

Campas 360

ABRIL - MAIO 2026
FINS DE SEMANA



XUNTA
DE GALICIA

Campas 360

A Xunta de Galicia pon en marcha a segunda edición de Campas 360, o programa de educación non formal dirixido á mocidade galega baixo o formato de factorías de innovación, que ten como finalidade ofrecer actividades formativas e de lecer en fins de semana dos meses de abril e maio de 2026.

Quen pode participar?

O programa está dirixido a mozas e mozos empadroados en Galicia que teñan **entre 12 e 17 anos** no momento da solicitude e queiran gozar dun programa de actividades relacionadas coa innovación nos eidos da tecnoloxía, o emprendemento, o deporte e a cultura, cun enfoque formativo pero tamén de ocio, en distintas instalacións da Xunta de Galicia. Os grupos de participación dividiránse en **dous tramos de idade** diferenciados, posto que haberá grupos con participantes de 12 a 14 anos e outros de 15 a 17.

As **persoas menores en situación de tutela ou garda pola Administración** e que se atopen en acollemento residencial poderán participar neste programa e deberán indicar esta condición no formulario da solicitude, marcando o recadro correspondente. Pola súa parte, as **persoas que teñan unha discapacidade** igual ou superior ao 33 % deberán facer constar esta circunstancia no formulario de solicitude, co fin de planificar os apoios persoais necesarios, se os precisaran.

Obxectivos do programa:

Con esta iniciativa a Dirección Xeral de Xuventude pon a disposición da mocidade galega unha actividade de fin de semana cunha completa programación de actividades que vai desde a formación e a convivencia colaborativa ata o deporte e o ocio, cunha visión integral 360 que lles permita gozar dunha alternativa de ocio e de lecer saudable:

Innovación: estimular a creatividade e a xeración de novas ideas entre as persoas participantes, mellorando a resiliencia para superar os desafíos do futuro que lle agarda.

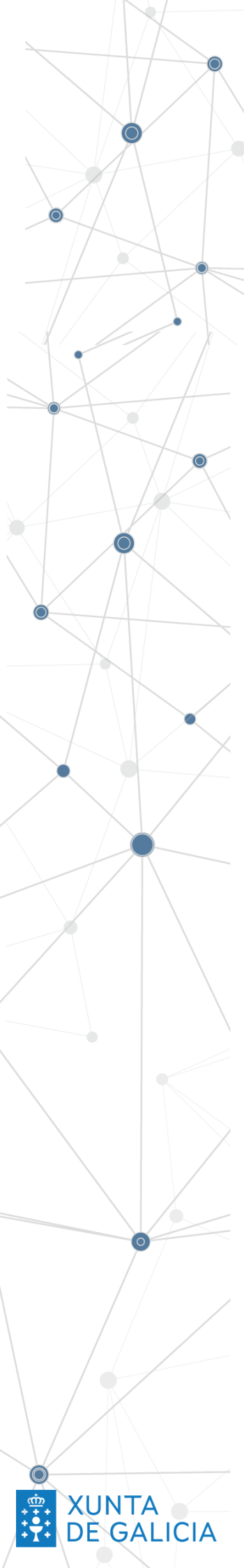
Coñecemento: promover espazos colaborativos para a mocidade que axuden nas relacións interpersoais saudables e permitan crear vínculos e conexións unha vez rematadas as factorías.

Deporte: favorecer o uso dos deportes sostibles mellorando a súa eficiencia e innovación minimizando o impacto ambiental, ademais de adquirir coñecementos técnicos de diferentes modalidades deportivas.

Cultura: promover o coñecemento da realidade cultural e etnográfica de Galicia, achegando a mocidade aos oficios tradicionais e á vida no rural.

Alberguismo: fomentar o uso e coñecemento do alberguismo en Galicia coa mobilidade xuvenil mediante a creación de programas desestacionalizados.

Ocio: facilitarlle á mocidade alternativas de ocio saudable e seguro.



