



CAMPAMENTO DE VERANO
VILANOVA DE AROUSA – PONTEVEDRA
"El mar que imaginas" 2025

INFORMACIÓN BÁSICA	
Modalidad	El mar que imaginas
Fechas	12 – 21 agosto
Entrada y salida	Entrada: 17:30 (Primer servicio merienda) Salida: 10:30 (Último servicio desayuno) *Habrá pic-nic para comer
Número de participantes	25
Edades	14 – 17
Procedencia	Cantabria y Galicia

DESCRIPCIÓN DEL CAMPAMENTO

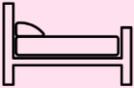
Alcanzar un ocio formativo practicando actividades de mar y en el marco de una intensa convivencia juvenil, con la adquisición de experiencias y aptitudes que ayuden a un proceso de integración social.

Ahondar en el conocimiento de biología marina, ecología del litoral de la zona, en lo relativo a la fauna y flora. Incidir en la idea lúdica y formativa con otras actividades complementarias.

ALBERGUE

El albergue se encuentra ubicado en la playa de “As Sinas” en la localidad de Vilanova de Arousa (Pontevedra). Espacio natural encuadrado en la ría de Arousa, entre pinares y mar, muy propicio para el desarrollo de actividades al aire libre relacionadas con su entorno marítimo y terrestre. La ría de Arousa es considerada un enclave inmejorable para la práctica de actividades náuticas por la tranquilidad y claridad de sus aguas.



<p>Lugar</p> 	<p>Albergue Juvenil As Sinas, Playa de As Sinas, s/n, 36620 Vilanova de Arousa (Pontevedra)</p> <p>Teléfono: 986 554 081.</p> <p>Acceso:</p> <p>El albergue está situado en la ría de Arousa, entre las playas de As Sinas y Carón, a 4 Km. de Vilagarcía de Arousa.</p> <p>Distancia: 34 Km. de Pontevedra y 57 de Santiago de Compostela.</p> <p>Acceso por la carretera de Villagarcía a Vilanova de Arousa, dirección Cambados, en la primera rotonda a la derecha por la costa.</p> <p>Hay autobuses y tren a Villagarcía.</p>
<p>Descripción del albergue</p> 	<p>Las instalaciones tienen capacidad para 120 participantes, que se distribuyen en 4 pabellones con literas. Cuenta con servicios de cocina, comedor, sala de usos múltiples (informática), pañol de embarcaciones y material náutico, pista polideportiva, sala de biología, enfermería, aseos masculinos y femeninos, lavaderos, zona verde arbolada con tres accesos a la playa.</p>

HORARIO ORIENTATIVO	
8:30	Levantarse, aseo personal...
9:00	Desayuno
9:30	Limpieza dormitorios / Preparación de las actividades
10:00	Actividades de mañana
13:45	Fin de las actividades, recogida y aseo
14:00	Comida
14:45	Aseo
15:00	Tempo libre gestionado. Llamadas
16:00	Actividades de tarde (con interrupción para merendar)
20:15	Recogida, ducha, tiempo libre
21:00	Cena
21:30	Espacio de comunicación. Tiempo libre gestionado. Llamadas
22:00	Escucha activa
22:20	Velada
23:30	Descanso

Horario de actividades: Las actividades se desarrollarán de 10.00 a 13.50 horas en jornada de mañana y de 16.00 a 19.50 horas en jornada de tarde, con un descanso para la merienda en la jornada de tarde.

ACTIVIDADES

ACTIVIDADES PRINCIPAL

Atlantis: Conjunto de actividades que incluye:

- Snorkel con seadoo scooter - Actividad dirigida al descubrimiento y conocimiento de los fondos marinos.
- Intermareal - Actividad dirigida al conocimiento de la vida marina

Surfcamp: Conjunto de actividades que incluye:

- Skimboard - Actividad consistente en el deslizamiento sobre el agua con una tabla tipo surf.
- Voley playa - Actividad dirigida a la práctica de este deporte.
- Shuttleball playa - Deporte de raqueta similar al bádminton, que se realiza en la playa.
- Paddlesurf - Actividad dirigida a la práctica de esta disciplina náutica, sobre tabla e impulsados con pala o remo.

