

LOS SIMS Y EL SUBJUNTIVO

María Querol Bataller

Universidad de Valencia

mqbataller@yahoo.es

OBJETIVOS

El objeto de esta práctica es la utilización del popular juego de ordenador *Los Sims*, elemento lúdico y muy cercano a la realidad cotidiana de nuestros alumnos (estudiantes universitarios), para la práctica de los usos del subjuntivo. El juego de *Los Sims* permitirá a los estudiantes de español ejercitar los diferentes usos del subjuntivo mediante la verbalización de la realidad que ellos mismos construyan para sus personajes. Así mismo, la manipulación de los personajes y de sus acciones se convierte en un elemento motivador para el estudio de la gramática, pues los alumnos comprobarán “en vivo” el potencial semántico-pragmático de las distintas estructuras gramaticales. Con ello se pretende, además de aprovechar el indudable atractivo que para los jóvenes tiene este tipo de juegos, resolver el problema de aquellos alumnos que, por diferentes motivos, presentan cierta reticencia hacia la realización de tareas creativas.

CONTENIDOS

Gramatical

- Verbos introducidos por subjuntivo /indicativo
- verbos de sentimiento:
 - Verbo + infinitivo
 - Verbo + que + indicativo /subjuntivo
- Expresión de probabilidad y certeza
- Construcciones temporales

Léxico

- Verbos de sentimiento / entendimiento
- Fases de un deseo
- Descripción de una persona
- Probabilidad y certeza
- Conjunciones temporales

NIVEL: Avanzado

MATERIALES: Juego para PC “*los Sims*” en cualquiera de sus versiones,

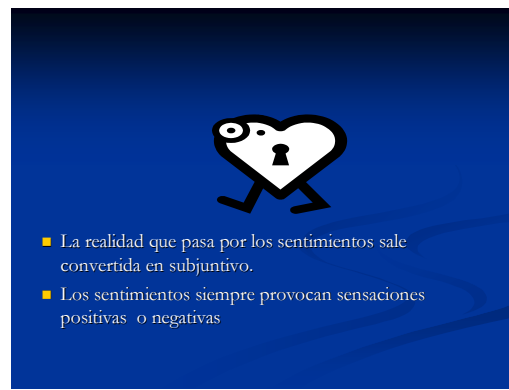
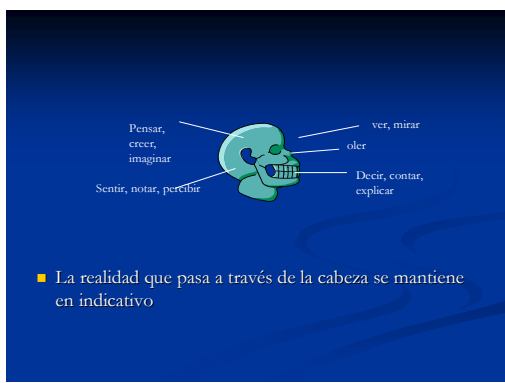
DESARROLLO:

La estrategia que seguimos en el desarrollo de la práctica fue presentar la regla gramatical y seguidamente ejemplificarla mediante el uso de imágenes del videojuego.

Posteriormente, los alumnos debían realizar diferentes actividades con el fin de practicar los contenidos presentados. Dichas actividades tenían como eje conductor la dinámica de juego de *Los Sims*. El docente puede dejar que los alumnos practiquen un determinado tiempo con el juego o realizar un capturado de diferentes imágenes del juego y que estas sirvan como elemento motivador e inspirador de las diferentes actividades propuestas.

1ª parte: Indicativo vs. subjuntivo.

En primer lugar, se dará a los alumnos una regla general para el uso del modo indicativo o subjuntivo según el tipo el de verbo:

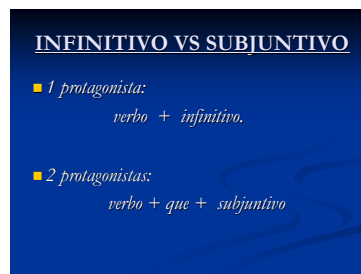


Y a continuación se les pedirá que realicen el siguiente ejercicio.

