

Holidays and Festivals Around the World

¡Viaje y conozca acerca de diferentes días festivos y celebraciones alrededor del mundo!

La utilización de nuevas tecnologías nos permite enriquecer las imágenes al trabajar con marcadores para realidad aumentada complementando la información y generando atractivos modelos virtuales.

Va a poder viajar por el mundo y conocer interesantes detalles de los diferentes días festivos y celebraciones de varios países del mundo, sus costumbres, actividades y atracciones.




"The more you praise and celebrate your life, the more there is in life to celebrate."

Oprah Winfrey

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN.....	3
DESCRIPCIÓN.....	5
POBLACIÓN META.....	5
COMPETENCIAS LINGÜÍSTICAS QUE ABARCA EL RECURSO.....	5
COMPRENSIÓN ESCRITA: LECTURA.....	5
ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN.....	5
UBICACIÓN EN ÉL PROGRAMA DE ESTUDIO.....	6
ESCENARIO.....	6
APRENDIZAJE PERMANENTE.....	6
PREGUNTA ESENCIAL.....	6
TEMAS.....	6
PRE-ENSEÑANZA.....	10
CALENTAMIENTO.....	10
ACTIVACIÓN DE CONOCIMIENTOS PREVIOS.....	10
INTRODUCCIÓN.....	10
PRE -LECTURA.....	11
LEE POR PRIMERA VEZ.....	11
REALIMENTACIÓN EN PARES O EN GRUPOS.....	12
LEE POR SEGUNDA VEZ.....	12
EVALUACIÓN DE LA TAREA (<i>TASK ASSESSMENT</i>).....	12
COMO UTILIZAR ESTE RECURSO:.....	13
A- REGISTRO.....	13
B- AVATAR.....	15
C- MENÚ DE ACCESO RÁPIDO.....	17
D- INTRODUCCIÓN.....	18
E- MECÁNICA DEL JUEGO.....	19
F- Créditos.....	21
G- Licencia.....	21

INTRODUCCIÓN



La Dirección de Recursos Tecnológicos en Educación y la Dirección de Desarrollo Curricular del MEP, con el fin de dotar a la comunidad educativa con opciones pertinentes, modernas y lúdicas para el trabajo de aula, gestiona y desarrolla recursos digitales para el aprendizaje, que pone a su disposición sin ningún costo y bajo licencia CC-BY-NC-SA.

Estos recursos por lo general están acompañados de este documento de “Mediación Sugerida” o MS, ya que fueron pensados tomando en cuenta una determinada forma de emplearlos. Sin embargo, considerando que al igual que el docente, cada grupo, centro educativo y comunidad tienen características, necesidades e intereses diferentes, usted es libre de seguir las sugerencias de mediación o bien, utilizar otras que considere convenientes.

En cualquiera de los dos casos, le extendemos nuestra invitación para compartir sus experiencias en el espacio destinado para los comentarios acerca de este recurso.

DESCRIPCIÓN

¡Practique Inglés viajando por el mundo!

El juego multimedial interactivo, aborda el escenario de “Something to Celebrate”.

POBLACIÓN META

Estudiantes de III Ciclo, 8° año.

COMPETENCIAS LINGÜÍSTICAS QUE ABARCA EL RECURSO

Comprensión oral y escrita: escucha y lectura.

Mediación sugerida: Comprensión escrita (lectura).

COMPRENSIÓN ESCRITA: LECTURA

R.1. identificar los sonidos del idioma inglés usando el conocimiento en fonética, silabificación y partes de palabras.

R.2. seguir una serie de instrucciones claras (por ejemplo, qué hacer si asiste a un festival o celebración), especialmente si hay fotos.

R.3. entender el orden cronológico dentro de las estructuras de oraciones especiales usando vinculadores: secuencial tiempo pasado.

ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN

R.1. identifica el idioma en Inglés usando su conocimiento en fónica, silabificación y partes de palabras.

R.2. discrimina un conjunto de claro de instrucciones (por ejemplo, que hacer si asistes a un festival o celebración), especialmente si hay imágenes.

R.3. distinguir el orden cronológico en estructuras especiales en una oración.

