

JUEGO DE MESA 桌游: “牛逼 Niú bī”

Expositor: M.Ed. Andrés Ibáñez Añasco

TEMAS 主题

- *Neurolingüística en el aprendizaje de idiomas.* 语言学习中的神经语言学。
- *La enseñanza de la gramática en el aula.* 教室中的语法教学。
- *Cometer errores en el aprendizaje de un idioma.* 语言学习中的错误。
- *Juego Niú bī.* “牛逼”桌游。

NEUROLINGÜÍSTICA EN EL APRENDIZAJE DE IDIOMAS. 语言学习中的神经语言学。

“La PNL implica la comprensión de la importancia de la utilización adecuada del cerebro para obtener éxito en la vida personal. Desde la perspectiva de la PNL cualquier actitud indeseada, expresada a través del lenguaje y los sentidos, puede ser cambiada o mejorada.”

“神经语言程序学（PNL）涉及理解大脑适当使用的重要性，以在个人生活中取得成功。从PNL的角度来看，通过语言和感官表达的任何不良态度都可以改变或改善。”

Manrique, P., & Lizette, H. (2003). *Gestión del nuevo milenio y programación neurolingüística (PNL)*. *Innovar*, 13(22), 179–186.
http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0121-50512003000200015&lang=es

“Los efectos de la frecuencia de las palabras estímulo son una función de los vecinos de las palabras estímulo, así como de las frecuencias de estos.”

“刺激词频率的影响是刺激词邻居的函数，以及这些邻居的频率。”

Luce, P. A., & Pisoni, D. B. (1998). *Recognizing spoken words: The neighborhood activation model*. *Ear and Hearing*, 19(1), 1–36.
<https://doi.org/10.1097/00003446-199802000-00001>

LA ENSEÑANZA DE LA GRAMÁTICA EN EL AULA. 教室中的语法教学。

“El enfoque cognitivo, comunicativo, y sociocultural aplicado a la enseñanza de la gramática posibilita, en cierta medida, la motivación por esta disciplina.”

“将认知、交际和社会文化方法应用于语法教学，在某种程度上可以激发对这门学科的兴趣。”

Martínez Méndez, M. A., Ferrer Gardona, J., & Méndez Díaz, B. (2020). Modelo didáctico para la enseñanza de la gramática en preuniversitario. *Revista EduSol*, 20(70), 100–114. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1729-80912020000100100&lang=es

“En cuanto a las investigaciones que se han centrado en aproximaciones didácticas, se puede sostener que estas son todavía insuficientes, abriendo un importante campo para la aplicación de la lingüística en el contexto escolar que trascienda la aplicación del contenido gramatical solo a la escritura como una habilidad general.”

“关于专注于教学方法的研究，可以说这些研究仍然不足，为在学校环境中应用语言学开辟了一个重要领域，这超越了仅将语法内容应用于写作作为一种一般技能。”

Rubio Manríquez, M., Moya Muñoz, P., Castellón Contreras, M., Harms Melo, V., & Navia de la Cruz, J. (2023). Enseñanza DE la gramática: Una revisión bibliográfica (2010-2021). *Nueva Revista Del Pacífico*, 78, 259–280. <https://doi.org/10.4067/s0719-51762023000100259>

COMETER ERRORES EN EL APRENDIZAJE DE UN IDIOMA. 语言学习中的错误。

“Ya es hora de que veamos los errores como algo que te puede ayudar a mejorar y no como algo que intentas tanto evitar que te acabas bloqueando.”

“是时候把错误视为可以帮助你进步的东西，而不是你极力避免但最终让自己陷入困境的东西了。”

Martínez, R. (s/f). Los errores te ayudan a aprender idiomas. Cometenglish.es. de <https://cometenglish.es/los-errores-te-ayudan-a-aprender-idiomas/>

“Cuando estás comenzando, es natural sentirte cohibido e inseguro. Pero en lugar de dejar que eso te detenga, acepta lo incómodo. Reconoce que cometer errores es una parte natural del proceso de aprendizaje y está bien tropezar en el camino.”

