



PLIEGO DE PRESCRIPCIONES TÉCNICAS PARA LA CONTRATACION DEL SERVICIO PARA LA EJECUCIÓN DE LA “CAMPAÑA DE VERANO 2023 DE LA DIRECCIÓN GENERAL DE JUVENTUD DE LA COMUNIDAD DE MADRID”.

1 OBJETO DEL CONTRATO

El objeto del contrato consiste en el desarrollo, organización y gestión de las actividades juveniles (campamentos y campos de voluntariado) ofrecidas en el marco de la campaña de verano, promovidas por la Dirección General de Juventud, dirigidas a jóvenes de entre 12 y 30 años, durante los meses de junio, julio y agosto de 2023.

2 LUGAR, FECHAS DE REALIZACIÓN DE LOS CAMPAMENTOS Y CAMPOS DE VOLUNTARIADO Y NÚMERO DE PARTICIPANTES.

Las actividades juveniles ofrecidas en el marco de la campaña de verano 2023 de la Dirección General de Juventud se desarrollarán en instalaciones propias de la Comunidad de Madrid (Red de Albergues Juveniles de la Comunidad de Madrid), en las siguientes fechas:

	ACTIVIDAD	FECHAS	ALBERGUE JUVENIL	Nº PARTICIPANTES
LOTE 1	CAMPAMENTO CINE Y AVENTURA I	26 JUNIO-6 JULIO	EL ESCORIAL	60
	CAMPAMENTO TEATRO Y AVENTURA	7 JULIO-17 JULIO	EL ESCORIAL	60
	CAMPAMENTO FOTOGRAFÍA Y NATURALEZA	18 JULIO-28 JULIO	EL ESCORIAL	60
	CAMPAMENTO CINE Y AVENTURA II	31 JULIO-10 AGOSTO	EL ESCORIAL	60
LOTE 2	CAMPAMENTO NÁUTICA I	30 JUNIO-10 JULIO	LOS BATANES	50
	CAMPAMENTO NÁUTICA II	11 JULIO-21 JULIO	LOS BATANES	60
	CAMPAMENTO NÁUTICA III	22 JULIO- 31 JULIO	LOS BATANES	60
	CAMPAMENTO NÁUTICA IV	1 AGOSTO-11 AGOSTO	LOS BATANES	75
LOTE 3	CAMPAMENTO MULTIAVENTURA I	26 JUNIO-6 JULIO	LAS DEHESAS	50
	CAMPAMENTO MULTIAVENTURA II	26 JUNIO-6 JULIO	LOS BATANES	45
	CAMPAMENTO MULTIAVENTURA III	18 JULIO-28 JULIO	VILLA CASTORA	60
	CAMPAMENTO MULTIAVENTURA IV	31 JULIO-10 AGOSTO	VILLA CASTORA	60
	CAMPAMENTO MULTIAVENTURA V	3 AGOSTO- 13 AGOSTO	LAS DEHESAS	50
LOTE 4	CAMPAMENTO OCIO TECNOLÓGICO Y AVENTURA	7 JULIO-17 JULIO	LAS DEHESAS	30
	CAMPAMENTO JÓVENES CIENTÍFICOS Y AVENTURA	18 JULIO-28 JULIO	LAS DEHESAS	30
LOTE 5	CAMPAMENTO DANZA URBANA I	26 JUNIO-6 JULIO	VILLA CASTORA	60
	CAMPAMENTO DANZA URBANA II	7 JULIO-17 JULIO	VILLA CASTORA	60
LOTE 6	CAMPO DE VOLUNTARIADO “CAMINO DE PAPEL I”	6 JULIO- 20 JULIO	LOS BATANES	25
	CAMPO DE VOLUNTARIADO “CAMINO DE PAPEL II”	20 JULIO- 3 AGOSTO	LOS BATANES	25
	CAMPO DE VOLUNTARIADO MEDIOAMBIENTAL I	6 JULIO- 20 JULIO	LAS DEHESAS	25
	CAMPO DE VOLUNTARIADO MEDIOAMBIENTAL II	20 JULIO- 3 AGOSTO	LAS DEHESAS	25
TOTAL				1.030



3 LOTES DEL CONTRATO, OBJETIVOS GENERALES Y METODOLOGÍA

Los servicios a prestar se distribuyen en los siguientes lotes y perseguirán los siguientes objetivos generales:

LOTE 1	CAMPAMENTOS DE CINE, TEATRO Y FOTOGRAFÍA
LOTE 2	CAMPAMENTOS DE NÁUTICA
LOTE 3	CAMPAMENTOS DE MULTIAVENTURA
LOTE 4	CAMPAMENTOS DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA
LOTE 5	CAMPAMENTOS DE DANZA URBANA
LOTE 6	CAMPOS DE VOLUNTARIADO

- Objetivos generales:

1. Ofrecer a los jóvenes diferentes experiencias y alternativas lúdicas para el tiempo libre, divertidas, interesantes y apropiadas según la edad, a través de diversas actividades de multiaventura, científicas, tecnológicas, artísticas, deportivas y culturales.
2. Posibilitar espacios de encuentro a grupos de jóvenes para que apoyen proyectos de interés comunitario mediante su trabajo voluntario.
3. Proporcionar a los jóvenes la posibilidad de conocer y relacionarse con otros jóvenes de diferentes ámbitos, tanto de su comunidad autónoma como de otras comunidades, y en el caso de los campos de voluntariado, de otros países.
4. Apoyar el desarrollo y formación de la personalidad de los participantes en un marco que favorezca el desarrollo de habilidades personales, así como la transmisión de valores como la tolerancia, convivencia, el compañerismo, entre otros, favoreciendo las relaciones interpersonales y un clima de respeto mutuo.
5. Potenciar el contacto con la naturaleza, interactuando correcta y activamente en ella.
6. Sensibilizar a los jóvenes en los Objetivos de Desarrollo Sostenible a través de las actividades que desarrollen la creatividad, curiosidad y pensamiento crítico.
7. Fomentar las relaciones de igualdad de género y las actitudes inclusivas en todas las actividades que realicen los jóvenes participantes.

- Metodología:

La metodología empleada en el desarrollo de los campamentos será la educación no formal y se ajustará a las siguientes características:

1. Activa, en cuanto que los jóvenes serán los protagonistas de las actividades.
2. Participativa, se fomentará la participación de los jóvenes a lo largo de todo el desarrollo del proyecto.
3. Dinámica, se motivará continuamente a los participantes para que se expresen, y tengan iniciativa.
4. Integradora, se trabajará en grupos que faciliten la interacción, la comunicación y la socialización de todos los participantes, respetando las individualidades.



5. Se fomentará el trabajo en equipo en un clima de cooperación, estimulando la curiosidad y la creatividad y provocando el diálogo y la interacción.
6. No - sexista, fomentando la participación por igual de chicos y chicas y desde el ejemplo en el equipo educativo.
7. Flexible, porque se adaptará a las necesidades del grupo.
8. Lúdica, porque parte de las actividades tendrán un trasfondo lúdico como medio para la consecución de los objetivos.
9. Tolerante, porque se respetarán las decisiones tomadas por consenso general.

4 DESCRIPCIÓN DE LOS LOTES

Los licitadores podrán presentarse a un máximo de dos lotes.

Los campamentos podrán estar integrados por jóvenes procedentes de la Comunidad de Madrid y/o del resto de Comunidades Autónomas.

Los campos de voluntariado nacionales estarán integrados por jóvenes procedentes de la Comunidad de Madrid y/o del resto de Comunidades Autónomas. Los campos de voluntariado internacionales estarán integrados por participantes nacionales y del extranjero, siendo los idiomas empleados el español y el inglés.

a) LOTE 1: CINE, TEATRO Y FOTOGRAFÍA.

Los campamentos de este lote se desarrollarán en el **ALBERGUE JUVENIL DE EL ESCORIAL** sito en la calle de la Residencia, 14, 28200 San Lorenzo de El Escorial, de acuerdo con el siguiente detalle:

LOTE 1: CINE, TEATRO Y FOTOGRAFÍA				
TEMÁTICA	ALBERGUE	FECHAS	Nº PARTICIPANTES	AÑOS NACIMIENTO PARTICIPANTES
CINE Y AVENTURA I	EL ESCORIAL	26 JUNIO-6 JULIO	60	2005, 2006, 2007, 2008, 2009
TEATRO Y AVENTURA	EL ESCORIAL	7 JULIO-17 JULIO	60	2010, 2011
FOTOGRAFÍA Y NATURALEZA	EL ESCORIAL	18 JULIO-28 JULIO	60	2005, 2006, 2007, 2008, 2009
CINE Y AVENTURA II	EL ESCORIAL	31 JULIO-10 AGOSTO	60	2010, 2011

- **Objetivos específicos del lote 1:**

1. Estimular la creatividad, el potencial artístico y la imaginación de los jóvenes participantes.
2. Facilitar la socialización de los participantes, a través de espacios de interacción positiva.
3. Acercar a los jóvenes participantes a los conceptos básicos, herramientas y lenguaje específico del cine, teatro y la fotografía.
4. Dotar de recursos a los jóvenes, utilizando las herramientas que ofrece el cine, el teatro y la fotografía para gestionar la frustración, la ansiedad y los conflictos.
5. Acercar a los jóvenes a alternativas de ocio activo y saludable en contacto con la naturaleza.

1) CINE Y AVENTURA I y II



✓ DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DEL CAMPAMENTO

Consiste en la realización de un taller de cine sencillo y ameno que finalizará con la grabación de un cortometraje. Para ello se programarán 18 horas de talleres específicos relacionados con el séptimo arte. Como complemento a la actividad de cine, se organizarán 8 horas de actividades de multiaventura en la naturaleza, en espacios adecuados para ello dentro de la sierra de Guadarrama. Además, se llevarán a cabo otras actividades recreativas, de ocio y tiempo libre.

Los talleres específicos de cine versarán sobre lenguaje audiovisual, escritura de un guion, el uso de la cámara, la creación de personajes, el proceso de producción, la interpretación, la caracterización de los personajes, el rodaje y la edición y montaje. Se realizarán actividades lúdicas para conocer la historia del cine y los diferentes géneros de esta disciplina.

Las 8 horas de actividades complementarias de multiaventura se desarrollarán en 2 días distintos y abarcarán actividades de los siguientes tipos:

TIPO A. Senderismo y trekking, orientación en el medio natural y juegos de supervivencia, tiro con arco u otras de similares características que no requieran una alta especialización del personal y del material empleado. Estas actividades podrán ser organizadas por el equipo de monitores y coordinador del campamento.

TIPO B. Descenso de barrancos, bautismo de escalada y rappel, espeleología, actividades ecuestres, actividades acuáticas como son piragua, paddel surf, canoas, etc. Estas actividades se llevarán a cabo por personal especializado en la materia.

De las 8 horas destinadas a actividades de multiaventura, al menos 4 horas deberán dedicarse a actividades incluidas en el grupo B.

En el caso de que las actividades de multiaventura no puedan llevarse a cabo por todos los participantes simultáneamente, se combinarán con otra actividad, de manera que todos los participantes estén realizando una u otra actividad durante toda la jornada, habiendo participado en ambas al final de la mañana.

Las actividades se llevarán a cabo conforme al cronograma que se adjunta como **anexo I** al presente pliego.

✓ MEDIOS PERSONALES

El equipo técnico encargado del campamento estará compuesto, al menos por las siguientes personas, todas ellas mayores de 21 años:

- 1 coordinador/a de tiempo libre con Diploma de coordinador/a de tiempo libre expedido por la Dirección General de Juventud de la Comunidad de Madrid u órganos equivalentes de las CCAA, o título equivalente, con experiencia de, al menos, dos años como coordinador.
- 6 monitores de tiempo libre con Diploma de monitor/a de tiempo libre expedido por la Dirección General de Juventud de la Comunidad de Madrid u órganos equivalentes de las CCAA, o título equivalente con experiencia de al menos dos años en campamentos.



- Para la impartición de las 18 horas de talleres específicos de cine: 4 técnicos especialistas y expertos en técnicas audiovisuales, con cualquier titulación relacionada con la cinematografía o artes audiovisuales, comunicación audiovisual, imagen y sonido, o con experiencia acreditada de dos años en el sector audiovisual o en el desarrollo de campamentos, formación, o talleres de cine.
- Para el desarrollo de las 4 horas de actividades de multiaventura especializadas: 4 técnicos especialistas en la actividad que se vaya a realizar.

✓ MEDIOS MATERIALES ESPECÍFICOS

La entidad adjudicataria pondrá a disposición del campamento todos los medios materiales necesarios para un adecuado desarrollo del mismo, incluyendo en todo caso y como mínimo: equipo de grabación completo que incluya cámara y objetivo, equipo de audio con micrófono, grabadora, audífonos, tres distintos soportes (trípode, steadycam, grips, carro travelling, grúa); equipo de iluminación (paneles, trípodes, filtros); Chroma Key, equipo de edición, ordenador (disco duro de 500Gb o mayor capacidad), Ipad o tableta similar y materiales específicos para el rodaje y caracterización que se conocerán al inicio del campamento (vestuario, atrezzo, maquillaje etc...).

Además, la entidad adjudicataria pondrá a disposición del campamento todos los medios materiales necesarios para un adecuado desarrollo de las actividades de multiaventura. Será necesario que exista material y equipamiento suficiente por cada dos participantes.

