

# **GYMKANA** **OCIONAUTA** **PONTEVEDRA**



**EXPLORA, CONECTA,  
PARTICIPA**

## Índice

1. Introducción .....	3
2. Justificación y fundamentación del proyecto .....	3
3. Objetivos generales – Propuesta de valor .....	4
4. Público objetivo .....	5
5. Descripción de la actividad principal: Gymkana.....	5
6. Metodología de implementación .....	6
7. Pasaporte Ocionauta: dinámica y diseño .....	8
8. Actividades adicionales (quiz, sorteo, redes sociales) .....	8
9. Plan de comunicación y marketing (influencers, hashtags, canales) .....	9
10. Recursos necesarios.....	10
11. Alianzas y colaboradores potenciales .....	11
12. Plan de riesgos y mitigación .....	12
13. Presupuesto estimado.....	14
14. Conclusión.....	15

## 1. Introducción

Ocionautas es una iniciativa con base en **A Estrada** que trabaja por generar espacios de encuentro seguros, accesibles e inclusivos para la juventud gallega.

La juventud en A Estrada enfrenta desafíos significativos, como la **falta de propuestas de ocio** que conecten con sus intereses y necesidades, la desconexión con su entorno y la escasez de actividades que les permitan expresarse y desarrollarse en comunidad. En respuesta a estas necesidades, Ocionautas ha desarrollado diversas iniciativas, como la gestión del Centro Juvenil La Estación y la organización de eventos como la Feira da Xuventude, que en su última edición contó con la participación de 53 colectivos y emprendedores, y más de 60 actividades programadas.

La **Gymkana Ocionauta** Pontevedra nace como respuesta a una necesidad urgente y evidente: la falta de propuestas de ocio que conecten de forma real con los intereses, las inquietudes y el potencial de la juventud. Observamos una desconexión entre los jóvenes y su entorno, una ausencia de referentes positivos y oportunidades visibles, y una escasez de actividades que les permitan expresarse, aprender y disfrutar en comunidad.

Esta propuesta apuesta por resignificar los espacios públicos del pueblo de A Estrada, vinculándolos con una experiencia lúdica, digital, cultural y colaborativa. A través de una dinámica tipo “ruta” o “estaciones” y el uso de redes sociales, pasaportes físicos y premios, buscamos activar el tejido social y reforzar el sentimiento de pertenencia.

Más que una gymkana, esta iniciativa es una excusa para volver a mirar el pueblo con otros ojos, reconocer su historia, sus recursos y a quienes lo habitan. Y sobre todo, es una invitación para que las personas jóvenes vuelvan a sentirse protagonistas.

## 2. Justificación y fundamentación del proyecto

La juventud en contextos rurales y semiurbanos, como el del municipio de A Estrada, enfrenta múltiples desafíos: carencia de espacios accesibles de socialización fuera del sistema educativo, desmotivación, falta de referentes positivos y escasa visibilidad de oportunidades de desarrollo personal en el entorno local.

Según datos recientes, la población infantil y juvenil (de 0 a 14 años) en A Estrada asciende a 1.934 habitantes, lo que representa aproximadamente el 8% de la población total del municipio. Esta cifra pone de manifiesto la importancia de implementar iniciativas que fomenten la participación activa y el desarrollo integral de este segmento poblacional.

En este marco, Ocionautas propone una intervención creativa y participativa que dé respuesta a estas necesidades desde el ocio con enfoque comunitario. La Gymkana se plantea como una estrategia para:

- Reactivar el vínculo emocional y físico de la juventud con su territorio.
- Fomentar el uso activo del espacio público como lugar de pertenencia y encuentro.
- Generar dinámicas que visibilicen y conecten a jóvenes con recursos, lugares e historias locales.
- Fortalecer la cohesión social y la participación a través de un formato inclusivo y accesible.

La fundamentación de este proyecto se basa en experiencias previas de Ocionautas y en referencias exitosas de dinámicas territoriales similares recogidas en la red **XChallenge**, que demuestran la eficacia del juego como herramienta de transformación social, aprendizaje y empoderamiento juvenil.

### **3. Objetivos generales – Propuesta de valor**

La **Gymkana Ocionauta Pontevedra** surge como una respuesta directa a las necesidades detectadas en la juventud del entorno: falta de espacios seguros y accesibles fuera del sistema educativo, desconexión entre jóvenes y las oportunidades del territorio, escasez de referentes positivos y la ausencia de propuestas de ocio con sentido comunitario.

Este proyecto busca recuperar y dinamizar el espacio público del pueblo como lugar de encuentro, descubrimiento y construcción de identidad colectiva. La actividad toma forma de gymkana urbana, articulada en torno a 10 puntos clave de A Estrada, que funcionarán como “estaciones” conectadas por un recorrido lúdico, accesible y visualmente atractivo.

La propuesta se basa en la idea de que el ocio no debe ser solo entretenimiento, sino también una herramienta para generar comunidad, visibilizar referentes locales, reconocer el entorno y fomentar el protagonismo juvenil.

La Gymkana Ocionauta ofrece una experiencia integradora que combina lo físico (recorrido, pasaporte, sellos) con lo digital (interacción en redes sociales, uso de hashtags, premio final). Todo esto la convierte en una propuesta con valor educativo, comunitario y de alto potencial replicable.

#### **4. Público objetivo**

El proyecto está dirigido principalmente a jóvenes de entre 12 y 30 años del municipio de A Estrada, con especial atención a adolescentes en etapa educativa secundaria y jóvenes en riesgo de desconexión social o educativa. Se busca llegar tanto a jóvenes ya vinculados a espacios juveniles (como el Centro La Estación) como a aquellos que actualmente no participan en actividades organizadas.

Además, el proyecto tiene un impacto secundario en: familias y personas adultas del entorno que observarán y, potencialmente, acompañarán la actividad, comercios y entidades locales implicadas como puntos de referencia o colaboración, comunidad educativa y agentes sociales que podrán incorporar los aprendizajes y dinámicas en sus propios espacios.

La elección de este público responde a la necesidad de ofrecer experiencias accesibles, motivadoras y significativas en un contexto rural donde la oferta de ocio es limitada y la visibilidad de oportunidades de desarrollo personal es escasa.

#### **5. Descripción de la actividad principal: Gymkana**

La Gymkana Ocionauta Pontevedra consiste en una dinámica de recorrido urbano por 10 puntos estratégicos del pueblo de A Estrada, donde las personas participantes deberán superar pequeños retos o simplemente registrarse mediante una foto y sello para completar un “pasaporte Ocionauta”.

La actividad se inspira en el formato de ruta o viaje, jugando con la idea de estaciones, pasajes y sellos, en sintonía con el imaginario de “La Estación”, centro juvenil gestionado

por Ocionautas. Cada punto funcionará como una parada simbólica, cultural o social que visibiliza recursos del municipio.

La actividad está pensada para ser realizada en uno o dos días consecutivos, promoviendo una experiencia concentrada pero con impacto prolongado en términos de redes, interacción y comunidad.

## 6. Metodología de implementación

El desarrollo del proyecto se organiza en cinco etapas principales, concebidas para garantizar una planificación rigurosa, una ejecución efectiva y una evaluación útil para futuras repeticiones:

**1. Diseño y preparación:** Identificación y validación de los 10 puntos estratégicos de A Estrada, diseño del pasaporte Ocionauta con espacios para sellos y número para sorteo, contacto con entidades, personas referentes y comercios que actuarán como estaciones colaboradoras y desarrollo de los materiales gráficos y comunicativos (identidad visual del evento, mapas, instrucciones).

**2. Comunicación y difusión:** Creación de una campaña digital dirigida a la juventud, con participación de *influencers* locales, promoción en centros educativos, redes de juventud y canales municipales y producción y distribución de materiales impresos: carteles y los propios pasaportes.

**3. Ejecución de la gymkana:** Implementación del evento en un día o fin de semana específico, con recorrido abierto, participación libre: los jóvenes visitan las estaciones, realizan pequeñas acciones (foto, trivial, saludo) y reciben un sello en su pasaporte y difusión simultánea en redes sociales mediante publicaciones con el *hashtag* oficial del proyecto.

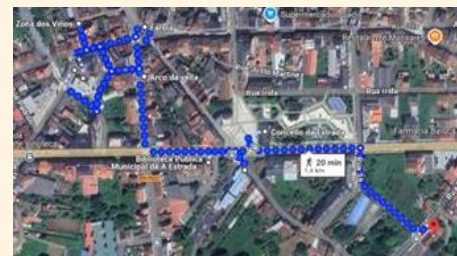
**4. Cierre, sorteo y premio:** recogida de pasaportes completos para su validación, sorteo final con premios simbólicos (una bicicleta), con el número del pasaporte, finalización con entrega de premios.

**5. Evaluación:** recogida de indicadores cuantitativos (número de participantes, publicaciones en redes, etc.), encuestas de satisfacción a participantes y colaboradores y redacción de un informe final con resultados, aprendizajes y sugerencias de mejora.

