**I couldn’t disagree more (No puedo estar más en desacuerdo)**

Este es un juego útil y rápido que ayuda a los alumnos a practicar técnicas de contraargumentación.

Un alumno hace una afirmación, que puede ser seria, tonta, tópica, controvertida u obvia. El siguiente alumno tiene que responder a dicha afirmación diciendo “I couldn’t disagree more” y dando un motivo de por qué.

Ejemplo:

Alumno A: “Creo que la política es una pérdida de tiempo”

Alumno B: “No podría estar más en desacuerdo. La política es tremendamente importante ya que los políticos toman decisiones que afectan a todos los aspectos de nuestra vida”

Ahora es el alumno B quien hace una afirmación:

Alumno B: “Creo que deberíamos introducir más peajes en las carreteras”

Alumno C: “No puedo estar más en desacuerdo. A principios del año 2007, más de dos millones de personas firmaron una petición en contra”.

Esta actividad puede modificarse para que las afirmaciones tengan que ser sobre un tema concreto, por ejemplo “medioambiente”.

**Debate en un globo**

Escoge a cinco o seis personas cada uno de los cuales debe elegir un personaje famoso para representar. También puede ser el profesor el que asigne los personajes a cada alumno o hacer una oferta cerrada y que los alumnos escojan.

Pide a los alumnos que imaginen que están juntos en un globo aerostático que está cayendo rápidamente. Tienen que echar a una persona del globo, pero ¿a quién? Cada participante debe hacer un discurso diciendo por qué ellos deberían quedarse en el globo. El resto de la clase vota, y el perdedor es descalificado para el resto del debate, que sigue hasta que sólo quede uno.

El resto de los alumnos deben escuchar atentamente los argumentos para poder votar quién sale del globo. Pregunta a la clase el porqué de su decisión.

**Debate en fila**

Divide la clase en dos grupos y forma dos filas mirándose una a la otra.

Se plantea una pregunta tipo “¿debería comprar el bolso que he visto en el escaparate?” y se asigna un rol a cada fila “sí/no”.

El profesor se coloca en el centro, mira al primer alumno de la fila a favor y le pregunta por qué “debería comprar el bolso”. Si el argumento es convincente, el profesor da un paso al frente en dirección a esa fila, si no, se quedará en el centro.

Ahora le pregunta al primer alumno de a fila en contra por qué “no debería comprar el bolso” y se repite el proceso. Así hasta llegar al último alumno.

**Completa la frase**

Para comenzar, el profesor debe escribir varias afirmaciones en la pizarra dejando espacio entre unas y otras.

Ejemplos:

* La mejor manera de combatir el calentamiento global es…
* La gente comete delitos porque…
* Ayudar a países en vías de desarrollo es bueno porque…
* Los jóvenes se sienten desprotegidos porque…
* La mejor manera de solucionar la pobreza es…
* La libertad de expresión es importante porque…

El profesor lee una de las afirmaciones y pide a la clase que piense cómo continuarla. Los alumnos deben aportar ideas y el profesor las anota en la pizarra.

Es importante recordar que no hay respuestas correctas o incorrectas, de manera que se anime a los alumnos a expresar sus opiniones y facilitar el debate.

**Just a minute (Un minuto)**

Decide un tema sobre el que los alumnos puedan hablar sin necesidad de prepararlo. Se piden voluntarios para hablar.

Cuando se tiene a los voluntarios enfrente de la clase y el primero de ellos comienza a hablar sobre el tema elegido, comienza a cronometrarse un minuto. Si el alumno duda, repite vocabulario o se sale del tema establecido puede ser retado por uno de los otros voluntarios. Para retar debe levantar la mano y el alumno que está hablando se calla y se para el reloj.

El alumno que reta debe explicar por qué lo ha hecho; si se acepta el reto, este sustituye al hablante (o puede nominar a otro para hacerlo) y vuelve a empezar el minuto. El alumno que termine el minuto sin ser retado o sin un reto aceptado, gana el debate.

**Verdadero o falso**

El profesor comienza diciendo que algo como “matar es malo” es siempre verdadero. Cada uno de los alumnos debe pensar una situación o varias situaciones en las que esa idea sea falsa.

El profesor irá preguntando a cada alumno su ejemplo. Si un alumno dice un ejemplo que ya se ha dicho anteriormente se le dan 30 segundos para pensar otro, si no se le ocurre ninguno, es eliminado. Gana el último en no repetir idea.

**Debate jeopardy**

Crea una lista de 10 preguntas para un mínimo de seis categorías. Se puede usar como repaso de temas que se hayan visto en clase.

