

### ***Speed Dating de médicos y pacientes***

1. Reparte papelitos o tarjetas por la clase, tres a cada alumno. En cada tarjeta, escriben un problema de salud, mental o físico. Deben ser anónimos. Recógelas.
2. Divide la clase en dos partes, mitad médicos y mitad pacientes.
3. Vuelve a distribuir las tarjetas solamente a los pacientes.
4. Empareja a cada paciente con un médico para empezar, y deja que hablen un par de minutos. Están jugando a papeles, así que se deben presentar y simular una visita verdadera. El médico les pregunta acerca de los problemas y el paciente los describe. El médico les tiene que aconsejar usando mandatos y el vocabulario del capítulo. Al describir el paciente sus problemas al médico, tiene que usar TPR, o jugar al papel de un paciente de verdad. Es decir, deben usar gestos y un tono de voz apropiado. Debe ser una conversación; no deberían simplemente leer los problemas y esperar una respuesta de forma mecánica. Los pacientes también deberían reaccionar a los mandatos del médico, hacer preguntas, cuestionar sus consejos si tienen una duda, etc.  
Es sumamente recomendable ofrecer un modelo (entre un estudiante voluntario y tú, el/la instructor/a), sobre todo para que sepan que se trata de simular una situación auténtica, y no es un ejercicio mecánico.
5. Después de unos 3-4 minutos, cambian de pareja. Siguen cambiando de pareja hasta que todos los pacientes hayan hablado con todos los médicos. Luego, con toda la clase, comparamos los mandatos y los pacientes nos dicen qué médicos recomiendan (¿Quién da los mejores consejos? ¿Cuál de todos recomiendan? ¿Quién parece un charlatán?).
6. Si hay tiempo, se puede repetir, cambiando los papeles.

Alternativa, o una actividad más cerrada que se puede hacer antes de *Speed Dating*:

Recoge todos los problemas y échalos en una cesta o lo que sea. Nos imaginamos que vamos a ver el programa del Dr. Oz. Pide que un alumno haga el papel del Dr. Oz y que se sienta delante de la clase. Coge un problema de la cesta, lo lee y da un mandato. Los estudiantes pueden decir si les parecen buenos consejos o no. Serían divertidos algunos *props* (chaquetas de laboratorio, estetoscopio real de juguete/disfraz, etc.). Después de unos 3 problemas, cambian de doctor.