



www.inmersionidiomas.com



PROGRAMA DE INMERSIÓN IDIOMAS
"TANDEM"

INTRODUCCIÓN.

El planteamiento de este proyecto nace intrínsecamente vinculado a la convicción de impulsar el uso de una nueva lengua fuera del contexto escolar, reforzando así lo aprendido y asimilado dentro del mismo, intentando incidir en los diferentes entornos en los cuales podemos hacer uso del conocimiento de una segunda lengua y forzando al alumnado a la práctica de la misma.

La situación económica en la que se encuentran muchas familias y administraciones ha incidido en la pérdida de muchas ayudas y subvenciones para realizar estudios temporales en países de diferentes lenguas extranjeras. Por ello, para ayudar a que el alumnado presente pueda reforzar su aprendizaje y pueda disfrutar de situaciones similares a las ofertadas anteriormente, se ofrecen las actividades lúdico-educativas en el mismo país para reforzar la práctica en diferentes ámbitos del idioma.

DESTINATARIOS.

Este proyecto va destinado al alumnado de centros docentes que cursen el francés como lengua extranjera en el 3º ciclo de Educación Primaria o 1º ciclo de Educación Secundaria.

OBJETIVOS.

Resulta absolutamente esencial el establecimiento de los objetivos como el primer paso para determinar cualquier proyecto de tipo educativo, formativo, aunque este sea en base a actividades de animación. Esta etapa del proceso de planeamiento suele ser la más intensa, y en algunos casos, la más frustrante. Si se lleva a cabo de la manera correcta, nos brinda certeza y dirección, posicionando el proyecto en un buen punto. Fallar o ignorar esta etapa esperando que el proceso esclarezca los puntos finales es la receta perfecta para caer en la confusión y gastar tiempo que más adelante puede ser necesario en el programa.

Los objetivos se concretan en:

- Ayudar en la consolidación del aprendizaje de un idioma.
- Adquirir hábitos y actitudes positivas en el aprendizaje de los idiomas.
- Suscitar en el alumnado una actitud de aprendizaje permanente, dentro y fuera del contexto educativo.
- Practicar la comunicación interpersonal en situaciones cotidianas en un nuevo idioma.
- Proporcionar una oferta de actividades lúdicas, recreativas, para el disfrute del Tiempo Libre en condiciones óptimas.
- Educar en valores de respeto al medio ambiente.
- Trabajar en equipo y cooperar.



TANDEM

www.animacionyturismoactivo.com

www.inmersionidiomas.com

www.balcondecalatrava.com

METODOLOGÍA.

La metodología principal será la activa-participativa. Siendo el participante protagonista de su propio aprendizaje y fomentando el compañerismo y la cooperación, así como la implicación por parte del alumnado para llevar a cabo las diferentes propuestas y la práctica del idioma en situaciones cotidianas. Por último, no nos podemos olvidar de integrar el juego como modo de aprendizaje y la creatividad para estimular al alumnado a hacer uso de las nuevas adquisiciones y la práctica de las ya retenidas, haciendo útil el uso del idioma en su día a día.

PROGRAMA DIARIO TIPO:

8:30: Levantarse y aseo personal
9:00: Desayuno
9:30: Limpieza y orden de las habitaciones
10:00: **Actividades de mañana.**
13:00: **Piscina**
14:00: Comida
15:00: Tiempo Libre (Ocio no dirigido: sala de juegos, fútbolín, ping-pong, dardos, juegos de mesa, cartas...)
16:00: **Talleres y actividades dirigidas**
17:30: Merienda
18:00: **Piscina y rotación de grupos de la mañana.**
20:00: Ducha y tiempo libre (Ocio no dirigido: sala de juegos, fútbolín, ping-pong, dardos, juegos de mesa, cartas...)
21:00: Cena
22:00: **Velada**
00:00: Adormir.

