



Universidad de Valladolid

Facultad de Educación y Trabajo Social

DEPARTAMENTO DE DIDÁCTICA DE LA LENGUA Y LA LITERATURA

Grado en Educación Primaria - Mención en Lengua Extranjera (Inglés)

TRABAJO FIN DE GRADO

Los juegos de mesa en el aprendizaje del inglés. Una propuesta para el aula de Educación Primaria

Estudiante: D^a Noelia Rodríguez Francos

Tutor: Dr. D. Francisco Javier Sanz Trigueros

Valladolid, 2025

RESUMEN

Este Trabajo Fin de Grado explora el uso de los juegos de mesa como herramienta didáctica para la enseñanza del inglés en Educación Primaria. A través de un enfoque lúdico y participativo, se analiza cómo estos juegos pueden favorecer la motivación, la interacción y el desarrollo de las competencias lingüísticas del alumnado. El marco teórico se fundamenta en teorías sobre la adquisición de lenguas y el aprendizaje basado en el juego, mientras que la propuesta didáctica incluye actividades adaptadas al aula real. El trabajo concluye con una reflexión sobre la eficacia de este tipo de metodologías en el aula y la importancia de diseñar propuestas atractivas y significativas para el alumnado.

PALABRAS CLAVE: Juegos de mesa, enseñanza del inglés, Educación Primaria, aprendizaje lúdico, competencia lingüística, adquisición.

ABSTRACT

This Final Degree Project explores the use of board games as a didactic tool for teaching English in Primary Education. Through a playful and participatory approach, it analyses how these games can enhance students' motivation, interaction, and development of linguistic competences. The theoretical framework is based on language acquisition theories and game-based learning, while the didactic proposal includes activities adapted to the real classroom context. The project concludes with a reflection on the effectiveness of this type of methodology in the classroom and the importance of designing engaging and meaningful proposals for students.

KEYWORDS: Board games, English teaching, Primary Education, playful learning, linguistic competence, acquisition.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	5
2. JUSTIFICACIÓN	6
3. MARCO TEÓRICO	8
3.1 La adquisición del inglés en Educación Primaria	8
3.1.1 Las hipótesis de la adquisición lingüística	8
3.1.2 Implicaciones docentes.....	11
3.2 El juego en la adquisición del Inglés como Lengua Extranjera	12
3.2.1 Tipos de juegos en el aula de Inglés	15
3.2.2 Los juegos de mesa.....	18
3.2.2.1 Ventajas para la adquisición del idioma	19
3.2.2.2 Efectos en la motivación.....	21
4. PROPUESTA DIDÁCTICA	24
4.1 Justificación teórica.....	24
4.2 Marco Legal	27
4.3 Temporalización y recursos	29
4.4 Atención a la diversidad.....	30
4.5 Desarrollo de la propuesta.....	31
5. CONCLUSIONES.....	43
6. REFERENCIAS.....	45

1. INTRODUCCIÓN

La enseñanza del inglés en la educación primaria enfrenta varios desafíos, como la falta de motivación y una escasa participación de los estudiantes, lo cual puede influir en el proceso de aprendizaje (Dörnyei, 2009). Aunque los avances tecnológicos al igual que las estrategias innovadoras han abierto un amplio campo de posibilidades, son muchos los docentes que aún mantienen métodos tradicionales, como la enseñanza basada en gramática y la repetición mecánica. Esto puede llegar a tener menos efectividad para mantener el interés de los alumnos (Richards & Rodgers, 2014). Según estudios en el ámbito de la didáctica de inglés, la incorporación de metodologías activas, como el aprendizaje basado en juegos, beneficia un entorno en el aula más dinámico y motivador (Ellis, 2005). Por esa razón, es fundamental que los docentes adopten enfoques tanto innovadores como dinámicos que capten el interés de los alumnos y asimismo fomenten un ambiente de aprendizaje más atractivo.

Los juegos de mesa son una herramienta didáctica eficaz para la enseñanza del inglés ya que fomentan el desarrollo cognitivo y social además de incrementar las habilidades lingüísticas de los alumnos. Estos tipos de juegos añaden elementos como el liderazgo, la toma de decisiones y, también, la competencia ayudando a fomentar un lenguaje positivo en situaciones reales. Cabe destacar, que este recurso no solo se centra en vocabulario y gramática, sino que consigue que los alumnos interactúen y se envuelvan más en el idioma.

Wright, Betteridge y Buckby (2006) afirman que el aprendizaje a través de juegos mejora significativamente la dinámica en el aula, permitiendo que los alumnos desarrollen sus habilidades lingüísticas de una manera más efectiva. Además, al combinar actividades grupales que fomenten la resolución de problemas, se crea un entorno lúdico que promueve el uso contextualizado y significativo de la lengua.

Es por ello por lo que, el propósito de este Trabajo Fin de Grado, implica demostrar cómo estos juegos son recursos que no solo dinamizan la enseñanza y aprendizaje del Inglés sino que, además, contribuyen al desarrollo de sus competencias lingüísticas.

2. JUSTIFICACIÓN

Este Trabajo Fin de Grado se fundamenta en la importancia de los juegos de mesa en la enseñanza de la Lengua Extranjera de inglés, en la etapa de Educación Primaria. Se presentan como un recurso de gran efectividad cuyo objetivo es transformar el aprendizaje de los alumnos en una experiencia tanto interactiva como motivadora. Frente a metodologías tradicionales basadas en la memorización y en ejercicios mecánicos, este tipo de juegos fomentan la participación de los estudiantes y asimismo generan un ambiente de aprendizaje en el que el empleo del idioma se produce de forma espontánea y natural.

El juego ha sido comúnmente asociado con la diversión en tiempo de ocio, sin embargo, hay bastantes más razones válidas para el uso de juegos en la enseñanza del inglés en la educación primaria. Estos son una fuente auténtica del lenguaje, válidos para casi todos los propósitos y en prácticamente todos los contextos. Otra razón importante que señalar es que los juegos constituyen un medio poderoso para la enseñanza del inglés en todas las edades. Podemos emplearlos para enriquecer el proceso de adquisición del inglés, mediante el descubrimiento funcional de la lengua en uso.

Los juegos de mesa tienen una amplia variedad de beneficios; entre ellos, la capacidad para integrar el desarrollo de la competencia comunicativa en un contexto real. Cuando los estudiantes juegan deben interactuar empleando el inglés para negociar las reglas, resolver problemas, así como tomar decisiones. Esto favorece tanto la confianza al expresarse como la fluidez. No obstante, este enfoque está alineado con las teorías de aprendizaje de Piaget (1951), que destaca el juego como un elemento clave en el desarrollo cognitivo y social de los niños.

Por otro lado, la motivación es otro factor importante por destacar en el aprendizaje de este idioma y los juegos de mesa actúan como un principal motivador para el alumnado. Según un estudio del Instituto Tecnológico de producto infantil y de ocio (AIJU) junto con la Universidad Complutense de Madrid, el 76% de los niños se sienten más creativos cuando juegan sin pantallas y el 61% desarrolla mejores habilidades sociales con juegos físicos o de mesa.

No solo la motivación, sino que también desarrollan habilidades cognitivas fundamentales como es la memoria, la atención y la planificación estratégica.

Seguir instrucciones, anticiparse a movimientos y resolver desafíos provoca que los alumnos ejerciten diversas funciones ejecutivas clave para su desarrollo académico y personal.

Cabe destacar que el aprendizaje a través del juego genera un impacto positivo en la actitud de los alumnos hacia el inglés. Si estos asocian el idioma con experiencias agradables, estarán más predispuestos a seguir aprendiendo en un futuro. Según diversos estudios recientes, cuando el alumnado disfruta de lo que hace, el aprendizaje es mucho más duradero y significativo.

Además, atendiendo a la inclusión educativa, los juegos de mesa pueden adaptarse a distintos niveles y estilos de aprendizaje. Esto permite la participación de todos y cada uno de los estudiantes sin generar decepciones entre estos. Es de vital importancia este recurso ya que garantiza que cada alumno desarrolle sus habilidades lingüísticas a su debido ritmo.

Por último y para concluir, la implementación de los juegos de mesa en la enseñanza de este idioma fomenta el desarrollo social, cognitivo y emocional de los alumnos y, asimismo, enriquece el proceso de la adquisición de la lengua. Es por ello por lo que los docentes deberían añadirlo en sus clases ya que es una forma de convertir el aprendizaje de una lengua como es el inglés en una manera entretenida y divertida.

Por este motivo se busca examinar cómo los juegos de mesa pueden ser aplicados en el aula teniendo como principal objetivo potenciar el aprendizaje del inglés en Educación Primaria.

En este orden de cosas, cabe añadir que el presente Trabajo Fin de Grado ha permitido consolidar el desarrollo de las competencias generales y específicas del Título de Grado en Educación Primaria por la Universidad de Valladolid. Algunas de esas competencias específicas, estrechamente ligadas a la mención de Lengua Extranjera - Inglés, son:

- La capacidad de diseñar y aplicar actividades didácticas para la enseñanza del inglés que respondan a los niveles de desarrollo lingüístico del alumnado, favoreciendo su competencia comunicativa en contextos reales y significativos.
- El dominio de estrategias metodológicas activas que promuevan el uso funcional del idioma en el aula, así como la capacidad para adaptar materiales y recursos a las distintas necesidades del grupo.
- El conocimiento del currículo del área de lengua extranjera y la habilidad para seleccionar y secuenciar contenidos que fomenten la interacción oral y escrita.

3. MARCO TEÓRICO

3.1 La adquisición del inglés en Educación Primaria

La adquisición de un idioma extranjero, como es el inglés, así como el aprendizaje en la etapa de Educación Primaria es un proceso crucial para el desarrollo de las competencias comunicativas y también lingüísticas de los alumnos. A lo largo de los años, se han ido implementando distintos enfoques y métodos con el objetivo de mejorar la adquisición de esta lengua a edades tempranas. Por ello, es de vital importancia que la enseñanza se enfoque en metodologías destinadas a la participación de los estudiantes, dinámicas y asimismo adaptadas a la edad y el nivel cognitivo de los niños.

El estudio de la adquisición de una segunda lengua ha sido abordado desde distintas perspectivas a lo largo del tiempo.

En el caso del Natural Approach, propuesto por Krashen & Terrel (1983), se enfatiza que la adquisición de un idioma ocurre de manera similar a la lengua materna, en un entorno comprensible y libre de ansiedad. En este enfoque, la exposición al idioma en contextos significativos juega un papel clave, priorizando la comprensión antes que la producción.

3.1.1 Las hipótesis de la adquisición lingüística

Krashen (1985) desarrolló su teoría de la adquisición de segundas lenguas, la cual ha tenido gran influencia en la enseñanza del inglés en edades tempranas. Enumeró cinco hipótesis fundamentales, que analizaré a continuación:

1. Diferencia entre adquirir y aprender.

En esta hipótesis se establece una distinción fundamental entre la adquisición y el aprendizaje de una segunda lengua. Se refiere a adquisición cuando se produce de manera inconsciente, es decir, los alumnos utilizan la lengua en la comunicación sin ser plenamente conscientes del proceso de adquisición en sí. Este proceso es parecido a la manera en que los niños desarrollan su lengua materna de manera natural. Por el contrario, el aprendizaje es un proceso consciente y estructurado en el que se enseñan explícitamente las reglas gramaticales del idioma. Asimismo, el aprendizaje suele darse en contextos formales, donde se enfatiza la corrección de errores y el estudio sistemático de la lengua.

