diario durante las actividades.

**Comedor.-** El comedor es una instalación relativamente grande donde puedan entrar todos o la mayoría de los participantes, para ingerir los alimentos.



**Imagen 42:** Preparando fogata en Ciudad de Niños



**Imagen 43:** Área comedor en Ciudad de Niños

**Baños.-** Los baños son instalaciones que deben contar con el servicio de regaderas y letrinas. Estas deben ser divididas para niñas y niños. No es necesario instalaciones de lujo, únicamente importa cubrir las necesidades de higiene personal de los niños y niñas.



**Imagen 44:** Ejemplo de baños rústicos

**Área de acampado o de dormitorios.-** En esta área se instalan los participantes para pasar la noche durante su estadía dentro del campamento. Puede realizarse con casas de campaña o tener instalaciones de tipo cabañas. Acampar brinda un ambiente más cercano a la naturaleza, las instalaciones de material ofrecen seguridad a los aspectos climatológicos.



**Imagen 45:** Ejemplo del área de acampado



**Dirección.-** Esta instalación debe cumplir con las necesidades de organización, control y seguridad dentro del campamento. En el estarán las personas que dirigen el campamento y que estarán al pendiente de los participantes. Dentro de esta misma, puede estar ubicada la enfermería.

**Enfermería.-** La enfermería es un área donde se puede contar con lo necesario para primeros auxilios y de igual forma, esta una persona con los conocimientos necesarios en caso de percances menores. Para problemas mayores, se deben llevar a las personas a un hospital o centro de atención medica más cercana.



**Imagen 46:** Instalación que puede ser considerada como Dirección y Enfermería

**Área de usos múltiples.-** Es una instalación abierta o cerrada que permite la realización de diversas actividades, con capacidad para la mayoría o todas las personas dentro del campamento. El área del comedor puede funcionar como área de usos múltiples.

Todas las instalaciones recomendadas anteriormente pueden estar hechas de material o de alguna otra forma sencilla, que simplemente facilite la función correspondiente.

Durante la organización del campamento tanto los participantes como el personal de trabajo, deben mantener una comunicación afectiva, tener seguridad en uno mismo al realizar cualquier tarea, atreverse a controlar miedos ante actividades desconocidas, generar varias alternativas de solución para cualquier situación, comprender, escuchar y apoyar a los demás, trabajando en equipo, para que al final se lleven experiencias importantes.



Por lo anterior, se ofrece una descripción general sobre el personal de trabajo que debe hacer funcionar y dirigir, el campamento y el programa del mismo.

### **4.3 Perfiles sobre el Personal de Trabajo**

La preparación y la facilidad con que los instructores puedan transmitir las actividades a los participantes es la fuerza del programa y por tanto, es indispensable poder hacer mención sobre que es lo que necesitan y como deben ser las personas que integren el equipo de trabajo del campamento.

A las personas que fungen como personal que integra un equipo de trabajo, comúnmente también se les conoce como *Staff*.<sup>28</sup>

Es importante tomar en cuenta que en este punto, se describe en forma de recomendación las características que debe tener cada integrante del *staff*. Sin embargo, se puede decir que tener el conocimiento apropiado de Primeros Auxilios es una obligación. Por consiguiente, para la seguridad de los participantes y del *staff*, tener una certificación de Primeros Auxilios siempre será un requisito necesario para realizar cualquier actividad al aire libre.

En este punto, centraremos las descripciones a solo dos personas, el jefe de campamento y a los instructores del programa del campamento.

#### **Jefe de campamento**

Esta persona es el dirigente del campamento, es un líder motivado y con un auténtico espíritu de servicio, encamina su tarea basada en la filosofía y valores de un campamento.

---

<sup>28</sup> El Diccionario Oxford Edición Internacional, Carol Styles Carvajal & Jane Horwood, 1996, Oxford University Press. Pág. 1294



## Misión

La misión del jefe de campamento es llevar a cabo la organización total de las tareas del campamento base y el desarrollo del programa del campamento.

## Características

- Tener la capacidad de detectar problemas y resolverlos.
- Tener la facilidad para poder dirigir a favor de objetivos.
- Tener habilidades para trabajar en equipo.
- Ser una persona responsable.
- Ser proactivo.

## Responsabilidades

- Controlar el desarrollo completo de las tareas dentro del campamento base.
- Controlar el desarrollo de las actividades del programa del campamento.
- Orientar al staff y participantes en cualquier problema que surja.
- Estimular las capacidades individuales y grupales del Staff.

## **Instructor del programa**

Los instructores del programa de campamento son las personas que estarán las 24 horas del día con los participantes, conviviendo y aplicando las actividades que indica el programa.

La idea del programa es que un instructor este a cargo de ocho participantes, este grupo es un tamaño adecuado para que el instructor se responsabilice por cada integrante. De esta forma se pueden realizar las actividades con comodidad, a medida de poder disfrutar y resolver plenamente, cada actividad que señale el programa.



## Misión

Los instructores tienen la misión de aplicar el programa de actividades de sus grupos a cargo, transmitiendo de manera responsable el compromiso de ser un agente de cambio.

## Características

- Poder convivir, participar y cooperar en diversas actividades con otras personas.
- Tener la capacidad de detectar problemas y resolverlos.
- Ejercer un liderazgo con actitud de servicio
- Dar lo mejor de sí mismos cada día.
- Ser una persona responsable
- Ser proactivo

## Responsabilidades

- Comprometerse en el desarrollo individual y grupal de su grupo procurando el bien, tanto del grupo, como de las personas a las que afectan las acciones del mismo.
- Ayudar a desarrollar las cualidades de comunicación, trabajo en equipo y actitud proactiva, de los miembros del grupo.
- Estar pendiente de cada participante de su grupo, pero sin sobreprotegerlo.
- Direccionar las acciones del grupo para el cumplimiento de objetivos.
- Crear un ambiente donde el participante se motive por sí mismo.

Para poder cumplir cabalmente con los objetivos del programa la persona que elija tomar el compromiso de ser un instructor, debe **querer ser** un instructor. Lo que implica saber exactamente que es el programa, sus objetivos y como llevarlo a cabo.



**Imagen 47:** Jóvenes voluntarios haciendo actividades en Ciudad de Niños, Chetumal, Q.Roo



El instructor será el facilitador para permitir que los participantes se den cuenta por si mismos de que existe una nueva forma de ver la vida. El instructor se adaptará al participante más no el participante al instructor. El instructor debe respetar las ideas, cultura y religión de los participantes.

Finalmente lo mas importante de ser un instructor, es estar consiente que el mismo será visto como el ejemplo a seguir por parte de los participantes.

#### **4.4 Descripción de Actividades**

Como se ha descrito anteriormente a lo largo de este documento, se fundamenta las actividades de turismo de aventura y de los juegos lúdicos al aire libre, en relación de aplicar el *Outdoor Training* para estimular y fortalecer ciertas habilidades y actitudes en niños.

El campamento base es el lugar donde se puede desarrollar un programa de actividades de este tipo y por ello, en este punto se describe y se sugiere cuales son esas actividades que pueden apoyar en el cumplimiento de los objetivos planteados.

El orden correcto en la aplicación de las actividades a desarrollar, depende de los objetivos y del perfil de los participantes del programa; las actividades se pueden clasificar de menor a mayor intensidad y tomando en cuenta siempre los puntos anteriores, de esta forma la organización del programa interno del campamento será el adecuado para trabajar.

##### **4.4.1 Juegos de presentación o rompe hielo**

Este tipo de juegos se aplican cuando los participantes aun no se conocen entre si. Los objetivos a cumplir para estas actividades consisten en la presentación de todos los participantes, desinhibir a las personas para lograr un camino hacia la



comunicación del grupo y formar una idea más clara de quienes participan en el grupo.

Existen varias actividades para aplicar durante esta etapa, no es una obligación seguir al pie de la letra las que a continuación se describen; si algún instructor conoce otros juegos similares a este género, es conveniente que las apliquen para ampliar la gama de las dinámicas.

**Nombre:** La Telaraña<sup>29</sup>

**Objetivo:** Lograr que los miembros del grupo graben los nombres de sus compañeros y se conozcan más entre ellos mismos.

**Material:** Un bollo de lana o hilo grueso.

**Espacio:** Área Cerrada o Aire Libre

**Tiempo:** 10 a 20 minutos.

**Descripción:** Se hace un círculo entre todos los participantes. El que tiene la madeja de bollo comienza diciendo su nombre, profesión, *hobbies*, etc. cuando termina lanza el bollo de lana a cualquier otro participante sosteniendo la punta de ésta, la otra persona que recoge el bollo dice también su nombre, aficiones, etc., y del mismo modo, sosteniendo la lana, lanza hacia otro participante, así hasta que todos han dicho su nombre y demás. Para recoger el bollo, el último dirá el nombre y todo lo que ha dicho la persona que anteriormente le lanzo el bollo, y se le lanzará ahora a él, así hasta que el hilo queda recogido



**Imagen 48:** Muestra del hilo a utilizar en el juego La Telaraña

**Nombre:** Fiesta de Traje

**Objetivo:** Lograr que los miembros de un grupo graben los nombres de sus compañeros, logren memorizar rostros y conocer un poco de cada uno como las actitudes de los participantes.

<sup>29</sup> <http://www.eliceo.com/juegos-y-dinamicas/la-telarana-juego-de-presentacion.html>



**Espacio:** Área Cerrada o Aire Libre

**Tiempo:** 10 a 20 minutos

**Descripción:** Se forma un círculo con los participantes, todos tienen que decir su nombre y dependiendo de la letra de inicio del nombre dirán alguna cosa que llevarán a la fiesta, el instructor comienza presentándose; - Hola me llamo x (nombre) y los invito a todos a mi fiesta, pero es de traje y tienen que llevar algo-. El juego comienza de izquierda a derecha y la persona dice: - Hola x (nombre del instructor) me llamo J y traje Jardines para la fiesta. El instructor responde hola J traje jardines pasa, después pasa el siguiente y dice: - Hola x me llamo R y traje relojes para la fiesta y así sucesivamente hasta terminar con todos.



**Imagen 49:** Aplicando juegos de presentación



**Imagen 50:** Instructor en juegos rompe hielo

**Nombre:** Pedro llama a Pablo<sup>30</sup>

**Objetivo:** Lograr que los miembros de un grupo graben los nombres de sus compañeros, logren memorizar rostros y conocer un poco de cada uno como las actitudes de los participantes.