“当你刚开始时，感到拘束和不安是很自然的。但不要让这种感觉阻止你，接受不舒服的感觉。承认犯错误是学习过程中的自然部分，在路上跌倒是可以的。”

Cómo superar la incomodidad de aprender un nuevo idioma. (s/f). GO Blog | EF Blog Chile., de <https://www.ef.com/cl/blog/language/superar-incomodidad-aprender-nuevo-idioma/>

JUEGO NIÚ BÌ. “牛逼”桌游。



JUEGO NIÚ BÌ. “牛逼”桌游。



牛逼! niú bī!

Para 2 o más jugadores. / +10 años.

OBJETIVO DEL JUEGO

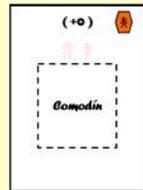
Crear palabras, frases u oraciones en chino mandarín, utilizando 牛逼! niú bī! de una forma dinámica y divertida.

CONTENIDO DEL JUEGO*

200 CARTAS DE PALABRAS
(reverso azul)



20 CARTAS COMODINES
(reverso morado)



30 CARTAS SIGNOS
(reverso verde)



10 CARTAS PUNTAJES
(reverso amarillo)



EXPLICACIÓN DE CARTAS DE PALABRAS



PARA JUGAR SE NECESITA

- Lápiz.
- Hoja (de cuaderno u otro tipo. Para hacer las anotaciones de los puntos).
- Dado (opcional. Para decidir quién comienza el juego).

AYUDA

Si necesitas algún tipo de ayuda, contáctanos al siguiente código QR:



En el caso de que algún jugador no tenga conocimientos previos o tenga conocimientos muy básicos del idioma chino mandarín, el juego incluye las siguientes plantillas:

PLANTILLA GUÍA PARA FORMAR ORACIONES Y GUÍA DE PALABRAS Y/O FRASES

La plantilla guía para formar oraciones ayuda al jugador a seguir un orden gramatical para la formación de oraciones en chino mandarín.

La plantilla guía de palabras y/o frases ayuda al jugador a la construcción de palabras y/o frases en el idioma chino mandarín.



Ambas plantillas el o los jugadores las pueden utilizar sin límites de uso, excepto si como equipo se decide lo contrario.

* 51 verbos, 68 sustantivos, 27 pronombres personales, 18 adjetivos, 12 adverbios, 8 verbos auxiliares, 16 otros (partículas, clasificadores, adjetivo/sustantivos, numerales, preposiciones), 20 comodines, 30 cartas de signos de puntuación, 10 cartas de puntajes para los jugadores.



REGLAS DEL JUEGO VERSIÓN GRUPAL



Solo se debe crear palabras, frases u oraciones de la forma más creativa posible, teniendo en cuenta su gramática.

1

Se debe dejar en el centro de la mesa una pila con el mazo de cartas de PALABRAS, el mazo de cartas COMODÍN, el mazo de cartas SIGNOS. Además, a medida que se vayan utilizando las cartas se creará una pila de descarte.



2

A cada jugador se le reparten 5 cartas del mazo de cartas de PALABRAS y una carta de PUNTAJES. Una vez entregadas estas cartas se puede dar comienzo al juego.

3

Para comenzar el juego se puede realizar cualquiera de las siguientes opciones dependiendo del número de jugadores:

- Tirar el dado y el número mayor comienza, a continuación, siguen los jugadores hacia su derecha.
- Comienza el jugador que tenga más edad, luego siguen los jugadores hacia su derecha.
- Entre todos deciden quién comienza y si va hacia la izquierda o derecha.

4

De acuerdo con las cartas que se tengan en la mano (las 5 repartidas al inicio del juego), se deben crear palabras, frases u oraciones.

5

Luego de terminar la primera ronda, los jugadores en su turno deberán sacar 2 cartas del mazo de cartas a jugar.

6

Si en una ronda un jugador no posee cartas para formar una oración, puede decir "paso" y continúa el juego.

