

# ¡A jugar se aprende!

## Juegos de mesa en español en eventos y en clase

Consejos prácticos y recursos para profesores de español



Pablo Torrado  
HKU

# Introducción

Iniciamos un evento de juegos de mesa a principios del año pasado:

- Cuatro sesiones hasta ahora, ¡pero con mucho éxito!
- Observamos una gran participación de los alumnos, un uso espontáneo de la lengua y un ambiente divertido.
- Desarrolló un vínculo entre los estudiantes y hacia el programa

Objetivo del taller: darte ideas prácticas, sugerencias de juegos y recursos para que puedas organizar tus propios eventos de juegos de mesa (o simplemente para que lleves algunos juegos a tus clases).



## Orden de la presentación y temas que cubriremos:



0. ¿Por qué juegos de mesa?



1. Cómo empezar: Logística clave para planificar su evento.



2. Elegir las herramientas: Selección de juegos, ejemplos por niveles, cómo comprarlos y dónde.



3. Llevarlos a cabo: Consejos para la facilitación, la participación de los estudiantes y la ayuda de voluntarios.



4. Retos, PyR y discusión.

Grupos de 4 o +

¿Funcionan los juegos de mesa para aprender idiomas?

Viendo esta imagen, ¿qué beneficios pedagógicos creen que están ocurriendo aquí?

(De experiencias hablamos luego)