**Espacio:** Área Cerrada o Aire Libre

**Tiempo:** 10 a 20 minutos

**Descripción:** Se forma un círculo con los participantes, todos ellos sentados. El jugador que está a la cabeza comienza diciendo su nombre y llamando a otro jugador, ejemplo: "Pedro llama a María", María responde "María llama a Juan", Juan

<sup>30</sup> [http://www.paralideres.org/files/pic\\_1901.doc](http://www.paralideres.org/files/pic_1901.doc)



dice "Juan llama a Pablo", etc. El que no responda rápido a su nombre, paga penitencia que puede ser: contar un chiste, bailar con la escoba, cantar, etc.

**Nombre:** Pelotas de Nombres

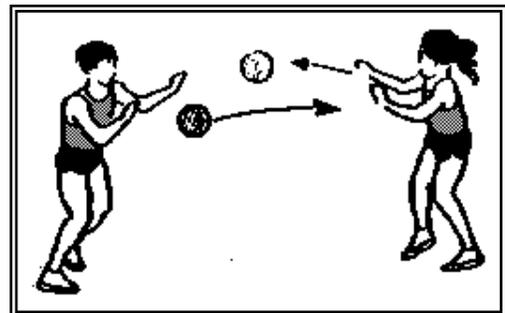
**Objetivo:** Lograr que los miembros de un grupo graben los nombres de sus compañeros, logren memorizar rostros y conocer un poco de cada uno como las actitudes de los participantes.

**Material:** 3 pelotas de plástico

**Espacio:** Área Cerrada o Aire Libre

**Tiempo:** 10 a 20 minutos

**Descripción:** El Grupo se coloca en círculo y de pie, con los nombres escritos en las etiquetas, que se colocaran en una parte bien visible del pecho. El animador tiene la pelota en sus manos. El juego se inicia cuando el animador lea el nombre de un participante en la etiqueta y le diga: -Hola Silvia-, ésta responderá -Hola X nombre del instructor-, que será la señal de que Silvia está lista para recibir la pelota, la pelota solo se pasara al momento que responde la persona. La pelota continuara dentro del circulo pasando de mano a mano durante 5 minutos y después se puede introducir una segunda pelota, lo cual ayudara para incrementar el interés de la actividad. Y de ser posible se puede agregar una tercera pelota pero que sea diferente a las anteriores.



**Imagen 51:** Representación del juego con las pelotas

Una vez que los juegos de presentación han finalizado, ya existe una ligera comunicación, integración y confianza entre los integrantes del grupo y con el instructor a cargo. Posteriormente se puede iniciar con las actividades fuertes del programa del campamento recreativo.



#### 4.4.2 Actividades dirigidas

Se les denominan de esta forma, ya que las actividades se realizan a través de un instructor que describe la dinámica con sus respectivas reglas.

La mayoría de las actividades que se describen a continuación son tareas, retos, dinámicas y juegos que se proponen con apoyo del *Outdoor Training*, desafíos que hacen trabajar en los participantes las habilidades y actitudes que se buscan reforzar.

Estas actividades deben ser aplicadas, cuando los instructores ya conocen a todos sus integrantes del grupo con el cual trabajarán durante el campamento.

**Nombre:** Dibujando Sueños

**Puntos a desarrollar:** Autoconfianza, Motivación, Fuerza de Voluntad y Diseño del Futuro Personal.

**Material:** Lápices y hojas de colores, música de fondo para meditar.

**Espacio:** Área Cerrada o Aire Libre.

**Tiempo:** 20 a 30 minutos.

**Descripción:** El instructor guiará a un proceso de sensibilización donde se guíe a los participantes a la visualización de un sueño, meta u objetivo que le sea muy importante alcanzar, y se le pide que lo plasme en un dibujo.

**Cierre:** Cada participante reflexiona y comparte su sueño explicando el porqué de su dibujo y con ayuda del instructor se determinara si realmente lo quiere lograr y qué es lo que esta dispuesto a dar de sí mismo para conseguirlo.

**Imagen 52:** Aplicación de dibujando sueños





**Nombre:** Acabando con el No Puedo<sup>31</sup>

**Puntos a desarrollar:** Autoconfianza, Motivación y Fuerza de Voluntad.

**Material:** Lápices o plumas, hojas de papel, una caja de cartón vacía o recipiente de plástico, música de fondo.

**Espacio:** Área Cerrada o Aire Libre.

**Tiempo:** 30 a 50 minutos.

**Descripción:** Se pide a los participantes que se pongan en una posición cómoda. El instructor guiará a un proceso de sensibilización donde se guíe a los participantes a visualizar y recordar todas las veces donde han mencionado la frase No Puedo y que han marcado su vida para impedir cumplir sueños, metas u objetivos. Se pide al grupo que piensen en todos aquellos No Puedo y los escriban o dibujen sobre un papel. Al terminar se pide dos o tres voluntarios para compartir sus papeles. Después se les pide a todos que coloquen los papeles dentro de la caja de cartón o el recipiente de plástico y luego que tomen una decisión sobre que hacer con ella por ejemplo, aplastarla o patearla y mientras cada uno pasa, gritar la frase SI PUEDO y seguidamente mencionar la cosa que anteriormente No podían hacer. Otras opciones son la de quemar o enterrar.

**Cierre:** El Instructor enfoca a todos los participantes a olvidar aquellas limitaciones que al fin y al cabo solamente existen en la mente y que siempre piensen en el SI PUEDO.

**Nombre:** Caída Libre<sup>32</sup>

**Puntos a desarrollar:** Confianza.

**Material:** Paliacate.

**Espacio:** Área Cerrada o Aire Libre.

**Tiempo:** 10 a 20 minutos

**Descripción:** El Instructor deberá realizar una plática sobre los conceptos de confianza y compañerismo. Al finalizar la plática, primero se organiza al grupo en un círculo, el instructor esta en medio y pedirá a un voluntario para explicar la dinámica,

---

<sup>31</sup> Programa Aguilas Manual del Instructor, DLE Campus Monterrey, 2002, Pág. 73

<sup>32</sup> Programa Aguilas Manual del Instructor, DLE Campus Monterrey, 2002, Pág. 80



esta consiste en que el participante se colocara de frente al instructor dando la espalda, parado en forma erguida, con ambos pies juntos, con los ojos vendados y cruzando los brazos sobre su pecho. El instructor le pide al participante que confié en la persona de atrás y le pide que se deje caer hacia atrás, sin dudar y sin meter el pie; de tal forma que al momento que cae el participante, este será agarrado por la persona que se encuentra atrás.

En caso de que el participante se deje caer con plena libertad hasta ser rescatado se hace mención a que confió plenamente en el instructor y otorgo su confianza de manera real, lo cual es un aspecto que deseamos hacer todos con base en relaciones sinceras, abiertas y efectivas comenzando dentro del grupo y haciéndolo efectivo a nuestros respectivos grupos sociales. Otra forma de realizar la actividad es en grupo, una persona voluntaria se dejara caer, otorgando confianza a su grupo, ya que el grupo tendrá toda la responsabilidad de recibir a su compañero al momento de dejarse caer.

**Sugerencias:** Al realizar la actividad en parejas, el instructor deberá asignar a estas procurando que mutuamente exista la capacidad física para cargar a sus parejas asignadas, evitando los accidentes.



**Imagen 53:** Aplicando caída libre en grupo



**Imagen 54:** Aplicando orden en la cola

**Nombre:** Orden en la Cola

**Puntos a desarrollar:** Comunicación y Trabajo en Equipo.

**Material:** Tiza o cuerda para marcar un rectángulo estrecho y largo en el suelo.



**Espacio:** Área Cerrada o Aire Libre.

**Tiempo:** 20 a 30 minutos.

**Descripción:** Se les pide a todos los participantes que se paren sobre el rectángulo, formando una línea recta como si fueran hacer una cola de espera.

A los participantes se les pide que sin hablar deben de colocarse siguiendo un orden determinado: nombres en orden alfabético, edades, fecha de nacimiento, altura, etc. El objetivo debe de ser conseguido entre todos, evitando salirse del rectángulo. Posteriormente se comprobará (ya hablando) si todos se han colocado correctamente.

**Nombre:** El Aguador<sup>33</sup>

**Puntos a Desarrollar:** Comunicación, Trabajo en Equipo y Liderazgo.

**Material:** Platos de unicel, hilo, vasos desechables, recipientes grandes de plástico, paliacates.

**Espacio:** Aire Libre.

**Tiempo:** 30 a 50 minutos.

**Descripción:** Como preparación se hacen 4 perforaciones en los platos y se les amarra con un hilo de 30 cm pasando por los huecos de tal forma que pueda usarse como canastilla. En el vaso se coloca agua y este será transportado en la canastilla. Debe prepararse un espacio con una línea de inicio y otra final con mas de 10 m de separación entre ellas, además de algunos obstáculos físicos entre las líneas.

Se organizan equipos dependiendo del número de participantes, un participante de cada equipo pasara vendado de un punto a otro y el líder guiara al integrante sin tocarlo, para llevar al agua dentro del vaso a través de los obstáculos. El objetivo es que se llegue con la mayor cantidad de agua hacia el recipiente grande. Si el vaso se cae de la canasta el participante inicia nuevamente el recorrido.

**Cierre:** Es indispensable que el líder se exprese claramente para asegurar que se llegue con el agua y sin sufrir accidentes. De igual forma es un buen momento para apreciar que el líder debe adaptar la forma de dirigir a cada participante, pues la forma

---

<sup>33</sup> Programa Aguilas Manual del Instructor, DLE Campus Monterrey, 2002, Pág. 75



de entender las instrucciones y la habilidad para llevarlas a cabo varían de una persona a otra.

**Sugerencias:** Se pueden utilizar otros materiales que cumplan con la idea o función de la actividad.

**Nombre:** Edificio en Llamas<sup>34</sup>

**Puntos a Desarrollar:** Comunicación y Trabajo en Equipo.

**Material:** Cuerda de 3 m, dos sillas y una plataforma plana, cuadrada de 1 m x 1 m.

**Espacio:** Aire Libre.

**Tiempo:** 45 minutos a una hora media.

**Descripción:** Como preparación se amarra la cuerda en la rama de un árbol, de tal forma que quede horizontal y sin tocar el suelo. Como una liana. De un lado de cuerda se coloca una línea separa a 1.5 m de la cuerda y del otro lado de la cuerda se coloca la plataforma. Los participantes están detrás de la línea del suelo y deberán llegar a la plataforma utilizando la cuerda como su único apoyo.