Es esencial diferenciar ambos procesos y diseñar actividades en el aula que prioricen la adquisición del idioma de una manera natural en lugar del aprendizaje de la lengua extranjera. Así pues, como resultado, se favorece el desarrollo de una competencia comunicativa a la vez que lingüística más efectiva en el alumnado.

2. La hipótesis del orden natural.

Esta hipótesis está relacionada de forma directa con el proceso de adquisición de la lengua extranjera en vez de con el proceso de aprendizaje. En ella se demuestra que hay ciertas estructuras gramaticales que se adquieren en un orden concreto y determinado o unas se adquieren antes que otras. Tales estructuras, como los plurales y los marcadores progresivos, suelen interiorizarse en edades más tempranas; en cambio, los posesivos o la “s” en la tercera persona son más complejas y por ello requieren más tiempo de adquisición.

El proceso de la adquisición de la gramática en una segunda lengua no es el mismo que en la lengua materna, pero ambos comparten similitudes (Krashen y Terrel, 1983).

3. La hipótesis del input.

Se trata del eje de toda la teoría de Krashen. La adquisición de una segunda lengua solo ocurre si el alumno entiende el input que se origina en un nivel más allá de sus capacidades. Es por ello por lo que Krashen & Terrell (1983) elaboraron la fórmula “ $i+1$ ” haciendo referencia al input comprensible, “ i ”, el cual incluye elementos lingüísticos superiores al nivel actual, lo que sería “ $+1$ ”. Al comprender estructuras más complicadas, el alumno emplea el contexto al igual que la información no lingüística y el conocimiento del mundo, lo que facilitará la adquisición del lenguaje.

En esta hipótesis hace referencia al concepto del “periodo de silencio”. Este consiste en la imposibilidad de efectuar producciones verbales en la Lengua extranjera, dado el procesamiento de información que está teniendo lugar. Durante este periodo, el alumno interioriza el idioma de forma natural, sin ser forzado a hablar. Una vez el alumno se sienta preparado, comenzará a producir en la segunda lengua de manera espontánea y gradual. Debe ser un proceso gradual y no forzado, ya que debe permitir que la adquisición del idioma se desarrolle de una manera fluida.

4. Hipótesis del monitor.

Krashen y Terrell (1983) indican la relación entre la adquisición y el aprendizaje. Se entiende por “monitor” al filtro que revisa aquellas estructuras gramaticales que se están produciendo o ya han sido producidas con una corrección instantánea.

Por el contrario, se han hecho investigaciones que indican que no es fácil usar el monitor eficientemente. McLaughlin (1987) argumenta que Krashen no considera la función del monitor en el proceso de comprensión.

Es importante considerar que la efectividad de la hipótesis del monitor depende de diversos factores individuales y del contexto en el que se aplique.

5. Hipótesis del filtro afectivo.

En ella se trata la función del “afecto”, es decir, el efecto de la personalidad, la motivación y otras variables emotivas y/o psicológicas que influyen en la adquisición de un idioma. Factores como la ansiedad, la motivación y la autoconfianza son esenciales para determinar el grado de competencia lingüística que el alumno presente.

En primer lugar, con respecto a la ansiedad, si se presenta un nivel bajo de esta, existirá una mayor facilidad para la adquisición del idioma debido a que, cuanto menos defensivo esté el estudiante, mayor adquisición de la lengua extranjera tendrá.

De manera similar ocurre con la motivación. Los alumnos que poseen niveles altos de motivación tienden a una mejor adquisición de la lengua. Por tal motivo, el alumnado con altas motivaciones se desenvolverá en el idioma de forma superior de manera duradera (Gardner y Lambert, 1972)

Por último, según Krashen, los alumnos generarán una actitud positiva hacia el idioma, lo que provocará una disminución del filtro afectivo. Este concepto hace referencia a la barrera psicológica que impide que el input lingüístico sea procesado de manera efectiva cuando los factores emocionales son negativos, tales como la ansiedad o la falta de motivación.

3.1.2 Implicaciones docentes

En el contexto de la enseñanza de la lengua extranjera Inglés, es primordial que los docentes implementen prácticas pedagógicas, favoreciendo la adquisición del idioma de una manera significativa al igual que natural. Asimismo, el ambiente de aprendizaje debe ser adecuado y se deben emplear diversas metodologías que favorezcan la producción espontánea de la lengua y la comprensión.

Resulta esencial preparar a los estudiantes desde temprana edad para que adquieran un dominio adecuado de este idioma. Sin embargo, uno de los principales retos en la enseñanza del inglés en las aulas es la excesiva concentración en la gramática, sin darle la misma atención a las habilidades orales y de comprensión. Esto ocasiona que, al enfrentarse a situaciones reales, muchos estudiantes no logren comunicarse ni comprender el inglés adecuadamente (Arenas, 2011).

El docente debe cumplir una doble función, facilitando el proceso de comunicación en el aula por medio de actividades interactivas y exposición a textos significativos, y, asimismo, cumpliendo la función de ser un participante activo en lo que a desarrollo del aprendizaje se refiere. Es decir, incorporándose a las dinámicas propias del aula mientras promueve el uso real de la lengua (Breen y Candlin, 1980)

Es fundamental señalar que la exposición al idioma en contextos auténticos tiene gran importancia, ya que de esa manera los estudiantes pueden adquirirlo de forma natural. En efecto, según Sandoval Pérez (2024), el empleo de materiales auténticos como artículos de periódicos, vídeos y conversaciones reales tienen un impacto positivo en el desarrollo de habilidades tanto orales como de comprensión.

Así pues, los docentes deben involucrar a los alumnos en situaciones donde puedan escuchar y utilizar el idioma en juegos, diálogos o actividades como es el caso de debates o proyectos elaborados en el aula.

En relación con lo citado anteriormente, se debe conseguir un ambiente en aula donde prime la confianza y no existan presiones. Es esencial que el entorno de trabajo sea un lugar seguro donde los alumnos no sientan presiones al producir el idioma inmediatamente. Como señala Ellis (2005), el proceso de adquisición debe ser de forma gradual y permitir a los estudiantes que adquieran confianza. El docente, por lo tanto, debe ser consciente de la importancia de dar

tiempo a los alumnos para procesar el input. A su vez, con relación a los errores, estos deben realizarse de una manera constructiva evitando la frustración del alumnado.

Por otro lado, existen distintos enfoques de enseñanza del inglés que favorecen la adquisición de esta lengua en la etapa de primaria. A continuación, citaré algunos:

Uno de los más importantes es el Aprendizaje Basado en Tareas (Task-Based Learning), el cual fomenta el empleo de la lengua a través de actividades que imitan situaciones de la vida real, favoreciendo la motivación y una mejor competencia comunicativa

Asimismo, el método Total Physical Response (TPR), que combina una respuesta física de los estudiantes facilitando la comprensión oral de manera dinámica, tiene un carácter fundamental y beneficioso en esta etapa.

Siguiendo con diversos enfoques, el CLIL (Content and Language Integrated Learning) ha tenido una gran importancia en los últimos años debido a que, gracias a esta metodología, el alumnado es capaz de adquirir contenidos de otras áreas, en inglés, permitiéndoles desarrollar los conocimientos específicos de dichas materias al igual que habilidades lingüísticas (Coyle, Hood y Marsh, 2010).

Es por ello por lo que, debido a su carácter lúdico y la diversión que proporciona en los estudiantes, la adquisición del idioma es inconsciente. Es decir, es otra implicación docente: si se quiere fomentar la adquisición, se han de llevar juegos al aula. En este sentido, el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) se presenta como una estrategia efectiva, la cual permite integrar los contenidos curriculares de manera atractiva y motivadora, favoreciendo la adquisición del idioma.

3.2 El juego en la adquisición del Inglés como Lengua Extranjera

Los juegos poseen un papel fundamental en el aprendizaje de una lengua extranjera, como el inglés. A través de la interacción y el disfrute, los alumnos mejoran en el dominio del idioma. De manera similar a como se aprende una lengua materna, los juegos permiten que los niños asimilen el idioma sin ser conscientes de ello. Esto favorece un aprendizaje más natural y motivador, estimulando tanto la interacción social como la visual, lo que facilita un aprendizaje más memorable.

El juego desempeña un papel crucial en la adquisición de una segunda lengua debido a que proporciona un entorno motivador y significativo para los alumnos. Los juegos fomentan la interacción social a la vez que la expresión espontánea de los estudiantes, lo que facilita la interiorización del idioma.

Compartiendo la opinión de Minerva Torres (2002), el juego sirve para facilitar el aprendizaje siempre que las actividades se planifiquen con reglas que permitan el fortalecimiento de valores como el compañerismo, la autonomía la responsabilidad, entre otras, que ayudarán a internalizar los conocimientos. Por esta razón, son un recurso primordial que contribuyen al desarrollo del aprendizaje en el aula.

Atendiendo a las características propias del juego, Linares (2011) estableció, junto con la recopilación de otros autores clásicos como Piaget, Froebel y Rüssell, entre otros, las siguientes:

- El juego es universal e innato.
- Implica un esfuerzo en el alumno y es activo.
- Es una fuente de placer que se valora positivamente.
- Favorece la comunicación y la interacción social.
- Cualquier actividad de la vida cotidiana puede transformarse en juego.
- No tiene una finalidad, sino que es un fin en sí mismo.
- El juego es el principal motor del desarrollo de los primeros años de vida del niño.

Asimismo, Piaget (2012) menciona que el juego es una manifestación de la inteligencia infantil y, a su vez, un reflejo de la evolución cognitiva del niño.

Por su parte, Vigotsky (2012) enuncia que el juego es una actividad social cuya finalidad es permitir a los estudiantes asumir roles y, también, aprender a través de la interacción de otros.

El juego ha sido ampliamente estudiado por diversos psicólogos y pedagogos. En el ámbito de la enseñanza de lenguas extranjeras, Fred Genesee (1994) señala que el uso del juego es imprescindible, en especial en las primeras etapas del aprendizaje debido a que favorece habilidades que son necesarias para la sociedad actual desde una perspectiva didáctica.

Al mismo tiempo, son una herramienta que ayuda a los docentes en la enseñanza de conocimientos por medio de una metodología activa con el fin de desarrollar en el alumnado un aprendizaje de forma compleja (conductual, emocional y cognitivo).

Se trata de un recurso que facilita la adquisición de conocimientos (Chacón, 2008), la competencia comunicativa (Nelson, 2014) y las habilidades lingüísticas.

La aplicación de juegos en el aula de inglés favorece, como se ha citado anteriormente, el aprendizaje significativo debido a que transforma el entorno de enseñanza en un espacio participativo y lúdico a partes iguales.

Otro aspecto para destacar dentro de los juegos es que tienen un impacto en la reducción del filtro afectivo, concepto desarrollado por Krashen & Terrell (1983). Ellos sostienen que un ambiente de aprendizaje relajado y motivador facilita la adquisición del idioma y disminuye la ansiedad. Por esta razón, la inclusión de los juegos en la enseñanza del Inglés ayuda al alumnado a sentirse más seguro en su proceso de adquisición.

