

# Juegos fuera de línea para el aprendizaje basado en juegos



## Casino

Divida los alumnos en grupos y dé a cada grupo un presupuesto de, por ejemplo, 100€ de dinero ficticio. Explíqueles que deberán apostar su dinero para intentar ganar más y establezca una apuesta mínima. Escriba una frase incorrecta en la pizarra, adapte la gravedad del error al nivel de la clase y pida a cada grupo que identifique el error, lo escriba y haga una apuesta. Los grupos que identifiquen el error ganan, mientras que los que no lo hayan hecho pierden su apuesta. Repítalo varias veces.

## El primero en llegar al frente

Este juego funciona muy bien con todo tipo de alumnos. Los alumnos se ponen en fila en la parte trasera del aula y dan un paso adelante por cada respuesta correcta, frase acabada o palabra adivinada. El primero que llega al frente gana.

## Pictionary, mímica y adivina el famoso

Estos juegos clásicos son muy versátiles. Permiten a los alumnos practicar vocabulario y expresiones específicas y, además, tiene la ventaja añadida de animar el ambiente. Cree una lista de palabras, frases, conceptos o personajes históricos que su clase haya estudiado recientemente. Puede experimentar con jugar como una clase entera (donde una mitad compite contra la otra) o en grupos pequeños con límite de tiempo. Procure que los grupos tengan un nivel parecido.

## Tabú

Este juego es una buena manera de hacer que los alumnos intervengan y de practicar el vocabulario del tema. Un alumno debe comunicar un concepto o una palabra a su compañero sin utilizar una lista específica de palabras relacionadas. Por ejemplo, si el compañero debe adivinar la palabra *bosque*, no pueden utilizarse las palabras *árbol*, *plantas*, *jungla* o *Sherwood*. Cuando el compañero adivina la palabra, se intercambian los roles.