Se relata a todos que se encuentran dentro de un edificio en llamas (la línea divisora) y deberán salvarse cruzando hacia otro edificio (la plataforma) y la única forma de lograrlo es utilizando la cuerda como una liana para pasar de un edificio a otro. Las reglas son:

- Hay un tiempo límite para realizar el juego, lo recomendable es 30 a 40 minutos.
- La persona que toque o cruce la línea de inicio sin utilizar la cuerda, causa el comienzo del juego otra vez y las personas que cruzaron con anterioridad se regresan.
- Sólo puede cruzar una persona a la vez por la cuerda. No pueden cruzar dos personas al mismo tiempo.
- La persona que toque el piso mientras esta cruzando por la cuerda, esta muerta y por lo tanto, el juego se inicia nuevamente y pierden lo logrado anteriormente.

---

<sup>34</sup> Programa Aguilas Manual del Instructor, DLE Campus Monterrey, 2002, Pág. 95



- La sillas solo pueden ser utilizadas una vez por una persona durante todo el juego.
- Al finalizar, todos los niños tienen que estar sobre la plataforma, si alguno se sale o toca la superficie antes de que todos lleguen, el juego se inicia nuevamente y pierden lo logrado anteriormente.
- Para ser salvados todas las personas, deberán permanecer un minuto sobre la plataforma, después que todos hayan cruzado por la cuerda.

Explicadas las reglas se otorga 3 minutos para que el grupo se organice y piense en sus estrategias antes de iniciar.

**Sugerencias:** Según el criterio del instructor se pueden asignar roles a cada persona, al comienzo del juego, por ejemplo uno es mudo, otro está ciego o tal vez dos tienen las mismas características. La plataforma puede ser sustituida por cualquier cosa que realice la función del juego. De ser necesario se puede trabajar el vocabulario de las personas sancionándolas por cada grosería que mencionen o palabras que ofendan a terceros. El instructor tiene la responsabilidad de trabajar con la voluntad de los participantes para buscar su trabajo en equipo. Este juego requiere la ayuda y participación de todos, trabajando como equipo. También los instructores pueden participar en la actividad.

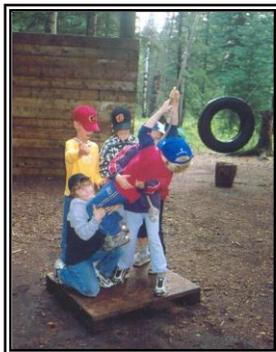


Imagen 55: Aplicando edificio en llamas

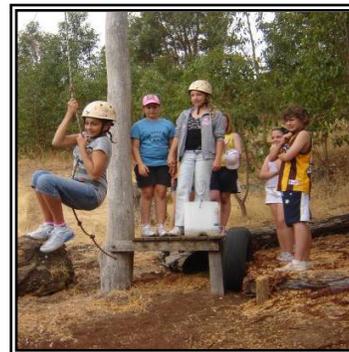


Imagen 56: otro ejemplo de edificio en llamas

Imagen 57: Niño utilizando la cuerda, en la actividad de edificio en llamas





**Nombre:** Soccer de Tres Piernas<sup>35</sup>

**Puntos a Desarrollar:** Comunicación y Trabajo en Equipo.

**Material:** Cuerda, Pelota de plástico, cancha de soccer.

**Espacio:** Aire Libre.

**Tiempo:** 20 a 30 minutos.

**Descripción:** Se forman equipos dependiendo de la cantidad de participantes y de la cancha. Los participantes dentro de cada equipo se integran por parejas atándose pie a pie, por lo que deberán participar en equipo para avanzar y patear la pelota. Lo recomendable es que no haya portero y que el instructor funja como árbitro.

**Nombre:** El Escape<sup>36</sup>

**Puntos a desarrollar:** Comunicación y Trabajo en Equipo.

**Material:** Cuerda y una silla.

**Espacio:** Aire Libre.

**Tiempo:** 45 minutos a una hora.

**Descripción:** Como preparación se amarra la cuerda entre dos árboles de forma horizontal, a un metro del suelo. Los participantes se colocan de un lado de la cuerda y su objetivo es cruzar por encima sin tocar la cuerda para llegar al otro lado.

Se les explica a los participantes que han sido capturados por un grupo de personas y han logrado salir de ese lugar y para terminar de escapar necesitan saltar por encima de una cerca que esta electrocutada y solo cruzándola todos logran salvarse. Las reglas son:

- Hay un tiempo límite para realizar el juego, lo recomendable es 30 a 40 minutos.
- La persona que toque la cuerda morirá electrocutado y activará la alarma, por lo tanto serán capturados nuevamente, causando el reinicio del juego y las personas que cruzaron con anterioridad también se regresan.
- Sólo puede cruzar una persona a la vez. No pueden cruzar dos personas al mismo tiempo.

<sup>35</sup> Programa Aguilas Manual del Instructor, DLE Campus Monterrey, 2002, Pág. 109

<sup>36</sup> Programa Aguilas Manual del Instructor, DLE Campus Monterrey, 2002, Pág. 98



- La silla solo puede ser utilizada una vez por una persona durante todo el juego.
- El juego finaliza cuando todas las personas cruzaron del otro lado sin dificultad.

Explicadas las reglas se otorga 2 minutos para que el grupo se organice y piense en sus estrategias antes de iniciar. La comunicación, el entusiasmo pero sobre todo la colaboración son aspectos fundamentales para el logro de los objetivos que nos unen con un equipo.

**Sugerencias:** Según el criterio del instructor se pueden asignar roles a cada persona, al comienzo del juego, por ejemplo uno es mudo, otro está ciego o tal vez dos tienen las mismas características. De ser necesario se puede trabajar el vocabulario de las personas sancionándolas por cada grosería que mencionen o palabras que ofendan a terceros. Es importante no descuidar la seguridad de los participantes. También los instructores pueden participar en la actividad.

Otra versión de la misma actividad es aquel, donde se utiliza una pared de madera y el reto consiste en que todos tienen que cruzar hacia el otro lado para poder salvarse.



**Imagen 58:** Aplicando el Escape, únicamente con niños



**Imagen 59:** Aplicando el Escape, con niños y niñas



**Imagen 60:** Aplicando el Escape, versión pared de madera



**Nombre:** Lucha de Dragones<sup>37</sup>

**Puntos a desarrollar:** Comunicación y Trabajo en Equipo.

**Material:** Paliacate.

**Espacio:** Aire Libre.

**Tiempo:** 20 a 30 minutos.

**Descripción:** Se forman equipo de tres personas, dependiendo de la cantidad de los participantes, se delimita un área aproximada de 8 m x 8 m para realizar el juego. Los integrantes de cada equipo se toman de la cintura formando una línea (el dragón) el de adelante es la cabeza y tiene las manos libres, el del centro es el cuerpo y controla la cola; y la persona de atrás es la cola que tiene un paliacate en su bolsillo y es responsable de cuidar el paliacate. El juego consiste en que cada cabeza de dragón intentara quitar la mayor cantidad de paliacates, de la cola de los otros dragones. Gana el juego, el dragón que permanezca con el paliacate.

**Nombre:** El Buffet

**Puntos a desarrollar:** Trabajo en Equipo.

**Material:** Gran cantidad de fruta como sandia, melón, piña, mango, naranja, etc.

**Espacio:** Aire Libre.

**Tiempo:** 30 a 50 minutos.

**Descripción:** Como preparación se coloca la fruta picada en cantidad equitativa, dentro de dos bandejas, sobre una mesa o silla. Se forman equipos dependiendo de la cantidad de participantes y se colocan en filas a una distancia de 15 m separados de las frutas. El juego consiste en que uno por uno saldrán corriendo los participantes de cada equipo hacia donde se encuentra la fruta y tendrán 5 segundos para poder comer toda la cantidad posible de frutas, sin utilizar las manos; terminando el tiempo se regresan corriendo y sigue otra persona para realizar lo mismo, así sucesivamente hasta finalizar. Gana el equipo que termine primero en comer toda la fruta.



**Imagen 61:** Fruta picada dentro de un recipiente

<sup>37</sup> Programa Aguilas Manual del Instructor, DLE Campus Monterrey, 2002, Pág. 120



**Nombre:** Carreras de Pelotas

**Puntos a desarrollar:** Comunicación y Trabajo en Equipo.

**Material:** Gran cantidad de pelotas y un contenedor por cada equipo en el juego.

**Espacio:** Alberca o laguna.

**Tiempo.** 20 a 40 minutos.

**Descripción:** Se organizan equipos de acuerdo a la cantidad de participantes, preferentemente de 5 a más integrantes. Se colocan en fila india en un extremo de la alberca y en el otro extremo se colocan los contenedores grandes de plástico. Las pelotas están distribuidas en el extremo donde están los participantes. El juego consiste en que un integrante de cada equipo tomara una pelota, la llevara nadando hacia el otro lado de la alberca y llegando al contenedor, colocara la pelota adentro, para anotar un punto. Después de dejar la pelota se regresa nadando para darle la mano a otro compañero y el seguirá con lo mismo. De esta forma continua el juego



hasta que se terminen las pelotas. Gana el equipo que tenga más pelotas dentro de su contenedor.

**Sugerencias:** Se pueden dividir las pelotas y poner un tiempo limite, de esta forma gana el equipo que termine primero en poner sus pelotas dentro del contenedor.

**Imagen 62:** Ejemplo de un niño jugando carreras de pelotas

**Nombre:** Espaldas Pegadas

**Puntos a desarrollar:** Comunicación y Trabajo en Equipo.

**Material:** Gran cantidad de pelotas y un tambo por cada equipo en el juego.

**Espacio:** Aire Libre.

**Tiempo:** 20 a 40 minutos.

**Descripción:** Se delimita un área aproximada de 6 m x 10 m. Se organizan equipos de acuerdo a la cantidad de participantes, preferentemente de 5 a más integrantes. Se colocan en fila india en un extremo del campo y en el otro extremo se colocan los tambos de plástico. Las pelotas se dividen equitativamente entre los equipos. El juego consiste en que dos integrantes tomaran una pelota y apoyándose espalda con



espalda sujetaran la pelota para poder llevarla del otro lado del campo y de esta forma lo colocaran dentro del tambo. Después de dejar la pelota se regresan y una nueva pareja del equipo realiza la misma operación y así sucesivamente, hasta terminar con todas sus pelotas. Gana el equipo que termine primero en poner sus pelotas dentro del tambo

**Nombre:** En Busca de Aventura

**Puntos a desarrollar:** Comunicación, Trabajo en Equipo y Liderazgo

**Material:** Realizar unas laminas como tipo lotería, donde se puedan observar imágenes de la flora y fauna regional, con sus nombres comunes y en representaciones de dibujos con nombres en maya. Cuerdas, flotadores y demás objetos que sean útiles para crear obstáculos en la búsqueda.

