



Sugerencia Didáctica “Dixit”

Curso: 8vo básico.

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

OR08 OA06. Resolver conflictos y desacuerdos a través del diálogo, la escucha empática y la búsqueda de soluciones en forma respetuosa y sin violencia, reconociendo que el conflicto es una oportunidad de aprendizaje y desarrollo inherente a las relaciones humanas.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
OA06	Se sugiere la actividad como estímulo inicial. Explique a sus estudiantes las reglas básicas del juego Dixit. Asegúrese de que comprendan cómo se juega y cómo se dan las pistas visuales para que los demás adivinen la carta correcta. Destaque que durante el juego se practicarán habilidades de comunicación, interpretación y resolución de problemas. Muestre a los y las estudiantes una serie de imágenes previamente seleccionadas y relacionadas con diferentes emociones. Pida a sus estudiantes que observen las imágenes y elijan una que represente una emoción relacionada con un conflicto o desacuerdo. Cada uno debe escribir una breve descripción de la imagen y la emoción que representa. Los y las estudiantes juegan varias rondas del juego Dixit. En cada ronda, un estudiante selecciona una de las imágenes del juego o de las tarjetas relacionadas y da una pista visual relacionada con un conflicto o desacuerdo. Los demás estudiantes deben interpretar las pistas y adivinar la carta correcta. Durante el juego, fomente la comunicación efectiva, la escucha empática y la búsqueda de soluciones respetuosas. Después de jugar, invite a los estudiantes a reflexionar sobre cómo se sintieron al resolver los conflictos y desacuerdos presentados en el juego. Pregunte qué estrategias utilizaron para llegar a acuerdos y cómo la interpretación de las pistas les ayudó a entender diferentes perspectivas. Anime a los estudiantes a compartir experiencias personales relacionadas con situaciones similares.



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 son capaces de seleccionar una imagen que represente una emoción relacionada con un conflicto o desacuerdo.		
Los estudiantes aplican la comunicación efectiva, la escucha empática y la búsqueda de soluciones respetuosas mientras juegan.		
Los estudiantes son capaces de reflexionar sobre cómo se sintieron al resolver los conflictos y desacuerdos presentados en el juego.		



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