* En la temporada no estival, se cambiarán el horario de piscina por la continuidad de las actividades propuestas y la incorporación de diversos juegos y actividades.

ACTIVIDADES:

Todas las actividades que se realizarán serán explicadas en el idioma tratado, dándole importancia a la comunicación oral. Para ello, se propondrá diferentes juegos y dinámicas.

Para fomentar la destreza escrita se realizarán todas las noches la lectura del correo que dejen los alumnos en un buzón empleado para ello. (Se detalla más adelante.)

La comprensión escrita se realizará a través de la traducción de todas las normas del centro, así como la ubicación de carteles con el vocabulario referente a las diferentes instalaciones y a otros aspectos como el menú diario, horario..., entre otros.



TANDEM

www.animacionyturismoactivo.com

www.inmersionidiomas.com

www.balcondecalatrava.com

La destreza oral se desarrollará de manera diaria con la comunicación y para evitar el uso del castellano se propondrá el juego de la pinza o nariz de payaso, la persona que hable en castellano deberá portar una pinza o nariz de payaso hasta que encuentre a otro compañero que incumpla la norma de hablar en el nuevo idioma. El participante que porte este objeto en la velada tendrá que realizar una prueba ante todos para evitar así que hagan uso de su lengua maternal.

Las actividades que se llevarán a cabo se desarrollarán dividiéndolas en diferentes ámbitos:

• **ACTIVIDADES DE LA MAÑANA Y TARDE:**

La rutina que se llevará durante la mañana y tarde será distribuir al gran grupo en al menos tres grupos para realizar las actividades deportivas planteadas. Se seguirá un orden de rotación para que todos los participantes pasen por las diferentes etapas. A continuación, se detallan posibles juegos y tareas a realizar:

- **Parque Aventura Equilibria (www.equilibria.es):** Espectacular estructura de más de 8 metros de altura, con 144 metros de juegos, equilibrio y mucha diversión.
- **Ruta en BTT:** se realizará una vuelta por las inmediaciones del campamento y paseo por el pueblo de Valenzuela en Bicicleta, el trayecto es de dificultad baja, con tan solo una subida de media dificultad para llegar al campamento de vuelta.
- **Escalada:** Una pared del campamento cuenta con anclajes y presas para realizar esta práctica deportiva. A los usuarios se les explicará el manejo y vocabulario de esta actividad antes de comenzar a practicarla.
- **Tiro con arco:** en una zona de seguridad les enseñaremos todo el vocabulario relacionado con el tiro con arco, como son flechas y sus partes, diana, la relación de puntos, el arco y sus partes, normas básicas de seguridad... y por último, realizaremos varias tiradas y una minicompetición.
- **Carrera de orientación:** para comenzar este punto se les explica a los alumnos nociones básicas de orientación, como situar los puntos cardinales, el manejo de la brújula y en caso de pérdida durante el día o la noche los medios naturales que nos pueden servir de ayuda. Una vez dada la explicación se realizarán pequeños grupos que tendrán que marcar en sus brújulas rumbos, que se les anotará en una ficha de control para llegar a su destino y situar una baliza de color blanca y naranja junto a una pinza que les servirá para marcar su ficha y comprobar así el



TANDEM

www.animacionyturismoactivo.com

www.inmersionidiomas.com

www.balcondecalatrava.com

monitor que los participantes han pasado por todos los puntos anotados en su ficha control. Todos los participantes deberán atender y comprender las explicaciones, porque todos ellos tendrán que guiar al menos una vez al grupo para poder conseguir llegar al final.