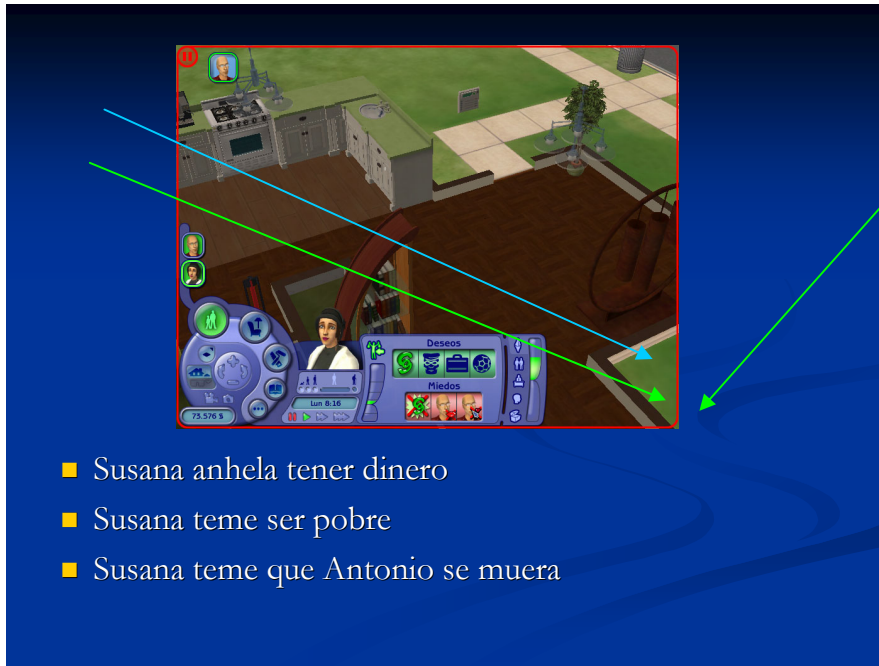
■ Coloque cada verbo junto al dibujo que corresponda.

Aburrir, alegrar, anhelar, pensar, apenar, apreciar, celebrar, notar, detestar, fastidiar, irritar, odiar, preferir, sentir, necesitar, explicar, sorprender, molestar, satisfacer, hartarse, encantar, sorprender, percibir, soportar, creer, temer, imaginar.

En segundo lugar, se estudiará la diferencia entre verbos de sentimiento seguidos de subjuntivo o infinitivo. Se proporcionará a los alumnos la regla general

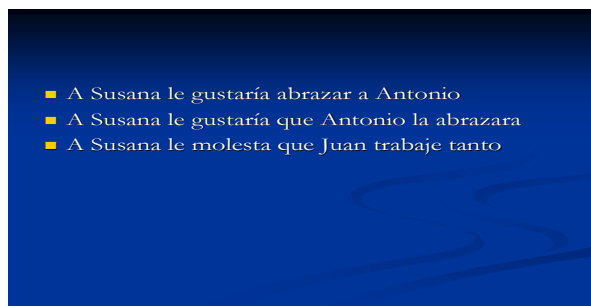


que se ejemplificará con imágenes del video juego.



- Susana anhela tener dinero
- Susana teme ser pobre
- Susana teme que Antonio se muera

Dichas imágenes serán especialmente útiles para explicar la estructura de ciertos verbos como *gustar* o *molestar* sin recurrir a complejas explicaciones gramaticales.



- Observando *el gráfico de necesidades* los alumnos deberán construir ejemplos de las construcciones estudiadas.

2ª parte: verbos de deseo.