O programa inclúe:

- Aloxamento en albergue xuvenil ou en granxa escola (noites de venres e sábado). A asignación de cuartos será de libre disposición.
- Manutención completa desde a cea do venres ata o almorzo do domingo, ambos os dous incluídos.
- Programa de actividades, equipo técnico responsable, así como o material preciso para o seu desenvolvemento (no suposto de mal tempo levaranse a cabo actividades alternativas).

O desprazamento ata as instalacións onde se vai desenvolver o programa vai por conta das persoas que participan, tanto o día de incorporación como o día do remate da actividade.

Condicións de participación:

- Cada persoa solicitante **só poderá elixir un programa e unha quenda**, se ben no caso de que queden prazas libres, ofreceráselles aos mozos e mozas que presentaran xa unha solicitude de participación a posibilidade de inscribirse noutro programa no que haxa vacantes.
- As persoas mozas participantes terán que **respectar os horarios** establecidos.
- Durante a estancia nos aloxamentos **respectaranse as normas de organización interna** en cada un deles, que serán obrigatorias para as persoas participantes.
- As persoas organizadoras reservaranse o dereito a cambiar algunha parte do programa ou servizo, incluso de cancelalo no caso de que sexa necesario por **seguridade das persoas participantes**.
- A realización e o desenvolvemento das actividades estará **condicionado polas condicións meteorolóxicas**.
- A Dirección Xeral de Xuventude poderá cancelar calquera dos programas no caso de que **non exista un número mínimo de participantes**.
- Se calquera das persoas participantes incumpre as normas xerais que alteren o desenvolvemento normal das actividades, poderán ser **expulsadas do programa** correspondente.
- Será necesario levar a **tarxeta sanitaria** e o **DNI** durante os días de realización do programa.
- A incorporación realizarase o primeiro día da actividade pola tarde ás 19.00 horas, e a saída será o último día da actividade ás 16:00 horas.
- A participación no programa supón a **aceptación das condicións** deste. Noutro caso poderá excluírse do programa a persoa participante que incumpra as devanditas condicións.

Material necesario:

É necesario que o/a participante en Campas 360 leve o seguinte material básico: útiles de aseo, toalla de baño, roupa axeitada e cómoda, prendas axeitadas ás condicións climatolóxicas, calzado deportivo cómodo e mochila.

No caso de actividades acuáticas levarán, ademais:

- Toalla de praia.
- Traxe de baño, gorro e chancletas.
- Sandalias pechadas para auga ou escarpíns.
- Neopreno / lycra (se se dispón del).
- Saco de durmir e esteira, se se dispón deles.

É importante que a roupa e o calzado sexan axeitados para as actividades do programa elixido.

Prazas:

280	 	9	 	20-40	 	6	 	4
PRAZAS		QUENDAS		PRAZAS POR QUENDA		INSTALACIÓNS		PROGRAMAS

Prezo do programa:

As persoas ás que se lles adxudique unha praza deberán aboar un prezo de **25 euros**.

Por ser membro de **familia numerosa ou monoparental** e por ser titular do **Carné xove**, sempre e cando a tarxeta estea debidamente activada, aplicárase un desconto do **25% sobre o prezo (descontos non acumulables)**. Deste xeito, os/as participantes aboarán, nestes casos, **18,75 €**.

Prazo de inscrición:

O prazo de inscrición comezará o día 16 de marzo ás 10:00 h e permanecerá aberto ata o 20 de marzo ás 22:00 h.

Inscricións e reservas

- A reserva de praza efectuarase **unicamente a través do formulario de inscrición** que se poderá cubrir directamente na páxina web **xuventude.xunta.gal**.
- **As prazas asignaranse por estrita orde de recepción sempre e cando se cumpran os requisitos**. Logo de esgotadas crearase unha lista de reserva, tamén por orde de chegada.
- **No formulario só se poderá elixir unha quenda**, se ben no caso de que queden prazas libres, ofreceráselles aos mozos e mozas que presentaran xa unha solicitude de participación a posibilidade de inscribirse noutro programa no que haxa vacantes.

