

INMERSIÓN
LINGÜÍSTICA
Y CULTURAL

Isabel
la Católica

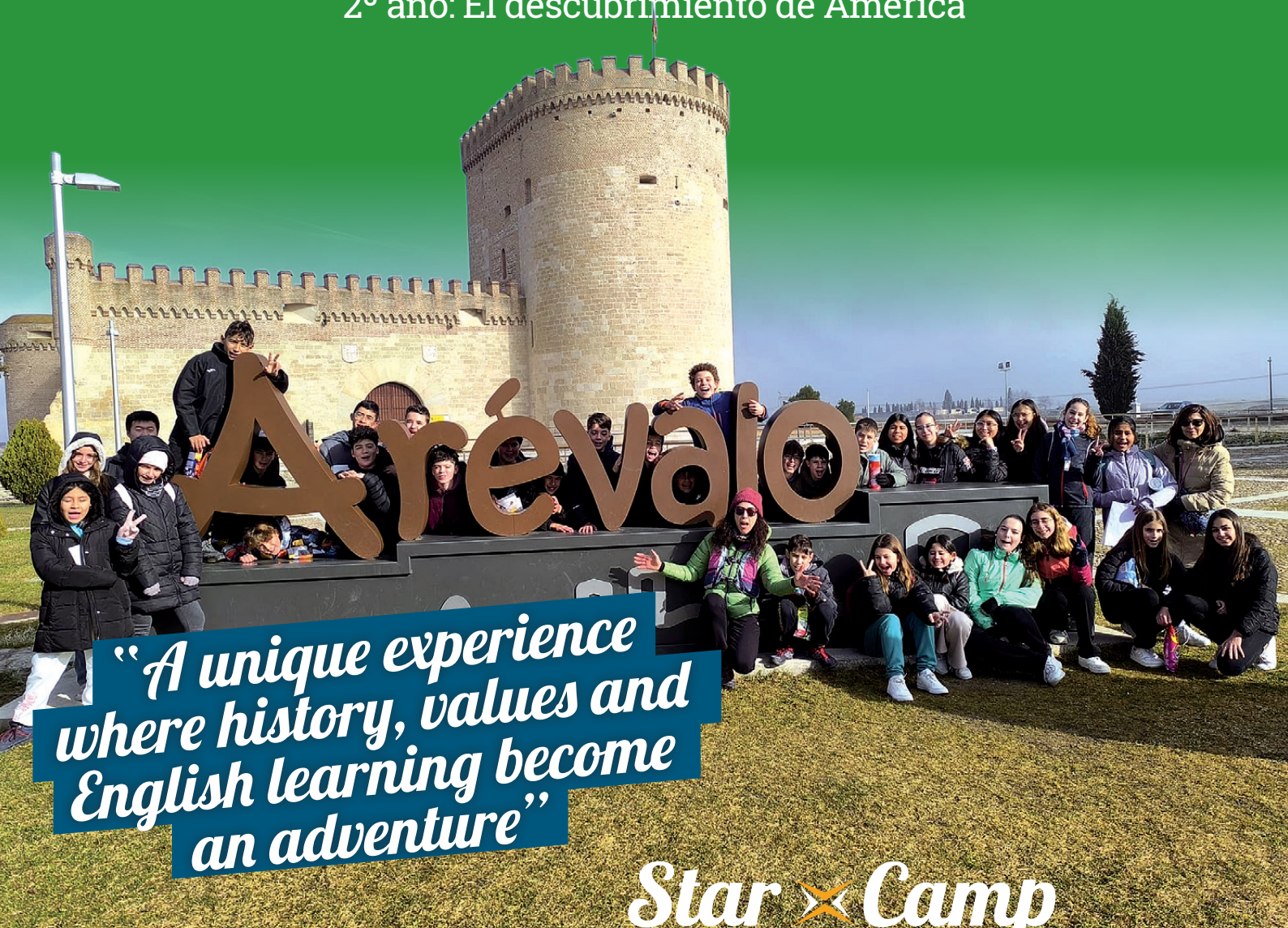


STARCAMP

PROGRAMA BIANUAL PARA COLEGIOS

1^{er} año: La Reconquista española

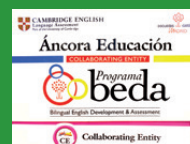
2^o año: El descubrimiento de América



Star  Camp
ANCORA

MANTENEMOS
LAS TARIFAS

ENTIDAD
COLABORADORA
DEL PROGRAMA
BEDA



ESCUELAS CATÓLICAS

Star Camp



¿QUÉ es STAR CAMP?

