

¿Jugamos a un Juego?

Parámetros

- **Nivel:** B2-C1
- **Habilidades:** Lectura
- **Tema:** Vocabulario, Gramática
- **Temas relacionados:** Videojuegos

El enigma:

- **Resumen:** Los jugadores deben detectar los fallos en las traducciones de algunos videojuegos para conseguir un código de un chatbot.
- **Materiales:** Un ordenador con chatbot.
- **Descripción del enigma:** Para este enigma, los alumnos tendrán que empezar una conversación con un chatbot que les propondrá un juego. Les enseñará a los alumnos varias capturas de pantalla de videojuegos con fallos de traducción, y los alumnos tendrán que detectar los fallos y escribir una corrección. Tendrán un tiempo determinado (por el profesor) y si no lo consiguen tendrán que volver a empezar con un set de capturas distinto.

- **Soluciones:**

Captura 1 (Lego Indiana Jones): Se necesita que haya dos personas en la balsa para poder remar.

Captura 2 (Suikoden II): Cogiste/Tomaste la cuerda.

Captura 3 (Final Fantasy VII): Allá voy.

Captura 4 (Fallout New Vegas): Te sugiero que no la cuentes por ahí.

Captura 5 (Terraria): Tonto el que lo lea JEJEJEJEJE. Guardar. Cerrar.

Captura 6 (The Elder Scrolls IV: Oblivion): ¡Solo entrenar!

Pistas: A veces tendrán que pensar en lo que decía el texto original en inglés para entender la frase, ya que son traducciones literales que carecen de sentido. Solo tendrán que escribir la frase incorrecta corregida.

¿Jugamos a un Juego?

Más información

- **Posibles restricciones:**

Los alumnos con dislexia pueden tener dificultad para leer ciertos textos. También los alumnos a los que no les interesen los videojuegos pueden no entender el contexto y pueden no entender el significado de algunas frases o palabras.