SIGUE LA PISTA

POR MARINA AGUILAR; PATRICIA DÍAZ
Y MIGUEL ÁNGEL LUQUE

LUDOTECA
JURIDICA
Juegos para aprender Derecho

RESUMEN

El juego se titula SIGUE LA PISTA por consistir en intentar descifrar un concepto de Derecho Financiero y Tributario siguiendo las pistas que proporciona el profesor/a. En concreto, los/as alumnos/as, a través de una competición por equipos y el uso de un timbre digital (mediante dispositivo móvil), intentarán dar la respuesta correcta utilizando el menor número de pistas posible, resultando ganador del juego aquel equipo que antes consiga adivinar el concepto que se pide.

TIPO DE JUEGO

01 JUEGO POR GRUPOS

02 JUEGO DE MEMORIA Y VERBAL

03 JUEGO COMPETITIVO Y COLABORATIVO

04 JUEGO DIRIGIDO

05 JUEGO INTERIOR (EN CLASE)

FASES

01

1ª FASE

ESTUDIO EN CASA

Los/as alumnos/as deben estudiar el contenido de la Guía Docente que señale el/la profesor/a de forma previa para afrontar el juego.

2ª FASE

CREACIÓN DE EQUIPOS

El/la profesor/a forma, en función del número de alumnos/as por clase, los equipos que competirán en el juego.

3ª FASE

¡ A JUGAR!

Tras enseñar las reglas y realizar una prueba, comienza el juego. El/la profesor/a dirige el juego dando las pistas y concediendo los turnos.

02

MATERIALES

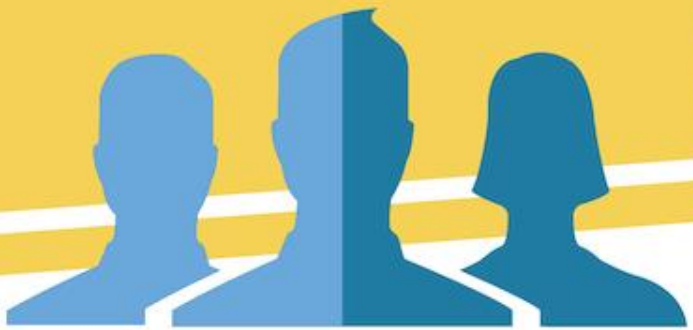
¿QUE NECESITO?

- **Manual, libros, videos, etc. (Los fijados en la Guía Docente para el estudio de la materia).**
- ***App* de móvil timbre digital.**

03 REGLAS DEL JUEGO

1

El/la profesor/a **DISTRIBUYE LOS EQUIPOS** en la clase de forma que puedan hablar entre sí pero no interfieran en el trabajo de los otros equipos.



03 REGLAS DEL JUEGO

2

Los equipos nombrarán a un/a **PORTAVOZ** que se encargará de tocar el timbre para ganar el turno y dar la respuesta del equipo.

03 REGLAS DEL JUEGO

3

El/la profesor/a da las **PISTAS** de una en una. Las pistas para conseguir descubrir el concepto serán 5, que irán **DE MÁS GENERALES A MÁS ESPECÍFICAS**. Para fomentar la memoria no se escribirán, sino que se darán de forma oral y los alumnos deberán recordarlas. Los equipos ganarán los puntos en función de en qué número de pista se descubra el concepto, obteniendo 5 puntos si se descubre en la 1ª pista y 1 punto si se descubre en la 5ª pista.

Si finalizadas las 5 pistas ningún equipo ha descubierto el concepto, no se reparte puntuación. Las respuestas incorrectas no restarán puntos pero sí la ausencia de respuesta si se ha ganado el turno, que restará 1 punto.

03 REGLAS DEL JUEGO

4

Tras ello, el/la profesor/a dejará **30 SEGUNDOS** como máximo de deliberación entre los miembros del equipo. Dentro de este plazo de tiempo, el portavoz de cualquier equipo podrá tocar el timbre. El primero que lo haga podrá dar su respuesta, indicando el concepto.

03 REGLAS DEL JUEGO

5

Si la respuesta es correcta, el equipo ganará puntos en función de la pista en que haya conseguido la respuesta. Si la respuesta es incorrecta, el/la profesor/a dirá **REBOTE**, debiendo el resto de los equipos volver a los pulsadores para ganar el rebote. Si ningún equipo pulsa el timbre o contesta: 1º Se seguirá el juego con la siguiente pista. 2º Si estábamos en la última pista, comenzará otra ronda con una nueva palabra.

03 REGLAS DEL JUEGO

6

GANARÁ el equipo que al final del juego haya obtenido más puntos.

DINÁMICA

EJEMPLO

CONCEPTO	PISTAS
TASA DE RECOGIDA DE BASURAS	**Pista 1ª.-** Ingreso público
	Pista 2ª.- De carácter tributario
	Pista 3ª.- Se exige por los Entes Locales
	Pista 4ª.- Se exige por la prestación de un servicio que solo presta el ente público local
	Pista 5ª.- El servicio prestado consiste en la retirada de los residuos urbanos.

1-2 H.

Se adaptará al horario de la clase pudiendo desarrollarse entre 1 y 2 horas, dependiendo del número de conceptos que se pongan en juego y del número de pistas que requieran los/as alumnos/as para descubrirlos.

TIEMPO

04

05

COMPETENCIAS

¿PARA QUE SIRVE?

- Poseer y comprender conocimientos.
- Capacidad de comunicar y aptitud social.
- Habilidad para el aprendizaje.
- 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

"LA PARTICIPACIÓN DE LOS ALUMNOS Y EL RESULTADO FUE UN ÉXITO, ¡EN NINGÚN CASO AGOTÉ LAS PISTAS!"

POR MARINA AGUILAR; PATRICIA DÍAZ Y MIGUEL ÁNGEL LUQUE