7:30 PM

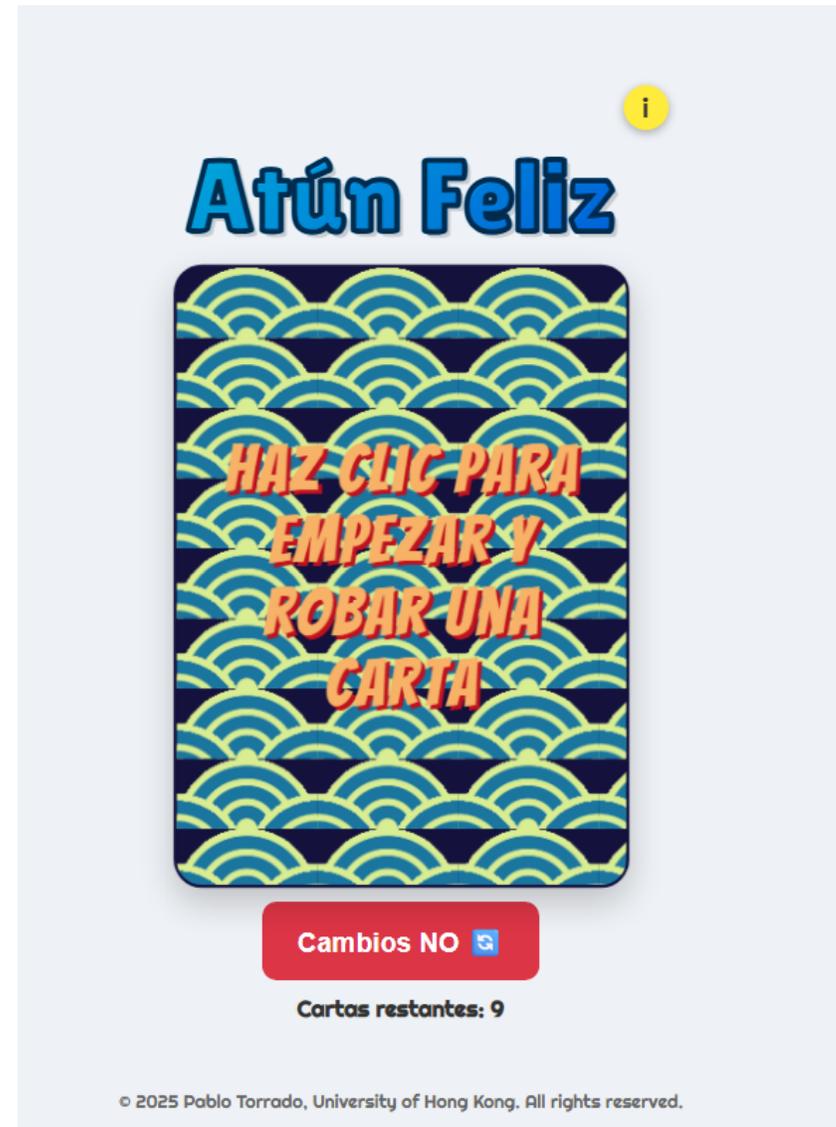


# Jugamos ...

## Atún Feliz



THE QR CODE  
GENERATOR



7:30 PM

# 0. ¿Por qué los juegos de mesa para aprender idiomas?



1. **Comunicación auténtica:** Crea una necesidad real de hablar y escuchar. Long (1981, 1996)
2. **Práctica de habilidades:** Excelente para la fluidez oral (negociar, explicar, persuadir) y la comprensión auditiva. Swain (1985, 1995), Ellis (2003)
3. **Vocabulario y gramática:** aprender nuevas palabras y estructuras en un contexto memorable mediante la repetición. Nation (2001)
4. **Interacción y trabajo en equipo:** Fomenta la comunicación entre iguales. Vygotsky (1978), Long (1996)
5. **Pensamiento crítico:** Resolución de problemas y estrategia en la lengua meta.
6. **Perspectivas culturales:** Algunos juegos ofrecen una exposición cultural temática. Byram (1997)
7. **Reducción de la ansiedad:** Reduce el "filtro afectivo", lo que hace que los alumnos se sientan más cómodos al hablar. Krashen (1982), Young (1991)
8. **Seguro para los errores:** Crea un entorno de bajo riesgo en el que los errores son parte del proceso de aprendizaje, no algo a lo que temer. Lightbown & Spada (2013)

# Comparte tus experiencias



---

¿Utilizas o has utilizado juegos de mesa en clase? ¿Qué tipo de juegos?

---

¿Cuáles son los mayores retos a la hora de utilizar juegos en clase?

---

¿Qué tipos de juegos te han parecido más eficaces para el aprendizaje de idiomas y para divertirse?

---

¿Tienes algún juego favorito para tus clases?

---

Si hicieras un evento de juegos de mesa: ¿Con frecuencia lo harías? ¿Cuánto duraría? ¿Dónde lo harías en (en qué aulas)? ¿En qué horario y fechas?

---

# 1 – Conceptos básicos de planificación y logística

¿Con qué frecuencia?

Duración: ¿60 min? ¿90 minutos? ¿2 horas? Recomendando 2 horas o más.

¿Ubicación – Aulas? Atención al tamaño del aula y, sobre todo, el tipo de mesas.

¿Horario – día de la semana – fecha? Estamos haciendo viernes por la tarde en fechas alejadas de exámenes o después de estos

# 2 : Cómo elegir los juegos adecuados

## Criterios de selección:

### 1. Nivel de idioma requerido: A1-C1.

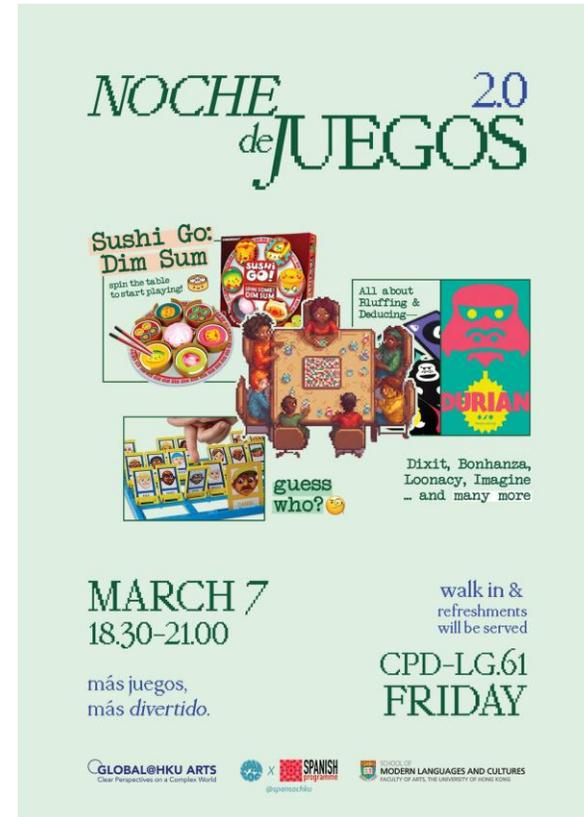
**Estrategia clave:** Agrupar a los alumnos por niveles con juegos adecuados al nivel.

