

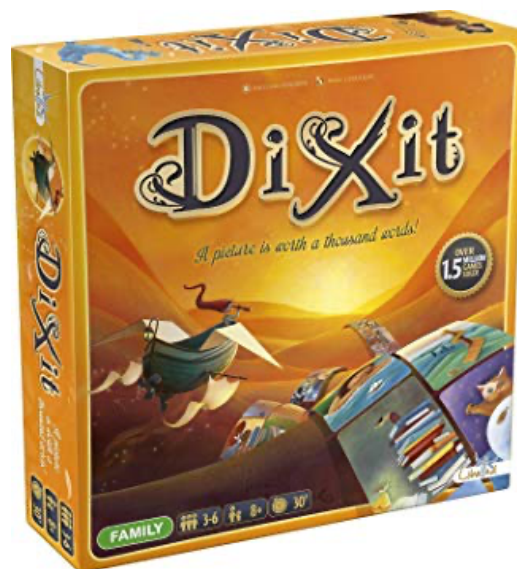


Sugerencia Didáctica “Dixit”

Curso: 4to Medio.

Asignatura: Educación Ciudadana

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

ECIU4M OAC05: Relacionar de manera fundamentada los conceptos libertad, igualdad y solidaridad, con desafíos y problemas de la democracia como la desigualdad y superación de la pobreza, la equidad de género, la inclusión, la diversidad étnica, cultural y sexual, entre otras.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
OA 05	Se realiza la siguiente actividad como estímulo inicial. Se eligen 20 cartas de imágenes del juego y, una vez digitalizadas, se presentan a los y las estudiantes proyectadas. Se les indica que elijan una carta para cada uno de los siguientes conceptos: libertad, igualdad y solidaridad. Luego, en un plenario de forma voluntaria algunos describen las cartas elegidas explicando su relación con el concepto asociado. Así se recogen las ideas para introducir y motivar a desarrollar el tema de la clase activando conocimientos previos sobre estos conceptos y los desafíos y problemas de la democracia.



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	Sí	No
Los estudiantes conocen los conceptos de libertad, igualdad y solidaridad.		
Los estudiantes eligen una carta para cada uno de los conceptos indicados.		
Los estudiantes describen la relación entre las cartas elegidas y los conceptos asociados.		
Los estudiantes reflexionan sobre la relación entre los conceptos indicados y la democracia.		



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