



**Proyecto de Investigación-Acción  
para la Formación teórico-práctica  
sobre Animación Escolar a la  
lectura**



CES Don Bosco / Colegio Santísimo Sacramento (Madrid 2008/2009)



# HAMLET



WILLIAM SHAKESPEARE

## I – Datos de Identificación de la SESIÓN

- 🎭 **Título :** *Hamlet* de William Shakespeare
- 🎭 **Destinatarios:** Tercer ciclo, 6º de primaria
- 🎭 **Temporalización:** 50 min.
- 🎭 **Autoras de la programación:**
  - Verónica Alonso Bravo (3º E, 2ª Titulación: Lengua Extranjera)
  - Gema Pérez Prieto (3º E, 2ª Titulación: Lengua Extranjera)

## II – Contextualización

El motivo por el cual hemos escogido una obra de Shakespeare es la importancia de acercarlos desde pequeños a las grandes obras de la literatura universal. De esta forma empiezan a tomar contacto con autores que marcaron una época.

## III – Programación Didáctica

### A - OBJETIVOS:

- Animación a la lectura como medio de diversión y entretenimiento.
- Comprensión de la historia tras la dramatización.
- Enriquecimiento del vocabulario
  - miembros de una familia
  - objetos de un castillo
  - partes de un castillo
  - personajes de un castillo
  - armas
- Listening mediante la dramatización de la historia.
- Pronunciación a través del key vocabulary.
- Uso de los pronombres interrogativos what y who a través de fórmulas fijas:
  - What is this?
  - What is he called? / What is she called?
  - Who is this?
- Uso del genitivo sajón

## **B – CONTENIDOS:**

- **CONCEPTUALES:**

Expresión oral

Escuchar con atención el cuento.

Coherencia del texto mediante imágenes

- **PROCEDIMENTALES:**

Aumentar el vocabulario en los niños.

Aprender a trabajar en equipo.

Responder coherentemente a las preguntas para que completen la comprensión del texto.

Respuestas razonadas a las preguntas realizadas para facilitar la comprensión del texto.

- **ACTITUDINALES**

Fomentar la lectura como un medio de diversión y de aprendizaje.

Interiorizar el valor del cuento.

Participar activamente en las actividades que se realicen durante toda la sesión

Interiorización de los objetivos de la sesión: Animar a los niños a que lean por diversión y no por obligación.

## ACTIVIDADES:

### 1. DE INICIACIÓN:

- **Presentación de los personajes:** una de las dos autoras de la programación se disfraza del personaje principal, en este caso, del joven Hamlet. Se presenta ante los alumnos y, apoyándose en un árbol genealógico que, previamente, se les ha entregado, da a conocer quiénes son los personajes que intervienen en la historia.
- **Toma de contacto con las nuevas palabras:** el texto tiene un vocabulario muy específico y para dárselo a conocer la autora disfrazada de Hamlet presenta el key vocabulary de una manera similar a la presentación de los personajes. Previamente se les hace entrega de una ficha en la que aparecen las imágenes correspondientes al vocabulario para que la completen con los nombres y la coloreen al finalizar la actividad.

### 2. DE DESARROLLO:

- **Dramatización del cuento:** Con apoyo de un disfraz, mímica y flash cards referentes a las principales escenas de la historia.
- **Juego de mesa *HAMLET'S MYSTERY*:** La finalidad del juego es averiguar quién es el asesino del padre de Hamlet, dónde se ha cometido el crimen y con qué arma se ha perpetrado. Instrucciones:
  - a. Se reparte a cada jugador una plantilla llamada “MY CLUES”, donde irán anotando las pistas que hallen.
  - b. Se barajan las tarjetas de personajes, se coge una al azar y se mete en el sobre como parte del misterio a resolver.
  - c. Se barajan las tarjetas de los lugares, se coge una al azar y se mete en el sobre como parte del misterio a resolver.
  - d. Se barajan las tarjetas de las armas, se coge una al azar y se mete en el sobre como parte del misterio a resolver.
  - e. Se mezclan las tarjetas (personajes, lugares, armas y fantasma) y se reparten todas entre los jugadores. Al que le toque la tarjeta del fantasma

tendrá la oportunidad de ver una de las tres tarjetas del sobre del misterio.

