

Juegos fuera de línea para el aprendizaje basado en juegos

The logo for DISCOVER features the word 'DISCOVER' in a bold, purple, sans-serif font. The letter 'O' is replaced by a circular icon containing a white play button symbol. To the left of the text is a square icon with a colorful, abstract geometric pattern in shades of purple, orange, and blue.

www.DiscoverDigital.eu

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.