Mapa Humano

Este es un juego en equipo que consiste en formar un mapa conceptual en el cual cada persona es un concepto y los enlaces se van realizando utilizando las extremidades con combinaciones de mano-mano, mano con pie y pie con pie. Tiene un tiempo límite de 20 min cronometrado.

Cada equipo tiene que seleccionar su concepto raíz. Tomaremos de ejemplo el siguiente equipo con la pregunta de enfoque ¿Qué es la atmósfera?

Equipo: Juan (negro), Gabriel (verde), Laura (morado), Raquel (rojo), David (naranja) y Luz (azul). Seleccionan a Juan (NEGRO) como concepto raíz “La Atmósfera” (Figura 1). Inmediatamente se empieza a confeccionar el mapa conceptual en CmapTools (el equipo debe seleccionar un representante para que sea quien realice el mapa en CmapTools).

Concepto Raíz

“La Atmósfera”

La persona del concepto raíz inicia llamando a cualquiera de su equipo diciendo su nombre, por ejemplo “Laura” (MORADO). Quien es llamado debe responder con un concepto que se le ocurra que esté relacionado al concepto raíz, supongamos que Laura dice “Mezcla de Gases”, inmediatamente se enlazan usando una de sus manos o pies con el concepto raíz y debe completar la proposición, por ejemplo: “La atmósfera es una mezcla de Gases”. Esto se considerará como proposición correcta y el réferi levanta una bandera verde y se adjudica 1 punto al equipo. Si la persona que es llamada no logra asociar un concepto o no puede hacer una proposición correcta entonces el árbitro levanta la bandera roja y se penaliza al equipo con -1 punto, esta persona no puede participar hasta que terminen todos sus compañeros, y el juego continúa llamando a otro participante.Supongamos en este caso que la proposición es correcta:

“La Atmósfera es una Mezcla de Gases”

En este momento ambas personas enlazadas deciden quién de las dos va a seguir llamando, y a quién van a llamar del resto de compañeros, pues ahora hay dos conceptos en el mapa “La Atmósfera” y “Mezcla de Gases” además de un enlace representado por las manos (o pies) unidos.

Por ejemplo, si deciden que sea Laura (MORADO) quien llame a David (NARANJA). David contesta “Oxígeno”, y completa la proposición “Mezcla de Gases contiene Oxígeno” (enlazándose a una mano o pie de Laura). Como ejemplo supongamos que se enlazan mano con pie.

“Mezcla de Gases contiene Oxígeno”

De aquí en adelante las posibilidades son tres conceptos y dos enlaces. Los nuevos enlaces pueden hacerse a extremidades sueltas o a extremidades ya enlazadas. Veamos el ejemplo a continuación: Nuevamente deciden quién llama y a quien llamar, supongamos que nuevamente Laura (MORADO) “Mezcla de Gases” llama a Raquel (ROJO). Raquel responde con el concepto “Nitrógeno” y se une al enlace que ya existía y dice “Mezcla de Gases contiene Nitrógeno”.

“Mezcla de Gases contiene Nitrógeno”

Los participantes pueden en determinado momento decidir cambiar la extremidad con la que están enlazados, pero no deshacer el enlace. Es decir cambiar de mano o pie para poder alcanzar a otro compañero. Si se deshace el enlace se penaliza con -1 punto.

La mecánica del juego se repite para los demás representantes restantes del equipo.

Cuando todos los participantes son llamados y logran enlazarse, se da una oportunidad para crear enlaces cruzados con un límite de tiempo de 2 minutos, durante este tiempo el equipo puede realizar todos los enlaces cruzados que pueda y por cada enlace cruzado tendrá un puntaje de +2 puntos, si no logra realizar enlaces cruzados NO se penalizará al equipo.

El juego finaliza cuando se agota el tiempo de 20 minutos. Se hace el conteo de puntos y penalizaciones y se da el puntaje final del equipo.

Ejemplo de tabla de puntuación

Equipo 1

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Banderas verdes | Banderas rojas | Total |
| 18 | 3 | 15 |

En el RAMACOPA no se va a escoger un ganador por desafío, por lo que estos puntos obtenidos se suman al acumulado total del equipo.

NOTAS IMPORTANTES:

TIEMPO DE JUEGO: 20 minutos.

PUNTUACIÓN: Cada vez que se enlaza correctamente se obtiene +1 punto.

Adicional, al terminar de enlazar a todos los participantes, se inicia un periodo de 2 minutos para realizar enlaces cruzados (tantos como se pueda), estos enlaces tienen un valor de +2 puntos.

PENALIZACIÓN: Si la persona que es llamada no logra asociar un concepto o no puede hacer una proposición correcta entonces el árbitro levanta la bandera roja y se penaliza al equipo con -1 punto, esta persona no puede participar hasta que terminen todos sus compañeros, y el juego continúa llamando a otro participante. Adicional a esto, los participantes no enlazados aún deben permanecer en silencio y de espaldas al mapa humano, so pena de multa de -1 punto por hablar o mirar.

COPIAR EL MAPA EN CMAPTOOLS: Las proposiciones se van escribiendo en CmapTools. Se estará proyectando el mapa durante todo el juego. Cada Concepto debe llevar debajo el nombre de la persona que lo representa. No se puede avanzar en el juego hasta que en pantalla el mapa no se actualice.