

## **MEJORA DE LA COMPETENCIA CLAVE EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA 2016-17**

Primera actividad: explicar el vocabulario señalado cada vez que se termine la lectura de un capítulo.

Los alumnos y alumnas deberán hacer frases con ellas para asimilar dicho vocablo.

Segunda actividad: consiste en adivinar una palabra del vocabulario del libro. Gana el jugador,-jugadora o el equipo que más palabras adivine.

Las mayores dificultades la encontraremos a la hora de adivinar las palabras, describiendo el vocabulario sin decir adjetivos o verbos claves. De este modo, ampliarán su léxico.

Reglas del juego:

- Componer los equipos.
- Describir el glosario que va a entrar a formar parte del juego.
- Dejaremos unos 10-15 minutos para estudiar el glosario descrito anteriormente.
- Un participante (todo el alumnado va a participar) se colocará dejando la pizarra a su espalda.
- El grupo contrario al del participante elegirá una palabra del glosario descrito, y la escribirá en la pizarra. Ambos grupos la ven. Se borra la palabra de la pizarra y comienza el tiempo, aproximadamente un minuto.
- Mediante definiciones los alumnos y alumnas del grupo del participante deben facilitar al participante el poder adivinar la palabra elegida.
- El juego finalizará cuando quede una sola palabra del glosario por adivinar.