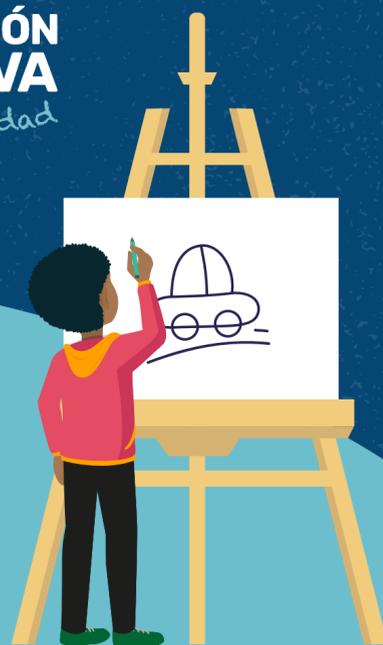


¡DIBUJA Y ADIVINA!



EDAD SUGERIDA
Desde los 6 años



DURACIÓN ESTIMADA
20 minutos



META
Promover la adquisición del código por medio del juego



IDEAS CLAVE para esta actividad

- Permite que niños y niñas participen de la construcción de las láminas para el juego.
- Pueden usar un cronómetro o reloj de arena para darle más dinamismo al juego.
- Este juego se puede realizar en duplas o en equipos.
- Pueden ajustar el juego a las necesidades y particularidades de los participantes.

¡COMENCEMOS!

INSTRUCCIONES PARA JUGAR



PASO

1

En tarjetas de cartón, escriban una letra distinta en cada una, y guárdenlas en una bolsa o caja.

PASO

2

Para comenzar, una persona debe tomar el rol de dibujante y sacar una tarjeta de la bolsa, mirando la letra que le tocó. Según el grado de dificultad que le quieran dar, se puede contar al resto qué letra le tocó (facilitando el juego) o no decirles.

PASO

3

A partir de la letra seleccionada, el dibujante deberá representar a través de un dibujo o actuando una palabras que comience con esa letra (por ejemplo, objetos, lugares, animales, etc.).

PASO

4

El resto de las y los jugadores deberán adivinar la palabra que represente el dibujante.

PASO

5

Cuando las y los jugadores adivinen una palabra, quien dibuja podrá representar una siguiente palabra que comience con la misma letra que está en juego.

PASO

6

Se dispondrá de un tiempo determinado (por ejemplo, 2 minutos) para realizar las representaciones de palabras, lo cual se debe acordar antes de comenzar el juego.

PASO

7

Se asigna un punto por cada palabra adivinada, tanto al dibujante, como a quien adivine.

PASO

8

El rol de dibujante debe rotar por cada participante.

BENEFICIOS DE JUGAR "DIBUJA Y ADIVINA"

- ✓ Genera una instancia de encuentro y distensión en familia.
- ✓ Fortalece la asociación letra – sonido en niños y niñas que estén en procesos de adquisición del código.