Si bien, el juego es una herramienta que algunos autores advierten de la necesidad de equilibrar o limitar su uso para evitar que la asignatura se perciba única y exclusivamente como un espacio recreativo (Brumfit, 1994). Sin embargo, otros en educación primaria afirman que el juego es una necesidad en la infancia y un recurso clave para el desarrollo integral de los niños (Isenberg, 1993).

La adquisición de la lengua extranjera Inglés en Educación Primaria tiene como propósito entender cómo ocurre el habla, jugar con ella, intentar producirla y reproducirla. Así pues, el juego consiste ser una opción pedagógica para enseñarlo y aprenderlo, siendo un elemento de interacción a la vez que comunicación donde el estudiante adquiere la lengua sin inquietudes.

Por medio de estas actividades lúdicas, el estudiante utiliza el Inglés en distintas formas permitiendo improvisar con el idioma y explorarlo de manera autónoma (Alcedo y Chacón, 2011).

En conclusión, la incorporación del juego en la enseñanza del inglés como lengua extranjera es una estrategia altamente efectiva para promover la motivación, la adquisición del idioma y la interacción. Su aplicación en el aula permite a los estudiantes un aprendizaje dinámico, lo cual favorece al desarrollo lingüístico y al crecimiento social y cognitivo de los alumnos.

3.2.1 Tipos de juegos en el aula de Inglés

Una vez establecida la definición de juegos y su impacto en la adquisición del Inglés como Lengua Extranjera, es crucial establecer una tipología de juegos en la propia aula,

Por ello, siguiendo con la clasificación propuesta por la profesora británica Hadfield (1987), disponemos de dos grandes clasificaciones. En primer lugar, la primera división general a la que debemos atender se basa en la diferenciación entre juegos competitivos y juegos cooperativos.

- Juegos competitivos: su enfoque principal es ser el primero en alcanzar un objetivo concreto.
- Juegos cooperativos: la participación de todo el grupo es necesaria para completar la tarea propuesta.

Siguiendo con la propuesta de Hadfield, otra forma de clasificar los juegos es teniendo en cuenta los rasgos fundamentales del funcionamiento. A continuación, se presentan algunos:

- 1) Juegos puzle: requieren la cooperación del grupo para alcanzar la solución. El objetivo es la unión correcta de todas las piezas.
- 2) Juegos de jerarquización: los alumnos elaboran una lista de elementos sobre un determinado tema y deben organizarla por orden de importancia. La comunicación se basa en una transferencia de ideas, sentimientos, gustos y opiniones.
- 3) Juegos de vacío de información: estos juegos pueden ser unívocos, en los que un alumno tiene la información que otro debe adquirir o, por el contrario, recíprocos, donde cada alumno tiene información que el otro necesita.
- 4) Juegos de averiguación: emplean el mismo principio que los juegos anteriores, pero distinguiendo entre juegos que solo implican adivinar cierta información de un miembro del grupo y otros, llamados de búsqueda, en los que todos los jugadores poseen parte de la información.
- 5) Juegos de emparejamiento: este tipo de juegos se basa en repartir a los alumnos pares idénticos de imágenes o cartas y deben encontrar su pareja.
- 6) Juegos de selección: cada jugador tiene una lista de opciones y solo una de ellas es común a todos. El grupo deberá discutir y decidir cuál es el elemento que hay en común.

- 7) Juegos de asociación: se basan en identificar qué elementos de un conjunto pertenecen a la misma categoría.
- 8) Juegos de intercambio: los jugadores tienen unos determinados artículos que no necesitan y han de intercambiarlos por otros que sí necesitan para realizar una determinada tarea.
- 9) Simulaciones: se busca recrear situaciones de la vida real mediante la imitación de interacciones humanas, en las que la propia clase está involucrada.
- 10) Juego de roles: cada alumno asume la identidad de un personaje ficticio y recibe indicaciones sobre la tarea que tiene que llevar a cabo de acuerdo con su rol.

Cabe destacar que El Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (2001) en su capítulo 7 resalta el rol de las tareas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de idiomas y distingue entre los usos lúdicos de la lengua y los usos estéticos de la lengua. Los primeros desempeñan un papel importante en la adquisición y desarrollo del idioma, lo que lleva a una clasificación adicional de los juegos, que incluye:

- Juegos de lengua de carácter social. Juegos orales ("Veó Veó"), escritos ("The Hangman"), audiovisuales ("Bingo"), juegos de cartas o tableros ("Pictionary") y juegos de mímica.
- Juegos de actividades individuales. Algunos ejemplos destacables son los crucigramas o las sopas de letras. Si bien estos no generan comunicación en el aula, lo que a su vez contrarresta las posibilidades de adquisición del idioma.

Por otro lado, es importante señalar que existen distintos tipos de juegos que pueden agruparse en función del enfoque del lenguaje o del aprendizaje que persiguen, así como los recursos, la gestión y la organización del aula que se requieran. Los juegos se pueden dividir en dos categorías principales: juegos centrados en la precisión (enfocados en el control del lenguaje) y juegos centrados en la fluidez (enfocados en la comunicación), según la clasificación propuesta por los expertos en enseñanza de Inglés, Gordon Lewis y Gunther Bedson (1999).

- Los juegos centrados en la precisión. También son comúnmente llamados como juegos de control del lenguaje. Su objetivo es practicar aspectos del lenguaje de manera precisa mediante repetición de estructuras del lenguaje, vocabulario o pronunciación. Generalmente, su principal objetivo es superar a los demás jugadores. De igual manera, este tipo de juegos es muy útil para mejorar la memoria del alumnado. El lenguaje en

estos juegos debe ser cuidadosamente controlado al igual que ensayado para evitar que los estudiantes repitan de sin comprender el significado.

- Los juegos centrados en la fluidez. También denominados juegos de control de la comunicación. Estos juegos suelen realizarse en parejas o en grupos pequeños y la tarea cooperativa se basa en la falta de información. Es por ello por lo que el profesor debe pre-enseñar el lenguaje clave utilizado en estos juegos, moderando el vocabulario y los patrones de las oraciones y ofreciendo a los estudiantes la suficiente práctica antes para que jueguen por sí mismos.

Según la clasificación propuesta por Stevanne Auerbach (2006), los juegos pueden clasificarse de acuerdo con los recursos necesarios para jugarlos:

- Sin recursos: juegos como "Listen and do" o "Hide and find" (de adivinanzas o de escucha)
- Juegos con lápiz y papel o pizarra: juegos de ortografía, como "Consequences".
- Juegos de dibujo: juegos de describir y colorear como "Picture dictation".
- Juegos de tarjetas con palabras: "Domino", "Read and o Read and classify".
- Juegos que usan tarjetas de oraciones: un ejemplo sería "Pelmanism", en el cual los alumnos deben emparejar preguntas con respuestas.
- Juegos de dados: los dados contienen palabras o dibujos que los alumnos deben identificar.
- Juegos de mesa: como el "Monopoly" o "Scrabble".

Este tipo de juegos fomenta la interacción, la toma de dediciones y el uso contextual del lenguaje, contribuyendo a la adquisición del idioma. Asimismo, motivan a los estudiantes a participar de una manera activa en la clase y, de igual forma, reforzar las destrezas lingüísticas de un modo lúdico.

3.2.2 Los juegos de mesa

A lo largo de las generaciones, han sido una herramienta lúdica que ha evolucionado más allá del simple ámbito de entretenimiento y ha ganado relevancia e importancia en el contexto educativo. Hoy en día, son numerosos los estudios que han demostrado que el empleo de los juegos de mesa en el aula promueve un aprendizaje significativo. Esto favorece la participación de los alumnos. De igual manera, facilita el desarrollo de competencias lingüísticas clave (Belmonte y Gómez, 2020).

Los juegos de mesa no solo promueven un entorno lúdico, sino que favorecen la interacción lingüística espontánea, permitiendo practicar diversas funciones comunicativas clave en la adquisición de lenguas adicionales.

Este tipo de juegos puede definirse desde diferentes perspectivas:

Daviau (2011) los define como “un sistema matemático interactivo, hecho físico, usado para contar una historia.” (p.57)

También son considerados como una herramienta pedagógica muy diversa con la cual poder trabajar distintas facetas del desarrollo cognitivo y personal de los estudiantes. Esto incluye la creatividad, la atención, la socialización y la resolución de problemas, entre otros.

Santamaría, Utrilla y Victoria (2017) los describen como “un objeto de diseño que ayuda a la diversión y, asimismo, es una actividad imprescindible para el desarrollo humano que, por consiguiente, permite fortalecer diversas habilidades sociales e intelectuales.” (p.2). En relación con lo citado anteriormente, también son consideradas herramientas educativas y una opción accesible frente a otros tipos de entretenimiento.

Según Wright (2006), los juegos de mesa permiten que los estudiantes practiquen habilidades lingüísticas de manera constante. Al mismo tiempo, favorecen un entorno de aprendizaje sin estrés en el que los alumnos pueden usar la lengua sin miedo a cometer algún error. De igual manera afirma que “los juegos animan a los estudiantes a dirigir su energía hacia el aprendizaje del idioma, proporcionándoles un contexto significativo.” (p.39)

De esta forma, un juego de mesa no solo motiva a los estudiantes a interactuar con el idioma, sino que también fomenta su creatividad al permitirles usarlo de manera activa.

Por otro lado, Rixon, Flavell y Vicent (1991) señalan que los juegos de mesa suelen ser vistos como actividades con reglas y objetivos. Sin embargo, no solo se emplean para entretener, sino que también como un recurso excelente para motivar a los alumnos a aprender inglés.

Los juegos de mesa pueden clasificarse en dos tipos: competitivos y cooperativos. En el caso de los juegos competitivos, el enfoque se centra en ganar o perder, lo que puede motivar a los jugadores a esforzarse al máximo para obtener la victoria. En contraste, los juegos cooperativos destacan la importancia del trabajo en equipo, lo que resulta en mejores resultados durante los procesos de aprendizaje.

A partir de las definiciones expuestas, se puede afirmar que los juegos de mesa son una herramienta didáctica que permite trabajar tanto los contenidos curriculares como las competencias clave y los aspectos transversales, como son el respeto y la solidaridad.

En la enseñanza del inglés como lengua extranjera (EFL), los juegos de mesa han sido identificados como recursos efectivos para facilitar la adquisición de vocabulario, mejorar la fluidez oral y, entre otros muchos beneficios, reforzar la comprensión auditiva y lectora.

3.2.2.1 Ventajas para la adquisición del idioma

La ansiedad al hablar inglés es un desafío para los estudiantes, ya que consideran que las destrezas orales son difíciles de desarrollar. Aunque se han desarrollado diversas investigaciones sobre este problema, factores como la actitud del docente y la aplicación de metodologías innovadoras juegan un papel clave en su mejora. Sin embargo, la falta de tiempo en clase y las limitadas oportunidades de participación siguen siendo obstáculos importantes (Al Hosni, 2014).

Una estrategia efectiva para abordar esta problemática es el uso de juegos de mesa en el aula de inglés como lengua extranjera. Como se ha mencionado anteriormente, este tipo de juegos ejercen un impacto significativo en el alumnado, ofreciendo así numerosas ventajas y beneficios para la adquisición del idioma.

