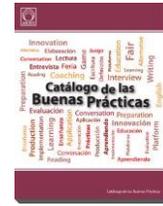




# Catálogo de las Buenas Prácticas



## El uso de juegos de mesa para facilitar la comunicación/interacción oral

María del Carmen Pérez Sánchez  
Escuela Normal de Estudios Superiores del Magisterio Potosino (ENESMAPO)  
[carmen.perez01enesmapo@gmail.com](mailto:carmen.perez01enesmapo@gmail.com)

### Resumen

El uso de juegos de mesa es una herramienta que los maestros de inglés pueden utilizar durante sus clases para practicar, reforzar, o consolidar un tema con el objetivo principal de que los alumnos desarrollen la habilidad oral de manera significativa. Esta Buena Práctica conlleva a que el alumnado utilice el aprendizaje activo para la comunicación e interacción con sus compañeros, la reflexión y comprensión profunda de los temas vistos para que sean usados de manera oral, así como la corrección de errores al final de la actividad.

**Palabras clave:** juegos de mesa, habilidad oral, aprendizaje activo, reflexión, corrección.

### Abstract

The use of board games is a tool that English teachers can use in their lessons to practice, reinforce, or consolidate a topic with the main objective of developing the oral skill in a meaningful way. This good practice leads students to make use of active learning for communication and interaction with their classmates, reflection and deep comprehension of the topics seen to be used orally, as well as error correction at the end of the activity.

**Key words:** board games, speaking skill, active learning, reflection, error correction.

### Características generales de la buena práctica

Está diseñada para un tipo de curso curricular de modalidad presencial, el objetivo que persigue el curso es de 4 habilidades y el nivel de dominio de la lengua al inicio del curso es B1 de acuerdo con el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER).

## Contexto

1. **Nombre del curso:** Inglés 4
2. **Tipo de curso:** Curricular
3. **Modalidad del curso:** presencial
4. **Objetivo persigue el curso:** 4 habilidades
5. **Duración en horas:** 61-80
6. **Distribución del tiempo:** El curso se comprende de 5 horas presenciales a la semana en el salón de clase dedicadas a la enseñanza-aprendizaje.
7. **Nivel de dominio de la lengua al inicio del curso:** B1

## Contexto de la práctica

**Número promedio de alumnos:** 21-30

**Habilidad(es) comunicativa(s), académicas o digitales a las que responde su BP:** Expresión oral e interacción oral.

**Necesidades, dificultades y/o particularidades académicas que lo llevaron a decidir que era conveniente implementar la intervención didáctica:** Se trabajó con el libro de texto de nivel 4, para habilidades de comprensión lectora, auditiva y expresión escrita, además de gramática. Sin embargo, ante la necesidad de desarrollar la producción e interacción oral en los alumnos de forma significativa con base a lo aprendido, se decidió hacer uso de un juego de mesa como actividad final de las unidades didácticas de experiencias pasadas utilizando el presente perfecto y pasado simple.

**Factores afectivos que incidieron en el diseño/implementación de la BP:** Disminuir el filtro afectivo al proveer información y ayudar a hacerla comprensible en una situación de poca ansiedad para los estudiantes (Krashen, 1987), es decir que los aprendientes estuvieran en un clima de trabajo positivo y produjeran en el idioma sin sentirse expuestos al hablar con sus compañeros de clase.

**Objetivos:** Al implementar esta Buena Práctica los estudiantes serán capaces de comunicar e interactuar sobre experiencias en pasado con sus compañeros, así como colaborar entre pares y reflexionar en el ajuste y comprensión de conocimientos previos del tema para el uso de la habilidad oral, de esta manera podrán corregir sus errores al final de la actividad.