- f. Para empezar a jugar han de lanzar los dados y el que más puntuación obtenga comenzará desde la casilla llamada “START”. Cuando se le pase el turno le seguirá el compañero de su derecha.
- g. Moverán la ficha en relación a la cantidad que marquen los dados y, dependiendo de la casilla en la que caiga tendrá que hacer una cosa u otra:
  - i. Casillas sin nada: el jugador simplemente avanza.
  - ii. Casillas con signo de interrogación: el jugador ha de coger una carta del mazo y responder a la pregunta y, sólo en caso de acierto, puede ver una carta del compañero que tiene inmediatamente a la derecha.
  - iii. Casillas con dados: el jugador vuelve a tirar.
  - iv. Casillas con fantasma: el jugador puede ver una carta del contrincante que desee.
  - v. Casillas con cárcel: el jugador permanecerá un turno sin jugar.
  - vi. Casillas con caja sorpresa: el jugador cogerá una carta del mazo. En caso de sacar la calavera ha de mostrar una carta al resto de los jugadores. Sólo se salva de enseñar carta si saca la carta del bufón.
- h. Para resolver el misterio es necesario llegar hasta el sobre. Una vez allí, el profesor lo cogerá y comprobará que la solución que ha dado el jugador es correcta. Si no lo fuera, el juego continúa y ese participante queda descalificado.
- i. Materiales:
  - Tablero
  - Dados
  - Fichas
  - Plantilla “My clues”
  - Tarjetas lugares
  - Tarjetas personajes
  - Tarjetas armas
  - Tarjetas calaveras
  - Tarjetas bufones
  - Tarjeta fantasma
  - Sobre

## **MATERIALES PARA LAS ACTIVIDADES DE INICIACIÓN:**

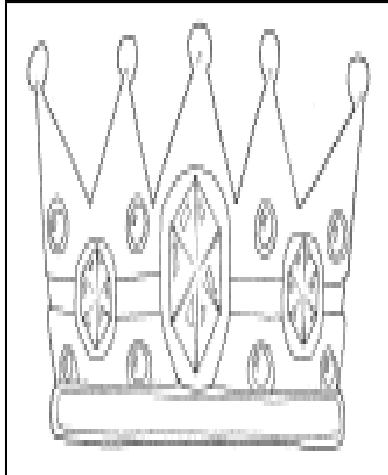
### **1. FAMILY TREE**

## 2. KEY VOCABULARY

CASTLE



CROWN



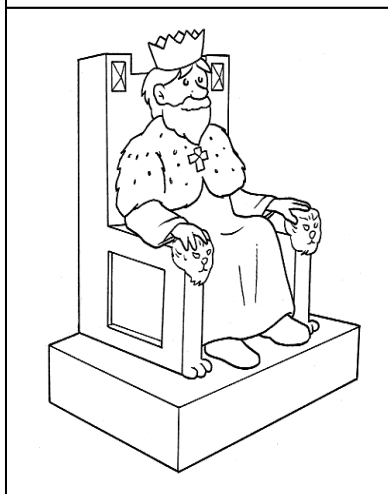
SOLDIER



QUEEN



KING



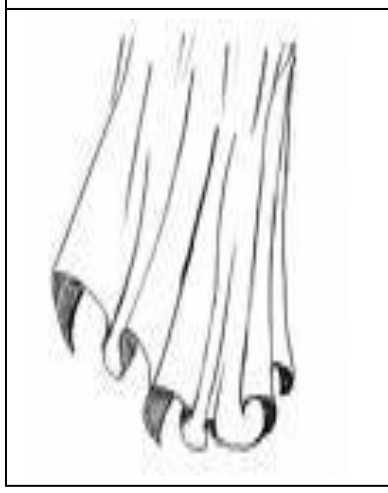
GHOST



THRONE



CURTAIN



POISON



## **MATERIALES PARA LAS ACTIVIDADES DE DESARROLLO:**

### **1. DISFRAZ DE HAMLET**





## 2. ADAPTED HAMLET

**H**ello boys and girls! My name is Hamlet and today I am going to tell you my horrific story.

One day, my good father, the king of Denmark, died misteriously. I was very sad and cried everyday. But Gertrud, my evil mother, the queen of Denmark, got married to my envious uncle, Claudio.

One night, a loyal soldier of the castle saw a ghost from the tower and he called me very frightened:

--Hamlet! Prince Hamlet! Come here! Quickly! This ghost is your father!

And the ghost spoke to me:

--Hamlet, I am the spirit of your father and I have a horrible secret to tell you. Your envious uncle Claudio killed me. He put poison into my ear while I was sleeping. And Gertrud, your evil mother, know it! Please, take revenge for my murder! Because your envious uncle Claudius stolen me my wife, my crown, my throne and my life.

I swore to get his revenge and the ghost dissapeared.

From this night, I started to behave like a mad. I did strange things and said absurdities. I was very furious. Ophelia, my girlfriend, was very worried. She thought that I didn't love her. And she told it to Polonio, his father.

--Dad, Hamlet is mad. He doesn't love me.

--Don't worry, my little daughter. I will speak to him. The queen Gertrud will help us.

The queen spoke to me while Polonio was hidden behind a curtain hearing all the conversation. Suddenly, I listened a strange noise behind the curtain, I drew my sword and.... killed the spy. My evil mother started to shout.

--Help! Help! Polonio is dead! Help!

And Ophelia was the first person in arrive.

--Father! Father! Are you dead?

