

PROGRAMA DE ACTIVIDADES

RED LEAF FALL CAMP

MINISTERIO DE EDUCACIÓN

Cada día se seguirá el eje temático propuesto por el Ministerio de Educación:

Alumnos de 6º de Primaria:

Día 1: EL AGUA

Día 2: LA TIERRA

Día 3: LA FLORA

Día 4: LA FAUNA

Día 5: EL IMPACTO HUMANO SOBRE EL ENTORNO

Alumnos de 2º ESO:

Día 1: DESARROLLO SOSTENIBLE

Día 2: REDUCIR, REUTILIZAR Y RECICLAR

Día 3: ENERGIAS RENOVABLES

Día 4: EL ENTORNO NATURAL Y CULTURAL

Día 5: LA ALDEA GLOBAL, DIVERSIDAD CULTURAL

Estos temas estarán introducidos en las actividades que a continuación proponemos.

▣ **“READY, STEADY, GO!”** (ACTIVIDAD DE PREPARACIÓN DE LA JORNADA)

OBJETIVOS:

- ◆ Dar a conocer a los estudiantes el tema del día.
- ◆ Comprobar los conocimientos previos de los estudiantes sobre el tema del día en lengua inglesa, y refrescarlos.
- ◆ Introducir vocabulario nuevo que se utilizará durante la salida y el resto de la jornada.
- ◆ Distribuir los roles del juego de simulación de ese día.
- ◆ Motivar a los estudiantes para que se impliquen en las actividades y tengan la predisposición de aprender.
- ◆ Preparar el resto de la jornada con los estudiantes.

DURACIÓN:

Una hora diaria.

AGRUPACIÓN DE LOS ESTUDIANTES:

En sus grupos correspondientes. Serán cuatro grupos de 12 ó 13 estudiantes, resultantes de la prueba del primer día.

ESPACIOS:

Salas o aulas.

MATERIALES:

- ◆ Material de papelería variado: folios, bolígrafos, lápices, rotuladores, pinturas, tijeras, etc.
- ◆ Fichas de vocabulario y estructuras de la lengua inglesa.
- ◆ Cuando sea necesario, pizarras y medios audiovisuales.

Todas las mañanas los grupos se reunirán con sus profesores y monitores para descubrir las sorpresas que les depara el día y averiguar qué conocimientos adquiridos con anterioridad poseen. Aprenderán vocabulario nuevo e intercambiarán expectativas.

En este espacio de tiempo también se dará a conocer a los alumnos cuál será su rol en el “juego de simulación” del día. En la jornada dedicada al agua, por ejemplo, los roles distribuidos podrían ser: tiburones, renacuajos, pescadores y corales.

Con la ayuda del profesor o monitor, cada grupo ideará un grito de guerra y un saludo secreto que será recurrente el resto de la jornada, como en el comedor, o en la velada nocturna.

■ “IN THE FIELD” (SALIDA DIARIA AL ENTORNO)

OBJETIVOS:

- ◆ Conocer el entorno que rodea el centro.
- ◆ Aprender de la naturaleza en la naturaleza.
- ◆ Disfrutar de la naturaleza.
- ◆ Identificar el vocabulario aprendido con lo que éste representa en realidad.
- ◆ Utilizar el vocabulario y estructuras referentes al tema del día.
- ◆ Aprender inglés fuera del aula.

DURACIÓN:

Dos horas diarias.

Un día se hará una excursión de medio día a un lugar más alejado del centro.

AGRUPACIÓN DE LOS ESTUDIANTES:

En sus grupos correspondientes. Serán cuatro grupos de 12 ó 13 estudiantes, resultantes de la prueba del primer día.

ESPACIOS:

El entorno del centro.

El lugar donde se realice la excursión.

MATERIALES:

Fichas de trabajo.

Material de papelería variado: folios, bolígrafos, lápices, rotuladores, pinturas, etc.

En un curso cuyo eje temático es la naturaleza no podían faltar las salidas al exterior.

Los estudiantes utilizarán fichas para observar y aprender sobre la naturaleza utilizando el inglés. Irán acompañados en todo momento por un responsable de la actividad que les guiará y enseñará metodología para un mayor conocimiento del entorno.

Dependiendo del tema del día, la salida tendrá un enfoque u otro.

Además, se realizarán juegos dinámicos de educación medioambiental, tras los cuales se generará un pequeño debate (como siempre en inglés) para comprobar si se han conseguido los objetivos.

