

Unidad Gente Hoy 2	Objetivos de la unidad	Sugerencia de juegos y observaciones
1. Gente que se conoce	<ul style="list-style-type: none"> -Expresar gustos y preferencias -Hablar de situaciones hipotéticas -Interrogativas indirectas: Me gustaría saber qué/cómo... -Condicionales: algunos usos 	<p>Feelinks es un juego que plantea situaciones imaginarias: “tu hijo de 15 años te dice que quiere traer a su novio a dormir” y los jugadores deben imaginar qué sentimiento le produciría esta situación a otro jugador. Puede funcionar muy bien para conocer a los compañeros y para trabajar la primera condicional “yo sí le <u>dejaría</u> porque ...” Podemos también trabajar los verbos de sentimientos: “me pondría contento, me daría rabia...” de la unidad.</p> <p>Si no conviene jugar al juego según las reglas, se puede jugar simplemente a leer las situaciones y plantear hipótesis. También podemos usar la estructura “me gustaría saber cómo/dónde... y dirigir la pregunta a un compañero.</p> <p>Otra explotación posible: como tarea final, elaborar más tarjetas de sentimientos (asco, lástima, decepción...) y más situaciones hipotéticas.</p> <p>Ikonicus trabaja con símbolos y también funciona para hablar de situaciones hipotéticas. Se recomienda enseñar algunas las cartas en gran grupo y en plenaria elicitando qué sentimientos pueden representar los iconos.</p> <p>Para motivar este video antes de la actividad funciona muy bien: https://www.youtube.com/watch?v=ECH0TaLA_eE</p>
2. Gente que lo pasa bien	<ul style="list-style-type: none"> -Ponerse de acuerdo para hacer algo -Valorar espectáculos -Describir una película 	<p>Unlock/Escapa: Los juegos de mesa de escape al ser colaborativos funcionan con el objetivo de hacer propuestas: <u>¿y si.../¿por qué no...?. Escapa Venecia, o La prueba final o destino Londres</u> de la editorial Mercurio se resuelven en una hora, algo más con estudiantes. Proponen puzzles de lógica, agudeza visual etc. Máximo 6 jugadores. Pueden resolver pistas en grupos: <i>¿Qué os parece si/y si abrimos la puerta 8?</i> Si el grupo es numeroso se puede hacer una competición por grupos a ver quién ha llegado más lejos en la baraja en un tiempo determinado.</p> <p>Time line: música y cine: Se puede jugar según las instrucciones (es decir, situar películas y canciones antes o después en una línea del tiempo) y además indicar que valoren la tarjeta que estén colocando: <i>es un tipo de música que no soporto, es una película divertidísima, es un rollo...</i></p> <p>También pueden describir la película: <i>trata de..., es una comedia</i> etc.</p>

	<p>Ser/Estar/Haber</p>	<p>Dixit: Podemos jugar al Dixit indicando que se debe usar <i>ser/estar o haber</i> a la hora de describir la imagen. El juego indica que el ganador debe alcanzar 30 puntos, no hay ningún problema en adaptar esta regla a 20 puntos para ajustar el tiempo. También es interesante que se juegue en parejas (gran grupo, pero en parejas por turno) y que negocien los títulos de las cartas.</p> <p>Untold: La aventura te espera Aunque esta unidad se centra en cine, es inevitable que surjan conversaciones acerca de las series que ven los alumnos. Este juego es una propuesta fantástica para pegarle un empujón a los <i>story cubs</i>. Se trata de crear de manera cooperativa un episodio de una serie del tipo que se quiera, elaborando 5 escenas.</p>
<p>3. Gente de Novela</p>	<p>-Referirnos al pasado</p> <p>-Contraste entre indefinido e imperfecto</p> <p>-Pluscuamperfecto: forma y usos</p>	<p>Time line es el juego ideal para trabajar los pasados. Una sugerencia de trabajo es:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Time line eventos (historia) para activar conocimientos previos y recordar el pretérito indefinido. Al colocar la tarjeta “Nelson Mandela fue liberado antes del invento de internet.” 2. Time line inventos para introducir un contraste con el imperfecto muy sencillo. “ El post it <u>se inventó</u> después del boli” “Cuando se inventó el post it <u>ya existía</u> el boli” 3. Time line “multitemático” para introducir/practicar el pluscuamperfecto. “Cuando llegó el hombre a la luna la máquina de escribir ya <u>se había inventado</u>” <p>Érase una vez es un juego en el que se ha de contar una historia inventada en pasado usando ciertos elementos del juego, y tratar de llevar el desenlace de la historia al propio terreno para ganar. Puede ser una tarea final estupenda. Conviene presentar el vocabulario que aparezca en las tarjetas antes de jugar cada ronda.</p> <p>Black Stories: Un alumno tiene la solución a un enigma y los compañeros le hacen preguntas para averiguar la solución. El contraste de pasados surge natural: ¿Ya estaba muerto?/¿Qué había comido? Etc</p> <p>Black Stories: el interrogatorio: Cada jugador ha interrogado al sospechosos de un crimen y pone en común parte de la información. Se trata de averiguar quién es el asesino. Muy adecuado para contraste de pasados.</p> <p>Co-mix: En parejas se debe crear una hoja de cómic a partir de unas imágenes propuestas, contar la historia en pasado y puntuar el resto de acuerdo a diferentes criterios.</p>

