

Tema #1

1. Campamento Recreativo. Técnicas Básicas de Campismo.

¿Que entienden por campamento docente? ¿Cual es su objetivo?

Campamento recreativo.

Es un área donde se realizan actividades físico – recreativas en contacto directo con la naturaleza con el objetivo de ocupar el tiempo libre.

Objetivos del campamento.

1. Ocupar el tiempo libre de los participantes.
2. Preparar al hombre físico y mentalmente.
3. Ayudar a conservar la naturaleza.
4. Contribuir a la formación moral e ideológica estimulando a los participantes.

Dirección

1. Consejo de campamento
2. Consejo de Dirección
3. Administrador
4. Responsable de salud e higiene
5. Responsable de programa

FUNCIONES

Director

- Planificar, orientar, controlar el funcionamiento de las actividades del campamento antes y después.
- Hacer los ajustes necesarios al programa.
- Discutir y dar solución a los problemas de disciplinas graves.

Administrador

Tiene a su cargo la base material, el personal de servicio, de cocina y transporte.

Responsable de Programa

- Planifica dentro del consejo de dirección el programa a efectuar y controla la ejecución de las actividades.
- Realiza todos los contactos necesarios para dar solución a los problemas de disciplina

Salud e Higiene

- Vela por el buen estado del campamento.
- Atiende los problemas de enfermedad y lesiones.
- Control de vectores.

DIRECCIÓN

Consejo de campamento

Director del Campamento

- Responsable del grupo
- Responsable de programa
- Representantes de las organizaciones de masa

Funciones

Del consejo de campamento

- Conocer con antelación de las actividades programadas y divulgarlas.
- Realizar la emulación de los participantes.
- Conocer y solucionar problemas de disciplina.

Organización

Elección del lugar:

- Cerca de alguna institución donde se pueda pedir auxilio.
- Aprovechamiento de agua potable.
- Que la vegetación no interfiera con las actividades a realizar.
- Que no haya pozos ciegos, farallas ni animales peligrosos.

Aseguramientos

Generales

Calderos, Cronómetro, Comida, Brújulas, Botiquín, Mapas, Cuerdas, Casa de campaña.

Individuales

Mochila, Hamaca, Linterna, Cantimplora

Programa de actividades

- El lugar y las facilidades que esto ofrece, las posibilidades que se poseen, los intereses de los participantes.
- Suficiente cantidad de actividades programadas. (Recreativas Físicas, históricas, políticas, artísticas, culturales, productivas y las propias del campismo)

Número de participantes

Los recursos existentes.

- El tiempo.
- Los objetivos de la actividad.
- Las características de los participantes.

Clasificación de los Campamentos

Edad: Niños, Jóvenes, Adultos, Familiares

Sexo: Simple, Mixto

Ubicación

Marítimo

Lacustres

Montaña

Época del año

Campamento de Invierno

Campamento de Verano

Duración

- Semanal
- Quincenal
- Mensual
- Fin de semana

En período de clases en combinación de técnicas de campismo con las de excursionismo.

Actividades a realizar.

- Actividades recreativas.
- Actividades artísticas y culturales.
- Actividades propias del campismo.
- Actividades políticas, históricas y productivas.

CONFORMAR EL HORARIO

Hora

Época del año

Edad de los participantes

Cantidad de participantes

Actividades planificadas

PROGRAMA DE ACTIVIDADES

Sesión	L	M	M	J	V	S	D
Mañana							
Tarde							
Noche							

HORARIO(RUTINA)

HORARIO DE VIDA DE UN CAMPAMENTO

6.30 am	_____	Levantarse
6.30 _ 7.00	_____	Aseo
7.00 _ 7.45	_____	Desayuno
8.00 _ 11.30	_____	Activ mañana
12.00 _ 1.00pm	_____	Almuerzo
2.00 _ 5.00	_____	Activ tarde
6.00 _ 7.00	_____	Comida
8.00 _ 10.00	_____	Activ noche
10.00	_____	Descanso

FACTORES NECESARIOS PARA LA PROGRAMACIÓN

- El lugar (facilidades que ofrece)
- Equipos o recursos del que se dispone
- Necesidad o interés de los participantes
- Personal técnico
- Época del año
- Características de los participantes
- Objetivos que se desean alcanzar
- Tipo de campamento

Bibliografía

- ✓ Recreación.
- ✓ Recreación Turística.
- ✓ Movimiento de pioneros exploradores.
- ✓ Técnicas Básicas de Campismo.
- ✓ CD de la universalización.

