



NACHHALTIG MIT DAF

BEGLEITHEFT

**GOETHE
INSTITUT**

IMPRESSUM

Spielentwicklerin und Autorin

Susanne Umnirski-Gattaz

Projektleitung und Redaktion

Renato F. Silva

Priscilla M. Pessutti Nascimento

Anne Dieterich

Layout und Design

Murilo Thaveira

Estimad@ profesor(a) de alemán como lengua extranjera

El Goethe-Institut es el instituto cultural de ámbito mundial de la República Federal de Alemania. Fomentamos la enseñanza de la lengua alemán en el extranjero y apoyamos la cooperación cultural internacional.

En 2020, el Goethe-Institut de Brasil fundó la iniciativa „Más Educación para el Desarrollo Sostenible“ con el objetivo de fortalecer y promover actividades educativas en las clases de alemán como lengua extranjera que estén orientadas a la sostenibilidad.

La puesta en marcha de esta iniciativa está en consonancia con la visión de que la educación es la clave del desarrollo sostenible - independientemente de la lengua y el origen- en la medida en que conduce a una toma de decisiones responsable en términos de integridad ecológica viabilidad económica y una sociedad equitativa.

De este modo, el Goethe-Institut contribuye a la aplicación de la Agenda 2030 adoptada por las Naciones Unidas y vincula la promoción del alemán como lengua extranjera con aspectos de sostenibilidad.

Un ejemplo de ello es este kit de juegos, que el Goethe-Institut São Paulo pone a disposición para utilizar en las clases de alemán como lengua extranjera.

Está diseñado para dar la oportunidad a sus estudiantes de practicar de forma lúdica los 17 objetivos de Desarrollo Sostenible y, de igual modo, ampliar sus conocimientos de alemán.

Este folleto informa sobre el desarrollo y contenido de cada juego y su concepción metodológica y didáctica.

Esperamos que disfrute de la enseñanza y deseamos a sus estudiantes mucho éxito en el aprendizaje del alemán.

**Su equipo de cooperación en la enseñanza del alemán
Goethe-Institut**

Kit de juegos „NACHHALTIG MIT DAF“

Grupo objetivo

Jóvenes estudiantes que aprenden alemán como lengua extranjera (DaF) y han completado el nivel A1 según el Marco Común Europeo de Europeo de Referencia (MCER).

Finalidad

L@s jóvenes estudiantes de DaF deben utilizar los juegos para obtener una visión general de los 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) y también reconocer lo que ellos mismos pueden hacer para que su entorno sea más sostenible.

Los juegos también ofrecen a l@s estudiantes una oportunidad ideal para utilizar y ampliar sus conocimientos de alemán.

Componentes

NACHHALTIG MIT DAF consta de cinco juegos y una actividad lúdica, que están codificados por colores y se explican detalladamente a continuación.

Cada juego viene con instrucciones en ambos idiomas y los accesorios necesarios. Las instrucciones comienzan siempre con un breve texto que sirve para contextualizar el juego.

A continuación, se explica el juego paso a paso. Además, cada hoja de instrucciones contiene un resumen de los 17 objetivos de sostenibilidad.

Desarrollo de los juegos

Para garantizar que los distintos juegos puedan realizarse simultáneamente y en una clase de 15 - 30 estudiantes bajo su propio control, se utilizó como base para los juegos el principio del aprendizaje por estaciones. Cada juego se prepara en una mesa separada, con lo que se crean 5 ó 6 estaciones. A continuación, se divide la clase en 5 o 6 grupos. Los grupos juegan en la estación respectiva dentro de un tiempo determinado. A la señal del profesor, cada grupo debe terminar su juego. Antes de que un grupo pase a la siguiente estación, debe dejar los materiales sobre la mesa tal y como los encontró.

Si es necesario, se pueden implementar menos juegos, si es así, el número de grupos deberá reducirse.

