



Juegos de mesa en el aula



Los juegos de mesa ofrecen un verdadero potencial como recurso para facilitar el aprendizaje. Por ello, mi trabajo de fin de grado propone una programación anual para la asignatura de inglés basada en juegos. El objetivo es incorporar en las aulas metodologías activas que fomenten el interés, la participación y la adquisición de conocimientos. Se busca crear, planificadamente, un entorno seguro y atractivo para los estudiantes que establezca las bases para lograr un aprendizaje significativo.



Doble Grado en Educación Primaria e Infantil
Universidad Pontificia Comillas
carmenhermidalario@gmail.com

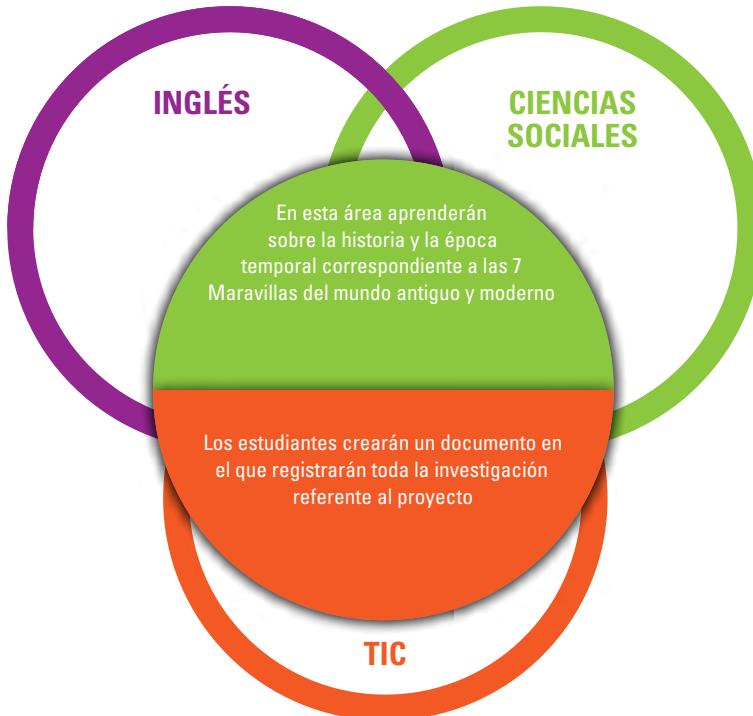


Ilustración 1. Análisis potencial trabajo interdisciplinario 7 Wonders. Architects

¿Por qué juegos de mesa?

Es poco común encontrar a una persona adulta que no recuerde con cariño un momento en su infancia donde estuviese jugando con familiares o amigos a un juego de mesa. Es poco común encontrar un niño que haya perdido la ilusión por los juegos. Por eso, cuando comencé a pensar en una programación didáctica recordé las tardes jugando al Monopoly o las largas partidas del Cluedo. Esto podría convertirse en una motivación para que los estudiantes aprendiesen inglés de tal forma que los juegos de mesa englobasen todos los objetivos y contenidos que necesitamos cubrir durante el curso académico.

Los juegos de mesa no solo son una herramienta lúdica, sino que, si se usan correctamente en el aula, pueden fomentar competencias esenciales en el aprendizaje de un idioma, como la comunicación, la resolución de problemas y el trabajo en equipo. Además, permiten que los estudiantes asocien el aprendizaje a experiencias positivas y a situaciones reales que pueden darse en su día a día.

Asimismo, ofrecen un entorno seguro y controlado para practicar el inglés sin miedo al error o a ser juzgados. Favorecen la socialización y el establecimiento de vínculos entre estudiantes por medio de la cooperación y la consecución de unos objetivos comunes. La dinámica de

Los juegos son un puente hacia un aprendizaje más significativo y duradero donde la implicación del estudiante es muy alta