1. Cabuyería. Definición. Tipos de cuerdas. Estructura. Partes de una cuerda.
2. Nudos. Definición. Tipos de nudos. Utilidad.

DESARROLLO

Breve reseña histórica

Con el transcurso de los años los conocimientos y la inteligencia del hombre se fueron ampliando gradualmente en la misma medida que se hacía más compleja su vida. Es indudable que, como paso primario, el hombre aprendió a utilizar las lianas y las raíces que trenzadas dieron origen a las cuerdas y posteriormente, los nudos hicieron posible las uniones de estas.

Por consiguiente, con el nacimiento de la civilización en África, Asia y América del Sur, se incrementó el uso de los nudos. Los marinos egipcios que navegaban por el Río Nilo fueron expertos en el uso de los nudos y de los amarres, prueba de ello son los cordajes que adornan las puertas de las tumbas de los faraones y nobles de aquella civilización. Además, podemos expresar que el nudo más popular en la joyería egipcia, la cual data de unos 5000 años, es el nudo cuadrado o rizo.

En China los nudos fueron utilizados desde muy temprano, creando un método para contar con la ayuda de nudos en una cuerda. En nuestros días, aún existen pastores de ovejas en diferentes zonas de China y Perú que usan un sistema similar para contar los componentes de su rebaño.

En la marinería se llama cabuyería al conjunto de cabos, cuerdas y cables de una embarcación; en el campismo encierra este vocablo similar concepto, pero su extensión es más limitada ya que en esta actividad el uso de los cables es nulo. Dentro de la palabra cabuyería se enmarcan diferentes aspectos como suelen ser: la constitución de las cuerdas, sus usos, las labores que se puedan realizar con ellas, los cuidados, etc.

El conocimiento y el dominio de la cabuyería son fundamentales en las actividades del campismo, debido a que gran parte de las comodidades que pueden ser obtenidas en un campamento dependen del uso de las cuerdas, a través de los nudos y de los amarres. La cabuyería toma gran importancia cuando se practican deportes como el montañismo y el alpinismo; pero en general es recomendable que todas las personas conozcan como valerse de las cuerdas.

En el campismo, generalmente se utilizan una moderada cantidad de cuerdas de diferentes menas y longitudes; tradicionalmente se usa una cuerda individual de unos 12 metros de longitud, que puede ser de algodón y de tres estachas. Esta cuerda es de gran utilidad, ya que en el campo se presentan situaciones diversas donde el acampador tiene que hacer uso de esta cuerda, que en algunos casos puede determinar sobre su vida. Por lo tanto, este artículo formará parte del equipo individual y de seguridad del participante de las actividades del campismo.

En nuestro país para la construcción de aquellas comodidades que han de soportar pesos ligeros, se utilizan cuerdas de henequén de dos estachas y para las construcciones mayores,

las cuerdas son de tres estachas. Dan buenos resultados las cuerdas de cáñamo y las de abacá, teniendo estas últimas una mayor resistencia además de flotar en el agua.

Nomenclatura (términos usuales) empleadas para el trabajo con la cabuyería.

- Ayustar: unir dos cuerdas por sus chicotes por medio de un nudo.
- Azocar: asegurar un nudo o amarre.
- Zafarse: es cuando un nudo que ata una cuerda a un objeto se deshace.
- Mena: es la medida del grueso de una cuerda que se le logra midiendo su circunferencia.
- Despasar: acción de retirar una cuerda de motores, poleas, etc. Despasar una cuerda es sacarla del sitio por la que ha sido pasada.
- Lazo o seno: es la forma que toma una cuerda al cruzar el chicote sobre el firme.
- Gasa: la forma que adopta la cuerda cuando se acerca el chicote al firme.
- Empalme: es la labor que se ejecuta con una cuerda para unirla a otra o a sí misma por medio de los elementos que la componen.

Conceptos básicos:

- 1) **Cabuyería:** es el arte del campismo y la marinería que nos permite hacer correctamente nudos, amarres, y empalmes.
- 2) **Cuerdas:** Conjunto de elementos torcidos o entrelazados, que van de lo simple a lo complejo formando un solo cuerpo.

❖ Estructura de las cuerdas

La **fibra**: es el elemento más sencillo de esta estructura, y de su conjunto resulta la **filástica**. Su colchado es hacia la derecha por lo cual se obtiene una mayor longitud y elasticidad, y a la vez evita que se deshaga. La unión de las filásticas (dos ó más) determina el **cordón**, colchada de derecha a izquierda. Por último la unión de estos elementos es lo que origina la **cuerda o sogá**, colchada de izquierda a derecha. El colchado de la cuerda tiene como fin que el esfuerzo sea uniforme y que no se deforme.