UBICACIÓN EN ÉL PROGRAMA DE ESTUDIO

Unidad 3 Programa de estudio de Inglés para Tercer Ciclo de la Educación General Básica y Educación Diversificada, 8° año.

ESCENARIO

Something to celebrate! (¡Algo para celebrar!)

APRENDIZAJE PERMANENTE

Las celebraciones, los festivales y las tradiciones reflejan la identidad cultural de las personas.

PREGUNTA ESENCIAL

¿Por qué es importante celebrar fechas especiales?

TEMAS

1. Celebremos: Vacaciones con mi familia.
2. Celebremos: fiestas y festivales latinoamericanos.
3. Celebremos: fiestas y festivales alrededor del mundo.
4. Un día de fiesta para recordar: uno de mis favoritos.

Saber conocer	Saber hacer	Saber ser y vivir en comunidad
<p>Simple Present Information-Yes/no questions.</p> <p>People gather to celebrate.</p> <p>Do you like Easter week?</p> <p>How do people celebrate Christmas?</p> <p>Simple Past (was-were).</p> <p>Who was in the festival?</p> <p>Were you in the festival?</p> <p>Yes, I was.</p> <p>Simple Past Yes/No and Information questions</p> <p>What did you do on your last Holiday celebration?</p> <p>I gathered with my family.</p> <p>Did you enjoy it?</p> <p>Yes, I did.</p> <p>Past Continuous Yes/no and Information Questions</p> <p>What were they doing in the festival?</p> <p>People were drinking and having fun.</p> <p>What was she doing?</p> <p>Zero Conditional</p> <p>If you go to a parade, bring comfortable clothes.</p>	<p>Funciones lingüísticas:</p> <p>Describir diferentes maneras de celebrar los feriados en mi familia.</p> <p>Describir que hacen las personas para celebrar diferentes días festivos en América latina.</p> <p>Describir las celebraciones y festivales más importantes alrededor del mundo.</p> <p>Describir mi feriado o celebración favorita.</p>	<p>Psicosocial</p> <p>Valorar identidades locales y culturales.</p> <p>Sociocultural</p> <p>Respetar las diferencias culturales</p> <p>Respetar las festividades, feriados y tradiciones y tradiciones de mi país y otros.</p>

If you go to the festival, try newfood.

If you go to the carnival, bring your camera.

Phonology

Practicing digraphs
(th, sh, ph)

Vocabulary

Holidays and Celebrations with my Family.

Bullfights, live music, folk dancing, carnival with rides, games, parade, concerts, fireworks, ox-cart parade and procession, hand carved masks, traditional costumes
rodeo, street fairs, traditional food,
beauty contest, live music and sporting events.