La entidad adjudicataria aportará todos los accesorios de seguridad necesarios para el correcto desarrollo de las actividades (chalecos salvavidas, arneses de seguridad, cascos, etc.).

2) TEATRO Y AVENTURA

✓ DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DEL CAMPAMENTO

Los participantes se iniciarán al teatro y se utilizará esta técnica como medio para desarrollar la creatividad e imaginación, descubrir cualidades propias, favorecer la confianza y vencer la timidez. Los talleres específicos de teatro tendrán una duración total de 18 horas y versarán sobre el montaje de una obra de teatro, a partir de las propuestas de los participantes. Para ello se realizarán talleres rotativos en los que se trabajará la música, la expresión corporal y el teatro. En los talleres se trabajará teatro textual con la creación de obras cortas a partir de pautas e improvisaciones, teatro físico y gestual, teatro sensorial y la iniciación al clown.

Como complemento a la actividad de teatro, se organizarán 8 horas de actividades de multiaventura en la naturaleza, en espacios adecuados para ello dentro de la sierra de Guadarrama. Además, se llevarán a cabo otras actividades recreativas, de ocio y tiempo libre.

Las 8 horas de actividades complementarias de multiaventura se desarrollarán en 2 días distintos y abarcarán actividades de los siguientes tipos:

TIPO A. Senderismo y trekking, orientación en el medio natural y juegos de supervivencia, tiro con arco u otras de similares características que no requieran personal o material altamente



especializado. Estas actividades podrán ser organizadas por el equipo de monitores y coordinador del campamento.

TIPO B. Descenso de barrancos, bautismo de escalada y rappel, espeleología, actividades ecuestres, actividades acuáticas como son piragua, paddel surf, canoas, etc. Estas actividades se llevarán a cabo por personal especializado en la materia.

De las 8 horas destinadas a actividades de multiaventura, al menos 4 horas deberán dedicarse a actividades incluidas en el grupo B.

En el caso de que las actividades de multiaventura no puedan llevarse a cabo por todos los participantes simultáneamente, se combinarán con otra actividad, de manera que todos los participantes estén realizando una u otra actividad durante toda la jornada, habiendo participado en ambas al final de la mañana.

Las actividades se llevarán a cabo conforme al cronograma que se adjunta como **anexo I** al presente pliego.

✓ **MEDIOS PERSONALES**

El equipo técnico encargado del campamento estará compuesto, al menos por las siguientes personas, todas ellas mayores de 21 años:

- 1 coordinador/a de tiempo libre con Diploma de coordinador/a de tiempo libre expedido por la Dirección General de Juventud de la Comunidad de Madrid u órganos equivalentes de las CCAA, o título equivalente, con experiencia de al menos dos años como coordinador.
- 6 monitores de tiempo libre con Diploma de monitor/a de tiempo libre expedido por la Dirección General de Juventud de la Comunidad de Madrid u órganos equivalentes de las CCAA, o título equivalente. por cada 10 participantes, con experiencia de al menos dos años en campamentos.
- Para la impartición de las 18 horas de los talleres de teatro: 4 técnicos especialistas y expertos en artes escénicas, con cualquier titulación relacionada con las artes escénicas, el arte dramático o el teatro, o experiencia acreditada de dos años en la impartición de formación, cursos, o talleres de teatro.
- Para el desarrollo de las 4 horas de actividades de multiaventura especializadas: 4 técnicos especialistas en la actividad que se vaya a realizar.

✓ **MEDIOS MATERIALES ESPECÍFICOS**

La entidad adjudicataria pondrá a disposición del campamento todos los medios materiales necesarios para un adecuado desarrollo del campamento, incluyendo en todo caso y como mínimo: equipo de iluminación, equipo de sonido y de música, equipo de grabación audiovisual, escenografía, decorados, atrezzo-vestuario, maquillaje.

Además, para las actividades de multiaventura, la entidad adjudicataria pondrá a disposición del campamento todos los medios materiales necesarios para un adecuado desarrollo de estas



actividades. Será necesario que exista material y equipamiento suficiente por cada dos participantes.

La entidad adjudicataria aportará todos los accesorios de seguridad necesarios para el correcto desarrollo de las actividades (chalecos salvavidas, arneses de seguridad, cascos, etc.).

3) FOTOGRAFÍA Y NATURALEZA

✓ DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DEL CAMPAMENTO

En este campamento se iniciará a los jóvenes en el mundo de la fotografía. De forma lúdica, se combinarán 18 horas de talleres teóricos y prácticos para que los jóvenes conozcan los conceptos básicos para iniciarse en el mundo de la fotografía. El contenido de los talleres permitirá a los jóvenes aprender las nociones básicas de fotografía: funcionamiento de la cámara, profundidad de campo, enfoque, medición de la luz, encontrar el mejor ángulo, las reglas de captura, etc. También habrá un apartado dedicado a la edición fotográfica para que se inicien en la edición digital de la fotografía, a través de los programas informáticos de edición de imágenes.

Se trata de aprender a utilizar la fotografía como medio de expresión y conocimiento, aprovechando los espacios interiores como exteriores, para practicar el retrato, el paisaje, el reportaje y la fotografía urbana/rural. Cada participante se llevará al finalizar el campamento un marco con una fotografía seleccionada.

Como complemento a la actividad de fotografía, se organizarán 8 horas de actividades de multiaventura en la naturaleza, en espacios adecuados para ello dentro de la sierra de Guadarrama. Además, se llevarán a cabo otras actividades recreativas, de ocio y tiempo libre.

Las 8 horas de actividades complementarias de multiaventura se desarrollarán en 2 días distintos y abarcarán actividades de los siguientes tipos:

TIPO A. Senderismo y trekking, orientación en el medio natural y juegos de supervivencia, tiro con arco y otras de similares características que no requiera personal o material altamente especializado. Estas actividades podrán ser organizadas por el equipo de monitores y coordinador del campamento.

TIPO B. Descenso de barrancos, bautismo de escalada y rappel, espeleología, actividades ecuestres, actividades acuáticas como son piragua, paddel surf, canoas, etc. Estas actividades se llevarán a cabo por personal especializado en la materia.

De las 8 horas destinadas a actividades de multiaventura, al menos 4 horas deberán dedicarse a actividades incluidas en el grupo B.

En el caso de que las actividades de multiaventura no puedan llevarse a cabo por todos los participantes simultáneamente, se combinarán con otra actividad, de manera que todos los participantes estén realizando una u otra actividad durante toda la jornada, habiendo participado en ambas al final de la mañana.

Las actividades se llevarán a cabo conforme al cronograma que se adjunta como **anexo I** al presente pliego.



✓ **MEDIOS PERSONALES**

El equipo técnico encargado del campamento estará compuesto, al menos por las siguientes personas, todas ellas mayores de 21 años:

- 1 coordinador/a de tiempo libre con Diploma de coordinador/a de tiempo libre expedido por la Dirección General de Juventud de la Comunidad de Madrid u órganos equivalentes de las CCAA, o título equivalente, con experiencia de al menos dos años como coordinador.
- 6 monitores de tiempo libre con Diploma de monitor/a de tiempo libre expedido por la Dirección General de Juventud de la Comunidad de Madrid u órganos equivalentes de las CCAA, con experiencia de al menos dos años en campamentos.
- Para la impartición de los talleres de fotografía: 4 técnicos especialistas y expertos en fotografía con cualquier titulación en materia de fotografía, comunicación audiovisual, diseño gráfico, tratamiento y edición de imagen, o con experiencia acreditada de dos años en el sector de la fotografía o en la impartición de cursos o talleres sobre esta materia.
- Para el desarrollo de las 4 horas de actividades de multiaventura especializadas: 4 técnicos especialistas en la actividad que se vaya a realizar.

✓ **MEDIOS MATERIALES ESPECÍFICOS**

La entidad adjudicataria pondrá a disposición del campamento todos los medios materiales necesarios para un adecuado desarrollo del campamento, incluyendo en todo caso y como mínimo: cámara de fotos (1 por cada 2 participantes), equipos informáticos con los softwares necesarios para edición y retoque de fotografías, impresora de fotografía en color para tamaño 13x18 o superior, proyector y pantalla, materiales varios para montaje de exposición, collages, cd para grabar colección de fotografías, papel especial fotografía, un marco tamaño 13x18 o superior para cada participante.

Además, para las actividades de multiaventura, la entidad adjudicataria pondrá a disposición del campamento todos los medios materiales necesarios para un adecuado desarrollo de estas actividades. Será necesario que exista material y equipamiento suficiente por cada dos participantes.

La entidad adjudicataria aportará todos los accesorios de seguridad necesarios para el correcto desarrollo de las actividades (chalecos salvavidas, arneses de seguridad, cascos, etc.).

b) LOTE 2: CAMPAMENTOS DE NÁUTICA

Los campamentos de este lote se desarrollarán en el **ALBERGUE JUVENIL LOS BATANES** sito en Camino de los Batanes, 1, 28741 Rascafría, Madrid, de acuerdo con el siguiente detalle:

CAMPAMENTOS DEL LOTE 2				
TEMÁTICA	ALBERGUE	FECHAS	Nº PARTICIPANTES	AÑOS NACIMIENTO PARTICIPANTES
CAMPAMENTO NÁUTICA I	LOS BATANES	30 JUNIO-10 JULIO	50	2010, 2011



CAMPAMENTO NÁUTICA II	LOS BATANES	11 JULIO-21 JULIO	60	2005, 2006, 2007, 2008, 2009
CAMPAMENTO NÁUTICA III	LOS BATANES	22 JULIO- 31 JULIO	60	2005, 2006, 2007, 2008, 2009
CAMPAMENTO NÁUTICA IV	LOS BATANES	1 AGOSTO-11 AGOSTO	75	2010, 2011

• **Objetivos específicos del lote 2:**

1. Ofrecer alternativas de ocio activo y saludable en contacto con la naturaleza mediante actividades deportivas, utilizando herramientas lúdicas y recreativas, adaptadas a la edad y al nivel de los participantes, llevadas a cabo de una forma segura, y planteadas desde un punto de vista educativo e integrador.
2. Promocionar las actividades acuáticas y otras actividades en la naturaleza de carácter deportivo, lúdico y/o recreativo.
3. Dar a conocer diferentes modalidades de actividades que se pueden realizar en el medio acuático aprendiendo las técnicas básicas para la iniciación en estos deportes.
4. Sensibilizar y contribuir a la conservación y mejora del medioambiente fomentando el respeto hacia cualquier forma de vida.
5. Desarrollar una conciencia de respeto y protección del medio a través del aprovechamiento del entorno como alternativa de ocio de nuestro tiempo libre, dando a conocer mediante actividades ecológicas y ambientales los recursos, necesidades y peligros que afectan al medio ambiente.
6. Descubrir la fauna y flora de la Sierra de Guadarrama, a través de experiencias positivas de contacto con el entorno natural más inmediato empleando los recursos disponibles.

✓ **DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DEL CAMPAMENTO**

En este campamento se realizarán 21 horas de actividades náuticas y de aventura en la naturaleza, con un claro componente lúdico y educativo, acompañados por un equipo de monitores y especialistas para las actividades físicas. Estas actividades náuticas se repartirán, al menos, a lo largo de 6 días de los 11 que componen el campamento. De estas 21 horas, al menos 17,5 horas (5 jornadas) se dedicarán exclusivamente a actividades náuticas pudiendo dedicarse la 6ª jornada a una actividad de multiaventura que se realizará por el equipo de monitores y coordinador del campamento en el entorno del albergue.

Las actividades estarán enfocadas a que los participantes desarrollen habilidades y destrezas como el trabajo en equipo, la colaboración, el respeto y la tolerancia.

Se realizarán actividades náuticas tales como piragüismo, canoas, paddle surf, kayak polo, y otras de multiaventura fuera del mundo acuático como son el trekking, tirolina, supervivencia, actividades de orientación, etc.

Las actividades náuticas se llevarán a cabo en el embalse de La Pinilla.

Además, se llevarán a cabo otras actividades recreativas, de ocio y tiempo libre.

Las actividades se llevarán a cabo conforme al cronograma que se adjunta como **anexo II** al presente pliego.

✓ **MEDIOS PERSONALES**



El equipo técnico encargado del campamento estará compuesto, al menos por las siguientes personas, todas ellas mayores de 21 años:

- 1 coordinador/a de tiempo libre con Diploma de coordinador/a de tiempo libre expedido por la Dirección General de Juventud de la Comunidad de Madrid u órganos equivalentes de las CCAA, o título equivalente, con experiencia de al menos dos años como coordinador.
- En el campamento de náutica I: 5 monitores de tiempo libre con Diploma de monitor/a de tiempo libre expedido por la Dirección General de Juventud de la Comunidad de Madrid u órganos equivalentes de las CCAA, o título equivalente, con experiencia de al menos dos años en campamentos.
En los campamentos de náutica II y III: 6 monitores de tiempo libre que reúnan los requisitos señalados en el apartado anterior.
En el campamento de náutica IV: 8 monitores de tiempo libre que reúnan los requisitos señalados en el apartado anterior.
- Para el desarrollo de las actividades de náutica y aventura:
En el campamento de náutica I: 4 técnicos especialistas y expertos en actividades náuticas y de aventura, con experiencia acreditada de dos años en el desarrollo de actividades de náutica o multiaventura para menores o adultos.
En el campamento de náutica II y III: 5 técnicos especialistas y expertos en actividades náuticas y de aventura, con experiencia acreditada de dos años en el desarrollo de actividades de náutica o multiaventura para menores o adultos.
En el campamento de náutica IV: 6 técnicos especialistas y expertos en actividades náuticas y de aventura, con experiencia acreditada de dos años en el desarrollo de actividades de náutica o multiaventura para menores o adultos.

