

Mientras lo dices – VEGA Escenario de Enseñanza

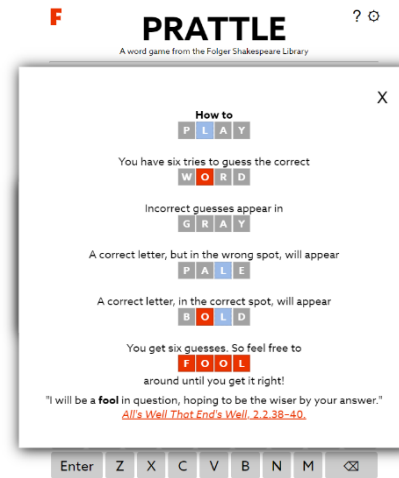
Tema: El tema del siguiente curso es la construcción de vocabulario, a través de las obras de William Shakespeare. En su libro *Llevando la investigación a la práctica* (2005), Hiebert y Kamil definen el vocabulario como “el conocimiento del significado de las palabras”, tanto oral como escrito. Los vocabularios suelen implicar conocimientos conceptuales que amplían las definiciones básicas del diccionario. El banco de vocabulario de los estudiantes se construye constantemente a lo largo de sus estudios y su vida a medida que comienzan a hacer conexiones con otras palabras, así como aprendiendo ejemplos y no ejemplos y usando la palabra con precisión y en el contexto de una oración. El aprendizaje del vocabulario depende de la motivación, la necesidad de la palabra y el deseo del estudiante (Hatch, 1995). El proceso de enseñanza del inglés ha visto numerosos problemas para incorporar la enseñanza directa de vocabulario, según un artículo de Claire Sibold (2011), siendo una de las principales razones el interés del alumno por leer vocabulario nuevo, encontrar la definición de este último término y memorizar. es bajo. A través de un enfoque de juegos basados en tareas, el siguiente curso cambiará el enfoque de la mera repetición hacia el aprendizaje significativo y el uso del vocabulario. Para completar la tarea, los estudiantes deberán leer las palabras nuevas, encontrar sus definiciones y usar el término dentro de la estructura de un poema PALABRA.

Materia(s): Inglés

Edad / Grado: 15-18 años

Breve descripción del juego interactivo en este escenario:

PRATTLE (<https://prattle.folger.edu/?seed=20220414&length=5&game=1>) es un juego de palabras basado en el popular WORDLE, un juego diario de palabras en línea. En este juego, puedes elegir jugar con palabras entre 4 y 11 palabras, según la dificultad que prefieras. El matiz del juego es que cada palabra se toma prestada de la obra de Shakespeare, incluidas sus obras de teatro, poemas y sonetos. Siguiendo una estructura similar a WORDLE, PRATTLE ofrece a los jugadores seis oportunidades para adivinar una palabra seleccionada al azar (cuya longitud depende de la dificultad preferida. Las adivinaciones incorrectas aparecen en gris, una letra correcta, pero en el cuadro incorrecto, aparecerá en un tono apagado). Una letra correcta, en el lugar correcto, aparecerá en rojo. La respuesta correcta podría ser una que todavía usamos en inglés todos los días, como eso o cuál o debería, o podría ser claramente de Shakespeare, como tú o tuyo o Honorificabilitudinitatibus (es broma, eso es un poco largo). La respuesta podría ser incluso el nombre de un personaje, como Romeo, una figura del mito o la historia, como Hércules, o el nombre de un lugar, como Arden. Se han omitido algunas palabras, específicamente palabras con signos de puntuación o caracteres especiales, palabras de discursos escritos en otros idiomas, palabras escritas de manera inusual para imitar un ruido o un acento particular, y palabras sin sentido completas. Se les pedirá a los estudiantes que no solo jueguen el juego de manera enérgica contra sus compañeros de clase, así como crear su propio poema PRATTLE en línea como un proyecto de grupo.



Introducción al escenario:

este curso tiene como objetivo presentar a los estudiantes el vocabulario que se encuentra en Shakespeare y comprometerse con el nuevo vocabulario. Esto incluye encontrar palabras en el texto de Shakespeare provisto, descubrir su significado y crear una lista de vocabulario relevante que se ajuste al tema del poema final. A través del juego, es más probable que el estudiante muestre disposición y entusiasmo por dos elementos de los cursos de inglés que a menudo muestran una falta de compromiso o entusiasmo: el desarrollo del vocabulario y la poesía, especialmente la poesía de Shakespeare.

