

Campamentos Lúdicos

Los campamentos son preferentemente actividades de trabajo en equipo y comunicación al aire libre. Se llevan a cabo un día, dos, tres o según lo que la organización o escuela lo requiera, no se necesita de una cede pues dentro de las actividades se pueden hacer viajes turísticos por la República Mexicana, otra vez según la organización lo requiera. Las actividades son dirigidas por un subdirector y los consejeros necesarios dependiendo de las personas que asistan al campamento, normalmente se pide que sean grupos de 30 a 80 o más personas y se les asigna un consejero que los guía a través de todo el campamento y las actividades. El trabajo del subdirector es generar el ambiente necesario para las actividades que se vayan requiriendo. Por ejemplo, en el comienzo del campamento se necesita romper el hielo y un ambiente de diversión, ánimo y mucha energía, a la hora de la parte sensible se necesita un poco más de calma y tranquilidad para generar los resultados esperados.

Como ya hemos mencionado antes en este ensayo, estos campamentos se basan en actividades vivenciales en donde la gente, niños y adultos se ven envueltos en una atmosfera fuera de su área de trabajo, su casa, sus lugares comunes, pero se le siguen poniendo actividades referentes a su vida cotidiana, esto para que los participantes en el momento de no tener las herramientas comunes, logren resolver y buscar una solución diferente a como lo están acostumbrados rompiendo con la rutina. También se mencionó un factor extremadamente importante, la retroalimentación.

Para comenzar las actividades de los campamentos requerimos una breve evaluación de las personas con las que vamos a trabajar para saber dónde están los puntos de quiebre, si se tienen, de lo contrario es nuestro trabajo identificar los factores que afectan a la comunicación y el trabajo del grupo. Se presentará la tabla con algunas actividades y competencias previamente seleccionadas. Las primeras actividades (bloque 1) son para animar y generar un ambiente de compañerismo entre las personas, se les explica a los participantes que son actividades basadas en valores y no existen aspectos negativos dentro de los campamentos como el

“bulling” entre otros, es una manera diferente de convivir. Explicadas las reglas se separan en grupos de 8 a 14 personas con un consejero y se comienzan actividades de integración y confianza entre todos.

La segunda parte (bloque 2) de los campamentos se mezcla la retroalimentación con actividades vivenciales, y estrés. Estas actividades son con tiempo tienen 10 minutos para hacer la actividad designada con el consejero y después 5 minutos más para generar la retroalimentación, en donde platican y se preguntan cuáles fueron los factores de su equipo que influyeron para lograr o no la actividad vivencial que acaban de experimentar. Al terminar el tiempo de retroalimentación rotan de consejero para cambiar de actividad. Como ya se mencionó antes en este ensayo las actividades están diseñadas tanto para niños como para adultos, lo que va a generar el mayor impacto, dependiendo de las edades es el tipo de retroalimentación que se va a generar.

Después de las actividades vivenciales se genera una pausa para convivir e introducirlos en el ambiente de las actividades sensibles. Este tercer bloque es muy importante para las personas que lo experimentan, pues es una fase en la que los participantes llegan a abrir sus sentimientos con personas que ven todos los días en el trabajo o en la escuela o en la sociedad. Es en donde se genera la brecha, ese “click” que se busca encontrar con aquella persona o personas con las que te llegas a identificar, porque realmente son muy parecidas a ti o pasaron por algo muy parecido a lo que tu pasaste y entras en la sintonía que tanto esperabas. Esta reacción de ver que tu compañero paso o está pasando por la misma situación que tu genera un sentimiento de compañerismo, que a la hora de llegar al trabajo logran generar una mayor conexión y mejor comunicación en el ambiente laboral. Estas actividades sensibles logran generar un acercamiento grupal muy intenso y una experiencia entre el grupo que los lograra unir más como equipo.

Al terminar con las actividades sensibles es muy importante reanimar el ambiente de las personas y se realizan actividades similares a las que se hacen al principio o se genera una cena grande o una fogata actuando chistes y reuniendo a las personas nuevamente con los ánimos que se tenían en la mañana.

Las actividades que se usan en los campamentos van de la mano con un significado y variedad de cada una de ellas, según los problemas que se vean o requiera solución son las actividades que se van a seleccionar para cada bloque. En este proyecto se seleccionarán actividades y serán justificadas con algunas de las competencias del Diccionario de competencias de Martha Alles.