✓ MEDIOS MATERIALES ESPECÍFICOS

La entidad adjudicataria pondrá a disposición del campamento todos los medios materiales necesarios para un adecuado desarrollo del campamento, incluyendo en todo caso y como mínimo: Piraguas, Kayak-polos, canoas, paddle surf, palas, de manera que haya uno por cada dos participantes en el momento de realizar la actividad, vehículos de apoyo para el desplazamiento de los materiales y las embarcaciones.

Además, para las actividades de multiaventura, la entidad adjudicataria pondrá a disposición del campamento todos los medios materiales necesarios para un adecuado desarrollo de estas actividades. Será necesario que exista material y equipamiento suficiente por cada dos participantes.

La entidad adjudicataria aportará todos los accesorios de seguridad necesarios para el correcto desarrollo de las actividades (chalecos salvavidas, arneses de seguridad, cascos, etc.).

c) LOTE 3: CAMPAMENTOS DE MULTIAGENTURA.

Los campamentos de este lote se desarrollarán en los siguientes albergues de acuerdo con el siguiente detalle:



- **ALBERGUE JUVENIL LOS BATANES** sito en Camino de los Batanes, 1, 28741 Rascafría,
- **ALBERGUE JUVENIL VILLA CASTORA** sito en Ctra. de las Dehesas, 29, 28470 Cercedilla,
- **ALBERGUE JUVENIL LAS DEHESAS**, sito en Ctra. de las Dehesas, 94, 28470 Cercedilla.

CAMPAMENTOS DEL LOTE 3				
TEMÁTICA	ALBERGUE	FECHAS	Nº PARTICIPANTES	AÑOS NACIMIENTO PARTICIPANTES
CAMPAMENTO MULTIAVENTURA I	LAS DEHESAS	26 JUNIO-6 JULIO	50	2005, 2006, 2007, 2008, 2009
CAMPAMENTO MULTIAVENTURA II	LOS BATANES	26 JUNIO-6 JULIO	45	2010, 2011
CAMPAMENTO MULTIAVENTURA III	VILLA CASTORA	18 JULIO-28 JULIO	60	2005, 2006, 2007, 2008, 2009
CAMPAMENTO MULTIAVENTURA IV	VILLA CASTORA	31 JULIO-10 AGOSTO	60	2010, 2011
CAMPAMENTO MULTIAVENTURA V	LAS DEHESAS	3 AGOSTO- 13 AGOSTO	50	2005, 2006, 2007, 2008, 2009

- **Objetivos específicos del lote 3:**

1. Ofrecer alternativas de ocio activo y saludable en contacto con la naturaleza mediante actividades deportivas, utilizando herramientas lúdicas y recreativas, adaptadas a la edad y al nivel de los participantes, llevadas a cabo de una forma segura, y planteadas desde un punto de vista educativo e integrador.
2. Promocionar el deporte de montaña, las actividades de multiaventura y otras actividades en la naturaleza de carácter deportivo, lúdico y/o recreativo.
3. Desarrollar habilidades y destrezas en los participantes como el trabajo en equipo, la colaboración, el respeto y la tolerancia, a partir de la realización de actividades de multiaventura diferentes a las que suelen practicar habitualmente.
4. Desarrollar una conciencia de respeto y protección del medio a través del aprovechamiento del entorno como alternativa de ocio de nuestro tiempo libre, dando a conocer mediante actividades ecológicas y ambientales los recursos, necesidades y peligros que afectan al medio ambiente.
5. Descubrir la fauna y flora de la Sierra de Guadarrama, a través de experiencias positivas de contacto con el entorno natural más inmediato empleando los recursos disponibles.

- ✓ **DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DEL CAMPAMENTO**

Esta actividad, que se realiza en plena Sierra de Guadarrama, ofrecerá a los participantes la posibilidad de disfrutar de un ocio activo y saludable en contacto con la naturaleza mediante actividades deportivas, utilizando herramientas lúdicas y recreativas, adaptadas a la edad y al nivel de los jóvenes, llevadas a cabo de forma segura y planteadas desde un punto de vista educativo e integrador.

Se realizarán 21 horas de talleres para iniciarse en la orientación y supervivencia como son técnicas de supervivencia y búsqueda de vivac, actividades de multiaventura como son parque de cuerdas, juegos acuáticos, identificación de trochas, trampas y tiro con arco etc., así como deportes que sólo

se pueden hacer en contextos de naturaleza como son senderismo y trekking, descenso de barrancos, bautismo de escalada y rappel, piragua, taller de estrellas, etc.

Las 21 horas se distribuirán en 6 jornadas, de las cuales:

- Al menos dos de las jornadas estarán dedicadas a una actividad acuática (piragüismo, paddle surf, etc.)
- Al menos otras dos de las jornadas se dedicarán a alguna de las siguientes actividades:
 - o Bautismo de escalada y rappel
 - o Descenso de barrancos
 - o Espeleología
 - o Actividad ecuestre
- Las dos jornadas restantes se dedicarán a la realización de otras actividades de multiaventura de las mencionadas anteriormente, que podrán llevarse a cabo por el equipo de monitores y coordinador del campamento y realizarse en el entorno del albergue.

Además, se llevarán a cabo otras actividades recreativas, de ocio y tiempo libre.

Las actividades se llevarán a cabo conforme al cronograma que se adjunta como **anexo III** al presente pliego.

✓ MEDIOS PERSONALES

El equipo técnico encargado del campamento estará compuesto, al menos por las siguientes personas, todas ellas mayores de 21 años:

- 1 coordinador/a de tiempo libre con Diploma de coordinador/a de tiempo libre expedido por la Dirección General de Juventud de la Comunidad de Madrid u órganos equivalentes de las CCAA, o título equivalente, con experiencia de al menos dos años como coordinador.
- En los campamentos de multiaventura I, II y V: 5 monitores de tiempo libre con Diploma de monitor/a de tiempo libre expedido por la Dirección General de Juventud de la Comunidad de Madrid u órganos equivalentes de las CCAA, o título equivalente, con experiencia de al menos dos años en campamentos.
En los campamentos de multiaventura III y IV: 6 monitores de tiempo libre que reúnan los requisitos señalados en el apartado anterior.
- Para el desarrollo de las 14 horas de actividades de náutica y multiaventura especializadas:
En el campamento de multiaventura I, II y V: 4 técnicos especialistas y expertos en actividades náuticas y de aventura, con experiencia acreditada de dos años en el desarrollo de actividades de náutica o multiaventura para menores o adultos.
En el campamento de multiaventura III y IV: 5 técnicos especialistas y expertos en actividades náuticas y de aventura, con experiencia acreditada de dos años en el desarrollo de actividades de náutica o multiaventura para menores o adultos.

✓ MEDIOS MATERIALES ESPECÍFICOS



La entidad adjudicataria pondrá a disposición del campamento todos los medios materiales necesarios para un adecuado desarrollo del campamento, incluyendo en todo caso y como mínimo: vehículos de apoyo para la realización de las actividades y para el desplazamiento de los materiales, cuerdas dinámicas, cuerdas estáticas, mosquetones, protectores para los árboles, poleas, ochos, frenos, cordinos, guantes, maromas, rafias, brújulas, mapas, balizas, espejos, frontales. Además, se aportarán los equipamientos necesarios para el desarrollo de las actividades acuáticas, que podrán ser: piraguas, Kayak-polos, canoas, paddle surf, palas, de manera que haya uno por cada dos participantes en el momento de realizar la actividad.

La entidad adjudicataria aportará todos los accesorios de seguridad necesarios para el correcto desarrollo de las actividades (chalecos salvavidas, arneses de seguridad, cascos, etc.).

d) LOTE 4: CAMPAMENTOS DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA

Los campamentos de este lote se desarrollarán en el **ALBERGUE JUVENIL LAS DEHESAS** sito en la Ctra. de las Dehesas, 94, 28470 Cercedilla, de acuerdo con el siguiente detalle:

CAMPAMENTOS DEL LOTE 4			
TEMÁTICA	FECHAS	Nº PARTICIPANTES	AÑOS NACIMIENTO PARTICIPANTES
CAMPAMENTO OCIO TECNOLÓGICO Y AVENTURA	7 JULIO-17 JULIO	30	2005, 2006, 2007, 2008, 2009
CAMPAMENTO JÓVENES CIENTÍFICOS Y AVENTURA	18 JULIO- 28 JULIO	30	2005, 2006, 2007, 2008, 2009

- **Objetivos específicos del lote 4:**

1. Potenciar las habilidades científicas y tecnológicas de los participantes, disfrutando de una experiencia de aprendizaje enriquecedora y participativa.
2. Acercar la ciencia, la ingeniería y la tecnología a los jóvenes como nuevas experiencias y alternativas de ocio y tiempo libre.
3. Potenciar un uso saludable de las nuevas tecnologías.
4. Analizar y valorar de manera crítica el desarrollo tecnológico y su influencia en el medio ambiente, en la salud y en el bienestar personal y colectivo a lo largo de la historia de la humanidad.
5. Desarrollar pequeños trabajos de investigación en los que se ponga en práctica la aplicación del método científico y la utilización de las TIC.
6. Desarrollar un programa para controlar un sistema automático o un robot y su funcionamiento de forma autónoma.
7. Identificar y actuar sobre las amenazas, riesgos y conductas inapropiadas en internet; suplantación y *phishing*, acoso, abuso, cyberbulling, sexting y otras actuaciones ilegales.
8. Analizar los diferentes niveles de lenguajes de programación.

1) CAMPAMENTO OCIO TECNOLÓGICO.



✓ DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DEL CAMPAMENTO.

Se trata de un campamento tecnológico que combina tecnología, naturaleza y aventuras, en el que los jóvenes se convertirán en expertos desarrolladores de aplicaciones y videojuegos para móviles. Para ello se programarán 17,5 horas de talleres específicos tecnológicos. Como complemento a la actividad tecnológica, se organizarán 7 horas de actividades náuticas o de multiaventura en la naturaleza, en espacios adecuados para ello dentro de la sierra de Guadarrama. Además, se llevarán a cabo otras actividades recreativas, de ocio y tiempo libre.

En las 17,5 horas de talleres específicos tecnológicos los participantes:

- Se iniciarán en la programación (Scratch, entre otros), desarrollo de aplicaciones y videojuegos, impresión 3D.
- Se iniciarán en la electrónica y robótica a través, entre otras, de las siguientes herramientas: Arduino, Makeblock, Lego Wedo, Lego Mindstrom.

Algunos de los contenidos específicos que se tratarán son: internet, las redes sociales, la hiperconexión, la identidad digital, la comunicación, imagen, inteligencia Artificial (IA), software multimedia, aplicaciones para dispositivos móviles, drones, electro-robótica, game computing, hacking ético y ciberseguridad, robótica e impresión 3D.

Además de las previstas anteriormente, los licitadores podrán proponer otras herramientas o actividades relacionadas con el ocio tecnológico en su proyecto técnico.

Las 7 horas de actividades complementarias náuticas o de multiaventura se desarrollarán en 2 días distintos y abarcarán actividades de los siguientes tipos:

TIPO A. Senderismo y trekking, orientación en el medio natural y juegos de supervivencia, tiro con arco y otras de similares características que no requieran personal o material altamente especializado. Estas actividades podrán ser organizadas por el equipo de monitores y coordinador del campamento.

TIPO B. Descenso de barrancos, bautismo de escalada y rappel, espeleología, actividades ecuestres, actividades acuáticas como son piragua, paddel surf, canoas, etc. Estas actividades se llevarán a cabo por personal especializado en la materia.

De las 7 horas destinadas a actividades náuticas o de multiaventura, al menos 3,5 horas deberán dedicarse a actividades incluidas en el grupo B.

Las actividades se llevarán a cabo conforme al cronograma que se adjunta como **anexo IV** al presente pliego.

✓ MEDIOS PERSONALES

El equipo técnico encargado del campamento estará compuesto, al menos por las siguientes personas, todas ellas mayores de 21 años:



- 1 coordinador/a de tiempo libre con Diploma de coordinador/a de tiempo libre expedido por la Dirección General de Juventud de la Comunidad de Madrid u órganos equivalentes de las CCAA, o título equivalente, con experiencia de al menos dos años como coordinador.
- 3 monitores de tiempo libre con Diploma de monitor/a de tiempo libre expedido por la Dirección General de Juventud de la Comunidad de Madrid u órganos equivalentes de las CCAA, o título equivalente, con experiencia de al menos dos años en campamentos.
- Para el desarrollo de las 17,5 horas de talleres específicos: 2 técnicos especialistas y expertos en actividades de ocio tecnológico, con cualquier titulación relacionada con las ciencias o la tecnología o experiencia acreditada de dos años en la impartición de formación, talleres o cursos relacionados con el ocio tecnológico o científico.
- Para el desarrollo de las 3,5 horas de actividades acuáticas o de multiaventura especializada: 2 técnicos especialistas en la actividad que se vaya a realizar.

