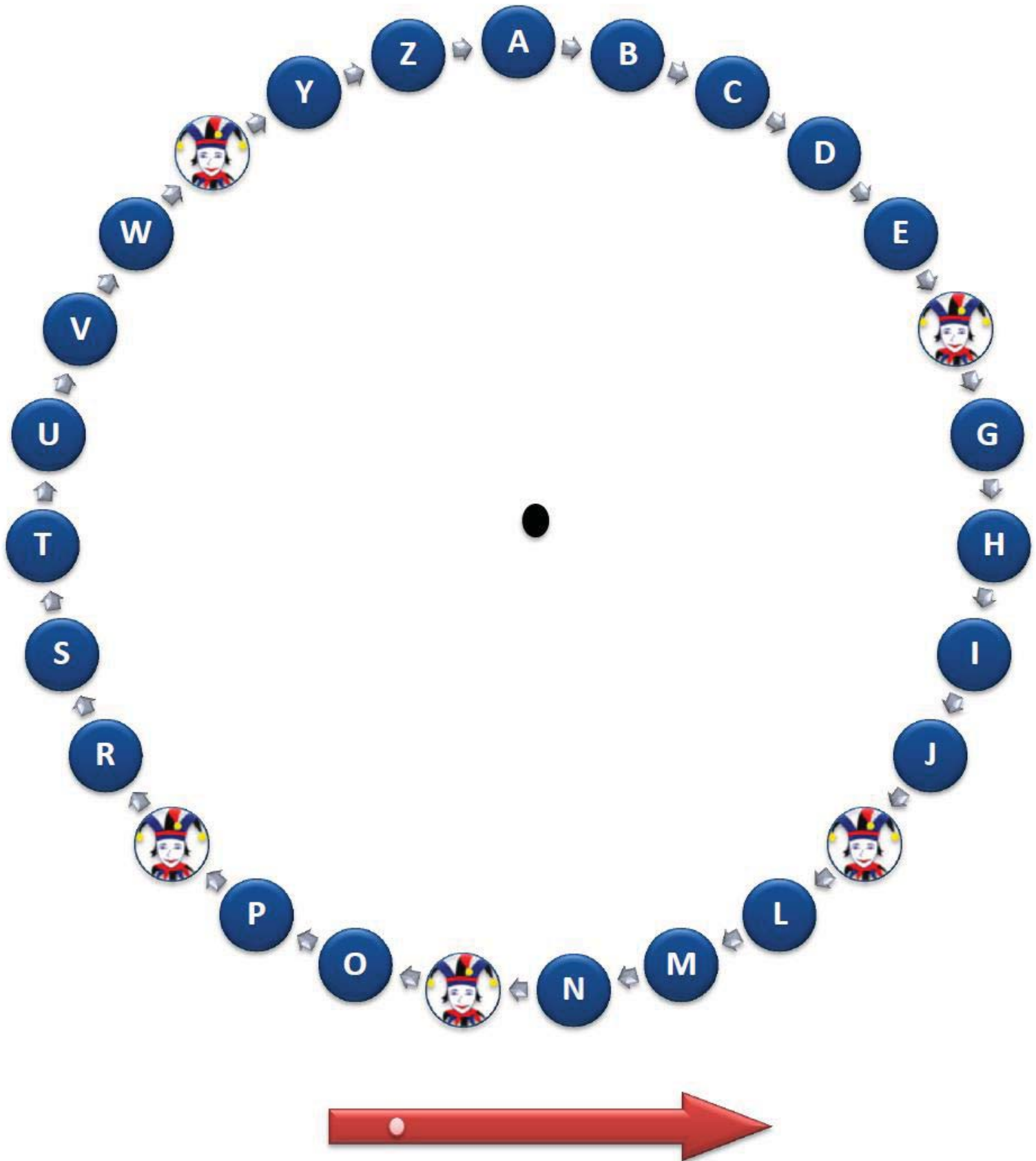


ficha introductoria

nombre de la actividad	La ruleta lexical. Licencia SafeCreative 1511275876522.
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 pequeños grupos.
material y recursos	Ficha con materiales de la actividad.
secuenciación	<p>Se trata de una actividad lúdica cuyo objetivo es favorecer la competencia léxica mediante la fijación y el repaso del vocabulario aprendido en clase.</p> <p>Antes de comenzar el juego hemos de preparar la ruleta con las letras del abecedario que aparece en la ficha 1 (dado que algunas de las letras presentaban una mayor dificultad para realizar la tarea, se han sustituido por comodines con forma de Joker), pegándola en un corcho, y recortar la aguja roja, que se debe sujetar con una chincheta en el centro de la ruleta de tal forma que pueda girar hacia la derecha y hacia la izquierda. Si carecemos de medios en el aula para construir la ruleta, el profesor puede repetir mentalmente el abecedario hasta que le digan "basta" y diga la letra en la que se había quedado. A continuación, el profesor entrega a los alumnos una ficha con una tabla (ficha 2) en la que aparecen cuatro elementos: adjetivo, país, comida y animal (estos elementos se podrían cambiar si se quieren trabajar otros campos semánticos), que forman la clasificación mediante la que se agrupan las palabras. Se divide la clase en equipos de 4 personas. El profesor gira la ruleta y cada equipo tiene que escribir una palabra de cada casilla de la tabla que empiece por la letra que señala la flecha. Si caen en alguna de las casillas-comodín (aquellas que tienen un Joker), pueden escribir palabras de cada grupo que empiecen por cualquier letra del alfabeto. Cuando uno de los equipos ha terminado, dice "YA" para que todos dejen de escribir y decir sus palabras. El resto de los equipos también las dice, pero si se repite alguna se elimina. Se realizan varias tiradas para que vayan saliendo más letras y se van sumando los puntos en la pizarra. Al final se hace un recuento para saber qué grupo ha ganado.</p>

ACTIVIDADES LÚDICAS PARA FIJAR EL LÉXICO

FICHA 1: LA RULETA LEXICAL¹



¹ Fuente de la imagen del comodín https://pixabay.com/es/photos/?q=joker+&image_type=&cat=&order=

FICHA 2: LA RULETA LEXICAL

ADJETIVO	PAÍS	COMIDA	ANIMAL