

Agencia de
Calidad de la
Educación

PREGÚN ¿? TAME^{2.0}



Manual de uso



INSTRUCCIONES DEL JUEGO

Pregúntame es un juego de mesa que nos invita a dialogar.

Incluye preguntas sobre distintas temáticas que nos hacen reflexionar y conversar sobre lo cotidiano, nuestros pensamientos y emociones, para conocernos mejor y fortalecer los lazos de confianza en nuestra comunidad educativa.

Sigue el camino de colores y encontrarás interesantes experiencias que te ayudarán a conocer, comprender y cuidar a las demás personas en este contexto de emergencia sanitaria.

Propósito

- El propósito del juego es que puedas conversar con los demás participantes, saber lo que piensan y sienten frente a distintos temas para conocerse y entenderse mejor.
- Es importante que durante el juego escuches y respetes los turnos de los demás y así asegurar la participación de todos.
- Si hay alguna pregunta que no quisieras contestar, puedes pedir “paso”. ¡Atención!, solo puedes pasar dos veces durante el juego.
- Y lo más importante, usa tu mascarilla y mantén la distancia personal adecuada con los demás participantes.

Número de participantes

De 2 a 6 personas.

Qué necesitas para jugar

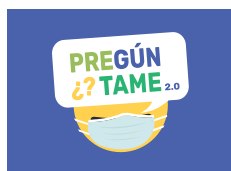
El tablero del juego, las 90 tarjetas, un dado para cada jugador, fichas diferentes para cada participante, un moderador que lea el manual y cuide que se respeten las normas de higiene y distanciamiento personal.

Cómo jugar

Coloca tu ficha en la partida. Inicia el jugador que lance el número más alto en los dados. Se sigue el recorrido por turnos, avanzando tantas casillas como indique el dado. El primer jugador que llegue al final, con la puntuación exacta del dado, es el ganador. Si el número señalado por el dado no te lleva exactamente a la casilla ganadora, sigue contando hacia atrás.

Tarjetas

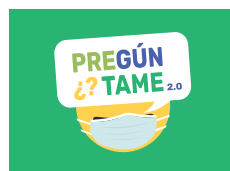
Las 90 tarjetas están divididas en tres categorías:



Preguntas introductorias que sirven para “calentar motores”. Preparan a los jugadores para preguntas más personales, emocionales y constructivas. En esta categoría se hacen preguntas para conocerse, para romper el hielo y para razonar lúdicamente.



Preguntas con un enfoque emocional. Pretenden elevar los niveles de confianza y reflexión en los participantes. Las respuestas son íntimas y pueden ser más sensibles, por lo que se sugiere la mediación del guía.






Preguntas para expresar opinión personal y el manejo de temas de higiene, cuidado personal y empatía para contribuir al bienestar social. Se pretende que los jugadores elaboren propuestas constructivas para la comunidad.

Casillas

Las casillas que conforman la ruta están distribuidas en tres colores. Cada color corresponde a una de las tres categorías de tarjetas.

Casillas sorpresa

Si un jugador cae en una casilla sorpresa, deberá seguir las instrucciones según la simbología del tablero:

| Todos responden | Retrocede lo que indique el dado | Mueve a alguien a tu lugar y ambos respondan |
|---|---|--|
|  |  |  |
| Al caer en este casillero sorpresa, sacas una pregunta del color que corresponda y todos los participantes deben responder en el sentido de las agujas del reloj. | Al caer en este casillero, vuelves a tirar el dado y retrocedes la cantidad de espacios que marque el dado. Luego de retroceder, saca una carta del color del casillero y responde la pregunta. | Al caer en este casillero, escoges a un(a) compañero(a) con quien debes compartir tu pregunta, ambos tienen que responder. |

Ordena tus emociones

Luego de responder debes asignar tu tarjeta a uno de los globos que se encuentran en el centro del tablero, según la emoción que te provocó esta pregunta.

Fin del juego

Quien llega a la meta cuenta las tarjetas de cada globo de emociones. El grupo reflexiona y conversa sobre el estado emocional que más tarjetas tiene.

- ¿Cuál es el estado emocional que tiene más tarjetas?
- ¿Qué se puede inferir de estos resultados?