**6. Localización y selección de los 10 puntos clave:** para garantizar la accesibilidad, conexión con el entorno y diversidad de referentes, se han seleccionado 10 espacios dentro del casco urbano de A Estrada, todos ubicados a menos de un kilómetro de distancia del Centro Juvenil La Estación. Estos puntos combinan valor simbólico, cultural, histórico, deportivo y comunitario.

**Listado de puntos clave propuestos:** [Estos espacios](#) se eligieron no solo por su valor estético o funcional, sino también por lo que representan en la memoria colectiva de la comunidad y por su potencial para convertirse en nodos de interacción significativa.

1. Zona dos Viños (grafitti avelina valladares)
2. La Farola
3. Novo Mercado (AGADEA)
4. Novo Mercado
5. Residencia de Mayores
6. Arco da Vela (comercio colaborador)
7. Biblioteca Municipal (grafitti de autores gal)
8. legos)
9. Teatro Principal
10. Concello de A Estrada
11. Centro Juvenil La Estación (Rúa Matadoiro, 15)



## 7. Pasaporte Ocionauta: dinámica y diseño

El pasaporte Ocionauta será el elemento central del juego. Es un objeto físico, en formato libreta, que acompañará a cada participante durante el recorrido. Estará diseñado con una estética juvenil y cuidada, y tendrá múltiples funciones:

**Características principales del pasaporte:** Espacios para 10 sellos (uno por estación visitada). Un número único de participación que servirá para el sorteo final.



**Dinámica de uso:** Al comenzar la gymkana, cada participante recibe su pasaporte. En cada punto clave, una persona colaboradora o entidad sella el pasaporte tras verificar la realización del reto o acción correspondiente (por ejemplo, tomarse una foto y publicarla en redes con el *hashtag* del proyecto). Una vez completadas todas las estaciones, el pasaporte puede entregarse para acceder al sorteo.

El diseño se inspira en pasaportes reales y cuadernos de viaje, generando un vínculo emocional con la experiencia y fomentando su conservación como recuerdo.

**Accesibilidad:** Para fomentar la participación inclusiva, se recomienda el uso de Google Maps con guía por voz, lo cual permite a personas con discapacidad visual seguir la ruta de forma autónoma.

## 8. Actividades adicionales (quiz, sorteo, redes sociales)

Además del recorrido físico por las estaciones, la Gymkana Ocionauta incorpora una serie de actividades complementarias diseñadas para ampliar el impacto de la experiencia y fomentar la participación activa:

**Quiz final:** Se incluirá un pequeño cuestionario opcional con cinco preguntas relacionadas con elementos históricos, culturales y sociales del pueblo. Este quiz podrá resolverse fácilmente mediante la observación durante la ruta o la búsqueda por internet. Ejemplos:

1. ¿Dónde puedes comer la mejor hamburguesa de España? (Argentinos Burger)

2. ¿Dónde puedes comprar spray de calidad para hacer graffiti en A Estrada? (Carlin)
3. ¿Dónde está el único laboratorio de chocolate de A Estrada? (Pastelería Mimela)
4. ¿Cuál es la fiesta más internacional de A Estrada? (Rapa das Bestas)
5. ¿En qué año empezó el centro juvenil La Estación? (2014)

**Sorteo final:** Quienes completen el pasaporte participarán en un sorteo, cuyo premio principal puede ser una bicicleta u otro bien simbólico vinculado a la autonomía, el movimiento y la juventud. El número de participación estará impreso en el propio pasaporte. El sorteo se realizará en un acto público o retransmitido en redes.

**Difusión en redes sociales:** Se fomentará el uso de redes sociales como parte de la dinámica, invitando a las personas participantes a subir fotos desde los puntos clave con el *hashtag* del proyecto. Esto permitirá documentar el recorrido de manera colectiva, visibilizar la implicación de la comunidad, expandir el alcance de la experiencia más allá del entorno local.

## 9. Plan de comunicación y marketing (*influencers, hashtags, canales*)

La estrategia de comunicación está centrada en el entorno digital y en el uso de referentes locales para asegurar una conexión auténtica con el público joven. Se basa en cuatro líneas de acción:

**1. Redes sociales:** Publicaciones previas al evento con estética atractiva y lenguaje cercano, historias en tiempo real durante la gymkana, reels o video resumen al cierre, canales principales: Instagram (@ocionautas\_a\_estrada), TikTok, Facebook y difusión en grupos locales.

**2. Influencers locales y microinfluencers:** Se contará con la colaboración de jóvenes creadores/as\* de contenido con arraigo en Galicia, como: @conzdezo, @maria\_mera, @pablomeixe, @borjamina (vinculado previamente a proyectos de Ocionautas), @iamhyd, @merce\_mend o @luisdorio.

