



# Los juegos de mesa en la enseñanza de inglés como lengua extranjera. Propuesta de intervención-acción

Fecha de recepción:

19/10/2020

Fecha de aceptación:

15/07/2021

**Palabras clave:**

gamificación,  
inglés, juegos de  
mesa, destrezas  
orales

**Keywords:**

gamification,  
english, board  
games, oral skills

## Board games in the efl classroom

**María Luisa Belmonte**

Universidad de Murcia, España

[Marialuisa.belmonte@um.es](mailto:Marialuisa.belmonte@um.es)

<https://orcid.org/0000-0002-1475-3690>

**María Ángeles Hernández Prados**

Universidad de Murcia, España

[mangeles@um.es](mailto:mangeles@um.es)

<https://orcid.org/0000-0002-3617-215X>

**Inés García Cantero**

Universidad de Murcia, España

[ines.garciac1@um.es](mailto:ines.garciac1@um.es)

## Resumen

El presente trabajo recoge una propuesta de intervención-acción, realizada desde un enfoque comunicativo e innovador, para llevar a cabo una investigación acerca del uso de actividades basadas en el juego en el aula de inglés, sus efectos en aquellos factores que influyen en la mejora de las destrezas orales en la lengua extranjera y los beneficios de su implantación. Para ello, después de una profunda revisión de la literatura reciente con respecto a la enseñanza de inglés como lengua extranjera y el uso de la gamificación como metodología en el aula, se ha procedido a diseñar un programa para aplicar esta metodología, que consta de dos sesiones y una serie de



actividades lúdicas que aspiran a potenciar las habilidades orales de los alumnos de Educación Secundaria Obligatoria, en concreto del primer curso, en las que se hará uso de juegos de mesa para desarrollar las destrezas de producción y comprensión oral.

This work includes an intervention-action proposal, which makes use of a communicative and innovative approach, to carry out an investigation about the use of gamified activities in the English classroom, its effects on the factors that influence the improvement of oral skills in the foreign language and the benefits of its implementation. To do this, after a thorough review of the recent literature regarding the teaching of English as a foreign language and the use of gamification as a methodology in the classroom, a program has been designed to apply this methodology. It consists of two Sessions and a series of gamified activities that aspire to enhance the oral skills of Compulsory Secondary Education students, specifically of the first year, in which board games will be used to develop oral comprehension and production skills.

## Introducción

Es imposible negar que hoy en día nos encontramos en un mundo cada vez más globalizado, en el que las fronteras entre países y culturas se han derribado en múltiples sentidos. A ello se debe que, desde hace varias décadas, haya aumentado exponencialmente el número de hablantes de algunos idiomas, sobre todo de inglés, que se ha convertido en *lingua franca*, esencial en el mundo empresarial y de finanzas. En este proceso de globalización radica la importancia del aprendizaje de idiomas, y en particular la enseñanza de la lengua inglesa, vital para numerosos puestos de trabajo (Chávez et al., 2017).

En España, el inglés siempre ha sido una asignatura pendiente y una

pieza clave en la educación de los jóvenes. Se encuentra en proceso de expansión, con cada vez más centros bilingües y más peso en los planes educativos. Aunque existe una palpable voluntad de mejorar la enseñanza de idiomas por parte de las autoridades de nuestro país, dado que el aumento en la oferta y la participación del alumnado es muy notable y sigue su impulso en la actualidad, todavía no hemos alcanzado el nivel de dominio de esta lengua de otros países de nuestro entorno. Sigue siendo necesario el impulso de la enseñanza del inglés como primera lengua extranjera en la educación obligatoria, aunque se estén realizando notables avances al respecto. Ello conlleva provocar un cambio de percepción por parte de los alumnos, para que no tengan la impresión de que el inglés es un idioma cuyo uso acaba en el umbral del aula, más bien se trata de una lengua viva, esencial y útil en la vida cotidiana. Para ello resulta de vital importancia que la enseñanza del inglés tenga un enfoque comunicativo, método considerado actualmente como el más eficaz en la enseñanza de lenguas (Moreno et al. 2017).

## **La enseñanza de inglés como Lengua Extranjera**

El campo de la enseñanza del inglés es muy amplio, ya que recoge diversos enfoques dependiendo del contexto de enseñanza. Los investigadores diferenciaron en la década de 1980 entre el aprendizaje de inglés como lengua materna; como lengua cooficial, inglés como Segunda Lengua (ISL); y por último, el Inglés como Lengua Extranjera (ILE), en la que se enmarca este trabajo (Rautioaho, Deshors & Meriläinen, 2018). Sin embargo, en los últimos años, algunos investigadores han empezado a cuestionar esta diferenciación, ya que sostienen que es imposible ignorar el paralelismo existente entre ISL e ILE en los procesos de adquisición de la lengua (Meriläinen & Paulasto, 2017).

