



Sugerencia Didáctica “Dixit”

Curso: 5to Básico.

Asignatura: Lenguaje y Comunicación

Eje: Comunicación oral

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

LE 05 OA 16: Dialogar para compartir y desarrollar ideas y buscar acuerdos: manteniendo el foco de un tema, aceptando sugerencias, haciendo comentarios en el momento adecuado, mostrando acuerdo o desacuerdo con respeto, fundamentando su postura.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
  OA 16	Se le solicita a los y las estudiantes conformar grupos de hasta 4 estudiantes. A continuación, se le entregan 6 cartas a cada miembro del equipo y se les dan las siguientes instrucciones: El primer jugador da una referencia respecto a la carta seleccionada siendo esta una palabra, frase, canción, historia, etc. Luego todos los integrantes del grupo deberán buscar una carta que refleje el sentido de lo que planteó el primer jugador y colocan sus cartas en el centro boca abajo, las revuelven y las dan vuelta boca arriba. Posterior a esto, los integrantes al unísono deberán votar por la carta que creen que corresponde al jugador inicial, justificando su respuesta. Luego, los demás integrantes podrán rebatir o concordar con los argumentos expuestos hasta que quien colocó la carta inicial revela cuál era su carta y da los motivos por los cuales considera que representa lo que fue indicado. El proceso se repite hasta que todos los jugadores hayan jugado al menos una vez sus cartas. Se recomienda propiciar la reflexión respecto a la importancia de fundamentar la postura con respeto, pues se puede tener distintas interpretaciones, de las cuales se puede estar de acuerdo o en desacuerdo.



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 de Dixit

Técnicas de aplicación y uso del juego	Sí	No
Los estudiantes logran generar un diálogo a partir de un mismo estímulo.		
Los estudiantes logran fundamentar sus posturas.		
Los estudiantes logran llegar a acuerdos o desacuerdos con respeto.		
Los estudiantes logran fundamentar considerando la conciencia de sí mismos y de los otros.		



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