



Sugerencia Didáctica “Dixit”

Curso: 2do Medio

Asignatura: Orientación

Eje: Relaciones interpersonales

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

OR 2M OA 05. Promover en su entorno relaciones interpersonales constructivas, sean estas presenciales o por medio de las redes sociales, sobre la base del análisis de situaciones, considerando los derechos de las personas acorde a los principios de igualdad, dignidad, inclusión y no discriminación.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
OA 05	Se propone la siguiente actividad como estímulo inicial y como juego modificado. Para jugar con Dixit se propone que el/la docente conforme grupos de 4 estudiantes, los cuales tendrán un set de 10 cartas cada grupo. A partir de la repartición de cartas, se les propone el desafío a los y las estudiantes de inventar una situación hipotética en la cual se refleje una problemática donde se aborde la desvalorización de las personas desde sus principios de igualdad, dignidad, inclusión y no discriminación. Al inventar la situación deben utilizar como inspiración al menos 5 cartas y la mitad del curso debe abordar la problemática a nivel digital, mientras que la otra mitad menciona situaciones presenciales. A continuación, cada grupo presenta la situación problemática propuesta y otro equipo debe presentar una solución a la problemática desde sus propias experiencias a través del diálogo propuesto.

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 Dixit

Técnicas de aplicación y uso del juego	Si	No
Los estudiantes promueven relaciones interpersonales constructivas.		
Los estudiantes crean situaciones problemáticas que reflejen los derechos de las personas.		
Los estudiantes proponen una solución a la problemática propuesta por otro equipo.		
Los estudiantes utilizan las cartas Dixit como estímulo y pie forzado.		

Intervenciones docentes:

- ✓ Explicación de las instrucciones.
- ✓ Monitorear y retroalimentar el proceso.
- ✓ Propiciar la reflexión respecto a la conciencia de sí mismo y conciencia de los otros.