✓ MEDIOS MATERIALES ESPECÍFICOS

La entidad adjudicataria pondrá a disposición del campamento todos los medios materiales necesarios para un adecuado desarrollo del campamento, incluyendo en todo caso y como mínimo:

- Los kits de robótica, construcción, programación, drones etc... necesarios para desarrollar la actividad planteada, de manera que exista un kit por cada dos o tres participantes en el momento de realizar la actividad, en función de la herramienta.
- Ordenador portátil para programación, de manera que exista uno por cada 5 participantes en el momento de realizar la actividad.
- Diseños 3D e impresión 3D.
- Software y hardware necesario para el desarrollo de las actividades planteadas.
- Modem WIFI

En todo caso, este material mínimo podrá variar en función de las actividades planteadas por el licitador, lo que se valorará en el proyecto técnico presentado.

Además, para las actividades náuticas o de multiaventura, la entidad adjudicataria pondrá a disposición del campamento todos los medios materiales necesarios para un adecuado desarrollo de estas actividades. Será necesario que exista material y equipamiento suficiente por cada dos participantes.

La entidad adjudicataria aportará todos los accesorios de seguridad necesarios para el correcto desarrollo de las actividades (chalecos salvavidas, arneses de seguridad, cascos, etc.).

2) CAMPAMENTO JÓVENES CIENTÍFICOS Y AVENTURA

✓ DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DEL CAMPAMENTO

Este campamento de verano pretende fomentar la creatividad y el interés por la ciencia, la tecnología y el medio ambiente, de una forma lúdica, dinámica e interactiva a través de la realización de dinámicas, talleres y demostraciones relacionados con ramas emergentes de la ciencia. Se desarrollarán 17,5 horas de talleres específicos sobre el método científico en las siguientes áreas temáticas: electricidad, física, química, biología, tecnología, astronomía ...El



objetivo es que los participantes comprueben por sí mismos qué son capaces de hacer con la ciencia y el impacto social de los proyectos que pueden desarrollar ellos mismos.

Como complemento a la actividad tecnológica, se organizarán 7 horas de actividades náuticas o de multiaventura en la naturaleza, en espacios adecuados para ello dentro de la sierra de Guadarrama. Además, se llevarán a cabo otras actividades recreativas, de ocio y tiempo libre.

Las 7 horas de actividades complementarias náuticas o de multiaventura se desarrollarán en 2 días distintos y abarcarán actividades de los siguientes tipos:

TIPO A. Senderismo y trekking, orientación en el medio natural y juegos de supervivencia, tiro con arco y otras de similares características que no requieran personal o material altamente especializado. Estas actividades podrán ser organizadas por el equipo de monitores y coordinador del campamento.

TIPO B. Descenso de barrancos, bautismo de escalada y rappel, espeleología, actividades ecuestres, actividades acuáticas como son piragua, paddel surf, canoas, etc. Estas actividades se llevarán a cabo por personal especializado en la materia.

De las 7 horas destinadas a actividades náuticas o de multiaventura, al menos 3,5 horas deberán dedicarse a actividades incluidas en el grupo B.

Las actividades se llevarán a cabo conforme al cronograma que se adjunta como **anexo IV** al presente pliego.

✓ MEDIOS PERSONALES

El equipo técnico encargado del campamento estará compuesto, al menos por las siguientes personas, todas ellas mayores de 21 años:

- 1 coordinador/a de tiempo libre con Diploma de coordinador/a de tiempo libre expedido por la Dirección General de Juventud de la Comunidad de Madrid u órganos equivalentes de las CCAA, o título equivalente, con experiencia de al menos dos años como coordinador.
- 3 monitores de tiempo libre con Diploma de monitor/a de tiempo libre expedido por la Dirección General de Juventud de la Comunidad de Madrid u órganos equivalentes de las CCAA, o título equivalente, con experiencia de al menos dos años en campamentos.
- Para el desarrollo de las 17,5 horas de talleres específicos: 2 técnicos especialistas y expertos en actividades de ocio tecnológico con cualquier titulación relacionada con las ciencias o la tecnología o experiencia acreditada de dos años en la impartición de formación, talleres o cursos relacionados con el ocio tecnológico o científico.
- Para el desarrollo de las 3,5 horas de actividades acuáticas o de multiaventura especializada: 2 técnicos especialistas en la actividad que se vaya a realizar.

✓ MEDIOS MATERIALES

La entidad adjudicataria pondrá a disposición del campamento todos los medios materiales necesarios para un adecuado desarrollo del campamento, incluyendo los kits necesarios para desarrollar los experimentos, de manera que en el momento de desarrollar la actividad exista uno por cada 2 participantes. Se incluirá en todo caso, pipetas, matraces, quemadores, principios



activos, reactivos, cuentagotas, gafas, batas, guantes, mascarillas etc, material de desecho para los experimentos, material de papelería y demás material necesario.

Los materiales utilizados en las actividades científicas guardarán las normas de seguridad necesarias para evitar lesiones. En la medida de lo posible, se utilizarán materiales reciclados para fomentar en los participantes un cuidado del medio ambiente y la importancia del reciclaje. En ningún caso se utilizarán productos químicos perjudiciales para la salud en las actividades científicas propuestas.

En todo caso, este material mínimo podrá variar en función de las actividades planteadas por el licitador, lo que se valorará en el proyecto técnico presentado.

Además, para las actividades náuticas o de multiaventura, la entidad adjudicataria pondrá a disposición del campamento todos los medios materiales necesarios para un adecuado desarrollo de estas actividades. Será necesario que exista material y equipamiento suficiente por cada dos participantes. La entidad adjudicataria aportará todos los accesorios de seguridad necesarios para el correcto desarrollo de las actividades (chalecos salvavidas, arneses de seguridad, cascos, etc.).

e) LOTE 5: CAMPAMENTOS DE DANZA URBANA

Los campamentos de este lote se desarrollarán en el **ALBERGUE JUVENIL VILLA CASTORA** sito en Ctra. de las Dehesas, 29, 28470 Cercedilla, Madrid, de acuerdo con el siguiente detalle:

CAMPAMENTOS DEL LOTE 5			
TEMÁTICA	FECHAS	Nº PARTICIPANTES	AÑOS NACIMIENTO PARTICIPANTES
CAMPAMENTO DE DANZA URBANA I	26 JUNIO-6 JULIO	60	2010, 2011
CAMPAMENTO DE DANZA URBANA II	7 JULIO-17 JULIO	60	2005, 2006, 2007, 2008, 2009

- **Objetivos específicos del lote 5:**

1. Mejorar la capacidad de expresión de las emociones y la comunicación en general a través del baile.
2. Fomentar la capacidad de improvisación, haciendo uso de diversos recursos expresivos musicales: el movimiento, la danza.
3. Potenciar la creatividad y la confianza, a través de juegos y actividades en los que se utilice el movimiento de forma cooperativa.
4. Dotar a los participantes de conocimientos básicos sobre las principales tendencias de baile y danza urbana: Urban Dance, Comercial Dance, Hip Hop, FreeStyle, Break Dance, Fusión, etc.
5. Estimular la creación artística individual y grupal.
6. Utilizar el baile y la danza como medio para conocer y respetar manifestaciones culturales (ritmos, folclore, danzas) de distintas procedencias.

- ✓ **DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DEL CAMPAMENTO:**



Los talleres y actividades de este campamento son de carácter lúdico y educativo, y tratarán de potenciar y favorecer que los jóvenes sean protagonistas, y expresen sus ideas y emociones a través del movimiento y del baile.

El propósito principal es ofrecer a los jóvenes participantes la oportunidad de bailar y acercarse a los diferentes estilos de danza moderna: Urban Dance, Comercial Dance, Hip Hop, FreeStyle, Break Dance, Fusión, etc. Se realizarán juegos y dinámicas para trabajar el ritmo, la percepción espacial, el desarrollo del sentido estético, el uso del cuerpo como expresión artística, la improvisación, cómo hacer una coreografía, la puesta en escena, y la interpretación ante una cámara, etc.

Aprenderán a diferenciar los distintos estilos de baile moderno. A lo largo del campamento, montarán una coreografía que estará adaptada a las edades y al momento de desarrollo personal del grupo.

Se desarrollarán 24,5 horas de talleres para llevar a cabo todo el proceso creativo desde la idea hasta la representación final. Transversalmente, se trabajará con los menores en el buen uso de las redes sociales como medio para compartir sus representaciones (Tik Tok, Instagram, YouTube), incidiendo en los riesgos que éstas suponen si no se hace un buen uso de ellas.

Al final del campamento, se realizará una representación por parte de todos los jóvenes, donde pondrán en escena las coreografías y montajes que han desarrollado en grupo.

Además, se llevarán a cabo otras actividades recreativas, de ocio y tiempo libre.

Las actividades se llevarán a cabo conforme al cronograma que se adjunta como anexo V al presente pliego.

✓ MEDIOS PERSONALES

El equipo técnico encargado del campamento estará compuesto, al menos por las siguientes personas, todas ellas mayores de 21 años:

- 1 coordinador/a de tiempo libre con Diploma de coordinador/a de tiempo libre expedido por la Dirección General de Juventud de la Comunidad de Madrid u órganos equivalentes de las CCAA, o título equivalente, con experiencia de al menos dos años como coordinador.
- 6 monitores de tiempo libre con Diploma de monitor/a de tiempo libre expedido por la Dirección General de Juventud de la Comunidad de Madrid u órganos equivalentes de las CCAA, o título equivalente, con experiencia de al menos dos años en campamentos.
- Para el desarrollo de las 24,5 horas de los talleres de baile: 4 técnicos especialistas y expertos en baile y danza moderna, con cualquier titulación relacionada con la danza o experiencia acreditada de dos años en la impartición de formación, cursos o talleres en materia de danza y baile.

✓ MEDIOS MATERIALES

La entidad adjudicataria pondrá a disposición del campamento todos los medios materiales necesarios para un adecuado desarrollo del campamento, incluyendo, en todo caso y como mínimo:



- Equipo de música, sonido, iluminación.
- Vestuario: materiales
- Maquillaje: materiales
- Equipo de grabación audiovisual

f) LOTE 6: CAMPOS DE VOLUNTARIADO

Los campos de voluntariado de este lote se desarrollarán en los siguientes albergues juveniles, de acuerdo con el siguiente detalle:

- **ALBERGUE JUVENIL LAS DEHESAS** sito en Ctra. de las Dehesas, 94, 28470 Cercedilla
- **ALBERGUE JUVENIL LOS BATANES** sito en Camino de los Batanes, 1, 28741 Rascafría,

CAMPOS DE VOLUNTARIADO- LOTE 6					
TEMÁTICA	ALBERGUE	FECHAS	Nº PARTICIPANTES	EDADES	ÁMBITO DEL CAMPO*
"CAMINO DE PAPEL I"	LOS BATANES	6 JULIO-20 JULIO	25	18 A 30 AÑOS	INTERNACIONAL
"CAMINO DE PAPEL II"	LOS BATANES	20 JULIO-3 AGOSTO	25	18 A 30 AÑOS	INTERNACIONAL
MEDIOAMBIENTAL I	LAS DEHESAS	6 JULIO-20 JULIO	25	18 A 30 AÑOS	INTERNACIONAL
MEDIOAMBIENTAL	LAS DEHESAS	20 JULIO-3 AGOSTO	25	15 A 17 AÑOS	NACIONAL

* Los campos de voluntariado nacionales estarán integrados por jóvenes procedentes de la Comunidad de Madrid y/o del resto de Comunidades Autónomas. Los campos de voluntariado internacional estarán integrados por participantes nacionales y del extranjero, siendo los idiomas empleados el español y el inglés.

• **Objetivos específicos del lote 6:**

1. Potenciar el trabajo voluntario de los jóvenes en beneficio de la comunidad.
2. Posibilitar relaciones personales entre jóvenes de diferentes regiones y naciones, educando en valores de cooperación, solidaridad y tolerancia, dirigidos al respeto de uno mismo, del otro y del entorno.
3. Favorecer el desarrollo personal de los jóvenes participantes a través de su actividad de voluntariado.
4. Posibilitar un ocio constructivo que a su vez favorezca el intercambio de experiencias y la creación de vínculos de amistad entre los jóvenes participantes.
5. Implicar a los jóvenes en el respeto y cuidado activo de su entorno, para que adquieran hábitos en el tiempo libre que les permita disfrutarlo sin deteriorarlo.

✓ **DESCRIPCIÓN DE LOS CAMPOS DE VOLUNTARIADO:**

Se entiende por campo de voluntariado juvenil aquel espacio de intercambio y encuentro entre jóvenes, de diversos orígenes y culturas, reunidos para apoyar con su trabajo voluntario un proyecto de interés comunitario, en el ámbito social, ambiental o cultural.



Los campos de voluntariado podrán ser nacionales o internacionales. Se entiende como campo nacional aquel en el que los jóvenes participantes proceden de la Comunidad de Madrid y/o del resto de Comunidades Autónomas. Los campos de voluntariado internacionales estarán integrados por participantes nacionales y del extranjero y los idiomas empleados serán el español y el inglés.

Los campos de voluntariado previstos en este pliego serán internacionales a excepción del campo de voluntariado medioambiental II que será nacional.