STAR CAMP es un programa de inmersión lingüística y cultural de 5 días de duración en régimen de pernocta diseñado para realizarse en uno o dos cursos.

Nuestra propuesta educativa **es innovadora y multidisciplinar. Engloba ciencias, arte, deporte, historia, teatro, música y, especialmente, el inglés**, en un enfoque que va más allá del aula.

A través de la gamificación, los participantes **viven la historia de España, el aprendizaje se convierte en una aventura**, permitiéndoles descubrir y explorar mientras juegan, interactúan y se sumergen en la historia y cultura de España. Además, esta estrategia nos proporciona **un contexto real y práctico, utilizando el inglés de manera activa** en situaciones cotidianas y dentro de la narrativa histórica del programa.



¡Ven a
STAR CAMP
y déjate sorprender
por el **aprendizaje
vivencial!**

¿QUIÉNES SOMOS?

ANCORA

Áncora Educación es una entidad experta en el aprendizaje, desarrollo y perfeccionamiento del inglés, en el ámbito del “Tiempo Libre” que **organiza programas de inmersión lingüística de inglés en España**. Con más de 18 años de experiencia y más de 5.000 alumnos cada año. **Nos avalan los colegios y fundaciones, de España** que confían en nosotros como aliados en la educación de sus alumnos.

El objetivo principal es la elaboración de programas de inmersión lingüística que incluyen propuestas educativas diseñadas y centradas en los intereses y curiosidades del niño y, sobre todo, muy divertidas.

Nuestro diseño académico está orientado a cada alumno, a sus características, necesidades y dificultades.

Nuestra identidad es católica, y desde esta desarrollamos una potente educación en valores. **Áncora Educación**, a través de su obra social, dona una parte de lo recaudado a entidades católicas dedicadas a los más necesitados.



¿POR QUÉ STAR CAMP?

- 1 **INMERSIÓN TOTAL EN INGLÉS, DENTRO DE ESPAÑA.** Una oportunidad de aprender inglés como si estuvieras en el extranjero, pero dentro de España.
- 2 **SUPERVISIÓN 24/7.** Ambiente enriquecedor, seguro y educativo para sus alumnos.
- 3 **PROGRAMA BIANUAL DISEÑADO A PARTIR DE LOS INTERESES Y CURIOSIDADES DEL ALUMNADO.** La Reconquista española y el Descubrimiento de América.
- 4 **PROYECTO INNOVADOR, EMPLEO DE ESTRATEGIAS DE GAMIFICACIÓN Y MATERIALES ÚNICOS.** Convertimos el aprendizaje en un juego inmersivo y cultural de lunes a viernes en el que los estudiantes deberán emplear el inglés en un contexto real, cotidiano y práctico.
- 5 **EDUCACIÓN EN VALORES.** Nuestra identidad es católica y fomentamos valores como la solidaridad, la cooperación, la empatía, el respeto, la responsabilidad, el trabajo en equipo, la interioridad y la Transcendencia.
- 6 **POTENCIACIÓN DE LAS HABILIDADES SOCIALES, AUTONOMÍA Y MADUREZ DE LOS ESTUDIANTES.** Facilitamos que los participantes salgan de su zona de confort, brindándoles nuevas experiencias que impulsan su desarrollo personal.
- 7 **ESPACIO SIN TECNOLOGÍAS.** Conviven con sus amigos y disfrutan de actividades al aire libre en inglés sin distracciones ni pantallas.
- 8 **SEGUIMIENTO DEL DÍA A DÍA DE LA INMERSIÓN.** Publicamos un post haciendo un resumen del transcurso de cada día en nuestro blog diario.