Su papel será ayudar a visibilizar la iniciativa mediante publicaciones, retos y participación activa. La participación de estos perfiles dependerá de su disponibilidad y de los acuerdos alcanzados, siempre priorizando la afinidad con los valores del proyecto.

**3. Hashtags de campaña:** Se proponen combinaciones que refuercen el sentido de pertenencia y el enfoque territorial: #AEstradaChallenge, #RutaAEstrada, #ExploraAEstrada, #OcionautasChallenge.

**4. Alianzas institucionales y educativas:** El apoyo del Concello, centros educativos, entidades sociales y medios locales es clave para la legitimidad y alcance del evento. Se generarán materiales compartibles adaptados para estos canales.

## 10. Recursos necesarios

La implementación de la Gymkana Ocionauta requiere una combinación de recursos humanos, materiales, técnicos y logísticos. A continuación, se detallan los principales elementos necesarios para garantizar el buen desarrollo del proyecto:

### Recursos humanos

- Equipo de coordinación (2-3 personas): responsables de la planificación general, seguimiento y evaluación.
- Dinamizadores/as locales: jóvenes colaboradores encargados de atender las estaciones, sellar pasaportes y animar la participación.
- Voluntariado de apoyo (Ocionautas o red local): para tareas de montaje, comunicación y logística.
- *Influencers*/creadores de contenido: aliados clave para la difusión digital antes, durante y después del evento.

**Recursos materiales:** **Pasaportes físicos:** impresos a color, uno por participante (aprox. 200-300 unidades); **Sellos personalizados:** uno por punto/estación, con diseños únicos o temáticos; **Cartelería y señales:** para identificar estaciones y comunicar normas básicas; **Premio principal:** bicicleta u otro artículo de valor simbólico, más premios secundarios o merchandising; **Material promocional:** pegatinas, bolsas, camisetas

(opcional, según presupuesto); **Kit para estaciones:** mesas, sillas, sombrillas, chapas identificativas, material de animación.

**Recursos técnicos:** Cámara o móvil con buena calidad de imagen para documentación; Acceso a redes sociales y herramientas de edición de imagen/video; Plataforma de encuestas para evaluación (Google Forms, Typeform u otra); Material de oficina básico (rotuladores, clips, folios, etc.).

**Recursos logísticos:** Espacios de almacenamiento previo y posterior; Vehículo para transporte de materiales (si es necesario); Permisos municipales para uso del espacio público (si procede); Seguro de responsabilidad civil para actividades en vía pública.

## 11. Alianzas y colaboradores potenciales

La Gymkana Ocionauta se plantea como una iniciativa comunitaria que apuesta por la colaboración activa entre diferentes actores del territorio. La implicación de entidades locales, agentes educativos, comercios y referentes sociales es clave para su éxito, sostenibilidad y legitimidad.

### Alianzas institucionales

- **Concello de A Estrada:** apoyo logístico, difusión y posible cobertura de seguros o premios.
- **Centro Juvenil La Estación:** base operativa y espacio de referencia para coordinación.
- **Centros educativos locales:** colaboración en la difusión entre el alumnado y participación como estaciones u observadores.
- **Red de Voluntariado Galego:** canal para captar voluntariado y asegurar presencia juvenil activa.

### Comercios y entidades locales:

- Comercios del centro urbano (especialmente los ubicados en los puntos clave) pueden participar como estaciones colaboradoras, ofreciendo el sello, una consigna o premio simbólico.

- Posibles aportes materiales o en especie (descuentos, productos para sorteo, logística).
- Refuerzo del tejido comercial mediante visibilización en redes y mapas de la actividad.

### **Influencers y figuras públicas**

- Creadores de contenido locales o gallegos ya identificados con alto potencial de movilización juvenil.
- Su participación en la gymkana (como jugadores o embajadores) contribuirá a generar una narrativa cercana y potente.

### **Entidades sociales y culturales**

- Asociaciones juveniles o culturales de A Estrada y alrededores que puedan sumarse como colaboradores, dinamizadores o puntos de referencia durante el evento.
- Colectivos artísticos vinculados al graffiti, música o teatro pueden enriquecer la propuesta en algunas estaciones.

Estas alianzas no solo aportan recursos, sino que generan un sentido compartido de corresponsabilidad que contribuye a la sostenibilidad futura del proyecto.

## **12. Plan de riesgos y mitigación**

La implementación de una actividad pública como la Gymkana Ocionauta conlleva una serie de riesgos que es importante prever, gestionar y reducir al máximo. A continuación, se detallan los principales riesgos identificados y las estrategias planteadas para mitigarlos:

### **Riesgos operativos**

#### **1. Baja participación juvenil**

- *Causa posible:* escasa difusión o falta de conexión con los intereses del público objetivo.