Formación de grupos

La clase debe dividirse en un máximo de 5 ó 6 grupos de al menos 3 personas. No debe haber menos, ya que al menos dos estudiantes deben jugar y una persona debe turnarse el papel de líder del juego. Esta persona no juega, sino que organiza el juego en la mesa, comprueba las respuestas de los jugadores basándose en las soluciones y debe asegurarse que, en la medida de lo posible, se juegue en alemán.

Tiempo

El profesor determina el tiempo en el que deben jugarse los juegos. No se debe dejar menos de 20 minutos por juego, ya que l@s estudiantes de cada estación deben primero familiarizarse con las reglas del juego. Según la edad o el nivel, los juegos pueden durar entre 15 y 25 minutos. Si un grupo termina muy rápido, puede volver a jugar o tomar notas (palabras que han aprendido, lo que les ha gustado, etc.).

Hay que explicar a l@s estudiantes que el objetivo principal es familiarizarse con los objetivos de desarrollo sostenible, por lo que no es un problema si los juegos no pueden finalizar debido al tiempo disponible.

Ejemplo para calcular el tiempo si todos l@s estudiantes deben rotar por 5 juegos:

Introducción al tema (20 minutos) + juego „Wer sucht, der findet!“ como juego ejemplo (20 minutos) = 40 minutos. Tiempo de juego por estación 20 minutos; 5×20 minutos = 100 minutos. Tiempo total = 140 minutos

Preparación

Aunque el término „sostenibilidad“ está en boca de tod@s en todo el mundo, no se puede suponer que su significado esté claro para tod@s l@s estudiantes. En un nivel metodológico, es probable que l@s estudiantes tampoco tengan experiencia en el aprendizaje basado en estaciones. Por estas razones, sería aconsejable una fase previa a los juegos, en la que el(la) profesor(a) explique tanto la terminología como la dinámica del aprendizaje por estaciones. También podría ofrecer una visión general de los elementos del kit de juegos para que l@s estudiantes ya tengan una idea de lo que les espera en cada una de las estaciones. Para que la comunicación durante los juegos pueda tener lugar en la medida de lo posible en alemán, también sería importante que el(la) profesor(a) proporcione a l@s estudiantes frases que pueden utilizar durante el juego escribiéndolas en el tablero, por ejemplo.

Las estaciones deben estar numeradas y el(la) profesor(a) debe decir a l@s estudiantes que sigan la secuencia: El que empieza en estación 1 debe pasar a la 2; quien empiece en la 4 debe pasar a la 5 quien empiece en la última debe pasar a la primera, etc.

¡Una sugerencia es utilizar la actividad lúdica **WER SUCHT, DER FINDET!** como juego introductorio para que l@s estudiantes se familiaricen con los 17 objetivos y aprendan o repitan palabras importantes para los diferentes objetivos. Sin embargo, esta actividad también puede ser una de las 6 estaciones; en este caso, el tema de los 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible debe ser introducido de forma diferente por el(la) profesor(a).

Como en cualquier trabajo en grupo, el(la) profesor(a) debe pasar por los grupos y ayudar si es necesario. Se recomienda que se haga pronto para confirmar que los juegos se estén realizando correctamente y para darles tips a l@s estudiantes.

Nivel de conocimientos

La información contenida en los juegos se basa en el nivel de conocimiento investigado en Internet en 2021.

Seguimiento

Todos los materiales de **NACHHALTIG MIT DAF**, como las tarjetas de preguntas con respuestas de opción múltiple o las tarjetas de dominó, se pueden utilizar en las clases independientemente de los juegos para consolidar contenidos o fenómenos de estructuras idiomáticas. Son adecuadas tanto para la expresión oral como para tareas de investigación. Después de los juegos, es aconsejable volver a tratar los temas con l@s estudiantes.

Sugerencia: ¿Qué es la sustentabilidad?

Como mucha gente no sabe exactamente qué hay detrás de la palabra „Nachhaltigkeit“/“sustentabilidad“, sugerimos lo siguiente para introducir los juegos y temas:

Preparación

3 hojas de papel DIN A4, 2 botellas o jarras de agua, vasos según el número de participantes.