En lo referente al sustento teórico de esta área de la lingüística aplicada, el cognitivismo era considerado como la corriente más tradicional y popular, en la que se basaban prácticamente todas las teorías (Ellis, 2020). En las últimas dos décadas han surgido teorías que se alejan de

este enfoque, como pueden ser la Teoría de los Sistemas Dinámicos Complejos, que sostiene que los sistemas lingüísticos no son lineales, sino variables y difícilmente predecibles y dependientes de una gran variedad de factores sociales, cognitivos y psicológicos (De Bot, Lowie & Verspoor, 2017); o el Giro Multilingüe, que critica las teorías cognitivistas al asumir que los alumnos de segundas lenguas tienen como objetivo la aptitud lingüística monolingüe de un hablante nativo (Ortega, 2019). Este último giro sostiene que el campo de investigación de la adquisición de segundas lenguas debería redirigirse a la búsqueda de respuestas en cuanto a la multicompetencia y el translenguaje. En general, el área de investigación de la adquisición de segundas lenguas ha ido evolucionando hasta convertirse en un área de conocimiento transdisciplinar y con hallazgos muy fragmentados, con una gran variedad de teorías aún vigentes hoy en día. Los investigadores no consiguen ponerse de acuerdo en ciertos aspectos, por lo que muchos de ellos abogan por encontrar un punto en común y realizar una suerte de unificación de esta disciplina (Ellis, 2020).

En cuanto a los enfoques metodológicos que se han investigado en las décadas de los 80 y los 90 del siglo XX, estos últimos años y que tienen más relevancia para este trabajo, es especialmente reseñable el comunicativo, que “parte de la idea de que toda lengua constituye un fenómeno social que se utiliza para el intercambio de mensajes entre individuos de un determinado grupo, y tales transacciones comunicativas son la base de la ejercitación del aprendiz” (Moreno et al., 2017, p.3). Estas actividades deben provocar que los alumnos se comuniquen con una finalidad, objetivo o información que deben averiguar, sin indicar las estructuras gramaticales que deberían usar. Por lo tanto, las funciones comunicativas y el significado son el centro de estas actividades, y se deja de lado las estructuras gramaticales. Las intervenciones de los profesores se ven reducidas, ya que no deben tomar parte para corregir el lenguaje de los alumnos mientras realizan las actividades. Además, integran más de una destreza (oral y escrita) (Garalzain & Abdalla, 2018).

El juego y algunos de sus elementos como el sistema de puntos, que premia actividades completadas y el buen comportamiento, o castigan malas actitudes han estado presentes en el aula desde hace tiempo

(Dalmases-Muntané, 2017). Recientemente, desde un enfoque más innovador, se han incrementado el uso de los juegos y videojuegos en el aula (Cordero & Núñez, 2018), además de la incorporación del juego y sus mecánicas en otros ámbitos, como el comercio y la economía, marketing o publicidad, dada su capacidad para aumentar la participación y motivación de los individuos (Koivisto & Hamari, 2019).

En la literatura sobre gamificación predominan los estudios sobre videojuegos y el juego mediante el uso de las nuevas tecnologías, pero tal y como afirma Carreras (2017), este término debería englobar también los juegos de mesa, los juegos de rol, los juegos de calle, etc., y se subraya la capacidad de los juegos en general para mejorar la atención e implicación de los individuos. Al respecto, los estudios acerca del uso educativo de los juegos de mesa se han centrado más en la educación formal, sobre todo en la enseñanza primaria y secundaria (Łodzickowski & Jekiel, 2019).

En cuanto a las ventajas de la gamificación, por lo general los investigadores destacan que el juego ayuda al alumnado a obtener aprendizajes significativos que son interiorizados más fácilmente y perduran en la memoria durante más tiempo que otros conocimientos descontextualizados (Fernández et al., 2018). Contribuye a despertar la motivación por el aprendizaje y facilita el desarrollo de habilidades sociales y mejora la atención de los alumnos, así como la concentración, la planificación estratégica, el pensamiento complejo, lógico y crítico (Contreras, 2016; Ortiz, Jordán & Agredal, 2018).

## **Gamificación, estrategia para interiorizar otros idiomas**

Aprender una lengua extranjera es una tarea compleja y difícil para muchos alumnos, pero puede resultar sencillo si se hace de una forma divertida a través de nuevas metodologías que ayuden a que el aprendizaje sea significativo (Cordero & Núñez, 2018), tales como la gamificación, que ayuda a que los alumnos practiquen el idioma en un contexto real (Fung & Min, 2016). Uno de los aspectos del aprendizaje de inglés que

más dificultades presenta para los alumnos es el discurso oral, y, sobre todo, aquel que se da sin preparación alguna: el espontáneo. Algunos de los problemas a los que se enfrentan los alumnos al afrontar este tipo de discurso podrían ser: la falta de habilidades lingüísticas, como la falta de vocabulario; habilidades orales escasas, aquellas relacionadas con hablar en público, como la capacidad de estructurar el discurso, y la falta de conocimientos básicos sobre el tema de conversación (Girardelli, Barroero & Gu, 2016).