Confirmación e adxudicación das prazas

As prazas adxudicaranse, como se dixo anteriormente, por **rigorosa orde de chegada dos formularios de inscrición** ata esgotar todas as dispoñibles por programa.

- **A confirmación da praza farase por correo electrónico tras realizar a inscrición**. Cómpre lembrar que non se establece un prazo para este trámite.
- Logo de confirmada a praza, o/a participante terá **un prazo de 48 horas** para remitir, ao enderezo de correo electrónico **campas360.xuventude@xunta.gal**, a documentación seguinte:
 - Xustificante do pagamento.
 - Copia do DNI/NIE do/da menor.
 - Copia da tarxeta sanitaria ou seguro médico privado.
 - Copia do certificado/tarxeta de familia numerosa, de ser o caso.
 - Copia do certificado de familia monoparental, de ser o caso.
 - Copia do certificado acreditativo de discapacidade e do ditame técnico-facultativo, de ser o caso.
 - Copia do Carné Xove, de ser o caso.
 - Autorización asinada para a captación de imaxes.

No asunto do correo electrónico debe indicarse o programa no que está inscrito. Completado este paso, a adxudicación da praza será definitiva.

Devolución de cotas

Logo de obtida a praza e de aboado o prezo correspondente, se a persoa interesada non puidese asistir á actividade, só terá dereito á devolución do prezo nos casos e polas causas seguintes:

- a. **Renuncia á praza comunicada por escrito** sempre e cando solicite a devolución da cantidade aboada polo menos **cinco días naturais antes do inicio da actividade**.
- b. **Anulación da actividade** ou non prestación do servizo por causas non imputables á persoa interesada.
- c. **Ingreso hospitalario ou causa médica grave que afecte á persoa menor** e lle impida incorporarse á actividade, que deberá acreditarse con informes médicos e/ou do hospital no que estea ingresado a persoa menor.
- d. **Falecemento ou enfermidade grave dun familiar de ata 2º grao**. Esta causa debe estar acreditada con informes médicos e/ou do hospital onde estea ingresado o familiar ou co certificado de defunción, de ser o caso.

Avisos

1. A ausencia de datos, que estes sexan erróneos, enviar mal a documentación ou non enviala ocasionará a baixa automática do programa e as prazas quedarán dispoñibles para as persoas en lista de reserva.

2. As persoas participantes admitidas que por calquera causa non poidan finalmente asistir ás actividades deberán comunicalo á Dirección Xeral Xuventude ao enderezo de correo electrónico campas360.xuventude@xunta.gal cunha antelación mínima de 5 días naturais á data de inicio do programa, co fin de poder asignar as prazas vacantes ás persoas solicitantes da lista de espera. **De non facelo así quedarán excluídos da participación en sucesivas edicións deste programa e nos demais que poña en marcha a Dirección Xeral Xuventude.**

Instalacións para o desenvolvemento do programa

As instalacións xuvenís nas que se desenvolverá este programa son as seguintes:



**Albergue Xuvenil
LUGII (Lugo)**



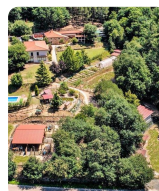
**Albergue Xuvenil As
Sinas (Vilanova de
Arousa, Pontevedra)**



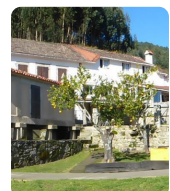
**Albergue Xuvenil As
Sinas (Vilanova de
Arousa, Pontevedra)**



**Granxa Escola El
Kiriko (Fornelos de
Montes,
Pontevedra)**



**Granxa Escola
Fervenzaventura
(Silleda,
Pontevedra)**



**Granxa Escola
Corazón de Carballo
(Tomiño,
Pontevedra)**

Programa 1: Campas 360 Innovación e Aventura

Nesta actividade as persoas participantes formaranse en competencias tecnolóxicas e creativas a través do deseño e impresión 3D, a iniciación á realidade virtual, ferramentas de programación de IA e técnicas de corte por láser, combinando aprendizaxe práctica con innovación. Ademais, complementarán a experiencia con actividades de lecer como a escalada no rocódromo de Lugo e veladas dinámicas e estratéxicas, fomentando o traballo en equipo, a superación de retos e a creatividade

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Deseño e Impresión 3D: coñecemento de diferentes programas de deseño a través dos que se poderán realizar creacións en impresoras 3D.