Transcurso de la actividad

1. El profesor coloca una botella o una jarra de agua y los vasos sobre una mesa y esconde la segunda botella.
2. El profesor dice a l@s estudiantes que van a hacer un pequeño experimento.
3. El profesor sale a la puerta con 3 estudiantes, explica el experimento en español y les da 3 hojas de papel DIN A4 en las que está escrito:
 - 2040
 - Somos la nueva generación.
 - Tenemos sed.
4. Cuando alguien golpee en la puerta, estos 3 estudiantes deberán entrar en el aula y levantar sus carteles.
5. El profesor vuelve a entrar en el aula y pide a l@s estudiantes que se coloquen alrededor de la mesa que tiene el agua. Cada estudiante recibe un vaso. El profesor distribuye el agua de la primera botella o jarra para que no sobre nada.
6. Brinda con l@s estudiantes y les pide que se la beban toda.
7. A continuación, pide a un(a) estudiante que golpee en la puerta.
8. L@s tres estudiantes que estaban fuera entran y actúan como se describe en el punto 3.
9. L@s estudiantes del aula se dan cuenta de que no quedó agua para l@s tres estudiantes y analizan que no se pensó en ell@s (las futuras generaciones). Por lo tanto, no se tomó ninguna medida sostenible.
10. El profesor saca la segunda jarra de agua y le sirve a l@s tres estudiantes, pero hace hincapié en que se trata de una excepción.

Al Finalizar

Explicación de la palabra compuesta: **NACH** (preposición temporal) + **HALTIGKEIT: HALTEN - FESTHALTEN**, que está relacionado con el verbo en español **SUSTENTAR**

Redemittel EXPRESIONES**Wer ist Spielleiterin oder Spielleiter?** ¿QUIÉN ES EL LÍDER DEL JUEGO?

... ist Spielleiter/Spielleiterin. ... ES EL LÍDER – LA LÍDER DEL JUEGO

Wer fängt an? ¿QUIÉN COMIENZA?

Ich fange an. ¿QUIÉN COMIENZA?

Du fängst an. YO COMIENZO.

Sie fängt an. Er fängt an. TÚ COMIENZAS.

Wir fangen an. NOSOTROS COMENZAMOS.

Ihr fangt an. USTEDES COMIENZAN. (HAY CERCANÍA)

Sie fangen an. USTEDES COMIENZAN. (FORMAL)

Wer ist dran? ¿QUIÉN SIGUE?

Ich bin dran. YO SIGO.

Du bist dran. TU SIGUES.

Sie ist dran. Er ist dran. ELLA SIGUE. ÉL SIGUE.

Wir sind dran. NOSOTROS SEGUIMOS.

Ihr seid dran. USTEDES SIGUEN. (HAY CERCANÍA)

Sie sind dran. USTEDES SIGUEN. (FORMAL)

Wer würfelt? ¿QUIÉN LANZA?

Ich würfle. YO LANZO.

Du würfelst. TÚ LANZAS.

Sie würfelt./Er würfelt. ELLA LANZA. ÉL LANZA.

Wir würfeln. NOSOTROS LANZAMOS.

Ihr würfelt. USTEDES LANZAN (HAY CERCANÍA)

Sie würfeln. USTEDES LANZAN (FORMAL)

Wer hat als letzte/r gewürfelt? ¿QUIÉN HA LANZADO DE ÚLTIMAS?

... hat als letzte/r gewürfelt. ... HA LANZADO DE ÚLTIMAS.

Wer hat gewonnen? ¿QUIÉN HA GANADO?

Ich habe gewonnen. YO HE GANADO.

Du hast gewonnen. TÚ HAS GANADO.

Sie hat gewonnen. Er hat gewonnen. ELLA HA GANADO. ÉL HA GANADO.

Wir haben gewonnen. NOSOTROS HEMOS GANADO.

Ihr habt gewonnen. USTEDES HAN GANADO. (HAY CERCANÍA)

Sie haben gewonnen. USTEDES HAN GANADO (FORMAL)

Wer hat verloren? ¿QUIÉN HA PERDIDO?