La entidad adjudicataria estará encargada de la organización de todo el campo de voluntariado excluyendo las labores propias del trabajo voluntario que correrán a cargo de la Dirección General de Juventud y que son las que figuran a continuación. Se detallan estas tareas a fin de contextualizar el resto de actividades que se desarrollen en el campo de voluntariado, si bien no serán responsabilidad de la entidad adjudicataria.

Campo de voluntariado Camino de papel I y II. El valle de El Paular ha estado históricamente vinculado a la finca de los Batanes como modelo de desarrollo industrial ligado al aprovechamiento sostenido de los recursos como el uso de diferentes ingenios hidráulicos para aprovechar la energía del agua. Las actuaciones de este campo tienen como finalidad poner en valor los restos de dichas infraestructuras acompañadas de otras medidas de conservación. Entre otras tareas, en el campo se realiza la limpieza de la vegetación existente, la excavación y retirada de los rellenos arqueológicos, desarrollando una estricta documentación estratigráfica de los niveles de deposición, la delimitación de las estructuras retirando los taludes si fuese necesario, para realizar una correcta documentación de plantas y secciones, la documentación estratigráfica tanto de los rellenos interiores como de los exteriores, recogiendo todo el material arqueológico presente para su investigación y depósito posterior en el Museo Arqueológico Regional de la Comunidad de Madrid.

Campo de voluntariado medioambiental I y II. Los campos de voluntariado con contenido medioambiental tienen como objetivo desarrollar estrategias para fomentar la riqueza biológica, así como su cuidado y respeto. Contienen actividades relacionadas con la sensibilización medioambiental, la promoción del reciclaje, la reutilización de materiales y el uso de materiales de origen natural, la puesta en funcionamiento de zonas de cría para pájaros insectívoros, refugios para los murciélagos, hoteles de insectos, además del acercamiento al mundo de las plantas y de las huertas ecológicas y cultivos de temporada.

✓ **DESARROLLO DE LOS CAMPOS DE VOLUNTARIADO**

Las labores propias del campo de voluntariado se realizarán por las mañanas, con una duración máxima de 5 horas diarias durante 5 días a la semana. Estas labores serán organizadas por un equipo de especialistas que será puesto a disposición del campo por la Dirección General de Juventud.

La entidad adjudicataria será la encargada de programar las actividades complementarias del campo a través del equipo de monitores y coordinador. Para ello presentará un proyecto adaptado a las edades de los participantes que comprenda una programación de 3 horas diarias de



actividades complementarias, salvo los días de las salidas, así como una velada nocturna diaria de al menos 1h30 de duración.

Las actividades complementarias serán de las siguientes modalidades y se distribuirán de manera equitativa:

TIPO A: Actividades culturales a realizar en el entorno del albergue (visitas monasterios, lugares de interés turístico, museos, otros municipios, exposiciones, etc...)

TIPO B: Actividades deportivas (senderismo, trekking, voleibol, cicloturismo, etc...)

TIPO C: Talleres relacionados con la temática del campo de voluntariado (arqueología y medio ambiente) y otro tipo de talleres (manualidades, expresión corporal y artística, talleres de bienestar...).

En el caso de los campos de voluntariado internacional, los idiomas empleados por el equipo serán el español y el inglés.

Además, todos los espacios de tiempo libre del campo de voluntariado con participantes menores de edad (campo de voluntariado medioambiental II) deberán tener la condición de tiempo libre dirigido, es decir, deberá haber programadas actividades también para ese tiempo y como mínimo un miembro del equipo de monitores deberá dirigirlos para aquellos participantes que prefieran realizar la actividad en lugar de disponer de tiempo libre. Las actividades programadas en el tiempo libre dirigido deberán ser conocidas por los participantes en el campo de voluntariado con antelación.

Además, se realizarán otras salidas o excursiones según lo dispuesto en el apartado 5.2 “programación de actividades”.

Las actividades se llevarán a cabo conforme al cronograma que se adjunta como **anexo VI** al presente pliego.

✓ **MEDIOS PERSONALES**

El equipo de especialistas (arqueólogos o especialistas medioambientales) encargado de la organización del trabajo propio de cada campo de voluntariado será puesto a disposición del campo por la Dirección General de Juventud, encargada de proveer esos medios personales.

La entidad adjudicataria estará encargada de aportar el equipo técnico encargado del resto de actividades del campo de voluntariado y estará compuesto, al menos por las siguientes personas:

- **Camino de Papel I y II, Campo de voluntariado medioambiental I:**
 - 1 coordinador/a de tiempo libre, mayor de 24 años, con Diploma de coordinador/a de tiempo libre expedido por la Dirección General de Juventud de la Comunidad de Madrid u órganos equivalentes de las CCAA, o título equivalente, con experiencia de al menos dos años como coordinador, y con conocimiento de inglés equivalente, como mínimo, a un nivel C1 (acreditable con título el título correspondiente).
 - 2 monitores de tiempo libre, mayores de 21 años, con Diploma de monitor/a de tiempo libre expedido por la Dirección General de Juventud de la Comunidad de Madrid u órganos equivalentes de las CCAA, o título equivalente, con experiencia de al menos dos años como



monitor, y con conocimiento de inglés equivalente, como mínimo, a un nivel C1 (acreditable con título el título correspondiente).

- **Campo de voluntariado medioambiental II:**

- 1 coordinador/a de tiempo libre, mayor de 21 años, con Diploma de coordinador/a de tiempo libre expedido por la Dirección General de Juventud de la Comunidad de Madrid u órganos equivalentes de las CCAA, o título equivalente, con experiencia de al menos dos años como coordinador.
- 2 monitores de tiempo libre, mayores de 21 años, con Diploma de monitor/a de tiempo libre expedido por la Dirección General de Juventud de la Comunidad de Madrid u órganos equivalentes de las CCAA, o título equivalente, con experiencia de al menos dos años como monitor.

✓ **MEDIOS MATERIALES**

La entidad adjudicataria pondrá a disposición del campamento todos los medios materiales necesarios para un adecuado desarrollo de las actividades complementarias propuestas para el campo de voluntariado.

5 OBLIGACIONES DE LA ENTIDAD ADJUDICATARIA:

1. Organización y desarrollo del campamento o del campo de voluntariado.

La entidad adjudicataria del lote correspondiente será la responsable de la organización y desarrollo de las actividades incluidas en el mismo, lo que implica:

- En caso de que, en el momento de desarrollarse la campaña de verano, las autoridades sanitarias correspondientes establezcan son necesarias medidas de protección y prevención para hacer frente al COVID-19, las actividades se desarrollarán atendiendo a los protocolos y medidas de prevención e higiene que establezca la normativa vigente en cada momento. La entidad adjudicataria será la responsable del cumplimiento de estas medidas, en relación con sus trabajadores y en relación con los participantes durante el desarrollo de la actividad. En el tratamiento de los datos personales correspondientes a la aplicación de los mencionados protocolos cada empresa adjudicataria tendrá la consideración de responsable del tratamiento y en consecuencia estará obligada a cumplir con las obligaciones que a este respecto establece la normativa vigente sobre protección de datos.
- Llevar a cabo todas las prestaciones necesarias para el desarrollo de las actividades adjudicadas conforme al proyecto presentado desde el inicio de la actividad hasta su finalización.
- Desarrollo del campamento/campo de voluntariado conforme a la programación de actividades exigida y aprobada en el proyecto presentado, de acuerdo con lo dispuesto en el apartado siguiente (“programación de actividades”).
- Contar, con todos los permisos, autorizaciones, licencias, entradas u otras acreditaciones necesarias para llevar a cabo la programación ofertada.



- Velar por el mantenimiento y uso adecuado del albergue juvenil en el que se desarrolle la actividad, debiendo reparar los desperfectos que pudieran ocasionarse en las instalaciones.
- Presentar, en el plazo de un mes tras la finalización de todos los campamentos o campos de voluntariado del lote correspondiente, una memoria con el siguiente contenido mínimo a la que se adjuntarán, tabuladas, las encuestas de evaluación, proporcionadas por la Dirección General de Juventud, cumplimentadas por los participantes. Toda esta información se remitirá en formato digital a la Dirección General de Juventud en el plazo señalado.

Contenido mínimo de la memoria:

- Valoración del proyecto: objetivos, actividades y metodología. Se realizará una descripción y una valoración lo más objetiva posible, de los objetivos alcanzados, de las actividades realizadas y de la metodología utilizada.
- Equipo técnico: descripción del equipo responsable del proyecto, de los perfiles profesionales y de las tareas desempeñadas, valoración de la relación con los jóvenes participantes.
- Valoración de las instalaciones y de la alimentación.
- Valoración de los materiales utilizados en las actividades.
- Participantes: se valorará la cohesión de grupo, la participación de los asistentes, la interacción de los monitores con los jóvenes, etc.
- Incidencias y resolución de conflictos. Se describirán las incidencias ocurridas durante el campamento si las hubiera y cómo se ha procedido a solucionarlas.
- Evaluación general: resumen de puntos débiles a mejorar y de puntos fuertes a mantener en posibles próximas ediciones.

2. Programación de actividades.

El adjudicatario del lote correspondiente presentará, un plan de trabajo comprensivo del programa a desarrollar y de los materiales que aportará, en el plazo de quince días naturales desde la adjudicación del contrato y en todo caso antes del inicio de la ejecución de la prestación de servicios, de acuerdo al contenido previsto, para cada lote, en los anexos correspondientes del presente pliego, sin perjuicio de posibles variaciones de horario o día que puedan surgir por circunstancias sobrevenidas como la climatología, que serán siempre comunicadas con anterioridad a la Dirección General de Juventud, para su autorización.

Las actividades programadas durante el campamento/campo de voluntariado tenderán a la consecución de los objetivos específicos que se han relacionado para cada uno de los lotes en el punto 4 del presente pliego (“descripción de los lotes”), y se adaptarán a las características de la instalación, así como a las edades de los participantes.

Los campamentos programados deberán incluir, además de las actividades o talleres propios relacionados con la temática del campamento, las siguientes **excursiones o salidas mínimas**, que dependerán del lote y del albergue juvenil en el que se esté alojado, de acuerdo con el siguiente desglose:



Lote 1 (A.J El Escorial) Salidas obligatorias al Parque de Atracciones de Madrid y paseo por Madrid histórico, Parque Aventura Amazonia en Cercedilla o TirolinasGo en Guadarrama, piscina municipal y parque recreativo de las Berceas en Cercedilla.

Lote 2 (A.J. Los Batanes). Salidas obligatorias al Parque de Atracciones de Madrid y paseo por Madrid histórico, visita a Segovia u otro lugar turístico de interés, dos tardes de piscina (las Presillas en Rascafría o piscina municipal).

Lote 3.

Multiaventura I, V (A.J. Las Dehesas). Salidas obligatorias al Parque de Atracciones de Madrid y paseo por Madrid histórico, visita a Segovia u otro lugar turístico de interés, dos tardes de piscina en Las Berceas.

Multiaventura II (A.J. Batanes). Salidas obligatorias al Parque de Atracciones de Madrid y paseo por Madrid histórico, visita a Segovia u otro lugar turístico de interés, dos tardes de piscina en Las Presillas o en la piscina municipal.

Multiaventura III, IV (A.J. Villa Castora) Salidas obligatorias al Parque de Atracciones de Madrid y paseo por Madrid histórico, visita a Segovia u otro lugar turístico de interés, y dos tardes de piscina (parque recreativo de las Berceas en Cercedilla).

Lote 4 (A.J. Las Dehesas). Salidas obligatorias al Parque de Atracciones de Madrid y paseo por Madrid histórico, Parque Aventura Amazonia en Cercedilla, y dos tardes de piscina (parque recreativo de las Berceas en Cercedilla).

Lote 5 (A.J. Villa Castora). Salidas obligatorias al Parque de Atracciones de Madrid y paseo por Madrid histórico, Parque Aventura Amazonia en Cercedilla, y dos tardes de piscina (parque recreativo de las Berceas en Cercedilla).

Los campos de voluntariado del lote 6 deberán incluir las siguientes **excursiones o salidas mínimas**, que dependerán del albergue juvenil en el que se esté alojado, de acuerdo con el siguiente desglose:

Albergue Juvenil Las Dehesas:

- **Campo de voluntariado medioambiental I:** Visita cultural a Madrid, visita cultural a Segovia u otro lugar turístico de interés, y dos tardes de piscina (parque recreativo de las Berceas en Cercedilla).
- **Campos de Voluntariado medioambiental II:** Salidas obligatorias al Parque de Atracciones de Madrid y paseo por Madrid histórico, Parque Aventura Amazonia en Cercedilla, y dos tardes de piscina (parque recreativo de las Berceas en Cercedilla).

Albergue Juvenil Los Batanes:

- **Camino de Papel I y II:** Visita cultural a Madrid, visita cultural a Segovia u otro lugar turístico de interés, y dos tardes de piscina (piscinas naturales de Las Presillas/piscina municipal Rascafría).



Estas salidas no podrán hacerse en transporte público ni caminando, sino mediante el medio de transporte (autobús) contratado por la entidad adjudicataria, salvo los recorridos desde Las Dehesas y Villa Castora a las Berceas y al Parque Aventura Amazonia que podrán hacerse caminando.

