

¡DECILO SIN DECIR!

1 PROPÓSITO:

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

2 MODALIDAD DE JUEGO:

Se forman dos equipos.

Cada equipo elige a una persona que dará las pistas para que su grupo adivine una palabra.

A esa persona se le entrega una carta con:

- Una **palabra clave** (la que su equipo debe adivinar).
- Una lista de **palabras prohibidas** que no puede usar al dar las pistas.

Durante **1 minuto**, la o el estudiante debe lograr que su equipo adivine la palabra clave **sin decir ninguna de las palabras prohibidas**.

Una persona del **equipo contrario** controla que no se digan las palabras prohibidas y avisa en caso de que eso ocurra.

Por cada palabra adivinada correctamente, el equipo suma **1 punto**.

Si la persona que da pistas dice una palabra prohibida, **ese punto se pierde** (o se resta, según lo que se haya acordado al comenzar el juego).

Las **cartas comodines** se mezclan con el mazo y, si salen, modifican la forma de jugar ese turno.

3 CATEGORÍAS Y NIVELES DE DIFICULTAD

- 1 Estructura y organización (dificultad baja).
- 2 Prácticas democráticas (dificultad media).
- 3 Normativa y derechos (dificultad alta).
- 4 Desafíos y cultura escolar (dificultad alta).

4 ¡PARA TENER EN CUENTA!

- Las cartas con la palabra escrita en **violeta** pertenecen a la categoría "**Estructura y organización**".
- Las cartas con la palabra escrita en **verde** corresponden a la categoría "**Prácticas democráticas**".
- Las cartas con la palabra escrita en **rosa** forman parte de la categoría "**Normativa y derechos**".
- Las cartas con la palabra escrita en **azul** pertenecen a la categoría "**Desafíos y cultura escolar**".

5 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 mímica o usar una sola palabra).

6 CIERRE

Como cierre de la actividad se propone hacer una ronda entre todas/os las/os participantes destacando qué palabra les fue más significativa y reflexionar acerca de cómo es la participación en su escuela.

CENTRO DE ESTUDIANTES

Organización

Representar

Escuela

Elecciones

Delegadas/os

DELEGADA/O DE CURSO

Votación

Representante

Compañeras/os

Decidir

Opiniones

ASAMBLEA

Reunión

Debatir

Estudiantes

Decidir

Votos

PRESIDENTE/A DEL CENTRO

Encabeza

Firma

Dirige

Asamblea

Gestiona

VICEPRESIDENTE/A

Reemplazo

Coordinar

Funciones

Suplente

Presidente

COMISIÓN DIRECTIVA

Presidenta/e

Secretaria/o

Cargos

Dirigir

Elecciones

SECRETARIA/O

Actas

Escribir

Comunicar

Archivo

Notas

TESORERA/O

Plata

Caja

Gastos

Ingresos

Controlar

VOCALES

Informar

Reunión

Curso

Voz

Votación

COMISIONES DE TRABAJO

Dividir

Tareas

Cultura

Deportes

Derechos

ORDEN DEL DÍA

Temas

Lista

Tratar

Reunión

Puntos

MODERADOR/A

Hablar

Orden

Respeto

Esperar

Escuchar

ACTA DE REUNIÓN

Escribir

Registro

Asamblea

Resumen

Decisiones

REUNIÓN DE COMISIÓN

Encuentro

Tareas

Grupo

Tema

Planificar

AGENDA

Fechas

Organización

Eventos

Calendario

Tiempos

ESTATUTO

Normas

Reglas

Documento

Funcionamiento

Aprobar

PROPUESTA

Intereses

Estudiantes

Equipo

Ideas

Proyecto

CARTELERA

Escuela

Familias

Mensajes

Notas

Póster

VOTO

Urna

Elecciones

Sufragio

Boleta

Fiscal

ELECCIONES

Listas

Candidatas/os

Autoridades

Votar

Jornada

CAMPAÑA ELECTORAL

Propuestas

Difusión

Ideas

Afiches

Redes

PADRÓN

Estudiantes

Nombres

Lista

Registro

Curso

JUNTA ELECTORAL

Controlar

Elecciones

Listas

Boletas

Fiscalizar

LISTA ELECTORAL

Candidatas/os

Grupo

Nombres

Postulantes

Votos

NOTA FORMAL

Documento

Presentar

Autoridades

Pedido

Solicitud

MEMORIA ANUAL

Balance

Actividades

Resumen

Gestión

Informe

ACTIVIDAD CULTURAL

Música

Arte

Evento

Expresión

Taller

FISCAL

Mesa

Padrón

Firma

Urna

Sobres

ACUERDO

Consenso

Decisión

Grupo

Debate

Conjunto

DEBATE

Espacio

Diálogo

Encuentro

Intercambio

Opiniones

PETITORIO

Pedido

Firmas

Solicitud

Demanda

Reclamo

CONSENSO

Acuerdo

Grupo

Mayoría

Decidir

Coincidir

COMUNICADO

Opinión

Publicar

Diario

Expresión

Medio

PROPUESTA ESTUDIANTIL

Idea

Presentar

Mejora

Iniciativa

Proyecto

PARTICIPACIÓN ACTIVA

Involucrarse

Hacer

Contribuir

Compromiso

Protagonismo

ENCUESTA

Preguntas

Respuestas

Opinión

Consulta

Formularios

LEYES

Normas

Constitución

Regulación

Derechos

Artículos

DERECHOS ESTUDIANTILES

Defensa

Garantizar

Igualdad

Ley

Educación

RESOLUCIÓN 4900/05

Normativa

Centros

Provincia

Impulsar

Institucional

LEY 14.581

Provincial

Espacio

Participación

Garantizar

Estudiantes

LEY 26.877

Nacional

Derecho

Organizarse

Centro

Representación

RESOLUCIÓN 4288/11

Gobierno

Gestión

Participación

Secundario

Institucional

SUFRAGIO

Voto

Elección

Pueblo

Derecho

Mayoría

GOBIERNO ESCOLAR

Votos

Igualdad

Decisión

Estudiantes

Participación

REPRESENTACIÓN

Voz

Elección

Delegadas/os

Estudiantes

Colectivo

ARTÍCULO 28 (LEY 13.688)

