

¿QUÉ SOY?



EDAD SUGERIDA
Desde los 6 años



DURACIÓN ESTIMADA
10 minutos



META
Desarrollar el lenguaje oral y enriquecer el vocabulario por medio de descripciones.



IDEAS CLAVE para esta actividad:

- No hay límite de personas para este juego.
- Se recomienda seleccionar palabras que sean conocidas por el niño o niña (por ejemplo, familiares cercanos, animales comunes, lugares que conozcan u objetos de la casa).
- Partan por preguntas generales y luego vayan especificando cada vez más.
- Tomen turnos e invita al niño o niña a pensar en distintas características para hacer preguntas variadas e ir descubriendo su palabra incógnita.

¡COMENCEMOS!

INSTRUCCIONES PARA JUGAR

1

Define tantas palabras como participantes habrá en el juego y escribe cada una en un papel o *post-it*.

3

En turnos, cada participante hará preguntas que puedan ser respondidas con un SÍ o un NO para adivinar la palabra que les tocó. Por ejemplo, "¿Es mi palabra un animal? ¿Tiene cuatro patas?"

2

Cada integrante del juego deberá pegarse uno de los papeles en la frente, sin mirar la palabra que tiene escrita. Pueden usar cinta adhesiva o afirmarlo con la mano. La idea es que el resto de los y las participantes puedan leer la palabra.

4

Cuando se reciba un "SÍ" por respuesta, se podrá realizar otra pregunta.

5

Cuando se reciba un "NO" por respuesta, será el turno del siguiente participante.

6

El juego termina cuando alguien, por medio de sus preguntas, adivina la palabra que tiene pegada en la frente.



BENEFICIOS DE JUGAR "¿QUÉ SOY?"

- ✓ Genera una instancia de **encuentro y distensión en familia**.
- ✓ Abre espacios para la **conversación** con niños y niñas.
- ✓ **Estimula el razonamiento**. Para poder resolver el juego, los y las participantes, deberán preguntarse: ¿Qué es mejor preguntar antes? ¿Algo más específico o algo más general?" o "Si ya me dijeron que soy una planta, ¿servirá preguntar si tengo cuatro patas?"
- ✓ **Fortalece el desarrollo del lenguaje oral**. Para hacer buenas preguntas, niños y niñas deberán desarrollar sus ideas, considerando palabras precisas que describan lo que crean que les tocó.