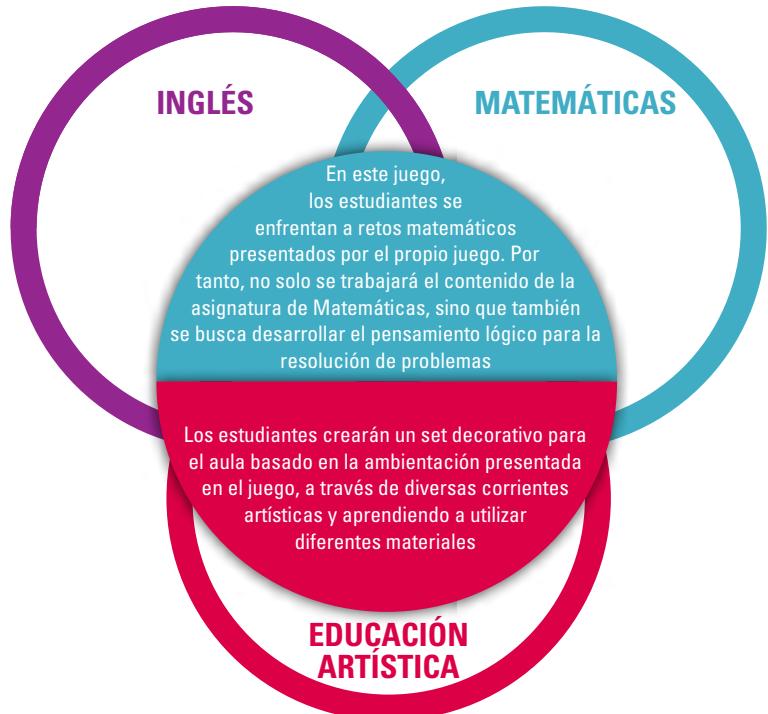
los juegos y las actividades propuestas en relación a estos fomenta la interacción y la inclusividad. Es decir, facilita la personalización y la adaptación a diferentes ritmos de aprendizaje.

Por último, es relevante destacar que los alumnos se convierten en el centro de su desarrollo tanto académico, como personal y social. Es decir, los juegos son un puente hacia un aprendizaje más significativo y duradero donde la implicación del estudiante es muy alta.

Elección de los juegos

A la hora de escoger qué juegos van a facilitar más el proceso de enseñanza-aprendizaje en el aula tuvimos en cuenta las siguientes consideraciones:

- Edad a la que va dirigido el juego. Es importante que sea un juego adecuado a la edad de los estudiantes. Pero, también es importante tener en cuenta si el funcionamiento del juego e instrucciones se adaptan al nivel de los alumnos o se pueden realizar ajustes en el caso de que sea necesario.
- Objetivos que permite alcanzar y contenidos curriculares que cubre. Teniendo en cuenta lo establecido en la ley educativa, ¿el juego permite la consecución de los objetivos o no tiene potencialidad educativa?
- Vocabulario y expresiones requeridas para la comprensión. Es decir, qué palabras o expresiones tenemos que enseñar en el aula previamente a la presentación del juego para que los estudiantes sean capaces de entenderlo.



- Interdisciplinariedad. En el caso de esta programación anual, el trabajo interdisciplinar forma parte del proyecto. Por tanto, uno de los factores que es necesario tener en cuenta es si el juego permite llevar a cabo dicho tipo de trabajo en el aula o no.
- Motivación. El juego que se escoja debe de ser motivador para los alumnos y potenciar su interés por el aprendizaje.

Bases de la programación

La programación propuesta está dirigida a alumnos de 5.^º de Educación Primaria y consta de 15 unidades didácticas divididas de la siguiente forma:

- Unidad 1. Game Masters – es una unidad didáctica introductoria donde se presenta a los estudiantes la oportunidad de colaborar con una ONG para la creación de juegos de mesa para niños en lugares donde no tienen acceso a ellos. Se reta a los alumnos a aprender primeramente acerca de diferentes tipos de juego para, al final del proyecto, construir ellos el suyo propio. Además, se introduce vocabulario y expresiones específicas de la lengua inglesa que van a ser comunes para todos los juegos.
 - Unidades 2, 3, 4 y 5. EXIT. El bosque encantado – en estas unidades didácticas se presenta un juego basado en la resolución de diversos problemas o acertijos para salir del bosque encantado. En cada unidad tendrán que completar diferentes actividades para conseguir y resolver dos pistas. Además, al ser un juego ambientado en cuentos tradicionales como *Cenicienta* o *Blancanieves y los siete enanitos* permite que parte de las actividades vayan orientadas al análisis de dichos libros.
 - Unidades 6, 7, 8 y 9. Seven Wonders. Architects – durante estas cuatro unidades didácticas se presenta a los alumnos un reto diferente al anterior ya que, para poder jugar, primero deben convertirse en historiadores de
- las Siete Maravillas del mundo antiguo y del mundo moderno. Se enfrentarán a diversos retos como escribir un periódico y llevar a cabo presentaciones para poder dedicar la última unidad al juego de mesa donde conseguirán puntos a través de actividades que deberán completar.
- Unidades 10, 11 y 12. Hitster – el último juego que se presenta tiene como objetivo la creación de una línea temporal hecha con canciones. Teniendo en cuenta el conocimiento previo de los alumnos sobre música, se les proponen diferentes retos donde aprenderán acerca de cantantes y épocas musicales. Cabe destacar que durante este tiempo uno de los principales objetivos será el conocimiento de diferentes países y culturas a través de la música. Además, se dará gran importancia a la interculturalidad existente en la propia aula, fomentando la participación de familias en todo momento.
 - Unidades 13, 14 y 15. Creadores de juegos – para cerrar la propuesta, los alumnos crearán de forma guiada un juego por grupos. Serán ellos quienes elaboren tanto el material como las instrucciones del juego. Por último, para finalizar el curso académico todos los juegos de mesa creados por los estudiantes se enviarán a la ONG correspondiente.

