

nombre de la actividad	Carrera de relevos. SafeCreative: 1302084563242
autor/es	Inmaculada BARBASÁN ORTUÑO.
nivel y destinatarios	A, B1.
duración	20m.
objetivos	Que los alumnos se acostumbren a emplear las preposiciones correctas con determinados verbos, o bien que se habitúen a no utilizarlas en determinadas construcciones que no las admiten.
destrezas	Comprensión y expresión escrita.
contenidos funcionales, léxicos y gramaticales	Colocaciones de verbo + preposición: IR + A, LLEGAR + A (destino), PENSAR + EN, ESTAR + EN. Construcciones de verbo conjugado + infinitivo sin preposición: INTENTAR + infinitivo, DECIDIR + infinitivo.
dinámica	En grupos de cuatro y en gran grupo.
material y recursos	La pizarra.
secuenciación	<p>Previamente ya se han explicado y trabajado en clase algunos verbos que rigen determinadas preposiciones. Verbos que, a lo largo del curso, el docente detecta que siguen planteando problemas para los alumnos en la selección de la preposición adecuada: IR + A, LLEGAR + A (destino), ESTAR + EN, PENSAR + EN.</p> <p>También se pueden trabajar las construcciones formadas por verbo conjugado + infinitivo que en español no llevan ninguna preposición intercalada, mientras que en las lenguas maternas de los estudiantes sí: INTENTAR + infinitivo, DECIDIR + infinitivo.</p> <p>Se trata de un juego dinámico en el que compiten varios equipos –compuesto cada uno por un máximo de 4 personas– en una carrera para escribir frases en la pizarra. Las reglas son las mismas que en una carrera de relevos: los miembros de cada equipo deben seguir un turno que no se pueden saltar para escribir, han de ser rápidos, las frases tienen que ser diferentes y hay un tiempo límite determinado por el docente.</p> <p>Primero el profesor hace una propuesta, por ejemplo “IR + A”, y entrega a cada equipo, situados en partes distintas del aula, una tiza o rotulador. El objetivo es escribir en la pizarra el máximo número de frases diferentes con esa construcción y ser todo lo creativos que quieran o que su nivel de español les permita.</p>

**secuenciación**

Una vez se llega al límite, el profesor realiza el recuento de frases correctas rápidamente pidiendo la opinión de los alumnos del equipo (o equipos) contrario para corregirlas. Gana el equipo que más frases correctas tiene. Esta parte ha de ser bastante rápida para poder continuar la actividad con la implicación de los alumnos. Así se pueden realizar 2 rondas más con construcciones diferentes apelando a la revancha.

El juego para ser efectivo ha de ser dinámico; por eso, si no son niños o adolescentes, se les tiene que recordar que han de ser rápidos en la escritura y en el relevo, así cada uno de ellos escribirá la misma construcción más de una vez y sin demasiado tiempo para pensar.