7

No se puede tener más de 12 cartas en la mano. Si se pasa este número (13 o más), el jugador debe descartar 3 cartas de su mano y dejarlas en la pila de descarte.

8

Después de formar la palabra u oraciones, se cuentan los puntos y estas cartas se van a la pila de descarte.

9

Por cada ronda el jugador solo puede:

- Sacar sus 2 cartas.
- Extraer una carta COMODÍN (cumpliendo los requisitos para la obtención de dichas cartas).
- Extraer una carta SIGNO (cumpliendo el requisito para la obtención de dichas cartas).
- Formar la palabra, frase u oración.

10

El objetivo final va a depender del nivel de dificultad del juego:

50 puntos	100 puntos	150 puntos
Word review 数字 shùzì	Word evaluation 词汇 huáxí	Word meaning 词汇 hùnyì
20 minutes	30 minutes	45 minutes

El primer jugador en llegar al puntaje requerido gana el juego.

CARTAS COMODÍN



1. Estas cartas no poseen puntaje, pero sí sirven para ayudar a obtener puntos gracias a el tipo de carta (火 (fuego), 风 (aire), 水 (agua), 土 (tierra)).

2. En caso de que un jugador requiera una carta COMODÍN, deberá cumplir los siguientes requisitos:

- Tener en su mano 8 o más cartas.
- Descartar de su mano y dejar en la pila de descarte 2 cartas.

Si el jugador no cumple con estos requisitos no podrá extraer una carta COMODÍN.

3. Solo se podrá utilizar una carta COMODÍN por turno.

4. En caso de que un jugador posea 2 o más comodines en su mano, deberá esperar un turno para hacer uso de otra carta COMODÍN.

Ejemplo: Un jugador juega una carta COMODÍN (ronda 1), luego le toca jugar de nuevo, pero esta vez no podrá utilizar un comodín (ronda 2), a la siguiente ronda podrá utilizar otro comodín de su mano (ronda 3).

CARTAS SIGNO



1. Estas cartas no poseen puntaje alguno.

2. En caso de que un jugador requiera una carta SIGNO, deberá cumplir el siguiente requisito:

- Descartar de su mano y dejar en la pila de descarte 1 carta.

Si el jugador no cumple con este requisito no podrá extraer una carta SIGNO.

3. Se podrán utilizar las cartas SIGNOS necesarias por turno, solo cumpliendo el requisito anteriormente dicho.

MODO VIDEO

Si quieres ver las instrucciones en modo video, ingresa a este código QR:



OBTENCIÓN Y CONTEO DE PUNTAJE



CARTAS PUNTAJE

El jugador puede ir corroborando el puntaje que va obteniendo, mirando su carta de puntaje. Además, esta la puede utilizar para ir planeando sus movimientos en sus respectivos turnos.

TABLA DE PUNTAJES

PARA OBTENER PUNTAJE	PARA DESCONTAR PUNTAJE
+2? Puntos obtenidos de la suma total de cada carta de la oración.	-5 Si todos los jugadores están de acuerdo con que la oración expuesta por un jugador está gramaticalmente incorrecta.
+15 Antes de revelar las cartas al resto, el jugador actúa su oración y uno de los otros jugadores la odina.	
+12 Antes de revelar las cartas al resto, el jugador escribe en caracteres chinos su palabra, frase u oración. Al momento de escribir no debe ver las cartas.	
+10 Si se utilizan todas las cartas de la mano.	
+8 Si se crea una oración con más de 5 cartas.	
+5 Si se crea una oración con el mismo tipo de cartas (火, 风, 水, 土).	



Se pueden obtener los puntos que sean necesarios dependiendo de la tirada de cartas.

EJEMPLO:



La oración "我可以跟哥哥学习汉语 wǒ kěyǐ gēn gēge xuéxí hànyǔ (Yo puedo con el hermano mayor aprender chino)" tiene los siguientes puntos:

- Puntaje total de cartas: 16 pts.
- Mismo tipo de cartas (cartas 火): 5 pts.
- Oración con más de 5 cartas: 8 pts.
- En el caso que se utilicen todas las cartas de la mano: 10 pts.
- El jugador antes de revelar la frase la actúa: 15 pts.
- Total puntaje: 54 pts.