Los tipos de juegos medioambientales que proponemos se clasifican de la siguiente manera:

- ◆ **Juegos para despertar los sentidos perdidos.** Cuyo objetivo es aprender a “observar” con otros sentidos además de la vista.
- ◆ **Juegos de imitación y camuflaje.** Cuyo objetivo es desinhibirse y dejar volar la imaginación.
- ◆ **Juegos de búsqueda y captura.** Tributos a la caza que practicaban los hombres prehistóricos, nosotros los realizaremos con el fin de hacer deporte y divertir a los estudiantes.
- ◆ **Juegos complejos.** Son juegos que exigen una preparación considerable y en los que participará más de un monitor o profesor.

▣ **ACTIVIDADES CON SU PROFESOR ACOMPAÑANTE**

Serán esos mismos profesores los que la programarán. El personal de Red Leaf colaborará en todo lo posible con ellos.

Red Leaf contactará previamente con los profesores acompañantes informándoles de la programación general que se desarrollará durante la estancia. Asimismo, recabaremos el proyecto de los profesores participantes con el fin de integrarlo en la programación general y proporcionar los recursos materiales que requiera su organización.

▣ **AND NOW, YOU!** (EXPRESIÓN PERSONAL DE LO APRENDIDO)

OBJETIVOS:

- ◆ Potenciar el uso de la imaginación como fuente de entretenimiento y disfrute.
- ◆ Valorar el trabajo en común con aportaciones personales.
- ◆ Expresar visualmente las impresiones y los conceptos aprendidos durante la salida y durante toda la jornada.
- ◆ Emplear formalmente las estructuras y el vocabulario asimilado en inglés.
- ◆ Obtener un “producto” que resultará la base para la presentación que los estudiantes tienen que presentar en el centro del que proceden una vez finalice le programa.

DURACIÓN:

Una hora diaria.

AGRUPACIÓN:

En sus grupos correspondientes. Serán cuatro grupos de 12 ó 13 estudiantes, resultantes de la prueba del primer día.

ESPACIOS:

Salas o aulas.

MATERIALES:

- ◆ Material de papelería variado: folios, bolígrafos, lápices, rotuladores, pinturas, tijeras, etc.
- ◆ Fichas de vocabulario y estructuras de la lengua inglesa.
- ◆ Cuando sea necesario, pizarras y medios audiovisuales.

Los estudiantes realizarán trabajos de expresión creativa en los que plasmarán los conocimientos adquiridos en inglés. Los profesores les ayudarán presentando

estructuras y expresiones de manera amena para conseguir un producto más completo.

Lo importante de la actividad es que los alumnos utilicen el inglés y vean resultados palpables. Es decir, que se percaten de que pueden expresarse en inglés.

Cada uno de los cinco días se realizará una actividad diferente. Por ejemplo:

- ◆ Un periódico.
- ◆ Un programa de radio.
- ◆ Un anuncio de TV.
- ◆ Un mural.
- ◆ Una ficha de un animal o una planta.

Los estudiantes podrán elegir cuál de estas actividades quieren presentar al volver a casa.

Con esta propuesta intentamos que los estudiantes lleguen a sus propias conclusiones sobre el entorno y el legado de nuestros antepasados, para que tomen conciencia de lo importante que es CONOCER el medio ambiente para poder cuidarlo.

Los estudiantes recibirán cada día unos cuadernillos con información más completa sobre el tema del día, para que los puedan utilizar como material adicional para sus proyectos. Estos cuadernillos contienen conceptos y datos importantes que ayudarán a los alumnos a comprender mejor la realidad de la naturaleza. Los profesores y monitores trabajarán estos cuadernillos con los estudiantes, ya que son en lengua inglesa, y les explicarán las estructuras gramaticales nuevas que encuentren, así como el vocabulario.

▣ CANADIAN WORKSHOPS (TALLERES CANADIENSES)

OBJETIVOS:

Dar a conocer a los estudiantes diferentes aspectos de la cultura canadiense.

Desarrollar la creatividad y capacidades de expresión artística y corporal.

Desinhibir a los participantes.

Practicar inglés divirtiéndose.

DURACIÓN:

Dos talleres de una hora de duración cada uno. Dos horas diarias en total.

AGRUPACIÓN DE LOS ESTUDIANTES:

En sus grupos correspondientes. Serán cuatro grupos de 12 ó 13 estudiantes, resultantes de la prueba del primer día.

ESPACIOS:



Salas, aulas o espacios exteriores, depende de la actividad.

MATERIALES:

- ◆ Material de papelería variado: folios, bolígrafos, lápices, rotuladores, pinturas, tijeras, etc.
- ◆ Cuando sea necesario, pizarras y medios audiovisuales.
- ◆ Material que los monitores requieran para sus talleres: plumas, lana, madera, alambre, purpurina, pintura de cara, pintura de dedos...