Mejorar todas estas habilidades depende, en gran parte, de proveer a los alumnos con suficientes oportunidades para participar en clase y practicar. Sin embargo, la determinación de la duración y el número de sesiones, así como incongruencias entre el currículo y las situaciones reales del aula, limitan las ocasiones en las que los alumnos pueden participar y practicar inglés en clase. Una forma de incrementar el uso del idioma en clase para mejorar la competencia lingüística y la destreza oral de los alumnos es incorporar actividades gamificadas, como los juegos de mesa (Fung & Min, 2016), que además implican a los alumnos de forma activa (Sevy-Biloon, 2016).

En la enseñanza de lengua inglesa es de vital importancia centrarse en el desarrollo de las capacidades comunicativas, y se presta atención a la dimensión cognitiva, la afectiva y a los factores de personalidad, todos ellos determinantes para un correcto aprendizaje (Yükseltürk, Altıok & Başer, 2018). Más específicamente, algunos aspectos se refieren a: la apreciación de los alumnos sobre su propia competencia y aprendizaje, su autoestima, su inhibición, su capacidad para asumir riesgos, ansiedad, empatía, extroversión, carácter y motivación (Figuroa, 2015). La percepción sobre el aprendizaje resulta de la propia experiencia de los alumnos al hablar la lengua, por lo que darles más oportunidades para participar en clase puede ser de gran ayuda para desarrollar una actitud más positiva (Yükseltürk, Altıok & Başer, 2018). En cuanto al resto de factores, la gamificación puede tener efectos muy positivos sobre muchos de ellos, aunque el uso de juegos en el aula suele relacionarse con los sentimientos que experimentan los alumnos (felicidad, diversión, etc.) y sus efectos en la motivación (Pérez-Fernández, 2018). El juego genera

un clima de confianza y sensación de seguridad y aceptación, por lo que fomenta valores afectivos y sociales (Sanmartín & Granados, 2018), ya que los estudiantes hacen uso de la lengua centrándose en el mensaje, reducen el estrés y con ello la ansiedad (Fithriani, 2018; Phuong & Nguyen, 2017). Asimismo, la gamificación en el aula reduce el miedo a hablar una lengua extranjera (Dehghanzadeh et al. 2019).

Otra ventaja que tiene la incorporación de los juegos en el aula de inglés, es que fomenta el uso de aquellos conocimientos que los alumnos acaban de adquirir en clase, relacionándolos con la comunicación cotidiana fuera del aula (Sevy-Biloon, 2016; Phuong & Nguyen, 2017). Además “agrega dinámicas de cooperación, competición y retroalimentación en las clases presenciales de inglés” (Cordero & Núñez, 2018, p. 273), por lo que se añade también ese componente social.

Es de destacar que los juegos en el aula de idiomas pueden emplearse para trabajar y reforzar tanto gramática como vocabulario usando las diferentes destrezas (listening/comunicación oral-escucha, speaking/comunicación oral-hablada, reading/comprensión lectora, and writing/composición escrita) y pueden adaptarse fácilmente (Sevy-Biloon, 2016), por lo que no requieren de momentos clave en las sesiones, como pueden ser las explicaciones teóricas u otro tipo de actividades (Faya & Chao, 2015).

La ansiedad que sufren los alumnos al hablar inglés es un tema álgido en la literatura, y aunque se han llevado a cabo numerosas investigaciones acerca de ello, es una barrera que todavía sufren muchos alumnos, que perciben las destrezas orales como difíciles de manejar. La actitud del profesor y el uso de metodologías innovadoras tienen un gran impacto en la mejora de este problema. Sin embargo, la falta de tiempo de clase y de oportunidades para participar de forma activa son algunos de los impedimentos a los que tienen que hacer frente los alumnos (Al Hosni, 2014). En este respecto, según investigaciones recientes, el uso de tareas auténticas (Ramírez & Artunduaga, 2018) y tareas significativas (Córdoba & Rangel, 2018) mejoran considerablemente los niveles de participación y la voluntad de hablar de los alumnos.

## Problema de investigación

Atendiendo a la revisión de estudios realizada, es posible comprobar que, aunque existen numerosos trabajos que tratan los efectos de la gamificación, y más concretamente de los juegos de mesa, todavía no existe un consenso claro sobre cómo puede afectar a otros factores determinantes en el proceso educación-aprendizaje. Además, generalmente los estudios realizados en este ámbito se centran en subrayar las ventajas de su implementación en el aula, sin detenerse a analizar las desventajas.

Por otra parte, también se ha podido percibir a través de esta revisión que el número de trabajos que analizan el efecto de los juegos de mesa en la mejora de las destrezas orales es reducido y es preciso realizar más trabajos en esta área, ya que los resultados son prometedores. Además las destrezas orales siguen suponiendo una gran dificultad para muchos alumnos por diversos factores a pesar de las investigaciones realizadas, por lo que es preciso seguir investigando en esta línea. Y que en el contexto de la educación secundaria en España apenas se han realizado estudios para comprobar el efecto de los juegos de mesa en el aula de inglés.

Atendiendo a las razones mencionadas y en un intento de avanzar en esta línea de investigación, nos formulamos el siguiente interrogante: *¿Es posible contribuir a la mejora de las destrezas orales? ¿Y a la participación general del alumnado de educación secundaria en el aula de inglés?* En consecuencia, se plantea la propuesta de un programa de intervención-acción en el que se llevarán a cabo actividades gamificadas con el propósito de resolver el problema de investigación planteado.