### 2. Complejidad de las reglas: Juegos de diseño sencillo y complejidad media.

### 3. Duración del juego: Preferiblemente juegos cortos -menos de 45 minutos por juego.

### 4. Número de jugadores: Considera juegos que permitan varios jugadores (hasta 8/10).

**\*Planifica una rotación regular de los juegos para mantener el interés de los alumnos.**



# Te toca...



**Tienes una clase de nivel A2 mañana, con 12 alumnos y solo 30 minutos. Usando los criterios de esta diapositiva, ¿Qué juego eliges y por qué? ¿Cómo buscas un juego que se adapte?**

**Discutimos en 1 minutito**

¿Cómo y dónde comprarías el juego?



# Qué y dónde comprar

- ¿Zona de tiendas de juguetes? ¿Tienda en Internet?
- Taobao
- **Qué comprar:**

Busca juegos que no incluyan texto en **cartas o tablero**, ya que pueden adaptarse fácilmente.

Duración corta: **De 15 a 45 minutos.**

**Cuanto más jugadores, mejor.**

**Instrucciones sencillas. ¿?**

-----  
Aprovecha tus viajes de vuelta y compra juegos que incluyan lenguaje escrito (Código Secreto, Sushi Go! SpinSome DimSum, Happy Salmon, Decrypt, Just One, etc.)



# ¿Qué dificultad tiene un juego?

¡Gran recurso de juegos tipo “fiesta”!

- Siempre puedes consultar la enciclopedia de juegos más grande: **BOARD GAME GEEK**. Sólo tienes que buscar en Google el nombre de un juego seguido de BGG o “Board game geek” para averiguarlo.
- Por ejemplo, si buscamos en Google Codenames BGG

REIMPLEMENTED BY: CODENAMES: BLIZZARD... RANK: OVERALL 153 PARTY 5

**7.5** **Codenames (2015)**  
Give your team clever one-word clues to help them spot their agents in the field.  
97K Ratings & 13K Comments - GeekBuddy Analysis

**2–8 Players**  
Community: 4–8+ — Best: 6, 8

**15 Min**  
Playing Time

**Age: 14+**  
Community: 10+

**Weight: 1.26 / 5**  
'Complexity' Rating

Alternate Names: Codenames XXL + 31 more  
Designer: Vlaada Chvátil  
Artist: Stéphane Gantiez, Tomáš Kučerovský, Filip Murmak  
Publisher: Czech Games Edition + 33 more  
See Full Credits

My rating ★★★★★★★★★★

7:30 PM

Buy a Copy Sleeve It Add To Collection Log Play 3.1K Subscribe

# Ejemplos de juegos: A1 y A2.1

Vocabulario básico, frases sencillas, preguntas y respuestas breves. Baja barrera lingüística de entrada.

## Juegos:

- Charadas
- Imagina
- Loonacy
- Dog Crimes



# Juego 1: Charadas / Hedbanz

- **Cómo funciona:** Los alumnos llevan una tarjeta en la cabeza (con una cinta de plástico) que muestra un sustantivo. Hacen preguntas o escuchan pistas de los demás para adivinar la palabra.
- **Fácil adaptación:** El juego comercial suele tener palabras en inglés. Basta con cubrir la palabra inglesa con una pegatina que muestre la palabra en la lengua meta.
- **Habilidades:** Aprendizaje/revisión de sustantivos, preguntas y respuestas básicas ("¿Soy un animal?"), descripciones sencillas.
- **Notas:** Fácil de imprimir y jugar, muy asequible y fácil de conseguir. Múltiples \*versiones del juego\* (Tabú, Pictionary, Gues What?)