¿DÓNDE está STAR CAMP?

En **Arévalo, Ávila**, dentro de las instalaciones del colegio **San Juan Bosco**.

Arévalo es la capital de la comarca de La Moraña, y se le conoce también por el sobre-nombre de **Ciudad de los Cinco Linajes**. El **casco antiguo de Arévalo está declarado bien de interés cultural**; en él se conservan una notable cantidad de ejemplos de arquitectura mudéjar castellana, también llamada «románico de ladrillo» y constituye uno de los lugares más destacados en este aspecto. **Nuestra sede cuenta con unas instalaciones deportivas y formativas de alto nivel**. Hay numerosas zonas verdes alrededor del edificio principal, por lo que estamos en un entorno natural y seguro.



DISEÑO ACADÉMICO

EL OBJETIVO DE **STAR CAMP** es potenciar las habilidades lingüísticas de nuestros alumnos a través del juego y la participación. El alumno que asiste a **STAR CAMP** no solo aprende y mejora su inglés, sino que también desarrolla habilidades sociales, adquiere una mayor autonomía, fortalece su autoestima y vive una experiencia única de inmersión cultural.

ACCIONES FORMATIVAS LINGÜÍSTICAS DIARIAS

Cada alumno participa activamente en el desarrollo de su propio reino, acumulando recursos, completando misiones y obteniendo recompensas mientras mejora su nivel de inglés en situaciones prácticas y reales.

- ❖ 2 sesiones de talleres
- ❖ 2 actividades
- ❖ 2 grandes juegos
- ❖ Juego libre y convivencia



GAMIFICACIÓN

Convertimos la historia de España en un juego inmersivo de lunes a viernes creando situaciones reales, cotidianas y prácticas en inglés para que los alumnos mejoren al máximo sus capacidades lingüísticas.

TOURS CULTURALES POR ARÉVALO

Lleva a tus estudiantes a vivir una auténtica experiencia de inmersión en inglés en un entorno lleno de historia y cultura. Nuestros programas combinan actividades dinámicas y aprendizaje práctico en una experiencia inolvidable.

❖ Paseo Fluvial

Descubre la naturaleza en inglés mientras tus alumnos exploran el entorno fluvial. Aprenderán vocabulario sobre la fauna y la flora, ¡todo mientras disfrutan del aire libre!

❖ Tour de Leyendas y Misterios de Arévalo

Lleva a tus alumnos a conocer el lado oculto de Arévalo en inglés, mientras descubren sus leyendas más antiguas. Practicarán el idioma en una actividad guiada y llena de misterio.

❖ Visita a museos

Se emocionarán en el Museo de Arte Mudéjar y en el Museo de historia de Castilla que visitaremos durante su estancia.

❖ Visita al Castillo

Sumérgete en la época medieval en inglés con nuestra visita al histórico castillo de Arévalo. Los estudiantes aprenderán sobre la vida en la Edad Media mientras practican vocabulario histórico.

❖ Tour de "Al Ándalus"

Invita a tus estudiantes a un viaje en el tiempo hacia la época de Al Ándalus. Aprenderán sobre la arquitectura y el arte mudéjar de la época mientras practican inglés en un contexto cultural fascinante.



INFORME INDIVIDUAL

El último día se entrega a cada alumno un **"certificate of attendance"** con información precisa acerca de los aspectos académicos, participación e integración del alumno en **STAR CAMP** y sus resultados finales.

Potenciamos las habilidades
lingüísticas de nuestros alumnos a
través del juego y la participación

MÉTODO

¿CÓMO MEJORAMOS el INGLÉS en STAR CAMP?

En **STAR CAMP** somos expertos en la enseñanza del inglés y diseñamos nuestras actividades para adaptarnos a las necesidades y características únicas de cada niño. Nuestro objetivo es maximizar el progreso individual durante la semana de inmersión lingüística.