**Espacio:** Aire Libre

**Tiempo:** 45 min.

**Descripción:** Se organizan en equipos de 8 integrantes. La actividad es recomendable para no más de tres equipos. De ante mano los instructores formaran parte de la actividad, pero con la tarea de acompañarlos sin hablar y sin opinar.

El organizador entrega a cada equipo una lotería y les explica que tienen que buscar las láminas que corresponden a cada imagen de la tabla. Por ejemplo hay una imagen de un jaguar y esta su nombre, pero falta su símbolo maya por buscar. Otro puede ser, un cuadro donde aparezca el nombre del árbol de chaca con su respectiva descripción, pero falta la imagen por buscar.

Se delimita un área con bastante vegetación, donde se puedan esconder objetos y los participantes tengan suficiente espacio para correr, se recomienda el tamaño de un campo de fútbol. Dentro de esta área se esconderán las láminas de tal forma que cuando los participantes se dispongan a buscarlos, tengan a la tarea resolver desafíos para poder obtener cada lamina que necesiten.

Por ejemplo, se puede colocar un objeto en medio de una tirolesa y por tanto, tendrían que pasar por ella para agarrar la lámina. Otro ejemplo seria colocar varias láminas en la parte superior de un tronco, de tal forma que para seleccionar la lámina apropiada, tendrían que pensar de que forma llegar hasta arriba y agarrar la lamina.

El equipo que termine primero en recolectar sus láminas u objetos perdidos y entregárselos al organizador de la actividad, será el equipo ganador.

**Sugerencias:** Para facilitar a veces la actividad, se puede entregar un pequeño mapa del lugar, donde con la marca de una X, se señalen los lugares posibles donde se ubican los objetos y laminas perdidas. También es posible entregar una lista de pistas donde relacione la ubicación exacta de los objetos y laminas. Se puede recomendar la utilización del mismo campamento base como el lugar donde se encuentran perdidos los objetos y las laminas.

**Nota:** Esta es una gran actividad que puede estimular a la interpretación de flora y fauna regional y lo relaciona con la cultura maya, de tal forma que los participantes se ven involucrados en una actividad lúdica y a la vez, participan íntegramente para poder resolver la actividad con éxito.

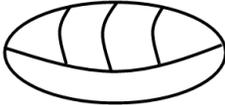
 BALAM	 MANGLE	 MANATI
 CHACHALACA	 SIMBOLO MAYA "CERO"	 YUM KAX
 IXCHEL	 PALMA CHIT	 TUCAN

Figura 04: Ejemplo de una lamina por el autor



#### 4.4.3 Actividades de turismo de aventura

Las actividades de turismo de aventura pueden estar incluidas al final de todas las dinámicas anteriores o pueden ser mezcladas en el desarrollo del programa.

En este caso, estas actividades al aire libre son cruciales para el cumplimiento de los objetivos, pues podrá observarse el avance que se ha obtenido en los participantes. Cada actividad posee un nivel de dificultad individual o en grupo y depende de cada participante el que se realice con éxito la tarea de las mismas.

Como se ha descrito anteriormente en el marco teórico, aquí se aplicaran tres actividades de turismo de aventura, las cuales son:

##### **Campismo**

Los participantes estarán realizando esta actividad implícitamente durante su estancia, pues para pernoctar tendrán que dormir en casas de campaña y compartiendo la noche con dos personas.

Mientras los participantes se encuentran acampando en compañía de otras personas, por sus propios medios estarán buscando relacionarse amistosamente con otros participantes, compartiendo sus experiencias. El acampar puede producir en los participantes un estímulo para no estar en soledad.



**Imagen 63:** Ejemplo de niños y niñas dentro de un campamento

En un campamento común tipo scout<sup>38</sup>, los jóvenes realizan actividades grupales como juegos, canciones, etc. donde se integran amicamente en la participación de las dinámicas con otras personas.

<sup>38</sup> <http://www.scouts.org.mx/>



En este campamento de igual forma mediante las actividades al aire libre, los participantes estarán en plena participación grupal, interactuando, conviviendo y compartiendo experiencias, las cuales apoyaran en sus habilidades y actitudes que se buscan estimular y reforzar.

Debido al área geográfica donde se ubica el estado de Quintana Roo, el campamento base debe ser considerado de tipo “baja montaña” (ver pág. 30). Y la gran diversidad natural, brindara el contacto necesario para poder establecer un campamento recreativo en pleno contacto e interacción con la naturaleza. **Imagen 64:** Ejemplo de campamento infantil a media montaña



## Tirolesa

La tirolesa se planea hacer del tipo natural, donde estará instalada en apoyo de dos árboles confiables, para soportar a los participantes y a la cuerda o cable del que estará hecha la tirolesa.

La altura del lugar de inicio, debe estar en relación a la altura del árbol y tomando en cuenta la edad de los participantes. Para este caso se recomienda 10 metros. Además es indispensable que la separación del árbol de salida al árbol de meta, no estén tan cerca, debe existir una separación adecuada para poder generar una longitud que facilite a los participantes deslizarse a través de la tirolesa.



**Imagen 65:** Una tirolesa en la Casa Hogar, Chetumal, Q.Roo

Esta actividad debe estar apoyada por dos personas del staff, una que se ubique en el árbol de salida y otra colocada en el árbol de meta, ambas con conocimiento sobre la actividad y en el manejo de cuerdas. El instructor que este a cargo de un grupo y



que arribé al área de la tirolesa, apoyara desde la base del árbol de salida para asegurar y mandar a cada participante, que realizara la actividad.

Una tirolesa puede estar en pendiente o en horizontal. La primera facilita el deslizamiento de las personas sin necesidad de un esfuerzo físico. La polea que sostiene al participante se mueve por efecto de gravedad. El inconveniente es la velocidad, dependiendo de la altura y de la longitud, el deslizamiento puede ser tan rápido que al momento de llegar al árbol de meta, se necesitara un sistema de frenado para poder detener al participante.

La tirolesa en horizontal puede también ser llamada como “paso comando”, aquí los participantes se esforzaran físicamente para poder avanzar de un árbol hacia otro. Este tipo de tirolesa genera un desgaste físico y mental en el participante, el cual es visto como un desafío. El apoyo de otros participantes y el estímulo del instructor, son la energía que necesita la persona que esta deslizándose sobre la tirolesa, para lograr cruzar exitosamente.

La dimensión de la tirolesa debe inspirar un cierto temor por parte de los participantes para poder ser considerado como un reto personal, cada uno será desafiado para lograr llegar de un punto a otro. Es importante que los otros participantes se involucren en apoyar a la persona que se desliza por la tirolesa.



**Imagen 66:** Prueba final de la tirolesa en un parque de la Riviera Maya, Q. Roo

En los casos donde los participantes no logran cruzar satisfactoriamente al primer intento, por agotamiento o miedo. Los instructores deben usar su criterio y convencimiento para ayudar a cada participante a intentarlo nuevamente hasta lograrlo o esperar hasta otro día para un nuevo intento. No se obliga a ningún participante a realizar alguna actividad, pero es necesario que todos comprendan y realicen las actividades por su propia voluntad.



## **Trekking**

El *trekking* también conocido como “caminata”, será aquella actividad donde los participantes realicen un paseo, caminando una distancia relativamente larga desde el campamento hacia otro lugar ubicado en los alrededores del campamento base.

En este caso, el *trekking* puede ser realizado dentro de un área de densa vegetación como la selva; de igual forma alrededor de una laguna o incluso en un camino rodeado de dunas a orillas del mar; hay diferentes opciones a elegir. Solo hay que tomar a consideración la distancia y el tiempo desde el campamento base. Un tiempo total de recorrido de 3 horas sería adecuado para estos participantes, una hora y media de ida y otra hora y media para regresar.

Es importante tomar en cuenta, que para que esta actividad resulte con éxito en el cumplimiento de los objetivos; el tiempo y la distancia del recorrido de la caminata debe permitir a los participantes exigirse un poco físicamente.

El *trekking* debe ser un recorrido a pie, donde cada grupo de participantes acompañado de su instructor u otros grupos caminen hacia un destino diferente al del campamento. Durante el trayecto debido a la distancia es muy probable que se hagan paradas de descanso para tomar líquidos, refrescarse y recuperar energías para continuar.



**Imagen 67:** El camino del recorrido de *trekking*

Durante una caminata de este tipo, los participantes deben ser instruidos para poder apreciar la actividad, puesto que durante el trayecto debe existir gran diversidad natural, de tal forma que inspire a cada participante a continuar su camino para llegar al destino.



Todos los participantes estarán integrados en un solo grupo realizando la actividad conjuntamente y en tal situación, hay oportunidades donde se facilita automáticamente la comunicación e interacción con otras personas, con las cuales no se habían convivido anteriormente.

Se recomienda que durante el recorrido del *trekking*, se ofrezcan otras actividades complementarias para evitar en un algún momento la apatía de algunos participantes.



Durante las paradas de descanso por ejemplo se puede jugar “busca – busca”, tomando en cuenta que los instructores que manejen al grupo deben utilizar su sentido común para realizar esta actividad en lugares que no generen riesgo a los participantes.

**Imagen 68:** Tomando un descanso en el *trekking*

Otra actividad sería “biólogos investigadores”, con la ayuda de un manual de árboles y plantas de la región, se utilizaría para explicar el tipo de vegetación que existe en el área y como tarea, los participantes divididos en grupo tendrían que buscar árboles específicos encomendados por los instructores. Esta actividad es ideal para conocer un poco sobre la vida natural que existe en el área y mejor aun, es un claro ejemplo del contacto natural que se puede llegar a tener realizando estas actividades al aire libre y en armonía con la naturaleza.

El lugar al cual se dirigen finalmente, tiene que ser una recompensa visual y un lugar que permita a todos los participantes apreciar el valor de su esfuerzo por llegar y que todo ha valido la pena.



**Imagen 69:** La recompensa del *trekking*



Se recomienda para el destino final, ubicar un lugar en el cual los participantes puedan recuperarse en su totalidad física y mentalmente, por ejemplo un lugar escénico con una gran belleza natural, en la orilla de un río, lago o mar, en la cima de una montaña o cerro, etc. Este lugar debe cumplir la función de ser una gran meta que los participantes alcancen y se sientan feliz, de todo lo que han tenido que caminar para llegar a la recompensa.

En el camino de regreso al campamento base, hay que tomar todas las medidas necesarias para lograr de igual forma la seguridad integral de los participantes. O si existe la facilidad, se puede utilizar un medio de transporte para llegar de vuelta al campamento.

Una vez que se han descrito las actividades y en que consisten cada una de ellas, se continuara con la elaboración de la propuesta del programa de campamento recreativo, con las actividades adecuadas de acuerdo al tipo de participantes, al cual va dirigido este documento.

#### **4.5 Programa de Actividades dentro del Campamento Recreativo**

Como se describió anteriormente, esta propuesta esta dirigida para realizar un campamento recreativo para un total de 4 noches y 5 días.

El programa esta dividido por días, horarios y actividades. En cada día que transcurra, se estarán realizando diferentes actividades, de tal forma que al final de la estancia dentro del campamento, los participantes hayan hecho todas las actividades sugeridas para estimular exitosamente el apoyo de sus habilidades y actitudes.

Hay que tomar en cuenta que la realización exitosa de toda actividad al aire libre, depende siempre de los aspectos climatológicos del día y lugar donde se realizan las actividades. Es decir, que se debe planificar siempre un plan de emergencia para



evitar que el programa se arruine por causas climatológicas, sugiriendo la realización actividades similares bajo techo.

A continuación se empieza a describir el programa que se sugiere, para la realización de un campamento enfocado a estimular las habilidades de trabajo en equipo, comunicación y actitud proactiva, aplicando actividades de turismo de aventura y actividades lúdicas, con el apoyo del *Outdoor Training*.

HORARIO	DIA 1
09:00 am – 01:00 pm	Recepción de Participantes
01:00 pm – 02:00 pm	Almuerzo
02:00 pm – 03:00 pm	Reunión de Bienvenida Oficial
03:00 pm – 04:00 pm	Juegos de Presentación
04:00 pm – 07:00 pm	Actividades Dirigidas
07:00 pm – 08:00 pm	Aseo Personal
08:00 pm – 09:00 pm	Cena
09:00 pm – 10:00 pm	Fogata
10:00 pm	Dormir

El primer día por lo general es el más agitado de todos, el equipo staff, los instructores y el campamento en general ya debe estar listo antes de la llegada de los participantes.

Cuando lleguen los participantes a estos se les recibe, se presentan los instructores, se integran en grupo a los participantes con su instructor asignado a cargo, proceden a instalarse en sus respectivos lugares de acampado y se realiza un reconocimiento del campamento base.

Ya instalados y después del almuerzo, se les da una bienvenida oficial a los participantes por parte del staff y se les explica las reglas a cumplir dentro del campamento.



Desde el inicio es importante la integración, comunicación y buena convivencia por parte de los participantes hacia ellos mismos y hacia los instructores, por tanto se deben realizar las actividades de rompe hielo y empezar a realizar algunas actividades dirigidas, las cuales ayudaran a soltar a los participantes individualmente.

En lo que respecta durante el transcurso del atardecer hacia la noche, lo más importante además del aseo personal y la cena, es la actividad de la fogata. Pues como anteriormente se ha descrito, durante la fogata se puede realizar infinidad de actividades grupales y al final hacer una retroalimentación sobre el día que ha transcurrido.

<b>HORARIO</b>	<b>DIA 2</b>
07:00 am – 07:30 am	Actividad Física Matutina
07:30 am – 08:00 am	Aseo Personal
08:00 am – 09:00 am	Desayuno
09:00 am – 01:00 pm	Actividades Dirigidas
01:00 pm – 02:00 pm	Almuerzo
02:00 pm – 03:00 pm	Tiempo Libre
03:00 pm – 07:00 pm	Actividades Dirigidas
07:00 pm – 08:00 pm	Aseo Personal
08:00 pm – 09:00 pm	Cena
09:00 pm – 10:00 pm	Fogata
10:00 pm	Dormir

El segundo día se mantiene activo ha los participantes, en el transcurso del día los instructores estarán muy enfocados en aplicar actividades dirigidas, es decir, se estarán realizando aquellas actividades que apoyaran a las actitudes y habilidades de los grupos.

<b>HORARIO</b>	<b>DIA 3</b>
07:00 am – 07:30 am	Actividad Física Matutina
07:30 am – 08:00 am	Aseo Personal
08:00 am – 09:00 am	Desayuno
09:00 am – 01:00 pm	Trekking



01:00 pm – 02:00 pm	Almuerzo
02:00 pm – 03:00 pm	Tiempo Libre
03:00 pm – 07:00 pm	Tirolesa
07:00 pm – 08:00 pm	Aseo Personal
08:00 pm – 09:00 pm	Cena
09:00 pm – 10:00 pm	Fogata
10:00 pm	Dormir

En el tercer día del campamento los participantes serán expuestos ha realizar actividades de aventura. Estas actividades serán pruebas tanto personales como en grupo.

El posible avance que se llegue a dar sobre el mejoramiento de las actitudes y habilidades de los participantes, serán observadas en el transcurso de este día. Aquí es el punto clave para que los instructores tomen nota, sobre que participante se ha desempeñado satisfactoriamente y quienes necesitan mas apoyo.

<b>HORARIO</b>	<b>DIA 4</b>
07:00 am – 07:30 am	Actividad Física Matutina
07:30 am – 08:00 am	Aseo Personal
08:00 am – 09:00 am	Desayuno
09:00 am – 01:00 pm	Tirolesa (ultima oportunidad)
01:00 pm – 02:00 pm	Almuerzo
02:00 pm – 03:00 pm	Tiempo Libre
03:00 pm – 07:00 pm	Actividades Dirigidas
07:00 pm – 08:00 pm	Aseo Personal
08:00 pm – 09:00 pm	Cena
09:00 pm – 10:00 pm	Fogata
10:00 pm	Dormir

Este día puede ser considerado como el día del “último esfuerzo”. Durante este día, los participantes se esforzarán por última vez para poder realizar exitosamente las pruebas finales.



Aquí se exigirá un poco más de esfuerzo tanto físico como mental, es decir, se pondrán a prueba que las actitudes y habilidades de los participantes, hayan obtenido un grado más, hacia un desarrollo de motivación satisfactorio.

Será la última vez que se pueda realizar la tirolesa; y las actividades dirigidas, requerirán de un trabajo más proactivo, comunicativo y de trabajo en equipo.

<b>HORARIO</b>	<b>DIA 5</b>
07:00 am – 07:30 am	Aseo Personal
07:30 am – 08:00 am	Alistar Maletas
08:00 am – 09:00 am	Desayuno
09:00 am – 10:00 pm	Reunión de Despedida
10:00 am	Salida de los Participantes

Durante el último día, no se realiza ninguna actividad dirigida, pues se debe utilizar el tiempo para que los participantes preparen sus cosas para retirarse del campamento. Pero es importante que cada instructor junto a su grupo se tomen un tiempo para poder determinar el mejoramiento y el esfuerzo logrado por cada participante.

En la reunión de despedida el equipo Staff agradecerá la presencia de los participantes dentro del campamento y se despedirán de ellos, deseándoles éxito en el retorno de sus hogares.

Por lo general este último día, es trabajo para los instructores y el Staff, pues se debe limpiar el campamento y verificar que todas las áreas estén en óptimas condiciones para trabajar nuevamente.

El programa es un ejemplo o muestra de la forma en que puede ser dividido, de acuerdo a las actividades que se piensen desarrollar. No es una obligación el aplicarlo tal como se describe.



#### 4.6 Programa General de Actividades del Campamento Recreativo

Horario	Día 1	Día 2	Día 3	Día 4	Día 5
07:00 am 07:30 am	—	Actividad Física M.	Actividad Física M.	Actividad Física M.	Aseo Personal
07:30 am 08:00 am		Aseo Personal	Aseo Personal	Aseo Personal	Alistar Maletas
08:00 am 09:00 am		Desayuno	Desayuno	Desayuno	Desayuno
09:00 am 10:00 am	Recepción de Participantes	Actividades Dirigidas (Carrera de Pelotas, Espaldas Pegadas y El Aguador)	<i>Trekking</i>	Tirolesa (ultima oportunidad)	Reunión de Despedida
10:00 am 11:00 am					Salida de los Participantes
11:00 am 12:00 pm					
12:00 pm 01:00 pm					
01:00 pm 02:00 pm	Almuerzo	Almuerzo	Almuerzo	Almuerzo	
02:00 pm 03:00 pm	Bienvenida Oficial	Tiempo Libre	Tiempo Libre	Tiempo Libre	
03:00 pm 04:00 pm	Juegos de Presentación	Actividades Dirigidas (Lucha de Dragones y Edificio en Llamas)	Tirolesa	Actividades Dirigidas (El Escape y En Busca de la Aventura)	—
04:00 pm 05:00 pm	Actividades Dirigidas (Dibujando Sueños, Caída Libre y Soccer de Tres Pies)				
05:00 pm 06:00 pm					
06:00 pm 07:00 pm					
07:00 pm 08:00 pm	Aseo Personal	Aseo Personal	Aseo Personal	Aseo Personal	
08:00 pm 09:00 pm	Cena	Cena	Cena	Cena	
09:00 pm 10:00 pm	Fogata	Fogata	Fogata	Fogata	
10:00 pm	Dormir	Dormir	Dormir	Dormir	



## CAPITULO CINCO

### 5. Resultados

Durante el desarrollo de las actividades realizadas para los fines de este trabajo, se realizó una bitácora de observaciones de campo, se tomaron fotografías y el autor formo parte activamente fingiendo como facilitador de las actividades tanto de turismo alternativo como lúdicas.

Los resultados que se describen en este capítulo, están basados primordialmente en las observaciones descritas en la bitácora de campo.

Antes de iniciar con los resultados, es conveniente recordar brevemente los objetivos de la investigación y describir en que consistió el desarrollo del trabajo.

El objetivo principal es: - proponer, la creación de un programa de campamento recreativo que permita fomentar habilidades de trabajo en equipo, comunicación y una actitud proactiva; a través del *Outdoor Training* en niños y niñas de 10 a 13 años. -

Para lograr este objetivo se establece realizar los siguientes puntos:

- Conocer las habilidades y actitudes que se involucran dentro de las actividades de turismo de aventura y juegos lúdicos al aire libre.
- Identificar y describir las actividades más divertidas, amenas y las más significativas para estimular el trabajo en equipo, la comunicación y la actitud proactiva, ante la resolución de problemas.
- Canalizar el comportamiento de los individuos antes, durante y después de la aplicación de las actividades.
- Describir un programa de actividades, para el desarrollo de un campamento, enfocado al objetivo de fortalecer y estimular, las habilidades y actitudes de los participantes.