❖ Tipos de cuerdas.

- Vegetal: abacá o cáñamo, manila, lino, algodón, fibras de coco, fibras de plátano, henequén.
- Mineral: acero o cobre.
- Animal: cuero o seda.
- Químico o sintéticas: nylon, pepipropileno, kapron.
- Atendiendo a su mena:
 - Beta: cuerda que tiene menos de seis milímetros de diámetro.
 - Guindaleza: cuando la cuerda tiene de seis a quince milímetros.
 - Calabrote: cuerda que tiene de 20 a 25 milímetros.

❖ Partes de la cuerda:

Firme: es la parte de la cuerda más larga, es decir el resto de una cuerda con relación a uno de sus extremos o chicotes.

Seno: es la parte de la cuerda que en forma de curva o arco, queda entre el firme y el chicote.

Chicote: es el extremo de toda cuerda. Es decir, es el extremo de la cuerda en la que se está trabajando.

3) **Nudos:** es aquella labor que se realiza con una cuerda para atarla a otra, o a sí misma, sin que para realizar este sea necesario trabajar con los elementos que la constituye

❖ Utilidad de los nudos.

Simple u ordinario: se utiliza para evitar que los chicotes de la cuerda se descolchen. Además, es un nudo básico, pues sirve para la confección de otros, como son: el llano, el pescador, etc. También puede ser utilizado para ayustar cuerdas de igual mena por sus chicotes.

Ocho simple o nudo doble o de lasca: se utiliza para evitar que se despase una cuerda del montón y también para que no se descolchen los chicotes. Sirve para amarrar la driza de la bandera y para anzuelos en la pesquería.

Llano plano o cuadrado: sirve para ayustar dos cuerdas de igual mena, es el resultado de dos nudos simples. También se usa para unir los extremos de la venda triangular en los primeros auxilios, esto se debe a la forma plana que toma y además es fácil de deshacer.

Rizo: se utiliza para ayustar cuerdas al igual que el llano, pero en su confección uno de los chicotes se pasa por el seno. Como este nudo se zafa fácilmente se usa, de ahí su nombre, para rizar las velas en los buques y botes.

Pescador: se utiliza para ayustar cuerda delgadas y de igual mena. Los pescadores lo usan en los sedales de la pesca.

Tejedor o vuelta de escota sencilla: se utiliza para ayustar cuerdas de igual o diferentes menas, siempre que estas sean delgadas; también para atar una cuerda a una argolla. Se debe tener presente, cuando se usa para unir cuerdas de diferentes menas, que la delgada es la que debe atar a la gruesa. Es muy usada por los tejedores para unir los hilos de urdimbre.

Margarita: tiene como objetivo reducir la longitud de una cuerda y también para evitar la tensión a una parte de la cuerda que amenace romperse. Para darle más seguridad al nudo, se pasan los extremos de la cuerda por los ojillos.

Metodología para la realización de los nudos.

1. Simple:

- Coger la punta del chicote con la mano derecha, el firme con la
- Izquierda,
- Se acerca el chicote al firme, se introduce por dentro de la gasa de
- atrás hacia delante y se azoca.

2. Ocho simple:

- Coger la punta del chicote con la mano derecha, el firme con la izquierda.
- Se acerca el chicote al firme, se realiza una vuelta completa entre el cuerpo y el firme, se introduce el chicote de frente y se azoca.

3. Llano plano o cuadrado:

- Coger la cuerda por los chicotes con ambas manos,
- Mano derecha por encima de la otra, envuelvo, mano izquierda por encima de la derecha, envuelvo y azoco.

4. Rizo:

- Coger la cuerda por los chicotes con ambas manos,
- Mano derecha por encima de la otra, envuelvo,
- Mano izquierda por encima de la derecha, envuelvo, pero no se azoca hasta el final, sino que el chicote se queda dentro y forma una gasa.

5. Pescador:

- Coger la cuerda por los chicotes con ambas manos.
- Unir las cuerdas y hacer un nudo simple en cada extremo o chicote (deben quedar los chicotes hacia fuera).

6. Tejedor:

- Coger la cuerda por sus extremos, en el lado izquierdo hacer una gasa en el derecho el chicote se introduce por debajo.
- Luego por encima del dedo y se deja caer hacia adelante, de ahí pasa por el medio y por último, se sustituye el dedo por la cuerda y se azoca.

