

¡DECILO SIN DECIR!

El presente juego se inscribe en la convicción de que la escuela secundaria debe ser un espacio que garantice el derecho a la palabra, la participación y la construcción colectiva de sentidos. Desde esta perspectiva, “Decilo sin decir” se propone como una herramienta lúdica y pedagógica que promueve el protagonismo estudiantil y la apropiación crítica de nociones vinculadas a la vida democrática en la escuela.

La propuesta está enmarcada en los principios de la Ley de Educación Nacional 26206 y la Ley Provincial 13688, que reconocen a las y los estudiantes como

Juego para promover la participación estudiantil

sujetos de derecho y promueven su participación activa en la vida institucional. A través del juego, se abordan contenidos relacionados con la organización estudiantil, las prácticas democráticas, el marco normativo vigente y los desafíos cotidianos de la cultura escolar.

Pensado para estudiantes de Nivel Secundario, este dispositivo puede ser implementado en jornadas, tutorías, espacios de ciudadanía o actividades de aula, para habilitar el trabajo en equipo, la reflexión compartida y el uso creativo del lenguaje como herramienta de participación.

DIRECCIÓN GENERAL DE
CULTURA Y EDUCACIÓN



GOBIERNO DE LA PROVINCIA DE
BUENOS AIRES

INSTRUCCIONES

PROPÓSITO

Reflexionar sobre la participación estudiantil, conocer la normativa vigente, comprender roles y derechos de las y los estudiantes.

MODALIDAD DE JUEGO

1. Se forman dos equipos.
2. Cada equipo elige a una persona que dará las pistas para que su grupo advine una palabra.
3. A esa persona se le entrega una carta con:
 - Una **palabra clave** (la que su equipo debe adivinar).
 - Una lista de **palabras bloqueadas** (las que no puede usar al dar las pistas).
4. En **1 minuto**, la o el estudiante debe lograr que su equipo advine la palabra clave **sin decir ninguna de las palabras bloqueadas**.

5. Una persona del equipo contrario controla que no se digan las palabras bloqueadas y avisa en caso de que eso ocurra.
6. Por cada palabra adivinada correctamente, el equipo suma 1 punto.
7. Si la persona que da pistas dice una palabra bloqueada, ese punto se pierde (o se resta, según lo que se haya acordado al comenzar el juego).
8. Las **cartas comodines** se mezclan con el mazo y, si salen, modifican la forma de jugar ese turno, según lo que aparece indicado en ellas.

¡A TENER EN CUENTA!

TAMPOCO SE PUEDEN DECIR PALABRAS DERIVADAS DE LAS PALABRAS BLOQUEADAS, NI USARLAS CON DISTINTO GÉNERO.

CATEGORÍAS Y NIVELES DE DIFICULTAD

- 1. Estructura y organización** (dificultad baja). Cartas con la palabra clave escrita en **VIOLETA**.
- 2. Prácticas democráticas** (dificultad media). Cartas con la palabra clave escrita en **VERDE**.
- 3. Normativa y derechos** (dificultad alta). Cartas con la palabra clave escrita en **ROSA**.
- 4. Desafíos y cultura escolar** (dificultad alta). Cartas con la palabra clave escrita en **AZUL**.

CIERRE

Como cierre de la actividad se propone hacer una ronda general, con las y los participantes de ambos equipos, para destacar qué palabra les fue más significativa y reflexionar acerca de cómo es la participación en su escuela.