But Polonio didn't answered. He was dead. Ophelia left from the room and, she ran and ran and ran until the river. She jumped in it and drowned in the water.

After this, my evil mother and my envious uncle decided to kill me because I knew their terrific secret. They spoke to Laertes, Ophelia's brother, and told him what happened into the castle. Laertes, very very furious, challenged me and I accepted.

Before, my uncle envious prepared a poison and he put into my glass of wine and in my sword. The fight started. During the challenge, my evil mother took my glass of wine because she was very thirsty. My envious uncle shouted:

--Gertrud! Gertrud! Do not drink, Gertrud!

But she drank and died poisoned inmediately. At the same moment, I was killing Laertes with my sword. He said to me before die:

--Hamlet, your sword is poisoned. Your envious uncle did it.

Then, I took my glass of wine and forced to my envious uncle to drink. He drank and drank, and died poisoned too.

My father had been avenged. However, I started to fell very evil. I was ill.

And then, I died.

3. FLASH CARDS

# HAMLET

**ONE DAY, MY GOOD FATHER, THE KING OF DENMARK,  
DIED MISTERIOUSLY.**







**BUT GERTRUD, MY EVIL MOTHER, THE QUEEN OF DENMARK, GOT MARRIED TO MY ENVIOUS UNCLE, CLAUDIUS.**





# ONE NIGHT...





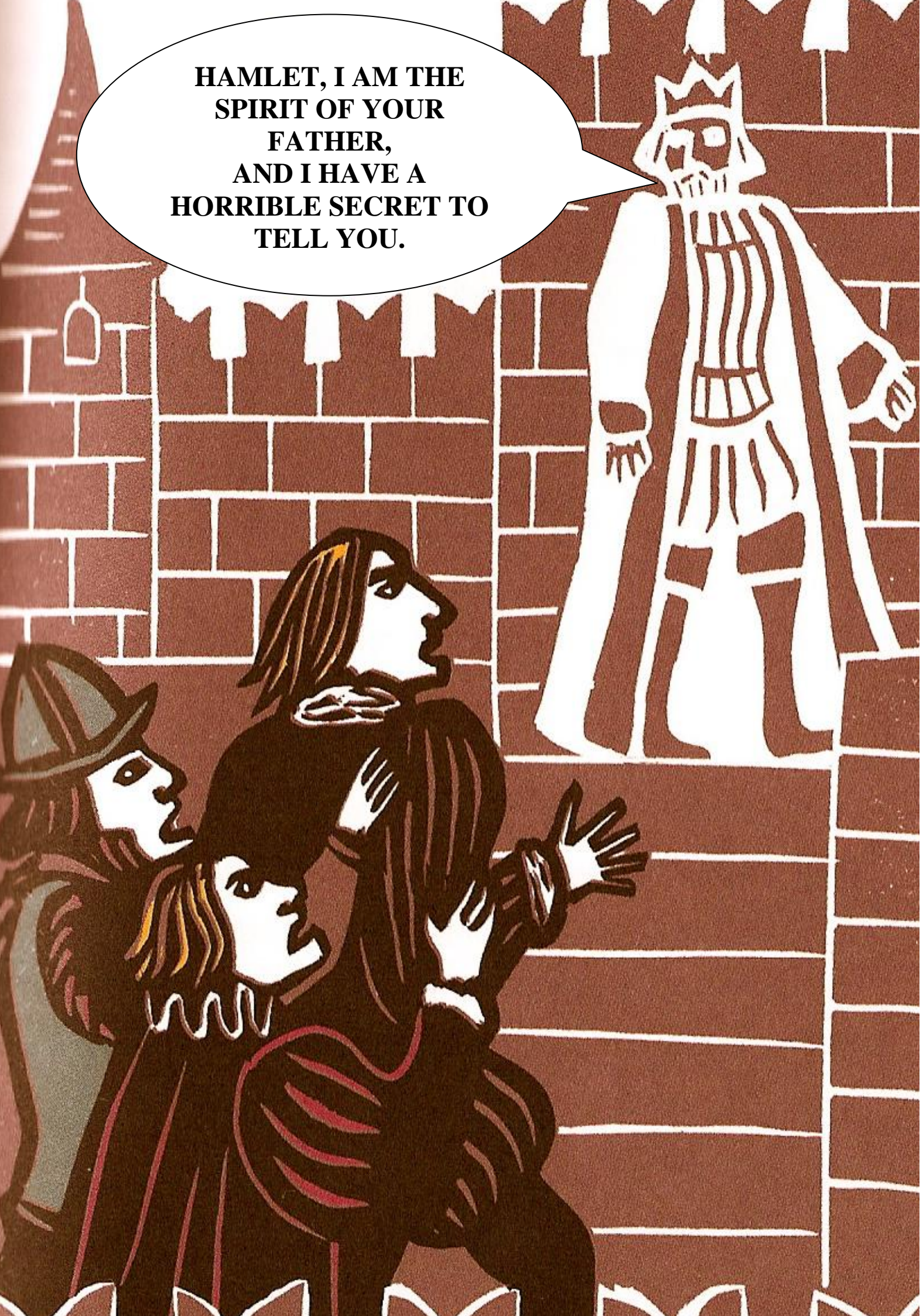
**HORATIO, A LOYAL SOLDIER OF THE CASTLE, SAW A GHOST FROM THE TOWER AND HE CALLED ME VERY FRIGHTENED.**