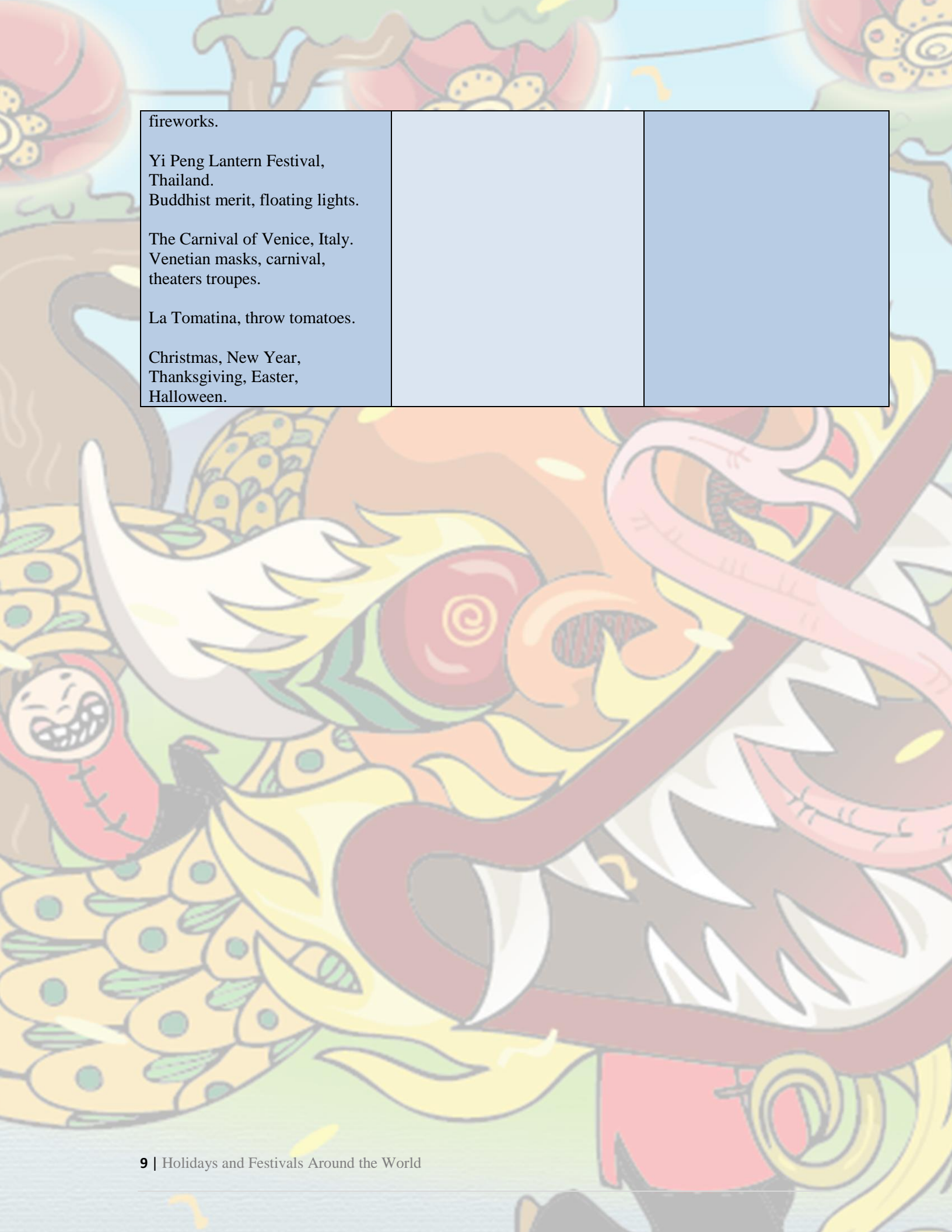
Let's celebrate: Latin American holidays.

Party, flatbed trucks, bands, parade of floats, the crowning of Miss Carnival, African-inspired dances, music, dance, costumes, masks, fireworks, concerts, religious ceremonies, barbecues, traditional dances, and bonfires.

Let's celebrate holidays around the world.

Carnival in Rio de Janeiro, Brazil, parade, samba, costumes, dance decorations.

Chinese New Year, China, play, costumes,



<p>fireworks.</p> <p>Yi Peng Lantern Festival, Thailand. Buddhist merit, floating lights.</p> <p>The Carnival of Venice, Italy. Venetian masks, carnival, theaters troupes.</p> <p>La Tomatina, throw tomatoes.</p> <p>Christmas, New Year, Thanksgiving, Easter, Halloween.</p>		
--	--	--

ESTRATEGIAS DE IMPLEMENTACIÓN:

PRE-ENSEÑANZA

Calentamiento

Se recomiendan las siguientes estrategias: videos sobre festividades y celebraciones en Costa Rica y alrededor del mundo y el uso de realia para relacionarla con la celebración.

Activación de conocimientos previos

Utilizando preguntas generadoras tales como: ¿Qué se celebra en Costa Rica? ¿Cuáles celebraciones conoces de otros países? ¿Cuáles te gustaría conocer?

Introducción

Se introducen las metas de aprendizaje de lectura y las festividades y/o celebraciones que los estudiantes verán en el juego.

Utilizando videos sobre las celebraciones, fotografías en una presentación de Power Point o realia se le indica a los estudiantes que van a realizar un viaje alrededor del mundo para conocer que celebraciones y festividades hay en los diferentes países.

De esa forma se van presentando utilizando oraciones completas con el vocabulario requerido. Por ejemplo, (People gather to celebrate New Year.)

El docente modela la pronunciación para los estudiantes y promueve la repetición de las oraciones.