En primer lugar, se explicará a los alumnos que los verbos de sentimiento están muy relacionados con los deseos y las aspiraciones, por ello, también van seguidos de subjuntivo. En segundo lugar, se realizará una actividad para que los alumnos conozcan el significado de diferentes verbos relacionados con el deseo y la construcción sintáctica en la que se utilizan.

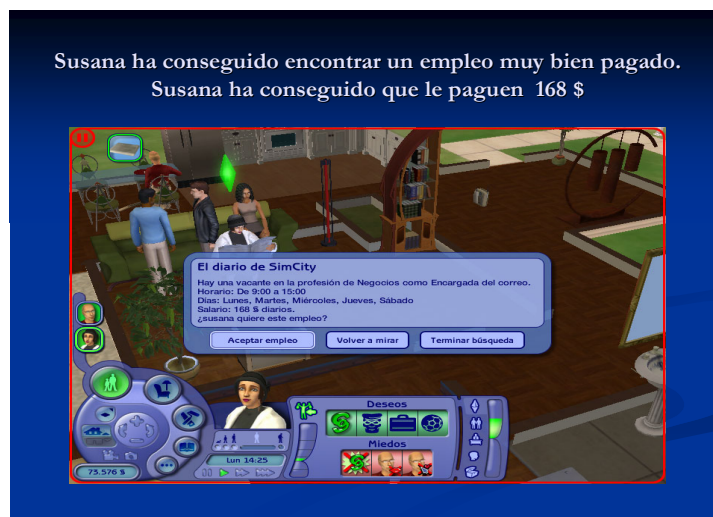
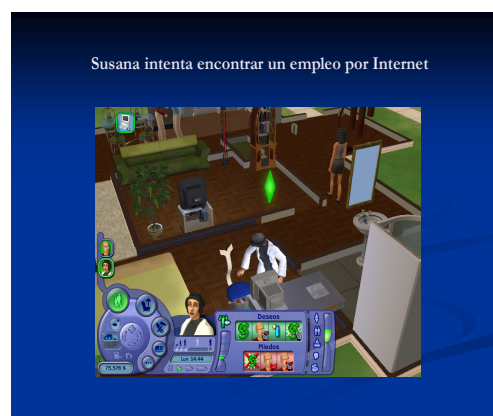
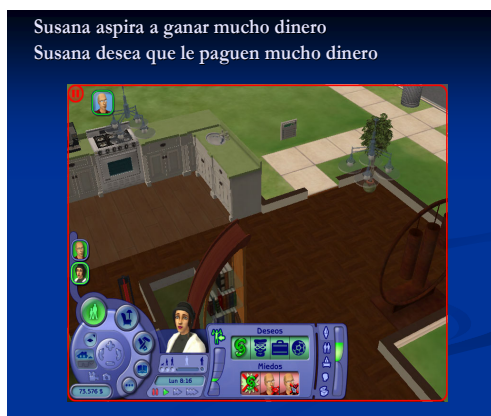
- Clasifica los siguientes verbos (*aspirar, anhelar, desear, conseguir, pretender, negarse, oponerse, lograr, conseguir, preferir,*) según se utilicen para:



seguidamente se planteará el siguiente ejercicio:

- Como sabrás todos *Los Sims* tienen aspiraciones, deseos que les gustaría cumplir, y uno de los objetivos del juego es precisamente su consecución. Juega durante 10 minutos e intenta cumplir el máximo de deseos posibles de tus personajes. Después describe cuáles eran sus aspiraciones, cómo intentaron cumplirlas y cuáles finalmente consiguieron.

Ej.:



3ª parte: Expresión de probabilidad y certeza

EL BARRIO DE GENTIL

■ Antonio y Susana

Él es un célebre médico, siempre está muy ocupado investigando cómo curar el Sida. Toni está harto de que Susana sea una derrochadora y se gaste todo el dinero en ropa, spas, cremas etc. Susana, en cambio, se queja de que Antonio es un tacaño. Susana piensa que su marido es hombre muy aburrido. Se pasa el tiempo yendo de compras y en fiestas porque le molesta que Antonio esté absorto en su trabajo.