Iniciación á Realidade Virtual: configuración de espazos virtuais mediante a plataforma CoSpace e creación de contidos.

Ferramentas de programación de IA: adquisición de habilidades para o futuro no campo da IA mediante a implementación de algoritmos en ferramentas de IA.

Ferramentas do deseño de corte por láser: coñecemento dos deseños previos, materiais, seguridade e outros do corte por láser.

ACTIVIDADES DE LECER

Actividade de escalada: visita ao rocódromo de Lugo, en xornada de mañá e tarde. Máis de 3500 presas de escalada, 1300 m² de superficie escalable, desplome de 15 m de altura.

VELADAS

Gran Evasión: xincana na que terán que superar enigmas que irán subindo de dificultade canto máis se acheguen á saída.

Rommel e Montgomery: velada tradicional de campamentos coa loita de estratexia entre dous bandos.

QUENDAS

**Quenda para mozos/as
de 15 a 17 anos**

Do 24 ao 26 de abril / 40 Prazas

**Quenda para mozos/as
de 12 a 14 anos**

Do 8 ao 10 de maio / 40 Prazas

Horario: entrada ás 19:00 h do venres e saída ás 16:00 h do domingo.

Aloxamento

Alberge Xuvenil LUGII (Lugo)
Rúa Pintor Corredoira, 4
27002 Lugo

Teléfono

982 828 496

Como chegar



Programa 2: Brigada Emprendedora

Nesta actividade as persoas participantes asumirán o rol dunha brigada mixta formada por especialistas en extinción e persoas emprendedoras tecnolóxicas. O obxectivo será afrontar un escenario de alto risco de incendios debido ao cambio climático e propoñer solucións innovadoras para mellorar a prevención e xestión.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Briefing operativo: introdución dinámica sobre causas dos incendios forestais, impacto ambiental e económico, e presentación de casos reais como os acontecidos en Galicia nos últimos anos.

Reto tecnolóxico: análise de ferramentas actuais (sensores, intelixencia artificial, drones, sistemas de predición meteorolóxica) e reflexión sobre como melloralas ou adaptalas ao territorio.

Pitch de impacto: cada equipo presentará a súa proposta emprendedora ante un xurado simulado (investidores/as e administración pública), defendendo viabilidade, impacto ambiental e retorno social.

ACTIVIDADES DE LECER

Iniciación ao caiax de mar.

Carreiras de orientación competitivas por equipos: xeolocalización con GPS e carreira de retos ao final do programa.

VELADAS

Adrenalina: gran xogo ao estilo Party para desinhibirse con mímica, debuxo, xeroglíficos, 7 diferenzas, música...

Protocolo Verde en Xaque: velada de rol e estratexia na que representantes internacionais negocian un acordo climático mentres unha infiltración secreta tenta sabotear as negociacións manipulando datos e xerando conflitos diplomáticos.

Nota: para participar nesta actividade é requisito indispensable saber nadar.

QUENDAS

**Quenda para mozos/as
de 15 a 17 anos**

Do 8 ao 10 de maio / 20 Prazas

**Quenda para mozos/as
de 12 a 14 anos**

Do 1 ao 3 de maio / 40 Prazas

Horario: entrada ás 19:00 h do venres e saída ás 16:00 h do domingo

Aloxamento

Albergue Xuvenil Marina Española
Lugar Lagoa, 40
15167 Sada (A Coruña)

Teléfono

981 620 118

Como chegar



Programa 3: Náufragos 360

Nesta actividade o fío condutor será o naufraxio dun barco de pesca transoceánico no que as persoas participantes actuarán como náufragos que, por medio da observación do medio, deberán acadar coñecementos clave sobre a contorna para superar diversas probas de supervivencia. Neste proceso, as persoas participantes adquirirán dun xeito didáctico e ameno certos coñecementos do medio natural e comprenderán a súa vital importancia.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Benvida á terra: actividade introdutoria na que o equipo técnico (os 3 náufragos experimentados) farán entrar en dinámica os novos visitantes sobre as diferentes probas a modo de actividades que se levarán a cabo, trucos de supervivencia, conceptos clave, etc.