		<p>Serie Q: Sherlock: son una serie de juegos cooperativos en forma de baraja de cartas. Se trata de compartir información para resolver un enigma. Cada juego se puede jugar sólo una vez y es para un máximo de 8 jugadores, pero si hay más alumnos se puede jugar en parejas perfectamente. Los textos que hay que leer son muy simples. Temáticamente funciona muy bien en esta unidad. Se trata de ir haciendo hipótesis en grupo para descubrir un misterio: <i>“pues yo creo que desapareció porque debía dinero”, “no, eso no, se fue porque le habían amenazado y quería esconderse”</i></p>
4. Gente sana	-El imperativo afirmativo y negativo	<p>Duplik: Con este juego los alumnos-jugadores tienen que describir un dibujo de la manera más exacta posible para que los compañeros lo dupliquen. Luego se evaluará no la calidad del dibujo sino la cantidad de detalles. Podemos indicar que usen el imperativo: <i>“pon una nube encima de la casa”, “no dibujes la puerta abierta”</i>.</p> <p>Mack Stack: en este juego con piezas los jugadores deben reproducir una estructura (un plato japonés) que aparece en una carta. Hay dos maneras de jugar. La primera es que el jugador que compone la estructura lo haga a ciegas (con un antifaz), siendo el compañero quien le da indicaciones (entonces imperativo afirmativo /negativo) mientras que la segunda es cooperativa, teniendo los jugadores que mover cada pieza utilizando únicamente el dedo índice (o meñique en modo extra difícil) de una de sus manos a modo de palillos chinos: aquí de nuevo podemos dar la instrucción de que se penaliza si no se usa el imperativo al aconsejar.</p> <p>Junk Art: tiene una mecánica parecida al anterior pero con piezas para crear esculturas. De nuevo se puede jugar en parejas y teniendo que dar instrucciones sólo con imperativo (ponlo a la derecha, no lo tires, no lo pongas tan cerca...)</p> <p>Doctor panic: El juego nos mete de lleno en un quirófano donde tenemos que operar a un paciente realizándole una serie de pruebas de habilidad y coordinación, en un tiempo determinado (12 minutos para el juego completo) mientras ocurren muchas cosas. Son pruebas por equipos de coordinación y cooperación.</p>

<p>5. Gente y cosas</p>	<p>-Referirse a formas, materiales, partes y usos de los objetos</p> <p>-Contraste entre indicativo/subjuntivo en oraciones relativas</p> <p>-frases relativas con preposición</p>	<p>Time line inventos: después de la primera ronda según las normas y cuando todas las cartas están sobre la mesa se decide en debate piramidal qué inventos son más importantes para la humanidad y se vuelven a colocar las tarjetas en este orden.</p> <p>Otra alternativa es jugar a colocar la tarjeta no por orden cronológico sino por orden de importancia. El resto del grupo tiene que votar a favor o en contra.</p> <p>Thinko: Este juego pretende fomentar la creatividad y el pensamiento lateral. Se dan una serie de objetos y, cambiando su tamaño o material, deben imaginar nuevos usos. Ejemplo: <i>“con este botón podemos fabricar una bandeja que sujete los vasos. Los agujeros sirven para encajar los vasos”</i>. Se puntúa en función del número de usos creados.</p> <p>Inventakit robot: Este juego propone ayudar a un robot a desenvolverse en el mundo inventando cosas que le ayuden. Combina muy bien con este tipo de frase: <i>“Vamos a inventar unas manos que puedan sujetar palillos chinos”</i></p> <p>Concept: En este juego se intenta transmitir consejos a través de símbolos que representan forma, color, tamaño, utilidad. Podemos pedir al grupo que adivine el concepto que vayan diciendo lo que el jugador-narrador trata de expresar: es redondo, funciona con pilas, es mediano etc.</p> <p>Time`s up: En este juego hay que adivinar palabras por medio de definición, resumen y mímica. Puede funcionar muy bien para trabajar las relativas con preposición: <i>“Es un objeto en el que te miras para peinarte”</i>.</p>
<p>6. Gente con ideas</p>	<p>-Futuro para expresar condiciones</p>	<p>Feelinks: Usar como en la unidad 1. Gente que se conoce, pero con la estructura <i>si + presente + futuro</i>.</p> <p>Ikonikus: Usar como la unidad 1 pero con la estructura: <i>“Cómo te sientes si+ presente”</i></p> <p>Pánico en Wall Street: Es un juego donde los jugadores son empresarios o inversores. Los empresarios deben convencer a los inversores para que inviertan en sus empresas. Hay algo de azar pero funciona muy bien como complemento a la tarea final donde también hay que decidir si una serie de proyectos son interesantes para invertir</p>

