



Influente – Escenario de Enseñanza VEGA – Aprendizaje de lenguaje y gramática

El escenario en pocas palabras:

Tema: Aprendizaje de idiomas con Influente

Tema(s): Idioma extranjero

Edad / Grado: 11 + / 5

Breve descripción del juego:

Influente es un juego de aprendizaje de idiomas centrado en la adquisición de vocabulario y la pronunciación que brinda a los jugadores la ¡Libertad para elegir las palabras que quieren aprender sin necesidad de lápices ni libros!

Introducción al escenario (*incluidas posibles aplicaciones, alternativas, riesgos y posibles desafíos*):

aprender nuevos idiomas puede ser un desafío. Al enriquecer la enseñanza con juegos, el aprendizaje puede ser más divertido. Los estudiantes pueden consolidar sus conocimientos con la ayuda del juego.



El escenario consiste en explicar dónde están las cosas, dónde se colocan y de dónde se toman. En Scan Riot, la gramática y el aprendizaje de palabras están conectados.

En este escenario, es beneficioso cambiar la gramática por algo desafiante en el idioma de destino.

Resultados de aprendizaje para este escenario:

- practicar y aprender nuevas palabras en un idioma extranjero
- practicar preposiciones
- desarrollar habilidades de cooperación durante el juego
- desarrollar habilidades de autoevaluación

Selección de resultados de aprendizaje del currículo finlandés:

objetivos generales para la enseñanza de idiomas extranjeros

Despertará el interés de los estudiantes en la diversidad lingüística y cultural de la escuela y del mundo circundante y animarlos a comunicarse en entornos auténticos.

La igualdad de género en la elección de idiomas y los estudios de idiomas se fortalece al informar sobre las opciones de idiomas de formas diversas e interesantes, al alentar a los estudiantes a tomar decisiones sobre la elección de idiomas en función de sus intereses individuales, al tratar los temas de muchas maneras y desde diferentes puntos de vista. y utilizando métodos de trabajo variados y prácticos.

Las herramientas digitales ofrecen una oportunidad natural para implementar la enseñanza de idiomas en situaciones auténticas y en función de las necesidades de comunicación de los estudiantes. La enseñanza también debe proporcionar habilidades que promuevan la participación y la influencia activa en un mundo internacional.

La enseñanza debe fortalecer la confianza de los estudiantes en su capacidad para aprender idiomas y usarlos con valentía. Los estudiantes deben tener la oportunidad de estudiar a su propio ritmo y, si es necesario, recibir apoyo para su aprendizaje. La

enseñanza debe organizarse para que también los estudiantes que avanzan más rápido o conocen el idioma antes puedan progresar.

Evaluación formativa

Número de alumnos: 20 alumnos

Duración (tiempo estimado/número de lecciones): 3 x 45 min

Requisitos previos (materiales necesarios y recursos en línea):

- Influent instalado en las computadoras utilizadas
-

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

- Descargar influent a las computadoras o ipads.
- Asegúrese de tener la versión correcta descargada, idioma correcto.
- Elija las palabras para aprender ([ejemplo incluido en este escenario](#)). Opcional de usar, de lo contrario, pida a los estudiantes que escriban las palabras.
- resumir la gramática ([ejemplo incluido en este escenario para sueco-finlandés](#))

El escenario

Lección 1:

- Comience presentando la [gramática](#). Deje que el estudiante haga dibujos en sus cuadernos y repase la gramática un par de veces. Haz ejemplos.
- Presente a los estudiantes la lista de palabras y léalas.

- Muestre a los estudiantes el juego y explique cómo funciona. En la siguiente lección, los estudiantes podrán probarlo ellos mismos.
- [Influent Gameplay \(PC HD\)](#)

- Tarea, práctica en las 10 primeras palabras.

Lección 2:

- Miren juntos el video de introducción y discutan de qué se trata el juego.
 - aprendiendo nuevas palabras,
 - tanto cómo se escriben como cómo se pronuncian
- . Los estudiantes comienzan a jugar, jugarán en parejas.
- Los estudiantes seguirán las instrucciones en la pantalla de su propio juego.

- Comience caminando por el apartamento.
 - Los estudiantes tratan de hablar el idioma extranjero que están aprendiendo.
 - Lo primero que debe hacer es recopilar las mismas palabras que están en la lista de palabras. Recuerda presionar + para sumar.
 - Comience con los diez primero.
 - Cuando los estudiantes hayan recopilado las 10 palabras, estarán listos para *Star Challenge* (abra la lista de palabras para comenzar el desafío).
-
- Analice haciendo preguntas a los estudiantes sobre el juego, las palabras. Y también pídale que expliquen dónde está la cosa, de dónde la toman y dónde la están poniendo.
 - Recuerda asegurarte de que el juego esté guardado.
 - Tarea para practicar las siguientes 10 palabras.

Lección 3:

- finlandés recopilando todas las palabras en un total de 20 palabras. Estas palabras pueden ser tanto sustantivos como verbos. (Después de terminar el desafío de la estrella, puede recopilar verbos y adjetivos)
- Juegue el desafío de la estrella nuevamente
- tarea es practicar las 20 palabras

Lección 4:

- Los estudiantes trabajan con las mismas palabras que en las lecciones anteriores.
- Deje que los estudiantes escriban oraciones con las palabras.
- Formular tanto preguntas como respuestas. ¿Dónde está algo? De dónde se toma algo o dónde se coloca.
- Deje que los estudiantes lean las preguntas y respuestas en voz alta para su muelle.

Evaluación:

- Revisar las palabras de forma voluntaria.
- Resume las lecciones anteriores
- . Si tiene tiempo, deje que los alumnos sigan jugando.