Recollida e clasificación de refugallos da praia, actividade de concienciación na preservación do litoral e o medio mariño, co fin de localizar posibles elementos reutilizables que sexan útiles no obxectivo da supervivencia.

O rescate: actividades con drones. Obradoiro de novas tecnoloxías nos que as persoas participantes aprenderán a manexar o seu propio dron para localizar superviventes por medio do uso de cámaras térmicas.

ACTIVIDADE DE LECER

Picoftheday: ruta en caiaç e paddlesurf para capturar a mellor foto.

Creación dun mural grupal: ruta en bicicleta de montaña (BTT) cara o entorno natural do Monte Lobeira, co obxectivo de atopar recursos para manternos con vida e así poder aprender diferentes técnicas de supervivencia a partir da elaboración e uso de tecnoloxías primitivas que temos esquecidas e que están ao alcance das nosas mans (raid de orientación).

VELADAS

A orixe natural: xogo de rol no que se enfrontan dous equipos co fin de atopar o elemento máis forte do medio natural.

Rastrexo nocturno: xincana con múltiples retos intelectuais e físicos que porán a proba o seu coñecemento e destreza (tiro con arco) co fin de conseguir a súa recompensa aproveitando as condicións de pouca luz para aprender das oportunidades que ofrece a noite.

Nota: para participar nesta actividade é requisito indispensable saber nadar.

QUENDAS

Quenda para mozos/as
de 15 a 17 anos

Do 1 ao 3 de maio/ 40 Prazas

Quenda para mozos/as
de 12 a 14 anos

Do 10 ao 12 de abril / 40 Prazas

Horario: entrada ás 19:00 h do venres e saída ás 16:00 h do domingo.

[Aloxamento](#)

Albergue Xuvenil As Sinas
Praia das Sinas, 36620
Vilanova de Arousa (Pontevedra)

[Teléfono](#)

986 554 081

[Como chegar:](#)



Programa 4: Campas 360 Oficios tradicionais

Este novo programa ten por finalidade fomentar na mocidade o coñecemento do noso ecosistema cultural e etnográfico en contornas rurais, mesturando a promoción dos oficios tradicionais con actividades de tipo lúdico deportivo.

Realizarase en 3 instalacións da provincia de Pontevedra, coa seguinte programación e cronograma:

4.1 Granxaventura (Granxa Escola El Kiriko)

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Obradoiro de pan de trigo ou xabóns de romeiro: actividade na que as persoas participantes adquiriran os coñecementos necesarios para a elaboración de pan ou xabón de romeiro, utilizando métodos tradicionais.

Contacto cos animais da granxa e dinámicas de pastoreo: as persoas participantes aprenderán os coidados básicos dos animais da granxa e as técnicas ancestrais de pastoreo.

Traballos na horta ecolóxica ou invernadoiro e composteiro: nestas actividades a mocidade coñecerá os apeiros de labranza, as técnicas de horticultura e os diferentes aproveitamentos dos produtos na horta.

ACTIVIDADES DE LECER

Iniciación á hípica.

Tiro con arco.

Caíac.

VELADAS

Xogo de Gran Grupo.

Festa.

Nota: para participar nesta actividade é requisito indispensable saber nadar.

QUENDAS

Quenda para mozos/as
de 12 a 14 anos

Do 17 ao 19 de abril / 20 Prazas

Horario: entrada ás 19:00 h do venres e saída ás 16:00 h do domingo.

