

# ¡Esta es mi profesión!



¡Hola, soy Pepe!  
¿Sabías que soy  
el protagonista de unas  
divertidas **lecturas ELI**?  
¡Descubre mis fantásticas  
aventuras en la web  
[www.eligradedreaders.com!](http://www.eligradedreaders.com)



## Objetivos del juego

El juego **¡Esta es mi profesión!** está pensado para estudiantes del **nivel A2**. Ayuda a memorizar y practicar el vocabulario y las expresiones del español relacionadas con el tema de las profesiones, gracias a la combinación de ilustraciones, palabras y frases. Se puede utilizar en casa con los amigos o también en clase, donde se convertirá en un útil instrumento didáctico.

## Contenido

El juego se compone de:

- dos mazos de 60 cartas cada uno, divididos en 6 colores diferentes
- un mazo de 12 cartas con las soluciones
- un tablero
- un dado
- un manual de instrucciones

### Características didácticas:

- Las alegres y divertidas ilustraciones del juego transmiten inmediatamente su significado sin necesidad de traducciones.
- Los nombres de las profesiones ayudan a los estudiantes a concentrarse, memorizar y combinar cada nombre con su dibujo correspondiente.
- Con las frases del tablero se aprenden vocabulario y expresiones que sirven para comunicar de forma sencilla pero completa las capacidades de cada profesión.



## Cómo se juega

El profesor o quien dirige el juego coloca el tablero en la mesa, construye el dado y separa las cartas en 6 mazos, cada uno de un color. Las cartas de las soluciones quedan a disposición de los jugadores para que puedan comprobar sus respuestas.

El jugador más joven empieza a jugar: tira el dado, se mueve por las casillas dependiendo del número que le salga, lee la frase e intenta adivinar la profesión correspondiente.

Si responde correctamente, el jugador toma la carta de esa profesión del mazo que tenga el color de su casilla y pasa el dado al jugador que está a su izquierda.

Gana el jugador que obtiene más cartas cuando termina el juego o en un plazo establecido.

## Juegos y actividades didácticas

*Estas son algunas sugerencias para llevar a cabo nuevas actividades y juegos, útiles para completar el aprendizaje de los estudiantes.*

### Memoria

El profesor o quien dirige el juego elige una cierta cantidad de cartas de los mazos que desee; dicha cantidad dependerá del nivel lingüístico del grupo. Coloca las cartas en la mesa boca abajo, en dos grupos: a la izquierda las cartas con dibujos y a la derecha las cartas con los nombres de las profesiones.

Por turnos, los jugadores dan la vuelta a una carta de cada grupo. Si forman pareja, el jugador se queda con ellas; si no forman pareja, se dejan de nuevo boca abajo en el mismo lugar en el que estaban.

Gana quien consiga el mayor número de parejas al final del juego o en un plazo de tiempo establecido.

## ¡Un minuto!

El profesor o quien dirige el juego divide a los jugadores en dos equipos y pone en la mesa, boca arriba, un cierto número de cartas con los nombres de las profesiones. Deja un minuto de tiempo para que los jugadores las observen y memoricen y luego les da la vuelta. Gana el equipo que recuerde y escriba correctamente el mayor número de nombres.

En un segundo momento, los jugadores deberán observar y memorizar las ilustraciones. En este caso, deberán asociar mentalmente cada imagen con el nombre de su profesión y luego escribirlas correctamente.

## Traedme...

El profesor o quien dirige el juego coloca un cierto número de cartas del mazo encima de una mesa, y pide a los jugadores que vayan al fondo del aula. Luego dice por ejemplo: “Traedme... el veterinario”. Los jugadores deben correr hacia la mesa, identificar la carta que se refiere a la profesión indicada, coger la carta y llevársela al profesor. Por cada carta identificada correctamente, cada estudiante gana un punto. Gana la partida el jugador que más puntos haya acumulado. También se puede jugar por equipos.

## ¿Verdadero o falso?

El profesor o quien dirige el juego divide a los jugadores en dos equipos que tengan el mismo número de componentes. Los dos equipos tienen que colocarse en fila india, uno junto a otro. Al final del aula se colocan dos sillas: una con el cartel “VERDADERO” y la otra con el cartel “FALSO”. El profesor elige una carta del mazo con las soluciones y lee la frase en voz alta, completándola de forma que sea verdadera o falsa (por ejemplo: “*La dependienta trabaja*

*en una tienda/la cartera trabaja en una tienda*”). Los dos primeros jugadores de cada fila tienen que correr hacia la silla con el cartel “verdadero” o “falso”, dependiendo del contenido de la carta. El primero que consiga sentarse en la silla correcta, ganará un punto. Luego, los dos jugadores se pondrán al final de cada fila.

Ganará el equipo que más puntos haya ganado.

En una segunda fase, los jugadores podrán sustituir al profesor o a quien dirige el juego y se alternarán eligiendo las frases una vez cada equipo.

## ¿Quién soy?

El profesor o quien dirige el juego invita a un jugador a alejarse del grupo. Luego elige una carta del mazo que tiene los nombres de las profesiones y, sin enseñársela al jugador, se la muestra al resto de la clase. El jugador, que no sabe de qué profesión se trata, intentará adivinarlo haciendo preguntas a sus compañeros; a estas preguntas, los demás jugadores podrán contestar solo sí o no. Deberá intentar adivinar el ambiente en el que trabaja, qué instrumentos usa y qué actividad realiza.