Además de enseñar inglés a los estudiantes, el cometido de los monitores canadienses es también cultural. Para nosotros es muy importante el carácter canadiense de nuestros programas.

Cada monitor elegirá una actividad cada día para presentar y trabajar con los estudiantes dependiendo de sus gustos, habilidades y preferencias. Algunas de ellas serán:

- ◆ Artesanía: reciclaje, arte de los nativos americanos, manualidades con elementos de la naturaleza... Por ejemplo:
 - Palos de lluvia (rainsticks) 
 - Marcos de fotos con ramas secas.
 - Atrapasueños (dreamcatchers) 
- ◆ Teatro: expresión corporal, mímica, improvisación...
- ◆ Deportes: deportes canadienses, deportes de antiguas civilizaciones, deportes de equipo...
- ◆ Culturales: dinámicas, juegos tradicionales, cocina (en frío)...
- ◆ Baile: bailes típicos, danzas tribales...

Se creará el ambiente necesario y distendido para que el inglés empiece a ser algo natural, y no una lengua artificial y ajena. Además, las actividades de cada día guardarán relación con el eje temático de la jornada, para que los estudiantes puedan seguir utilizando las expresiones y el vocabulario que acaban de aprender.

▣ **AND NOW, YOU!** (PUESTA EN COMÚN GLOBAL)

OBJETIVOS:

- ◆ Fomentar el conocimiento entre los estudiantes y los profesores y monitores.
- ◆ Poner en común todo lo aprendido en el día.
- ◆ Compartir experiencias e impresiones.
- ◆ Expresar en inglés ideas y conceptos ante un grupo de personas.
- ◆ Reforzar la confianza personal.

DURACIÓN:

Una hora diaria.

AGRUPACIÓN DE LOS ESTUDIANTES:

El grupo entero de 50 estudiantes.

ESPACIOS:

Un espacio grande donde quepa todo el grupo. Normalmente el auditorio o salón de actos del centro, con el que cuentan todas las instalaciones propuestas por Red Leaf.

MATERIALES:

- ◆ Los proyectos de expresión artística que los alumnos han realizado en **AND NOW, YOU!**.
- ◆ Cuando sea necesario, pizarras y medios audiovisuales.
- ◆ Papel y bolígrafo.

Los estudiantes pasan casi toda la jornada en pequeños grupos de 12 ó 13, en los cuales los enfoques del profesor o monitor son diferentes aun tratándose de las mismas actividades. Por tanto, es muy importante que haya una puesta en común al final del día.

Cada grupo presentará a sus compañeros el trabajo que han realizado en **AND NOW, YOU** y expondrá las dificultades encontradas, así como el proceso y el por qué de su elección.

Se crearán situaciones de debate reguladas por uno de los profesores o monitores, que anteriormente habrán guiado a los estudiantes en las técnicas de debate y les habrán facilitado expresiones a las que recurrir en lengua inglesa.

▣ **EVENING ACTIVITIES** (VELADAS NOCTURNAS)

OBJETIVOS:

- ◆ Trabajar el sentimiento de pertenencia al grupo.
- ◆ Cerrar la jornada de manera divertida.
- ◆ Fomentar el conocimiento entre estudiantes y monitores y profesores.
- ◆ Conocer nuevos juegos muy populares en otros países.

DURACIÓN:

Una hora y media diaria.

AGRUPACIÓN DE LOS ESTUDIANTES:

El grupo entero de 50 estudiantes.

ESPACIOS:

Un espacio amplio donde quepa todo el grupo y sea adecuado para cada velada. Dependiendo de las condiciones meteorológicas, puede ser exterior o interior.

MATERIALES:

- ◆ Los específicos de cada juego o dinámica.
- ◆ Disfraces, máscaras...

La velada nocturna ha de convertirse en el momento más esperado del día para que los estudiantes estén tan motivados que casi no se den cuenta de que hablan en inglés, o incluso que estén deseando hacerlo.

Siempre se trata de juegos y dinámicas muy divertidos, que estarán englobados en una noche temática. Por ejemplo:

- ◆ Día 1: Noche de Halloween.
- ◆ Día 2: Canada Day.
- ◆ Día 3: The circle of life night.
- ◆ Día 4: Pijama party.
- ◆ Día 5: Final party.

El último día se hará una fiesta de despedida para los estudiantes, para la que prepararán una actuación y en la que se les entregará un diploma acreditativo del curso.