

## Relevo de letras

### Objetivos

- Fomentar una buena dinámica de grupo
- Fomentar la cooperación
- Fomentar la adquisición de idiomas
- Sistematización

### Número de participantes

Mínimo 10

### Duración

30 minutos

### Material

- Pósters
- Rotuladores de distintos colores

### Preparación

Se preparan dos o tres pósters, en los que se escriben verticalmente las letras de la A a la Z. Es posible utilizar caracteres de otros alfabetos, dependiendo de los idiomas presentes en el grupo; en este caso se pueden mezclar alfabetos y no habría que usar necesariamente todas las letras.

### Desarrollo

Los/as participantes se dividen en dos o tres equipos, que forman dos o tres filas: una



## Relevo de letras

en frente de cada póster, con la misma distancia al póster. El juego funciona como una carrera de relevos: uno/a detrás de otro/a, los/as participantes de cada equipo corren hacia el poster y escriben una palabra al lado de cada letra. Tienen que seguir el orden alfabético y no pueden escribir en su idioma materno, por lo que tienen que ayudarse. Si es necesario, se le puede dar a cada equipo un bolígrafo y un papel para escribir las palabras (recomendable si hay distintos alfabetos).

Para hacer el juego un poco más complicado, se puede colocar una silla entre el comienzo de las filas y los pósters y añadir la norma de que deben correr alrededor de la silla antes de que puedan escribir.

Esta fase del juego acaba cuando un equipo haya completado su alfabeto. El grupo completo se reúne para leer los pósters y traducir las palabras.

El equipo debe decidir antes si quieren y cómo quieren contar los puntos y comprobar las palabras: corrigiéndolas o no, dependiendo si el énfasis debe estar en la creación de grupo o en la sistematización de las palabras. Es importante mantener una atmósfera cooperativa en esta fase, inclusive durante las correcciones. Se pueden escribir o no las traducciones. Al final el equipo felicita a los dos/tres grupos. Los pósters se mantienen colgados en la sala de trabajo.

### Variante

Es posible dar un tema para las palabras, dependiendo del tema del proyecto (por ejemplo sólo palabras relacionadas con la electrónica).

### Observaciones

Esta actividad crea una atmósfera competitiva, que puede requerir regulación por parte del equipo. Es importante tener presente la seguridad y vigilar que nadie se haga daño. Puede ser útil recordar a los grupos que la cooperación es más importante que la competición.





## Observaciones

Como se ha mencionado previamente, se puede jugar a este juego incluso si los idiomas presentes tienen distintos alfabetos. En este caso se pueden mezclar letras de cada alfabeto en los pósters y dependiendo del nivel de idiomas del grupo, podemos apoyar el proceso dando a cada grupo un bolígrafo y un papel para escribir palabras para el/la jugador/a que correrá y las copiará en el póster.

Dependiendo del alfabeto, es importante asegurar que sólo utilizamos letras que existan al inicio de las palabras. Por ejemplo, en portugués, no uses "ã" o "ç", ya que no hay palabras que empiecen con esas letras.