1

GRUPOS REDUCIDOS DE 9 A 14 ALUMNOS Y TENIENDO EN CUENTA SU NIVEL DE INGLÉS.

Para garantizar que cada estudiante aproveche al máximo su experiencia, organizamos grupos reducidos para que nuestros educadores puedan atender de manera personalizada las necesidades de cada alumno. Además, tenemos en cuenta el nivel de inglés y las relaciones interpersonales de los alumnos, favoreciendo un ambiente cómodo y motivador.

2

HABLAN Y ESCUCHAN INGLÉS 24/7.

Nuestro equipo de educadores, compuesto por profesionales bilingües y nativos con amplia experiencia en la enseñanza del inglés, utiliza exclusivamente este idioma para comunicarse con los alumnos. Este enfoque inmersivo asegura que el aprendizaje del inglés sea constante y natural.

3

PROGRAMACIÓN ATRACTIVA Y CERCANA A LOS INTERESES DEL ALUMNADO.

Diseñamos nuestras actividades teniendo en cuenta los intereses y preferencias de los alumnos, integrando temáticas emocionantes como historia, aventura, ciencia y arte. Esto no solo fomenta su motivación, sino que también hace que el aprendizaje del inglés sea relevante y divertido.

4

METODOLOGÍAS ADAPTADAS A NUESTRO ESTILO.

En **STAR CAMP** adoptamos las mejores metodologías educativas y las adaptamos a nuestro enfoque único. Algunas de las metodologías que adaptamos son: CLIL, aprendizaje cooperativo, inteligencias múltiples, estrategias de gamificación, Realía, Total Physical Response...

5

RECURSOS DIDÁCTICOS PARA APOYAR EL APRENDIZAJE DE UNA MANERA LÚDICA.

Nuestro equipo de educadores ha creado recursos innovadores y materiales didácticos que enriquecen el aprendizaje del idioma. Desde fichas interactivas o guiones hasta juegos de vocabulario y recursos audiovisuales. Aseguramos que los alumnos tengan acceso a múltiples formatos de aprendizaje.

6

TRABAJAMOS DENTRO DEL MARCO LEGISLATIVO ACTUAL.

Trabajamos tanto las competencias clave como los contenidos pertinentes dentro de la etapa escolar en la que se encuentre el alumno.

7

ROLE PLAYING: UNA ESTRATEGIA CLAVE PARA MEJORAR EL "SPEAKING".

Aplicamos técnicas de role playing para que los alumnos desarrollen sus habilidades lingüísticas orales en escenarios prácticos y auténticos. Actividades como recrear un mercado medieval, participar en ceremonias de iniciación o asumir roles durante una investidura permiten a los niños practicar el idioma de forma dinámica, divertida y significativa.

Con este enfoque multidisciplinar y gamificado, el aprendizaje del inglés en **STAR CAMP** no solo es efectivo, sino también una experiencia inolvidable para cada participante.



PRIMER AÑO

THE RECONQUEST OF AL-ANDALUS

Este proyecto sumerge a los participantes en la fascinante historia de la Reconquista española durante la Edad Media.

■ **OBJETIVO.** Evoluciona el reino, crea tu ejército, construye las defensas de tu castillo y conviértete en el reino más influyente de la Reconquista española en el asedio final.

■ **CONTEXTO HISTÓRICO Y NARRACIÓN.** Utilizaremos la época histórica de la Reconquista española, otorgando una narrativa al juego de acuerdo a los hechos o sucesos acontecidos durante este período histórico. La narrativa abarca desde la caída del último rey visigodo, la resistencia en el norte, Al-Andalus y los almohades hasta llegar a las Capitulaciones de Granada y la reunificación de la España cristiana con los Reyes Católicos.

■ **REINOS Y EVOLUCIÓN.** Cada alumno formará parte de uno de los reinos más influyentes durante la Reconquista española: Reino de Asturias, Reino de Navarra, Reino de León, Reino de Castilla, Reino de Aragón...

