

FICHA JUEGO



ADIVINA LA PALABRA



Ficha del juego: Adivina la palabra.



Nivel educativo: Primaria, Secundaria, Bachillerato, Ciclos Formativos, Educación Especial y Centro Ocupacional.



Duración de la actividad: 1 hora.



Participantes: grupo clase.



La actividad se realiza una parte en el aula y la otra en el patio o polideportivo.



Tipo de actividad: juego.

Objetivos del juego:



Incorporar conocimientos de nuevo vocabulario técnico y especializado en fauna, flora y sostenibilidad.



Mejorar los conocimientos ortográficos de palabras técnicas relacionadas con el medio ambiente.



Desplegar la capacidad de trabajo en equipo.





Cómo lo hacemos. Distribución de las tareas:

-  **Empezamos investigando** sobre las especies vegetales y animales de nuestro entorno cercano y los espacios naturales protegidos de la zona geográfica.
-  **Seguimos investigando** sobre la sostenibilidad ambiental y sus aspectos fundamentales.
-  **Elaboramos un listado** con diferentes términos relacionados con lo que se ha investigado, ordenados alfabéticamente.
-  **Por equipos, trabajamos en la definición** de cada uno de ellos, para obtener el glosario de términos en el que se basará el juego.



Para que el **glosario contenga el máximo de letras** del abecedario, el término pueden empezar o contener la letra por la que se va a jugar. Por ejemplo, empieza por A o contiene la A

En qué contribuimos con este juego:



Con este juego contribuimos a **aumentar** los conocimientos técnicos a cerca de la fauna y la flora de los diferentes ecosistemas con los que convivimos; así como a cerca del desarrollo sostenible.





Qué necesitamos para el juego adivina la palabra:

- ✓ Listado de palabras y definiciones.
- ✓ Un silbato.
- ✓ Una campana, timbre o pulsador.

Dinámica del juego :

- ✓ El juego **consiste** en que cada equipo acierte el mayor número posible de palabras después de que el docente lea la definición de cada una de ellas.
- ✓ **Se organizan los jugadores** en dos equipos, cada uno en una fila, separados para que puedan debatir y compartir información sin que el otro equipo les oiga.
- ✓ **El docente se sitúa frente a los dos equipos** a una distancia de 10 metros. Este cuenta con un silbato, el listado de palabras que los equipos tienen que acertar y una campana, timbre o pulsador que los jugadores tienen que hacer sonar antes de dar su respuesta.





- El docente **dice la letra** con la que se juega en ese momento.
- A continuación, **indica** si la palabra que se está buscando empieza o contiene la letra con la que se juega.
- Seguidamente, **lee la definición**, y, tras hacer sonar el silbato, los jugadores de cada equipo debaten entre sí la respuesta por unos segundos

Dos opciones para responder a las preguntas:

Opción 1: haciendo una carrera.

- Para cada equipo se asigna una letra del abecedario a cada alumno/a, quien tendrá que salir a la carrera hacia el docente para dar su respuesta.
- El **equipo que toque primero** la campana, timbre o pulsador, puede dar la respuesta.
- Si se **equivoca** pasa el turno al equipo contrario

Normas del juego:

Si la respuesta del jugador es correcta, ganará un punto para su equipo, si no rebotará al otro equipo.

Si ninguno de los equipos acierta la respuesta en la primera ronda, se guardará la letra para la siguiente ronda.





Opción 2: juego del teléfono.

- Los jugadores de cada equipo **se sitúan sentados en el suelo**, uno tras otro, con las piernas cruzadas y formando dos líneas. Una línea por cada equipo, bien separada para que un equipo no pueda escuchar al otro.
- No asignaremos una letra** a cada jugador como en el caso anterior, sino que aquí saldrá a correr el primero de cada fila.
- Para salir tiene que saber la respuesta.** Si no la sabe, puede recibir la ayuda de su equipo, recibiendo la respuesta mediante el juego del teléfono,

Normas del juego:

Si la respuesta del jugador es correcta, ganará un punto para su equipo, si no rebotará al otro equipo.

Si ninguno de los equipos acierta la respuesta en la primera ronda, se guardará para la siguiente ronda.

Cuestiones a tener en cuenta:



Se recomienda tratar las definiciones de biodiversidad y de sostenibilidad en dos listados de palabras diferentes. De esta manera, se pueden hacer dos rondas de juego o utilizarlas para el desempate.

