

# ZUHATZA ABENTUR

## **Garbiñe Gorospe**

Técnico del Servicio de Deportes del Campus de Alava

**Universidad del País Vasco.**

Correo electrónico para comunicaciones: **garbine.gorospe@gmail.com**

**Sección:** DEPORTE FORMACIÓN / DEPORTE ESCOLAR

### **Resumen:**

Se trata de una invitación para todos los centros docentes del Campus de Álava. Sólo se deja participar a un equipo por Centro, para trabajar la identidad del colectivo al que se pertenece.

Aprovechando el maravilloso entorno que nos ofrece la isla de Zuhatza, se plantean pruebas de todo tipo: deportivo, culturales, de entretenimiento, ..., en ningún caso habrá pruebas que exijan un dominio técnico específico. Serán de carácter lúdico-participativo y para todos los públicos.

Los únicos requisitos imprescindibles son saber nadar y estar matriculado en el curso académico 16-17.

**Ah!!!!!! y tener muchas ganas de pasarlo estupendamente.**

El equipo que mejor conjugue todos estos elementos se llevará además de un trofeo, un premio valorado en 900 euros. Habrá otro premio de 900 euros que se otorgará al equipo mejor valorado por su deportividad y por su juego "Fair Play". Los propios participantes serán quienes decidan esta cuestión mediante una encuesta.

**Palabras clave:** Divertido, Emocionante, Comprometido, Colaborativo, Inolvidable.

### **Introducción;**

Esta actividad está pensada para que los diferentes colectivos que constituyen la comunidad Universitaria (PDI, PAS y alumnado) trabajen y colaboren para superar diferentes obstáculos y dificultades. Serán retos que, dentro de un marco lúdico-recreativo, van a exigir a las personas de un mismo equipo establecer las estrategias más adecuadas, tomar las decisiones más idóneas, realizar esfuerzo cooperativo y desarrollar compenetración.

El objetivo principal de la actividad es desarrollar competencias transversales entre el alumnado participante, entre las que se encuentra el trabajo en equipo, capacidad de liderazgo, desarrollo de tareas de responsabilidad social, habilidades de comunicación y sensibilidad por la sostenibilidad medioambiental, ...

### **Tipos y número de participantes**

Son equipos mixtos, formados por 8 alumnos-as, (4 chicas 4 chicos) y un-a capitán-a. Todas las personas participantes y que componen el equipo pertenecerán al mismo Centro o Facultad. Los participantes pertenecen al colectivo del alumnado y el/la capitán-a pertenece al colectivo del PAS y/o PDI). (*Nota; el alumnado que ha tomado parte en ediciones anteriores queda excluido*).

En el Campus de Álava tenemos 8 facultades, por lo tanto serán 64 alumnos + 9 capitanes-as = 73 personas.

**Instalaciones,** Isla de Zuhatza. Se aprovecha su entorno; pantano, bosque, cabañas, ...

**Entidades participantes;** El Campus de Alava, la Diputación Foral de Alava y la empresa Ludoland.

**Recursos humanos:** 8 monitores (uno por equipo), 2 coordinadores, aportados por la empresa Ludoland, 1 técnico deportivo de la UPV/EHU, y 1 supervisor de las actividades acuáticas, técnico de la isla de Zuhatza.;

Los trabajadores del comedor y del mantenimiento de las cabañas.(Personal de la Isla)

**Recursos materiales:** Transporte, camisetas identificativas por cada prueba y para cada equipo.

Materiales diferentes para cada prueba.

Material específico para las pruebas acuáticas; piraguas, pedalos, padel suf, ...

Económicos: pago a empresa colaboradora, alojamiento, manutención, transporte, premios,...

### **Descripción de la experiencia**

#### **Programa:**

##### **1º día:**

14:30h. Salida desde el aparcamiento de Mendizorroza hacia la Isla de Zuaza.

15:00h – 17:00h. Traslado a la isla y alojamiento en las cabañas.

17:00h – 19:00h Desarrollo de la primera prueba (acuática).

19:30h – 20:30h Desarrollo de la segunda prueba (cultural).