Gobierno

Participación

Ciudadanía

Institucional

Derecho

DOCUMENTOS

Conocer

Transparencia

Información

Derecho

Escuela

CIUDADANÍA

Participar

Comunidad

Derechos

Estudiantes

Decisiones

RÉGIMEN ACADÉMICO

Materias

Calificaciones

Normativa

Cursada

Intensificar

DERECHOS

Garantía

Igualdad

Estudiantes

Ley

Defensa

ELECCIONES

Delegadas/os

Representación

Curso

Voto

Rol

LEY 26.206

Marco

Derechos

Ley

Estudiantes

Sistema

GARANTÍAS

Protección

Cumplimiento

Respaldo

Ley

Derechos

RESPONSABILIDADES

Deberes

Compromiso

Cumplir

Obligaciones

Ética

COMPROMISO

Responsabilidad

Esfuerzo

Participar

Constancia

Trabajo

PLURALISMO

Diversidad

Respeto

Ideas

Convivencia

Diferencias

DISENSO

Desacuerdo

Oposición

Debate

Conflicto

Diferencia

INQUIETUDES

Problemas

Planteos

Comunicar

Escuchar

Demanda

ESPACIO FÍSICO

Aula

Lugar

Patio

Escuela

Encuentro

DOCENTE ACOMPañANTE

Preceptor/a

Profesor/a

Acompañar

Sugerencia

Ayuda

FAKE NEWS

Noticia

Falso

Redes

Engaño

Información

CONFLICTO

Problema

Disputa

Debate

Tensión

Desacuerdo

CONVIVENCIA ESCOLAR

Costumbres

Rutina

Acuerdos

Relación

Normas

ORGANIZACIÓN ESTUDIANTIL

Ley

Centro

Formar

Agruparse

Garantía

ESCUELA

Edificio

Clase

Lugar

Aprender

Enseñar

CLASE

Profesor/a

Materia

Tiempo

Pizarrón

Enseñar

DIÁLOGO

Hablar

Palabras

Decir

Opinar

Personas

EMPATÍA

Valorar

Respeto

Compañeras/os

Apoyo

Mirada

GESTIÓN

Organizar

Independientes

Recursos

Autonomía

Grupo

AMISTAD

Compañeros/as

Intereses

Amigos/as

Confianza

Amor

PRESENCIALIDAD

Asistir

Escuela

Rutina

Continuidad

Compromiso

RECREO

Descanso

Patio

Pausa

Ocio

Juego

COMODÍN

¡Vale doble!

Si adivinan la palabra correctamente, **¡suman 2 puntos en lugar de 1!**

COMODÍN

Dígalo con mímica

Sólo podés hacer gestos (sin hablar) **para que adivinen.**

COMODÍN

Teatralizado

Representá una situación **donde aparezca la palabra clave**, como si fuera una mini escena.

COMODÍN

Una sola palabra

Sólo podés decir una palabra como pista. **El equipo tiene una chance para adivinar.**

COMODÍN

¡Congelado!

El equipo rival **pierde el turno.**

COMODÍN

Cambio de roles

El equipo contrario elige **quién da las pistas.**

COMODÍN

Explicar sin hablar

Hacelo con dibujos en el pizarrón, gestos, o con objetos. **¡Nada de hablar!**

COMODÍN

Contá una experiencia:

Relatá una situación verdadera o inventada en la que se use esa palabra **(sin decirla).**

COMODÍN

Lo vi en clase

Tenés que explicar la palabra como si la estuvieras usando en una materia. **¡Podés elegir la materia que quieras!**

COMODÍN

¡Vale doble!

Si adivinan la palabra correctamente, **¡suman 2 puntos en lugar de 1!**

COMODÍN

Dígalo con mímica

Sólo podés hacer gestos (sin hablar) **para que adivinen.**

COMODÍN

Teatralizado

Representá una situación **donde aparezca la palabra clave**, como si fuera una mini escena.

COMODÍN

Una sola palabra

Sólo podés decir una palabra como pista. **El equipo tiene una chance para adivinar.**

COMODÍN

¡Congelado!

El equipo rival **pierde el turno.**

COMODÍN

Cambio de roles

El equipo contrario elige **quién da las pistas.**

COMODÍN

Explicar sin hablar

Hacelo con dibujos en el pizarrón, gestos, o con objetos. **¡Nada de hablar!**

COMODÍN

Contá una experiencia:

Relatá una situación verdadera o inventada en la que se use esa palabra **(sin decirla).**

COMODÍN

Lo vi en clase

Tenés que explicar la palabra como si la estuvieras usando en una materia. **¡Podés elegir la materia que quieras!**