## Descripción de la BP

### Procedimiento

Tema: experiencias del pasado utilizando presente perfecto y pasado simple

Material: Serpientes y escaleras (15 fotocopias, una por pareja) y 15 dados

Tiempo estimado: 40 minutos

Nivel: intermedio básico y avanzado

Número de alumnos: 25-30

Tipo de dinámica: equipos de tres

Tipo de interacción: alumno-alumno

Esta BP forma parte del final de las unidades didácticas de experiencias en pasado para consolidar de manera oral el aprendizaje obtenido en cuanto a los usos del presente perfecto y pasado simple de forma oral. Al inicio de la clase se les preguntó a los alumnos la estructura del presente perfecto y pasado simple y se les dijo que se utilizaría el libro de texto como referencia para los verbos en participio y la estructura de los tiempos mencionados. A partir de esto, se les mostró una hoja del juego y un dado, y se les preguntó si habían jugado serpientes y escaleras de niños, se procedió a dar y escribir instrucciones en el pizarrón brevemente como estrategia para clarificar dudas. Primero se les pidió que sacaran una moneda o algún objeto pequeño para que sirviera de marcador, después se les dijo las siguientes reglas del juego:

1. comenzar por la primera casilla del juego “*start*” y poner su marcador,
2. tomar un turno por estudiante para tirar el dado y responder la pregunta del número del dado,
3. poner su marcador para avanzar hasta que un alumno llegue a la casilla final,
4. utilizar su diccionario para posible vocabulario desconocido,
5. formar equipos de tres para comenzar con la actividad.

Se consideró el tiempo de 25 minutos, a partir de esto se procedió a entregar el material necesario por equipos con la ayuda de un alumno. Entre las necesidades de la BP que surgieron fue referir a los alumnos al pizarrón para verificar instrucciones y, hacerles hincapié en el uso del diccionario para vocabulario desconocido y del libro de texto para los verbos en pasado simple y participio. Durante la BP se monitoreó el tiempo de la actividad y como estrategia en la retroalimentación, se escribieron errores al azar que se escucharon durante la actividad por el docente, así como el sentarse con varios equipos a escuchar la pronunciación, especialmente de los verbos en participio. Adicionalmente, se escribió palabras desconocidas de las preguntas con un sinónimo en el pizarrón por el docente para los alumnos que no traían diccionario, cuando algunos equipos terminaron antes del tiempo estipulado, se les dio otro juego similar del tema en cuestión.

Para el cierre de la BP, se procedió a encender y apagar las luces como señal de término de la actividad, se procedió a dar retroalimentación de errores de pronunciación y se les pidió que repitieran la correcta

pronunciación. Adicionalmente, para los errores de gramática se escribió 10 errores escuchados al azar por el docente durante la dinámica y se les pidió a los alumnos que los copiaran en sus libretas a fin de corregirlos de tarea y checar al día siguiente como evidencia de evaluación.

La evaluación de esta BP consistió en participación de la actividad al monitorear a los alumnos y checar su participación en la lista de asistencia, así como la evidencia escrita de la corrección de los errores escritos en el pizarrón.

### **Efectos en los estudiantes**

Al comienzo, varios alumnos mostraron confusión por las instrucciones así que se les refirió a las instrucciones en el pizarrón, se fueron integrando en la dinámica del juego y fue posible detectar que se ayudaban entre sí para explicar una pregunta o palabra en algunos equipos e incluso algunos escribieron las respuestas en sus cuadernos. Los alumnos participaron activamente en la BP, ya que se propició un ambiente de trabajo cómodo donde no se sintieron expuestos y así lograron comunicarse con y sin errores en sus respuestas en inglés e incluso interactuaron con sus compañeros al escuchar y en ocasiones comentar las respuestas de los demás, es interesante comentar que cuando tienen un dominio del tema, se expresan con mucha más confianza e incluso se corrigen entre ellos.

### **Fundamentos teóricos y metodológicos**

La implementación de esta BP se llevó a cabo con el fin de desarrollar la habilidad oral haciendo uso de la gramática y vocabulario vistos, ya que éstos forman parte de la adquisición de una lengua extranjera. De acuerdo con Canale (1987), la competencia comunicativa requiere de una competencia gramatical, la cual incluye el conocimiento de vocabulario, morfología, sintaxis, fonología y grafología.

Adicionalmente, se buscó como objetivo el utilizar una actividad que fomentara un ambiente de trabajo positivo para producir en inglés. Como lo menciona Treher (2011) los juegos tienden a promover múltiples aspectos además de elevar la comunicación como la discusión, y la colaboración. El uso de juegos ha resultado favorecedor para el docente y los alumnos de diversos grupos y niveles ya que, ayudan a reforzar el idioma y siendo ellos los protagonistas de la actividad.