## Marco empírico Propósito de la investigación

El propósito de esta investigación es el de realizar una propuesta justificada para potenciar las destrezas orales y la participación general del alumnado de educación secundaria en el aula de inglés, identificando las posibles beneficios e inconvenientes del uso de juegos de mesa ya existentes en el aula de inglés como lengua extranjera.

En cuanto a los objetivos de gamificación de las sesiones planteadas, son los siguientes:

- Motivar a los alumnos a participar e interactuar con el resto de la clase en inglés.
- Mejorar la aptitud de los alumnos en las destrezas orales en lengua inglesa.
- Mejorar la capacidad de cooperación y de trabajo en equipo, así como las habilidades sociales de los alumnos.
- Consecución de los siguientes estándares de aprendizaje de acuerdo con el currículo marcado por la Consejería de Educación de la Región de Murcia:
  - Comprende, en una conversación informal sencilla en la que participa, descripciones, narraciones y opiniones sobre asuntos prácticos de la vida diaria y sobre temas de su interés, cuando se le habla con claridad, despacio y directamente y si el interlocutor está dispuesto a repetir o reformular lo dicho.
  - Usa la lengua extranjera como instrumento para comunicarse con sus compañeros y con el profesor.
  - Responde a preguntas breves y sencillas de los oyentes sobre el contenido de sus presentaciones acerca de aspectos concretos de temas de su interés.

## Contenidos

La materia a trabajar en estas sesiones ha sido escogida en base a la estipulada en el currículo de la asignatura para 1º de la ESO. Los contenidos por sesiones son:

Tabla 1.

*Contenidos de la sesión 1*

### Bloque 1. Comprensión de textos orales

- **Estrategias de comprensión:**  
Movilización de información previa sobre tipo de tarea y tema.  
Distinción de tipos de comprensión (sentido general, información esencial, puntos principales).
- **Funciones comunicativas:**  
Comprensión de narraciones de acontecimientos pasados puntuales y habituales, descripciones de estados y situaciones presentes, y expresiones de sucesos futuros.  
Establecimiento y mantenimiento de la comunicación y organización del discurso.
- **Léxico oral de uso común (recepción) relativo a:** alimentación y restauración, compras y actividades comerciales y tecnologías de la información y la comunicación.

### Bloque 2. Producción de textos orales

- **Estrategias de producción:**  
Planificación: concebir el mensaje con claridad, distinguiendo su idea o ideas principales y su estructura básica.  
Ejecución: expresar el mensaje con claridad, coherencia, estructurándolo adecuadamente y ajustándose, en su caso, a los modelos y fórmulas de cada tipo de texto. Apoyarse en y sacar el máximo partido de los conocimientos previos (utilizar lenguaje ‘prefabricado’, etc.).
- **Funciones comunicativas:**  
Narración de acontecimientos pasados puntuales y habituales, descripción de estados y situaciones presentes, y expresión de sucesos futuros.  
Establecimiento y mantenimiento de la comunicación y organización del discurso.
- **Léxico oral de uso común (producción) relativo a:** alimentación y restauración, compras y actividades comerciales y tecnologías de la información y la comunicación.

<b>Contenidos sintáctico-discursivos</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Expresión de relaciones lógicas: conjunción; disyunción; oposición; causa; finalidad.</li> <li>- Relaciones temporales (<i>when</i>).</li> <li>- Afirmación (<i>affirmative sentences</i>).</li> <li>- Exclamación (<i>exclamatory sentences and phrases, e. g. Well, that is a surprise! Fine! Great!</i>).</li> <li>- Negación (<i>negative sentences with not, never, no (Noun, e. g. no problem), nobody, nothing</i>).</li> <li>- Interrogación (<i>Wh- questions; Aux. Questions</i>).</li> <li>- Expresión del tiempo: pasado (<i>past continuous</i>); futuro (<i>will; present continuous</i>).</li> </ul>

Tabla 2.

*Contenidos de la sesión 2*

<b>Bloque 1. Comprensión de textos orales</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Estrategias de comprensión:</b> Movilización de información previa sobre tipo de tarea y tema. Inferencia y formulación de hipótesis sobre significados a partir de la comprensión de elementos significativos, lingüísticos y paralingüísticos.</li> <li>- <b>Funciones comunicativas:</b> Comprensión de descripciones sobre cualidades físicas y abstractas de personas, objetos, lugares y actividades. Establecimiento y mantenimiento de la comunicación y organización del discurso.</li> <li>- <b>Léxico oral de uso común (recepción) relativo a</b> alimentación y restauración, compras y actividades comerciales y tecnologías de la información y la comunicación.</li> </ul>

## Bloque 2. Producción de textos orales

- **Estrategias de producción:**  
Planificación: concebir el mensaje con claridad, distinguiendo su idea o ideas principales y su estructura básica.  
Ejecución: reajustar la tarea (emprender una versión más modesta de la tarea) o el mensaje (hacer concesiones en lo que realmente le gustaría expresar), tras valorar las dificultades y los recursos disponibles.  
Definir o parafrasear un término o expresión.
- **Funciones comunicativas:**  
Descripción de cualidades físicas y abstractas de personas, objetos, lugares y actividades.
- **Léxico oral de uso común (producción) relativo a alimentación y restauración, compras y actividades comerciales y tecnologías de la información y la comunicación.**

### Contenidos sintáctico-discursivos

- Expresión de relaciones lógicas: conjunción; disyunción; oposición; causa; finalidad.
- Relaciones temporales (*when*).
- Afirmación (*affirmative sentences*).
- Interrogación (*Wh- questions; Aux. Questions*).