Para cumplir con estos objetivos, la investigación plantea la aplicación conjunta de dos tipos de actividades al aire libre, pero ambas desarrolladas por medio del *Outdoor Training*.

- Actividades de Turismo de Aventura
  - Actividades Lúdicas
- 
- *Outdoor Training*

En síntesis el *Outdoor Training* consiste en aplicar las actividades mencionadas anteriormente pero enfocadas en la idea de estimular, fomentar y fortalecer las habilidades y actitudes de los participantes, principalmente el trabajo en equipo, comunicación y actitud proactiva.

El OT aplica las actividades de tal forma que simula problemáticas de la vida cotidiana que son relacionadas a las habilidades y actitudes específicas de los objetivos.

En cada actividad el OT impulsa a los participantes a salir de un estado de comodidad consigo mismo, para crear un reto a vencer, de tal forma que al final de la actividad, se realiza una retroalimentación (*feedback*).

Con ayuda del instructor dentro del *feedback*, se hace notar a los participantes sus puntos de fortaleza y debilidad; de tal forma que el individuo asimile su experiencia de la actividad hacia el mejoramiento personal de sus habilidades y actitudes.

En esta retroalimentación esta la clave para estimular a los participantes a crear conciencia de la importancia de ser parte de un equipo, de comunicar sus ideas y de ser una persona con actitud positiva ante sus futuros retos en la vida.

Como se recuerda anteriormente el programa de actividades que se propone en la investigación, se realiza con los niños de la Casa Hogar de Chetumal, Quintana Roo,



tomando en cuenta las circunstancias del porque están ahí, sus habilidades y actitudes encajan con las que se buscan fortalecer con ayuda del programa de actividades propuesto.

En base a las reacciones y acciones durante las actividades lúdicas y de turismo de aventura, se logra describir de qué forma influyeron estas, en el trabajo en equipo, comunicación y actitud proactiva, de los participantes. Cabe mencionar que específicamente estas habilidades y actitudes, son las que este trabajo, busca estimular a través de las actividades mencionadas anteriormente y dirigidas con el *Outdoor Training*.

Las observaciones están detalladas de acuerdo al género masculino y femenino de los participantes.

<b>HABILIDADES Y ACTITUDES</b>	<b>OBSERVACIONES DE NIÑOS</b>	<b>OBSERVACIONES DE NIÑAS</b>
<b>Trabajo en Equipo</b>	Es impredecible a veces la forma en como se organizan y realizan las actividades de grupo, generalmente el líder que sobresale asigna las tareas a cada integrante, pero en otras ocasiones entre todo el grupo sin líder, logran resolver la problemática del ejercicio y finalizan con éxito la actividad. Es notable el trabajo en equipo, pero hay que esperar a que ellos mismos descubran el camino, durante la actividad.	En todas las actividades de grupo han demostrado un buen trabajo en equipo. Aun tomando en cuenta todas las problemáticas de integración que han pasado, para poder llevarse bien entre ellas mismas. Aquí ha sido importante el apoyo del instructor para poder dar la dirección del grupo, hacia un buen manejo de sus emociones para cumplir con éxito el trabajo en equipo.
	Generalmente el grupo espera que uno o dos decidan tomar	La mayoría desea tomar la decisión de que hacer para



<b>Comunicación</b>	las decisiones y esperar que funcione. No todos comentan lo que sucede durante la actividad.	resolver las actividades. Sin embargo algunas sabotean el trabajo para perjudicar al grupo.
<b>Actitud Proactiva</b>	Se observa que los niños están sumisos o no le dan el valor apropiado para realizar algunas actividades. Solo uno o dos desean participar sin necesidad de que el instructor los estimule.	La mitad del grupo se observa con intenciones de realizar actividades sin involucrar al instructor y el resto del grupo se convence a participar al observar a las demás.

Reforzando la información anterior, a continuación se realiza un cuadro detallado en el cual se logra observar, la intensidad de las habilidades y actitudes específicas que influyeron en las actividades de turismo de aventura, en los participantes de la Casa Hogar, Chetumal, Q. Roo.

Lamentablemente por políticas y organización dentro de la Casa Hogar no fue posible llevar a cabo un campamento al aire libre con casas de campaña. En su lugar, se optó por asistir al campamento de Playa Aventuras, Riviera Maya, Q. Roo. Las observaciones tomadas en este lugar, dan hincapié para arrojar resultados enfocados a la actividad de campismo.

Los colores indican la intensidad obtenida entre la actividad de turismo de aventura y las habilidades. De mayor a menor es verde, naranja y blanco.

	<b>Campismo</b>	<b>Tirolesa</b>	<b>Trekking</b>
<b>Trabajo en Equipo</b>			
<b>Comunicación</b>			
<b>Actitud Proactiva</b>			



A continuación se describe un cuadro con otras habilidades y actitudes detectadas durante la realización del programa de actividades. Se enlistan por orden alfabético; y se detallan las observaciones divididas por género masculino y femenino, en forma grupal.

Con este punto se logra cumplir el primer objetivo particular.

- Conocer las habilidades y actitudes que se involucran dentro de las actividades de turismo de aventura y juegos lúdicos al aire libre.

<b>HABILIDADES Y ACTITUDES</b>	<b>OBSERVACIONES DE NIÑOS</b>	<b>OBSERVACIONES DE NIÑAS</b>
<b><i>Alegría</i></b>	Durante las actividades sonríen mucho pero no se ven alegres o felices sino hasta terminar la actividad.	Demuestran signos de alegría y de divertirse. Y se ríen aunque a veces salgan mal las cosas.
<b><i>Auto Confianza</i></b>	En varias actividades dudan mucho de su capacidad para realizar alguna tarea, pero con la estimulación de sus compañeros lo intentan aunque sea una sola vez. Dos participantes decidieron no realizar la actividad aun con la intervención del instructor.	Es notable que para las actividades se observen listas y con intenciones de realizar cualquier cosa. Sin Embargo se parecía una desconfianza cuando se trata de aspectos ajenos a la actividad como la apariencia física.
<b><i>Cometer Errores</i></b>	Sin duda alguna en todas las actividades cometieron errores y algunas fueron constantes, pero poco a poco se percataban de cada detalle para corregir.	De igual forma se cometieron errores pero han sido más eficientes y rápidas en resolver los problemas.
<b><i>Compañerismo</i></b>	No todos los participantes congenian rápidamente entre si como un solo grupo, se dificulta	En todas las actividades se observa una ligera unión entre ellas mismas, pero las



	el apoyo entre ellos mismos, sin ayuda del instructor.	diferencias de no congeniar por motivos personales hacen dividir al grupo.
<b>Concentración</b>	Todas las actividades son tomadas a la ligera al principio y posteriormente cuando el tiempo casi finaliza, empiezan a tomarse con seriedad la finalización de la actividad.	El grupo toma con seriedad resolver la actividad antes de que termine el tiempo y por la rivalidad de género intentan siempre finalizar de primero.
<b>Cooperación</b>	Existe cierto temor al querer ayudarse mutuamente, porque nadie desea realizar errores dentro de la actividad, puesto que traería represarías dentro del grupo. Cuando interviene el instructor el comportamiento es diferente pero se observa un poco de desconfianza.	Son un poco más flexibles como grupo hacia sus miembros, en cierta forma se apoyan para evitar caer en los errores. Cuando encuentran la estrategia adecuada todas realizan sus funciones de tal forma que sea un éxito la actividad.
<b>Dedicación</b>	No se observa que en algún momento durante las actividades, se refleje una cierta dedicación espontánea por participar individualmente o en grupo.	Se observa más el gusto de estar trabajando en grupo que individualmente.
<b>Disciplina</b>	Esta actitud no resalta mucho y es casi siempre necesario que el instructor intervenga para redirigir la actividad.	Individualmente se necesita un poco de apoyo para fortalecer este punto. Pero trabajando se respeta casi al pie de la letra las instrucciones de las actividades.
<b>Interacción</b>	Durante el programa de actividades los participantes se muestran muy activos e	Individualmente la interacción es casi natural con otros participantes, al parecer



	<p>interactúan con los otros compañeros. Sin embargo al no tener presente las actividades, la mitad del grupo no busca convivencia con el resto de los participantes.</p>	<p>basta una sola actividad para darse a conocer y empezar una convivencia en grupo.</p>
<b><i>Integración</i></b>	<p>Es notable que cuando están separados, algunos buscan a un compañero para convivir y realizar alguna actividad ajena al programa. Y durante las actividades cuando trabajan en equipo y su plan de acción lo tienen bien establecido logran integrarse todos como uno solo.</p>	<p>Cuando están realizando cualquier actividad son eficaces y rápidamente se integran para organizarse, sin embargo pocas participantes se integran individualmente.</p>
<b><i>Liderazgo</i></b>	<p>De antemano dos participantes sobresalen intentando ser líderes, promoviendo ideas para realizar las actividades que necesiten de organización. El grupo no se queja de ninguno de ellos dos. Pero el instructor promueve en ocasiones darle la responsabilidad a alguien más para que todos en algún momento experimenten el cargo de líder.</p>	<p>En este grupo solo una chica sobresale naturalmente como líder del grupo, a veces da ánimos para que todo el grupo trabaje conjuntamente. A veces genera conflictos con las participantes y por tanto el instructor promueve alternativas para que el grupo reorganice sus ideas.</p>
<b><i>Nuevas experiencias</i></b>	<p>La mayoría de las actividades generaron nuevas experiencias en los participantes, pero las de turismo de aventura y las que involucraban trabajar en equipo, fueron en la que se observó más entusiasmo y satisfacción</p>	<p>Todas las participantes mostraron satisfacción y ganas de realizar hasta más de dos veces las actividades de turismo de aventura. En cuanto a las actividades individuales o en equipo</p>



	en el grupo.	sobresalieron como si fueran de su agrado, pese a todas las dificultades que llegaron a tener durante la realización de las mismas.
<b>Optimismo</b>	Es notable que antes de realizar las actividades no se observaba algún entusiasmo, pero durante y después si se logra un optimismo, por intentar realizar nuevamente las actividades de trabajo en equipo. Pero en la tirolesa el optimismo salio naturalmente del grupo apoyando a todos los que intentaban subir.	Se ha observado que tienen optimismo por realizar todas las actividades. Tanto las actividades lúdicas como las de turismo de aventura.
<b>Participación</b>	Todos los integrantes del grupo participaron en todas las actividades. Para algunos fue natural el desear realizar las actividades, solo para dos personas el instructor estimulaba su participación y con ayuda del resto del grupo, se logró que realizaran las actividades.	En este grupo se logra obtener una participación natural sin necesidad de ser estimulados por el instructor. Al final de alguna actividad a veces promovían en grupo la realización de la misma actividad pero con ciertas modificaciones, para hacerlo mas interesante.
<b>Resolución de Problemas</b>	En todas las actividades de trabajo en equipo de este tipo, los participantes se toparon con dificultades para realizar la actividad, algunos hasta se quejaban porque decían que era imposible, pero con el tiempo y los intentos, poco a	Para este grupo parece que las actividades de este tipo, eran las de su preferencia, puesto que querían repetir las actividades, algunas con modificaciones y otras con cronometro para realizarlo en menos tiempo. En todas se