Por último el realizar esta BP al término de las unidades didácticas de experiencias en pasado, se hizo con un propósito determinado como en ocasiones anteriores para revisar y consolidar contenidos vistos previamente. Como lo menciona Uberman (citado por Faya y Chao, 2015) los juegos pueden ser útiles como complemento a cualquier actividad.

## **Materiales y recursos**

Pintarrón blanco y marcadores de colores

Fotocopia del juego “*Snakes and ladders*”

Fotocopia del juego adicional “*Present Perfect*”

15 dados pequeños

Libro de texto “*Skyline*”

Cuaderno del alumno y lápiz

## **Características de su BP**

Durante el mismo curso de inglés 5, se hizo uso de dos BP para diferentes temas, como experiencias en pasado y experiencias en futuro al término de las unidades con el fin de consolidar y reforzar los temas como preparación oral para el examen parcial y final. En otros niveles también se ha usado 2 veces al semestre para reforzar y consolidar aprendizajes ya que, los alumnos tienen oportunidad de desarrollar la habilidad oral mediante temas que ellos relacionen con sus aprendizajes previos.

Esta BP cuenta con las siguientes cualidades:

**Creativa:** el desarrollo de la BP llevó a los estudiantes a utilizar el idioma de manera significativa, así como motivarlos a producir en el idioma y aprender nuevo vocabulario.

**Efectiva:** los alumnos estuvieron interesados en la actividad y fueron capaces de producir oralmente con base en lo aprendido.

**Sostenible:** el aplicar esta BP al final de las unidades didácticas, dio oportunidad a los estudiantes de producir más en el idioma meta y mejorar la comprensión de los temas vistos.

**Replicable:** se puede aplicar en otro contexto sobre el mismo tema en nivel intermedio y avanzado para repasar el tema y/o continuar desarrollándolo.

**Reflexiva:** promueve el aprendizaje activo en el alumnado al producir de manera oral y la corrección de errores al final de la actividad.

## **Referencias**

Canale, M. (1987). The measurement of communicative competence. *Annual review of applied linguistics*, 8, 67-84. Recuperado de <https://www.cambridge.org/core/journals/annual-review-of-applied->

linguistics/article/the-measurement-of-communicative-competence/4FF0649E9E741A956673DD223E2D9A09

Faya Cerqueiro, F., & Chao Castro, M. (2015). Board-games as review lessons in English language teaching: useful resources for any level. *Docencia e Investigación*, 25.2, 67-82. Recuperado de <https://revista.uclm.es/index.php/rdi/article/view/1009/838>

Krashen, S. D. (1987). *Principles and practice in second language acquisition*. Recuperado de [http://www.sdkrashen.com/content/books/principles\\_and\\_practice.pdf](http://www.sdkrashen.com/content/books/principles_and_practice.pdf)

Treher, E. N. (16 de mayo de 2011). Learning with board games. *The Learning Key Inc*. Recuperado de [https://www.thelearningkey.com/pdf/Board\\_Games\\_TLKWhitePaper\\_May16\\_2011.pdf](https://www.thelearningkey.com/pdf/Board_Games_TLKWhitePaper_May16_2011.pdf)

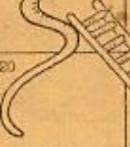
#### **Anexos: Evidencias o materiales de apoyo**

1. Juego *Snakes and ladders* de *Skyline Resources Pack 2. McMillan Publishers Limited*.
2. Juego adicional adaptado de <https://busyteacher.org/5418-have-you-ever-present-perfect-boardgame.html>
3. Lista de errores comunes durante la actividad de gramática y pronunciación
4. Evidencia escrita de corrección de errores de gramática