**HAMLET!  
PRINCE  
HAMLET!  
COME HERE!  
QUICKLY!  
THIS GHOST  
IS YOUR  
FATHER!**





**HAMLET, I AM THE  
SPIRIT OF YOUR  
FATHER,  
AND I HAVE A  
HORRIBLE SECRET TO  
TELL YOU.**

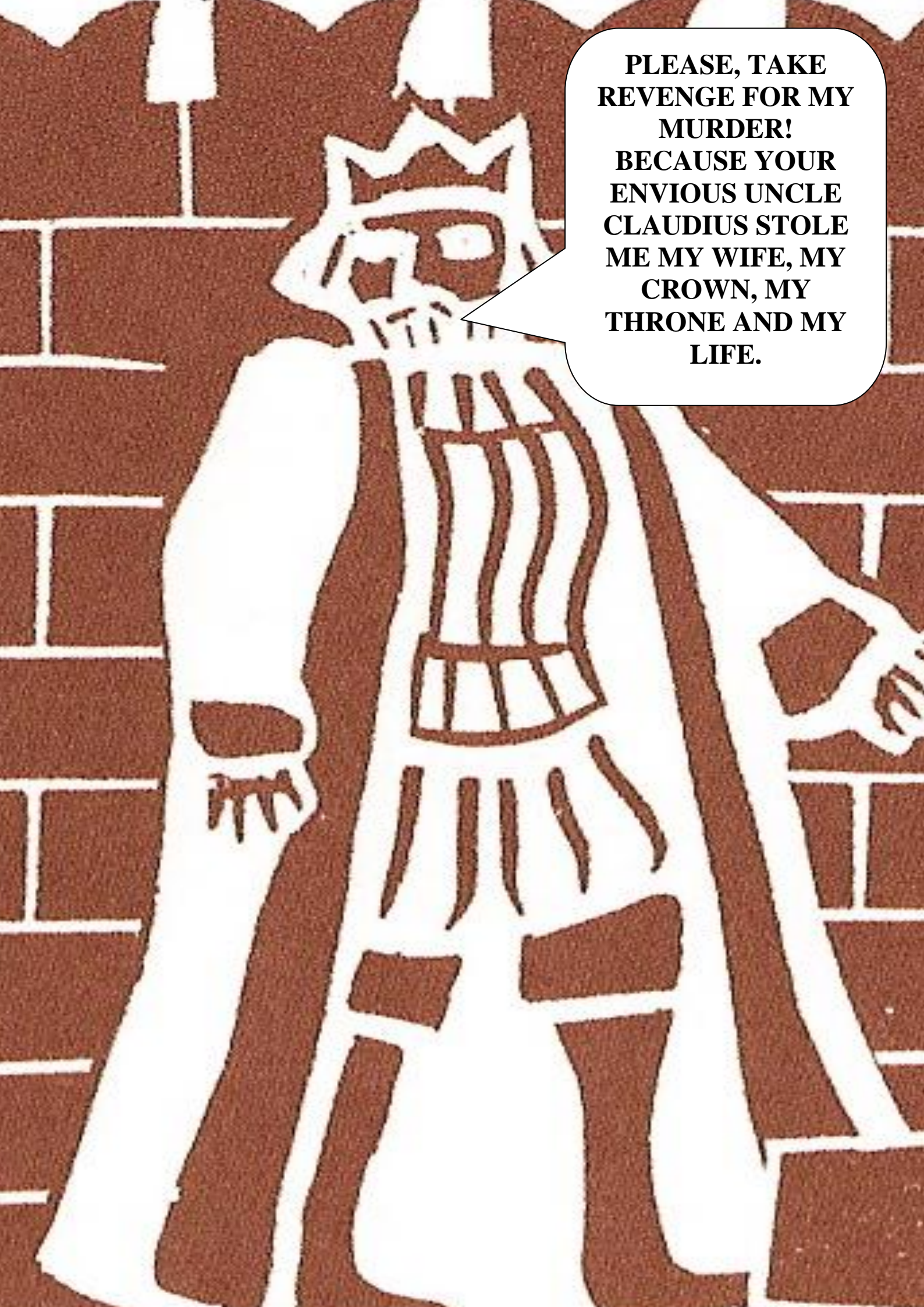




**YOUR ENVIUOS UNCLE CLAUDIUS KILLED ME.  
HE PUT POISON INTO MY EAR WHILE I WAS SLEEPING.**







**PLEASE, TAKE  
REVENGE FOR MY  
MURDER!  
BECAUSE YOUR  
ENVIOUS UNCLE  
CLAUDIUS STOLE  
ME MY WIFE, MY  
CROWN, MY  
THRONE AND MY  
LIFE.**