Una vez elegidas las categorías y las preguntas, se hace una tabla en la pizarra con seis columnas, una por cada categoría. Cada ronda valdrá 100-200-300-400-500-600-700-800-900-1000 respectivamente.

Se divide la clase en dos grupos que competirán entre sí. Se le hace a un alumno de uno de los grupos una pregunta de la categoría que elija y del valor que elija. Si responde correctamente la pregunta, su grupo consigue tal cantidad de puntos. Si la falla, el otro equipo tiene la oportunidad de contestar a la pregunta (en este caso, el grupo puede hablar entre sí y debatir para llegar a la respuesta correcta antes de responder). Si nadie contesta correctamente, se pierden los puntos.

**Debate millonario**

Tres alumnos se sitúan en la “silla caliente”. Estos alumnos pueden consultar la respuesta entre ellos durante 30 segundos antes de contestar. Si contestan correctamente, consiguen los puntos asociados a dicha pregunta. Cada vez las preguntas van aumentando de dificultad. Si fallan, salen de la “silla caliente” y le toca a otro grupo de tres personas.

Cada 4-5 preguntas hay una “pregunta de nivel” con la que se podrán asegurar los puntos que llevan hasta ese momento si la aciertan. Si la fallan, perderán todos los puntos de ese nivel.

Cada nivel puede valer 1000 puntos, hasta llegar a 1.000.000 como en el programa de televisión.

Puede ser respuesta abierta o haber cuatro opciones.

Hay tres comodines que cada grupo puede utilizar (preguntar a la clase, preguntar a un alumno concreto o 50/50- sólo si hay cuatro opciones) si no conocen la respuesta o dudan. Sólo pueden usar una vez cada comodín.

Tras tres rondas de preguntas, el equipo con mayor cantidad de puntos gana el juego.

**Sketches**

Divide la clase en pequeños grupos. Asigna a cada grupo un tema y pídeles que hagan una pequeña conversación sobre ese tema por escrito. El profesor irá pasando por cada grupo animando a los alumnos a usar gramática y vocabulario que se haya trabajado en clase y a usar un formato adecuado.

Cuando acaban la preparación pasan a interpretarla delante del resto de grupos.

**Debate de las cuatro esquinas**

Crea cuatro carteles en los que ponga: totalmente de acuerdo, de acuerdo, en desacuerdo, totalmente en desacuerdo. Coloca cada cartel en una esquina de la clase.

Presenta a los alumnos una afirmación que pueda crear distintas opiniones. Por ejemplo:

* Los alumnos deberían llevar uniforme al colegio.
* Los niños deberían tener televisión en sus habitaciones.
* La belleza está en el interior.
* Llevar casco cuando se va en bicicleta debería ser obligatorio.
* El colegio debería empezar dos horas más tarde porque los niños necesitan dormir más.
* El chicle debería ser prohibido en los colegios.
* Se debe permitir probar nuevos medicamentos en animales.
* Los niños deben poder gastar su paga semanal en lo que quieran.

Una vez expuesta la afirmación, los alumnos tendrán 5 minutos para escribir ideas a favor y en contra. Una vez pasados esos 5 minutos, cada uno deberá colocarse en la esquina más afín a sus ideas.

Un miembro de cada esquina será el encargado de tomar notas de las ideas del grupo mientras debaten sobre la posición de cada uno. Posteriormente, cada portavoz leerá las ideas de su grupo. Estas ideas escritas de cada grupo se pueden utilizar para una composición escrita sobre el tema en cuestión.

Antes de que el portavoz lea las ideas, pueden hacerse pequeños grupos en los que haya un miembro de cada grupo y se debata sobre las diferentes ideas que, en este caso, serán contrapuestas.

Otra opción es colocar a los alumnos en cada una de las esquinas según el criterio del profesor o aleatoriamente. De esta manera, los alumnos trabajaran la expresión de ideas que no necesariamente coinciden con la suya propia.

**Escucha a tus compañeros**

En este ejercicio se trabajará la comprensión de las opiniones de los compañeros.

Se organiza a los alumnos en dos grupos. Los alumnos del grupo 1 se colocan mirando hacia el resto de sus compañeros. Los alumnos del grupo 2 se colocan mirando al grupo 1. Si la clase es numerosa, trabajarán en grupos separados.

Selecciona un tema de debate. Sólo los alumnos del grupo 1 darán su opinión al respecto y resto toman notas de los que ellos dicen. Posteriormente se hará un diálogo por parejas en el que sólo se pueden utilizar las ideas escuchadas. También se puede usar para una composición escrita.