Deberán evolucionar sus reinos, tal y como sucedió en esta fase histórica, y mejorarlos, de feudo a señorío, de señorío a ducado, de ducado a condado y finalmente de condado a reino con el objetivo de reconquistar la Península Ibérica.

■ **MONEDA VIRTUAL Y RECURSOS.** Durante el transcurso de la inmersión, los alumnos emplearán el maravedí, la moneda de los Reyes Católicos, en transacciones para mejorar su reino, obtener e intercambiar recursos, comprar tropas y defensas para su reino.

Los recursos: el agua, la paja, la comida, la madera y el metal serán necesarios para mantener al ejército

y construir defensas, mientras que el maravedí será crucial para mejorar el reino.

■ **TIPO DE REINO Y DISTRIBUCIÓN DE ROLES.** Cada reino tendrá un set de recursos: agua, madera, paja, comida y metal acorde a su categoría: ganadero, boscoso, minero... Además, cada participante pertenece a un estamento de la sociedad medieval.

Líderes/Reyes. Al comienzo del juego, el reino escogerá dos líderes que serán los encargados de comprar las mejoras y custodiar las riquezas del reino.

Nobles/Caballeros. Mediante una competición entre los miembros del grupo, se escogerá a la corte del reino encargada de la estrategia de asedio y la colocación de las defensas del reino.

Campesinos. Serán los encargados de mercader o intercambiar y generar recursos en el mercado. Dentro del grupo de campesinos hay un tesorero que lleva las cuentas del reino.



■ **MERCADO.** Cada reino deberá gestionar sus recursos de acuerdo con sus necesidades, para ello cada día podrán realizar intercambios de recursos, obtener recursos por **maravedís**, comprar mejoras del nivel del reino, adquirir tropas para completar su ejército y construir defensas para su castillo.

■ **ASEDIO.** Es una actividad estratégica donde recreamos las batallas de la Reconquista, combinando historia y gamificación.

SEGUNDO AÑO

THE DISCOVERY OF THE AMERICAS

Forma parte de una de las tripulaciones comandadas por los grandes exploradores españoles que descubrieron un nuevo mundo.

■ **OBJETIVO.** Navega, explora y conquista el nuevo mundo creando nuevas rutas comerciales para la corona española.

■ **CONTEXTO HISTÓRICO Y NARRACIÓN.** Utilizaremos la época histórica del Descubrimiento de América, convirtiendo a los participantes en marineros y miembros de una tripulación que deberán surcar los mares y seguir las rutas marcadas por los exploradores hispanos más famosos y exitosos descubriendo el nuevo mundo.

■ **SELECCIONA TU EMBARCACIÓN Y ESCOGE TU EXPLORADOR.** Deberás reunir capital para comprar un barco (carabela, galeón o bergantín) con características únicas. Escoge un personaje (Cristóbal Colón, Hernán Cortés, Pizarro, Juan de la Cosa...) que determinará la ruta de tu barco, así como, la cuantía de tu tripulación y los recursos limitados (armas, pan, pieles, herramientas, especias y vino) con los que partirá el barco desde España.

■ **CREA ASENTAMIENTOS EN EL NUEVO MUNDO.** Conoce la cultura indígena, descubre nuevos tesoros, realiza intercambio de bienes, obtén recursos, reposta tu barco y recluta más tripulación.

■ **ELIGE TU MANERA DE GOBERNAR Y GANA INFLUENCIA SOBRE EL TERRITORIO.** Deberás tomar decisiones como los Reyes Católicos, Carlos I de España... De acuerdo a las diferentes problemáticas que irán sucediendo.

■ **ATACA OTROS TERRITORIOS, CREA ALIANZAS Y REALIZA ACCIONES.** Durante el transcurso de la semana se producirán ataques entre tripulacio-

nes, alianzas y se establecerán fronteras y aranceles a los comerciantes extranjeros.

■ **DISTRIBUCIÓN DE ROLES.** Cada participante deberá desempeñar un rol dentro del barco.

Piloto. Deberá negociar tanto con el capitán como con la tripulación para escoger los mejores destinos.