	<p>poco se fueron dando cuenta de sus errores y lograban descubrir la solución para finalizar con éxito la actividad, pocas veces el instructor intervenía para asesorarlos.</p>	<p>toparon con dificultades pero de cierta forma descubrían mas rápido soluciones que a veces hasta sorprendían al instructor.</p>
<b>Respeto</b>	<p>Había dificultades para lograr respeto entre ellos mismo, sobre todo cuando realizaban actividades en grupo. Específicamente en su forma de hablar, esto repercutía durante las actividades, ya que por esa situación el instructor interrumpía la actividad e imponía la repetición de la misma desde el principio como castigo.</p>	<p>Con las participantes no hubo muchas dificultades en cuando a su forma de expresarse entre ellas mismas. Sin embargo pocas veces intervino el instructor para asesorar en cuanto a la importancia de aceptar a las personas del como son por dentro y no por fuera, sin importar el lugar de procedencia o estatus social.</p>
<b>Responsabilidad</b>	<p>Aquí se lograba observar que cuando alguien tenía una tarea específica durante las actividades, su deber era realizarlo correctamente porque de lo contrario afectaría el resultado del grupo. A veces no salía como se planeaba y generalmente sustituían a los integrantes por otros que pudieran hacerlo bien y a los otros les ofrecían otras opciones.</p>	<p>Las integrantes de este grupo son un poco mas estrictas en cuanto a la asignación de tareas a sus compañeras, puesto que primero les preguntaban si querían hacerlo y cuando decían que no, generalmente las intentaban sacar del grupo, por tal situación el instructor intervenía para asesorar en cuando la importancia de que todos tienen una tarea en el equipo y solo es cuestión de descubrir en que pueden ayudar cada integrante.</p>



<p><b>Sinergia</b></p>	<p>Pocas veces se logro una verdadera unión de grupo, es decir, si se observa un trabajo en equipo pero no una sinergia donde todos los integrantes trabajaran de igual forma.</p>	<p>Estas participantes logran un mejor trabajo en equipo, pero no se distingue la armonía de todas las integrantes realizando sus actividades de forma unida y aprovechando al máximo sus capacidades individuales.</p>
<p><b>Solidaridad</b></p>	<p>Espontáneamente esta actitud no se refleja en el grupo ni antes, durante o después de la actividad. Aparentemente con ayuda del instructor durante las actividades en equipo, donde se tiene que realizar algún reto, los participantes muestran un poco de interés al querer apoyar a sus compañeros de forma solidaria.</p>	<p>Son muy expresivas y mientras realizan algunas actividades en equipo se apoyan mutuamente, aunque a veces las diferencias personales corrompen las actitudes de compañerismo y solidaridad.</p>
<p><b>Tolerancia</b></p>	<p>El instructor tiene que asesorar al grupo continuamente para hacerles notar la importancia de ser tolerantes entre sus compañeros y respetar las ideas de todos.</p>	<p>El grupo necesita de vez en cuando el apoyo del instructor para direccionar el comportamiento de las participantes hacia una mejor forma de tolerancia, mientras realizan las actividades o fuera de ellas.</p>

Como se ha descrito anteriormente, se ha podido observar una serie de actitudes y habilidades destacadas durante el proceso de realización de las actividades del programa que se busca proponer.



Es notable comentar que dependiendo de la intensidad de las actividades, las repeticiones e incluso por la diferencia de género entre los grupos, siempre existe una cierta diferencia en cuanto a los resultados; sin embargo, recordando la finalidad de este trabajo, lo que se busca es impulsar las habilidades y actitudes hacia un nivel óptimo, en comparación a como llegan originalmente los participantes.

Tomando en cuenta la experiencia del instructor dentro de este trabajo y basándose en los argumentos de los participantes durante y después de cada actividad realizada en el programa que se propone; a continuación se identifican aquellas actividades que se convirtieron en las más populares para fomentar específicamente las habilidades de trabajo en equipo, comunicación y actitud proactiva.

Con la siguiente información se busca cumplir el segundo objetivo particular.

- Identificar y describir las actividades más divertidas, amenas y las más significativas para estimular el trabajo en equipo, la comunicación y la actitud proactiva, ante la resolución de problemas.

Las actividades están divididas, de acuerdo a la clasificación del tipo de actividades que se aplicó para este trabajo.

### **Actividades Lúdicas**

- **La Telaraña** (juegos de rompe hielo, ver pág. 70)
- **Dibujando Sueños** (juegos dirigidos, ver pág. 73)
- **Acabando con el No Puedo** (juegos dirigidos, ver pág. 73)
- **Edificio en Llamas** (juegos dirigidos, ver pág. 77)
- **El Escape** (juegos dirigidos, ver pág. 79)
- **Carreras de Pelotas** (juegos dirigidos, ver pág. 82)
- **En Busca de Aventura** (juegos dirigidos, ver pág. 83)



## **Actividades de Turismo de Aventura**

- **Tirolesa** (ver pág. 86)

En cuanto a dinámicas de estimulación de habilidades y actitudes, con ayuda de estas actividades, se puede tener una idea clara del tipo de juegos que son interesantes y más divertidos para los participantes.

Una vez que se conoce aquellas actividades que son más agradables para los participantes, es posible buscar más dinámicas similares a las descritas anteriormente, para ampliar la gama de actividades lúdicas al aire libre y de turismo de aventura; y poder aplicarlas en otro programa de estimulación de habilidades y actitudes.

Ahora bien, aun teniendo conocimiento sobre las actividades, no se garantiza el éxito absoluto en fomentar el trabajo en equipo, la comunicación o la actitud proactiva en cada participante del programa, ya que es solo la mitad del trabajo. La otra parte corresponde a la labor del instructor y de él dependerá que los participantes comprendan el objetivo de cada actividad.

Los instructores son pieza clave para el desarrollo de este tipo de programas de campamento y como se menciona anteriormente en este trabajo (ver pág. 67), él tiene la responsabilidad de apoyar a todos los participantes que se encuentren a su cargo.

Tomando en cuenta el trabajo del instructor, se puede cumplir con el siguiente objetivo particular.

- Canalizar las experiencias de las actividades de los individuos antes, durante y después de las mismas, hacia la estimulación de sus habilidades y actitudes.

En la responsabilidad de todo instructor, está la tarea de explicar a los participantes cada actividad a realizar.



Es decir que antes de ejecutar la actividad, el instructor debe ofrecer la siguiente reseña hacia su grupo:

1. Nombre de la actividad.
2. El desarrollo y las reglas de la misma.
3. Sensibilizar los puntos de estimulación correspondiente a la actividad.

En el último punto, el instructor debe ser capaz de dirigirse a su grupo como líder y describirles la importancia de realizar la actividad. Debe poder decirles que cada integrante tiene la facultad y el poder de decisión para realizar las actividades individualmente o en grupo.

Se busca fomentar la estimulación de las habilidades y actitudes, para que antes de iniciar con la actividad, los participantes estén concientes del trabajo que van a realizar. De igual forma durante la ejecución de la dinámica, el instructor debe observar el transcurso de la misma para que cuando sea necesario, se pueda brindar un apoyo que permita a los participantes a no entrar en conflicto entre ellos mismos y a no desviarse de los objetivos de cada actividad.

Y al final de cada actividad sea individual o en equipo, el instructor debe retomar nuevamente la estimulación de las habilidades y actitudes, ofreciendo lo que se conoce como una retroalimentación o *feedback* (ver pág.46).

La retroalimentación que realiza el instructor, depende de la observación que se realiza a los participantes mientras llevan a cabo la actividad. El facilitador realiza una junta con su grupo finalizando cada actividad para describirles las fortalezas y debilidades que ha podido detectar a los participantes, sin embargo, es importante la forma de expresar esta información hacia los niños para que durante la estadía del programa los participantes comprendan por si mismos las habilidades donde necesitan dedicarle mas empeño.



Finalmente, se busca canalizar toda la experiencia vivida en el programa de campamento, comparando que los éxitos realizados en cada actividad son un ejemplo de los resultados que se puede obtener en la vida diaria de cada participante; simplemente hay que poner empeño personal al regresar a casa.

De esta forma, es como busca este trabajo ofrecer una opción de ayuda al fortalecimiento de las habilidades y actitudes de los niños que participen en este programa de campamento. Y como se ha mencionado anteriormente, dependiendo del programa, los resultados de igual forma pueden variar; por tal situación, en este trabajo de investigación se ofrece el diseño de un programa general de actividades para este tipo de campamento, para ser utilizado de referencia en otros proyectos similares (ver pág. 95).

Con este punto se cumple el último objetivo particular del trabajo.

- Describir un programa de actividades, para el desarrollo de un campamento, enfocado al objetivo de fomentar, las habilidades y actitudes de los participantes.

El programa de campamento descrito con anterioridad, puede ser retomado o rediseñado para su aplicación en un futuro programa que tenga los mismos objetivos u otros similares.



## Conclusiones

Este trabajo de investigación ha sembrado bases para poder realizar un programa de campamento enfocado a la estimulación de varias habilidades y actitudes. Mismas que se buscan fortalecer con la realización de actividades de turismo de aventura, juegos lúdicos al aire libre y a través de la aplicación del *Outdoor Training*.

El trabajo en equipo, la comunicación y la actitud proactiva, son las habilidades y actitudes específicas que se han buscado fortalecer dentro de la investigación; aplicando la propuesta del programa de actividades de campamento se ha podido observar, que durante el proceso del mismo, los participantes han obtenido nuevas experiencias sobre las habilidades y actitudes específicas, y otras.

Si bien estas habilidades y actitudes no han sido modificadas en su totalidad, como se esperaba, se aprecia visualmente y en base al comportamiento actual de los participantes, una diferencia significativa después del programa.