Se utilizan preguntas cerradas para verificar si los estudiantes entienden los nuevos conceptos y oraciones utilizando las fotografías o los videos. Ejemplo, (Who was in the festival? Where is the festival celebrated? How do people celebrate New Year?).



PRE LECTURA

- Se repasan los conceptos y la comprensión de aquellos que se requieren para que los estudiantes puedan participar en el el “el viaje alrededor del mundo” con realidad aumentada.
- Se introducen las metas de aprendizaje de escucha y lectura y los animales salvajes que los estudiantes verán en el juego.

LEE POR PRIMERA VEZ

- Los estudiantes indican el tema general del texto utilizando las claves tipográficas del juego.
- Los docentes pueden utilizar una computadora y un vídeo beam y los marcadores impresos, un celular y los marcadores impresos o los celulares de los estudiantes con los marcadores impresos.

REALIMENTACIÓN EN PARES O EN GRUPOS

El docente les solicita a los estudiantes trabajar en parejas o grupos para compartir lo que se comprende de las lecturas y que estrategias que se utilizó para comprender.

LEE POR SEGUNDA VEZ

Los estudiantes escuchan y leen el texto sobre las celebraciones o festividades.

Los estudiantes realizan cada una de las actividades del juego en forma individual o grupal con la guía del docente.

Posteriormente ellos elaboran un orden secuencial de eventos sobre las festividades y celebraciones del juego que observan durante el viaje alrededor del mundo.

EVALUACIÓN DE LA TAREA (*task assessment*)

En parejas, los estudiantes revisan que las tareas realizadas estén correctas. El docente realimenta en forma grupal el resultado de las mismas. Se le sugiere al docente integrar la competencia de comprensión escrita con la competencia de producción oral o escrita.

COMO UTILIZAR ESTE RECURSO:

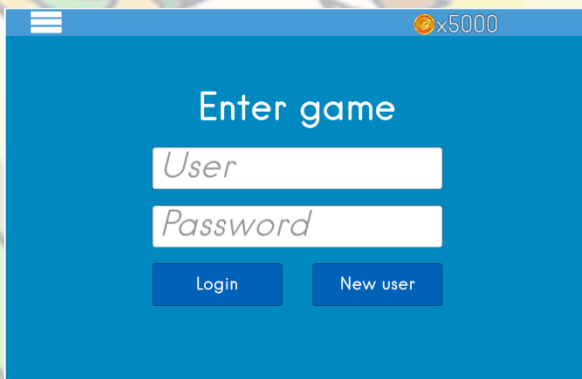
NOTA: Los marcadores de realidad aumentada se pueden bajar desde esta dirección:

http://www.mep.go.cr/sites/default/files/marcadores_ra/holidays-festivals-around-world.pdf

A- REGISTRO

Luego descargar la aplicación de su respectiva tienda o de abrir el recurso en su navegador, lo primero que se le pedirá al usuario que ingrese a su cuenta. En caso de no tener una cuenta podrá crearla de forma sencilla.

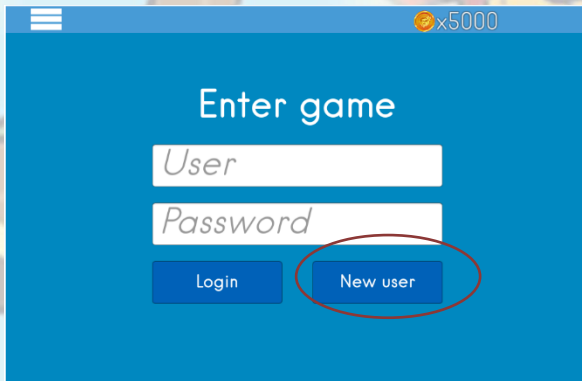
Para entrar a su cuenta:



En el campo “*User*” se ingresa el nombre de usuario registrado y en el campo “*Password*”, la contraseña registrada anteriormente.