Es por ello por lo que los juegos de mesa crean un ambiente de confianza y seguridad, lo cual favorece la aceptación y, de igual manera, reduce la ansiedad de los estudiantes al hablar en otro idioma (Phuong y Nguyen, 2017).

Otro beneficio de integrar los juegos en la enseñanza del inglés es que permite a los estudiantes aplicar los conocimientos recién adquiridos en clase, conectándolos con situaciones comunicativas reales fuera del aula.

Además, esta metodología introduce dinámicas de cooperación, competición y retroalimentación en las clases de inglés, enriqueciendo el proceso de adquisición lingüística desde una perspectiva social.

Hadfield (1999) afirma que la capacidad de comunicación entre los estudiantes es el punto más importante si estamos utilizando los juegos de Mesa para aprender un nuevo idioma.

Los juegos de mesa tienen un papel relevante en el proceso educativo, sobre todo porque permiten trabajar tanto habilidades sociales como cognitivas. Ayudan a reforzar contenidos como la comprensión auditiva, la expresión oral, la lectura y la escritura, de una manera que se aleja de los métodos tradicionales. Al integrar herramientas como estas, los niños se familiarizan con juegos similares a los que se utilizan en el hogar y esto les permite seguir mejorando sus conocimientos de forma inconsciente. (Collins, 2011)

Con respecto a las destrezas comunicativas que pueden trabajarse a través de los juegos de mesa, encontramos los citados anteriormente:

Expresión escrita

La expresión escrita es una destreza comunicativa que requiere una gran dedicación en las aulas, ya que suele adquirirse de forma lenta y puede resultar un proceso complicado y aburrido para algunos niños. Sin embargo, los juegos de mesa son una excelente forma de introducir la escritura de una manera entretenida. Por ejemplo, los juegos de formación de palabras con cartas o fichas, como el Scrabble, pueden ser útiles para trabajar la escritura de una forma divertida.

Comprensión oral

Este tipo de juegos también ofrecen una manera eficaz de trabajar la escucha de una forma atractiva. Un claro ejemplo de esto son los juegos en los que un jugador tiene una lista de palabras y los demás deben identificar los elementos o responder a preguntas basadas en palabras mencionadas por el interlocutor en un tablero con imágenes. Estos juegos son una fuente de input que los alumnos reciben de manera inconsciente, favoreciendo la adquisición de la lengua extranjera.

Además, algunos de los valores sociales que se fomentan en la mayoría de los juegos de mesa (y que afortunadamente contamos con una gran variedad de juegos) incluyen la tolerancia a la frustración, el trabajo en equipo y la empatía. Aparte de estas habilidades sociales, también se desarrollan destrezas cognitivas que, al ser reforzadas, se vuelven clave para el avance en el aprendizaje de los niños. Entre ellas se encuentran el razonamiento, la concentración, la velocidad de procesamiento y la toma rápida de decisiones.

Expresión oral

La comunicación oral es una de las habilidades más importantes en la adquisición de un idioma. Los juegos de mesa constituyen una herramienta valiosa para desarrollar esta habilidad. No obstante, un aspecto crucial es que el docente utilice el inglés como lengua principal frente al grupo. Si el juego se lleva a cabo en Inglés pero se traduce al idioma nativo, se pierde gran parte de su efectividad, ya que los alumnos tienden a hablar en su lengua materna en lugar de practicar en inglés. Además, muchos de estos juegos enfatizan la fluidez más que la precisión, lo que resulta esencial para ir alcanzando la adquisición gradual del idioma.

Comprensión escrita

Es fundamental que los docentes dispongan de recursos para enseñar a leer de manera efectiva, y los juegos de mesa pueden ser una excelente herramienta para mantener a los alumnos interesados en los temas de lectura dentro del aula. La lectura es esencial para desarrollar una escritura adecuada. Este tipo de contenido se suele integrar con juegos relacionados con la escritura, y otros juegos, como, por ejemplo, Story Cubes, donde los alumnos deben leer y comprender imágenes para construir una historia coherente, fomentan la lectura de distintas maneras.

3.2.2.2 Efectos en la motivación

El uso de los juegos de mesa en el aula no solo enriquece la enseñanza del inglés, sino que también tiene un impacto significativo en la motivación del alumnado. Estos juegos ofrecen una forma lúdica y atractiva de interactuar con el idioma, lo que fomenta un aprendizaje más dinámico y menos intimidante.

Además, permiten a los alumnos superar barreras emocionales, como la timidez o el miedo al error, al proporcionar un entorno relajado donde el aprendizaje se desarrolla de manera natural.

Por ello, la motivación del alumnado se ve también reforzada mediante el uso de juegos de mesa, dado que estos se perciben como una herramienta lúdica y dinámica.

Diversos estudios han subrayado la importancia de la motivación en la adquisición de una segunda lengua. Dörnyei (1994) define la motivación en este contexto como el deseo y el esfuerzo por aprender, combinado con una actitud positiva hacia el proceso de adquisición. En este sentido, los juegos de mesa generan un entorno estimulante que despierta el interés del alumnado, favoreciendo su compromiso y la participación en la propia aula.

Para entender mejor cómo los juegos de mesa pueden potenciar la motivación en el aula, es fundamental considerar los diferentes tipos de motivación.

García y Doménech (1997) identifican dos categorías principales: la motivación intrínseca y la extrínseca.

La motivación intrínseca surge cuando los estudiantes encuentran placer e interés en la propia actividad, como ocurre cuando disfrutan de un juego sin necesidad de una recompensa externa. Los juegos de mesa fomentan este tipo de motivación al presentar desafíos atractivos, promover la creatividad y permitir la exploración del idioma de una manera autónoma.

Por otro lado, la motivación extrínseca se relaciona con la obtención de beneficios externos, como premios o reconocimiento. En este caso, los juegos de mesa pueden incluir elementos de competencia y recompensas, lo que impulsa a los estudiantes a esforzarse más y a mejorar sus habilidades lingüísticas. Brown (2007) advierte que la motivación intrínseca puede ser un desafío en el aprendizaje de idiomas, ya que los estudiantes pueden no percibir la utilidad inmediata del inglés en su vida cotidiana.

En este contexto, los juegos de mesa representan una herramienta eficaz para generar un ambiente más positivo y dinámico en el aula, contrarrestando la falta de exposición al idioma. Al involucrar a los alumnos en actividades lúdicas, estos juegos transforman la percepción del aprendizaje, haciéndolo más accesible y atractivo.

Desde una perspectiva pedagógica, es fundamental que los docentes seleccionen cuidadosamente las actividades de juego para maximizar su efecto motivador.

Ames (1992) sugiere que las tareas deben presentar desafíos y novedades para mantener el interés del alumnado. Los juegos de mesa cumplen con este criterio al introducir reglas, estrategias y dinámicas variadas que estimulan la curiosidad y la perseverancia de los estudiantes.

Asimismo, Claxton (2002) señala que la motivación no debe imponerse de manera directa, sino que debe fomentarse a través de experiencias significativas que permitan a los estudiantes redirigir sus prioridades e intereses.

En este sentido, los juegos de mesa ofrecen una vía para que los alumnos exploren el idioma en un contexto de cooperación y diversión, facilitando un cambio en su actitud hacia el aprendizaje.

En conclusión, los juegos de mesa constituyen una herramienta pedagógica eficaz para mejorar la motivación en la adquisición del inglés. Al integrar elementos de Juego en el aula, los docentes pueden crear un entorno en el que los estudiantes se sientan más seguros, comprometidos y dispuestos a participar activamente. De este modo, no solo se potencia la adquisición del idioma, sino que también se fomenta una actitud positiva y proactiva hacia el proceso educativo.

4. PROPUESTA DIDÁCTICA

En el siguiente apartado se presenta la propuesta didáctica diseñada y planificada para la enseñanza del inglés en un aula de Educación Primaria mediante el uso de juegos de mesa. Esta propuesta ha sido elaborada con el objetivo de comprobar la aplicabilidad de los aspectos teóricos analizados a lo largo del Trabajo de Fin de Grado, planteando una intervención en un centro educativo.

A lo largo de este apartado, se detallan y analizan las actividades programadas, diseñadas para fomentar un aprendizaje significativo, reducir el filtro afectivo en la clase de lengua extranjera y potenciar la motivación del alumnado. Las actividades han sido estructuradas dentro de una situación de aprendizaje, la cual permite profundizar de manera práctica en la aplicación de juegos de mesa como herramienta para el desarrollo de la competencia comunicativa en inglés.

4.1 Justificación teórica

La propuesta didáctica que se presenta tiene como objetivo fundamental el aprendizaje del inglés en el aula a través de dinámicas lúdicas, específicamente mediante los juegos de mesa. Este enfoque ha sido elegido por su capacidad para hacer que el proceso de aprendizaje sea más interactivo, participativo y motivador, factores clave en el desarrollo de una competencia lingüística sólida en los estudiantes.

El uso de juegos de mesa en el aula permite que los alumnos interactúen en un contexto de comunicación auténtica y significativa, donde pueden aplicar el lenguaje de manera natural y divertida. Además, esta metodología facilita el trabajo colaborativo entre los estudiantes, promoviendo la interacción social y el desarrollo de habilidades interpersonales mientras practican la lengua extranjera. Al involucrar a los alumnos en un juego, se crea un entorno relajado que fomenta la participación, lo cual es esencial para reducir la ansiedad que a veces genera el aprendizaje de un idioma.

El enfoque principal de la secuencia será el enfoque comunicativo, siguiendo los principios establecidos en los documentos oficiales, como la Ley Orgánica 3/2020 (LOMLOE) y el Real Decreto 157/2022, que promueven el desarrollo de competencias lingüísticas mediante la interacción y el uso funcional del idioma. Los juegos de mesa, al ofrecer escenarios diversos

para que los estudiantes se expresen y se relacionen, ayudan a trabajar las cuatro habilidades lingüísticas: comprensión y expresión oral, así como comprensión y expresión escrita.

Asimismo, la metodología empleada se apoya en la teoría del input comprensible de Krashen, lo que permite adaptar los juegos a los niveles de los estudiantes, incrementando gradualmente la complejidad de las interacciones para asegurar un aprendizaje progresivo y efectivo. Al mismo tiempo, se considera la importancia de reducir el filtro afectivo, favoreciendo un ambiente donde los alumnos se sientan cómodos y motivados para aprender, sin temor a cometer errores. Los juegos actúan como una herramienta que no solo enseña el idioma, sino que también mejora la autoestima de los estudiantes al permitirles aprender de forma divertida y sin presiones.

La utilización de juegos de mesa en esta propuesta didáctica también se basa en la metodología activa y participativa, fomentando la autonomía de los estudiantes al permitirles tomar decisiones dentro de los juegos y reflexionar sobre sus estrategias y resultados. Además, esta metodología permite que los estudiantes se involucren en el proceso de aprendizaje de manera tangible, ya que pueden ver los efectos directos de su participación en el juego, lo que facilita la interiorización de nuevos conocimientos y vocabulario.

