

CAMPAMENTO DE VERANO **OCIO TECNOLÓGICO 2026**

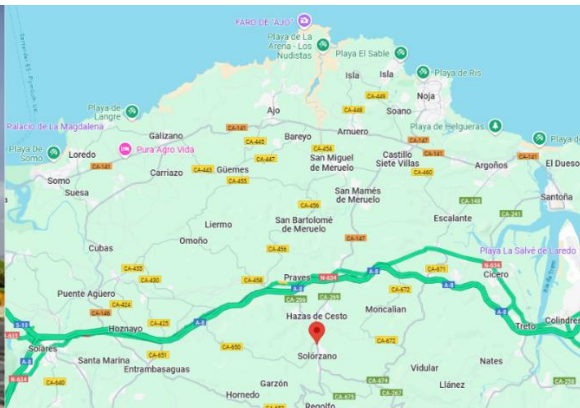
INFORMACIÓN BÁSICA	
Modalidad	Ocio tecnológico
Fechas	14 – 23 de agosto
Entrada y salida	Entrada: 17:00 (primer servicio merienda) Salida: 10:00 (último servicio desayuno)
Número de participantes	28
Edades	14 -17 años


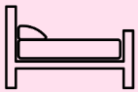

DESCRIPCIÓN DEL CAMPAMENTO

El objetivo de este campamento es fomentar un ocio de calidad, dando a la juventud oportunidades para convivir, adquirir experiencias y conocimientos tecnológicos.

ALBERGUE

El albergue está situado en el municipio de Solórzano, en la zona oriental de Cantabria. Ubicado en un hermoso valle atravesado por un pequeño río, el Campiezo. Punto de partida ideal para conocer tanto el interior oriental de Cantabria como sus costas. En menos de 30 minutos podremos disfrutar de los Valles Pasiegos, de las espectaculares cascadas del río Asón o las playas de Somo, Isla, Noja y Laredo. El albergue es una hermosa casona con amplio jardín y piscina.



<p>Lugar</p> 	<p>Albergue Juvenil “Gerardo Diego” de Solórzano</p> <p>Barrio Quintana s/n, 39738 Solórzano</p> <p>Situado en el municipio de Solórzano, a 33 Km de Santander, la capital de la comunidad autónoma.</p> <p>maps.app.goo.gl/fGdAD5nSAntX7QvL7</p>
<p>Descripción del albergue</p> 	<p>Capacidad total del albergue: capacidad para 88 personas con habitaciones compartidas con literas.</p> <p>Baños: de uso común en cada planta.</p> <p>Adaptado a personas con movilidad reducida.</p> <p>Aulas polivalentes para presentaciones...</p> <p>Zonas verdes, zona deportivo-recreativa, mesas al aire libre, bolera, piscina...</p>
<p>Alimentación</p> 	<p>El servicio de comidas comprenderá desayuno, almuerzo, comida, merienda y cena.</p> <p>Cuando haya salidas y excursiones, la comida será pic-nic.</p>

HORARIO ORIENTATIVO	
8:00	Despertar/ Aseo personal
9:00	Desayuno/ Orden de habitaciones
10:00	Talleres de robótica
13:30	Comida
14:30	Actividad de la tarde
17:30	Merienda
18:00	Actividad de la tarde
20:00	Tiempo libre dirigido
21:00	Cena
22:00	Velada
00:00	Descanso

ACTIVIDADES

ACTIVIDADES PRINCIPALES

- Taller de robótica: creación de robots con kits Lego, Mindstorm o similares.
- Programación básica para control de robots.
- Introducción a la realidad virtual y aumentada
- Introducción al desarrollo de videojuegos. Creación de un videojuego simple con Scratch o Unity.
- Impresión 3D
- Edición de vídeo.

OTRAS ACTIVIDADES

- Actividades deportivas como salidas a la playa, piscina, surf.
- Juegos de piscina: diferentes actividades lúdicas y de entretenimiento.
- Taller de igualdad: espacio de aprendizaje y reflexión donde se abordan temas relacionados con la equidad de género, la diversidad y el respeto mutuo. A través de actividades interactivas, debates y dinámicas grupales.
- Taller de salud mental y prevención de adicciones: actividad diseñada para promover el bienestar emocional, fortalecer las habilidades personales y reducir los factores de riesgo asociados a los comportamientos adictivos.
- Taller de uso responsable de nuevas tecnologías: actividad diseñada para capacitar a las personas jóvenes en el uso seguro, crítico y saludable de tecnologías (Internet, redes sociales, videojuegos), promoviendo la prevención de adicciones y la gestión de la identidad digital. A través de debates y actividades prácticas, se fomenta la responsabilidad y el equilibrio entre ocio digital y vida real.
- Taller práctico sobre seguridad en internet: simulación de ciberataques básicos y cómo defenderse.
- Visita cultural y de playa a Santander.
- Juegos de equipo con realidad virtual.
- Exposición de proyectos: actividad final para poner en práctica los aprendizajes realizados durante el campamento.
- Veladas: actividades lúdicas durante la noche antes de ir a la cama.

MATERIAL NECESARIO

- Calzado cómodo deportivo (Evitar traer calzado nuevo)
- Chanclas
- 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
- Gorro de piscina
- Toalla grande para la ducha
- Toalla grande para la piscina/playa
- 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

<p>MEDICACIÓN</p>	<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>
<p>DOCUMENTACIÓN NECESARIA</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Documento Nacional de Identidad. • Tarjeta de la Seguridad Social o tarjeta de seguro médico privado.
<p>RECOMENDACIONES, ¡NO LLEVAR!</p>	<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>

Estas actividades están reguladas por la Orden ISO/22/2025, por la que se regulan las condiciones de participación y el procedimiento de solicitud, inscripción, adjudicación y formalización de plazas ofertadas en programas de actividades juveniles de acción directa de la Dirección General competente en juventud (BOC nº 202 de 21 de octubre de 2025).

Es fundamental que tanto el participante como la familia lean la Orden y conozcan las condiciones del desarrollo de las actividades y las obligaciones que implica la participación en el campamento.