		o no. Uno de los jugadores le da la vuelta al reloj de arena y disponen de 2 minutos para negociar acuerdo. Podemos pedir que los inversores pongan condiciones a la compra y así introducir este objetivo.
7. Gente que opina	<ul style="list-style-type: none"> -Recursos para el debate -Expresar opiniones y argumentar -Creo que/no creo que + subjuntivo 	<p>Escapa. Los juegos cooperativos de tipo escape funcionan muy bien para expresar opinión, interrumpir etc. Podemos invitar a los alumnos a usar la estructura <i>“Creo que /no creo que “</i></p> <p>Quorum life: Es un juego que pretende ayudar a las personas a expresar su opinión sobre temas cotidianos y a defender su postura y sus ideas. Por tanto, los jugadores aprenden a valorar las respuestas de sus compañeros que pueden ser distintas a sus opiniones y conocer así, distintas maneras de resolver un mismo dilema. En clase podemos aportar una lista de recursos de la unidad 7 que los jugadores deben usar para superar las pruebas: recursos para el debate, <i>creo que/no creo que + subjuntivo, cuando + subjuntivo</i> etc.</p> <p>Serie Q: jugar igual que en la unidad 3. Gente de novela (resolver un misterio de manera cooperativa compartiendo información) pero marcando más la los diferentes grados de hipótesis (<i>me da la impresión, quizás, tal vez, a lo mejor</i>) y la expresión del acuerdo y desacuerdo. Hay una versión para los más pequeños (Serie Q junior) que recomiendan para mayores de 8 años pero que funciona mejor para mayores de 10.</p>
8. Gente con carácter	<ul style="list-style-type: none"> -Expresar sentimientos -Impersonales valorativas con infinitivo/ subjuntivo 	<p>Manzanas con manzanas: es un juego en el que por turnos hay que asociar sustantivo y adjetivo y argumentar la asociación. Por ejemplo en la mesa hay “escandaloso” y en la mano el jugador tiene paella, rap, la siesta y Don Quijote. El jugador debe formar una frase con la tarjeta que mejor le convenga, por ejemplo: <i>“es escandaloso que la paella lleve chorizo porque anula el resto de sabores”</i>.</p> <p>Feelinks: jugar como se ha explicado previamente pero al transformar los dilemas usar la estructura: <i>“A Jan le molesta que su hijo le pida mucho dinero”</i></p>
9. Gente y mensajes	- Referir lo dicho por otros en	Black Stories: el interrogatorio: los jugadores son detectives que han interrogado a sospechosos, han de transmitir el resultado de su entrevista: <i>“Mi sospecho me ha dicho que no tenía ninguna relación con la víctima”</i> . Funciona muy bien como práctica del estilo indirecto.

	<p>estilo indirecto</p>	<p>Co-mix: el jugador (en clase mejor en parejas para favorecer la interacción) debe crear una hoja de cómic a partir de una serie de imágenes propuestas. Explicará la historia acompañado de las imágenes y el resto le otorgará una puntuación atendiendo a distintos aspectos, que pasan por la creatividad o la originalidad. Una vez terminada la ronda, se intercambian las historias creadas y han de crear los diálogos de los personajes, añadiendo post it. Se vuelve a pasar la hoja de comic con post it y esta vez deben resumir las intervenciones de los personajes.</p>
<p>10. Gente que sabe</p>	<p>-Buscar información y reaccionar ante información nueva</p> <p>-Pedir información</p>	<p>Trivial Pursuit: Se adapta a la clase añadiendo 4 tarjetas por equipo: cambia de tarjeta, pregunta al profesor, mira el diccionario y consulta internet. De esta manera pueden resolver las preguntas de contenido más local. Otra sugerencia es también que decidan qué quesitos van a intentar (3 en lugar de 6). Así el juego no dura más de 30 minutos. Practicamos el objetivo de buscar información y reaccionar ante información nueva.</p> <p>Time line, en parejas, con hojas de recursos de diferentes grados de seguridad: <i>yo diría que, no estoy seguro, puede que, a lo mejor...</i></p> <p>Just One: es un juego cooperativo de vocabulario que nos puede ayudar a revisar el vocabulario de todo el manual. Dos estudiantes en equipo (así el juego dura menos) deben adivinar una palabra misteriosa a partir de las pistas que ofrece el resto de la clase. Podemos usar el reglamento y crear nuestras propias palabras, a partir del glosario propuesto por la Biblioteca de Gente Hoy 2. Una buena idea es plastificar hojas A4 y que apunten y borren las pistas con rotuladores de pizarra blanca. El grupo gana si alcanza 7 puntos (1 punto por palabra adivinada)</p> <p>El espía que se perdió: se puede jugar en cualquier unidad de Gente Hoy 2. Es un juego de roles ocultos en los que se trata de adivinar quién es el espía, haciendo preguntas abiertas (<i>¿Qué hiciste ayer? ¿Qué ropa llevas?</i>) Se juega con unas rondas limitadas en el tiempo así que no puede durar más de 15 minutos.</p>