

## ficha introductoria

nombre de la actividad	Definiendo contra reloj. Licencia SafeCreative 1602126542458
autor/es	Pilar ROBLES GARROTE.
nivel y destinatarios	A partir del nivel B1-B2.
duración	Unos 10 minutos.
objetivos	Fijar el léxico aprendido durante la clase o repasar el vocabulario de la sesión anterior.
destrezas	Expresión oral, comprensión auditiva, expresión escrita.
contenidos funcionales, léxicos y gramaticales	Competencia léxica.
dinámica	En dos grandes grupos.
material y recursos	Ganas de participar.
secuenciación	<p>Cada alumno debe escribir en papelitos independientes 10 palabras que se hayan aprendido en clase, no importa que sean de otras sesiones o de diferentes temas. Cuando han escrito las palabras, los estudiantes deben doblar los papelitos dejando las palabras en la parte interior, de tal modo que no se vea lo que hay escrito en ellos, y depositarlos en un recipiente o bolsa que les proporciona el profesor.</p> <p>Cuando el profesor ha reunido los papelitos de todos los alumnos de la clase en el recipiente, se crean dos grandes grupos y, por turnos, un representante de cada equipo (que va rotando para que participen todos) debe definir en 30 segundos el mayor número de palabras posible para que sus compañeros de equipo las adivinen y sumen puntos para su equipo. Cuando terminen los 30 segundos le toca definir palabras al representante del equipo contrario, y así sucesivamente hasta que se terminen los papelitos.</p> <p>Al final se hace un recuento de los papelitos que ha reunido cada equipo para saber el número de puntos conseguidos en el juego. Gana el equipo con más puntos.</p>