## Planificación de las sesiones

El diseño de este programa incluye dos sesiones de 55 minutos en las que se realizará la intervención y una tercera de 25 minutos en la que se llevará a cabo la recogida de datos:

Tabla 3.  
Sesión 1

SESIÓN 1 – DOMINÓ DE HISTORIAS
<p><b>Objetivos de la sesión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mejorar la aptitud de los alumnos en las destrezas orales en lengua inglesa.</li> <li>- Mejorar la capacidad de cooperación y de trabajo en equipo, así como las habilidades sociales de los alumnos</li> <li>- Comprender, en una conversación informal sencilla en la que participa, descripciones, narraciones, puntos de vista y opiniones sobre asuntos prácticos de la vida diaria y sobre temas de su interés, cuando se le habla con claridad, despacio y directamente y si el interlocutor está dispuesto a repetir o reformular lo dicho.</li> <li>- Usar la lengua extranjera como instrumento para comunicarse con sus compañeros y con el profesor.</li> </ul>
<p><b>Materiales</b></p> <p>Los materiales utilizados en esta sesión son: seis dados y las fichas de dominó. Se repartirá un total de 50 fichas a cada grupo, de tal forma que cada alumno tendrá 7 fichas. Ejemplo de ficha de dominó:</p> <div style="text-align: center;">  </div>

### **Descripción de la actividad**

Se repartirán unas fichas de dominó a los alumnos, como las fichas de dominó tradicional, pero en lugar de tener números tendrán frases, expresiones, vocabulario o imágenes. Antes de empezar a jugar, se lanzará un dado para saber el tipo de historia que tendrán que narrar. Los alumnos tendrán que ir uniendo las fichas que coincidan y seguir la narración según la ficha ya colocada. En el mismo turno se podrán poner hasta dos fichas sobre la mesa. Si el alumno no puede colocar ninguna de sus fichas tendrá que robar una ficha. El alumno que antes se quede sin fichas será el ganador.

### **Organización del aula y agrupación de los alumnos**

Los alumnos se agruparán en seis grupos de cinco personas. La organización de las mesas será en islas de cinco mesas, de tal forma que los alumnos dispongan de más espacio y puedan ver y escuchar fácilmente al resto de sus compañeros.

Tabla 4.  
Sesión 2

<b>SESIÓN 2 – TABÚ Y DIME QUIÉN SOY</b>									
<b>Objetivos de la sesión</b>									
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Motivar a los alumnos a participar e interactuar con el resto de la clase en inglés.</li> <li>- Mejorar la aptitud de los alumnos en las destrezas orales en lengua inglesa.</li> <li>- Comprender, en una conversación informal sencilla en la que participa, descripciones, narraciones y opiniones sobre asuntos prácticos de la vida diaria y sobre temas de su interés, cuando se le habla con claridad, despacio y directamente y si el interlocutor está dispuesto a repetir o reformular lo dicho.</li> <li>- Usar la lengua extranjera como instrumento para comunicarse con sus compañeros y con el profesor.</li> <li>- Responder a preguntas breves y sencillas de los oyentes sobre el contenido de sus presentaciones a cerca de aspectos concretos de temas de su interés.</li> </ul>									
<b>Materiales</b>									
<p>Los materiales utilizados en esta sesión son: unos post-it para jugar a “Quién soy” en los que aparecerá vocabulario o personajes importantes de la cultura inglesa y fichas para jugar a “Taboo”, en las que aparecerá vocabulario.</p> <p>Ejemplo de post-it para “Quién soy”:</p>									
	<table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;"><b>Cinema</b></td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;">Forbidden words:</td> </tr> <tr> <td>Movie</td> <td>Film</td> </tr> <tr> <td>Popcorn</td> <td>Screen</td> </tr> </table>	<b>Cinema</b>		Forbidden words:		Movie	Film	Popcorn	Screen
<b>Cinema</b>									
Forbidden words:									
Movie	Film								
Popcorn	Screen								

### **Descripción de las actividades**

Quién soy: Para jugar a este juego, la profesora pegará un post-it en la frente del alumno que salga voluntario. Este alumno tendrá que averiguar qué objeto o persona es preguntándole a sus compañeros preguntas sencillas que se puedan responder con sí o no. El último alumno que responda sí o no será el siguiente en salir.