La estimulación y el fortalecimiento del trabajo en equipo, comunicación y actitud proactiva, han sido trabajadas dentro del programa de actividades y su apoyo en el mejoramiento de los mismos es notable, aunque podría ser mejor, si el programa de actividades del campamento estuviera realizándose constantemente.

Es considerable mencionar que gracias a los resultados, esta propuesta ofrece la base para iniciar con un proceso de varios programas similares o repeticiones del mismo, ya que la constancia en aplicar este tipo de actividades sobre los mismos participantes u otros, podría ser la fórmula para modificar plenamente las habilidades y actitudes específicas.

Tomando en cuenta lo anterior, este trabajo puede actualizarse hacia otros niveles de investigación, es decir, después de ser aplicado por primera vez el programa de campamento a unos participantes específicos, en el próximo programa se podría:



- Ofrecer el programa de campamento con nivel básico, intermedio o avanzado, según corresponda la asistencia de los mismos participantes.
- Ofrecer el programa de campamento con otras actividades lúdicas o de turismo de aventura.
- Ofrecer el programa de campamento hacia otras edades de participantes, por ejemplo adolescentes entre 14 y 16 años.
- Ofrecer el programa de campamento hacia la estimulación de otras habilidades y actitudes.

En resumen, la continuidad que se desee realizar para expandir la investigación, esta basada en la idea de modificar la intensidad del programa, modificar las actividades, dirigir el programa hacia participantes con otras características o cambiar las habilidades y actitudes que se desean fomentar.

Como quiera que sea el caso de algún nuevo proyecto de investigación, basado en el presente trabajo. La recomendación sería no perder la idea principal de estimular las habilidades y actitudes de los participantes, dentro de un campamento, apoyado de actividades recreativas al aire libre.

Recordando el objetivo principal del trabajo de investigación, sobre proponer la creación de un programa de campamento recreativo, este punto ha sido realizado y detallado con éxito dentro del presente trabajo.



## Bibliografía

Carlos Roberto Jiménez. (1998). *Biblioteca de la Recreación y el Tiempo Libre: vol. 1, 2, 3 y 4*. Colombia. Zamora.

Sistema para el Desarrollo Integral de la Familia en Quintana Roo. *Manual de organización y funcionamiento: "Casa Hogar Ciudad de los Niños: Chetumal, Q.Roo"*. México. Autor.

Joaquín Dosil. (2004). *Psicología de la actividad física y del deporte*. España. McGrawHill.

Maru Castellanos (2007). Integración empresarial en la Riviera Maya. *Expedición*, 27, 4-11.

Michael A. Gass, Ph.D. (1998). *Administrative practices of accredited adventure programs: "Association for experimental education: council of Accreditation"*. USA. Schuster Custom Publishing.

Roberto Boullón. (1998). *Las actividades turísticas y recreacionales: el hombre como protagonista*. México. Trillas

Roberto Boullón, Sergio Molina E. Manuel Rodríguez Woog. (1999). *Un nuevo tiempo libre: tres enfoques teorico-prácticos*. México. Trillas.

Secretaría de Educación Pública. (1994). *Programa de educación física: preescolar, primaria, secundaria*. México. Autor.

Secretaría de Turismo. (2004). Fascículo 1 serie turismo alternativo. *Turismo alternativo una nueva forma de hacer turismo*. México. Autor.



Simon Priest & Michael A. Gass. (1997). *Effective leadership in adventure programming*. USA. Human kinetics.

Tecnológico de Monterrey. (2002). *Manual del instructor programa águilas versión 4.0*. México. DLE Campus Monterrey.

The YMCA Camp Chief Hector. (2004). *Spring/Summer staff information booklet*. Canada. Rocky Mountain YMCA.

The YMCA Camp Chief Hector. (2004). *Summer Staff Manual: A guide for summer staff at C.C.H.* Canada. Rocky Mountain YMCA.



## Referencias Virtuales

- <http://www.different-consult.com>
- <http://www.theoutdoortraining.com>
- <http://www.agsmex.wfis.org.mx>
- <http://www.obmexico.org>
- <http://www.outwardbound.org>
- <http://www.scout.org>
- <http://www.alltournative.com>
- <http://www.geointeractivos.com>
- <http://www.efdpoertes.com>
- <http://www.codeturnl.ensi.com.mx>



## Referencias de Imágenes

- Imagen 01:** <http://i120.photobucket.com/albums/o179/canuckkim/kurthahn.jpg>
- Imagen 02:** <http://www.col-camus-soufflenheim.ac-strasbourg.fr/telech/Platon%20Aristote.jpg>
- Imagen 03:** <http://www.3-187-rakkasans.us/photos/Raft.jpg>
- Imagen 04:** [http://www.theonion.com/content/files/images/onion\\_imagearticle2287.jpg](http://www.theonion.com/content/files/images/onion_imagearticle2287.jpg)
- Imagen 05:** <http://www.corporatebrandmatrix.com/images/outward-bound-new.gif>
- Imagen 06:** <http://www.outwardbound.net/images/sections/locations/world-map.gif>
- Imagen 07:** <http://www.theoutdoortraining.com>
- Imagen 08:** <http://www.synopsis-patagonia.com>
- Imagen 09:** <http://www.nols.edu>
- Imagen 10:** <http://www.mexicoverde.com>
- Imagen 11:** <http://www.selvazul.com>
- Imagen 12:** <http://www.rioymontana.com>
- Imagen 13:** <http://www.different.com.mx>
- Imagen 14:** <http://www.alltournative.com>
- Imagen 15:** <http://www.alltournative.com/photo-video/photo-gallery>
- Imagen 16:** <http://www.alltournative.com/photo-video/photo-gallery>
- Imagen 17:** <http://www.explorandopatagonia.com/paseos/20-00.jpg>
- Imagen 18:** <http://www.outwardbound.org>
- Imagen 19:** Archivo de Fotografías de Dennis AGF.
- Imagen 20:** [http://selvazul.com/espanol/Programas\\_escolares\\_excursiones.html](http://selvazul.com/espanol/Programas_escolares_excursiones.html)
- Imagen 21:** <http://teensummerprogram.com/moreteensummerprograms.html>
- Imagen 22:** <http://donkeko.blogia.com/temas/-x2665-fotos.php>
- Imagen 23:** Archivo de Fotografías de Dennis AGF.
- Imagen 24:** <http://www.lanaogroup.com/hotel.php?Idioma=ES>
- Imagen 25:** Archivo de Fotografías de Dennis AGF.
- Imagen 26:** <http://www.geointeractivos.com/tirolesas/tirolesas.html>
- Imagen 27:** <http://www.olympus-tours.com/cancun>
- Imagen 28:** <http://www.mfri.org/bulletin/20030102bulletin.html>
- Imagen 29:** <http://www.celebratebig.com>
- Imagen 30:** <http://www.michoacanexpediciones.com/tiro.html>
- Imagen 31:** Archivo de Fotografías de Dennis AGF.



- Imagen 32:** Archivo de Fotografías de Dennis AGF.
- Imagen 33:** Archivo de Fotografías de Dennis AGF.
- Imagen 34:** Archivo de Fotografías de Dennis AGF.
- Imagen 35:** Archivo de Fotografías de Dennis AGF.
- Imagen 36:** Archivo de Fotografías de Dennis AGF.
- Imagen 37:** Archivo de Fotografías de Dennis AGF.
- Imagen 38:** [http://www.selvazul.com/espanol/Programas\\_escolares\\_excursiones.html](http://www.selvazul.com/espanol/Programas_escolares_excursiones.html)
- Imagen 39:** <http://www.sierragorda.net/sg-ecotours/eco-campamentos.htm>
- Imagen 40:** Archivo de Fotografías de Dennis AGF.
- Imagen 41:** Archivo de Fotografías de Dennis AGF.
- Imagen 42:** Archivo de Fotografías de Dennis AGF.
- Imagen 43:** Archivo de Fotografías de Dennis AGF.
- Imagen 44:** Archivo de Fotografías de Dennis AGF.
- Imagen 45:** <http://www.choyleefutchile.cl/galerias/campamento/articulo.html>
- Imagen 46:** Archivo de Fotografías de Dennis AGF.
- Imagen 47:** Archivo de Fotografías de Dennis AGF.
- Imagen 48:** [http://www.encarte.org/catalog/product\\_info.php?products\\_id=308](http://www.encarte.org/catalog/product_info.php?products_id=308)
- Imagen 49:** <http://www.jucumpatagonia.com.ar/puertomadryn/ministerios/kingskids>
- Imagen 50:** <http://www.jucumpatagonia.com.ar/puertomadryn/ministerios/kingskids>
- Imagen 51:** <http://www.efdeportes.com/efd7/efi71.htm>
- Imagen 52:** Archivo de Fotografías de Dennis AGF.
- Imagen 53:** <http://www.ccade.com/outdoor.html>
- Imagen 54:** Archivo de Fotografías de Dennis AGF.
- Imagen 55:** Archivo de Fotografías de Dennis AGF.
- Imagen 56:** [http://www.forestedge.net/index.php/main/activities/activities\\_20070220084151/](http://www.forestedge.net/index.php/main/activities/activities_20070220084151/)
- Imagen 57:** <http://www.wesleypines.com/Recreation.html>
- Imagen 58:** <http://www.redgatefarm.org/index.php?page=journals&pid=8>
- Imagen 59:** <http://www.dcinternships.org/ipvs/specialevents/volunteerism.asp>
- Imagen 60:** [http://www.canonicus.org/ropes\\_course.htm](http://www.canonicus.org/ropes_course.htm)
- Imagen 61:** Archivo de Fotografías de Dennis AGF.
- Imagen 62:** <http://www.bancoimagenes.com/banco.php?LangID=es&RollID=cd765&Page=2>
- Imagen 63:** <http://www.ndgm.edu.ph-a.googlepages.com/oblateyouthorganization>
- Imagen 64:** <http://www.mamutsierranevada.com/spa/item/ART00010.html>
- Imagen 65:** Archivo de Fotografías de Dennis AGF.



**Imagen 66:** Archivo de Fotografías de Dennis AGF.

**Imagen 67:** Archivo de Fotografías de Dennis AGF.

**Imagen 68:** Archivo de Fotografías de Dennis AGF.

**Imagen 69:** Archivo de Fotografías de Dennis AGF.

### **Referencias de figuras**

**Figura 01:** Diseño de Autor

**Figura 02:** Diseño de Autor

**Figura 03:** Diseño de Autor

**Figura 04:** Diseño de Autor