

## ***Dinámica para trabajar el recuerdo del léxico***

**Autora: Ana María Díaz Pérez**

ACTIVIDAD	<b>Carrera léxica</b>
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"><li>- Recordar léxico de forma más efectiva y duradera.</li><li>- Reactivar los conocimientos adquiridos.</li><li>- Promover un aprendizaje significativo.</li><li>- Usar el juego como herramienta de aprendizaje.</li></ul>
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"><li>- 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.</li></ul>
COMPETENCIAS	<ul style="list-style-type: none"><li>- Expresión y comprensión oral.</li></ul>
CONTENIDOS	<ul style="list-style-type: none"><li>- <u>Léxicos</u><ul style="list-style-type: none"><li>o Vocabulario relevante para la sesión que acontezca.</li><li>o Vocabulario relacionado con juegos y competiciones.</li></ul></li><li>- <u>Gramaticales</u><ul style="list-style-type: none"><li>o Pronombres interrogativos de sujeto (¿quién(es)?, ¿qué?/ ¿cuál(es)?) y de complemento directo (¿a quién(es)?, ¿a qué?/ ¿cuál(es)?)</li></ul></li><li>- <u>Funcionales</u><ul style="list-style-type: none"><li>o Utilizar funciones de la lengua española sencillas (¿quién es?, ¿qué es?, ¿qué significa?, etc.)</li></ul></li></ul>
TEMPORALIZACIÓN	20 minutos
SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA	<ul style="list-style-type: none"><li>- Se divide la clase en dos equipos.</li><li>- Por turnos, competirá un alumno de cada equipo, contra el equipo contrario.</li></ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los alumnos ocupan sus posiciones y se propone un tema léxico que se anota en la pizarra, por ejemplo, cosas de la clase.</li> <li>- 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.</li> </ul>
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pizarra para anotar los puntos y el tema léxico.</li> </ul>
AGRUPACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrollo: dos quipos.</li> </ul>