Además, dado que la secuencia didáctica finaliza en una final task que integra los contenidos y habilidades trabajadas a lo largo de las sesiones, se incorpora también el Enfoque por Tareas (Task-Based Learning) como base metodológica. Tal y como establece el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (2002), la comunicación implica la realización de tareas que requieren la comprensión, expresión, interacción y mediación a través del uso del lenguaje. En este sentido, los juegos de mesa permiten plantear tareas finales en las que el alumnado aplica los conocimientos adquiridos en un contexto funcional y motivador, desarrollando su competencia comunicativa de manera activa, autónoma y contextualizada.

En resumen, la propuesta metodológica de utilizar juegos de mesa en el aula de inglés busca crear un ambiente de aprendizaje dinámico, interactivo y accesible, que permita a los estudiantes desarrollar sus competencias lingüísticas mientras se divierten y participan activamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Características contextuales

La propuesta didáctica se sitúa en un centro educativo ubicado en un municipio de tamaño medio de la provincia de Valladolid, con aproximadamente 20.000 habitantes. Se trata de un entorno tranquilo, bien comunicado con la capital mediante servicios de autobús y tren, lo cual facilita el acceso tanto al centro como a otros recursos culturales y educativos.

El municipio cuenta con una amplia red de instalaciones públicas, como bibliotecas, polideportivos y casas de cultura, que impulsan actividades destinadas a niños y familias. La mayoría de las familias residentes son de clase media, con un fuerte compromiso con la educación de sus hijos.

Se trata de un colegio público de línea dos, con unos 400 alumnos desde Infantil hasta 6º de Primaria. El centro destaca por su apuesta por metodologías activas y el uso de herramientas lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Forma parte de la red de centros bilingües de Castilla y León, por lo que parte del currículo se imparte en lengua inglesa, incluyendo áreas como Ciencias Naturales y Educación Artística. Además, participa en distintos proyectos de innovación educativa, como el uso de juegos en el aula y el aprendizaje cooperativo, y mantiene una colaboración activa con las familias a través del AMPA y talleres intergeneracionales.

El aula en la que se desarrollará la propuesta pertenece al segundo curso de Educación Primaria y está formada por 22 alumnos de entre 7 y 8 años. El grupo presenta un nivel madurativo bastante homogéneo y un buen clima de convivencia, con relaciones afectivas sólidas entre compañeros. Existen dos alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo, uno con dificultades en el desarrollo del lenguaje y otro con TDAH, ambos atendidos de forma regular por los especialistas del centro. A nivel cultural, el aula también presenta cierta diversidad, ya que hay dos alumnos extranjeros, uno de Rumanía y otro de Ecuador. Ambos llegaron a España a una edad muy temprana, por lo que dominan el idioma con total normalidad y están completamente integrados tanto en el grupo como en la dinámica del aula.

La clase de inglés cuenta con abundantes recursos visuales y materiales manipulativos que favorecen el aprendizaje a través del juego. En las paredes se pueden observar rutinas visuales, expresiones útiles, estructuras gramaticales básicas y vocabulario temático, que sirven de apoyo constante para la producción oral y la comprensión escrita. El aula dispone de pizarra digital, altavoces y acceso a tabletas, lo que permite combinar actividades tradicionales con recursos digitales. Además, el profesorado de inglés apuesta por la gamificación como estrategia motivadora y funcional, por lo que la implementación de juegos de mesa en estas

sesiones resulta especialmente adecuada para fomentar el aprendizaje significativo y el uso activo de la lengua extranjera en un entorno lúdico y cooperativo.

4.2 Marco Legal

Esta propuesta didáctica se enmarca en la legislación educativa vigente en España, concretamente dentro de los marcos normativos que regulan la etapa de Educación Primaria. Para ello, se toman como referencia tres documentos clave: la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre (LOMLOE), el Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, y el Decreto 38/2022, de 29 de septiembre, correspondiente a la comunidad autónoma de Castilla y León. Estos documentos recogen los principios pedagógicos y organizativos que deben guiar el proceso de enseñanza-aprendizaje, así como los elementos curriculares fundamentales: competencias clave, competencias específicas, saberes básicos y criterios de evaluación.

En el caso particular de la enseñanza del área de Lengua Extranjera (Inglés), el Real Decreto 157/2022 establece su carácter prioritario dentro del currículo, subrayando la necesidad de fomentar un enfoque comunicativo y un aprendizaje significativo. Ambos aspectos se ven claramente favorecidos por el uso de metodologías activas y motivadoras, como el empleo de juegos de mesa en el aula.

En esta propuesta didáctica se trabajarán aquellas competencias clave entendidas como el conjunto de conocimientos, destrezas y actitudes esenciales que contribuyen al desarrollo integral del alumnado a lo largo de su proceso educativo. Serán desarrolladas las siguientes:

- *Competencia en comunicación lingüística*: para comprender y producir mensajes orales y escritos en lengua extranjera, adaptándose a distintas situaciones comunicativas dentro del aula, expresando ideas, emociones y necesidades de forma clara, eficaz y coherente.
- *Competencia personal, social y de aprender a aprender*: para desenvolverse de forma autónoma y eficaz en actividades grupales, gestionando emociones, cooperando con otros, resolviendo conflictos de forma positiva y reflexionando sobre su propio aprendizaje.
- *Competencia ciudadana*: para participar activamente en el juego respetando normas, turnos y opiniones ajenas, adoptando actitudes de convivencia democrática y fomentando la igualdad, la inclusión y el respeto mutuo.

- *Competencia emprendedora*: para tomar decisiones, planificar acciones durante los juegos y mostrar iniciativa y creatividad en la resolución de situaciones planteadas, asumiendo responsabilidades individuales y compartidas.
- *Competencia plurilingüe*: para utilizar la lengua extranjera como medio de comunicación durante los juegos de mesa, desarrollando estrategias para comprender y valorando la diversidad lingüística del aula.

Las competencias específicas que se trabajarán en esta propuesta, dirigidas al alumnado de segundo de Primaria, se recogen en el Decreto 38/2022, son las siguientes:

- Competencia específica 1. Comprender el sentido general e información específica y predecible de textos breves y sencillos, expresados de forma clara y en la lengua estándar, haciendo uso de diversas estrategias y recurriendo, cuando sea necesario, al uso de distintos tipos de apoyo, para desarrollar el repertorio lingüístico y para responder a necesidades comunicativas cotidianas.
- Competencia específica 2. Expresar textos sencillos de manera comprensible y estructurada, mediante el empleo de estrategias como la planificación o la compensación, para expresar mensajes breves relacionados con necesidades inmediatas y responder a propósitos comunicativos cotidianos.
- Competencia específica 3. Interactuar con otras personas usando expresiones cotidianas, recurriendo a estrategias de cooperación y empleando recursos analógicos y digitales, para responder a necesidades inmediatas de su interés en intercambios comunicativos respetuosos con las normas de cortesía.

Con el fin de comprobar si los estudiantes han alcanzado las competencias específicas, nos basaremos en los criterios de evaluación del Decreto 38/2022, de 29 de septiembre. A partir de las competencias elegidas, se establecerán los aspectos clave a evaluar, presentados a través de los siguientes criterios:

- Competencia específica 1

1.2 Seleccionar y aplicar, de forma guiada, estrategias elementales, apoyando la comprensión en situaciones comunicativas cotidianas y de relevancia para el alumnado con el fin de captar la idea global e identificar elementos específicos con ayuda de elementos lingüísticos y no lingüísticos del contexto y el cotexto.

- Competencia específica 2

2.3 Seleccionar y aplicar, de forma guiada, estrategias básicas para expresar mensajes breves y sencillos adecuados a las intenciones comunicativas usando, con ayuda, recursos y apoyos físicos o digitales en función de las necesidades de cada momento.

- Competencia específica 3

3.2 Seleccionar y utilizar, de forma guiada, estrategias elementales para saludar, despedirse y presentarse; expresar mensajes sencillos y breves; y formular y contestar preguntas básicas para la comunicación, respondiendo a las necesidades comunicativas que surjan en situaciones y contextos próximos a su entorno.

En el marco de esta propuesta, se trabajarán los contenidos relacionados con el uso de adjetivos y el vocabulario sobre la ropa, con un enfoque específico en la descripción de los superhéroes. Los estudiantes aprenderán a emplear adjetivos para describir tanto a los personajes como sus vestimentas, lo que les permitirá mejorar su habilidad para expresarse y comprender mejor el idioma. Los siguientes contenidos, extraídos del currículo, guiarán el desarrollo de esta propuesta:

Bloque A. Comunicación

- Autoconfianza en el uso de la lengua extranjera.
- Iniciación en las estrategias elementales para la comprensión y la expresión de textos orales, escritos y multimodales breves, sencillos y contextualizados.
- Funciones comunicativas elementales adecuadas al ámbito y al contexto: Saludar, despedirse, presentar y presentarse. Identificar las características de personas, objetos y lugares. Responder a preguntas concretas sobre cuestiones cotidianas. Realizar preguntas sencillas sobre aspectos personales.
- Léxico elemental relativo a relaciones interpersonales básicas.
- Recursos para el aprendizaje y estrategias para la búsqueda guiada de información en medios analógicos y digitales.

Bloque B. Plurilingüismo

- Estrategias y técnicas elementales de detección de las carencias comunicativas y las limitaciones derivadas del nivel de competencia en la lengua extranjera y en las demás lenguas del repertorio lingüístico propio.

4.3 Temporalización y recursos

La propuesta didáctica se desarrollará en 7 sesiones, incluyendo el proyecto final, a lo largo de tres semanas. Cada sesión contará con tres actividades estructuradas en torno al uso de diferentes juegos de mesa adaptados al nivel y objetivos del grupo.

La distribución de las actividades será informada a los alumnos desde el primer momento, de manera que puedan tener una visión clara de los contenidos a trabajar y el progreso de la secuencia. Además, con el objetivo de implementar un ritmo de trabajo adecuado, se les informará de que existe una fecha límite para la realización de nuestro proyecto final, que será la séptima sesión (final task), lo cual ayudará a los alumnos a gestionar su tiempo y esfuerzos de manera efectiva.

Los recursos necesarios para la implementación son:

- Juegos de mesa diseñados específicamente para la enseñanza del inglés (p. ej., Scrabble, Memory, Taboo, etc.).
- Materiales complementarios como fichas o tarjetas de vocabulario.
- Recursos digitales (aplicaciones y plataformas interactivas para reforzar el aprendizaje lúdico).
- Materiales de escritura y soporte visual para la explicación de reglas y desarrollo de actividades.

4.4 Atención a la diversidad

El grupo del aula donde se desarrolla la propuesta presenta una diversidad moderada, con dos alumnos que requieren adaptaciones específicas.

Uno de ellos muestra dificultades en el desarrollo del lenguaje, por lo que se propondrán apoyos visuales adicionales, instrucciones simplificadas y mayor acompañamiento oral durante las actividades. El otro alumno presenta TDAH, por lo que se ofrecerán tareas breves, bien estructuradas y con un componente manipulativo que favorezca la concentración y la implicación activa, como es el caso del uso de juegos de mesa.

