

## JUEGO PARA TRABAJAR LA ORALIDAD

El recurso motivador del aprendizaje por excelencia es el juego. A él vamos a recurrir para desarrollar la oralidad de nuestro alumnado. Partiendo de la dinámica del Dixit, vamos a ampliar los usos que pueden darse al material (cartas diferentes bellamente ilustradas) que compone el juego.

A continuación se explican la dinámica, las reglas y la puntuación en el juego de mesa.

### Dixit, de Libellud

El juego está formado por muchas cartas, cada una de ellas con diferentes imágenes y sin ningún texto de ningún tipo. Uno de los jugadores hace de **cuentacuentos** en cada uno de los turnos de las partidas. El objetivo del juego es llegar a conseguir 30 puntos antes que el resto de los jugadores, pero para acortar las partidas podemos disminuir el objetivo de puntos como queramos. Se reparten **6 cartas** a cada jugador. El cuentacuentos de ese turno, escoge una de sus cartas y construye una frase con ella y la dice en voz alta, pero sin enseñar la carta.



La frase, y aquí entra la parte de Lengua, puede reunir en el aula las condiciones que nosotros queramos. Aquí algunos ejemplos:

- La oración debe ser exclamativa, interrogativa, etc..
- El verbo de la oración debe tener dos adjetivos, dos verbos, un nombre propio, onomatopeyas ...

El resto de jugadores selecciona, de entre sus cartas, la que mejor se adapte a la frase construida por el cuentacuentos. Entonces, cada jugador le da la carta elegida al cuentacuentos sin que los demás jugadores puedan verla. El cuentacuentos baraja su carta con las que ha recibido de los otros jugadores y las coloca aleatoriamente boca arriba en la mesa. La carta más a la izquierda se

considerará la carta 1, la que se encuentra a su derecha la 2, y así sucesivamente.

El objetivo de los jugadores es **adivinar cuál de las cartas es** que el **cuentacuentos** usó para construir su frase. **Cada jugador vota de forma secreta** la carta que cree que pertenece al cuentacuentos.. Una vez todos los jugadores han votado, se puntúa.

- Si todos los jugadores aciertan la carta del cuentacuentos, o si ningún jugador la acierta, todos los jugadores excepto el cuentacuentos ganan **2 puntos**.
- En cualquier otro caso, tanto el cuentacuentos como los jugadores que hayan acertado, obtienen **3 puntos**.
- Todos los jugadores, excepto el cuentacuentos, ganan un punto por cada voto que reciba su carta.

Cada jugador roba cartas hasta tener 6 en su mano. Ahora el cuentacuentos será el jugador situado a la izquierda del anterior cuentacuentos y se continúa en el sentido de las agujas del reloj para los turnos siguientes.

### Otras aplicaciones utilizando las cartas del Dixit

Lo primero a destacar es que podemos crear nuestro propio Dixit en clase, ya que la base del juego son las cartas ilustradas. Cada alumno puede diseñar unas cuantas tarjetas y crear un juego junto con sus compañeros.

Algunas actividades para desarrollar la oralidad pueden ser:

- Hacer descripciones de las tarjetas.
- improvisar una historia narrada mirando una tarjeta (o una sucesión de tarjetas en pequeño grupo).
- "Recrear" en grupo la escena de una tarjeta utilizando el propio cuerpo, y que otro grupo haga una descripción de lo que ve.
- Mostrar una tarjeta y que todo el alumnado le invente un título.

La aplicación en el aula puede adaptarse a cualquier tema del área de Lengua, pero igualmente las áreas de Educación Artística y Educación Física pueden trabajarse simultáneamente.

Deja volar tu imaginación y... no dejes de jugar. *Dixit* (lo dicho)

Información sobre el juego encontrada en

<https://www.delpupitreallasestrellas.com/jugamos-en-clase-dixit/>