Tabú: Para jugar a este juego, la profesora dará al alumno que salga voluntario una tarjeta en la que aparecerá una palabra y una lista de palabras prohibidas. Ese alumno tendrá que definir esa palabra, pero no podrá utilizar las palabras prohibidas. Sus compañeros tendrán que adivinar esa palabra. El alumno que la adivine saldrá a definir la siguiente palabra.

### **Organización del aula y agrupación de los alumnos**

Los alumnos trabajarán en gran grupo. Las mesas se apartarán y se colocarán las sillas en forma de herradura, de tal forma que el alumno que se encuentre delante de sus compañeros pueda ver las caras de todos ellos.

Tabla 5.  
Sesión 3

<b>SESIÓN 3 – TOMA DE DATOS</b>
<b>Objetivos de la sesión</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Evaluar si el uso de los juegos de mesa como herramienta de aprendizaje contribuye a mejorar las destrezas comunicativas relacionadas con la interacción oral en inglés.</li> <li>- Evaluar si la motivación de los alumnos a participar en clase se ve incrementada por el uso de actividades gamificadas.</li> <li>- Identificar las ventajas y desventajas del uso de juegos de mesa ya existentes en el aula de inglés como lengua extranjera.</li> </ul>
<b>Materiales</b>
El material utilizado en esta sesión será el cuestionario que los alumnos tendrán que rellenar.
<b>Descripción de las actividades</b>
Cumplimentar el cuestionario de satisfacción.
<b>Organización del aula y agrupación de los alumnos</b>
La cumplimentación del cuestionario se realiza de forma individual, por lo que los alumnos podrán estar sentados por parejas, en la forma tradicional, o individualmente.

## Conclusiones

La enseñanza de competencia oral del inglés es sin duda un desafío para todos los docentes, ya que en su enseñanza inciden múltiples variables personales, contextuales cognitivas y emocionales que pueden condicionar su aprendizaje, por tanto, implica mucho más de lo que los libros pueden ofrecer. De ahí la importancia de producir propuestas

didácticas capaces de acercar los contenidos disciplinares a las experiencias vitales del alumnado, empleando para ello la mayor variedad de recursos posibles.

Esta propuesta de intervención en la comunicación oral en inglés a través de la gamificación, se ha realizado con la intención de apoyar la evidencia científica acerca de los efectos de la incorporación de esta metodología en las aulas, concretamente en la de inglés, pues promueve numerosos beneficios para el aprendizaje del alumnado. La revisión realizada por Zainuddin et al. (2020), deja constancia de que la gamificación promueve la motivación, y la participación en las actividades de clase, así como otros factores que influyen en el rendimiento académico de los alumnos, sobre todo en las destrezas orales. El uso de los juegos de mesa en el aprendizaje de inglés reduce la ansiedad (Cheng et al., 2018) y posibilita el cambio de actitud y por ende comportamental, sin tener que hacer uso de la coerción o el engaño (Díaz & Troyano, 2013), y contribuye a la creación de un clima de aula positivo y cómodo que favorece la participación activa, autoestima, confianza en sí mismo, y el desarrollo de las capacidades de expresión oral en que les permita hablar con más fluidez y rigor (Norhayati, 2016). Por todo ello, son valorados por el alumnado como igual o más útil que otros recursos empleados en clase (Łodzikowski & Jekiel, 2019). Estos beneficios de los juegos de mesa como recurso educativo para aprender el inglés, son atribuibles a la gamificación incluso cuando el nivel de competencia oral en el idioma es muy bajo, reduciendo el nivel de ansiedad a hablar en otro idioma (Fung & Min, 2016).

Si bien es cierto que las implicaciones educativas del juego han estado presentes en diferentes contextos educativos, familia y escuela principalmente, con la gamificación digital se abre nuevamente el debate de sus limitaciones y posibilidades. A menudo la gamificación como metodología se reduce al uso de videojuegos en el aula, adoptando un planteamiento miope, y relegando a un segundo plano otros recursos lúdicos de interés educativo. No cabe duda, de que el fuerte atractivo de las TIC para los jóvenes ha podido inducir a este error, pero también al traslado y renovación de juegos de mesa tradicionales a las pantallas abren la

posibilidad de jugar de forma simultánea en la distancia. Los juegos de mesa no suelen dar fallos técnicos y su aplicación en el aula es muy sencilla, ya que los materiales son muy accesibles y se convierten en una oportunidad inigualable para los profesores de primaria y secundaria.

Atendiendo a lo expuesto, el diseño de esta secuencia didáctica puede considerarse un ejemplo de gamificación del inglés mediante la adaptación o adquisición de los juegos de mesa en versión inglesa, que invita a repensar y organizar los contenidos que se imparte en el aula y la metodología empleada en función de los conocimientos previos de grupo aula. En ella se muestra la amplitud de estándares y contenidos de inglés que se ponen en práctica en cada una de las sesiones de gamificación planificadas para ser llevadas a cabo en momentos de tránsito, calificados habitualmente como de poco avance curricular, por ejemplo, al inicio o término de un trimestre. Espacios temporales que generalmente se utilizan para aspectos más lúdicos, pueden convertirse ahora en repaso o consolidación de aspectos lingüísticos de forma distendida de los contenidos trabajados en todo un trimestre. Finalmente, este trabajo supone una reivindicación del papel que tienen los juegos de mesa y han tenido a lo largo de la historia en la educación, pero que no se ven reflejados en el número de investigaciones realizadas acerca de su uso en diferentes contextos.