CARTAS

ESTRUCTURA Y ORGANIZACIÓN (DIFICULTAD BAJA)

- 1. Centro de Estudiantes**
Organización, Delegadas/delegados, Representar, Escuela, Elecciones
- 2. Delegada/delegado de curso**
Votación, Representante, Compañeras/compañeros, Decidir, Opiniones
- 3. Asamblea**
Reunión, Debatir, Estudiantes, Decidir, Votos
- 4. Comisión Directiva**
Presidenta/presidente
Secretaria/secretario, Cargos, Dirigir, Elecciones
- 5. Presidenta/presidente del Centro**
Encabeza, Firma, Dirige, Asamblea, Gestiona
- 6. Vicepresidenta/vicepresidente** Reemplazo, Coordinar, Funciones, Suplente, Presidenta/presidente
- 7. Secretaria/secretario**
Actas, Escribir, Comunicar, Archivo, Notas
- 8. Tesorera/tesorero**
Plata, Caja, Gastos, Ingresos, Controlar
- 9. Vocales**
Informar, Reunión, Curso, Voz, Votación
- 10. Comisiones de trabajo**
Dividir, Tareas, Cultura, Deportes, Derechos
- 11. Acta de reunión**
Escribir, Registro, Asamblea, Resumen, Decisiones
- 12. Reunión de comisión**
Encuentro, Tareas, Grupo, Tema, Planificar
- 13. Agenda**
Fechas, Organización, Eventos, Calendario, Tiempos
- 14. Estatuto**
Normas, Reglas, Documento, Funcionamiento, Aprobar
- 15. Propuesta**
Intereses, Estudiantes, Equipo, Ideas, Proyecto
- 16. Orden del día**
Temas, Lista, Tratar, Reunión, Puntos
- 17. Moderadora/moderador**
Hablar, Orden, Respeto, Esperar, Escuchar
- 18. Cartelera**
Escuela, Familias, Mensajes, Notas, Póster

CARTAS COMODINES

Además de las cartas con palabras clave, el mazo puede incluir comodines que modifican la forma de dar pistas o la dinámica del turno.

Se mezclan con el resto del mazo y, si salen, se debe seguir la consigna que indican, incluso si cambia la modalidad habitual (como hacer mimica o usar una sola palabra).

PRÁCTICAS DEMOCRÁTICAS (DIFÍCULTAD MEDIA)

- 1. Voto**
Urna, Elección, Sufragio, Boleta, Fiscal
- 2. Elecciones**
Listas, Candidatos, Autoridades, Votar, Jornada
- 3. Campaña Electoral**
Propuestas, Difusión, Ideas, Afiches, Redes
- 4. Padrón**
Estudiantes, Nombres, Lista, Registro, Curso
- 5. Junta Electoral**
Controlar, Elecciones, Listas, Boletas, Fiscalizar
- 6. Lista Electoral**
Candidatas/candidatos, Grupo, Nombres, Postulantes, Votos
- 7. Nota Formal**
Documento, Presentar, Autoridades, Pedido, Solicitud
- 8. Memoria Anual**
Balance, Actividades, Resumen, Gestión, Informe
- 9. Actividad Cultural**
Música, Arte, Evento, Expresión, Taller
- 10. Fiscal**
Mesa, Padrón, Firma, Urna, Sobres
- 11. Propuesta estudiantil**
Idea, Presentar, Mejora, Iniciativa, Proyecto
- 12. Acuerdo**
Consenso, Decisión, Grupo, Debate, Conjunto
- 13. Participación activa**
Involucrarse, Hacer, Contribuir, Compromiso, Protagonismo
- 14. Encuesta**
Preguntas, Respuestas, Opinión, Consulta, Formularios
- 15. Debate**
Espacio, Diálogo, Encuentro, Intercambio, Opiniones
- 16. Petitorio**
Pedido, Firmas, Solicitud, Demanda, Reclamo
- 17. Consenso**
Acuerdo, Grupo, Mayoría, Decidir, Coincidir
- 18. Comunicado**
Opinión, Publicar, Diario, Expresión, Medio

NORMATIVA Y DERECHOS (DIFÍCULTAD ALTA)