**TO BE OR NO TO BE!  
THAT IS THE QUESTION!**





**HELP!  
HELP!  
POLONIUS  
IS DEAD!  
HELP!**





**SHE JUMPED INTO IT AND DROWNED.**





**LAERTES, WHO WAS VERY VERY FURIOUS,  
CHALLENGED ME.**





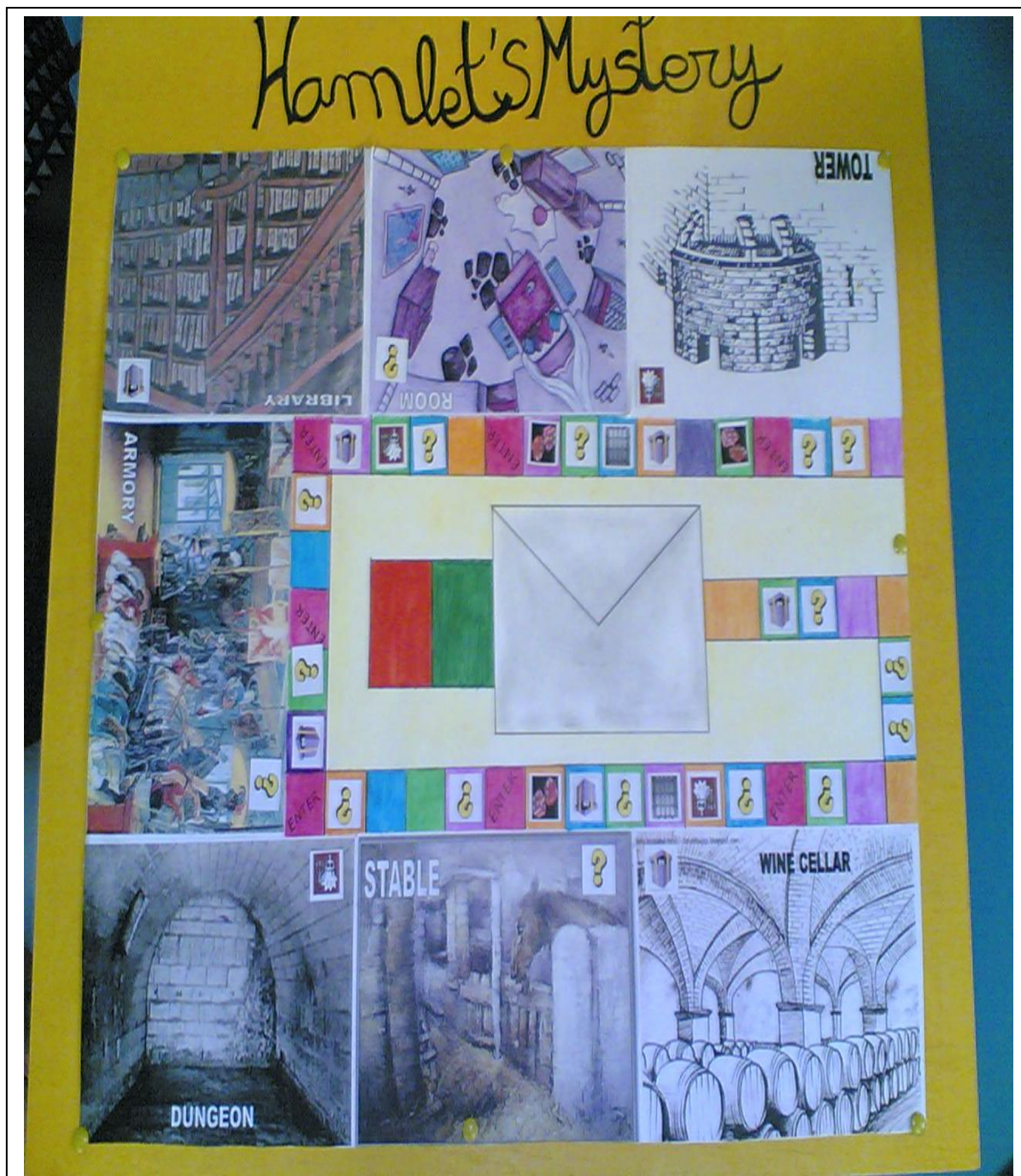
**I STARTED TO FEEL VERY BAD.  
I WAS ILL.  
AND THEN, I DIED.**





#### 4. TABLERO PARA EL JUEGO

5.





