

# CONTRATLÓN

POR CRISTINA CANO



LUDOTECA  
JURIDICA  
Juegos para aprender Derecho

# RESUMEN

En **CONTRATLÓN** dos equipos se enfrentan por ganar una trepidante carrera sobre contratos mercantiles pasando por 3 pruebas distintas. Para la primera tendrán que demostrar sus dotes artísticas dibujando con el objetivo de que sus compañeros adivinen la “parte contractual” de un contrato mercantil. Para la segunda tendrán que realizar un pequeño teatro mudo para que su grupo adivine el nombre del contrato que representan. Y por último, tienen que montar tres puzzles contractuales antes que el equipo rival y dentro del plazo de entrega estipulado, el cual habrá aumentado según los aciertos de las dos pruebas anteriores, y adivinando de qué contratos se trata.



# TIPO DE JUEGO

**01**

JUEGO POR GRUPOS

**02**

JUEGO DE MEMORIA, VERBAL, IMITACIÓN, COGNITIVO

**03**

JUEGO COMPETITIVO

**04**

JUEGO PRESENCIADO

**05**

JUEGO INTERIOR (EN CLASE)



# 1ª FASE

## ESTUDIO EN CASA

Repaso en casa. Los/as alumnos/as han debido estudiar previamente la materia de contratos mercantiles.

# 3ª FASE

## ¡A JUGAR!

¡A jugar! Después de explicar las reglas, los/as alumnos/as pueden empezar a jugar bajo la supervisión del profesor/a.

# 2ª FASE

## CREACIÓN DE EQUIPOS

El/la profesor/a divide la clase en dos grupos.

# FASES

# 01

# 02

## MATERIALES

### ¿QUE NECESITO?

- Manual, libros, videos, etc.
- Cronómetro (usando teléfono móvil u ordenador).
- Pizarra y tiza para dibujar.
- Contratos previamente elaborados y recortados por el profesor en fragmentos.

# 03

## REGLAS DEL JUEGO

1

El juego se divide en **TRES FASES** que enfrenta a dos equipos.



# 03

## REGLAS DEL JUEGO

2

Por turnos cada equipo elige un representante para que dibuje en **PIZARRA** ciertas palabras que el/la profesor/a enseña a dicho estudiante y que sus compañeros deben acertar. En concreto, cada equipo tiene 2 minutos para tratar de acertar las 4 palabras que representan el nombre de una parte contractual de un contrato mercantil. Gana el equipo que más palabras adivine. Para dicho equipo ganador cada palabra correcta le sumará 10 segundos adicionales para la prueba final. Si hay empate, ambos equipos sumarán sus segundos correspondientes.

# 03

## REGLAS DEL JUEGO

3

Por turnos cada equipo elige dos representantes para que interpreten un pequeño **TEATRO MUDO** entre ellos para que sus compañeros traten de averiguar hasta 4 nombres de contratos mercantiles en 2 minutos de tiempo. Gana el equipo que más nombres de contratos adivine. Para dicho equipo ganador cada contrato correcto le sumará 10 segundos adicionales para la prueba final. Si hay empate, ambos equipos sumarán sus segundos correspondientes.





# 03

## REGLAS DEL JUEGO

4

El/la profesor/a entrega a cada grupo tres contratos cortados en fragmentos y con los nombres de las partes contractuales borrado para impedir que directamente sepan de qué contrato se trata. Cada grupo debe “montar” cada uno de los **PUZLES** en el orden adecuado y averiguar de qué contratos se trata.