Por ejemplo:

*“¿Trabajo en una oficina?”*, *“¿en una tienda?”*, *“¿al aire libre?”*.  
*“¿Uso un ordenador?”*, *“¿una cámara de fotos?”*, *“¿pintura y pinceles?”*. *“¿Vendo algo?”*, *“¿curo a la gente?”*, *“¿dibujo?”*...

El jugador dispondrá del mazo de las ilustraciones para ayudarse y pensar en más preguntas. Cuando esté seguro de cuál es la profesión, lo dirá en voz alta o lo escribirá en una hoja y se lo enseñará a los demás. El juego puede seguir así hasta descubrir la profesión o puede terminar en un plazo establecido.



## Veo...

El profesor o quien dirige el juego pone las cartas ilustradas desordenadas por la mesa. Por turnos, los jugadores tienen que pronunciar frases como: “*Veó una profesión que empieza por... ¡v!*”. O “*Veó una profesión donde hay alumnos*”; los demás jugadores tienen que encontrar y coger la carta o las cartas que tienen las características nombradas. Por cada carta adivinada se gana un punto, y al final gana la partida el que más puntos haya ganado.

## Las parejas

El profesor o quien dirige el juego elige unas cuantas cartas de cada uno de los mazos, de varios colores. Reparte las cartas de uno de ellos entre los jugadores a partes iguales; el otro, boca abajo, lo coloca en el centro de la mesa. Un jugador saca la primera carta del mazo y, si no puede emparejarla con ninguna de las que posee, la deja boca arriba junto al mazo. Quien tenga la carta correspondiente puede cogerla y quedarse con la pareja de cartas. Cada vez que un jugador se queda con una pareja, puede recoger otra carta del mazo y seguir con el juego. Gana el jugador que antes termine las cartas que tiene en la mano, pero el juego puede seguir adelante hasta que quede un solo jugador con cartas en la mano.

## ¡Róbame!

El profesor o quien dirige el juego mezcla las cartas de las ilustraciones con las de los nombres de las profesiones, y las reparte entre los jugadores. Los jugadores apartan las cartas que puedan emparejar. El jugador más joven empieza robándole una carta al jugador de su derecha; los demás van haciendo lo mismo uno detrás de otro. Cada jugador lee en voz alta la nueva pareja que puede formar (si puede) y la aparta.

Gana el primero que consigue emparejar todas sus cartas, pero el juego puede seguir hasta que un solo jugador quede con la última carta en la mano.

## Mimo

Uno de los jugadores elige una ilustración y representa mediante gestos la profesión que ve en ella. Los demás tienen que adivinar el nombre de la profesión mirando los movimientos del jugador y haciendo preguntas a las que él puede contestar solo con sí, no, o mediante gestos.

Por ejemplo “¿Trabajas en una tienda?”, “¿vendes algo?”, “¿estudias?”, “¿usas una calculadora?”, etc.

El jugador que adivina gana un punto y además será quien elija una carta y tenga que interpretar el papel de la profesión que haya en ella. Ganará el jugador que más puntos acumule.

## ¡Cuánto trabajo!

El profesor o quien dirige el juego enseña una de las ilustraciones a los estudiantes (por ejemplo la carta *camarera*) y les hace preguntas como:

- “¿Qué debe hacer una camarera?”; algunas respuestas posibles son “Llevar a los clientes hacia la mesa, apuntar los pedidos, servir a los clientes, poner la mesa, llevar la cuenta...”;
- “¿Dónde trabaja una camarera?” (*En un restaurante, en un bar, en una cafetería...*);
- “¿Qué usa para trabajar?” (*manteles, servilletas, platos, vasos, cubiertos...*).

Cada jugador escribe su respuesta en una hoja. Gana quien escribe correctamente el mayor número de actividades o de instrumentos por cada profesión.

Por supuesto, estas son algunas sugerencias para realizar actividades con el juego **¡Esta es mi profesión!**

Los profesores pueden usarlo como crean oportuno, dependiendo del nivel lingüístico de la clase o de los objetivos que quieren alcanzar. Pueden enriquecer el juego y completarlo con otras actividades útiles para aprender la lengua española.

**MCER:**  
Marco  
Común  
Europeo de  
Referencia

A1	Acceso
A2	Plataforma
B1	Intermedio
B2	Intermedio alto
C1	Dominio
C2	Maestría

## ¡Esta es mi profesión!

por Joy Olivier

© 2018 ELI s.r.l.

P.O. Box 6 – 62019 Recanati – Italia

Tel. +39 071 750 701 – Fax +39 071 977 851

www.elionline.com

*Versión española:* Raquel García Prieto

*Director de arte:* Letizia Pigni

*Redacción:* Gigliola Capodaglio

*Ilustraciones:* Gustavo Mazali

*Director de producción:* Francesco Capitano

*Proyecto gráfico y maquetación:* Studio Cornell

Impreso en Italia por Tecnostampa Pigni Group Printing Division – Loreto-Trevi

ISBN 978-88-536-2597-7

Queda totalmente prohibida la reproducción total o parcial de esta publicación, así como su transmisión bajo cualquier forma o con cualquier medio, sin la autorización de la editorial ELI.