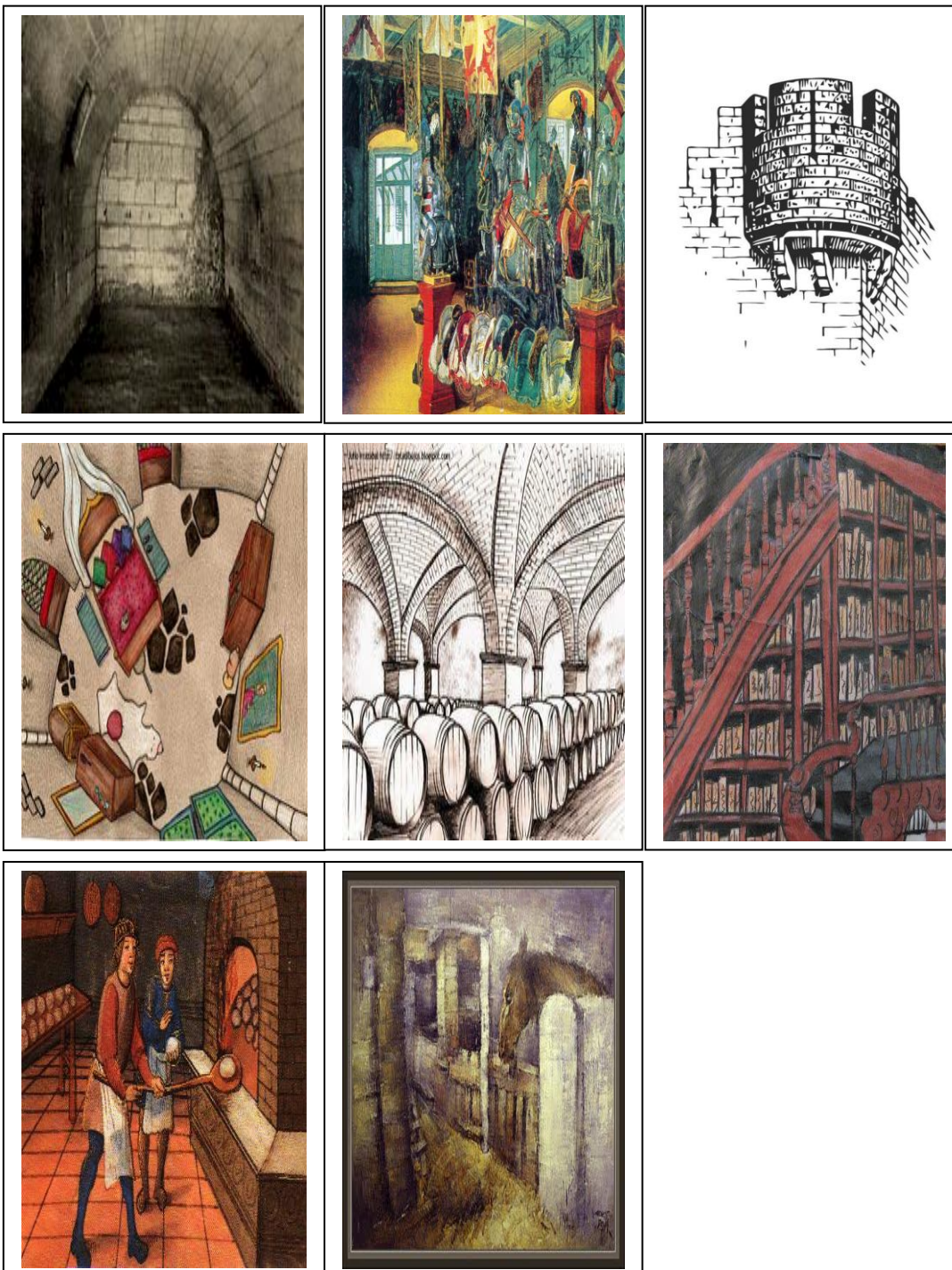
## CASILLAS



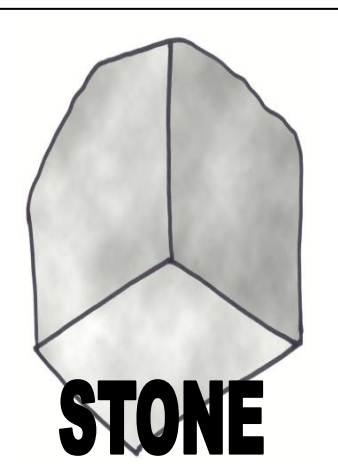
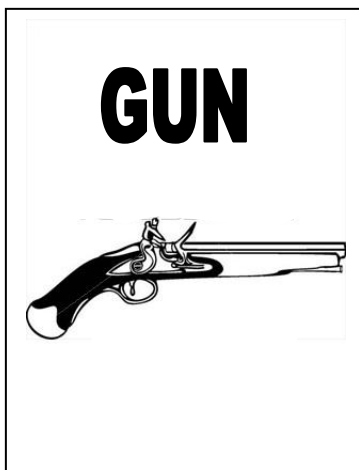
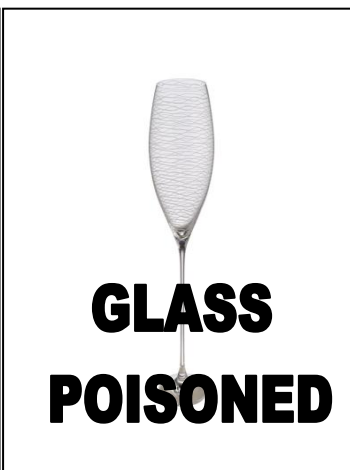