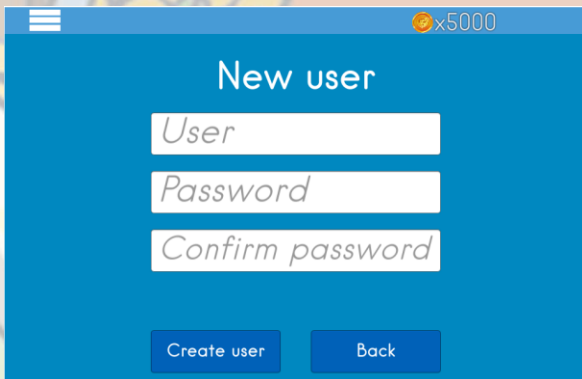
Si el usuario no tiene cuenta, desde esta misma pantalla, oprima “*New user*”.

Pantalla 1



La pantalla cambiará a esta otra:

Pantalla 2



User: En este campo el usuario debe ingresar el nombre que usara para su cuenta de usuario.

Password: Aquí se debe ingresar la contraseña que usara para su cuenta.

Confirm password:: Debe ingresar la contraseña introducida anteriormente, exactamente igual a como lo hizo en el campo *Contraseña*.

Create user: Oprimiendo este botón se crea el usuario.

Back: Nos devuelve a la pantalla de registro (*pantalla 1*).

B- AVATAR

Luego de entrar a la aplicación, nos aparecerá la pantalla de la *Creación del avatar*.

Pantalla 3





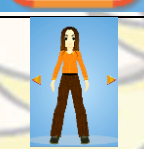
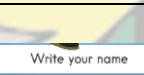





El usuario podrá personalizar el avatar que lo representará en el juego.

Lo primero será seleccionar si su avatar es hombre o mujer, utilizando los botones superiores.

Se pueden personalizar las opciones: piel, color de ojos, cabello, sombrero, lentes, bolsos, ropa superior y ropa inferior.

	Lo primero será seleccionar si su avatar es hombre o mujer, utilizando los botones superiores.
	Esta opción nos permite seleccionar el color de la piel del avatar.
	Nos permite cambiar el color de los ojos.
	Permite seleccionar el tipo de cabello.
	Nos permite seleccionar si queremos colocarle un sombrero (y de qué tipo) a nuestro avatar.

	<p>Nos permite seleccionar si queremos colocarle anteojos (y de qué tipo) a nuestro avatar.</p>
	<p>Nos permite seleccionar si queremos colocarle un bolso (y de qué tipo) a nuestro avatar.</p>
	<p>Nos permite seleccionar la ropa del torso y extremidades superiores.</p>
	<p>Nos permite seleccionar la ropa de las extremidades inferiores.</p>
	<p>Representación gráfica de cómo es nuestro avatar.</p>
	<p>En este campo de texto, el usuario ingresa el nombre del avatar.</p>
	<p>El selector de color, nos permite cambiar el color de: ojos, cabello, sombrero, bolsos, ropa superior y ropa inferior.</p>
	<p>Nos permite recomenzar la creación del avatar. Borra todo lo realizado hasta el momento.</p>
	<p>Guarda el avatar y comienza el juego. En otras secciones siempre significa avanzar o comenzar.</p>

Luego de definir el avatar y oprimir el botón , el juego nos lleva a la pantalla de bienvenida.

Pantalla 4

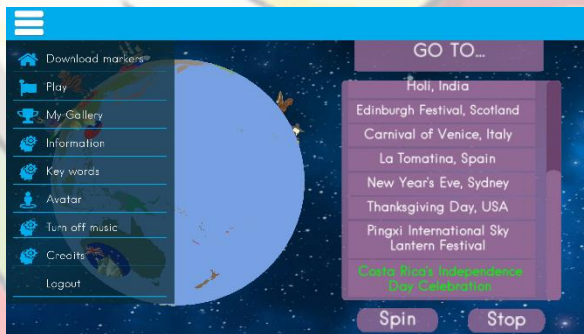


Oprima la flecha  para continuar.

C- MENÚ DE ACCESO RÁPIDO

Al menú de acceso rápido, ingresamos oprimiendo las 3 rayas en el ángulo superior izquierdo y nos permite acceder de una forma sencilla a todas las secciones de la aplicación.

Pantalla 4B



1. **Download markers:** Permite bajar los marcadores en formato PDF.
2. **Play:** Nos permite comenzar un nuevo juego.
3. **My gallery:**



En la Galería encontramos los suvenires que hemos traído de cada país.

Cuando no hemos logrado conseguir alguno, este se encuentran como una sombra.