En cuanto a la diversidad cultural y lingüística, se cuenta con dos alumnos de origen extranjero, plenamente integrados y con dominio funcional del español y del inglés, por lo que no requieren medidas extraordinarias. No obstante, se favorecerá un enfoque inclusivo que valore la pluralidad cultural a través del trabajo cooperativo y de dinámicas de interacción que promuevan la comunicación en la lengua extranjera, respetando los distintos ritmos de aprendizaje y estilos comunicativos del alumnado. Las adaptaciones metodológicas, cuando sean necesarias, se centrarán en asegurar el acceso equitativo a los contenidos y en garantizar la participación de todo el grupo.

4.5 Desarrollo de la propuesta

En el siguiente apartado se explicará el desarrollo de las siete sesiones que componen esta propuesta didáctica. Cada sesión tendrá una duración de 60 minutos y estará dividida en tres actividades: una actividad introductoria, una actividad principal y una actividad de cierre.

Durante las sesiones, se trabajarán los contenidos relacionados con los adjetivos, la ropa y la descripción de personajes en el contexto de los superhéroes. La actividad introductoria se dedicará a presentar brevemente los objetivos de la sesión, generar interés en los contenidos y activar los conocimientos previos de los estudiantes.

La actividad principal consistirá en un juego de mesa interactivo, diseñado para que los estudiantes practiquen de manera lúdica la descripción de personajes, utilizando adjetivos y vocabulario relacionado con la ropa. Este juego permitirá a los estudiantes aplicar lo aprendido de una forma divertida y colaborativa, fomentando la participación.

Finalmente, la actividad de cierre servirá para reflexionar sobre lo aprendido durante la sesión, consolidar los contenidos y solventar dudas a la clase.

A lo largo de las intervenciones, se introducirán los contenidos progresivamente, de modo que en la última sesión serán capaces de realizar una tarea final que integrará los conocimientos adquiridos sobre los adjetivos, la ropa y las descripciones dentro del contexto de los superhéroes en las sesiones anteriores.

Primera sesión

Competencias específicas: 1, 2

Criterios de evaluación: 2.3

Contenidos: A.1, A.2, A.3, B.1

Temporalización: 60 minutos

Recursos

- Imágenes de superhéroes
- Pizarra digital
- Juego de mesa: Cartones de bingo
- Cuaderno de los alumnos

Desarrollo:

La sesión comienza con una breve explicación del objetivo del día: aprender los adjetivos para describir a los superhéroes. Se les presenta una imagen de un superhéroe, como Spiderman, y una superheroína, como Marvel. A continuación, se pregunta a los alumnos cómo lo describirían en inglés. Se les anima a pensar en palabras que puedan utilizar para describir su fuerza, velocidad, valentía, entre otros aspectos. Tras esta pequeña lluvia de ideas, se introduce el concepto de adjetivos, explicando cómo estos permiten dar más detalles sobre personas, lugares u objetos. Se explica que hoy trabajarán adjetivos relacionados con los superhéroes, y para ello jugarán a un *Bingo de Palabras*, un juego en el que los estudiantes deberán identificar adjetivos de superhéroes que se mencionen. Este breve calentamiento busca captar su atención y prepararlos para el trabajo que van a realizar en las siguientes actividades.

La actividad central o principal de la sesión será el juego de mesa llamado *Bingo de Palabras*, que tiene como objetivo practicar y reforzar los adjetivos aprendidos de forma lúdica y tendrá una duración de 40 minutos. Para ello, se preparan cartones con todos adjetivos relacionados con los superhéroes, tales como "strong", "brave", "fast", "smart", "friendly", etc. Cada estudiante recibe un cartón con varias de estas palabras.

La profesora comenzará a leer las palabras en voz alta en inglés, una por una, mientras los estudiantes deben escucharlas y marcarlas en sus tarjetas. La dinámica es la siguiente: los estudiantes deben ser rápidos y atentos para marcar las palabras correctas. El primero en completar una línea (horizontal, vertical o diagonal) en su tarjeta debe gritar "Bingo" y se considera ganador. A continuación, el estudiante que haya ganado debe leer en voz alta las palabras de su línea y usar cada una de ellas para formar una oración completa en inglés. Por ejemplo, si un estudiante ha marcado "strong", "brave" y "fast", podría decir: "Superman is strong, Batman is brave, and Flash is fast." Esto permite que los estudiantes utilicen los adjetivos en oraciones, reforzando tanto la gramática como el vocabulario de manera práctica y funcional.

Para aumentar la interacción, la profesora puede invitar a los estudiantes a crear más oraciones con las palabras que no han sido seleccionadas en sus tarjetas, fomentando la creatividad y la expresión en inglés. Además, la actividad no solo se enfoca en el vocabulario, sino también en la estructura gramatical correcta, ya que los estudiantes deben formar frases completas con el verbo "to be" (ser/estar) en su forma correcta, utilizando "He is" o "She is" según corresponda.

Una vez finalizado el juego de bingo, se lleva a cabo la actividad de cierre, que tendrá una duración de 15 minutos y tiene como propósito consolidar lo aprendido y dar espacio para reflexionar sobre la lección. Los estudiantes comparten con el resto de la clase las oraciones que han formado, y se genera una pequeña conversación grupal donde se analizan las descripciones realizadas. La profesora puede hacer preguntas como: “Why did you choose these adjectives for your superhero?” (¿Por qué elegiste estos adjetivos para tu superhéroe?), invitando a los estudiantes a explicar sus elecciones y a pensar en las características que definen a un superhéroe.

Este momento también puede servir para corregir de manera suave y positiva las posibles equivocaciones gramaticales, reforzando así el aprendizaje de la estructura de las oraciones en inglés. Además, se puede hacer una recapitulación de los adjetivos que más se han utilizado durante la actividad y se invita a los estudiantes a pensar en otros superhéroes a quienes podrían describir con los mismos adjetivos o con nuevos. Esta reflexión no solo refuerza el contenido aprendido, sino que también fomenta la creatividad, el uso de la lengua en contextos más personales y supone una importante fuente de input para aportar más información específica al respecto

Para cerrar la sesión de manera tranquila, se puede pedir a los estudiantes que, en sus cuadernos, escriban una última oración describiendo a su superhéroe favorito utilizando al menos tres de los adjetivos trabajados en el bingo. Esto les permite tener un cierre individual y reflexivo, donde pueden aplicar lo aprendido en un contexto personal, conectando la lección con sus propios intereses.

Segunda sesión

Competencias específicas: 1, 2, 3

Criterios de evaluación: 1.2, 2.3, 3.2

Contenidos: A.1, A.2, A.3

Temporalización: 60 minutos

Recursos:

- Pizarra digital
- Canción: <https://www.youtube.com/watch?v=jdgZFLKRZ0A>
- Canción: <https://kidvideo.org/video/lets-be-superheroes-superhero-song-for-kids-batman-superman-iron-man-spiderman-hulk-i13234.html>
- Juego de mesa: Scrabble
- Cuadernos
- Flashcards (ropa y superhéroes)

Desarrollo:

La sesión comienza con una actividad dinámica: la escucha y dramatización de una canción en inglés sobre la ropa. Los estudiantes se ponen de pie y deben moverse, cantar y actuar cada vez que escuchan el nombre de una prenda, como simular ponerse un sombrero o una camiseta. Esta actividad, que dura 10 minutos, combina aprendizaje auditivo y corporal, y permite a los niños repetir las palabras para reforzar la pronunciación. Después de la canción, se reflexiona sobre las prendas mencionadas, escribiéndolas en la pizarra y repasándolas en voz alta.

Luego, se plantea una pregunta que invita a la reflexión: "Do superheroes wear normal clothes like us?" Los estudiantes comentan sobre los superhéroes y la ropa que llevan, creando una lista de prendas especiales como capa, máscara, botas, cinturón, guantes, etc., las cuales se anotan en la pizarra. Si alguien menciona una palabra en español, se guía para decirla en inglés, fomentando la autonomía lingüística. Finalmente, se discuten las funciones de cada prenda o accesorio, acompañándolo de la debida gestualización.

Con respecto a la actividad principal (45 minutos), será un juego de mesa llamado *Scrabble*, que estará diseñado para trabajar el vocabulario relacionado con los superhéroes, sus prendas de vestir y sus habilidades características. A través de esta dinámica, se favorece no solo el aprendizaje del léxico, sino también la construcción de frases significativas y gramaticalmente correctas, promoviendo al mismo tiempo la cooperación y el respeto por los turnos.

Para llevar a cabo el juego, se organiza a los estudiantes en parejas. Cada pareja recibe un conjunto de fichas con letras del alfabeto que podrán manipular libremente para formar palabras. El juego está planteado de tal forma que cada pareja tiene un tiempo determinado para formar el mayor número de palabras posibles relacionadas con el campo semántico trabajado: los superhéroes, su vestimenta y sus cualidades. Algunas palabras clave que se pueden sugerir al inicio para guiar a quienes lo necesiten incluyen: “mask”, “cape”, “boots”, “belt”, “gloves”, “strong”, “fast”, “brave”, “invisible”, “fly”, entre otras.

A lo largo de la actividad, las parejas pueden rotar cambiando de compañero. Esta rotación permite que los estudiantes trabajen con diferentes compañeros a lo largo del tiempo, lo que fomenta la colaboración y el aprendizaje entre pares, así como el intercambio de ideas. Cada vez que cambian de pareja, tendrán que enfrentarse a un nuevo conjunto de letras, lo que les permitirá formar palabras diferentes y seguir practicando con nuevos desafíos.

Una vez que una pareja forma una palabra válida, ambos estudiantes la escriben en su cuaderno. Cuando hayan conseguido al menos tres palabras, deben crear oraciones sencillas con ellas. Estas frases deben estar relacionadas con superhéroes reales o inventados, utilizando estructuras gramaticales sencillas y conocidas por el alumnado, como “He has got...”, “She wears...”, “He is...”, “She can...”. Esta actividad, al estar planteada en forma de juego por parejas, estimula la motivación, el trabajo cooperativo y la comunicación oral entre los estudiantes. La rotación de parejas les permite interactuar con diferentes compañeros, compartiendo ideas y aprendiendo unos de otros, lo que enriquece aún más el proceso de aprendizaje. Además, la creación de frases personalizadas y la búsqueda de nuevas palabras fortalecen la comprensión y el uso del vocabulario, mientras que la estructura de frases ayuda a reforzar la gramática de manera práctica y divertida.

Finalmente, la sesión termina con una actividad de cierre, de 5 minutos. Se proyectará la canción animada "Let's Be Superheroes". Esta canción introduce acciones propias de los superhéroes como volar, correr, trepar o usar la fuerza, a través de una melodía pegadiza y una coreografía sencilla, ideal para que el alumnado participe activamente.

Durante la visualización, se animará a los estudiantes a cantar la canción y a imitar los movimientos que se mencionan, fomentando así la comprensión oral y la expresión corporal, entre muchas otras. Al finalizar, se realizará una breve puesta en común en la que cada alumno podrá compartir oralmente qué superpoder le gustaría tener.

