



Sugerencia Didáctica “Dixit”

Curso: 1ro medio.

Asignatura: Orientación

Eje: Crecimiento personal

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 onda 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

OR1M OA02. Analizar de manera fundamentada temáticas y situaciones relacionadas con la sexualidad y los vínculos afectivos, en función de valores como el respeto hacia todo ser humano, la responsabilidad y el cuidado de sí mismos y de los demás, considerando el resguardo de la salud, la intimidad, la integridad física y emocional.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica:
OA 02 ● ● ●	Se propone la siguiente actividad como estímulo inicial y como juego modificado. Se conforman grupos de 4 a máximo 6 estudiantes. Se le entrega a cada grupo 10 cartas al azar del juego y se les plantea las instrucciones. Cada miembro del grupo elige a su placer una carta. Luego, con esta carta cada estudiante redacta un texto inspirándose en la imagen y escogiendo el género literario que le acomode, en el cual plantee una historia que aborde temáticas y situaciones relacionadas con la sexualidad y vínculos afectivos en función de valores como el respeto hacia todo ser humano y otros. A continuación, se leen aleatoriamente algunos escritos y se abre un diálogo en plenario en el cual los y las estudiantes responden a partir de preguntas guías que inciten la reflexión respecto a: ¿cómo se ve la responsabilidad y el cuidado de sí mismo y de los demás en el relato? Si no aparece, ¿de qué forma se podría incluir el cuidado de uno y del otro? Y así con preguntas orientadoras que aborden el objetivo.

Pauta General de cotejo de aplicación y uso del juego:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Si	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 Sply Box

Técnicas de aplicación y uso del juego	Si	No
Los estudiantes redactan una historia a partir del estímulo propuesto.		
Los estudiantes analizan situaciones relacionadas con la sexualidad y vínculos afectivos.		
Los estudiantes crean un relato coherente a partir de la imagen de la carta elegida.		
Los estudiantes reflexionan respecto a las preguntas orientadoras.		

Intervenciones docentes:

- ✓ Presentación del juego y explicación de instrucciones.
- ✓ Monitorear el proceso de escritura y reflexión grupal
- ✓ Propiciar la reflexión respecto a la conciencia de sí mismo.