

PRÓLOGO

Este libro está diseñado para ayudar a facilitadores y formadores del área de desarrollo de recursos humanos a utilizar los juegos al aire libre (*'outdoors'*) como un vehículo de aprendizaje. Incluye sesenta y tres experiencias al aire libre fáciles y seguras, que necesitan un mínimo de materiales y preparación. No son necesarias destrezas específicas de bricolaje o de actividades *'outdoors'* para utilizar/facilitar estos juegos.

La introducción ofrece un comentario sobre el cómo y el porqué el uso de estos juegos y fantasías experimentales en un contexto al aire libre, intensifican la formación. A continuación, las Instrucciones del Formador ofrecen ideas y sugerencias prácticas para utilizar con eficacia los sesenta y tres juegos al aire libre.

Cada actividad está estructurada en un formato estándar:

- *Nombre de la actividad.*
- *Resumen:* ofrece una imagen breve pero nítida de lo que los participantes tienen que hacer en cada actividad.
- *Objetivos:* enumera las principales metas de formación de la actividad. También son posibles otras metas secundarias. En muchas ocasiones, la lectura de la sección "Comentarios" clarifica la naturaleza de las metas de aprendizaje asociadas con la actividad.
- *Materiales:* enumera los recursos necesarios para organizar la actividad. La mayoría están disponibles en ferreterías y almacenes de bricolaje.
- *Tiempo límite:* ofrece una duración aproximada de la actividad, incluyendo la introducción, el reto y el análisis y la discusión. Normalmente el tiempo se presenta como un intervalo, por ejemplo 45-75 minutos, con aproximadamente 15 minutos destinados al análisis. En condiciones normales, el punto medio del intervalo es el mejor estimador del tiempo real necesario.
- *Procedimiento:* todos los detalles de la preparación: qué materiales hay que poner dónde, cómo y por qué. Incluye una descripción de la estructura básica necesaria para organizar el juego, así como información logística y gráficas. A continuación encontrará un modelo secuencial para presentar el juego al grupo. Incluye directrices de lo que hay que hacer, cómo y cuándo hacerlo. Clarifica tanto el contenido como el proceso involucrado en cada segmento.
- *Comentario:* explica los posibles puntos fuertes y dificultades o fallos posibles relacionados con el juego. También indica qué es lo que hay que buscar, así como unas líneas provechosas de búsqueda durante el análisis basadas en experiencias anteriores con esa actividad. Normalmente, este apartado también incluye temas de seguridad y las medidas preventivas necesarias para minimizar cualquier contratiempo.
- *Variaciones:* presenta directrices para realizar formas alternativas de esta actividad. Esta sección enumera también otros juegos que pueden utilizarse productivamente conjuntamente con la actividad.

Si tiene alguna duda o problema, o si desea compartir adaptaciones o anécdotas, por favor, contacte conmigo. Envíeme su juego favorito y dejaré constancia de su envío en caso de incluirlo en el próximo volumen.

Carmine M. Consalvo
WORKPLAY
RR 1 Box 1825
N. Ferrisburgh, VT 054773