Ich habe verloren. YO HE PERDIDO.

Du hast verloren. USW. TÚ HAS PERDIDO. ETC.

Spielanweisungen INSTRUCCIONES PARA EL JUEGO

Nimm dir eine Karte. TOMA UNA CARTA.

Such dir eine Karte aus. ELIGE UNA CARTA.

Du musst die Karte/die Karten umdrehen. DEBES VOLTEAR LA CARTA.

Du darfst die Karte/die Karten behalten. PUEDES CONSERVAR LA CARTA.

Darf ich das? Darf man das? ¿PUEDO HACER ESO? ¿SE PUEDE HACER ESO?

Das darfst du nicht. NO PUEDES HACER ESO.

Das darfst du. PUEDES HACER ESO.

Das ist ok. Das darf man. ESO ESTÁ BIEN. SE PUEDE HACER.

Wie viel steht's? ¿CÓMO VA EL PUNTAJE?

Es steht ... (3 zu 1) für ... VA ... (3 A 1) GANANDO ...

... liegt vorne/führt. ...VA POR DELANTE / LIDERA.

... liegt hinten. ...VA DETRÁS.

... verliert. ...PIERDE.

Kommentare zu Glück oder Pech/Niederlage EXPRESIONES SOBRE SUERTE O MALA SUERTE / DERRÓTA

So ein Pech! ¡QUÉ MALA SUERTE!

Pech gehabt. MALA SUERTE

Was für ein Pech! ¡QUÉ MALA SUERTE!

Du Pechvogel. AVE DE MALA SUERTE

So ein Glück! ¡QUÉ SUERTE!

Glück gehabt. TUVIMOS SUERTE

Was für ein Glück! ¡QUÉ SUERTE!

Du Glückspilz. AFORTUNADO

Kommentar zum Gewinn EXPRESIONES SOBRE GANAR

Applaus! ¡UN APLAUSO!

Phänomenal! ¡FENOMENAL!

Klasse! ¡GENIAL!

Super! ¡MAGNÍFICO!

Kommentare zu unfairem Spielverhalten EXPRESIONES SOBRE COMPORTAMIENTOS DESLEALES EN EL JUEGO

Das gilt nicht. ESO NO SE VALE.

Du hast geschummelt. HAS HECHO TRAMPA.

Betrug! Schiebung! ¡FRAUDE! ¡ESTAFA!

Sonstiges OTROS

Ich glaube, Alternative A/Alternative B ... ist richtig. YO CREO QUE LA OPCIÓN A / B...ES CORRECTA

Ich glaube, die Aussage ist richtig/falsch. YO CREO QUE LA AFIRMACIÓN ES VERDADERA / FALSA.

Kannst du das bitte wiederholen? ¿PUEDES REPETIR ESO POR FAVOR?