# 03

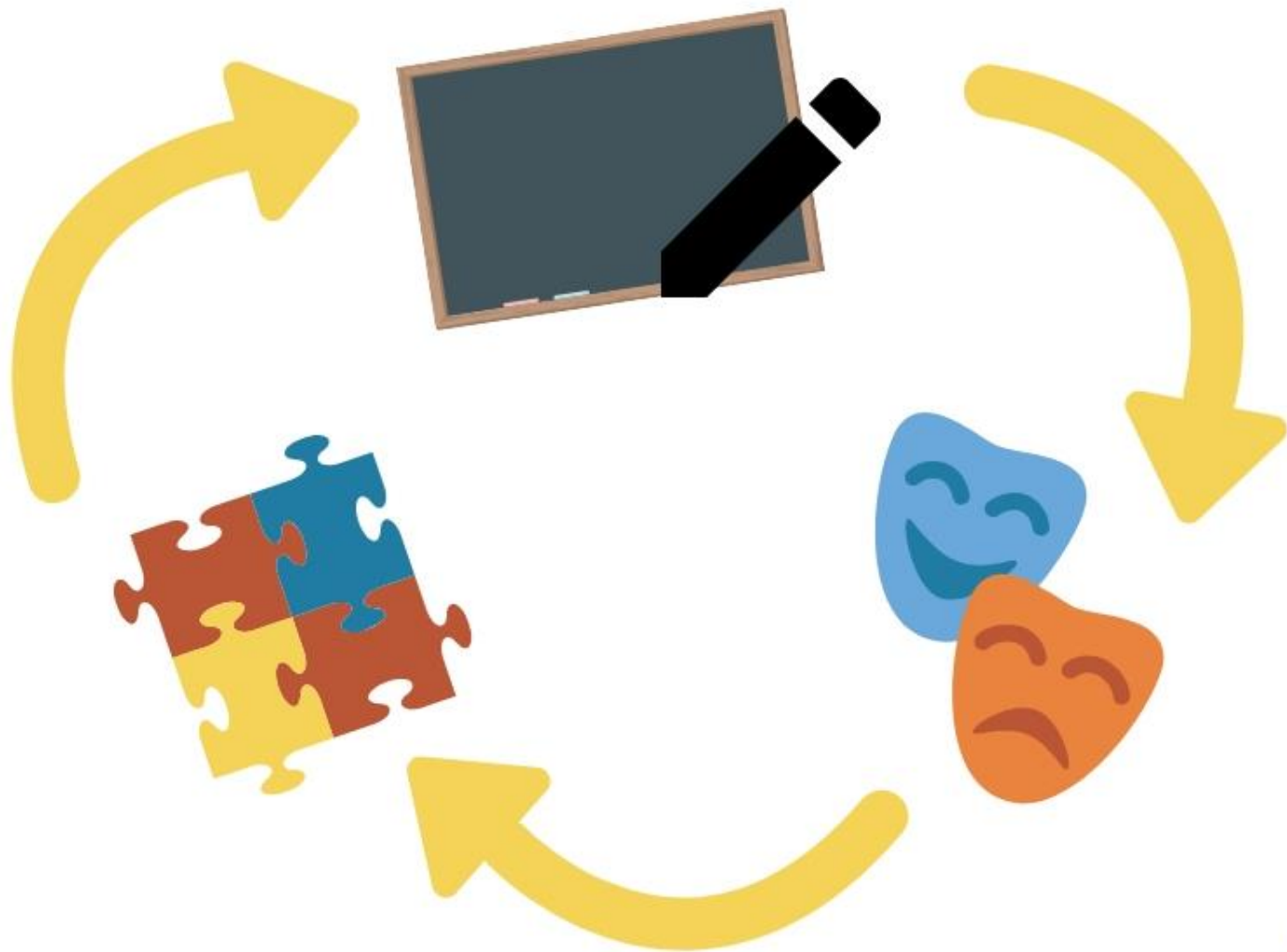
## REGLAS DEL JUEGO

5

Para realizar la última fase cuentan con 5 minutos a los que se sumarán los segundos adicionales obtenidos en las pruebas anteriores. **GANA** el equipo que consiga hacer los puzzles de forma correcta en el menor tiempo posible y sepa los nombres de dichos contratos. Si hay empate porque ambos equipos agotan su tiempo correspondiente y no han conseguido terminar los puzzles o saber el nombre de los contratos, ganará el equipo que más piezas haya completado y si persiste el empate ganará el equipo que haya ganado más segundos por las pruebas anteriores.



# DINÁMICA





**30 MIN.**

**TIEMPO**

**04**



# 05

## COMPETENCIAS

### ¿PARA QUE SIRVE?

- Poseer y comprender conocimientos.
- Aplicación de conocimientos.
- Capacidad de emitir juicios.
- Capacidad de comunicar y aptitud social.
- Capacidad para resolver problemas.
- Comunicación oral y escrita.
- Trabajo en equipo.



# 06

## ¿COMO PUEDO VALORAR LOS RESULTADOS?

Se puede valorar como  
**NOTA PRÁCTICA O TEÓRICA.**

*EJEMPLO: El equipo que haya obtenido una mayor puntuación obtendrá la mayor nota (Ej. 10 puntos). El resto de equipos será puntuado según clasificación (Ej. El segundo equipo con 8 puntos, el tercero con 6 puntos, etc.). La nota será igual para todos los miembros del equipo (De esta forma, se fomenta el trabajo en equipo).*



MI EXPERIENCIA

**"UN JUEGO EN EQUIPO PARA  
FAMILIARIZARSE CON LOS CONTRATOS DE  
UNA MANERA ORIGINAL"**

POR CRISTINA CANO