7. Margarita:

- Se coloca la cuerda en el suelo en forma de Z
- Luego se hace con el chicote una gasa que se sitúa por encima de la otra.
- Introduciendo el chicote para darle más seguridad al nudo y esta misma operación se realiza en el otro lado de la cuerda finalizando en azocar por ambos chicotes.

Bibliografía

- ✓ Recreación.
- ✓ Recreación Turística.
- ✓ Movimiento de pioneros exploradores.
- ✓ Técnicas Básicas de Campismo.
- ✓ CD de la universalización.

TEMA: # I: Campamentos recreativos, Técnica básica de campismo.

Técnicas básicas de campismo. Cabuyería.

- Amarres: Ballestrinque, redondo, cuadrado, diagonal, dos cotes simple, vuelta de braza, as de guía.

DESARROLLO

Amarres:

- Es la labor que se realiza con una cuerda para atarla a un objeto o cuando se atan dos o más objetos por medio de una cuerda.
- En este caso tampoco se utilizan los elementos constituyentes de la cuerda.

Utilidad de los amarres.

1. **Ballestrinque simple:** es muy útil ya que puede soportar grandes tensiones. Se emplea para atar cuerdas o postes, especialmente cuando las tensiones son constantes y en ambos chicotes, pues en caso contrario suele aflojarse, como cuando se atan botes.
2. **Dos cotes simples:** se emplea para atar una cuerda a un tronco o argolla. Cuando se realiza sobre un tronco hay que tener en cuenta que la tensión debe ser en ángulo recto, para así evitar su deslizamiento. Se utiliza también para atar los vientos de la tienda de campaña.
3. **As de guía:** es un amarre sumamente seguro, ya que una vez ajustado no se corre. Se utiliza en caso de salvamentos para subir o bajar personas en estado inconsciente y para atar animales sin peligro de que se ahorquen. Este amarre se utiliza mucho en la práctica del alpinismo.
4. **Vuelta de braza o leñador:** se utiliza para atar una cuerda momentáneamente a un objeto, o cuando la sog a va a estar sometida a una tensión constante.
5. **Redondo:** se utiliza para unir troncos paralelos haciéndose posible, con el uso de él, la confección de astas.
6. **Cuadrado:** se usa para unir troncos cruzados en ángulo recto.
7. **Diagonal:** se emplea para unir dos troncos que forman entre sí un ángulo muy abierto (X), o cuando están sometidos a tensiones que tiendan a separarlas.

Metodología para la realización de los amarres.

Ballestrinque:

- Pasar el chicote por encima y por detrás del palo,
- Luego se vuelve a pasar por encima del firme, por detrás del palo y por debajo de la cuerda amarrada anteriormente,
- Se introduce el chicote por dentro de las dos cuerdas y se azoca.

As de guía:

- Pasar el chicote por detrás del palo,
- Luego se realiza una gasa cruzada en el firme,
- Se introduce el chicote de abajo hacia arriba por dentro de la gasa, Seguidamente se pasa el chicote por encima del firme,
- Posteriormente se vuelve a introducir el chicote de arriba hacia abajo por dentro de la gasa y se azoca el firme.

Vuelta de Braza o Leñador:

- Se pasa el chicote por detrás del palo,
- Seguidamente pasa el mismo por debajo del firme y se enreda tres veces en la misma parte de la cuerda con que se está trabajando,
- Por último se azoca para reforzar el amarre.

Dos cote simple:

- Se le dan dos vueltas a un palo y en el firme se realizan dos nudos simples (para saber si el amarre está correcto, hay que deslizar el nudo hacia el palo).

Redondo:

- Se comienza con un amarre ballestrinque o un vuelta de braza a un palo,
- Luego se coloca el otro palo al lado del amarre pero a tres cuarto,
- A continuación se rodean ambos palos con varias vueltas sin montarse,
- Seguidamente se ahorca el amarre dándose como mínimo tres vueltas entre los palos,
- Finalmente se remata con otro amarre ballestrinque al palo no amarrado al principio.

Cuadrado:

- Aplicar un amarre ballestrinque a un palo,
- Luego se coloca el otro palo por encima del amarre,
- Después se pasa la cuerda por detrás y por debajo, esta misma operación se va a repetir por dentro, hasta que se cierren los espacios en blancos (no se pueden montar las cuerdas),
- Finalmente para darle fortaleza al amarre se ahorca un palo y se realiza un ballestrinque en el palo horizontal.