1 KEINE ARMUT

1 FIN DE LA POBREZA

2 KEIN HUNGER

2 HAMBRE CERO

5 GESCHLECHTER-GLEICHHEIT

5 IGUALDAD DE GÉNERO

6 SAUBERES WASSER UND SANITÄR-EINRICHTUNGEN

6 AGUA LIMPIA Y SANEAMIENTO

9 INDUSTRIE, INNOVATION UND INFRASTRUKTUR

9 INDUSTRIA, INNOVACIÓN E INFRAESTRUCTURA

10 WENIGER UNGLEICHHEITEN

10 REDUCCIÓN DE LAS DESIGUALDADES

13 MAßNAHMEN ZUM KLIMASCHUTZ

13 ACCIÓN POR EL CLIMA

14 LEBEN UNTER WASSER

14 VIDA SUBMARINA

17 PARTNER-SCHAFTEN ZUR ERREICHUNG DER ZIELE

17 ALIANZAS PARA LOGRAR LOS OBJETIVOS

ZIELE FÜR NACHHALTIGE ENTWICKLUNG

3 GESUNDHEIT UND
WOHLERGEHEN



3 SALUD
Y BIENESTAR



4 HOCHWERTIGE
BILDUNG



4 EDUCACIÓN
DE CALIDAD



7 BEZAHLBARE UND
SAUBERE ENERGIE



7 ENERGÍA ASEQUIBLE
Y NO CONTAMINANTE



8 MENSCHENWÜRDIGE
ARBEIT UND
WIRTSCHAFTS-
WACHSTUM



8 TRABAJO DECENTE
Y CRECIMIENTO
ECONÓMICO



11 NACHHALTIGE
STÄDTE UND
GEMEINDEN



11 CIUDADES Y
COMUNIDADES
SOSTENIBLES



12 NACHHALTIGE/R
KONSUM UND
PRODUKTION



12 PRODUCCIÓN
Y CONSUMO
RESPONSABLES



15 LEBEN
AN LAND



15 VIDA
DE ECOSISTEMAS
TERRESTRES



16 FRIEDEN,
GERECHTIGKEIT
UND STARKE
INSTITUTIONEN



16 PAZ, JUSTICIA
E INSTITUCIONES
SÓLIDAS



**OBJETIVOS
DE DESARROLLO
SOSTENIBLE**

ENCUENTRA!

La actividad lúdica **WER SUCHT, DER FINDET!** consta de dos partes y, a diferencia de los demás juegos, se distribuye individualmente a l@s estudiantes mediante fotocopias. También sirve como introducción al tema „17 Objetivos de Desarrollo Sostenible“ y, por tanto, se puede llevar a cabo con toda la clase.

En la primera parte de la actividad, l@s estudiantes tienen que encontrar en una sopa de letras 17 términos contenidos en los 17 ODS y marcarlos. En la segunda parte, los jugadores tienen que completar una lista de tres columnas con un glosario alemán-español.

Concepto metodológico y didáctico

Con antelación, el(la) profesor(a) debe preparar las fotocopias en función del número de participantes. En el caso del trabajo por estaciones también hay que prever suficientes bolígrafos. L@s jugadores(as) deben marcar las fotocopias con su nombre para que puedan ser recogidas y devueltas posteriormente. Este juego trata específicamente de consolidar y ampliar el vocabulario, lo que se logrará realizando la sopa de letras y el glosario.

En la primera parte del juego, l@s estudiantes tienen que encontrar en una sopa de letras de 400 letras 17 términos que figuran en los 17 ODS y marcarlos. Las palabras pueden estar en forma horizontal o vertical. A la derecha se encuentra la segunda parte, en la que l@s estudiantes tienen que completar el glosario, para lo cual la imagen de los 17 ODS en alemán y español puede ayudarles.

Copiando las palabras, se practica y su significado se refuerza traduciéndolas a su lengua materna.

Los términos se contextualizan al escribir en la columna “Ziel Nr.” El número del objetivo de desarrollo sostenible al cual pertenecen. El ejemplo dado en la tabla pretende ayudar a l@s estudiantes a reconocer más fácilmente la dinámica de la actividad. La corrección se puede hacer utilizando las soluciones (para el trabajo por estaciones) o con todo el grupo.

Materiales: Instrucciones del juego, bolígrafo o lápiz (si es necesario para trabajo por estaciones), un número suficiente de fotocopias de la actividad.

AUF NACH 2030! / ¡AL 2030!

AUF NACH 2030! es un típico juego de mesa con un tablero de juego, fichas, un dado y 24 tarjetas de preguntas con al menos una pregunta sobre cada uno de los 17 ODS con respuestas de opción múltiple. L@s estudiantes lanzan el dado y cuando llegan a una casilla con el símbolo de uno de los objetivos de desarrollo sostenible, tienen que sacar una tarjeta y responder correctamente a la pregunta. Si llegan a una casilla con una escalera o un tobogán, tienen que ir hacia delante o hacia atrás, respectivamente.

Concepto metodológico y didáctico

Utilizando las tarjetas, l@s estudiantes reciben preguntas específicas que se relacionan con el objetivo respectivo, cuyo símbolo y texto están en el campo superior de las tarjetas. Las preguntas están diseñadas para relacionarse, en la medida de lo posible, con el mundo en el que viven l@s estudiantes en el sentido más amplio, para hacer los objetivos más tangibles para ell@s. Entre otras cosas conocimientos fácticos sobre temas como el medio ambiente, la sostenibilidad, igualdad de oportunidades, etc. (nivel de conocimientos 2021).