■ Marcos y Raquel.

Marcos es un adinerado ejecutivo. Él les muy bueno en su trabajo, y también es un buen padre. Marcos ha tenido una aventura con Susana, pero no está preocupado porque cree que su mujer nunca se enterará.

Raquel es profesora, ahora está de baja porque está un poco deprimida y agobiada por sus problemas con Marcos. Ella anhela estar con Marcos pero le molesta que él sea tan egoísta y siempre esté coqueteando con otras chicas.

■ Juan y Ana.

Una joven pareja que han decidido separarse.

Ella está muy nerviosa, el otro día tuvo una crisis de ansiedad y tuvieron que ingresarla en el hospital. Ella es una persona triste y poco abierta, nunca va a fiestas y tampoco es muy simpática con los vecinos y compañeros de trabajo. Juan se casó con ella porque era una chica muy atractiva, sin embargo, ahora está arrepentido.

■ Luis y Andrea

Él es militar y ella es enfermera. La situación es desesperante porque ellos siempre están enfadados. Él es un hombre hogareño y bastante tradicional. A él le gustaría que su esposa fuera solo ama de casa, es decir, que no trabajara fuera de casa. Es poco probable que esto ocurra porque como Andrea es una apasionada de su trabajo siempre está en el hospital.

A Luis le encantaría tener hijos pero a Andrea le aburren los niños.

■ Sara

Ella es joven, atractiva y muy elegante. Es muy decidida y obstinada, por eso es capaz de hacer todo lo que se propone. Es muy ambiciosa y trabajadora. Aspira a ser una abogada muy prestigiosa y poderosa, sin embargo, siente que no tendrá paciencia para estudiar tanto.

■ Guillermo.

Él es viudo. Cuando su esposa murió enloqueció de dolor y desde entonces se dedica a hacer peligrosas expediciones. Se ha convertido en un gran aventurero. Él desearía tener una familia pero no soportaría llevar una vida corriente con un trabajo de ocho a



A continuación se proponen una serie de ejercicios sobre el texto. Estos tienen como objeto afianzar los contenidos anteriormente estudiados, tanto en esta unidad como en unidades precedentes, e introducir al alumno en el uso de expresiones de duda y de certeza.

Ejercicios sobre el texto.

- Señala todos los casos en los que aparece los verbos *ser* y *estar*. Trata de explicar el motivo de su uso.
- Señala los verbos de sentimiento, deseo y pensamiento. Comprueba si van seguidos de infinitivo, subjuntivo o indicativo.
- Señala los protagonistas de cada una de las acciones.
- Ahora escribe:
 - ¿Qué piensas de los miembros de este vecindario?
 - ¿Qué crees que pasará con ellos y sus familias?
- Reorganiza el vecindario según tu propio criterio y crea los personajes basándote en las características que de ellos se mencionan en el texto.




- Finalmente los alumnos deberán elegir una de las familias que formaron en el ejercicio anterior y con ella jugarán y estudiarán el resto de usos de subjuntivo.



A modo de ejemplo proponemos aquí las oraciones temporales, además de las ventajas anteriormente citadas el nuevo el juego se revela especialmente útil para el aprendizaje del contenido significativo de las diferentes partículas temporales.

A medida / conforme




Felicidad

Vejiga

- a medida que usa el baño Antonio se siente más feliz

Ejercicios

- Después de jugar un rato con tu nueva familia, cuéntanos qué han hecho y cuándo lo han hecho. Deberás construir al menos una oración para cada una de las conjunciones estudiadas.
- Ahora, y con esas mismas oraciones, elabora un pequeño texto en pasado en el que narres un día en la vida de tus Sims.
- Por último, deberás reescribir el texto ahora con significado de futuro.

Otra posibilidad es que los alumnos construyan la historia del barrio con la ayuda de las fotos que proporciona el juego