Todos los espacios de tiempo libre del campamento o campo de voluntariado de menores de edad deberán tener la condición de **tiempo libre dirigido**, es decir, deberá haber programadas actividades también para ese tiempo y como mínimo un miembro del equipo de monitores deberá dirigirlas para aquellos participantes que prefieran realizar la actividad en lugar de disponer de tiempo libre. Las actividades programadas en el tiempo libre dirigido deberán ser conocidas por los participantes en el campamento/campo de voluntariado con antelación.

3. Medios personales.

La entidad adjudicataria del lote correspondiente deberá seleccionar y contratar al personal que, reuniendo los requisitos de titulación, edad y experiencia exigidos en los pliegos, formará parte del equipo de cada uno de los campamentos/campos de voluntariado programados en el lote correspondiente. El personal estará sometido al poder de dirección y organización de la entidad adjudicataria que será la responsable del cumplimiento de la normativa vigente en materia laboral (salarios, horario, jornada, descanso etc.), seguridad social, prevención de riesgos laborales, y sustitución en caso de baja, ausencia u otra causa. Será asimismo responsable del cumplimiento de toda la normativa y de las medidas de prevención e higiene frente al COVID-19 en relación con sus trabajadores. Este personal no tendrá en ningún caso vinculación laboral con la Consejería de Familia, Juventud y Política Social, sin perjuicio de las facultades de control e inspección que le correspondan a la Consejería.

La entidad adjudicataria aportará a la Dirección General de Juventud con toda la antelación que sea posible y al menos con 15 días de antelación al inicio del campamento/campo de voluntariado, la relación del personal adscrito a cada uno de los campamentos del lote que le haya sido adjudicado. A los efectos de adscripción del personal requerido para la ejecución del contrato, no se considerará monitor/a computable aquel que esté en periodo de prácticas. Deberá presentarse obligatoriamente, al menos con 15 días de antelación al inicio del campamento:

- Relación del personal destinado a trabajar en el campamento/campo de voluntariado, con sus datos identificativos, necesidades alimenticias especiales, en su caso, y copia de los títulos profesionales exigidos en el presente pliego.
- Declaración responsable de la entidad adjudicataria o certificados negativos de antecedentes penales de dicho personal, exigidos de conformidad con lo dispuesto en el artículo 57 de la Ley Orgánica 8/2021, de 4 de junio, de Protección integral a la infancia y adolescencia frente a la violencia, según el cual no podrán adscribirse a la ejecución del contrato profesionales que hayan sido condenados por sentencia firme por delitos contra la libertad e indemnidad sexual.

La entidad adjudicataria garantizará en todo momento la presencia del equipo mínimo exigido en este pliego. En el caso de que sea necesaria la sustitución de algún miembro del equipo de coordinador/a y monitores/as, así como equipo especializado que participe en el campamento, esta



será comunicada con la suficiente antelación a la Dirección General de Juventud, para su autorización, previa presentación de la documentación relacionada anteriormente.

La presencia en el campamento/campo de voluntariado de cualquier persona ajena al equipo de coordinador/a y monitores/as, así como equipo especializado deberá ser expresamente autorizada por la Dirección General de Juventud, en cuyo caso, el coste asociado a dicha presencia y/o estancia será asumido por la entidad adjudicataria.

El equipo formado por el coordinador/a y monitores/as estará presente en todas las actividades del campamento/campo de voluntariado y tendrá una jornada presencial de especial disponibilidad de 24 horas, por lo que no podrá dedicarse a tareas ajenas al desarrollo del campamento/campo de voluntariado durante la duración del mismo. El equipo técnico especializado estará presente obligatoriamente durante las actividades específicas propias del campamento/campo de voluntariado, no siendo necesaria su presencia el resto de la jornada.

En aquellos campamentos en los que participen jóvenes de otras Comunidades Autónomas, se incorporarán, en su caso, uno o dos monitores/as acompañante/s proporcionados por la Comunidad Autónoma de origen, que participarán en el mismo incorporándose al plan de trabajo y al equipo de monitores/as, sin que ello pueda suponer en ningún caso una disminución del equipo mínimo a contratar establecido en este pliego.

Serán **FUNCIONES DEL COORDINADOR/A** del campamento/campo de voluntariado:

- Actuar como interlocutor con la Dirección General de Juventud, en todo lo relativo a las cuestiones derivadas de la ejecución del campamento/campo de voluntariado correspondiente.
- Distribuir el trabajo entre el equipo de monitores/as y resto de personal contratado encargado de la ejecución del contrato, e impartir las órdenes e instrucciones de trabajo que sean necesarias en relación con la prestación del servicio.
- Supervisar el correcto desempeño por parte del equipo de monitores/as y resto de personal de las funciones que tienen encomendadas, así como controlar la presencia exigida de dicho personal.
- Comunicar a la Dirección General de Juventud, de forma inmediata y con carácter previo al momento en que se produzcan, las variaciones, temporales o permanentes, en la composición del equipo de monitores/as y resto de personal adscrito a la ejecución del contrato.
- Estar en contacto permanente con la Dirección General de Juventud, para lo que estará disponible 24 horas en el teléfono móvil que se indique.
- En el caso de los campamentos en los que participen jóvenes de otras Comunidades Autónomas, el coordinador deberá ponerse en contacto con la suficiente antelación con el monitor acompañante de la Comunidad Autónoma que participe en el campamento, a fin de coordinar los asuntos relacionados con la organización, horarios de llegada, programación, dietas o necesidades especiales, nº de participantes o cualquier otra cuestión relevante de cara a la organización de la actividad.

Serán **FUNCIONES DEL EQUIPO DE MONITORES/AS**, entre otras:

- Conocer las características del grupo de participantes y del entorno en el que se desarrollará el campamento/campo de voluntariado.



- Diseño, programación y desarrollo de actividades.
- Dinamizar y motivar al grupo de participantes, fomentando el trabajo en equipo, la creatividad, el optimismo etc...
- Resolver los conflictos que puedan surgir en el grupo.

La entidad adjudicataria se responsabilizará del aseo, decoro y uniformidad en el vestuario del personal, que actuará con la debida cortesía y corrección en el trato con los menores participantes, familiares, trabajadores/as del albergue y resto de personas con las que se relacionen durante el desarrollo del campamento/campo de voluntariado.

4. Medios materiales específicos y comunes para todos los lotes.

La entidad adjudicataria del lote correspondiente aportará los materiales específicos mínimos para el desarrollo del campamento/campo, previstos en la descripción de cada lote.

Además, deberán aportarse los siguientes **materiales comunes** a todos los lotes

- 2 balones de voleibol, 2 balones de baloncesto, 2 balones de futbito/futbol.
- 3 pares de palas y 5 pelotas de tenis de mesa.
- 5 Pelotas de fútbolín.
- Material de orientación: brújulas, mapas, etc.
- Material fungible: folios, cartulinas de colores, papeles, lápices, bolígrafos, rotuladores, pinturas, pegamentos, tijeras etc.
- Material para talleres: hilos, lanas, alambres, alicates, goma eva, cintas etc.
- Materiales reciclados: cartón, plásticos, botellas.
- Equipo de sonido con altavoz y 2 micrófonos.
- 1 ordenador portátil.
- 1 proyector de vídeo.
- 1 botiquín completo que incluya, al menos: un manual de primeros auxilios actualizado, un listado de teléfonos de emergencias, Vendas adhesivas o curitas, lote de esparadrapos hipoalergénicos, gasas estériles, venda elástica, algodón estéril, jabón bactericida, guantes de látex o quirúrgicos, vendas elásticas, solución desinfectante o alcohol de 70 grados, termómetro y pinzas.
- Materiales de prevención e higiene frente al COVID-19 exigidos en su caso en la normativa vigente. En todo caso, se contará con una dotación de mascarillas.

En todos los campamentos/campos de voluntariado, la entidad adjudicataria pondrá a disposición de los mismos las 24 horas:

- Un vehículo de apoyo, con capacidad mínima para 5 personas (incluido el conductor).
- Dos teléfonos móviles.

El traslado, instalación y mantenimiento de los medios materiales necesarios se hará por cuenta del adjudicatario y permanecerán a disposición del campamento/campo de voluntariado durante toda la duración de este.

5. Traslados de los participantes



a) Lotes 1 a 5:

El traslado de ida y vuelta de los participantes madrileños al campamento el primer y último día, correrá a cargo de la Dirección General de Juventud, sin perjuicio de la obligación de la entidad adjudicataria de acompañar a los participantes, al menos con dos monitores, en estos traslados.

La entidad adjudicataria del lote correspondiente llevará a cabo los traslados de los participantes a todas las actividades, salidas programadas, o circunstancias que así lo requieran. Este servicio de transporte cumplirá con la normativa aplicable en materia de transporte terrestre.

La empresa subcontratada por la entidad adjudicataria del lote correspondiente que realice el servicio de transporte deberá estar debidamente acreditada y/o autorizada para dicha prestación de servicios por el correspondiente órgano administrativo y ajustarse a lo dispuesto en la normativa vigente, especialmente la relativa a la regulación de los transportes públicos discrecionales de viajeros. A los efectos de la prestación de este servicio de transporte, deberán cumplir y verificar la correcta aplicación de la siguiente normativa:

- Real Decreto 1211/1990, de 28 de septiembre, por el que se aprueba el Reglamento de la Ley de Ordenación de los Transportes Terrestres.
- Real Decreto 443/2001, de 27 de abril, sobre Condiciones de Seguridad en el Transporte Escolar y de Menores.

Los vehículos a utilizar en la prestación del servicio de transporte deberán contar con la autorización para el transporte de menores y disponer de los seguros requeridos por la normativa vigente. Asimismo, deberán cumplir las condiciones técnicas de seguridad y protección, incluidos cinturones para todos los usuarios, y confortabilidad. La entidad adjudicataria comprobará, con carácter previo al inicio del servicio de transporte, que el profesional o empresa subcontratada cumple con los requisitos y condiciones indicados en los párrafos anteriores.

b) Lote 6:

El traslado de ida y vuelta de los participantes del campo de voluntariado al albergue se hará por cuenta propia.

La entidad adjudicataria del lote 6 llevará a cabo los traslados de los participantes a todas las actividades, salidas programadas, o circunstancias que así lo requieran. Este servicio de transporte cumplirá con la normativa aplicable en materia de transporte terrestre, conforme a lo dispuesto en el apartado anterior.

6. Participantes

La entidad adjudicataria dispondrá de toda la información (datos personales, alergias, enfermedades, otras observaciones etc.) relativa a los participantes con antelación suficiente al inicio del campamento/campo de voluntariado.

La entidad adjudicataria del lote correspondiente será responsable de todos los participantes desde el momento en el que se inicia el campamento hasta su finalización. A estos efectos, el campamento se considerará iniciado, para los participantes madrileños, en el punto de encuentro que se fije para el traslado al albergue de los participantes madrileños el primer día, sin perjuicio de que dicho



traslado corra a cargo de la Dirección General de Juventud; y, en el caso de los participantes de otras Comunidades Autónomas, desde el momento en que estos lleguen a la instalación.

El campamento se considerará finalizado, en el caso de los participantes madrileños, en el momento en que todos los participantes sean puestos a disposición de sus respectivos padres/madres o responsables legales, sin perjuicio de que dicho traslado corra a cargo de la Dirección General de Juventud, y, en el caso de los participantes de otras Comunidades Autónomas, cuando estos abandonen la instalación en el medio de transporte correspondiente.

Los campos de voluntariado se considerarán iniciados a las 11 horas del primer día de los mismos, en el albergue correspondiente, y finalizará una vez que todos los participantes hayan abandonado el albergue el último día de la actividad.

Una vez abonado por los participantes en los campamentos/campos de voluntariado el importe establecido para la inscripción, la entidad adjudicataria no les podrá solicitar ninguna otra aportación económica por ningún concepto.

7. Comunicación y gestión de incidencias

La entidad adjudicataria del lote correspondiente deberá facilitar dos teléfonos móviles que deberán estar operativos y disponibles, con localización permanente, las 24 horas, para facilitar la comunicación inmediata y la coordinación directa con el equipo técnico responsable; así como para la gestión y resolución de las incidencias que puedan producirse durante la ejecución del contrato.

El coordinador/a del campamento/campo de voluntariado remitirá diariamente a través de correo electrónico, a la dirección que se indique, un parte en el que conste de manera resumida las actividades realizadas en la jornada anterior y las incidencias (siempre que no deban ser comunicadas con carácter inmediato), si las hubiere. Se adjuntarán, asimismo, diariamente 3 o 4 fotos de las actividades realizadas el día anterior.

En caso de accidente, enfermedad o incidencia grave de alguno de los participantes durante el campamento/campo de voluntariado, se actuará conforme al protocolo que será entregado por la Dirección General de Juventud. La entidad adjudicataria de cada lote garantizará que todo el equipo técnico responsable del campamento conoce y dispone del citado protocolo.

8. Visibilidad

La entidad adjudicataria del lote correspondiente no podrá difundir o publicitar en sus redes sociales o página web, las actividades realizadas en el marco de este pliego.

Durante el desarrollo del campamento/campo de voluntariado, no podrá haber en las instalaciones materiales o equipamientos con distintivos o logos de la empresa adjudicataria.