En este juego se entrenan varias habilidades: Lectura y comprensión oral, porque l@s estudiantes tienen que leer y entender las preguntas y opciones; y expresión oral, porque el grupo tiene que discutir las diferentes alternativas y decidirse por una.

El juego Go Goals (www.go-goals.org) sirvió de inspiración para **AUF NACH 2030!**

Materiales: Instrucciones del juego, tarjetas de preguntas, dados, 2 fichas, tablero de juego.

17 ZIELE / 17 OBJETIVOS

El punto de partida estructural del juego **17 ZIELE** es un juego de memoria. Sin embargo, a diferencia de un juego de memoria en el sentido tradicional en el que hay que encontrar dos imágenes idénticas dándoles la vuelta, la finalidad de **17 OBJETIVOS** es emparejar los símbolos de los ODS con una palabra clave adecuada para formar una pareja. Para que la tarea no sea demasiado difícil, el color del contorno de las palabras clave es idéntico al de los objetivos. Este juego no requiere un líder.

Concepto metodológico y didáctico

Los símbolos de los ODS representan los objetivos generales en unas pocas palabras y un gráfico. Sin embargo, para l@s estudiantes más jóvenes puede resultar la formulación de los objetivos poco comprensibles, ya sea porque no tienen aprendido el vocabulario o los conceptos que allí aparecen no son claros. Por medio de las palabras clave y sus gráficos esta formulación se adapta al nivel de lenguaje y conocimiento del mundo de l@s estudiantes. Algunas de las palabras clave son ejemplos concretos de la vida cotidiana (por ejemplo, Objetivo 4: Educación de calidad - palabra clave: escuela), otras describen una palabra relacionada con el tema (por ejemplo, Objetivo 15: La vida en la tierra - palabra clave: el bosque). La tercera categoría son los objetivos que constan de una serie de sustantivos (por ejemplo, Objetivo 16: Paz, justicia e instituciones sólidas - palabra clave: la paz). Aquí se selecciona la palabra que tenga mayor posibilidad de hacer parte del vocabulario activo de l@s estudiantes. Otra categoría son las combinaciones como la del Objetivo 11: Ciudades y comunidades sostenibles - palabra clave: el autobús. Esta palabra representa la red de transporte público que hace que las ciudades sean más sostenibles, si la red está bien estructurada. Es importante que l@s estudiantes lean las palabras en voz alta al dar la vuelta a las tarjetas. Cuando se encuentran las tarjetas correctas, el jugador lee en voz alta la frase correspondiente que se encuentra en las soluciones, por ejemplo, Objetivo 12: Consumo y producción sostenibles - palabra clave: La Compra: „Todas las personas deberían poder comprar productos sostenibles“. Para garantizar la comprensión, las frases también deben leerse en español.

Materiales: Instrucciones del juego, tarjetas de memoria.

¿VERDADERO O FALSO?

RICHTIG ODER FALSCH? es un juego de equipos con 18 cartas y un dado que hace referencia a los seis primeros ODS que entran en la categoría de „Menschen“ - personas. El objetivo que se destapa y se trabaja se decide por el número que arroje el dado. El primer equipo lanza el dado y roba una carta correspondiente al número lanzado. A continuación, debe decir si la afirmación de la carta es correcta o incorrecta. Si la respuesta coincide con la de las soluciones, el equipo se queda con la carta. Si un equipo saca un objetivo que ya no tiene cartas debe ceder el turno. El equipo que tenga más cartas al final gana.