Tercera sesión

Competencias específicas: 2, 3

Criterios de evaluación: 2.3, 3.2

Contenidos: A1, A2, A3, B1

Temporalización: 60 minutos

Recursos:

- Prendas de ropa: capa, cinturón, gafas...
- Juego de mesa; Memory (tarjetas de imágenes y palabras).
- Canción: <https://www.youtube.com/watch?v=zWKq75VaVJ8>
- Pizarra digital

Desarrollo:

La sesión comienza con una actividad introductoria, de 10 minutos, que consistirá en un juego llamado *"Superhero Fashion Show"*. Se invitará a un niño al frente de la clase para que se convierta en el "superhéroe" de la actividad. La profesora le dará una prenda de ropa (como una capa, botas, máscara, etc.) y le pedirá que se vista de una manera divertida. Luego, el niño debe mostrar a la clase el "look" completo y decir "I'm wearing a cape!" o "I've got boots!" A continuación, el resto de la clase debe adivinar qué prenda de ropa está usando el superhéroe. Para hacerlo, los estudiantes levantan la mano y dicen la prenda en inglés: "It's a cape!". Después de varias rondas, otro niño será llamado para vestirse como superhéroe y repetir la acción. Esta actividad no solo hace que los niños se muevan y participen de forma activa, sino que permite practicar la descripción de lo que se lleva puesto y refuerza el vocabulario de la ropa de los superhéroes de una manera divertida y entretenida.

A continuación, la actividad principal (45 minutos) será el juego de mesa *Memory*, donde los niños trabajarán con tarjetas que contienen oraciones sobre las prendas de ropa de los superhéroes (como "She is wearing a cape", "He's got a mask") y deberán emparejarlas con las imágenes correspondientes. Jugarán en grupos de 4. Cada vez que un alumno haga una pareja correcta, dirá la frase en voz alta. Luego, su compañero/a de la derecha hará una pequeña pregunta o comentario, usando estructuras muy sencillas, como:

“What colour is the cape?” “Wow! I like it!” “And the mask?”. Una vez los grupos finalicen, se reproducirá el vídeo “I am a Superhero”, animando a los niños a cantar y moverse mientras practican vocabulario relacionado con la ropa de superhéroes.

Por último, la actividad de cierre, de 5 minutos, será una reflexión grupal en la que los alumnos se colocarán en asamblea y cada estudiante compartirá al resto de sus compañeros los superhéroes que más les gustan y describirán qué ropa llevan usando las frases aprendidas. Por ejemplo, un estudiante podría decir: “My favorite superhero is Batman. He has got a cape and boots.” Esta actividad les permitirá utilizar el vocabulario aprendido en el anterior juego de mesa, además de practicar las estructuras de oraciones que han trabajado.

Cuarta sesión

Competencias específicas: 2, 3

Criterios de evaluación: 2.3, 3.2

Contenidos: A2, A3, A4, B1

Temporalización: 60 minutos

Recursos:

- Canción para la actividad introductoria:
<https://www.youtube.com/watch?v=TZG0z5hWPII>
- Juego de mesa *Adivina quién*
- Imágenes de elementos de los superhéroes
- Pizarra digital

Desarrollo:

Para comenzar la sesión de una manera breve, divertida y diferente, se llevará a cabo un juego llamado: “Superhero Freeze!”, como actividad introductoria (10 minutos).

Esta dinámica está pensada para activar a los niños física y mentalmente desde el primer momento, generando un ambiente de entusiasmo y participación. Se pondrá música animada, preferiblemente relacionada con superhéroes o cualquier melodía movida que capte su atención. Mientras la música suena, los niños deberán moverse libremente por el aula: pueden

caminar, bailar, saltar o simplemente moverse con ritmo, sintiéndose como verdaderos superhéroes en acción. De manera inesperada, se detendrá la música y se dará la instrucción en voz alta: “Superhero freeze!”. En ese instante, todos los niños deberán congelarse rápidamente en una postura de superhéroe. Pueden simular que están volando, levantando algo muy pesado, lanzando rayos o adoptando cualquier otra posición que represente un superpoder o una acción heroica.

A continuación, el profesor observará algunas de las poses más expresivas y preguntará a ciertos niños cosas como “Who are you?” o “What can you do?”, animándolos a responder en inglés con frases como “I’m Batman! I can fly!” o “I’m Spider-Man! I can climb!”. Esta interacción rápida permite que los alumnos se expresen de forma lúdica, utilizando estructuras sencillas en inglés mientras representan personajes que conocen

La actividad principal (40 minutos) será un juego adaptado de “*Guess Who?*” (Adivina quién), pero con un enfoque temático de superhéroes. Los niños se dividirán en parejas y cada pareja recibirá un conjunto de tarjetas. En cada tarjeta hay un superhéroe famoso junto con algunas características clave de ese personaje, como si lleva capa, si tiene poderes especiales, si es fuerte, etc. Un niño de la pareja elegirá una tarjeta, la mantendrá oculta y, utilizando las preguntas que han aprendido en la introducción, comenzará a preguntar a su compañero para averiguar qué superhéroe está en la tarjeta. Las preguntas se deben hacer en inglés usando la estructura “Is he/she...?” o “Does he/she...?” (Ejemplo: "Is he wearing a cape?", "Is she strong?", "Does he have super speed?"). El compañero debe responder usando frases en inglés como “Yes, he is” o “No, she isn’t”. A medida que se van sucediendo las rondas, los niños deben hacer más preguntas para ir eliminando superhéroes posibles. Al adivinar correctamente el superhéroe, deben cambiar las tarjetas y continuar el juego. Este juego permite practicar la formulación de preguntas y respuestas en inglés de forma lúdica, reforzando la estructura gramatical y el vocabulario aprendido.

Para cerrar la sesión, como actividad de cierre (10 minutos) se realizará un juego llamado “Superhero Stickers”. El profesor tendrá imágenes de superhéroes con características visibles como capa o máscara. Los niños, uno por uno, elegirán una imagen y dirán una frase en inglés, como “He is strong” o “She can fly”. El resto de la clase escuchará y aplaudirá después de cada intervención. Esta actividad permite repasar el vocabulario y las estructuras gramaticales de manera divertida y rápida, consolidando lo aprendido de forma visual y oral.

Quinta sesión

Competencias específicas: 1, 2, 3

Criterios de evaluación: 1.2, 2.3, 3.2

Contenidos: A1, A2, A3, A4, B1

Temporalización: 60 minutos

Recursos:

- Juego de mesa *Tabú*
- Tarjetas con imágenes de personajes de "Los Increíbles"

Desarrollo:

Se comenzará esta sesión con una actividad introductoria "Fashion Show", de 10 minutos. Esta actividad tiene como objetivo introducir y practicar el vocabulario relacionado con la ropa que se ha estudiado en clases anteriores. Los niños se ponen de pie y, uno por uno, caminan por el aula como si estuvieran en una pasarela de moda. Mientras desfilan, deben describir en inglés lo que llevan puesto utilizando frases sencillas, como "I'm wearing a red T-shirt", "I've got a green hat"... Se anima a los niños a utilizar palabras del vocabulario aprendido previamente.

En la actividad principal, 40 minutos, los niños juegan una versión adaptada del juego de mesa "Tabú", en la que deben hacer que su compañero adivine un superhéroe sin usar palabras clave relacionadas con él. Cada niño recibe una tarjeta con el nombre de un superhéroe y algunas características, pero no puede mencionar directamente términos como "capa" o "volar". En lugar de eso, debe describir al personaje usando otras características, como "es muy fuerte" o "lleva un traje rojo y azul". El compañero intenta adivinar de quién se trata basándose en las pistas proporcionadas. Este juego fomenta el uso funcional de la lengua y ayuda a practicar las estructuras gramaticales, al mismo tiempo que los niños se divierten describiendo y adivinando superhéroes.

Para finalizar la sesión, como actividad de cierre de 10 minutos, los niños trabajarán en parejas para crear sus propias tarjetas de "Tabú" inspiradas en los personajes de Los Increíbles. Cada pareja diseñará una tarjeta sencilla que describa a uno de los personajes sin utilizar palabras

clave evidentes como su nombre, poderes o detalles demasiado obvios. Utilizarán vocabulario relacionado con la ropa y características físicas de los personajes, como "lleva un traje rojo", "es rápido", "es alto", etc. Después, se intercambiarán las tarjetas con otro grupo y tendrán que hacer adivinar al compañero el personaje descrito, utilizando las pistas de la tarjeta sin decir directamente las palabras clave.

Esta actividad les permitirá practicar el uso de adjetivos y vocabulario de la ropa y las características físicas de los personajes de Los Increíbles, reforzando lo aprendido en las sesiones anteriores, mientras se divierten y mejoran sus habilidades para describir de forma detallada.

Sexta sesión

Competencias específicas: 1, 2, 3

Criterios de evaluación: 1.2, 2.3, 3.2

Contenidos: A2, A3, A4, B1

Temporalización: 60 minutos

Recursos:

- Pizarra digital
- Pizarras individuales
- Rotuladores
- Folios
- Pinturas

Desarrollo:

Como actividad introductoria, se utilizará la pizarra digital para presentar el vocabulario relacionado de todo el tema, tanto adjetivos como verbos. Primero, se escribirán todas las palabras en la pizarra digital. A continuación, la maestra activará una lupa digital que irá oscureciendo una parte de la pizarra, dejando solo una palabra visible. Luego, se pedirá a los niños que busquen esa palabra dentro del vocabulario en la pizarra y señalarla. Esta actividad será repetida con varias palabras, permitiendo que los niños practiquen su vocabulario de manera dinámica y participativa. Tendrá una duración de 15 minutos.

Durante la actividad principal, que tendrá una duración aproximada de 35 minutos, se propondrá el juego de mesa Pictionary con el objetivo de usar la lengua de manera funcional en situación de comunicación. Se dividirá la clase en pequeños grupos de entre cuatro y seis alumnos para facilitar la participación de todos. Esta organización permitirá que cada niño tenga su turno para dibujar y adivinar sin que la espera sea demasiado larga, manteniendo así su motivación e interés.

Uno a uno, los alumnos realizarán sus dibujos en las pizarras de rotulador individuales y representarán gráficamente una palabra relacionada con el tema de los superhéroes. Mientras un niño dibuja, el resto de su grupo observará con atención e intentará adivinar en voz alta cuál es la palabra representada. Una vez que acierten, se reforzará el aprendizaje pidiéndoles que utilicen dicha palabra en una oración completa en inglés, empleando una de las estructuras trabajadas previamente en clase: “She is + adjetivo” (por ejemplo, “She is brave”) o “He has got + ropa” (por ejemplo, “He has got a cape”).

Como actividad final, los niños reflexionarán sobre quién es su verdadero superhéroe o heroína en casa. Pensarán en una persona de su entorno familiar a la que admiren y, a continuación, harán un dibujo representándola como si fuera un superhéroe, con capa, traje o superpoderes. La profesora invitará a la reflexión grupal, destacando que los superhéroes no solo están en las pantallas, sino que están cerca de ellos: sus familiares, con superpoderes como lavar su ropa, hacer la comida, llevarlos al colegio, etc. Después, compartirán su dibujo con el grupo y dirán en voz alta una frase sencilla en inglés, como: “My superhero is my mum. She is brave!” o “My superhero is my dad. He has got a cape!”. Esta actividad, cuya duración será de 10 minutos, permite cerrar la sesión de forma emocional, significativa y creativa, reforzando el vocabulario trabajado y fomentando la expresión oral en un ambiente afectivo y motivador.

