

CAMPAMENTO:

ACTIVIDAD DE FUERZA FÍSICA

ALEXA: Fue elegida para participar en la actividad de resistencia

El grupo está animado recordando sus experiencias en el campamento.

La comida era deliciosa (recordaron que confundieron la mantequilla con el queso).

Alexa cuenta que tuvieron problemas porque había alacranes y no durmieron en su cuarto hasta que les cambiaron de cuarto.

Bryan: No había casi medicamentos.

Canciones: Young, Wild & Free – Road to the Hell

MÁSCARAS:

Hubo quienes lloraron.

Objetivo: Compromiso con uno mismo. Presentación inicial de uno mismo para analizar el compromiso.

Máscara los representó.

Cuando la quemaron la Flaca no tuvo una experiencia tan fuerte debido a que había realizado algo similar en el pasado.

REUNIÓN GAP GUESS

Relación con los GAPs fue buena. Sin embargo, hubo reacciones sorprendentes frente a algunos OSADÍAS (Catalina).

Retroalimentación para buscar el sentido a las actividades realizadas.

Conocer a los compañeros de equipo a través de lo que escuchaban de sus experiencias

HORA DE DORMIR

Al principio no iban a dormir inmediatamente, sino que se quedaban conversando con compañeros de equipo

Algunos intentaban quedarse por fuera hablando.

ACTIVIDAD DE CHOQUE:

Muchos se preguntaban a qué hora los iban a levantar

El choque fue exitoso en muchos casos.

Del grupo focal, todos hicieron caso al llamado de la actividad de choque.

EJERCICIO:

No sabían por qué eran los castigos.

Javier: ver que el equipo se esforzaba, lo obligaba a continuar.

Bryan: si por alguna razón los castigaban por culpa de alguien, no lo dejarían de lado y no echarían culpas.

ACTIVIDAD DE CONEXIÓN PERSONAL

Alexandra se quedó dormida

CAMP 2017 2 Se paraban frente a frente.

La gente no se conectaba

DESAYUNO:

Les gustó. Excepto por la mantequilla.

Flaca: Se robó un pan y por eso castigaron al grupo.

CAMP 2017 2: Los regañaron por robar los postres y jugos.

ORATORIA 1: EL PEOR OSO DE SU VIDA

Diego participó en la ORATORIA 1

ORATORIAS:

Reconocimiento de las capacidades del equipo para luego elegir a un representante por grupo.

Evidenciaron crecimiento en habilidades de oratoria

SENTIDOS:

A versión 2017 1 les dio sueño. Había alguien roncando

Objetivo: Abrir la percepción más allá de la vista.

CARTA - STORYTELLING

PELELÉ

Hubo quienes tuvieron que salir

Hubo quienes se desmayaron

El ambiente era pesado. Tenían dolor de cabeza.

Muchos sintieron que debió preguntarse si alguien quería repetir.

Reconocen que, frente al dolor de otros, algunos “no han sufrido mucho”

OBJETIVO: Sirve para empatizar. Para reevaluar los problemas.

Bryan: Siente que ve a los demás más HUMANOS

CENA:

El ambiente en el restaurante era más empático.

LECTURA CARTAS

Monica los sospechó un poco.

La lectura fue sorpresiva e impactante.

OBJETIVO: Sintieron el apoyo y cercanía familiar.

SIMBOLOGÍA

Generó más cercanía con el equipo.

BASES:

Arrastre bajo: se sintieron un poco presionados. Angie tuvo alergia, pero continuó y animó a su equipo a pesar de esto.

Lago fue muy pesada para muchos

Ciempies humano fue de las más difíciles para muchos

Baldes de agua fue la más dura para Mónica.

OBJETIVO: No rendirse. Liderazgo. Escucha. Comunicación. Actuar rápido por el equipo.

REFRIGERIO

Fue muy bueno y les sirvió.

CENA

PELÍCULA Y PREMIACIÓN

Muchos de los que ganaron, lo lograron sin la intención de ganar. Se sintieron gratificados por haber ganado.

Película se estaban quedando dormidos por lo agotados.

LEVANTADA DEL DÍA COLOMBIA

Muchos se quedaron esperando a que los levantaran temprano.

MONTAÑA:

Angie no pudo subir y se sintió frustrada.

Compañerismo durante la subida.

OBJETIVO: Demostrarse que sí se pudo.

COLOMBIA: Algunos consideraron que lograron darse cuenta de que era mejor idea trabajar primero dentro de lo propio (el país propio) que irse a otros países.

BANDERA:

Algunos no recuerdan el compromiso. Otros sí, de estos últimos algunos han estado trabajando en cumplirlo.

PELÍCULA COLOMBIA:

JUEGO DE ROLES:

Mónica fue de los elegidos para realizar el juego de roles.

En camp 2017 2 algunos se dieron cuenta que era actuado. (Sobreactuación del GAP)

APRENDIZAJE: No juzgar a la gente y no sacar conclusiones antes de tiempo.

Las decisiones que uno toma no solo lo afectan a sí mismo, sino que afecta a otros (ser consecuente con los actos)

REACCIÓN: Miraban mal a Diego Ramírez.

Flaca se sentía avergonzada.

OBJETIVO: Pensar de manera razonable.

Solución de conflictos

DESIGN THINKING

Experiencia buena porque permite conocer a las personas y conocer las dificultades de una población.

Era una actividad de observación y percepción del espacio. Observación y análisis

Ir mas allá de Villa de Leyva como un sitio turístico y conocerlo como una población con problemáticas.

APRENDIZAJE: Los problemas se pueden observar en distintas regiones (problemas similares).

En Colombia en general se está perdiendo la cultura. Se está perdiendo la identidad.

La mejor forma de identificar un problema es involucrarse en él.

EN UNA PALABRA, QUÉ APRENDIERON DEL CAMPAMENTO:

ALEXA: COOPERAR

JAVIER: PERSISTENCIA

JENNIFER: EMPATÍA

MÓNICA: COMUNICACIÓN

MARGHY: DESARROLLO COMO PERSONA (SALIR DE LA ZONA DE CONFORT)

ANGIE: QUÉ ES SER PERSONA

ARTURO: COMUNIÓN (CONVIVIR)

SI SE REALIZA UN SEGUNDO CAMPAMENTO, IRÍAN

Sí por parte de todos.

QUÉ LES GUSTARÍA QUE SE TRABAJARA EN UNA SEGUNDA VERSIÓN

1. RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS
2. PREPARACIÓN PARA SITUACIONES DE RIESGO
3. TRABAJO SOBRE PRESIÓN
4. VUCA (REALIDAD VOLATIL, INCIERTA, AMBIGUA, CAMBIANTE)
5. INTELIGENCIA EMOCIONAL