Diagonal:

- Amarre ballestrinque o un Vuelta de braza a los dos palos,
- Se enrolla como mínimo tres veces los dos palos,
- Después se abren en forma de X, se le dan tres vueltas a favor de la misma,
- Se ahorca un palo dándole tres vueltas más, para reforzarlo se le realiza un ballestrinque en uno de los palos, teniendo presente que no se debe montar la cuerda.

- ✓ Recreación.
- ✓ Recreación Turística.
- ✓ Movimiento de pioneros exploradores.
- ✓ Técnicas Básicas de Campismo.
- ✓ CD de Recreación.

TEMA: # I: Campamentos recreativos, Técnica básica de campismo.

1. Circulo de Recreación Turística. Trialón.

Métodos de estimación: Distancia, altura y anchura.

Concepto de estimación, importancia, pasos metodológicos para su enseñanza

DESARROLLO

Introducción

El Trialón como uno de los eventos de los CRT está compuesto por (tres) habilidades:

Estimación de distancia

Estimación de altura

Caballería (nudos y amarres)

La apreciación de altura, anchura y distancia por aproximación brinda grandes posibilidades para el reconocimiento del área.

Ejemplo: Selección de un camino o un lugar para acampar, medir la altura de un árbol, un edificio, un poste, anchura de un río, barranco, etc.

Si usted en una base de campismo necesita cruzar un río y no tiene puente pero puede utilizar un tronco de un árbol caído. Para esto necesita saber cuánto mide el río de ancho. ¿Cómo lo hace?

En la clase de hoy conoceremos el método de estimación de distancia.

Método de estimación de distancia:

Existen dos métodos: Método de paso ordinario y el de doble paso.

Para estimar distancia primero debemos conocer el talonamiento ó longitud de los pasos.

Talonamiento de pasos: Longitud de su paso medio desde el talón del pie que está detrás, hasta la punta del pie que va delante. Esta medida es aproximada.

Para determinar el talonamiento se escoge un lugar plano con una distancia de más de 100 metros en línea recta. Se camina a pasos ordinarios cuatro veces esa distancia de un extremo a otro. Se cuenta la cantidad de pasos en un tramo de 100 metros, luego se divide los metros de la distancia entre la cantidad de pasos y el resultado da el talonamiento o la longitud de tus pasos.

Ejemplo:

Distancia 100 metros.

Cantidad de pasos: 160

Se divide 100 entre la cantidad de pasos 160 y eso da 0,62 que es el talonamiento o longitud de los pasos.

Para determinar la distancia aproximada:

Se cuentan la cantidad de pasos dados y se multiplica por su talonamiento y este a la distancia aproximada con un aproximado de más menos 5 metros.

Ejemplo:

¿A qué longitud corresponde 300 pasos empleados para recorrer una distancia si el talonamiento es de 70 cm?

Cantidad de pasos 300

Talonamiento 0.70

Cantidad de pasos 300 por 0.70

Distancia aproximada 210 con más menos 5 metros de diferencia.

Si es por el doble paso: (Distancia recorrida por la misma pierna.)

Cantidad de pasos 150 x 2 es igual a 300

Talonamiento 70

Distancia aproximada 210

Método de estimación de altura.

Para la estimación de altura conoceremos dos de los métodos:

Método de unidades:

Se coloca verticalmente un palo que cuya longitud sea conocida junto al objeto que se desea medir, con un lápiz o una regla en la mano nos alejamos del objeto que se desea medir, extendiendo la mano que sostiene el lápiz y cerrando un ojo se trata de hacer coincidir la altura del mismo a partir del dedo pulgar con la altura del palo.

Se empieza entonces a medir el objeto subiendo el lápiz en forma vertical. La altura del objeto es igual a las veces que esta medida del palito esté contenida en él.

Método de leñador:

Es el que utilizan los leñadores para saber donde puede caer un árbol cuando este va a ser derribado. Se toma una barita de cualquier longitud y nos colocamos a una buena longitud del objeto que va a ser medido. Extiende el brazo completamente sosteniendo la varita en posición vertical, se cierra un ojo, se mueve la varita de modo que el ojo abierto sea su punta señalando el objeto. Ahora se mueve la mano hacia abajo deslizándola por la barita hasta que el pulgar coincida con la base del objeto. Sin mover el cuerpo se gira completamente la varita desde la posición vertical a la horizontal haciendo un giro de 90 grados. En esta posición se busca un punto de referencia donde la punta de la barita parece tocar el suelo. Se traslada a ese lugar y desde allí hasta la base del objeto cuenta la cantidad de pasos y la multiplica por su talonamiento, esta operación le dará la altura aproximada del objeto deseado.