Ilustración 2. Análisis potencial trabajo interdisciplinario EXIT. El bosque encantado

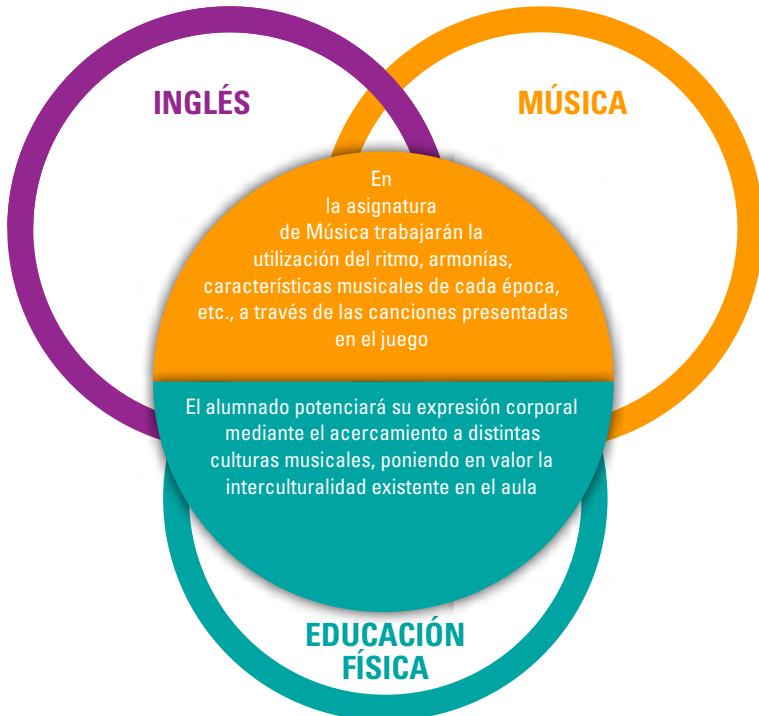


Ilustración 3. Análisis potencial trabajo interdisciplinar Hitster

¿Qué aporta esta programación basada en juegos de mesa al aula?

Entre los beneficios de esta propuesta encontramos los siguientes:

- ↗ Concienciación de la realidad social de otros niños en diferentes lugares del mundo. Fomento de la implicación

en diferentes realidades sociales a través de una ONG.

- ↗ Hilo conductor. El hilo conductor fomenta la motivación y el interés de los alumnos. Se aporta un contexto al contenido, lo que supone una mayor implicación y la adquisición de aprendizajes significativos.
- ↗ Fomento de la comunicación a través de la interacción entre iguales. Durante todo el proyecto se fomenta que los alumnos trabajen cooperativamente para la consecución de unos objetivos. Además, esto supone que la comunicación tenga una intención y no sea únicamente de manera pautada a través de ejercicios.
- ↗ Interdisciplinariedad. Los juegos de mesa permiten adaptar su contenido a diversas áreas de aprendizaje y, por tanto, la interdisciplinariedad está presente en todo momento a lo largo del desarrollo de las unidades didácticas.
- ↗ Instrumentos de evaluación. A lo largo del desarrollo de la programación se da gran importancia a la evaluación

Tabla 1. Estructura de programación didáctica

N.º de unidad didáctica	Temporalización	Nombre	Juego
1	Primer trimestre	Game Masters	Introducción
2	Primer trimestre	The enchanted forest	EXIT. El bosque encantado
3	Primer trimestre	Midnight dance	EXIT. El bosque encantado
4	Primer trimestre	Gingerbread House	EXIT. El bosque encantado
5	Primer trimestre	Who is who?	EXIT. El bosque encantado
6	Segundo trimestre	Seven wonders	7 Wonders. Architecs
7	Segundo trimestre	Our wonderful newspaper	7 Wonders. Architecs
8	Segundo trimestre		7 Wonders. Architecs
9	Segundo trimestre	Building wonders	7 Wonders. Architecs
10	Tercer trimestre	Hitster	Hitster
11	Tercer trimestre	Dancing throughout the years	Hitster
12	Tercer trimestre	World musicians	Hitster
13	Tercer trimestre	Game creators	Creación de juegos
14	Tercer trimestre	All hands-on deck	Creación de juegos
15	Tercer trimestre	Yellow hearts	Creación de juegos