En relación con la prospectiva de este trabajo, planteamos la implementación de experiencia de gamificación en al menos un centro educativo de secundaria, cuando las circunstancias del COVID-19 posibiliten la reapertura de los centros a otros profesionales de la educación, pues en la actualidad está limitada a docentes y alumnado, ya que las familias son atendidas telemáticamente. Cabría incluso la posibilidad de replicar en más de un centro, o ampliar a otras modalidades de juego para el resto de trimestres, ganando de este modo en consistencia y permitiendo obtener una clasificación de los juegos más equilibrados educativamente, en cuanto a los contenidos, pero también el nivel de satisfacción y disfrute en el alumnado. Todo ello permitiría realizar un análisis completo y exhaustivo de la realidad objeto de estudio: el potencial lúdico y didáctico de los juegos de mesa en la competencia lingüística en inglés.

## Referencias bibliográficas

- Al Hosni, S. (2014). Speaking difficulties encountered by young EFL learners. *International Journal on Studies in English Language and Literature (IJSELL)*, 2(6), 22-30. <https://bit.ly/2N8ku8L>
- Carreras, C. (2017). Del homo ludens a la gamificación. *Quaderns de Filosofia*, 4(1), 107-118. <https://doi.org/10.7203/qfia.4.1.9461>
- Chávez-Zambano, M. X., Saltos-Vivas, M. A. y Saltos-Dueñas, C. M. (2017). La importancia del aprendizaje y conocimiento del idioma inglés en la enseñanza superior. *Dominio de las Ciencias*, 3(3), 759-771. <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v3i3%20mon.707>
- Cheng, V. W. S., Davenport, T. A., Johnson, D., Vella, K., Mitchell, J. y Hickie, I. B. (2018). An app that incorporates gamification, mini-games, and social connection to improve men's mental health and well-being (MindMax): participatory design process. *JMIR mental health*, 5(4). <http://dx.doi.org/10.2196/11068>
- Contreras, R. S. (2016). Juegos digitales y gamificación aplicados en el ámbito de la educación. *RIED: Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 19(2), 27-33. <http://dx.doi.org/10.5944/ried.19.2.16143>
- Cordero, D. y Núñez, M. (2018). El uso de técnicas de gamificación para estimular las competencias lingüísticas de estudiantes en un curso de ILE. *Revista De Lenguas Modernas*, 28, 269-291. <https://doi.org/10.15517/rlm.v0i28.34777>
- Córdoba, E. y Rangel, E. (2018). Promoting listening fluency in pre-intermediate EFL learners through meaningful oral tasks. *Profile Issues in Teachers' Professional Development*, 20(2), 161-177. <http://dx.doi.org/10.15446/profile.v20n2.62938>
- Dalmases-Muntané, A. (2017). *Uso de la gamificación en la enseñanza de ELE*. Universidad de Alcalá de Henares. <https://bit.ly/2YaME9m>
- Dehghanzadeh, H., Fardanesh, H., Hatami, J., Talae, E. y Noroozi, O. (2019).

- Using gamification to support learning English as a second language: a systematic review. *Computer Assisted Language Learning*, 1-24. <https://doi.org/10.1080/09588221.2019.1648298>
- De Bot, K., Lowie, W. y Verspoor, M. (2017). A Dynamic Systems Theory approach to second language acquisition. *Bilingualism: Language and Cognition*, 10(1), 7–21. <https://doi.org/10.1017/S1366728906002732>
- Díaz, J. y Troyano, Y. (2013). El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo. *III Jornadas de Innovación Docente. Innovación Educativa: Respuesta en tiempos de incertidumbre*, Sevilla, España. <http://hdl.handle.net/11441/59067>
- Ellis, R. (2020). A short history of SLA: Where have we come from and where are we going? *Language Teaching*, 1-16. <https://doi.org/10.1017/S0261444820000038>
- Faya, F. y Chao, M. (2015). Board-games as review lessons in English language teaching: useful resources for any level. *Docencia e Investigación*, 25(2), 67-82. <http://hdl.handle.net/10578/13292>
- Fernández-Gavira, J., Prieto-Gallego, E., Alcaraz-Rodríguez, V., Sánchez-Oliver, A. J., y Grimaldi-Puyanal, M. (2018). Aprendizajes significativos mediante la Gamificación a partir del Juego de Rol: “Las Aldeas de la Historia”. *Espiral. Cuadernos del Profesorado*, 11(22), 69-78. <https://bit.ly/2Ckz62N>
- Figueroa-Flores, J. F. (2015). Using gamification to enhance second language learning. *Digital Education Review*, 27, 32-54. <https://bit.ly/30SOuNV>
- Fithriani, R. (2018). Communicative game-based learning in efl grammar class: suggested activities and students’ perception. *JEELS: Journal of English Education and Linguistics Studies*, 5(2), 171-188. <https://doi.org/10.30762/jeels.v5i2.509>
- Fung, Y. M. y Min, Y. L. (2016). Effects of board game on speaking ability of low-proficiency ESL learners. *International Journal of Applied Linguistics and English Literature*, 5(3), 261-271. <http://dx.doi.org/10.7575/>