Método de estimación de anchura:

Dentro de los existentes conoceremos hoy uno.

El método de sombrero:

Para medir la anchura de un río, una calle, una laguna, etc. Nos colocamos un sombrero, gorra, visera, libreta, en la frente de modo que nuestra vista se centre en un punto fijo en la

orilla opuesta buscando un punto de referencia, luego giramos sin mover el objeto que tenemos en la cabeza, a un ángulo de 90 grados nuestro cuerpo buscando en la orilla donde nos encontramos, un punto donde parece coincidir la punta de la visera o sombrero con el suelo. Fijando el punto visualmente nos trasladamos hasta allá contando la cantidad de pasos, esta multiplicado por su talonamiento le dará la anchura del río, calle o lo que desee medir.

Bibliografía

- ✓ Recreación.
- ✓ Recreación Turística.
- ✓ Movimiento de pioneros exploradores.
- ✓ Técnicas Básicas de Campismo.
- ✓ CD de Recreación.

TEMA: # I: Campamentos recreativos, Estimación..

La estimación llevada al ámbito de la recreación, se define como la manera o forma de apreciar y a la vez calcular algo, ejemplo: altura, distancia, profundidad. El presente trabajo tiene como objetivo conocer los distintos métodos de Estimación y poner algunos ejemplos que se pudieran emplear ante situaciones donde nos encontremos ya sea un campo, en la ciudad, en una excursión, etc.

DESARROLLO

Durante las salidas a las actividades de la naturaleza, tenemos la necesidad de apreciar y a la vez calcular la altura de un árbol, la profundidad de un barranco, la distancia de un camino en la que a veces es imposible calcularla de otra forma que no sea por los métodos rústicos en los que se emplean una serie de medidas comparativas que permiten fácilmente resolver esta situación. Ahora como nos indica la bibliografía consultada, apreciar no es lo mismo que medir, siempre existirá una cantidad de errores que para nuestro objetivo no representan gran dificultad.

Medidas que debemos conocer.

Para este trabajo de apreciación de altura o distancias es importante conocer las diferentes partes del cuerpo que en un momento determinado pueden utilizarse como:

- Talla con zapatos y sin ellos.
- Altura hasta los ojos.
- Altura con el brazo derecho levantado y los dedos extendidos.
- Altura desde el suelo hasta la rodilla.
- Longitud de ambos brazos extendidos horizontalmente, con los dedos extendidos.
- Longitud de la cuarta (distancia entre el pulgar y el meñique)
- Longitud del paso (talonamiento del paso)

El Talonamiento del paso.

La utilidad práctica del talonamiento se detalla a continuación:

1. Sirve para medir la distancia que existe entre dos puntos cercanos o lejanos, sin necesidad de emplear cuerdas o cintas métricas, sólo contando los pasos.
2. Permite calcular los pasos que deben darse para caminar una distancia, cuando se sigue un itinerario de señales, esta medida servirá para colocar y buscar los indicios dejados a determinada distancia de algún sitio.
3. También se aplica para la confección de instalaciones deportivas primarias como las medidas de terrenos de fútbol, baloncesto, voleibol etc.

¿Cómo se averigua el Talonamiento del paso?

Primeramente se escoge un lugar plano y se medirán 100 metros en línea recta, marcándose visiblemente sus extremos. Se camina a paso ordinario cuatro veces esa distancia de un extremo a otro, contándose el número de pasos en cada ocasión.

Obtendremos el promedio de la longitud de cada paso(talonamiento) si se divide 400 entre la suma de pasos obtenidos.

Teniendo el resultado de la longitud del paso de nuestro paso o talonamiento, nos resulta fácil apreciar la distancia en metros para lo cual basta multiplicar el número de pasos empleados en un lugar determinado, por el talonamiento de nuestro paso.

Entre otros métodos de medir distancia tenemos también:

A simple vista: este método consiste en habitar la vista a tener la habilidad necesaria para calcular (en caso de que se requiera) distancias, para ello debemos ir practicando con diferentes distancias como: 10, 20, 30, 50, 100 y 200 metros, esto lo gramos buscando objetos que se encuentren separados entre sí por dichos espacios. Estos espacios se recorrerán caminando para acostumbrarse a ellos y a la vez comprobar con el talonamiento su exactitud.

Otro método es Por el sonido: en este método la dificultad es que tiene que estar a la vista la causa que lo produce, con él se pueden calcular distancias y profundidades, se basa en la velocidad del sonido en el aire que es aproximadamente 333 metros por segundo.