Si lo hemos fotografiado lo vemos a color, a modo de ejemplo: Costa Rica.

Oprimiendo sobre el icono a color podemos abrir nuevamente los modelos de Realidad Aumentada (RA).

4. **Information** Aquí podemos acceder a la información de las festividades, clasificadas por países.
5. **Key words** Nos muestra la lista de palabras claves de este recurso.
6. **Avatar:** Muestra la pantalla de opciones del avatar.
7. **Turn on music/Turn off music:** Prende o apaga la música.
8. **Credits:** Muestra quienes trabajaron en este recurso.
9. **Logout:** Permite salir de la cuenta de usuario

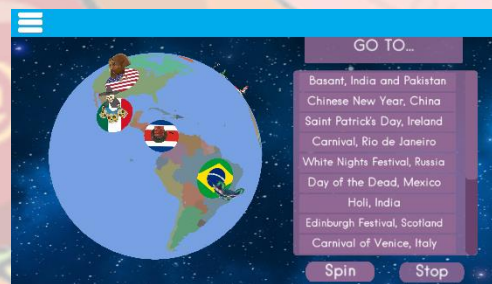
D- INTRODUCCIÓN


En la bienvenida, se debe seleccionar que país vamos a visitar.

Pantalla 5.



Pantalla 6.



1. En la pantalla 5 oprima la flecha verde  para continuar.
2. En la pantalla 6 se nos presentan varios botones:
 - a. Spin
 - b. Stop
 - c. Los modelos de los souvenirs de cada país.
 - d. Cada una de las festividades
 - a. Spin nos lleva a Costa Rica y las siguientes veces nos elige un destino al azar.
 - b. Stop detiene la rotación de la tierra para que podamos oprimir los modelos de los souvenirs (c. **Pantalla 7**). Al oprimirlos nos muestra una información corta de la festividad de ese país. (**Pantalla 8**).



Pantalla 7.

Pantalla 8.

d. Por medio del menú “GO TO” donde se muestra la lista de festividades podemos ir directamente a la festividad que queremos conocer.

Una vez visitada el nombre cambia de color para recordarnos que ya hemos estado allí, pese al cambio de color, siempre podemos volver a visitar el lugar.

Pantalla 9.



E- MECÁNICA DEL JUEGO

En este juego se deben visitar 14 festividades en 14 países del mundo, estos son:

1. Basant, India and Pakistan
2. Chinese New Year, China
3. Saint Patrick’s Day, Ireland
4. Carnival, Rio de Janeiro, Brazil
5. White Nights Festival, Russia
6. Day of the Dead, Mexico
7. Holi, India
8. Edimburgh Festival, Scotland
9. Carnival of Venice, Italy

10. La Tomatina, Spain
11. New Year's Eve, Sidney, Australia
12. Thanksgiving Day, USA
13. Pingxi, International Sky Lantern Festival
14. Costa Rica Independence Day Celebration

Para ello debemos llegar al país (Pantalla 10), escuchar y leer la información (Pantalla 11), contestar correctamente una pregunta (Pantalla 12) y entonces nos habilita la cámara para escanear el marcador del país (Pantalla 13).

Al escanear el marcador, nos muestra nuestro souvenir en 3D (Pantalla 13), el souvenir queda guardado en la sección "My Gallery".



Pantalla 10



Pantalla 11



Pantalla 12



Pantalla 13



Pantalla 14

Los Botones

	Nos devuelve a la página anterior.
	Devuelve el audio al principio.
	Continua el audio, desde el punto donde quedo pausado.
	Pausa el Audio.
	Nos lleva a la pregunta.

Esta mecánica se repite para todos los países, el juego termina cuando ya los hayamos visitado a todos.

F- CRÉDITOS

Asesores Nacionales de Inglés Tercer Ciclo y Educación Diversificada

Marianella Granados Sirias

Alfredo Ortega Cordero

Asesora Nacional de Inglés GESPRO

Katherine Williams Jiménez

G- LICENCIA

“Holidays and Festivals Around the World”, por el [Ministerio de Educación Pública de Costa Rica](#), tanto las aplicaciones como este documento están licenciado bajo una licencia: [Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual licencia Internacional 4.0](#).

