

nombre de la actividad	Identity. Safe Creative 1401159828962
autor/es	Arancha PASTOR HARO.
nivel y destinatarios	A partir de A2.
duración	30 minutos.
objetivos	Practicar dos formas de pasado: pretérito perfecto y pretérito indefinido, insistiendo en la ausencia de marcadores temporales del primero cuando hablamos de experiencias.
destrezas	Expresión oral.
contenidos funcionales, léxicos y gramaticales	Enumerar y narrar experiencias. Pretérito perfecto frente a pretérito indefinido.
dinámica	En pequeños grupos.
material y recursos	Fotocopia de la actividad, video de muestra del programa. <a href="http://youtu.be/4HYNwofyMBg">http://youtu.be/4HYNwofyMBg</a>
secuenciación	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Comenzamos explicando a los alumnos en qué consiste el programa Identity, emitido hace unos años en RTVE y muy popular en otros países del mundo. Básicamente, el concurso trata de asignar diferentes identidades (logros, profesión, peculiaridades) a diferentes personas desconocidas para el concursante. El objetivo de la actividad será trasladar la idea del concurso al aula.</li><li>2. Para ilustrar con más detalle en qué consiste el concurso, pondremos el siguiente video de youtube <a href="http://www.youtube.com/watch?v=4HYNwofyMBg">http://www.youtube.com/watch?v=4HYNwofyMBg</a>, donde vemos cómo los concursantes asignan la identidad secreta "Es campeón del mundo de cubo de Rubik".</li><li>3. Una vez entendida la mecánica del concurso, les pedimos a nuestros estudiantes que rellenen una tarjeta con su nombre y una identidad secreta sobre alguna cosa peculiar que hayan hecho en su vida y que nadie de la clase se espera. Ejemplos: Yo he cantado en un grupo de rock, he dormido en la calle o he desfilado por una pasarela de moda. Debemos insistir en la importancia de usar el pretérito perfecto para no dar pistas, ya que este tiempo se usa en español para hablar de experiencias no localizadas en el tiempo.</li></ol>

4. Les pedimos a los estudiantes que nos entreguen la nota y elegimos las más divertidas/peculiares/sorprendentes. Podría ser interesante que el profesor también escribiera su identidad y la incluyera en el juego. El número de alumnos seleccionados depende de cuántos alumnos tengamos en clase, por ejemplo, para un grupo de 12 se seleccionarían 5 identidades (4 de los estudiantes + la del profesor para que quedaran dos grupos de 4 estudiantes).

5. Una vez seleccionadas las identidades, hacemos dos columnas en la pizarra: una con los nombres de los estudiantes y otra con sus identidades. Deben estar desordenadas, porque el objetivo del juego es asignar las identidades a las personas.

Ejemplo:

Alumnos	Identidad
A	Ha desfilado por una pasarela de moda.
B	Ha tocado la batería en un grupo de música punk.
C	Ha vivido en 5 países diferentes.

6. Los alumnos cuyas identidades han sido seleccionadas salen de clase mientras el resto, en grupos, asigna las identidades. Mientras están fuera de la clase, se cuentan unos a otros detalles de su identidad. Insistimos en que ahora usen el indefinido si quieren localizar las acciones en el espacio temporal "allí" o el perfecto si quieren ubicar los hechos en el espacio temporal "aquí".

Ejemplo: Yo desfilé por una pasarela una vez a los 5 años porque gané un concurso del centro comercial de al lado de mi casa.

7. Cada grupo intenta asignar las identidades a los compañeros usando estructuras como:

Pensamos que...  
Nos parece que...  
Creemos que...

Gana el grupo que más identidades acierta.

8. Finalmente, los alumnos de las identidades secretas cuentan a la clase los detalles de su identidad.

## secuenciación

## IDENTITY

¿Tienes intuición? ¿Te basta un vistazo para conocer a alguien?  
¿Te fías de tus primeras impresiones?



Son muchas las personas con las que nos cruzamos cada día y, en un porcentaje muy alto de ocasiones, el único vínculo que nos une a ellas es el contacto visual. Pero..., ¿es suficiente una ojeada, un primer vistazo, para conocer a alguien? ¿Hasta qué punto podemos saber cosas de una persona a través de su imagen? La respuesta está en "Identity", un concurso que pone a prueba la capacidad de los participantes para deducir y memorizar los rasgos e identidades de doce individuos. Es una adaptación del programa del mismo nombre que emite, con gran éxito, la cadena estadounidense NBC, y que han adquirido ya 16 países, basado en la fiabilidad de las primeras impresiones.

*Vamos a ver un vídeo para entender mejor la mecánica del concurso. ¿Quién de estas personas crees que ha ganado el premio de Campeón de España de Cubo de Rubik?*



## 1. Vamos a jugar nosotros.

Seguro que hay algo de ti que nos sorprendería saber, algo que no esperamos... Por favor, escríbelo en un papel con tu nombre y dáselo al profesor.

Usa para ello la estructura **Haber + participio**  
Por ejemplo: *He desfilado por una pasarela de moda.*

Una vez recogidas todas vuestras experiencias, el profesor va a seleccionar las mejores y la clase se va a enfrentar a una lista con algunos compañeros de los que no sabemos mucho y sus identidades. En grupos, tenéis que elegir una identidad y asociarla con uno de los alumnos.

¡No te fíes de las primeras impresiones! Las apariencias engañan.

Ejemplo:



Ana

Lucas

Joe\*

¿Quién de estas personas crees que...

- ... ha desfilado por una pasarela de moda?
- ... ha tocado la batería en un grupo de música punk?
- ... ha vivido en 5 países?

- Nosotros creemos que Ana ha desfilado por una pasarela de modas porque parece modelo.
- Nos parece que Joe ha tocado la batería en un grupo de música punk porque lleva un peinado muy punk.
- Pensamos que Lucas ha vivido en 5 países porque quizás sus padres son actores.

¡La solución está en **IDENTITY!**

-----

*\*Las fotos que ilustran esta actividad se han publicado bajo licencia Creative Commons en Flickr .Muchas gracias a sus autores por compartirlas desinteresadamente. (Ana es una foto de /miquelgp, Lucas de /stepram y Joe de /zoer)*