20.30h. Cena

22:00h – 24:00h Desarrollo de la tercera prueba (juego del gran grupo).

##### **2º día:**

09:00h. Desayuno.

10:00h – 11:30h. Desarrollo de la cuarta prueba (orientación).

12:00h – 14:00h Desarrollo de la quinta prueba (acuática).

14:00h Comida

15:00h. Resultados, entrega de premios y sorteo.

16:00h Traslado en barca.

16:30h Regreso en autobús hasta el aparcamiento de Mendizorroza.

##### **1º prueba:**

La prueba consistirá en ir llenando las botellas con el agua que recoja cada participante al tirarse al pantano. El agua recogida solo puede ser mediante los petos que lleva cada participante. Es decir, el agua que se consiga al escurrir los petos.

Cuando el equipo crea oportuno, podrá llevar la botella con agua hasta dónde se encuentra la tabla de padel suf, para trasportarla hasta una garrafa que deberán de ir llenando.

La prueba dura 30 minutos y ganará el equipo que más agua consiga verter en la garrafa.

### **2º`prueba:**

- Preguntas directas sobre temas de la UPV/EHU
- Resolución de un ejercicio de lógica de todo el equipo a la vez : sudoku, problemas...
- Sopa de letras sobre; ríos, montes, pueblos, ... de Euskal Herria.

### **3º`prueba:**

Prueba en la que , más que una buena puntuación para la prueba final ( aunque también cuenta), se busca generar buen ambiente entre todos los participantes. Esto es, potenciar las relaciones de todos-as los-as concursantes.

Se trata de una actividad especialmente lúdica: Karaoke, Teatro, Dinámicas por equipos, ...

Diferentes actividades en las que se premiará el trabajo en equipo y la implicación en la prueba.

### **4º`prueba:**

Se trata de una gymkana por toda la isla.

Se deben de ir buscando pistas y superando diferentes pruebas para conseguir avanzar.

Para esta prueba se mezclan los equipos de las facultades. Se hacen nuevos grupos formados por componentes de tres facultades.

De esta forma se trabaja la relación entre los diferentes perfiles de las facultades participantes y se favorece a que se relacionen y cooperen entre ellos-as.

### **5º`prueba:**

Prueba final. Prueba acuática de relevos en piragua, por parejas, en la que se utilizará parte del material náutico de las instalaciones. Se trata de una actividad en la que se combinarán la condición física, la habilidad, resistencia y trabajo en equipo.

Todos los puntos que se han conseguido con las primeras 4 pruebas, se intercambiarán por segundos de ventaja/desventaja respecto a los equipos adversarios.

En cada viaje irán 2 participantes del equipo en la embarcación. Al llegar a tierra, los dos participantes realizarán una prueba física o de habilidad, y tras acabarla, saldrán otros dos compañeros-as en piragua hacia el otro lado.

El primer equipo en acabar la prueba náutica ganara Zuhatza Abentur

### **Valoración y conclusiones** Exito

En el entorno Universitario es difícil conseguir la participación de los centros en actividades que están fuera de su ámbito docente. Sin embargo, en esta actividad se ha conseguido.

La relación entre el alumnado y el profesorado es muy jerárquica. En esta actividad el trabajo en equipo les obliga a romper roles y establecer otros nuevos.

Los retos implican superación, esfuerzo, cooperación y se les hacen muy atractivos. Como se hacen muchas pruebas, todas las personas encuentran alguna prueba donde hacer alarde de sus habilidades personales.

Se genera una cooperación no sólo entre las personas con un mismo perfil, sino también con los componentes de los equipos de otras facultades con perfiles diferentes (trabajo interdisciplinar).

Hay un premio al Flair Play que lo otorgan los propios participantes, por lo que todo el mundo trabaja intentando que el compañero se encuentre a gusto y dando lo mejor de sí mismo, haciendo que la actividad se convierta en una experiencia inolvidable.

### **Enlaces para más información**

**[www.kirolak-araba.ehu.es](http://www.kirolak-araba.ehu.es)**