Se multiplicarán los segundos que nosotros contamos de ver el efecto del sonido a cuando ya oímos el sonido y se multiplican por 333 esto nos dará como resultado la distancia que hay entre la causa del sonido y nosotros. (Se pondrán ejemplos de este método).

El hecho de la dirección y la velocidad del aire influyen en la utilización de este método porque esto influirá en la velocidad de las ondas sonoras.

Vemos el relámpago y luego de unos segundos oímos el trueno, debemos contar los segundos que hay entre la luz del trueno y cuando nos llega el sonido, estos segundos los multiplicamos por 333 y nos dará la distancia a la que se produjo el fenómeno.

Método para determinar anchura.

Entre los métodos de determinar anchura, están el Napoleón, Napoleónico, o el del Sombrero y el de Triangulación o de los Pasos, veamos:

Método Napoleón o del Sombrero.

Para aplicar este método debemos situarnos en uno de los extremos del lugar que vamos a medir, nos llevamos la mano a la frente en forma de visera si no poseemos sombrero o gorra y buscamos un punto de referencia en el otro extremo u orilla contraria (en el caso de un río o depresión), trazamos una visual desde donde estamos situados que coincida con el punto de referencia ya indicado y realizamos un giro de 90 grados hacia un lugar lo más llano posible, (puede ser a la derecha o a la izquierda), marcamos otro punto de referencia donde corte la visual con la superficie de la tierra y contamos los pasos entre ambos puntos, o sea, desde donde estamos situados a el punto de referencia marcado y utilizando el talonamiento se puede hallar la anchura del lugar a medir, es decir multiplicando el número de pasos por el talonamiento.

Con esta acción lo que hemos realizado es transportar visualmente la distancia a medir a un lugar con posibilidades de aplicar el método de Talonamiento.

Método de triangulación o de los pasos.

Para calcular la anchura de un río, barranco, paso o cualquier otro lugar no accesible, se escoge un punto de referencia A sobre la orilla contraria (puede ser un árbol, un poste, una piedra), partiendo de B que es donde nos situamos como observadores y en ángulo recto con la visual A, B se mide una distancia de 90 metros, al recorrer los primeros 60 metros se coloca una estaca (punto C) y se caminan 30 metros más, para completar los 90 metros (punto D).

De este último punto D, se sigue en ángulo recto hasta el punto E, donde el punto C y el A se cortan en línea recta.

El doble de la distancia de D a E será la longitud de A a B, que corresponde al ancho del río.

MÉTODO PARA APRECIAR LA ALTURA.

Método de la Vara o de Cálculo visual.

El observador sitúa junto al objeto una vara verticalmente de altura conocida, o en su lugar un compañero; posteriormente él se retira a una distancia equivalente al doble o más de la altura que se estima tenga el objeto.

A partir de ahí visualmente calcula cuántas veces cabe dicha vara en el objeto que quiere medir, para ello, debe utilizar en la mano un lápiz o algo parecido, con el que determina la altura de la vara con el objetivo de facilitar el cálculo.

La altura a medir será la multiplicación de la longitud de la vara por el número de veces que está contenido el lápiz en dicha altura.

Método de la sombra.

El Método de la sombra es otro de los utilizados para medir altura, tiene el inconveniente que debe ser utilizado en días muy soleados.

Su aplicación consiste en tomar una vara de longitud conocida por el observador o un compañero y se coloca al lado del árbol de forma vertical separada de la altura que queremos conocer, para que proyecte su sombra al igual que el objeto a medir. Posteriormente se miden en la tierra ambas sombras planteando la proporción siguiente:

$$\frac{\text{Sombra de la vara}}{\text{Sombra del árbol}} \times \frac{\text{Altura de la vara}}{\text{Altura del árbol}} = \frac{2 \text{ metros}}{x}$$

Método de proporción de uno en diez.

Este método se utiliza también para calcular alturas, se aplica de la siguiente manera:

El observador se coloca en la base del árbol que desea medir, a partir de ese punto, marca en línea recta sobre el terreno nueve veces una cantidad arbitraria cualquiera, como la longitud de una vara, un trozo de cuerda o el paso talonado, al llegar a la cifra 9 (nueve), se clavará una vara de longitud en metros conocida. En esa misma dirección se vuelve a medir una unidad más, que completará las diez unidades. Luego, en este punto se pone la cara junto al suelo y se lanza una visual que vaya desde el ojo hasta el vértice del árbol, a la vez que otro compañero marca en la vara el punto por donde se cortan ambas, o sea, la visual y el extremo superior del objeto a quien queremos hallarle la altura.

