

FINALIDAD PEDAGÓGICA

Este juego desarrolla la capacidad de captar elementos que caracterizan profesiones y clasificarlas de acuerdo con estos elementos. También desarrolla la memorización, la escucha de los demás y la inventiva contextualizada. Es importante que el conductor, al final de cada turno, involucre a los estudiantes en la comunicación entre los equipos de las profesiones nombradas y en la identificación de otras profesiones que no surjan durante el juego.

MATERIALES

Un fascículo MIPII para cada estudiante.

Un papel con tabla para asignar puntos.

Un temporizador.

DURACIÓN

Unos 5-10 minutos por turno.

PROCEDIMIENTO

4 estudiantes cubren el papel de árbitros, mientras que los estudiantes restantes se dividen en 4 equipos posiblemente homogéneos en número (dependiendo del número, se pueden organizar 3 equipos con 3 árbitros o 5 equipos con 5 árbitros). Cada equipo está organizado en un círculo, para que todos los jugadores puedan verse y escucharse entre sí. La fase inicial, que dura 5 minutos, consiste en memorizar las profesiones de los participantes: cada estudiante tendrá un fascículo MIPII disponible y tendrá que intentar memorizar tantas profesiones como sea posible y su nombre en su lengua materna y en otro idioma elegido por el conductor.

En cada turno el conductor elige un criterio que une diferentes profesiones que los jugadores deben nominar. Por ejemplo, profesiones: para las que se viaja; con muchas relaciones interpersonales; que también se realizan de noche; que requieren un título universitario; que requieren habilidades técnicas y operativas.

Al comienzo, el conductor comunica el criterio y comienza el temporizador de dos minutos. Los jugadores de cada equipo, uno a la vez y en el sentido horario, designan una profesión en la lengua materna o en el idioma indicado anteriormente. Durante el juego, el árbitro se limita a transcribir las profesiones en una hoja, a medida que los miembros del equipo las van diciendo. Al final de cada turno, calcula la puntuación de acuerdo con las siguientes reglas, describiendo a los participantes las razones por las que asigna puntos específicos a cada profesión. Si tiene dudas, generalmente relacionadas con la congruencia de la profesión con el criterio de las eliminatorias, comparte la duda con el director que las discute con todos los participantes y decide qué puntuación asignar.

El jugador que obtenga la puntuación más alta al final del juego gana.

NORMAS

Dentro de cada turno, no hay necesidad de repetir una profesión que ya haya dicho otro jugador. Cada estudiante puede pasar la palabra al siguiente estudiante sin proponer una profesión, pero esto supone la penalización de 1 punto.

PUNTUACIÓN

Profesión congruente en lengua materna	+2
Profesión congruente en segunda lengua	+3
Profesión ya mencionada por otro estudiante	-2
Profesión no congruente	-1