REGLAS DEL JUEGO VERSIÓN SOLITARIO



Solo se debe crear palabras, frases u oraciones de la forma más creativa posible, teniendo en cuenta su gramática.

1

Se debe dejar en el centro de la mesa una pila con el mazo de cartas de PALABRAS, el mazo de cartas COMODÍN, el mazo de cartas SIGNOS. Además, a medida que se vayan utilizando las cartas se creará una pila de descarte.



2

Comienza el juego sacando 7 cartas de la pila de cartas de PALABRAS para así crear palabras, frases u oraciones y además se debe sacar una carta de puntajes.

3

Luego, por cada turno se debe sacar 2 cartas del mazo de cartas a jugar.

4

No se puede tener más de 12 cartas en la mano. Si se pasa este número (13 o más), el jugador debe descartar 3 cartas de su mano y dejarlas en la pila de descarte.

5

Después de formar la palabra u oraciones, se cuentan los puntos y estas cartas se van a la pila de descarte.

6

Por cada ronda el jugador solo puede:

- Sacar sus 2 cartas.
- Extraer una carta COMODÍN (cumpliendo los requisitos para la obtención de dichas cartas).
- Extraer una carta SIGNO (cumpliendo el requisito para la obtención de dichas cartas).
- Formar la palabra, frase u oración.

7

El objetivo final va a depender de los puntos que el propio jugador se proponga como meta, el cual lo puede combinar con un periodo de tiempo determinado. Ejemplo: El jugador se pone como objetivo que en 10 minutos alcance los 50 puntos. Al cumplir su propio reto, gana el juego.

CARTAS COMODÍN



1. Estas cartas no poseen puntaje, pero sí sirven para ayudar a obtener puntos gracias a el tipo de carta (黄、黄、黄、土).

2. En caso de que se requiera una carta COMODÍN, deberá cumplir los siguientes requisitos:

- Tener en su mano 8 o más cartas.
- Descartar de su mano y dejar en la pila de descarte 2 cartas.

Si el jugador no cumple con estos requisitos no podrá extraer una carta COMODÍN.

3. Solo se podrá utilizar una carta COMODÍN por turno.

CARTAS SIGNO



1. Estas cartas no poseen puntaje alguno.

2. En caso de que un jugador requiera una carta SIGNO, deberá cumplir el siguiente requisito:

- Descartar de su mano y dejar en la pila de descarte 1 carta.

Si el jugador no cumple con este requisito no podrá extraer una carta SIGNO.

3. Se podrán utilizar las cartas SIGNOS necesarias por turno, solo cumpliendo el requisito anteriormente dicho.



MODO VIDEO

Si quieres ver las instrucciones en modo video, ingresa a este código QR:



OBTENCIÓN Y CONTEO DE PUNTAJE

CARTAS PUNTAJE



El jugador puede ir corroborando el puntaje que va obteniendo, mirando su carta de puntaje. Además, esta la puede utilizar para ir planeando sus movimientos en sus respectivos turnos.

TABLA DE PUNTAJES

PARA OBTENER PUNTAJE

+12	Puntos obtenidos de la suma total de cada carta de la oración.
+12	Antes de revelar las cartas al resto, el jugador escribe en caracteres chinos su palabra, frase u oración. Al momento de escribir no debe ver las cartas.
+10	Si se utilizan todas las cartas de la mano.
+8	Si se crea una oración con más de 5 cartas.
+5	Si se crea una oración con el mismo tipo de cartas (黄、黄、黄、土).

Se pueden obtener los puntos que sean necesarios dependiendo de la tirada de cartas.

EJEMPLO:



La oración "我可以哥哥学习汉语 wǒ kěyǐ gēgē xuéxí hànyǔ (Yo puedo con el hermano mayor aprender chino)" tiene los siguientes puntos:

- Puntaje total de cartas: 16 pts.
- Mismo tipo de cartas (cartas 黄): 5 pts.
- Oración con más de 5 cartas: 8 pts.
- En el caso que se utilicen todas las cartas de la mano: 10 pts.
- Total puntos: 39 pts.

De esta versión solitaria solo no se debe contar la actuación de la palabra, frase u oración para el cálculo del puntaje. El resto de los puntos se mantiene tal cual.



落 亭

牛逼! niú bī!

Para 2 o más jugadores. / +10 años.

落 亭

PLANTILLA GUÍA PARA FORMAR ORACIONES

COLOR + de + 的 + OBJETO

EL POSEEDOR + de + 的 + EL OBJETO QUE SE POSEE

SUJETO PRONOMBRE + ADVERBIO + ADJETIVO

SUJETO PRONOMBRE + VERBO + COMPLEMENTO SUSTANTIVO COSA

SUJETO PRONOMBRE + VERBO + le + 了 + COMPLEMENTO SUSTANTIVO COSA

SUJETO PRONOMBRE + TIEMPO + VERBO + COMPLEMENTO SUSTANTIVO COSA

TIEMPO + SUJETO PRONOMBRE + VERBO + COMPLEMENTO SUSTANTIVO COSA

SUJETO PRONOMBRE + ADVERBIO VERBO AUXILIAR + VERBO + COMPLEMENTO SUSTANTIVO COSA

SUJETO PRONOMBRE + zài + 在 + LUGAR + VERBO + COMPLEMENTO SUSTANTIVO COSA

SUJETO PRONOMBRE + VERBO + NÚMERO + CLASIFICADOR + COMPLEMENTO SUSTANTIVO COSA

GUÍA DE PALABRAS Y/O FRASES

hànyǔ xuéshēng 汉语学生 Estudiante de chino	xīyǔ xuéshēng 西语学生 Estudiante de español	yīngyǔ xuéshēng 英语学生 Estudiante de inglés	fǎyǔ xuéshēng 法语学生 Estudiante de francés
---	--	---	--

hànyǔ lǎoshī 汉语老师 Profesor de chino	xīyǔ lǎoshī 西语老师 Profesor de español	yīngyǔ lǎoshī 英语老师 Profesor de inglés	fǎyǔ lǎoshī 法语老师 Profesor de francés
---	--	---	--

wǒ de 我的 Mi(s); mía(a)(s)	nǐ de 你的 Tu(s); Tuyo(a)(s)	nín de 您的 Su(s); Suyó(a)(s)	tā de 他的 Su(s); Suyó(a)(s)
---------------------------------	----------------------------------	-----------------------------------	----------------------------------

tā de 她的 Su(s); Suyó(a)(s)	wǒmen de 我们的 Nuestro(a)(s)	nǐmen de 你们的 Vuestró(a)(s)	tāmen de 他们的 Su(s); Suyó(a)(s)
----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	--------------------------------------

tāmen de 她们的 Su(s); Suyó(a)(s)	lái dào 来到 Venir, llegar	kàn dào le 看到了 Se vio	tīng dào le 听到了 Se escuchó
--------------------------------------	--------------------------------	-----------------------------	----------------------------------

kàn dǒng le 看懂了 Se entendió (el verbo)	tīng dǒng le 听懂了 Se entendió (se escuchó)	mǎi dào le 买到了 Se compró	mài dào le 卖到了 Se vendió
--	---	--------------------------------	--------------------------------

shuō hǎo le 说好了 Se dijo bien	shuō cuò le 说错了 Se dijo mal	shì bu shì 是不是 Si o no (para preguntar)	zhēn de 真的 Realmente
------------------------------------	-----------------------------------	---	----------------------------

zài xuéxí 在学习 Estar estudiando	zài chī 在吃 Estar comiendo	zài gōngzuò 在工作 Estar trabajando	zài tīng 在听 Estar escuchando
--------------------------------------	---------------------------------	--	------------------------------------

zài kàn 在看 Estar viendo o leyendo	kànshū 看书 Leer libro(s)	dǎ lánqiú 打篮球 Jugar al básquetbol	dǎ wǎngqiú 打网球 Jugar al tenis
---	-------------------------------	---	-------------------------------------

