



Sugerencia Didáctica “Dixit”

Curso: 4to Medio.

Asignatura: Lengua y Literatura

Eje: Comprensión Lectora

Competencia Socioemocional: Conciencia Social



Características generales del juego:

Dixit es un juego de cartas, pero no como cualquier otro. Cada carta se compone únicamente de una ilustración que puede ser interpretada de múltiples formas, en cada ronda habrá un "cuenta cuentos" que tendrá que inventar una historia, un concepto, un sonido o lo que se le ocurra a través de una de sus cartas y luego los demás jugadores tendrán que relacionar lo dicho por el “cuenta cuentos” con una de sus cartas.

Objetivo de aprendizaje

LE4M OA 02: Proponer distintas interpretaciones para una obra literaria, a partir de un criterio de análisis literario (por ejemplo: perspectiva de personajes, creencias, valores, contextos, etc.), fundamentándolas con evidencia del texto coherente con el criterio adoptado.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
OA 02	Se propone la siguiente actividad como estímulo inicial y como juego modificado. Se les proyecta distintas cartas de Dixit o se les muestra al curso guiando preguntas que recojan la diversidad de elementos e interpretaciones que ve cada uno en la misma carta. A continuación, se les entrega una carta a cada dos personas. Así, cada pareja debe proponer una interpretación a partir de lo observado en la imagen y, en acuerdo, presentar una propuesta interpretativa ante el curso. Luego se les solicita que voluntariamente los y las estudiantes muestren la carta y señalen el criterio de análisis (forma, color, contenido, etc) empleado para interpretar la carta propuesta. Para finalizar el estímulo se les señala que del mismo modo que fueron capaces de analizar una imagen desde un criterio de análisis (forma, color, contenido, etc.) pueden analizar un texto literario utilizando un criterio en particular que justifique su propuesta. También se enfatiza la reflexión respecto que cada interpretación implica tomar conciencia de su perspectiva personal, ideología, etc.; pero también de los otros, pues no todos percibimos del mismo modo la realidad.



Pauta General de cotejo de aplicación y uso del juego:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Sí	No
Los estudiantes identifican las partes del juego correctamente		
Los estudiantes usan los implementos del juego para trabajar el objetivo de aprendizaje.		
Los estudiantes resuelven de manera individual ejercicios de aplicación utilizando para ello partes o el total del juego		
Los estudiantes resuelven de manera colaborativa ejercicios de aplicación utilizando para ello partes o el total del juego		
Los estudiantes valoran el juego como herramienta de aprendizaje a través de su uso.		

Pauta de cotejo específica Dixit

Técnicas de aplicación y uso del juego	Si	No
Los estudiantes proponen una interpretación que sea coherente con el estímulo presentado.		
Los estudiantes acuerdan en parejas escogiendo una de las múltiples interpretaciones propuestas para exponer al curso.		
Los estudiantes toman conciencia de sí mismos comprendiendo sus perspectivas, escalas valóricas, ideologías, etc.		
Los estudiantes toman conciencia de los otros a partir de empatizar con las interpretaciones de su par.		



Intervenciones docentes:

- ✓ Presentación del juego y lectura de instrucciones.
- ✓ Explicaciones de las formas de realizar los ejercicios.
- ✓ Comprobar y reforzar la correcta realización de los ejercicios