

MAGICAL EXPERIENCE

INTRODUCCIÓN

"Fanny Jobs" es uno de los proyectos 100% en inglés desarrollado por Dinamo para los Campamentos Urbanos.

Con él, buscamos el aprendizaje y perfeccionamiento de la lengua inglesa en alumnos de 3 a 12 años de edad, adaptándonos a sus intereses y necesidades particulares.

Como elemento común de todos nuestros campamentos, trabajamos siempre en un ambiente lúdico con un fuerte componente educativo buscando siempre el enriquecimiento desde la convivencia y el trabajo en equipo, consiguiendo que los niños vivan una experiencia única en su Centro Escolar.

A través de propuestas atractivas y novedosas, buscaremos acercar la cultura inglesa a los niños. Por lo tanto además de aprender inglés adquirirán conocimientos sobre las distintas temáticas que trabajamos en éste campamento: *We all are Superheroes; Wizards and Magicians!; Nature experts! Let´s go camping!; Marine biologists! Let´s discover the sea!; I am an artista! Art an emotion; Crazy Scientist!...*

El campamento se desarrollará en inglés para atender la necesidad cada vez más básica del conocimiento y manejo de este idioma.

En relación a esto, decidimos utilizar como hilo conductor el conocimiento de distintos trabajos y profesiones diferentes a los que los niños están acostumbrados a encontrarse en su día a día, y vean de primera mano en qué consisten y desarrollen actividades relacionadas con ellos.

Tanto en los grupos de Educación Infantil como en los de Primaria buscamos enfatizar el nivel oral sobre el escrito, proporcionándoles situaciones comunicativas reales en inglés.

OBJETIVOS

Objetivo General

- Conseguir que los niños se diviertan en un ambiente lúdico buscando a su vez el aprendizaje y perfeccionamiento de la lengua inglesa.

Objetivos Específicos

- Fomentar el uso de la lengua inglesa.
- Adquirir el vocabulario y estructuras básicas de los diferentes bloques temáticos utilizando el hilo conductor, mejorando además las habilidades de comunicación de los participantes
- Promover la cooperación y el respeto entre los participantes mejorando las relaciones interpersonales.
- Trabajar las capacidades físicas de los participantes.

- Mejorar la creatividad de los participantes.
- Valorar el juego como un método de aprendizaje significativo.
- Favorecer el desarrollo de la autonomía y de hábitos de convivencia mediante nuestro hilo conductor.
- Trabajar de forma transversal aspectos como la alimentación saludable, la importancia de la higiene y el cuidado del propio cuerpo, la educación ambiental y la coeducación.

PROGRAMACIÓN SEMANAL

Semana 1. We all are Superheroes

Durante esta semana los niños conocerán el verdadero significado de ser un Superheroe, y las características que una persona necesita para serlo. Descubrirán cual es el super poder de cada uno y lo desarrollaremos hasta convertirnos en auténticos Superheroes!. Hablaremos sobre el bien y el mal, y haremos hincapié en el trabajo en equipo y la cooperación.

Semana 2. Wizards and Magicians

En esta semana los niños descubrirán el maravilloso mundo de la magia. Aprenderán trucos, realizarán su vestuario de mago y pondrán en escena sus pequeñas obras de Magia con diferentes materiales.

Semana 3. Nature experts

Durante estos días, nos iremos de camping, haremos muchas actividades al aire libre, cazaremos bichos, aprenderemos cosas sobre insectos y aprenderemos canciones y juegos alrededor de la hoguera.

Semana 4. Marine biologists

¡Es hora de conocer que se esconde bajo las profundidades del mar!, y que mejor forma que metiéndonos en un submarino e ir a descubrirlo. Conoceremos el vocabulario relacionado con el mar y crearemos nuestro propio acuario gigante.

Semana 5 I am an artist

Todo artista crea a partir de emociones. Por eso, durante esta semana, aprenderemos a conocer nuestros sentimientos y a plasmarlos en nuestras obras. ¡Es hora de que los pinceles y nuestra imaginación se pongan a trabajar!

Semana 6. Crazy Scientist

Durante esta semana llevaremos a cabo muchos experimentos explosivos y viscosos para que los peques se acerquen a la ciencia de la manera más divertida posible. Bata, gafas y ¡¡¡a disfrutar!!!

EJEMPLO ACTIVIDADES TIPO

Academia de Superheroes

Durante esta semana de campamento, los niños tendrán que entrenar duro para poder superar la SuperGymkhana y conseguir su título de Superheroe. Cada día harán juegos para practicar una capacidad física básica diferente (velocidad, fuerza y elasticidad). La resistencia, va implícita en cada juego, así que no la trabajaremos de manera aislada.

Tan rápido como Flash

Material: Papeles y rotuladores

Procedimiento: En este juego, practicarán su velocidad de reacción y de desplazamiento, ya que se tienen que mover tan rápido como puedan para llegar al sitio que el monitor indique. Es decir, tendrán que ir a tocar cosas, personas, números, colores o flashcards con el vocabulario de Superheroes que el profesor haya puesto alrededor del espacio de juego y se desplazarán de la manera que se les indique, ya sea corriendo, hacia atrás, arrastrándose...

Caza al villano

Material: ninguno

Procedimiento: Para este juego, los niños se dispondrán en dos filas. Una de ellas, es la de los Superheroes, y a sus espaldas, separados a un metro de distancia estarán los Villanos. Al grito de "Villanos", los Superheroes se girarán y tendrán que salir corriendo a pillar a los villanos antes de estos que lleguen a su "guarida", que estará a una distancia de unos 15 metros en línea recta desde el punto inicial. Cuando el monitor diga "Superheroes", serán los villanos los que tengan que pillar antes de que los superhéroes se salven.

Mural: Skyline

Material: papel continuo azul y negro. Papel amarillo

Procedimiento: el monitor explicará que es el horizonte y les enseñará diferentes imágenes sobre ellos. Luego, los niños crearán el horizonte de su ciudad de Super Heroes.

Hay que colocar el papel continuo azul en la pared. Los niños dibujaran la forma de los edificios sobre el papel negro (rectangular, cuadrada, irregular) y lo pegarán sobre el papel continuo azul. A continuación, recortarán pequeños cuadraditos o rectángulos sobre los edificios, evocando la luz de las ventanas por la noche, de tal manera que el resultado final sea algo parecido a esto:

