



Adivina a qué me dedico

Juego de dados 

Una mañana en un aula de Educación Infantil, el alumnado encontró unos dados mágicos y muy misteriosos. Estos dados contenían dibujos sobre objetos utilizados en distintas profesiones. Entre todos ellos comenzaron a jugar por parejas. Una pareja consiguió acertar más profesiones que ninguna otra, por lo que se les concedió el deseo de convertirse, cada uno, en su profesión más deseada y finalmente estos pasaron a ser una bombera y un astronauta durante todo el día. Los niños y niñas de la clase decidieron realizar todos los días de la semana una competición con estos dados para poder convertirse cada día en aquello que deseen ser en un futuro.
¿Queréis jugar? ¿Qué queréis ser cuando seáis mayores?



3-6 años



1-25 personas



30/45 minutos

Juego educativo realizado en un proceso de colaboración dentro del Proyecto de Innovación Docente «TICaTEP. Competencias digitales para el empoderamiento y la participación en Educación Infantil» con alumnado de la Universidad de Huelva en el marco del proyecto «*Jóvenes por la transformación social a través de procesos de gamificación*», desarrollado por la fundación Bosco Global con la cofinanciación de la Agencia Andaluza de Cooperación Internacional para el Desarrollo de la Junta de Andalucía, y que forma parte de la colección **#JuegosQueCambianElMundo**.



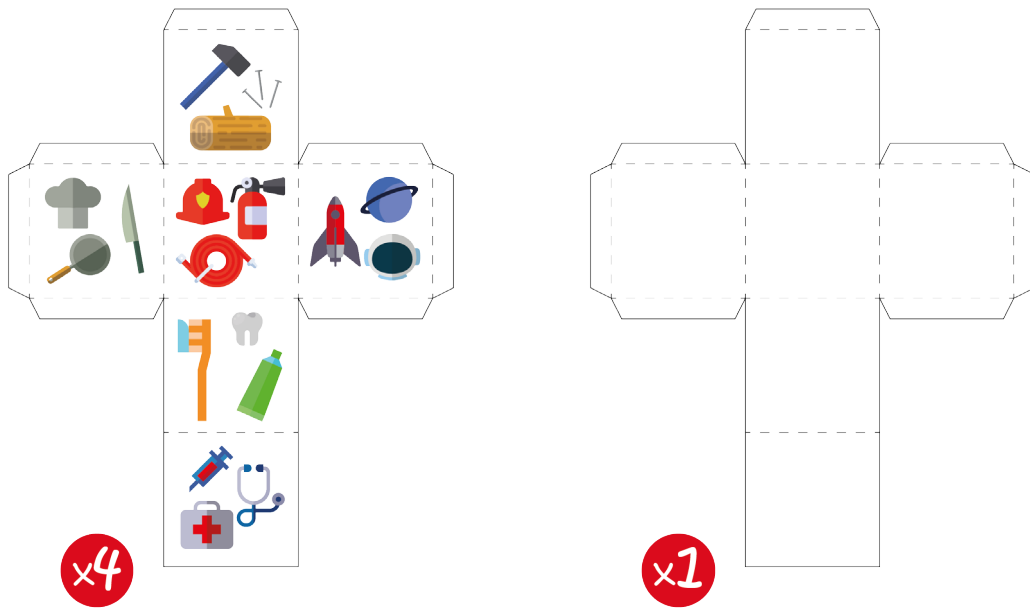
**BOSCO
GLOBAL**
ONGD SALESIANA



AGENCIA ANDALUZA DE COOPERACIÓN INTERNACIONAL
PARA EL DESARROLLO

Consejería de Igualdad, Políticas Sociales
y Conciliación

Componentes del juego



- 4 Dados contruidos con las plantillas, que contienen imágenes son objetos que representan distintas profesiones y ocupaciones.
- 1 Dado en blanco para añadir objetos de las profesiones que se quieran añadir.
- Cartulina.
- Botón grande, Ficha o pegatina / gomet verde.
- De forma complementaria pueden usarse disfraces (para usar como premio).

Objetivo del juego

Adivina a qué me dedico es un juego donde niños y niñas descubrirán distintas profesiones y ocupaciones que tienen las personas adultas.

El **objetivo final** del juego es adivinar profesiones y ocupaciones a partir de los objetos que se utilizan en las mismas.

Se espera que, con el uso del juego, los niños y niñas participantes amplíen su conocimiento sobre las profesiones y ocupaciones de las personas adultas y vayan eligiendo qué tipo de profesiones u ocupaciones les gustaría ser o ejercer **sin caer en estereotipos de género**.

Comienzo del juego

Se forman parejas, que se sitúan formando un círculo.

Cada pareja jugará dos rondas, en las que deben lanzar el dado (en cada ronda lanza el dado un integrante diferente) y adivinar la profesión a través de los dibujos que este presenta.

Cada pareja tiene 15 segundos para adivinar la profesión de la que se trata, en el caso de que no la sepan o fallen y se los acabe su tiempo, otra pareja cualquiera podrá participar levantando la mano. **Se recompensará a la pareja que acierte la profesión con una ficha o pegatina verde** (en este caso tendrán que pegarla en una cartulina con sus nombres, preparada anteriormente).

Al final del juego, **quién tenga más fichas o pegatinas verdes ganará**. Si se ha jugado en la modalidad de pistas habrá que hacer el recuento final de fichas o pegatinas verdes y amarillas.

En caso de empate se puede hacer una nueva ronda de juego o bien dar a los dos equipos por ganadores y ganadoras.

En el caso de que se cuente con un baúl de los disfraces la pareja ganadora decidirá de qué profesión se quiere disfrazar y podrán elegir libremente.

Recuerda

- Se jugarán dos rondas completas en las que cada pareja lance un dado.
- Solo un integrante del grupo lanza el dado en cada ronda.
- Cada pareja que acierte, se le recompensará con una ficha o pegatina verde.
- Es importante respetar los turnos de tirada.
- Hay que respetar el tiempo que tiene cada pareja para adivinar la profesión.
- Debemos cuidar el material para poder usarlo de nuevo.
- Si queremos dar pistas o ayudar a otros compañeros hay que levantar la mano.

Variantes de juego

- a. Se puede jugar de forma individual.
- b. Se puede jugar sin limitación de tiempo. Esto puede ser de utilidad, especialmente en las primeras partidas.
- c. Se pueden ampliar las rondas de juego a tres o a cuatro, según el grupo de personas participantes.
- d. Se pueden pedir pistas para adivinar la profesión. En caso de acertar se dan fichas o pegatinas de otro color (por ejemplo amarilla), que tendrán un valor equivalente a media ficha o pegatina verde.
- e. Las pistas podrían darlas otros equipos. Si es así se les entrega una ficha amarilla.

Idea original de Laura María Olivert Espina, Marta Parrilla López, Marina Romero Gomez y Lourdes Toledo Espinosa con el apoyo de Rocío Illanes Segura, M^a Victoria Díaz Ruíz y Ana Duarte Hueros (profesoras de la asignatura Tecnología Educativa aplicada a la Educación Infantil de Facultad de Educación, Psicología) y la colaboración del equipo técnico y voluntario de Bosco Global (Joaquín Rodríguez Díaz (Coordinador), Rosa M^a Macarro Carballar, Javier Medina Romero, Zulema Roperro Salas y Sagrario Suárez Tena). Diseño Rafael Borondo García (Coordinador) y Francisco Carrero Nogales.

Esperamos tu valoración sobre el juego en las redes sociales.

*Haz tu comentario asociado al hashtag
#JuegosQueCambianelMundo*