aiac.ijalel.v.5n.3p.261

- Garalzain, M. A. A. y Abdalla, A. Y. (2018). An investigation into the role of communicative approach in English language teaching. *European Journal of Language Studies*, 5(1) 44-51. <https://bit.ly/3d7rMEo>
- Girardelli, D., Barroero, P. y Gu, T. (2016). Gamifying Impromptu Speech for ESL/EFL Students [conferencia]. *2nd. International conference on higher education advances (HEAD'16)*, Valencia, España. <https://doi.org/10.4995/HEAD16.2015.2431>
- Koivisto, J. y Hamari, J. (2019). The rise of motivational information systems: A review of gamification research. *International Journal of Information Management*, 45, 191-210. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2018.10.013>
- Łodzikowski, K. y Jekiel, M. (2019). Board games for teaching English prosody to advanced EFL learners. *ELT Journal*, 73(3), 275-285. <https://doi.org/10.1093/elt/ccy059>
- Luk, J. C. (2013). Forms of participation and semiotic mediation in board games for second language learning. *Pedagogies: An International Journal*, 8(4), 352-368. <https://doi.org/10.1080/1554480X.2013.829279>
- Meriläinen, L. y Paulasto, H. (2017). Embedded inversion as an anglovernal: Evidence from Inner, Outer and Expanding Circle Englishes. En M. Filppula, J. Klemola y D. Sharma (Eds.), *The Oxford handbook of World Englishes* (pp. 676-696). Oxford University Press. <https://doi.org/10.1515/9873110429657-011>
- Moreno Martínez, N. M., Leiva Olivencia, J.J., Galván Malagón, M.C., López Meneses, E. y García Aguilera, F.J. (2017). Realidad aumentada y realidad virtual para la enseñanza- aprendizaje del inglés desde un enfoque comunicativo e intercultural. En J. Ruiz- Palmero, J. Sánchez-Rodríguez y E. Sánchez-Rivas (Eds.), *Innovación docente y uso de las TIC en educación*. UMA Editorial. <https://bit.ly/2Nd7oHa>
- Norhayati, N. (2016). Improving students' speaking proficiency by using speaking board games for elementary students at eduprana language course

- palangkaraya kalimantan tengah. *Jurnal Humaniora Teknologi*, 2(1).  
<https://bit.ly/2Yab4js>
- Ortega, L. (2019). SLA and the study of equitable multilingualism. *Modern Language Journal*, 103(S1), 23–38. <https://doi.org/10.1111/modl.12525>
- Pérez-Fernández, L. M. (2018). El escape room como herramienta de gamificación en la clase de inglés: Una experiencia con alumnos universitarios. En E. López-Meneses, D. Cobos-Sanchiz, A. H. Martín-Padilla, L. Molina-García, A. Jaén-Martínez (Eds.), *Experiencias pedagógicas e innovación educativa: Aportaciones desde la praxis docente e investigadora* (pp. 448-458). Octaedro. <http://hdl.handle.net/10433/6411>
- Phuong, H. Y. y Nguyen, T. N. P. (2017). The impact of board games on EFL learners' grammar retention. *IOSR Journal of Research & Method in Education*, 7(3), 61-66. <https://doi.org/10.9790/7388-0703026166>
- Ramírez, S. M. y Artunduaga, M. T. (2018). Authentic tasks to foster oral production among English as a foreign language learners. *How*, 25(1), 51-68. <https://doi.org/10.19183/how.25.1.362>
- Rautionaho, P., Deshors, S. C. y Meriläinen, L. (2018). Revisiting the ENL-ESL-EFL continuum: A multifactorial approach to grammatical aspect in spoken Englishes. *ICAME Journal*, 42(1), 41-78. <https://doi.org/10.1515/icame-2018-0004>
- Sanmartín López, R. y Granados Alós, L. (2018). Análisis de las potencialidades de los juegos de mesa para su implementación en educación primaria. En E. López-Meneses, D. Cobos-Sanchiz, A. H. Martín-Padilla, L. Molina-García, A. Jaén-Martínez (Eds.), *Experiencias pedagógicas e innovación educativa: Aportaciones desde la praxis docente e investigadora* (pp. 531-545). Octaedro. <https://bit.ly/3hMEpsb>
- Sevy-Biloon, J. (2016). Different reasons to play games in an English language class. *Journal of Education and Training Studies*, 5(1), 84-93. <https://doi.org/10.11114/jets.v5i1.1967>
- Yükseltürk, E., Altok, S. y Başer, Z. (2018). Using Game-Based Learning with

Kinect Technology in Foreign Language Education Course. *Educational Technology & Society*, 21(3), 159–173. [www.jstor.org/stable/26458515](http://www.jstor.org/stable/26458515)

Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M. y Perera, C. J. (2020). The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence. *Educational Research Review*, 30. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100326>