Resultados de aprendizaje:

Los estudiantes:

- se familiarizarán con el nuevo vocabulario, específicamente el vocabulario de Shakespeare,

- usarán una variedad de vocabulario nuevo para completar una tarea
- , podrán leer y explicar el significado del nuevo vocabulario a través de la relevancia de la palabra individual para el tema de lapoemas
- poemas de 6 palabras basados en un tema de su elección
- habilidades de resolución de problemas a través de juegos

sus

desafiar

- de
- palabras texto de diferentes géneros y estilos de lenguaje, haciendo uso de un diccionario
- escanear textos más largos para localizar la información deseada y recopilar información de diferentes partes de un texto, o de diferentes textos para cumplir con una tarea específica
- leer con un alto grado de independencia, adaptando el estilo y la velocidad de lectura a diferentes
- textos
- escribir descripciones claras y detalladas sobre una variedad de temas relacionados con su campo de interés
- identificar palabras desconocidas del contexto sobre temas relacionados con su campo e intereses
- extrapolar el significado de palabras desconocidas ocasionales

Evaluación formativa

Número de estudiantes: 20-25 estudiantes (2-3 estudiantes por grupo)

Duración: 5 lecciones de 40 -45 min cada uno

Requisitos previos (materiales necesarios y recursos en línea):

- Computadoras/laptops con conexión a Internet para acceder a la plataforma web PRATTLE (<https://prattle.folger.edu/?seed=20220414&length=5&game=1>) y para crear el poema PRATTLE de Google Slides (preferiblemente una computadora por grupo)
- Cuadernos y bolígrafos/lápices
- Recursos de ayuda para usar el sitio web de Shakespeare (myshakespeare.com)

Antes de que comience el programa (trabajo preparatorio para el maestro):

- Solucione los problemas de conexión a Internet antes del comienzo de la lección
- Asegúrese de que todas las computadoras/dispositivos estén funcionando y tengan acceso a Internet
- Revisar los textos de Shakespeare que se utilizarán
- Revisar el juego PRATTLE (<https://prattle.folger.edu/?seed=20220415&length=5&game=1>)
- Revisar las plantillas de PowerPoint para el poema PRATTLE
- Hacer una cuenta de clase en myshakespeare. com

La parte principal del escenario (cantidad de lecciones):

Primera parte (3 lecciones de 40-45 minutos)

Lecciones 1-3:

Preparativos:

- Solucione los problemas de conexión a Internet antes del comienzo de la lección
- Asegúrese de que todas las computadoras/dispositivos estén funcionando a y tener acceso a Internet
- Revisar los textos de Shakespeare que se utilizarán
- Revisar el juego PRATTLE (<https://prattle.folger.edu/?seed=20220415&length=5&game=1>)
- Revisar las plantillas de PowerPoint para el poema PRATTLE
- Crear una cuenta de clase en myshakespeare.com
- Cargue los siguientes videos y recursos:
 - Biografía de William Shakespeare: https://youtu.be/HUHEPo_g0AQ (5 minutos)
 - Extracto de Romeo y Julieta de Royal Shakespeare Company: <https://youtu.be/tqylts6h0Eg> (5 minutos)
 - Cómo sonaba el inglés de Shakespeare: <https://youtu.be/WeW1eV7Oc5A> (6 minutos y 30 segundos)
 - Google Culture & Arts: 9 recorridos virtuales de lugares de Shakespeare:
<https://artsandculture.google.com/story/ZAVRp-8arH4flg> (10 minutos)
- Utilice este sitio web para encontrar recursos adicionales (según las necesidades de la clase):
<https://eslchestnut.com/2011/07/18/william-shakespeare/>
- Imprima el folleto para usar en clase durante las estaciones de trabajo (uno para cada estudiante):
https://docs.google.com/document/d/1o_64wvJQDGxQcXBFX54JJHd8RghTUUcnod0Pu6UJSFw/edit?usp=sharing

Sesiones de aprendizaje:

- El educador presenta a los estudiantes a William Shakespeare. Los videos y recursos que se pueden compartir con la clase son los siguientes:
 - Biografía de William Shakespeare: https://youtu.be/HUHEPo_g0AQ (5 minutos)
 - Extracto de Romeo y Julieta de Royal Shakespeare Company: <https://youtu.be/tqylts6h0Eg> (5 minutos)
 - Cómo sonaba el inglés de Shakespeare: <https://youtu.be/WeW1eV7Oc5A> (6 minutos 30 segundos)
 - Google Culture & Arts: 9 recorridos virtuales de lugares de Shakespeare:
https://artsandculture.google.com/story/ZAVRp_-8arH4flg (10 minutos)
 - Según el nivel de los estudiantes, utilice este sitio para obtener recursos adicionales:
<https://eslchestnut.com/2011/07/18/william-shakespeare/>
- El educador elige una obra de Shakespeare de su elección. Puede ser un texto completo o un acto de una de las obras. Los textos completos se pueden encontrar en www.myshakespeare.com. El maestro compartirá las credenciales de inicio de sesión. El maestro pedirá voluntarios para leer la obra juntos como clase.
- A continuación, el educador elegirá escenas de la obra y proporcionará una copia de cada escena en 4/5 estaciones.
- El educador dividirá a los alumnos en 4/5 grupos (dependiendo del número de estaciones). Cada grupo recibirá una hoja de trabajo que tiene los siguientes cuadros:

Sustantivos	Adjetivos	Verbos	Preposiciones	Otro vocabulario
--------------------	------------------	---------------	----------------------	-------------------------

--	--	--	--	--

Usando las palabras incluidas en las escenas, los estudiantes trabajarán en su grupo para identificar diez ejemplos para cada categoría, es decir, 10 sustantivos, 10 adjetivos, 10 verbos. etc.

- Una vez completado, los estudiantes presentarán sus resultados a la clase.
- Luego, los estudiantes usarán el vocabulario que identificaron para crear un breve juego de roles, "Hablando como un Shakespeare". Luego, los estudiantes presentarán su juego de roles a la clase.

Informe a los estudiantes al final de la primera lección

- ¿Cómo fue su primera experiencia con Shakespeare?
- ¿Qué fue lo que más disfrutó de usar el recurso, myshakespeare.com?
- ¿Qué desafíos enfrentó al leer a Shakespeare y cómo los superó?
- ¿Cómo te pareció actuar frente a la clase?

Tarea para el hogar

- El maestro debe preparar una Tarea para el hogar para revisar el material de estas lecciones

Segunda parte (2 lecciones de 45 minutos)

Preparativos:

- Solucione los problemas de conexión a Internet antes del comienzo de la lección
- Asegúrese de que las computadoras que usarán los estudiantes estén en orden y tengan acceso a Internet
- el video de Youtube: <https://youtu.be/qYiYd9RcK5M> (2 minutos 30 seg)
- Asegúrese de que WORDLE (<https://www.nytimes.com/games/wordle/index.html>) y PRATTLE (<https://prattle.folger.edu/?seed=20220418&length=5&game=1>) están funcionando
- Haga que la plantilla para el poema PRATTLE esté disponible para todos los estudiantes: <https://docs.google.com/presentación/d/1UaRCAAxMPx9ePLzpZq9upxvjBrVtbrk56DbQzxKwkc/editar?usp=compair>
- Imprimir tarea sumativa (una para cada alumno)

Lecciones 4 y 5:

- el educador repasa el contenido de la última sesión.
- El educador puede usar este video para otro recordatorio del lenguaje de Shakespeare: <https://youtu.be/qYiYd9RcK5M> (2 minutos 30 seg)
- El educador introduce la palabra WORDLE y explica cómo jugar (<https://www.nytimes.com/games/wordle/index.html>) Esto es excelente para practicar el concepto de PRATTLE. Los estudiantes pueden jugar y comparar sus puntuaciones.
- Luego, el educador les presenta a los estudiantes PRATTLE (<https://prattle.folger.edu/?seed=20220418&length=5&game=1>) y explica cómo jugar. Luego, los estudiantes pueden jugar individualmente y comparar sus puntajes.
- El educador informa a los estudiantes que crearán un poema basado en la estructura de PARRATA. Los estudiantes trabajarán en equipos de 3-4. Las instrucciones son las siguientes:

- Los estudiantes hacen una lluvia de ideas sobre algunos temas sobre los que les gustaría escribir (p. ej., educación, amor, fútbol, perros). Los temas no tienen que ser de cinco letras. Eligen un tema.
- Luego, los estudiantes usarán el texto de Shakespeare que leyeron en la sesión anterior para encontrar de veinte a treinta palabras de cinco letras que se alineen con los temas elegidos.
- Los estudiantes juegan con las palabras para crear algunos poemas de seis palabras que podrían describir su tema usando solo las palabras de cinco letras que encontraron en el texto de Shakespeare.
- Los estudiantes no deben olvidar la estructura PRATTLE, es decir, cada palabra debe incluir una letra que se puede encontrar en la última palabra. Las instrucciones y la plantilla están disponibles en el siguiente enlace:
<https://docs.google.com/presentation/d/1UaRCAAxMPx9ePLzpZq9upxvjBrVtbrk56DbQzxKwkc/edit?usp=sharing>
- Los estudiantes eligen su mejor poema.
- El educador imprime cada poema y los alumnos pueden presentarlo en clase.

Informe a los estudiantes después de las lecciones cuatro y cinco

- ¿Cómo te sientes acerca de Shakespeare? ¿Hay algo de lo que no está seguro o le resulta difícil?
- ¿Cómo te sentiste jugando WORDLE/PRATTLE? ¿Qué has aprendido de esta experiencia?
- ¿Cómo fue tu experiencia trabajando en equipo usando palabras de Shakespeare para crear un poema?