- **Juegos de gran grupo** para fomentar la cooperación y conocimiento entre ellos como: juegos populares, deportivos, alternativos, de exterior e interior...
- **Gymkhanas divertidas:** se dividirá al gran grupo en pequeños grupos, los cuales tendrán que realizar diferentes pruebas y planteamientos de diferentes temáticas. Un ejemplo de estos grandes juegos es el juego de la oca. Contamos con un tablero tradicional del juego, por grupos los participantes tendrán que tirar el dado y una vez que muevan la ficha a su casilla correspondiente, tendrán que buscar en las instalaciones del campamento un papel que contenga el número de su casilla, dentro de este papel encontrarán una palabra relacionada con el vocabulario que vamos a conocer durante la estancia o con vocabulario aprendido durante el curso escolar. Una vez que encuentren su palabra, tendrán que dirigirse al monitor para decirles la palabra correspondiente con su casilla y dibujarla, para comprobar así que han retenido su significado. Una vez que hayan conseguido estos dos puntos tendrán que realizar una acción o prueba impuesta por el monitor. Para poder avanzar en el juego deberán pasar la prueba.
- **Ruta de senderismo:** caminaremos por las inmediaciones del albergue narrando aspectos del medio ambiente y curiosidades que les acaten a los chicos y chicas.
- **TALLERES Y ACTIVIDADES DIRIGIDAS:**

En esta fase toma mayor protagonismo la práctica de vocabulario explícito de la vida cotidiana, la expresión oral y la comunicación interpersonal.

 - **Talleres de repostería:** los usuarios tendrán que adquirir y participar en el proceso de las diferentes recetas planteadas. Los productos que elaboremos entre todos serán nuestra merienda para ese mismo día. Anotaremos todas las partes de la receta en una pizarra para que ellos vayan siguiendo los pasos y puedan así anotar las recetas y practicar con el vocabulario relacionado con la cocina.
 - **Teatro:** los participantes se dividen en grupos de seis-siete personas. Todos los grupos pasarán por diferentes pruebas que



TANDEM

www.animacionyturismoactivo.com

www.inmersionidiomas.com

www.balcondecalatrava.com

deberán ir superando para que el responsable de esa prueba, les entregue un material necesario para el teatro: personajes, fragmentos de un guión, vestuario, maquillaje, decorado... Al finalizar las pruebas, cada grupo deberá elaborar una sencilla obra de teatro, incluyendo todos los elementos obtenidos en las diferentes pruebas. Cuando todos los grupos hayan ensayado su obra de teatro, se pasará a poner en escena cada una de ellas. Si los chicos se animan organizaremos un festival teatral en una de las veladas.

- **Participa en compañía:** este es un juego que se realizará al igual que el anterior en grupos de seis-siete personas. En los cuales tendrán que competir contra los demás grupos en juegos de destreza como mímica (gesticular acciones), palabra prohibida (describir una palabra sin decir otras de su campo semántico), preguntas (responder a preguntas de diferentes temas), dibujos divertidos (hacer dibujos de objetos sin hablar)...
- ***GYMKHANA DEPORTIVA:***
En esta zona de juegos deportivos variados como el fútbol, baloncesto, badminton, ping-pong en grupo... realizaremos unas olimpiadas en las que cada grupo representará una ciudad francesa para competir por la liga nacional, celebrando el último día una entrega de premios y presentes elaborados por los propios chicos.
- ***VELADAS:***
Las actividades nocturnas son de las actividades más atractivas para los adolescentes, porque se encuentran en la situación de estar realizando juegos con escasa luz en el exterior y con la incertidumbre de que ocurrirá o como se desarrollará, en ella intentaremos plantear la mezcla de actividades de interior y exterior.
 - **Buzón:** Durante toda la jornada los chicos dispondrán de un buzón con papeles, lapiceros y bolígrafos para escribir notas de forma anónima o particular a sus compañeros y monitores. Todas las noches antes de ir a dormir leeremos los diferentes comentarios expuestos en el correo diario.
 - **El Gran Reto:** Se dividirá al grupo en dos partes. El responsable de la velada les planteará diferentes retos y pruebas que tendrán que conseguir todo el grupo, para fomentar la comunicación y cooperación entre ellos principalmente. Para conseguir superar las pruebas y ganar así los retos deberán ser competitivos con el equipo contrario y colaborar con todos los miembros de equipo. En esta velada tendrán que ser buenos estrategas, ser habilidosos, desarrollar la memoria e incluso sacar el artista que llevan dentro. Algunos ejemplos de pruebas que deberán superar

