

Dinámica para trabajar el recuerdo del léxico

Autora: Ana María Díaz Pérez

ACTIVIDAD	Carrera léxica
NIVEL	A1 .
CONTEXTO Y DISEÑO	Esta actividad servirá para favorecer el recuerdo del léxico. En el diseño se incluye una técnica de enumeración de palabras de forma divertida y original.
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE	<ul style="list-style-type: none">- Recordar léxico de forma más efectiva y duradera.- Reactivar los conocimientos adquiridos.- Promover un aprendizaje significativo.- Usar el juego como herramienta de aprendizaje.
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none">- La evaluación se realizará mediante la observación de sus intervenciones en clase abierta, siendo necesaria la corrección de sus intervenciones para la adecuación del aprendizaje.
COMPETENCIAS	<ul style="list-style-type: none">- Expresión y comprensión oral.
CONTENIDOS	<ul style="list-style-type: none">- <u>Léxicos</u><ul style="list-style-type: none">o Vocabulario relevante para la sesión que acontezca.o Vocabulario relacionado con juegos y competiciones.- <u>Gramaticales</u><ul style="list-style-type: none">o Pronombres interrogativos de sujeto (¿quién(es)?, ¿qué?/ ¿cuál(es)?) y de complemento directo (¿a quién(es)?, ¿a qué?/ ¿cuál(es)?)- <u>Funcionales</u><ul style="list-style-type: none">o Utilizar funciones de la lengua española sencillas (¿quién es?, ¿qué es?, ¿qué significa?, etc.)
TEMPORALIZACIÓN	20 minutos
SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA	<ul style="list-style-type: none">- Se divide la clase en dos equipos.- Por turnos, competirá un alumno de cada equipo, contra el equipo contrario.

	<ul style="list-style-type: none"> - Los alumnos ocupan sus posiciones y se propone un tema léxico que se anota en la pizarra, por ejemplo, cosas de la clase. - Por turnos, cada alumno dirá una palabra de vocabulario relacionada con el tema. Si es correcta, el alumno avanzará una posición (un paso), si es incorrecta o no recuerda una palabra en menos de 3 segundos, entonces no avanza. Gana el estudiante que llegue antes a la meta. Cada victoria es un punto para el equipo que se debe anotar en la pizarra.
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> - Pizarra para anotar los puntos y el tema léxico.
AGRUPACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo: dos quipos.