La altura finalmente será cuando multiplicamos 10 (diez) por la longitud que marca desde el suelo a la marca en la vara.

Método del Leñador.

Este método es muy empleado por los leñadores de muchos países con el objetivo de conocer qué espacio ocupará el árbol al ser derribado

Se aplica de la siguiente forma, el observador se coloca en posición vertical y a una distancia prudencial de la altura a medir, con una varita o lápiz en la mano, se extiende el brazo completamente, sosteniendo la varita a la altura de la cara, de forma que la varita esté dentro del árbol de extremo a extremo, o sea, la parte superior de la varita coincida con el vértice del árbol a medir y el borde superior de la mano con la base del mismo.

Sin movernos, se realiza un giro con la mano y la varita de 90 grados, teniendo como eje el punto inferior de referencia. En esta posición se señala el sitio exacto donde la varita parece tocar el

suelo. La altura estimada se obtiene midiendo con el paso talonado la distancia que hay entre la base del árbol y el punto marcado en el terreno, longitud que corresponde a la altura buscada. Para marcar el terreno podemos utilizar un compañero como punto de referencia o una estaca, que nos indique bien el lugar de coincidencia.

Observación para aplicar todos estos métodos.

A veces, la utilización de estos métodos se realiza en circunstancias difíciles, las cuales pueden llegar a influir en la exactitud de los cálculos, esto ocurre con frecuencia cuando queremos estimar una distancia y el nivel no es el mismo o el objeto que tomamos como referencia esta sobre el agua, entonces puede haber una equivocación en los datos y las distancias pueden parecer mayores o menores.

Veamos algunos ejemplos de cuándo las distancias pueden aparecer diferentes a la realidad:

- ❖ Cuando el objeto de nuestra medición se encuentra sobre un fondo de su mismo color, o es visto parcialmente.
- ❖ Si el objeto se observa arrodillado, acostado, o en cuclillas.
- ❖ Si se interpone un barranco o un terreno quebrado.
- ❖ Cuando el objeto está rodeado por sombra, niebla, polvo, expuesto a una luz intensa o cuando el calor es muy fuerte.
- ❖ Si la luz del día es muy viva y la atmósfera está despejada.
- ❖ Si se observa de noche.
- ❖ Si es demasiado pequeño en comparación con los demás que están a sus alrededores.

En todos estos casos puede parecer menores los objetos y las distancias más largas.

Las distancias pueden parecer menores y los objetos más cercanos cuando:

- ❖ Si se observa sobre una superficie de agua, o también si el terreno nos parece completamente plano.
- ❖ Si el sol está a nuestras espaldas.
- ❖ Si el objeto es muy grande comparado con sus alrededores.

TEMA: # I: Campamentos recreativos, Técnica básica de campismo.

La Observación:

Pistas y señales:

Son indicios que facilita al observador reconstruir un hecho, localizar un lugar, un individuo, etc. Se fundamenta en la deducción, observación y localización.

Tipos de pistas:

- **Voluntarias** : cuando son dejadas voluntariamente.
- **Involuntarias**: Cuando por descuido se dejan y no quieren ser visto.
- **Artificiales**: Elaboradas por las manos del hombre. Ejemplo: tiza, carbón, etc.
- **Naturales**: Dejadadas o echas con recursos de la naturaleza. Ejemplo: Palos piedras manojo de hierbas.

Requisitos para el marcaje de las pistas.

1. Debe seguirse moderadamente o corre riesgo de perderse.
2. Debe marcarse por el lado derecho o izquierdo según se establezca.
3. Preferentemente en el suelo, cuando sea necesario árbol u otro objeto.
4. No marcar en objetos movibles.
5. A una altura menor de un metro.
6. De atravesar un pueblo se debe dejar un mensaje que diga donde continúa la pista.
7. La distancia de una pista a la otra está en dependencia del terreno.



Pasos para determinar los resultados

- PR: Pistas reales
- PF: Pistas falsas.
- T: Tiempo

$$\begin{array}{l} \text{PR} \times 4 \\ \text{PF} \times 8 \\ \text{T} \times 2 \end{array} \qquad \text{PR} - (\text{PF} + \text{T}) = \text{R}$$

Bibliografía

- ✓ Recreación.
- ✓ Recreación Turística.
- ✓ Movimiento de pioneros exploradores.
- ✓ Técnicas Básicas de Campismo.
- ✓ CD de Recreación.