El equipo de coordinador/a, monitores/as llevará puesta durante todo el tiempo que sea posible, y en todo caso el primer día, así como en las salidas o excursiones, el vestuario identificativo que les será facilitado por la Dirección General de Juventud. Asimismo, la entidad velará por que todos los participantes menores de edad lleven la camiseta entregada por la Dirección General de Juventud en el caso de salidas o excursiones, a fin de facilitar la identificación del grupo.



9. Comunicación con los padres/madres/familiares

Con carácter previo al inicio del campamento/campo de voluntariado la entidad adjudicataria atenderá, en su caso, las consultas telefónicas de los padres, madres o responsables legales de los participantes relativas al campamento/campo de voluntariado que no se refieran a la inscripción.

Durante toda la duración del campamento/campo de voluntariado, pondrán a disposición de los padres/madres/responsables legales un teléfono móvil de contacto.

6 ALOJAMIENTO Y MANUTENCIÓN

El alojamiento y manutención de los participantes y equipo de coordinador/a y monitores/as será por cuenta de la Dirección General de Juventud.

La manutención (comida y/o merienda) del equipo técnico especializado contratado en cada campamento/campo de voluntariado será de cuenta de la Dirección General de Juventud.

7 SUPERVISIÓN.

La actividad desarrollada en cada uno de los campamentos/campos de voluntariado será objeto de seguimiento por parte de los técnicos/as de la Dirección General de Juventud.

Madrid, a fecha de firma
EL DIRECTOR GENERAL DE JUVENTUD

Fdo.: Nikolay Yordanov





Este documento se puede consultar en www.madrid.org/csv
 con el código seguro de verificación **9890617699198**

ANEXO I - CRONOGRAMA DE LOS CAMPAMENTOS DEL LOTE 1 (CINE I Y II, TEATRO, FOTOGRAFÍA Y NATURALEZA)

	Día 1	Día 2	Día 3	Día 4	Día 5	Día 6	Día 7	Día 8	Día 9	Día 10	Día 11
08:00		Despertar Aseo	Despertar Aseo	Despertar Aseo	Despertar Aseo	Despertar Aseo	Despertar Aseo	Despertar Aseo	Despertar Aseo	Despertar Aseo	Despertar Aseo
09:00		Desayuno Orden de habitaciones	Desayuno Orden de habitaciones	Desayuno Orden de habitaciones	Desayuno Orden de habitaciones	Desayuno Orden de habitaciones	Desayuno Orden de habitaciones	Desayuno Orden de habitaciones	Desayuno Orden de habitaciones	Desayuno Orden de habitaciones	Desayuno Recogida
10:00	Llegada y recepción de participantes.	Taller específico (cine, teatro, fotografía)	Taller específico (cine, teatro, fotografía)	Actividad Programada AMAZONIA Y LAS BERCEAS	Taller específico (cine, teatro, fotografía)	Actividad multiaventura especializada	Taller específico (cine, teatro, fotografía)	Actividad multiaventura	Actividad Programada MADRID PARQUE ATRACCIONES	Taller específico (cine, teatro, fotografía)	Despedida y traslado de vuelta
13:30		Tiempo libre dirigido (1)	Tiempo libre dirigido		Tiempo libre dirigido	Tiempo libre dirigido	Tiempo libre dirigido	Tiempo libre dirigido		Tiempo libre dirigido	
14:00	Presentación del campamento.	Comida	Comida		Comida	Comida	Comida	Comida		Comida	
14:30		Tiempo libre dirigido	Tiempo libre dirigido		Tiempo libre dirigido	Tiempo libre dirigido	Tiempo libre dirigido	Tiempo libre dirigido		Tiempo libre dirigido	
16:00		Actividades de ocio y tiempo libre/Piscina(2)	Actividades de ocio y tiempo libre		Actividades de ocio y tiempo libre	Actividades de ocio y tiempo libre	Actividades de ocio y tiempo libre	Actividades de ocio y tiempo libre		Actividades de ocio y tiempo libre	
17:30		Merienda	Merienda		Merienda	Merienda	Merienda	Merienda		Merienda	
18:00		Actividades de ocio y tiempo libre	Actividades de ocio y tiempo libre		Actividades de ocio y tiempo libre	Actividades de ocio y tiempo libre	Actividades de ocio y tiempo libre	Actividades de ocio y tiempo libre		Actividades de ocio y tiempo libre	
20:00	Juegos de presentación.	Tiempo libre dirigido	Tiempo libre dirigido		Tiempo Libre dirigido	Tiempo Libre dirigido	Tiempo Libre dirigido	Tiempo Libre dirigido		Tiempo Libre dirigido	
20:30	Cena	Cena	Cena	Cena	Cena	Cena	Cena	Cena	Cena	Cena	
22:00	Velada (3)	Velada temática	Velada	Velada temática	Velada	Velada temática	Velada	Velada	Velada	Velada	
23:30	Descanso	Descanso	Descanso	Descanso	Descanso	Descanso	Descanso	Descanso	Descanso	Descanso	

* Se deberán realizar todas las actividades recogidas en este cronograma aunque se podrán modificar las fechas para ajustarse lo mejor posible a las necesidades de la organización. En cualquier caso, las salidas externas no deberán realizarse en fin de semana. Las actividades de multiaventura especializada serán impartidas por personal especialista. En el caso de imposibilidad de realizar alguna actividad por causa justificada, se deberá solicitar el cambio previamente a la Dirección General de Juventud. Si en el desarrollo de los horarios planificados quedase algún tiempo libre por la circunstancia que fuera, éste deberá ser llenado con actividades programadas para los participantes.

- (1) Tiempo libre dirigido: este tiempo es para que los jóvenes lo disfruten libremente. No obstante, se ofrecerán actividades alternativas para aquellos que no quieran hacer uso de este tiempo libre.
- (2) Además de las actividades externas programadas, al menos una de las tardes, se irá a la piscina.
- (3) Al menos tres de las veladas nocturnas estarán relacionadas con el tema del campamento en cuestión (cine/teatro/fotografía).



125502890170198

ANEXO II- CRONOGRAMA DE LOS CAMPAMENTOS DEL LOTE 2 (NÁUTICA I, II, III y IV)

	Día 1	Día 2	Día 3	Día 4	Día 5	Día 6	Día 7	Día 8	Día 9	Día 10	Día 11
08:00		Despertar Aseo	Despertar Aseo	Despertar Aseo	Despertar Aseo	Despertar Aseo	Despertar Aseo	Despertar Aseo	Despertar Aseo	Despertar Aseo	Despertar Aseo
09:00		Desayuno Orden de habitaciones	Desayuno Orden de habitaciones	Desayuno Orden de habitaciones	Desayuno Orden de habitaciones	Desayuno Orden de habitaciones	Desayuno Orden de habitaciones	Desayuno Orden de habitaciones	Desayuno Orden de habitaciones	Desayuno Orden de habitaciones	Desayuno Recogida
10:00	Llegada y recepción de participantes.	Actividades náuticas	Actividad de multiaventura	Actividad Programada (SEGOVIA U OTRA SALIDA DE INTERÉS CULTURAL)	Actividades náuticas	Actividades náuticas	Actividades de ocio y tiempo libre	Actividades náuticas	Actividad Programada MADRID Y PARQUE DE ATRACCIONES <small>La actividad se puede consultar en el siguiente enlace: www.dgjuv.es código seguro de verificación: 125502890170198</small>	Actividades náuticas	Despedida cierre
13:30		Tiempo libre dirigido (1)	Tiempo libre dirigido		Tiempo libre dirigido	Tiempo libre dirigido	Tiempo libre dirigido	Tiempo libre dirigido		Tiempo libre dirigido	
14:00	Presentación del Campamento.	Comida	Comida		Comida	Comida	Comida	Comida		Comida	
14:30		Tiempo libre dirigido	Tiempo libre dirigido		Tiempo libre dirigido	Tiempo libre dirigido	Tiempo libre dirigido	Tiempo libre dirigido		Tiempo libre dirigido	
16:00		Actividades de ocio y tiempo libre/Piscina(2)	Actividades de ocio y tiempo libre		Actividades de ocio y tiempo libre		Actividades de ocio y tiempo libre				
17:30		Merienda	Merienda		Merienda	Merienda	Merienda	Merienda		Merienda	
18:00		Actividades de ocio y tiempo libre	Actividades de ocio y tiempo libre		Actividades de ocio y tiempo libre		Actividades de ocio y tiempo libre				
20:00	Juegos de presentación.	Tiempo libre dirigido	Tiempo libre dirigido		Tiempo Libre dirigido	Tiempo Libre dirigido					
20:30	Cena	Cena	Cena	Cena	Cena	Cena	Cena	Cena	Cena	Cena	
22:00	Velada	Velada	Velada	Velada	Velada	Velada	Velada	Velada	Velada	Velada	
23:30	Descanso	Descanso	Descanso	Descanso	Descanso	Descanso	Descanso	Descanso	Descanso	Descanso	

* Se deberán realizar todas las actividades recogidas en este cronograma, aunque se podrán modificar las fechas para ajustarse lo mejor posible a las necesidades de la organización. En cualquier caso, las salidas externas no deberán realizarse en fin de semana. En el caso de imposibilidad de realizar alguna actividad por causa justificada, se deberá solicitar el cambio previamente a la Dirección General de Juventud. Si en el desarrollo de los horarios planificados quedase algún tiempo libre por la circunstancia que fuera, éste deberá ser llenado con actividades programadas para los participantes.

(1) Tiempo libre dirigido: este tiempo es para que los jóvenes lo disfruten libremente. No obstante, se ofrecerán actividades alternativas para aquellos que no quieran hacer uso de este tiempo libre.

(2) Además de las actividades externas programadas, al menos ~~una~~ dos de las tardes, se irá a la piscina.



Este documento se puede consultar en: www.dgjuv.madrid.es con el código seguro de verificación: 1252550298901769198

ANEXO III- CRONOGRAMA DE LOS CAMPAMENTOS DEL LOTE 3 (MULTIAVENTURA I, II, III, IV y V)

	Día 1	Día 2	Día 3	Día 4	Día 5	Día 6	Día 7	Día 8	Día 9	Día 10	Día 11	
08:00		Despertar Aseo	Despertar Aseo	Despertar Aseo	Despertar Aseo	Despertar Aseo	Despertar Aseo	Despertar Aseo	Despertar Aseo	Despertar Aseo	Despertar Aseo	
09:00		Desayuno Orden de habitaciones	Desayuno Orden de habitaciones	Desayuno Orden de habitaciones	Desayuno Orden de habitaciones	Desayuno Orden de habitaciones	Desayuno Orden de habitaciones	Desayuno Orden de habitaciones	Desayuno Orden de habitaciones	Desayuno Orden de habitaciones	Desayuno Recogida	
10:00	Llegada y recepción de participantes.	Actividad de multiaventura	Actividad náutica	Salida Programada según albergue (SEGOVIA U OTRA SALIDA DE INTERÉS CULTURAL)	Actividad de multiaventura especializada	Actividad náutica	Actividades de ocio y tiempo libre	Actividad de multiaventura	Actividad Programada MADRID Y PARQUE DE ATRACCIONES <small>La asistencia a esta actividad se puede consultar en: www.dgjuv.madrid.es con el código seguro de verificación: 1252550298901769198</small>	Actividad de multiaventura especializada	Despedida cierre	
13:30	Presentación del Campamento.	Tiempo libre dirigido (1)	Tiempo libre dirigido		Tiempo libre dirigido	Tiempo libre dirigido	Tiempo libre dirigido	Tiempo libre dirigido		Tiempo libre dirigido		Tiempo libre dirigido
14:00		Comida	Comida		Comida	Comida	Comida	Comida		Comida		Comida
14:30		Tiempo libre dirigido	Tiempo libre dirigido		Tiempo libre dirigido	Tiempo libre dirigido	Tiempo libre dirigido	Tiempo libre dirigido		Tiempo libre dirigido		Tiempo libre dirigido
16:00		Actividades de ocio y tiempo libre/Piscina(2)	Actividades de ocio y tiempo libre		Actividades de ocio y tiempo libre	Actividades de ocio y tiempo libre	Actividades de ocio y tiempo libre	Actividades de ocio y tiempo libre		Actividades de ocio y tiempo libre		Actividades de ocio y tiempo libre
17:30		Merienda	Merienda		Merienda	Merienda	Merienda	Merienda		Merienda		Merienda
18:00		Actividades de ocio y tiempo libre	Actividades de ocio y tiempo libre		Actividades de ocio y tiempo libre	Actividades de ocio y tiempo libre	Actividades de ocio y tiempo libre	Actividades de ocio y tiempo libre		Actividades de ocio y tiempo libre		Actividades de ocio y tiempo libre
20:00	Juegos de presentación.	Tiempo libre dirigido	Tiempo libre dirigido		Tiempo libre dirigido	Tiempo libre dirigido	Tiempo libre dirigido	Tiempo libre dirigido		Tiempo libre dirigido		Tiempo libre dirigido
20:30	Cena	Cena	Cena	Cena	Cena	Cena	Cena	Cena	Cena	Cena		
22:00	Velada	Velada	Velada	Velada	Velada	Velada	Velada	Velada	Velada	Velada		
23:30	Descanso	Descanso	Descanso	Descanso	Descanso	Descanso	Descanso	Descanso	Descanso	Descanso		

* Se deberán realizar todas las actividades recogidas en este cronograma, aunque se podrán modificar las fechas para ajustarse lo mejor posible a las necesidades de la organización. En cualquier caso, las salidas externas no deberán realizarse en fin de semana. Las actividades náuticas y las actividades de multiaventura especializada serán impartidas por personal especialista. En el caso de imposibilidad de realizar alguna actividad por causa justificada, se deberá solicitar el cambio previamente a la Dirección General de Juventud. Si en el desarrollo de los horarios planificados quedase algún tiempo libre por la circunstancia que fuera, éste deberá ser llenado con actividades programadas para los participantes.