tī zúqiú 踢足球 Jugar al fútbol	tī jiǎnzi 踢毽子 Jugar al Jianzi (juego chino)	méiyǒu 没有 No tener; no haber	zhōngguó lǎoshī 中国老师 Profesor de China
------------------------------------	---	------------------------------------	--

zhìlì lǎoshī 智利老师 Profesor de Chile	nǐ hǎo 你好 Hola	hǎo dà 好大 Qué grande	hǎo xiǎo 好小 Qué pequeño(a)
---	----------------------	----------------------------	----------------------------------

落 亭



RECUERDA

Puedes usar estas plantillas las veces que consideres necesarias, excepto si como equipo se determine algo diferente.

落 亭

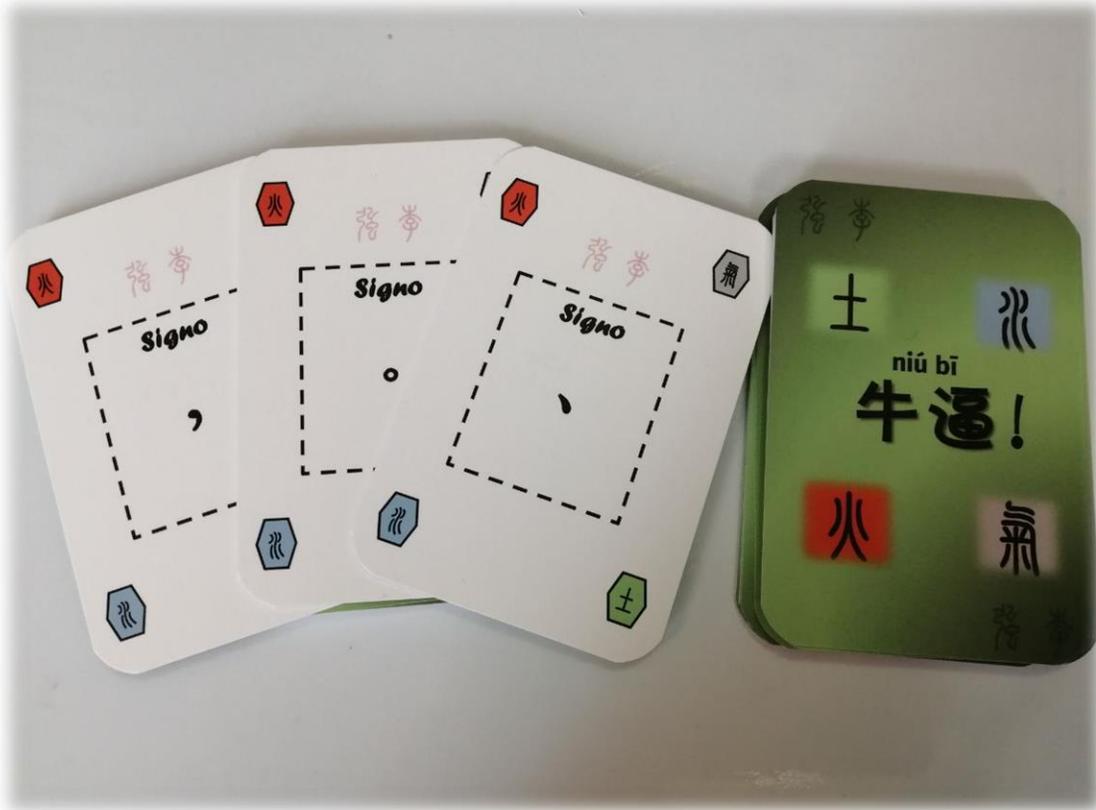
JUEGO NIÚ BÌ. “牛逼”桌游。



JUEGO NIÚ BÌ. “牛逼”桌游。



JUEGO NIÚ BĪ. “牛逼” 桌游。



JUEGO NIÚ BĪ. “牛逼”桌游。



谢谢大家！