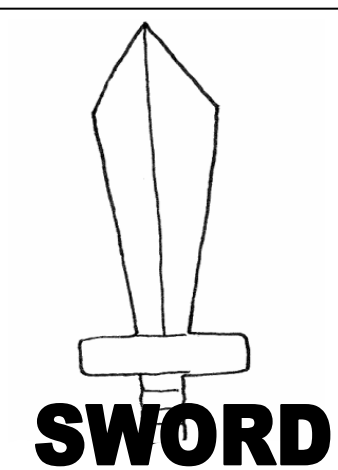
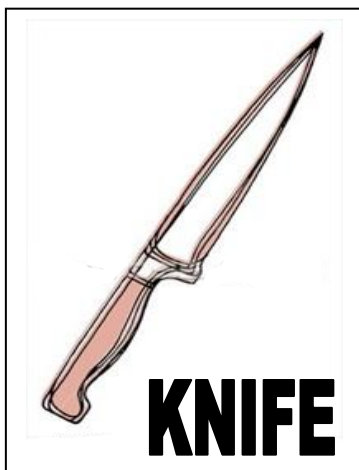
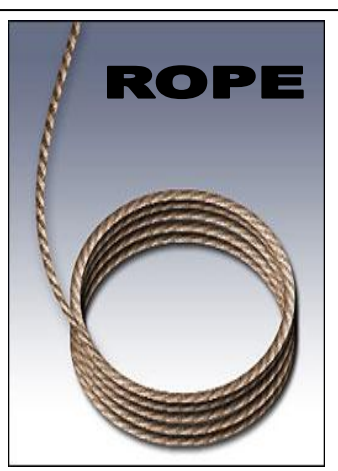
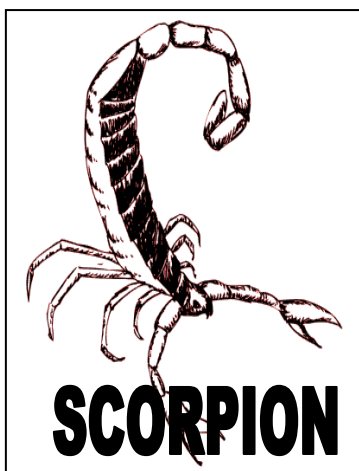
## 6. TARJETAS PERSONAJES