ÁQORA DE PROFESORES

formativa donde se hace participe al alumno de su propio aprendizaje. Además, los estudiantes tienen oportunidad de compartir con el docente cómo se sienten a lo largo de todo el proceso. Por otro lado, el docente también debe de llevar a cabo evaluaciones periódicas sobre su propia actuación y sobre la propia programación. Esto implica que hay cierta flexibilidad para llevar a cabo cambios que mejoren la calidad de las clases, las actividades, etc.

- Relación y comparación de idiomas. Es importante destacar que el aprendizaje de la lengua inglesa puede ir ligado al uso de la primera lengua, en este caso, el castellano. Esto no implica que las clases se impartan en castellano, sino que se utilice este idioma como apoyo en situaciones específicas. Dos ejemplos claros utilizados a lo largo de todas las unidades didácticas son los que se exponen a continuación.
- Glosario de palabras: dado que los juegos que fabriquen los alumnos irán acompañados de instrucciones en inglés, estos tendrán que realizar un glosario a lo largo de todo el año académico con la terminología específica de los juegos de mesa en general y, en particular, a EXIT. El bosque encantado; a Seven Wonders. Architects; y al Hitster.
- Instrucciones: cada juego de mesa que se presente en el aula irá acompañado de unas instrucciones en inglés y otras en español. Esto permitirá el análisis y la comparación de ambas lenguas. Además, servirá de apoyo a los alumnos para comprender el juego •



HEMOS HABLADO DE

Juegos de mesa; planificación educativa; interdisciplinariedad; aprendizaje de lenguas; metodología activa.

Este artículo fue solicitado por PADRES Y MAESTROS en octubre de 2024, revisado y aceptado en marzo de 2025.

A continuación, se presentan algunos de los recursos utilizados a lo largo del proceso.

- *Mapping out:* esta propuesta se lleva a cabo en el aula con un mapa de gran tamaño. En este los alumnos localizan con marcas sus orígenes y el de sus familias. Fomentar la interculturalidad existente en la propia aula es de gran importancia a la hora de involucrar a aquellos alumnos procedentes de otros lugares y de la enseñanza de diversas culturas.
- *Information gap activities:* este tipo de actividad, utilizada a lo largo de todas las unidades didácticas, fomenta la comunicación entre iguales. El objetivo es completar la actividad adquiriendo información de los demás y, por tanto, existe una interdependencia positiva entre los alumnos ya que para finalizar necesitan de las aportaciones de otros. Se utiliza un cartón de bingo donde los estudiantes intentarán encontrar compañeros cuyos familiares procedan de los lugares que aparecen.
- *Template:* es de gran importancia aportar a los alumnos modelos de cómo queremos que se lleven a cabo las actividades. En este ejemplo, se puede observar un template (modelo) de cómo llevar a cabo un folleto con información sobre un país.
- La evaluación a lo largo de cualquier programación didáctica debería ser constante y formativa. Es decir, es imprescindible dar la oportunidad a los alumnos de mejorar su trabajo a través del *feedback* constante. Además, también es necesario tener en cuenta la opinión de nuestros propios alumnos llevando a cabo evaluaciones sobre el proyecto. Esto permitirá al docente conocer las posibles dificultades que están encontrando sus alumnos y cómo modificarlas para facilitar el aprendizaje.



Cartón de bingo utilizado como propuesta de actividad (Information Gap Activities)



PARA SABER MÁS

BELMONTE, M. L., PRADOS, M. Á. H. y CANTERO, I. G. (2022). Los juegos de mesa en la enseñanza de inglés como lengua extranjera. Propuesta de intervención-acción. *Educación, lenguaje y sociedad*, 20(20).

SYAKUR, M. A. (2020). The use of board games in teaching speaking to young learners. *English Education: Journal of English Teaching and Research*, 5(2), 149-155.

ZSOLDOS-MARCHIS, I. y JUHÁSZ, A. (2020). Board – games in the primary classroom: teachers' practice and opinion. En *INTED2020 Proceedings* (pp. 7573-7582). IATED.