- *Medidas:* campaña de comunicación anticipada, uso de redes sociales y lenguaje cercano, participación de *influencers*, activación en centros educativos.

## **2. Condiciones meteorológicas adversas**

- *Causa posible:* lluvia o calor extremo que dificulte el recorrido.
- *Medidas:* selección de fechas flexibles, planificación de fecha alternativa, estaciones con sombra o bajo techo, accesos a agua.

## **3. Fallos logísticos en estaciones**

- *Causa posible:* ausencia de dinamizadores o falta de material.
- *Medidas:* distribución clara de roles, checklist para cada punto, voluntarios de refuerzo en reserva.

## **Riesgos sociales y de seguridad**

### **4. Incidentes menores durante el recorrido**

- *Causa posible:* caídas, desorientación o malentendidos con participantes.
- *Medidas:* rutas seguras, acompañamiento adulto para menores, número de contacto visible en el pasaporte, punto de atención general.

### **5. Problemas de convivencia o respeto en espacios públicos**

- *Causa posible:* interacciones negativas entre participantes o con terceros.
- *Medidas:* código de conducta visible, presencia de monitores en puntos críticos, contacto directo con Policía Local si fuera necesario.

## **Riesgos digitales**

### **6. Baja interacción en redes sociales**

- *Causa posible:* falta de claridad sobre cómo participar digitalmente.

- *Medidas:* instrucciones simples en el pasaporte, carteles visuales con hashtag, ejemplo visual en redes.

## 7. Publicación de contenido inapropiado

- *Causa posible:* mal uso del hashtag o fotos no alineadas con los valores del proyecto.
- *Medidas:* seguimiento activo de publicaciones, moderación de contenido y reporte rápido.

## 13. Presupuesto estimado

El presupuesto del proyecto Gymkana Ocionauta Pontevedra se ha diseñado para optimizar recursos sin comprometer la calidad de la experiencia. El monto máximo estimado es de 5.000 €, cubriendo tanto gastos operativos como elementos clave de comunicación, materiales y premios.

Concepto	Cantidad	Coste estimado (€)
Diseño e impresión de pasaportes	300 unidades	450 €
Sellos personalizados (10 puntos)	10 unidades	300 €
Premios (bicicleta + accesorios)	1 principal + premios menores	500 €
Cartelería y señalética	Pack urbano	300 €
Materiales para estaciones (kits básicos)	10 estaciones	600 €
Honorarios equipo coordinación	2 personas (gestión + ejecución)	1.200 €
Audiovisual (reels, edición video resumen)	1 producción profesional	400 €
Gastos de gestión y seguros	Seguro RC, permisos	250 €
Evaluación y cierre (encuestas, informe)	Plataforma + diseño	300 €

Concepto	Cantidad	Coste estimado (€)
Extras y contingencias	Imprevistos, ajustes de última hora	700 €

**Total estimado: 5.000 €**

Este presupuesto ofrece un margen de maniobra ante situaciones imprevistas (climatología, sustituciones, cambios logísticos) sin comprometer el núcleo del proyecto. Además, la colaboración de entidades y personas voluntarias puede reducir costes en la práctica. Los costes son estimativos y podrían ajustarse según disponibilidad de recursos y colaboración en especie

#### **14. Conclusión**

La Gymkana Ocionauta Pontevedra es una propuesta que combina creatividad, estrategia y compromiso comunitario para dar respuesta a una necesidad concreta: ofrecer a la juventud de A Estrada una experiencia de ocio con sentido, accesible y participativa. Lejos de ser un simple evento lúdico, esta iniciativa busca fortalecer los vínculos de la juventud con su entorno, resignificar los espacios públicos como lugares de encuentro y descubrimiento, y reforzar el protagonismo juvenil en la vida comunitaria. A través del recorrido urbano, el pasaporte, las redes sociales y el contacto con referentes locales, se activa una narrativa de identidad, pertenencia y posibilidad.

El modelo propuesto es replicable, escalable y sostenible. Con una planificación ajustada, un presupuesto razonable y una red de colaboraciones locales sólidas, el proyecto no solo es viable, sino que tiene potencial para convertirse en una referencia en el ámbito de la dinamización juvenil gallega. Ocionautas reafirma con este proyecto su apuesta por un ocio transformador, inclusivo y conectado con la realidad territorial. La gymkana no es un fin, sino un medio para reactivar a una generación con creatividad, comunidad y futuro.