Aloxamento

Granxa Escola El Kiriko
Soutosico, nº 20. 36847
Fornelos de Montes
(Pontevedra)

Teléfono

986 76 86 00

Como chegar:



Programa 4: Campas 360 Oficios tradicionais

4.2 Oficios tradicionais (Granxa Escola Fervenzaventura)

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Traballo cos animais da granxa: as persoas participantes coñecerán os animais da granxa, o seu ciclo vital e os seus coidados, a través de actividades como a alimentación, a limpeza, o cepillado e xogos temáticos.

Seguindo as pegadas dos animais do bosque: a través do estudo e interpretación dos rastros, pegadas e indicios dos animais do bosque, a mocidade coñecerá os seus hábitos e modos de vida.

Obradoiro de coiro: as persoas participantes empregarán o coiro para facer unha pequena artesanía en pel, que ao final poderán levarse. Descubrirán o uso dos burís, sacabocados, cuños, selos e gravados.

Obradoiro de pan recheo: a mocidade elaborará o pan de maneira tradicional con chourizo que será feito en forno de leña, descubriendo os distintos tipos de cereais e como foi evolucionando a panificación.

ACTIVIDADES DE LECER

Escalada en rocódromo.

Tiro con arco.

Tirolina.

Orientación con GPS.

VELADAS

Xincana en Fervenza Aventura.

Velada musical.

QUENDAS

**Quenda para mozos/as
de 15 a 17 anos**

Do 17 ao 19 de abril / 20 Prazas

Horario: entrada ás 19:00 h do venres e saída ás 16:00 h do domingo.

Aloxamento

**Granxa Escola Fervenzaventura
Reboreda-Abades 6, 36589
Silleda (Pontevedra)**

Teléfono

986 554 081

Como chegar:



Programa 4: Campas 360 Oficios tradicionais

4.3 Oficios esquecidos (Granxa Escola Corazón de Carballo)

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Pastoreo tradicional: actividade que pretende achegar ás persoas participantes a tradición dos labores que requiren os animais de granxa dende unha perspectiva dinámica e divertida.

Horta ecolóxica: proposta didáctica que trata de achegar á mocidade o coñecemento dos diferentes procesos da horta.

Compostaxe e vermecompostaxe: actividade didáctica sobre os diferentes procesos de compostaxe, na que a mocidade participará de forma activa na elaboración de cada un deles e aprenderá a importancia da xestión de residuos.

O muíño como forma de vida: esta actividade pretende achegar á mocidade esta tradición tan antiga, mediante o coñecemento dos diferentes procedementos e aparellos que se empregaban antigamente para este labor.

Taller de queixería: neste taller móstrase e apréndese de forma activa o proceso de elaboración do queixo. Coñécense os diferentes tipos de queixos, os procesos de elaboración, os callos naturais e artificiais que se poden empregar e os sistemas de prensado e curación, entre outros.

ACTIVIDADES DE LECER

Musicarte: experimentaranse diferentes culturas musicais, mediante xogos e dinámicas adaptadas.

Creamos o noso propio instrumento musical natural: asubío de bugallo.

Obradoiro de pinturas naturais.

Gran xogo de rol: xogo de fomento do enxeño, estratexia, axilidade e compañeirismo, que á vez busca un pouco de certa concorrencia amistosa e saudable para sacar o mellor de cada un.

VELADAS

Oficios esquecidos das mulleres artesás: xogo de probas de intelixencia a partir de pistas sobre oficios de mulleres artesás.

Posta en escena: creación dunha historia a partir de obxectos relacionados cos oficios tradicionais.

QUENDAS

**Quenda para mozos/as
de 12 a 14 anos**

Do 24 ao 26 de abril / 20 Prazas

Horario: entrada ás 19:00 h do venres e saída ás 16:00 h do domingo.

Aloxamento

**Granxa Escola Corazón de Carballo
Barrio Vilar 45, 36740
Tomiño (Pontevedra)**

Teléfono

986 62 33 98

Como chegar:



**XUNTA
DE GALICIA**