Alusinas: Conjunto de actividades físicas y deportivas que se puedan desarrollar en la pista deportiva

de la instalación y alrededores: fútbol, baloncesto, voley playa, slack-line y otros. Con el objeto de promover los valores de trabajo en equipo y colaboración, todos los equipos ganan, pero se escogería finalmente el "más alucinante" (Alusinas).

Actíva-T: Después del desayuno tendrá lugar un acto como preparación de las actividades de la mañana, con canciones, bailes, ejercicios de calentamiento..., con el objetivo de activar a los participantes para el comienzo de la jornada.

Tiempo libre gestionado: Después de la comida y hasta el inicio de las actividades y entre la cena y la actividad nocturna. Se aprovechará para las llamadas a las familias, juegos de mesa, talleres, radio campa, juegos predeportivos... y otros.

Actividades nocturnas: Veladas y Escucha activa: Todas las noches se organizará una actividad nocturna o velada adecuada al grupo de edad y al hilo conductor del campamento. Al final de la velada se creará un espacio de comunicación y reflexión.

OTRAS ACTIVIDADES

Para el caso de que, por circunstancias meteorológicas o extraordinarias, no pueda desarrollarse, de manera puntual, alguna actividad principal, tendrán lugar las correspondientes actividades alternativas, que deberán seguir, así mismo, el hilo conductor del campamento. Las actividades deberán promover la participación y el fomento de habilidades sociales entre los niños y niñas.

La propuesta de actividades alternativas se orientará a mantener el interés de las personas participantes con opciones ajustadas a las edades de estas y con la finalidad de conseguir un nivel adecuado de calidad durante todo el campamento. La propuesta podrá incluir la programación de visitas a lugares de interés.

Se procurará, siempre que sea posible, trasladar la actividad principal afectada a lugares o instalaciones cerradas, municipales o privadas, de no haber esa disponibilidad en la propia instalación.

MATERIAL NECESARIO

- Toallas de baño y playa
- Bolsa para ropa sucia. No se podrá lavar ningún tipo de prenda en las instalaciones.
- Artículos de aseo
- Saco de dormir
- Crema de protección solar
- Trajes de baño
- Sombrero o gorra
- Camisetas
- Pantalones cortos o bermudas
- Mochila pequeña con asa ancha para salidas
- Suficiente ropa interior para todos los días.

MATERIAL RECOMENDADO

- Cantimplora
- Sandalias cerradas con velcro
- Repelente contra mosquitos
- Ropa deportiva y de abrigo: chándal, pantalones, sudaderas,...
- Calzado deportivo que se pueda utilizar en caso de lluvia
- Impermeable
- Neopreno
- Linterna
- Bolígrafo y cuaderno

NOTA: Es importante que sean los propios participantes quienes realicen su bolsa de campamento y que las familias les supervisen.

INFORMACIÓN RELEVANTE	
MEDICACIÓN	<p>Deberán llevar los medicamentos dentro del equipaje. Los/as monitores/as los pedirán al llegar al albergue.</p> <p>La bolsa de medicamentos deberá ir acompañada de un informe de prescripción médica con indicaciones, tomas o instrucciones. Los participantes no deben llevar consigo medicamentos sin prescripción médica.</p>
DOCUMENTACIÓN NECESARIA	<ul style="list-style-type: none"> • Documento Nacional de Identidad. • Tarjeta de la Seguridad Social o tarjeta de seguro médico privado.
RECOMENDACIONES, ¡NO LLEVAR!	<ul style="list-style-type: none"> • Si el participante tiene teléfono móvil y lo trae, estará sujeto al buen uso del mismo, el cual tendrá horario de uso restringido. • Grandes cantidades de dinero • Objetos de valor <p>No nos hacemos cargo de rotura, pérdida o robo.</p>