Concepto metodológico y didáctico

Los 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible se dividen en cinco categorías, las 5 Ps en español o en inglés: Personas/People (die Menschen), Prosperidad /Prosperity (der Wohlstand), Planeta/ Planet (der Planet), Paz/Peace (der Frieden) und Pactos / Partnership (die Partnerschaft). Para los seis primeros ODS (1 - No al Hambre, 2 - No a la Pobreza, 3 - Salud y bienestar, 4 - Educación de calidad, 5 - Igualdad de género, 6 - Agua limpia y saneamiento) las personas ocupan un lugar central. Esta categoría facilita a l@s estudiantes de Latinoamérica, donde los efectos de la pobreza y el hambre, por ejemplo, pueden experimentarse a diario, el acceso a los ODS y les permite reconocer que los ODS también están directamente relacionados con su entorno. Los enunciados que están incluidos en la actividad son enunciados generales que l@s estudiantes pueden analizar con sus propios conocimientos. También debe quedarles claro que muchas injusticias tienen que ver con la pobreza y la desigualdad.

Materiales: Instrucciones del juego, tarjetas de preguntas, dados

WENIGER ODER MEHR / MENOS O MÁS

WENIGER ODER MEHR es un juego de dominó con 24 fichas, con un texto corto en la mitad de la izquierda y una ilustración en la mitad de la derecha. El objetivo es colocar el texto y la ilustración en un orden lógico.

Concepto metodológico y didáctico

En este juego, l@s estudiantes deben reconocer lo que pueden hacer en su vida cotidiana por la sostenibilidad y su salud. El título „Weniger oder mehr“ señala que una vida sostenible hace que hagamos ciertas cosas menos o más.

Con las fichas de dominó, l@s jugadores(as) ven primero la ilustración y luego tienen que colocar el fragmento de texto correcto, que suele empezar por „mehr/más“ o „weniger/menos“. Tienen que crear una frase con el verbo modal „können“ en subjuntivo II, por ejemplo „Wir könnten weniger Fastfood essen“ / “Podríamos comer menos comida rápida“.

El uso del verbo modal „können“ en el subjuntivo II destaca el margen de acción del/de la estudiante. Aunque este fenómeno gramatical sólo se introduce en un nivel lingüístico superior, puede aprenderse como un „fragmento“ y ser utilizado por l@s estudiantes. Este juego es un juego de cooperación y no de competencia.

Materialien: Spielanleitung, Dominokarten.

WOHIN MIT UNSEREM MÜLL? / ¿A DÓNDE CON NUESTRA BASURA?

WOHIN MIT UNSEREM MÜLL? Es un juego de memoria en el que los jugadores tienen que encontrar parejas de imágenes en las que los residuos se unan con la caneca de basura correcta. El clásico juego de memoria se amplía para incluir un componente cognitivo.

Concepto metodológico y didáctico

El pronombre posesivo del título del juego **WOHIN MIT UNSEREM MÜLL?** indica que se trata de un problema en el que l@s jugadores(as) están implicad@s tanto como productores(as), como eliminadores(as) de residuos.

La eliminación de residuos con consciencia ambiental en los hogares forma parte de la cultura cotidiana alemana y en todas las casas se pueden ver coloridas canecas de basura a la espera de ser recogidas por el servicio municipal de basuras: caneca marrón para la basura orgánica, la gris para basuras residuales, la amarilla para envases y metales y la azul para papel usado.

En Latinoamérica, los contenedores de color se encuentran principalmente en los edificios públicos y plazas, pero la separación de residuos en los hogares aún no es tan popular como en Alemania. La separación de residuos como experiencia cultural es, por tanto, el centro de este juego, ya que puede ser un reto complejo para l@s visitantes extranjero@s en Alemania.

Aunque el color de las canecas no corresponde al sistema latinoamericano de colores (puede variar según el país), esta actividad servirá para acercar a l@s estudiantes a la cotidianidad alemana y para concientizarlos sobre la importancia de conocer este sistema también en su país.

El producto que puede lanzarse en cada caneca está regulado por las autoridades locales en Alemania, por lo que pueden producirse discrepancias. En este juego se ha intentado ilustrar ejemplos claros.

Materiales: Instrucciones del juego, tarjetas de memoria

MIS APUNTES

A series of 25 horizontal dotted lines for writing notes.