- (1) Tiempo libre dirigido: este tiempo es para que los jóvenes lo disfruten libremente. No obstante, se ofrecerán actividades alternativas para aquellos que no quieran hacer uso de este tiempo libre.
- (2) Además de las actividades externas programadas, al menos dos de las tardes, se irá a la piscina.



198

ANEXO IV- CRONOGRAMA DE LOS CAMPAMENTOS DEL LOTE 4 (OCIO TECNOLÓGICO Y AVENTURA y JÓVENES CIENTÍFICOS Y AVENTURA)

	Día 1	Día 2	Día 3	Día 4	Día 5	Día 6	Día 7	Día 8	Día 9	Día 10	Día 11		
08:00	Llegada y recepción de participantes. Presentación del Campamento.	Despertar Aseo	Despertar Aseo	Despertar Aseo	Despertar Aseo	Despertar Aseo	Despertar Aseo	Despertar Aseo	Despertar Aseo	Despertar Aseo	Despertar Aseo		
09:00		Desayuno Orden de habitaciones	Desayuno Orden de habitaciones	Desayuno Orden de habitaciones	Desayuno Orden de habitaciones	Desayuno Orden de habitaciones	Desayuno Orden de habitaciones	Desayuno Orden de habitaciones	Desayuno Orden de habitaciones	Desayuno Orden de habitaciones	Desayuno Recogida		
10:00		Taller específico (tecnología y ciencia)	Taller específico (tecnología y ciencia)	Actividad Programada AMAZONIA Y LAS BERCEAS	Taller específico (tecnología y ciencia)	Taller específico (tecnología y ciencia)	Actividad náutica/ Multiaventura especializada	Taller específico (tecnología y ciencia)	Actividad Programada MADRID Y PARQUE DE ATRACCIONES	Multiaventura	Despedida		
13:30		Tiempo libre dirigido (1)	Tiempo libre dirigido		Tiempo libre dirigido	Tiempo libre dirigido	Tiempo libre dirigido	Tiempo libre dirigido				Tiempo libre dirigido	
14:00		Comida	Comida		Comida	Comida	Comida	Comida				Comida	
14:30		Tiempo libre dirigido	Tiempo libre dirigido		Tiempo libre dirigido	Tiempo libre dirigido	Tiempo libre dirigido	Tiempo libre dirigido				Tiempo libre dirigido	
16:00		Actividades de ocio y tiempo libre/Piscina(2)	Actividades de ocio y tiempo libre		Actividades de ocio y tiempo libre	Actividades de ocio y tiempo libre	Actividades de ocio y tiempo libre	Actividades de ocio y tiempo libre				Actividades de ocio y tiempo libre	
17:30		Merienda	Merienda		Merienda	Merienda	Merienda	Merienda				Merienda	
18:00		Actividades de ocio y tiempo libre	Actividades de ocio y tiempo libre		Actividades de ocio y tiempo libre	Actividades de ocio y tiempo libre	Actividades de ocio y tiempo libre	Actividades de ocio y tiempo libre				Actividades de ocio y tiempo libre	
20:00		Juegos de presentación.	Tiempo libre dirigido		Tiempo libre dirigido	Tiempo libre dirigido	Tiempo libre dirigido	Tiempo libre dirigido				Tiempo libre dirigido	Tiempo libre dirigido
20:30	Cena	Cena	Cena		Cena	Cena	Cena	Cena				Cena	Cena
22:00	Velada	Velada temática(3)	Velada		Velada temática	Velada	Velada temática	Velada				Velada	Velada
23:30	Descanso	Descanso	Descanso	Descanso	Descanso	Descanso	Descanso	Descanso	Descanso				

* Se deberán realizar todas las actividades recogidas en este cronograma, aunque se podrán modificar las fechas para ajustarse lo mejor posible a las necesidades de la organización. En cualquier caso, las salidas externas no deberán realizarse en fin de semana. Las actividades náuticas o las actividades de multiaventura especializada serán impartidas por personal especialista. En el caso de imposibilidad de realizar alguna actividad por causa justificada, se deberá solicitar el cambio previamente a la Dirección General de Juventud. Si en el desarrollo de los horarios planificados quedase algún tiempo libre por la circunstancia que fuera, éste deberá ser llenado con actividades programadas para los participantes.

- (1) Tiempo libre dirigido: este tiempo es para que los jóvenes lo disfruten libremente. No obstante, se ofrecerán actividades alternativas para aquellos que no quieran hacer uso de este tiempo libre.
- (2) Además de las actividades externas programadas, al menos una de las tardes, se irá a la piscina (mínimo 2 días se irá a las Berceas: el día de Amazonia y otro más)
- (3) Al menos tres de las veladas nocturnas estarán relacionadas con el tema específico del campamento.



061709198

ANEXO V- CRONOGRAMA DE LOS CAMPAMENTOS DEL LOTE 5 (DANZA URBANA I y II)

	Día 1	Día 2	Día 3	Día 4	Día 5	Día 6	Día 7	Día 8	Día 9	Día 10	Día 11
08:00		Despertar Aseo	Despertar Aseo	Despertar Aseo	Despertar Aseo	Despertar Aseo	Despertar Aseo	Despertar Aseo	Despertar Aseo	Despertar Aseo	Despertar Aseo
09:00		Desayuno Orden de habitaciones	Desayuno Orden de habitaciones	Desayuno Orden de habitaciones	Desayuno Orden de habitaciones	Desayuno Orden de habitaciones	Desayuno Orden de habitaciones	Desayuno Orden de habitaciones	Desayuno Orden de habitaciones	Desayuno Orden de habitaciones	Desayuno Recogida
10:00	Llegada y recepción de participantes.	Taller específico (danza urbana)	Taller específico (danza urbana)	Actividad Programada AMAZONIA Y LAS BERCEAS	Taller específico (danza urbana)	Taller específico (danza urbana)	Taller específico (danza urbana)	Taller específico (danza urbana)	Actividad Programada MADRID Y PARQUE DE ATRACCIONES	Taller específico (danza urbana)	Despedida y cierre
13:30		Tiempo libre dirigido (1)	Tiempo libre dirigido		Tiempo libre dirigido	Tiempo libre dirigido	Tiempo libre dirigido	Tiempo libre dirigido		Tiempo libre dirigido	
14:00	Presentación del Campamento.	Comida	Comida		Comida	Comida	Comida	Comida		Comida	
14:30		Tiempo libre dirigido	Tiempo libre dirigido		Tiempo libre dirigido	Tiempo libre dirigido	Tiempo libre dirigido	Tiempo libre dirigido		Tiempo libre dirigido	
16:00	Normas Covid-19	Actividades de ocio y tiempo libre/Piscina(2)	Actividades de ocio y tiempo libre		Actividades de ocio y tiempo libre		Actividades de ocio y tiempo libre				
17:30		Merienda	Merienda		Merienda	Merienda	Merienda	Merienda		Merienda	
18:00		Actividades de ocio y tiempo libre	Actividades de ocio y tiempo libre		Actividades de ocio y tiempo libre		Actividades de ocio y tiempo libre				
20:00	Juegos de presentación.	Tiempo libre dirigido	Tiempo libre dirigido		Tiempo Libre dirigido	Tiempo Libre dirigido					
20:30	Cena	Cena	Cena	Cena	Cena	Cena	Cena	Cena	Cena	Cena	
22:00	Velada	Velada	Velada	Velada	Velada	Velada	Velada	Velada	Velada	Velada	
23:30	Descanso	Descanso	Descanso	Descanso	Descanso	Descanso	Descanso	Descanso	Descanso	Descanso	

* Se deberán realizar todas las actividades recogidas en este cronograma, aunque se podrán modificar las fechas para ajustarse lo mejor posible a las necesidades de la organización. En cualquier caso, las salidas externas no deberán realizarse en fin de semana. En el caso de imposibilidad de realizar alguna actividad por causa justificada, se deberá solicitar el cambio previamente a la Dirección General de Juventud. Si en el desarrollo de los horarios planificados quedase algún tiempo libre por la circunstancia que fuera, éste deberá ser llenado con actividades programadas para los participantes.

(1) Tiempo libre dirigido: este tiempo es para que los jóvenes lo disfruten libremente. No obstante, se ofrecerán actividades alternativas para aquellos que no quieran hacer uso de este tiempo libre.

(2) Además de las actividades externas programadas, al menos una de las tardes, se irá a la piscina (mínimo 2 días se irá a las Berceas: el día de Amazonia y otro día más)



129525

6029891769198

ANEXO VI- CRONOGRAMA DE LOS CAMPOS DE VOLUNTARIADO (CAMINO DE PAPEL I y II, MEDIO AMBIENTAL I y II)

	Día 1	Día 2	Día 2	Día 4	Día 5	Día 6	Día 7	Día 8	Día 9	Día 10	Día 11	Día 12	Día 13	Día 14	Día 15
08:00		Despertar Aseo	Despertar Aseo	Despertar Aseo	Despertar Aseo	Despertar Aseo	Despertar Aseo	Despertar Aseo	Despertar Aseo	Despertar Aseo			Despertar Aseo		
09:00		Desayuno Orden de habitaciones	Desayuno Orden de habitaciones	Desayuno Orden de habitaciones	Desayuno Orden de habitaciones	Desayuno Orden de habitaciones	Desayuno Orden de habitaciones	Desayuno Orden de habitaciones	Desayuno Orden de habitaciones	Desayuno Orden de habitaciones					Desayuno Recogida
9:30	Llegada y recepción de participantes. Presentación del Campo.	TRABAJO VOLUNTARIO	TRABAJO VOLUNTARIO		TRABAJO VOLUNTARIO	TRABAJO VOLUNTARIO	TRABAJO VOLUNTARIO	TRABAJO VOLUNTARIO		TRABAJO VOLUNTARIO	TRABAJO VOLUNTARIO	TRABAJO VOLUNTARIO	TRABAJO VOLUNTARIO	TRABAJO VOLUNTARIO	Despedida cierre
14:00	Normas Covid- 19	Comida	Comida	Actividad Programada: AMAZONIA Y LAS BERCEAS	Comida	Comida	Comida	Comida	Actividad Programada MADRID Y PARQUE DE ATRACCIONES	Comida					
15:00		Tiempo libre Dirigido /Tiempo libre o piscina (3)	Tiempo libre Dirigido /Tiempo Li	O	Tiempo libre Dirigido / Tiempo libre	Tiempo libre Dirigido /Tiempo libre	Tiempo libre Dirigido / Tiempo libre	Tiempo libre Dirigido / Tiempo libre	O	Tiempo libre Dirigido / Tiempo libre					
17:00		Merienda	Merienda	SALIDA CULTURAL	Merienda	Merienda	Merienda	Merienda	SALIDA CULTURAL	Merienda					
17:15															
20:00	Juegos de presentación.	Actividades ocio educativo	Actividades ocio educativo		Actividades ocio educativo	PISCINA	Actividades ocio educativo	Actividades ocio educativo		Actividades ocio educativo	PISCINA	Actividades ocio educativo	Actividades ocio educativo	Actividades ocio educativo	
20:30	Cena	Cena	Cena	Cena	Cena	Cena	Cena	Cena	Cena	Cena	Cena	Cena	Cena	Cena	Cena
22:00	Velada	Velada	Velada	Velada temática	Velada	Velada temática	Velada	Velada	Velada	Velada	Velada	Velada	Velada	Velada	Velada
23:30	Descanso	Descanso	Descanso	Descanso	Descanso	Descanso	Descanso	Descanso	Descanso	Descanso	Descanso	Descanso	Descanso	Descanso	Descanso

* Se deberán realizar todas las actividades recogidas en este cronograma, aunque se podrán modificar las fechas para ajustarse lo mejor posible a las necesidades de la organización. En cualquier caso, las salidas externas no deberán realizarse en fin de semana. En el caso de imposibilidad de realizar alguna actividad por causa justificada, se deberá solicitar el cambio previamente a la Dirección General de Juventud. Si en el desarrollo de los horarios planificados quedase algún tiempo libre por la circunstancia que fuera, éste deberá ser llenado con actividades programadas para los participantes.

(1) Tiempo libre dirigido: este tiempo es para que los jóvenes lo disfruten libremente. No obstante, se ofrecerán actividades alternativas para aquellos que no quieran hacer uso de este tiempo libre.

(2) El trabajo voluntario será organizado por la entidad/personas contratadas por la Dirección General de Juventud

(3) Al menos se irá dos tardes a la piscina.



Comunidad
de Madrid

Dirección General de Juventud
CONSEJERÍA DE FAMILIA,
JUVENTUD Y POLÍTICA SOCIAL



La autenticidad de este documento se puede comprobar en www.madrid.org/csv
mediante el siguiente código seguro de verificación: **129525029890617699198**