Anexos

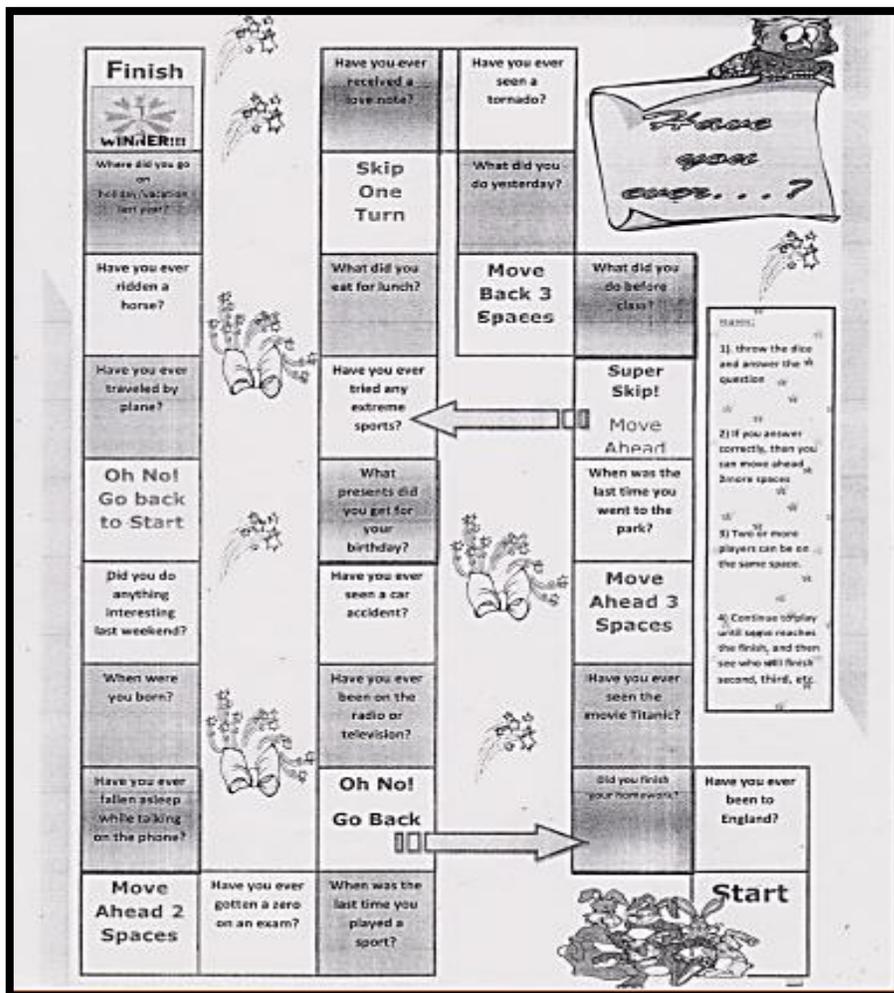
1. Juego Snakes and Ladders

### Snakes and ladders

<b>FINISH</b>				
40 Talk about the person you admire the most.	39 	38 Talk about the best party you've ever been to.	37 	36 Talk about the longest car trip you've ever taken.
31 Talk about the best concert you've ever attended.	32 Talk about the most frightening experience you've ever had.	33 	34 	35 
30 Talk about the worst date you've ever been on.	29 	28 Talk about the worst day you can remember.	27 Talk about the most expensive present you've ever given.	26 
21 	22 Talk about the best teacher you've ever had.	23 	24 	25 Talk about the scariest movie you've ever seen.
20 	19 	18 Talk about the best vacation you've ever taken.	17 	16 
11 Talk about the best birthday you've ever had.	12 Talk about the strangest dream you've ever had.	13 	14 	15 
10 	9 Talk about the most money you've ever spent on one product.	8 	7 Talk about the most famous person you've ever met.	6 Talk about the best book you've ever read.
1 Talk about the worst movie you've ever seen.	2 	3 Talk about the most delicious meal you've ever eaten.	4 	5 Talk about the most expensive set of clothes you've ever worn.
<b>START</b>				

© 1999 Hasbro Resources, Inc. Published by Hasbro, Inc. All rights reserved.

## 2. Juego adicional



## 3. Lista de errores

### Pronunciation errors

- *frightening*
- *read*
- *scariest*
- *strangest*
- *meal*
- *met*
- *attended*

## Grammatical errors

- *I worn a beautiful dress*
- *I have ever seen Fast and Furious*
- *The last vacation have been Cancún*
- *I been to my cousin's house*
- *The most delicious meal I ate is pasta*
- *The best birthday is when*
- *When I give my mom a bag*
- *I meet Paola Longoria*
- *I read Hunger Games recently*
- *The best teacher is Lucia. She have been teach for a long time*
- *I haven't a car accident*

### 4. Evidencia de alumno

