

ficha introductoria

nombre de la actividad	Descubre el enigma.1305045057613
autor/es	María José SOLOMANDO FIERREZ.
nivel y destinatarios	A partir de A2 (dependiendo del aspecto que se quiera trabajar).
duración	20-30 minutos.
objetivos	Práctica dinámica y creativa de la expresión oral, además de fomentar la conversación o la discusión en grupo.
destrezas	Expresión oral, repaso de vocabulario, estructuras gramaticales, conversacionales, etc.
contenidos funcionales, léxicos y gramaticales	Se pueden elegir acertijos por campo semántico (por ejemplo, animales); practicar estructuras de probabilidad dependiendo del nivel del curso, practicar el contraste de pasados para dar justificaciones o valoraciones, introducir o asentar expresiones de acuerdo o desacuerdo, etc.
dinámica	Se realiza la actividad en grupos de un mínimo de dos personas y un máximo de cuatro.
material y recursos	Conexión Internet o fotocopia con la selección de los acertijos que interesen para la clase.
secuenciación	<p>En Internet el profesor dispone de múltiples páginas en las que se recopilan acertijos, enigmas y adivinanzas. Algunas de ellas son: http://www.acertijos.net/enigmas5.html o http://www.juegosdelogica.com/neuronas/acertijo.htm.</p> <p>Se puede plantear la actividad de diferentes maneras:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se divide la clase en grupos y se da una fotocopia con tres o cuatro enigmas seleccionados por el profesor. Se da unos diez o quince minutos para que decidan una solución para cada uno y se ponen en común en clase. Se da un punto a cada enigma acertado y se ve qué grupo ha acertado más. - Otra opción es dar una solución de uno de los enigmas a cada grupo y que sean estos los que vayan guiando y corrigiendo al resto de grupos con sus soluciones. - Si se tiene conexión a Internet en clase los propios alumnos pueden elegir un acertijo y plantearlo en clase para que el resto haga su hipótesis. - Para finalizar se puede preguntar a los alumnos si conocen algún acertijo más.