Rol del moderador

- ➔ Un adulto del establecimiento debe asumir el rol del moderador. Puede ser el encargado de convivencia escolar, el asesor del centro de estudiantes u otro docente que quiera hacer uso del juego en la sala de clases.
- ➔ Es importante que el moderador chequee que se cumplan las condiciones de higiene y distanciamiento personal para poder emprender el juego de una forma segura para todos.
- ➔ Su rol principal es resguardar el adecuado desarrollo de la actividad, dirimir dificultades que surjan y levantar información que pueda resultar significativa para el trabajo con los estudiantes, sobre todo en relación al apoyo de sus necesidades.
- ➔ Se espera que el moderador participe del juego. En caso de usar más de un tablero simultáneamente, el moderador debe estar atento a lo que sucede en las otras mesas.

Sugerencias para el moderador

- Procurar que el espacio, además de las condiciones de higiene necesarias, mantenga un ambiente lúdico, acogedor y respetuoso.
- Tener especial cuidado frente a respuestas que aborden temas personales o familiares, sensibles para los estudiantes; resguardar el respeto y la escucha, y transmitir seguridad a quien se está expresando.
- Contar con una hoja de apuntes, así como con la planilla para registrar aquella información que pudiera ser relevante para el trabajo de acompañamiento de los estudiantes o para la convivencia escolar del establecimiento.
- La información recogida puede ser remitida al encargado de convivencia escolar.

Planilla de registro moderador

TABLA PARA EVALUAR NIVELES DE DIÁLOGO

Hay conversaciones que construyen confianza. Esta tabla te ayudará a evaluar los niveles de diálogo que se producen durante el juego.

| | |
|---------|--|
| NIVEL 1 | Los participantes hablan sobre temas triviales, sin profundizar. "Yo te cuento algo, tú me cuentas algo y nada más". |
| NIVEL 2 | Los participantes hablan de temas entretenidos: anécdotas, libros, cine. Cuentan lo que otro dijo y cosas que causan risa, pero nada más. |
| NIVEL 3 | Los participantes hablan de ideas, demuestran lo que piensan o en qué creen. Hablan de temas diversos, desde un nivel narrativo muy mental, sin involucrar emociones. |
| NIVEL 4 | Los participantes hablan de sentimientos o emociones; de lo que les ocurre y lo que sienten. En este nivel puede aparecer información sensible, presupone mayor intimidad. |
| NIVEL 5 | Los participantes comparten ideas y sentimientos, expresan lo que piensan y sienten. Asimismo, escuchan, intentan entender y se pueden sentir identificados con los demás. |

REGISTRO LIBRE

Tomar nota de aquellos elementos de interés, situaciones emergentes, hechos u opiniones que considere que pueden ser abordados de manera más profunda con posterioridad o que deban tomarse con mayor atención.

Referencias

Unicef Chile. (2019). *Recomendaciones para adultos al cuidado de niños.* Chile: Autor.

Cortés P. y Figueroa R. *Manual ABCDE para la aplicación de primeros auxilios psicológicos.* Chile: Pontificia Universidad Católica de Chile y Centro Nacional de Investigación para la Gestión Integrada de Desastres Naturales (CIGIDEN).

Educación 2020. (2019). *Recomendaciones para contribuir en el diálogo.* Chile: Autor.

Elige Educar. (2019). *Tips para educadores y técnicos de educación parvularia.* Chile: Autor.

INDH. (2019). *Preguntas clave para educar en Derechos Humanos.* Chile: Autor.

Metáfora, Travesía y Federicas. (2019). *Construir esperanza, cuando enfrentamos un conflicto social: un cuaderno para niñas y niños.* Chile: Chile Crece Contigo.

Riveros E. (2019). *Jornada de escucha empática en momento de disrupción.* Chile: EducarChile.

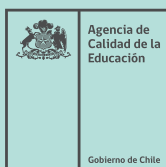
Unicef. (2011). *Para reconstruir la vida de niños y niñas. Guía para apoyar intervenciones psicosociales en emergencias y desastres.* Chile: Autor.

Unicef. (2015). *Rearmemos la vida – guía psicoeducativa.* Chile: Autor.

Unicef. (2017). *Apoyando a niños y niñas en emergencia.* Chile: Autor.

Unicef Chile. (2019). *Recomendaciones para adultos al cuidado de niños.* Chile: Autor.

Universidad Católica. (2019). *Guía para educadoras y técnicas.* Chile: Autor.



twitter.com/agenciaeduca
facebook.com/Agenciaeducacion
instagram.com/agenciaeducacion

agenciaeducacion.cl