- 1. Leyes**
Normas, Constitución, Regulación, Derechos, Artículos
- 2. Derechos estudiantiles**
Defensa, Garantizar, Igualdad, Ley, Educación
- 3. Resolución 4900/05**
Normativa, Centros, Provincia, Impulsar, Institucional
- 4. Ley 14581**
Provincial, Espacio, Participación, Garantizar, Estudiantes
- 5. Ley 26877**
Nacional, Derecho, Organizarse, Centro, Representación
- 6. Resolución 4288/11**
Gobierno, Gestión, Participación, Secundaria, Institucional
- 7. Sufragio**
Voto, Elección, Pueblo, Derecho, Mayoría
- 8. Gobierno escolar**
Votos, Igualdad, Decisión, Estudiantes, Participación
- 9. Representación**
Voz, Elección, Delegadas/delegados, Estudiantes, Colectivo
- 10. Artículo 28 (Ley 13688)**
Gobierno, Participación, Ciudadanía, Institucional, Derecho
- 11. Documentos**
Conocer, Transparencia, Información, Derecho, Escuela
- 12. Ciudadanía**
Participar, Comunidad, Derechos, Estudiantes, Decisiones
- 13. Régimen académico**
Materias, Calificaciones, Normativa, Cursada, Intensificar
- 14. Derechos**
Garantía, Igualdad, Estudiantes, Ley, Defensa
- 15. Elecciones**
Delegadas/delegados, Representación, Curso, Voto, Rol
- 16. Ley 26206**
Marco, Derechos, Ley, Estudiantes, Sistema
- 17. Garantías**
Protección, Cumplimiento, Respaldo, Ley, Derechos
- 18. Responsabilidades**
Deberes, Compromiso, Cumplir, Obligaciones, Ética

DESAFÍOS Y CULTURA ESCOLAR (DIFICULTAD ALTA)

1. Compromiso

Responsabilidad, Esfuerzo, Participar, Constancia, Trabajo

2. Pluralismo

Diversidad, Respeto, Ideas, Convivencia, Diferencias

3. Disenso

Desacuerdo, Oposición, Debate, Conflicto, Diferencia

4. Inquietudes

Problemas, Planteos, Comunicar, Escuchar, Demanda

5. Espacio físico

Aula, Lugar, Patio, Escuela, Encuentro

6. Docente acompañante

Preceptor/preceptor, Profesora/profesor, Acompañar, Sugerencia, Ayuda

7. Fake news

Noticia, Falso, Redes, Engaño, Información

8. Conflicto

Problema, Disputa, Debate, Tensión, Desacuerdo

9. Convivencia escolar

Costumbres, Rutina, Acuerdo, Relación, Normas

10. Organización estudiantil

Ley, Centro, Formar, Agruparse, Garantía

11. Escuela

Edificio, Clase, Lugar, Aprender, Enseñar

12. Clase

Profesora/profesor, Materia, Tiempo, Pizarrón, Enseñar

13. Diálogo

Hablar, Palabras, Decir, Opinar, personas

14. Empatía

Valorar, Respeto, Compañeras/compañeros, Apoyo, Mirada

15. Gestión

Organizar, Independientes, Recursos, Autonomía, Grupo

16. Amistad

Compañeras/compañeros, Intereses, Amigas/amigos, Confianza, Amor

17. Presencialidad

Asistir, Escuela, Rutina, Continuidad, Compromiso

18. Recreo

Descanso, Patio, Pausa, Ocio, Juego

CARTAS COMODINES PARA SUMAR A LA DINÁMICA DEL JUEGO

¡Vale doble!: si adivinan la palabra correctamente, ¡suman 2 puntos en lugar de 1!

Dígallo con mímica: solo podés hacer gestos (sin hablar) para que adivinen.

Una sola palabra: solo podés decir una palabra como pista. El equipo tiene una chance para adivinar.

Teatralizado: representá una situación donde aparezca la palabra clave, como si fuera una mini escena.

Explicar sin hablar: hazlo con dibujos en el pizarrón, gestos, u objetos. ¡Nada de hablar!

Contá una experiencia: relatá una situación verdadera o inventada en la que se use esa palabra (sin decirla).

Cambio de roles: el equipo contrario elige quién da las pistas.

Congelado!: el equipo rival pierde el turno.

Lo vi en clase: tenés que explicar la palabra como si la estuvieras usando en una materia. ¡Podés elegir la materia que quieras!