S.A.BUESOS

POR CRISTINA CANO

LUDOTECA JURIDICA

Juegos para aprender Derecho

RESUMEN

En **S.A.BUESOS** dos equipos, por turnos, se enfrentan por averiguar el mayor número de palabras posibles relacionadas con el Derecho de sociedades conociendo sólo una pequeña definición y algunas de las letras que componen cada una de ellas en un tiempo limitado. En principio hay un máximo de 10 palabras por equipo, pero pueden aprovechar los rebotes del equipo contrario para acertar más.

TIPO DE JUEGO

01 JUEGO POR GRUPOS

02 JUEGO DE MEMORIA, VERBAL Y COGNITIVO

03 JUEGO COMPETITIVO

04 JUEGO DIRIGIDO

05 JUEGO INTERIOR (EN CLASE)

FASES

01

1ª FASE

ESTUDIO EN CASA

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

2ª FASE

CREACIÓN DE EQUIPOS

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

3ª FASE

¡A JUGAR!

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

02

MATERIALES

¿QUE NECESITO?

- **Manual, libros, videos, etc.**
- **Cronómetro (usando teléfono móvil u ordenador).**
- **Uso de ordenador y proyector para plantear las definiciones y las letras de palabras que deben completar (puede sustituirse por la pizarra tradicional).**

03 REGLAS DEL JUEGO

1

Primero participa un **EQUIPO** y después otro, pero se pueden aprovechar los rebotes del adversario.

03 REGLAS DEL JUEGO

2

Comienza un equipo que un tiempo máximo de 5 minutos debe tratar de **ACERTAR** las 10 palabras previstas para su equipo relacionadas con el Derecho de sociedades.

El equipo tras escuchar la definición dada por el profesor tratará de acertar de qué palabra se trata viendo el número de letras que la componen y conociendo algunas de ellas. Todos los miembros pueden ir diciendo palabras para tratar de acertarla. Si se “atascan” en alguna de ellas pueden pasar **REBOTE** al equipo contrario.

03 REGLAS DEL JUEGO

3

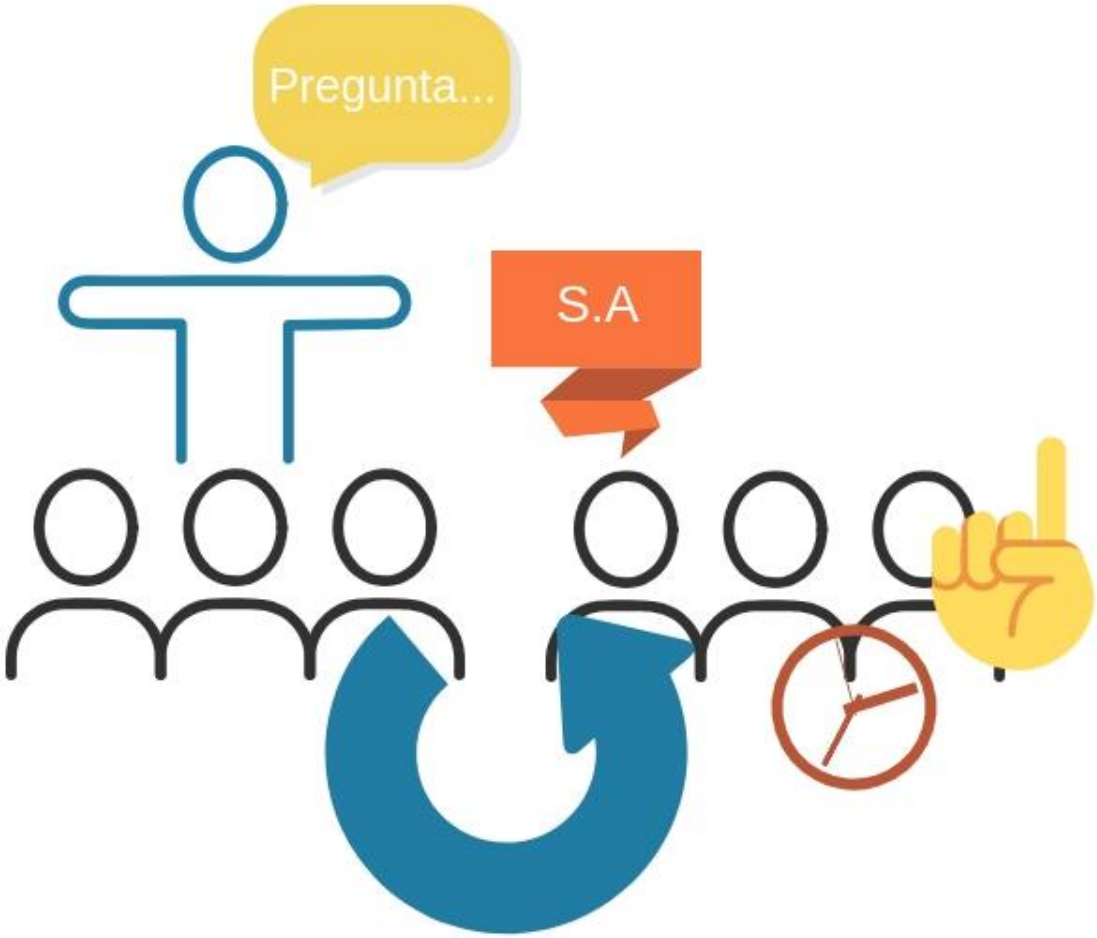
En el **REBOTE** el equipo contrario tendrá 30 segundos para tratar de averiguarla, sino se dará por perdida. En cualquier caso, después del rebote, volverá de nuevo el turno del otro equipo para tratar de seguir respondiendo a las demás suyas. Una vez finalizado el tiempo o acertadas todas sus palabras pasa el turno al otro equipo.

03 REGLAS DEL JUEGO

4

GANA el equipo que más palabras acierte. Si hay empate gana el equipo que haya acertado todas sus palabras en menos tiempo. Si ningún equipo responde correctamente a todas sus preguntas, pero existe empate por número de aciertos, el/la profesor/a dará una última definición y palabra para ver qué equipo la acierta antes y gana.

DINÁMICA



15 MIN.

TIEMPO

04

05

COMPETENCIAS

¿PARA QUE SIRVE?

- Poseer y comprender conocimientos.
- Aplicación de conocimientos.
- Capacidad de comunicar y aptitud social.
- Capacidad para resolver problemas.
- Comunicación oral.
- 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

"A LOS ALUMNOS LES ENCANTAN LOS JUEGOS COLABORATIVOS DE REPASO. APRENDER NO ESTÁ REÑIDO CON EL ENTRETENIMIENTO"

POR CRISTINA CANO