Tripulación. Navegarán, resolverán desafíos y gestionarán recursos para alcanzar nuevas tierras. Solo los más astutos lograrán el descubrimiento.

Ecónomo. Registro de los recursos generados a partir de los asentamientos establecidos, recuento de puntos de expansión y de gestión del equipo.

Escriba. Describe los descubrimientos del viaje, los intercambios de bienes con los indígenas y traduce los mensajes de la lengua autóctona al castellano.

Capitán. Encargado de gestionar los recursos, medir los intercambios de bienes y creación final de asentamientos.

¡Genera puntos de influencia, puntos de expansión y puntos de gestión para ser la tripulación mayor recompensada por la Corona española!



RUTINA DIARIA

en STAR CAMP



PROCLAMACIÓN

Todos los días comenzamos leyendo las noticias del reino, avanzamos en la historia cada mañana y el juego se desarrolla de acuerdo a los diferentes acontecimientos que se exponen.

GRUPO DE DORMITORIO

Cada alumno tendrá asignado un monitor que estará a su cargo en el dormitorio. Este monitor se responsabilizará de los cuidados del alumno desde el primer día: control de medicinas, alergias, integración...



GRUPO DE CLASE

Cada alumno estará dentro de un grupo con el que realizará las actividades, talleres, teatros, juegos y competiciones durante la semana.

ASAMBLEA

Al finalizar el día, realizamos una reunión en grupos pequeños para valorar y escuchar el feedback de nuestros alumnos.



HORARIO TIPO



- | | |
|---|--|
| ● 8:30h. Diana, desayuno. | ● 17:30h. Merienda. |
| ● 9:20h. Oración y pregón. | ● 19:00h. Mercado. |
| ● 9:30h. Ceremonia, rito de iniciación. | ● 20:00h. Aseo y ducha. |
| ● 12:30h. Almuerzo. | ● 20:30h. Cena. |
| ● 13:00h. Misión, crea tu reino. | ● 21:30h. Fiestas de noche, pasaje del terror. |
| ● 14:00h. Comida. | ● 22:15h. Oración y buenas noches. |
| ● 16:00h. Tour por Arevalo. | ● 22:45-23:00h. Reunión por grupo. |
| | ● 23:00h. A dormir. |

TALLERES

y ACTIVIDADES

CIENCIA

- ❖ Black Bamba.
- ❖ Geodas.
- ❖ Ilusión óptica.
- ❖ Fluido no newtoniano.
- ❖ Mundo microscópico.
- ❖ Cascada de humo.
- ❖ Holograma.
- ❖ Laboratorio de geología.
- ❖ Laboratorio de química.
- ❖ Lámpara de luz.

MÚSICA Y DANZA

- ❖ Teoría musical.
- ❖ Ritmo y percusión.
- ❖ Instrumentos musicales.
- ❖ Cast Sing.
- ❖ Body percussion.
- ❖ Webquest musical.
- ❖ Piano.
- ❖ Guitarra.
- ❖ Batería.

ARTE & HISTORIA

- ❖ Biografía Fray Juan Gil.
- ❖ Biografía Isabel la Católica.
- ❖ Visita al museo historia de Arévalo.
- ❖ Visita al centro de actividades del mudéjar.
- ❖ La Reconquista Española.
- ❖ El Descubrimiento de América.
- ❖ Reinado de los Reyes Católicos.
- ❖ El Imperio Español.

DEPORTES

- ❖ Star Camp King's and Queen league.
- ❖ Torneo minigolf.
- ❖ Torneo volleyball.
- ❖ Torneo baloncesto.
- ❖ Fútbolín.
- ❖ Olimpiadas.
- ❖ Ping-pong.
- ❖ Frontón.
- ❖ Aerobic.
- ❖ Torneo Dodge Ball.

TEATRO

- ❖ Stop Motion.
- ❖ Lipdub.
- ❖ Radio.
- ❖ Cine.
- ❖ Obras de teatro.
- ❖ Neon Show.
- ❖ Monólogos.
- ❖ Storytelling.

