CAMPAMENTO DE VERANO CIENCIAVENTURA EN CÁCERES 2025

INFORMACIÓN BÁSICA	
Modalidad	Cienciaventura
Fechas	Del 03 al 12 de julio
Entrada y salida	Salida: 3 de Julio 10:15h (Aparcamiento del Palacio de deportes, Santander) Llegada: 12 de julio, salida del albergue después del desayuno (Aparcamiento del Palacio de deportes, Santander) *Habrá pic-nic para el día de salida
Número de participantes	25
Edades	13 a 15 años
Procedencia	Extremadura y Cántabros

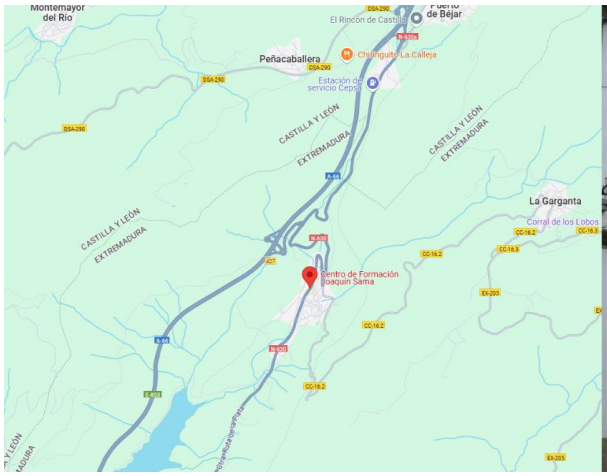
DESCRIPCIÓN DEL CAMPAMENTO

El objetivo de este campamento es fomentar un ocio de calidad, dando a la juventud oportunidades para convivir, adquirir experiencias y conocimientos en relación con las actividades científicas.

ALBERGUE

Baños de Montemayor se asienta en la zona norte del Valle del Ambroz, siendo la última localidad de la provincia de Cáceres, limitando su término municipal con la provincia de Salamanca de la Comunidad de Castilla León. Al Norte y al Este se encuentra limitado por las

últimas estribaciones de la Sierra de Gredos y la Sierra de Béjar. Al Oeste se encuentra la Sierra de la Mata Acotada y al Sur se extiende el Valle del Ambroz.



Lugar	https://goo.su/8zT6sy Centro de formación “Joaquín Sama" avda. de las termas, 55 - 10750 - Baños de Montemayor (Cáceres)
Descripción del albergue	El edificio, situado en la Avenida de las Termas, junto al balneario que da nombre a la población. La instalación dispone de los siguientes servicios: sala de televisión, salones de usos múltiples, aula de informática, comedor, el alojamiento se realiza en habitaciones dobles con cuarto de baño y patio.

HORARIO ORIENTATIVO	
8:00	Despertar/ Aseo personal
9:00	Desayuno/ Orden de habitaciones
10:00	Actividades de la mañana
14:00	Comida
15:30	Actividad de la tarde
17:30	Merienda
18:00	Actividad de la tarde
21:00	Cena
22:00	Velada
00:00	Descanso

Las actividades del campamento podrían sufrir modificaciones por motivos organizativos o de fuerza mayor.

ACTIVIDADES

ACTIVIDADES PRINCIPALES

- Conocimiento científico centrado en Astronomía.
- Iniciación a la realidad virtual.
- Iniciación en área robótica.
- Conocimiento y uso de drones
- Rutas nocturnas para observación de estrellas y constelaciones.
- Inmersión astronomía a través de un planetario.

OTRAS ACTIVIDADES

- Excursiones y visitas de interés cultural y turístico.
- Animación.
- Talleres y Juegos.

MATERIAL NECESARIO

- Calzado cómodo deportivo para la montaña (Evitar traer calzado nuevo)
- Chanclas y sandalias de velcro
- Calcetines y ropa interior (mínimo una para cada día)
- Pantalones cortos
- Pantalones largos (deportivos, mallas, etc.)
- Ropa de abrigo
- Sudaderas o parte superior chándal
- Camisetas (mínimo una para cada día)
- Chubasquero o capa de agua
- Bañadores
- Toalla grande para la ducha
- Toalla grande para la piscina
- Gorro o gorra para el sol
- Cantimplora o botella
- Bolsa o neceser de aseo (cepillo y pasta de dientes, repelente mosquitos, gel de ducha, champú, pañuelos de papel, crema labios, cepillo, esponja, crema solar, etc.)
- Saco de dormir y linterna con pilas de recambio
- Bolsa para la ropa sucia (recomendable de tela)
- Mochila tamaño mediano, para llevar a la salida

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

INFORMACIÓN RELEVANTE	
MEDICACIÓN	Deberán llevar los medicamentos dentro del equipaje. Los/as monitores/as los pedirán al llegar al albergue. 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.
DOCUMENTACIÓN NECESARIA	• Documento Nacional de Identidad. • Tarjeta de la Seguridad Social o tarjeta de seguro médico privado.
RECOMENDACIONES, ¡NO LLEVAR!	• 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 **No nos hacemos cargo de rotura, pérdida o robo.**