## 7. TARJETAS LUGARES



## 8. TARJETAS ARMAS





## 9. FICHAS



**OPHELIA**



**GERTRUD**



**HORATIO**



**HAMLET**



**CLAUDIUS**

**POLONIUS**



**LAERTES**

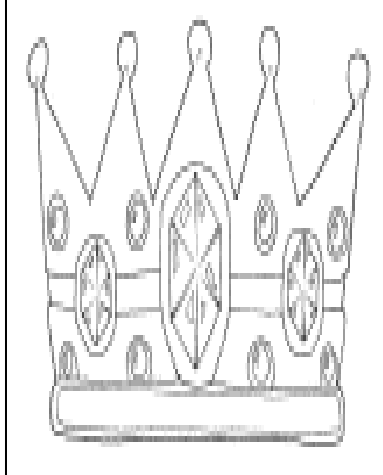


10. QUESTION CARDS

**What is this?**



**What is this?**



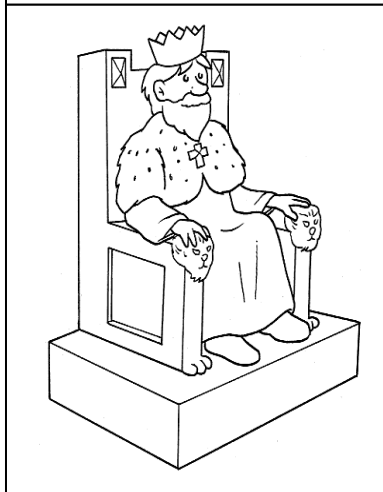
**Who is it?**



**Who is it?**



**Who is it?**



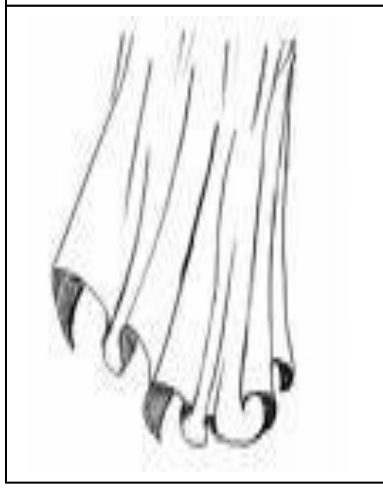
**What is this?**



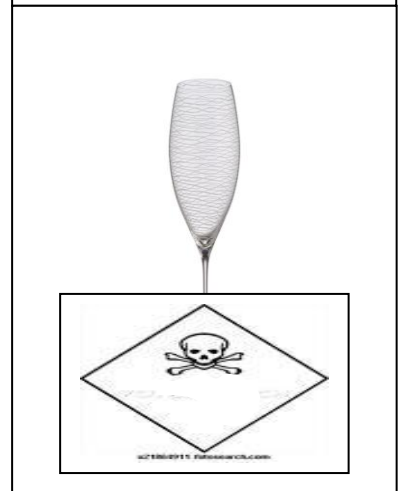
**What is this?**



**What is this?**



**What is this?**





**Who is it?**



**Who is it?**



**Who is it?**



**Who is it?**



**Who is it?**



**Who is it?**



**Who is it?**





Who is  
Hamlet's  
father?

Who is  
Hamlet's  
uncle?

Who is  
Hamlet's  
mother?

Who is  
Hamlet's  
girlfriend?

Who is  
Hamlet's  
friend?

Who is  
Ophelia's  
brother?

Who is  
Ophelia's  
father?

Who is  
Laertes's  
father?

Who is  
Ophelia's  
boyfriend?

Who is  
Claudius's  
adviser?

Who is  
ghost's  
brother?

Who is  
Hamlet's  
killer?

Who is  
ghost's  
killer?

Who is  
Laertes's  
killer?

Who is  
Polonius's  
killer?

Who is  
Gertrud's  
killer?

Who is  
Ophelia's  
killer?

Who  
does not  
die?

Who is  
Laerters's  
sister?

Who  
was  
ghost's  
wife?

Who is  
Gertrud's  
husband  
now?

Who was  
Gertrud's  
husband?

Who is  
Gertrud's  
son?

Who is  
ghost's  
son?

Who is  
Claudius's  
nephew?

Who is  
Claudius's  
brother?

Who is  
Claudius's  
wife?

**What is he called?**



**What is he called?**



**What is he called?**



**What is he called?**



**What is she called?**



**What is she called?**



**What is he called?**



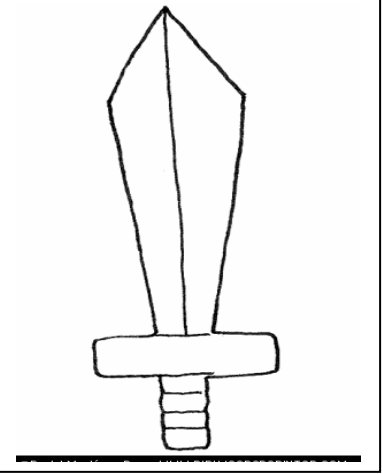
What is this?



What is this?



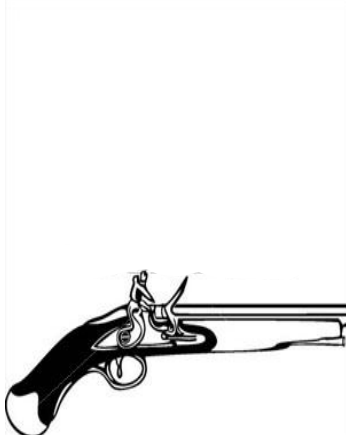
What is this?



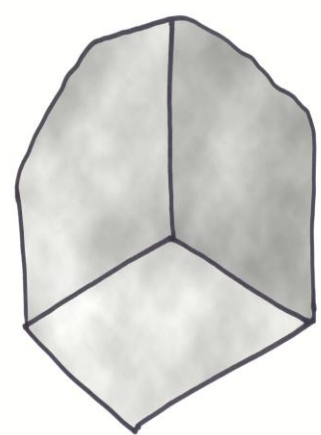
What is this?



What is this?



What is this?



What is this?



## 11. TARJETAS SORPRESA



## 12. PLANTILLA “MY CLUES”

<b>MY CLUES</b>			
<b>CHARACTERS</b>		<b>PLACES</b>	<b>WEAPONS</b>
HAMLET		STABLE	SCORPION
CLAUDIUS		ROOM	STONE
GERTRUD		WINE CELLAR	ROPE
POLONIUS		LIBRARY	KNIFE
LAERTES		DUNGEON	SWORD
OPHELIA		ARMORY	GLASS POISONED
HORATIO		TOWER	GUN