Séptima sesión: Final task

Competencias específicas: 1, 2, 3

Criterios de evaluación: 1.2, 2.3, 3.2

Contenidos: A1, A2, A3, A4, B1

Temporalización: 60 minutos

Recursos:

- Cartulinas de colores
- Rotuladores
- Lápices
- Tijeras y pegamento
- Pizarra digital

Desarrollo:

La sesión final comenzará con una breve revisión de todo lo aprendido en las clases anteriores. A continuación, se les explicará que hoy tendrán la oportunidad de crear su propio superhéroe utilizando material de manualidades como cartulinas, rotuladores y otros elementos decorativos, para que puedan plasmar de manera creativa todo lo aprendido. Asimismo, la profesora irá dando pequeñas consignas a modo de guía.

Los niños trabajarán de manera individual. Utilizarán cartulinas, rotuladores, tijeras, y otros materiales y crearán la maqueta de su propio superhéroe. Tendrán que dibujar y recortar la figura de su héroe, y luego pegar una cartulina debajo en la que describirán a su superhéroe utilizando todo el vocabulario y las estructuras trabajadas en las sesiones anteriores. Deberán incluir frases como "He is strong", "She has got a cape", "My superhero can fly" y cualquier otro adjetivo o verbo relacionado con sus personajes. Durante el proceso, se les mostrará en la pizarra digital las estructuras y el vocabulario aprendido en sesiones anteriores.

Una vez que todos hayan terminado sus maquetas, cada alumno presentará su superhéroe al resto de la clase. Los niños tendrán que describir a su héroe utilizando las oraciones que han preparado en la cartulina. Esta presentación no solo les permitirá practicar la expresión oral, sino también compartir sus creaciones y lo que han aprendido durante este tiempo.

5. CONCLUSIONES

A lo largo de la elaboración de este Trabajo Fin de Grado he podido profundizar en el papel fundamental que representan los juegos de mesa en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés en la Educación Primaria. Lo que comenzó como una simple curiosidad sobre cómo integrar recursos lúdicos en la enseñanza de una lengua extranjera se ha transformado en una verdadera creencia de que el aprendizaje debe ser una experiencia activa, divertida y motivadora para los alumnos. A través de las actividades planteadas y los estudios, he podido comprobar que los juegos no solo facilitan la adquisición de conocimientos, sino que también fomentan habilidades sociales, emocionales y cognitivas esenciales en el desarrollo integral de los niños.

En primer lugar, uno de los aspectos que más he valorado a lo largo de este proceso es la capacidad de los juegos para involucrar a los estudiantes de manera activa en su propio aprendizaje. Cuando los niños disfrutan de lo que están haciendo, su motivación aumenta considerablemente, lo que genera un ambiente de aprendizaje más dinámico y comprometido. Este aspecto ha sido clave, ya que el interés del alumnado por el contenido no solo mejora su actitud hacia la lengua extranjera, sino que también favorece una adquisición más natural y significativa de la lengua.

La importancia de la motivación es algo que he aprendido a valorar profundamente en el diseño de actividades. A menudo, en los métodos tradicionales de enseñanza, la motivación puede decaer cuando el contenido se presenta de una manera repetitiva o monótona. Los juegos, sin embargo, proporcionan un enfoque diferente que no solo mantiene el interés de los alumnos, sino que también promueve la interacción entre ellos, lo que genera un aprendizaje cooperativo. Las actividades diseñadas en la propuesta didáctica han permitido que los estudiantes se enfrenten a desafíos juntos, se ayuden mutuamente y aprendan de sus errores, lo que ha demostrado ser fundamental en la adquisición del lenguaje de manera efectiva.

Otro aspecto clave que he descubierto es la flexibilidad que ofrecen los juegos de mesa para adaptarse a las necesidades de los diferentes alumnos. En un aula diversa, donde los ritmos y estilos de aprendizaje varían, los juegos permiten ajustar el nivel de dificultad, proporcionar diferentes tipos de tareas y ofrecer múltiples formas de participación. Esto me ha hecho reflexionar sobre la importancia de diseñar actividades inclusivas que favorezcan la

participación de todos los estudiantes, independientemente de sus características individuales. A través de la cooperación, los niños aprenden no solo el contenido del idioma, sino también a valorar el trabajo en equipo, la escucha activa y el respeto por las ideas de los demás.

En cuanto a mi desarrollo personal y profesional, este trabajo me ha reafirmado en mi vocación docente. Me ha hecho consciente de la gran responsabilidad que tenemos los maestros en la creación de entornos de aprendizaje que no solo sean educativos, sino también motivadores y significativos para los estudiantes. La enseñanza no debe ser un proceso estático, sino que debe estar en constante evolución, adaptándose a las necesidades y características de los alumnos.

Los juegos de mesa representan una herramienta muy poderosa para dar ese giro a las clases, haciendo que el aprendizaje se convierta en una experiencia de colaboración, creatividad y disfrute.

En resumen y para concluir, los juegos de mesa no son solo una actividad divertida o un pasatiempo, sino una estrategia educativa que puede transformar el aula, enriquecer el proceso de aprendizaje y contribuir al desarrollo integral de los estudiantes.

Este Trabajo de Fin de Grado me ha permitido reconocer el potencial que tienen los recursos lúdicos y me ha motivado a seguir investigando y aplicando este tipo de herramientas en mi futura labor docente.

6. REFERENCIAS

- Alcedo, Y., & Chacón, C. (2011). El enfoque lúdico como estrategia metodológica para promover el aprendizaje del inglés en niños de educación primaria. *SABER. Revista Multidisciplinaria del Consejo de Investigación de la Universidad de Oriente*, 23(1), 69-76.
- Al Hosni, S. (2014). Speaking difficulties encountered by young EFL learners. *International Journal on Studies in English Language and Literature*, 2(6), 22–30. <https://www.arcjournals.org/pdfs/ijSELL/v2-i6/4.pdf>
- Arenas, J. C. (2011). Factores emocionales que influyen en el filtro afectivo de los estudiantes de inglés. *Revista Espirales*, 4(1), 1–11. <https://www.revistaespirales.com/index.php/es/article/view/19>
- Auerbach, S. (2006). *Smart game, smart toy*. St. Martin's Griffin.
- Belmonte, M. A., Hernández Prados, M. A., & García Cantero, A. M. (2022). Los juegos de mesa en la enseñanza de inglés como lengua extranjera: Propuesta de intervención-acción. *Didáctica. Lengua y Literatura*, 34, 91–106. <https://doi.org/10.5209/dida.78014>
- Breen, M. P., & Candlin, C. N. (1980). The essentials of a communicative curriculum in language teaching. *Applied Linguistics*, 1(2), 89-112.
- Brown, D. H. (2007). *Teaching by principles: An interactive approach to language pedagogy* (3rd ed.). Pearson Education.
- Brumfit, C., Moon, J., & Tongue, R. (Eds.). (1994). *Teaching English to children: From practice to principle*. Nelson.
- Chacón, P. (2008). El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje: ¿Cómo crearlo en el aula? *Revista Nueva Aula Abierta*, 16(5), 32-40.
- Claxton, G. (2002). *Building Learning Power*. David Fulton Publishers.
- Collins, K. M., Griess, C. J., Carithers, K., & Michaelis Castillo, D. (2011). It's all in the game: Designing and playing board games to foster communication and social skills. *YC Young Children*, 66(2), 12–19.
- Consejo de Europa. (2002). *Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas: Aprendizaje, enseñanza, evaluación*. Instituto Cervantes.
- Cope. (2024). *La mitad de los niños no juegan en la calle lo recomendado por los expertos*. <https://www.cope.es/emisoras/comunidad-valenciana/alicante->

[provincia/alicante/noticias/mitad-ninos-juegan-calle-recomendado-expertos-20241204_3057746.html](https://provincia.alicante/noticias/mitad-ninos-juegan-calle-recomendado-expertos-20241204_3057746.html)

- Coyle, D., Hood, P., & Marsh, D. (2010). *Content and language integrated learning*. Cambridge University Press.
- Daviau, R. (2011). Design intuitively. In M. Selinker (Ed.), *The kobold guide to board game design* (pp. 1–173). Kobold Press.
- Decreto 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León. (2022). *Boletín Oficial de Castilla y León*, 190.
- Dörnyei, Z. (1994). Motivation and motivating in the foreign language classroom. *The Modern Language Journal*, 78(3), 273-284.
- Dörnyei, Z. (2009). The L2 motivational self system. In Z. Dörnyei & E. Ushioda (Eds.), *Motivation, language identity and the L2 self* (pp. 9–11). Multilingual Matters.
- Ellis, R. (2005). *Instructed second language acquisition: A Literature Review*. New Zealand Ministry of Education.
- Gardner, R. C., & Lambert, W. E. (1972). *Attitudes and Motivation in Second Language Learning*. Newbury House.
- García Bacete, F., & Doménech Betoret, F. (1997). Motivación, aprendizaje y rendimiento escolar. *REME. Revista Electrónica de Motivación y Emoción*, 1(0).
- Genesee, F. (1994). *Educating second language children*. Cambridge University Press.
- Hadfield, J. (1987). *Advanced communication games*. Longman.
- Hadfield, J. (1999). *Beginners' communication games*. Longman.
- Isenberg, J. P., & Jalongo, M. R. (1993). *Creative expression and play in the early childhood curriculum*. MacMillan Publishing.
- José, S. P. M., Ernesto, M. J., & Del Rocío, C. S. Y. (2024). El uso de material auténtico en la enseñanza del idioma inglés como lengua extranjera y su impacto en el desarrollo social. *Zenodo*. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10717879>
- Krashen, S. (1985). *The Input Hypothesis: Issues and Implications*. Longman.
- Lewis, G., & Bedson, G. (1999). *Games for children*. Oxford University Press.
- Linares, I. D. (2011). Juego infantil y su metodología. Editorial Paraninfo.
- McLaughlin, B. (1987). *Theories of second language learning*. Arnold.
- Minerva Torres, C. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, 6(19), 289-296. <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>

- Nelson, K. (2014). Pathways from infancy to the community of shared minds / El camino desde la primera infancia a la comunidad de mentes compartidas. *Journal for the Study of Education and Development Infancia Y Aprendizaje*, 37(1), 1–24.
<https://doi.org/10.1080/02103702.2014.881654>
- Phuong, H. Y., & Nguyen, T. M. T. (2017). The impact of board games on EFL learners' grammar retention. ResearchGate.
https://www.researchgate.net/publication/337810905_The_Impact_of_Board_Games_on_EFL_Learners%27_Grammar_Retention
- Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. (2022). *Boletín Oficial del Estado*, 52.
- Richards, J. C., & Rodgers, T. S. (2014). *Approaches and methods in language teaching* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Rixon, S., Flavell, R. H., & Vincent, M. (1991). *How to use games in language teaching*. Modern English Publications.
- Santamaría, A., Utrilla, S., & Victoria, R. (2017). Diseño de juegos de mesa: Una introducción al tema con enfoque para diseñadores industriales. *Revista Legado de Arquitectura y Diseño*, 12(21), 1-12.
- Venerandablanco. (2012). *Teorías de los juegos: Piaget, Vigotsky, Groos*. Teorías del Juego.
<https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>
- Wright, A., Betteridge, D., & Buckby, M. (2006). *Games for language learning*. Cambridge University Press.