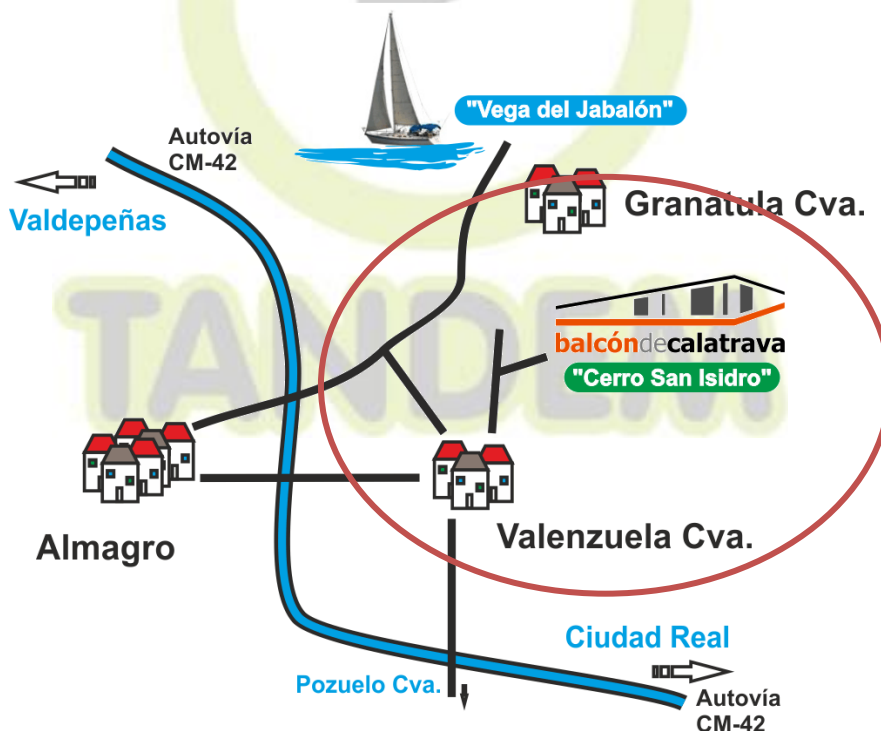
**TANDEM**www.animacionyturismoactivo.comwww.inmersionidiomas.comwww.balcondecalatrava.com

son: tendrán que memorizar en 20 segundos una lista de 20 objetos y traer en cinco minutos el máximo de los objetos encontrados en la lista; guiar a su grupo que irán a ciegas por un circuito diseñado en el suelo, sin que se puedan salir de él; realizar entre todos una obra de arte o una imagen que se les proponga...

- **Starking:** Los participante se dividen en grupo de seis o siete personas con una linterna cada grupo. En las zonas próximas al campamento se esconderán los monitores y algunos alumnos, que llevarán consigo un silbato o linterna para emitir de forma intermitente ráfagas de luz o pitidos. Los grupos tendrán que orientarse por la vista y el oído para buscar a sus compañeros y monitores que permanecerán escondidos emitiendo señales acústicas y luminosas. Una vez que el grupo consiga descubrir el paradero de uno de ellos deberá ir a ese lugar y realizar una acción para conseguir la firma del monitor o compañero. El grupo que consiga reunir antes lo propuesto gana.

LUGAR.

El centro de ocio “**Balcón de Calatrava**” se sitúa en el entorno del cerro de San Isidro a las afueras de Valenzuela (1,5 km. aprox.).



MÁS INFORMACIÓN: www.balcondecalatrava.com



TANDEM

www.animacionyturismoactivo.com

www.inmersionidiomas.com

www.balcondecalatrava.com