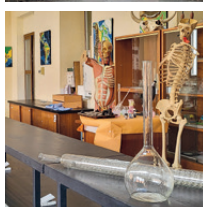
INSTALACIONES

de **STAR CAMP**



Espacios Educativos

Las aulas y la sala de medios facilitan un aprendizaje interactivo, complementado por el bosque y la iglesia, dentro de **STAR CAMP** que enriquecen la inmersión cultural.

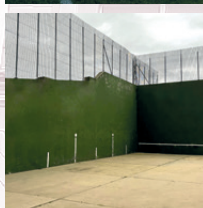


- Aulas
- Sala de medios
- Teatro
- Iglesia
- Laboratorio
- Gimnasio
- Bosque

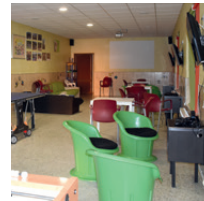


Áreas Deportivas

Las áreas deportivas nos ayudan a fomentar la actividad física, la diversión y el trabajo en equipo, todo en un entorno seguro.

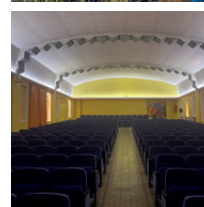


- Mini-golf
- 4 Campos fútbol, uno de césped natural.
- Pista Volleyball.
- 2 Pistas Minibasket.
- 3 Pistas Baloncesto.
- 2 Pistas Fútbol Sala.
- Ping Pong.
- Fútbolín.
- Badminton.
- Hockey.
- Frontón.
- Frontenis.



Espacios Ambientados

Espacios como la discoteca, el teatro y el pasaje de terror ofrecen diversión y oportunidades para socializar mientras se aprende inglés.

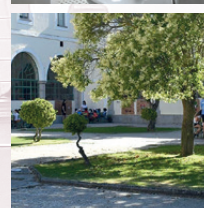
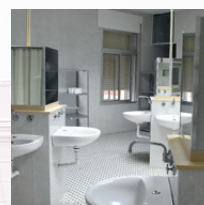


- Discoteca.
- Pasaje del Terror.
- Teatro



Áreas de Descanso

Las áreas de descanso: dormitorios, comedor, sala de juegos y zonas de relajación aseguran comodidad y bienestar, proporcionando un espacio para relajarse y disfrutar de comidas saludables.



- Dormitorios.
- Baños.
- Comedor.
- Sala de juego.
- Zonas verdes alrededor del edificio.
- Merenderos.

MANTENEMOS LAS TARIFAS

380€
primer trimestre

De **SEPTIEMBRE** a **DICIEMBRE**

400€
segundo trimestre

De **ENERO** a **MARZO**

425€
tercer trimestre

De **ABRIL** a **JUNIO**

Aprovecha nuestras tarifas de lanzamiento

TARIFAS ESPECIALES
solo para reservas en el curso 2026-27

295€
primer trimestre

300€
segundo trimestre

310€
tercer trimestre

Si perteneces a un **centro Beda** tienes descuentos especiales añadidos.
¡Llámanos y descúbrelos!

EL PRECIO INCLUYE

- Alojamiento en régimen de **pensión completa** (4 comidas).
- **Curso de inglés.**
- Sesiones de **talleres.**
- **Material** didáctico y lúdico.
- **Actividades** culturales, recreativas y deportivas.
- **Consulta médica** siempre disponible.
- **Asistencia** de educador **las 24 h.**
- **Informe pedagógico-académico** del educador.
- Programa de **Actividades y Deportes.**
- Programa de fiestas y **entretenimiento nocturnos.**
- **Seguros de responsabilidad civil y accidentes.**



¿PARA QUIÉN?

Alumnos de Primaria y de ESO.



FECHAS

De lunes por la mañana hasta el viernes por la tarde. Los meses de septiembre a junio.



Tel. y fax: 91 726 47 20
Móvil: 657 751 858
www.ancoraeducacion.es

*Inglés de calidad en
un lugar diferente*

**ENTIDAD
COLABORADORA
DEL PROGRAMA
BEDA**