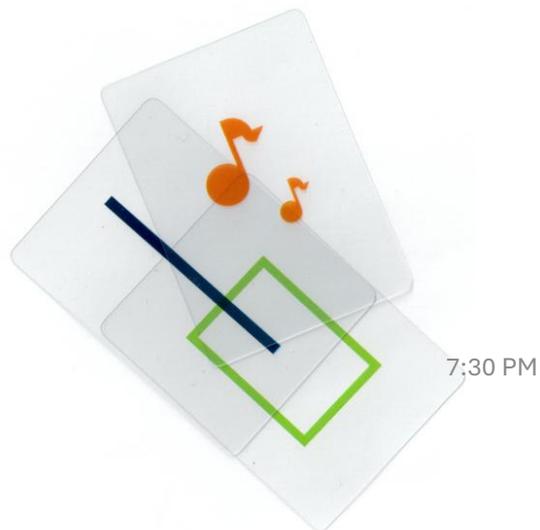


7:30 PM



# Juego 2: Imagine

- **Cómo funciona:** Los alumnos combinan tarjetas con dibujos transparentes **superponiéndolos** para representar visualmente una palabra o un concepto para que los demás lo adivinen.
- **Adaptación:** Cree sus propias tarjetas de respuesta sencillas en la lengua meta. Incluya la palabra y quizá una pequeña pista. (Hacer unas 15 tarjetas está bien para empezar).
- **Habilidades:** Vocabulario (especialmente sustantivos concretos/verbos), interpretación visual, adivinar.



<b>Tarjeta 14</b>	<b>Tarjeta 15</b>
1. PISTA - Objeto / PALABRA - Un televisor 📺	1. PISTA - Mala Experiencia / PALABRA - Vomitar 🤢
2. PISTA - Personaje / PALABRA - Mickie Mouse	2. PISTA - Madrid / PALABRA - REAL MADRID
3. PISTA - Fácil / PALABRA - Pensar	3. PISTA - Película / PALABRA - <u>Alien</u> 👽
4. PISTA - París / PALABRA - <u>Notre-Dame</u> de París	4. PISTA - Animales / PALABRA - Una serpiente 🐍
5. PISTA - Expresión / PALABRA - Al tuntún	5. PISTA - Deporte y Ocio / PALABRA - Fútbol ⚽
6. PISTA - Deporte y Ocio / PALABRA - Atletismo	6. PISTA - Geografía / PALABRA - Canadá
7. PISTA - Objeto / PALABRA - Un tenedor	7. PISTA - Objeto / PALABRA - Una escoba 🧹
8. PISTA - Geografía / PALABRA - Perú	8. PISTA - Trabajo / PALABRA - Profesor
<b>Tarjeta 16</b>	<b>Tarjeta 17</b>
1. PISTA - Expresión / PALABRA - Noche vieja	1. PISTA - Mitos y Leyendas / PALABRA - Una sirena 🧜‍♀️
2. PISTA - Objeto / PALABRA - <u>Parking</u> 🅇	2. PISTA - Te emociona / PALABRA - Montaña rusa 🎢
3. PISTA - Barcelona / PALABRA -La Sagrada Familia	3. PISTA - Objeto / PALABRA - Una cámara 📷
4. PISTA - Objeto / PALABRA - Timbre 🔔	4. PISTA - Mala Idea / PALABRA - Copiar 🚫
5. PISTA - Cine / PALABRA - Coco	5. PISTA - Deporte y Ocio / PALABRA - Lucha libre 🥊
6. PISTA - Lugar / PALABRA - Una iglesia 🏰	6. PISTA - Película / PALABRA - Encanto 🎬
7. PISTA - Personaje / PALABRA - <u>Minnie Mouse</u> 🐹	7. PISTA - Niño Amigable / PALABRA - Una feria 🎡



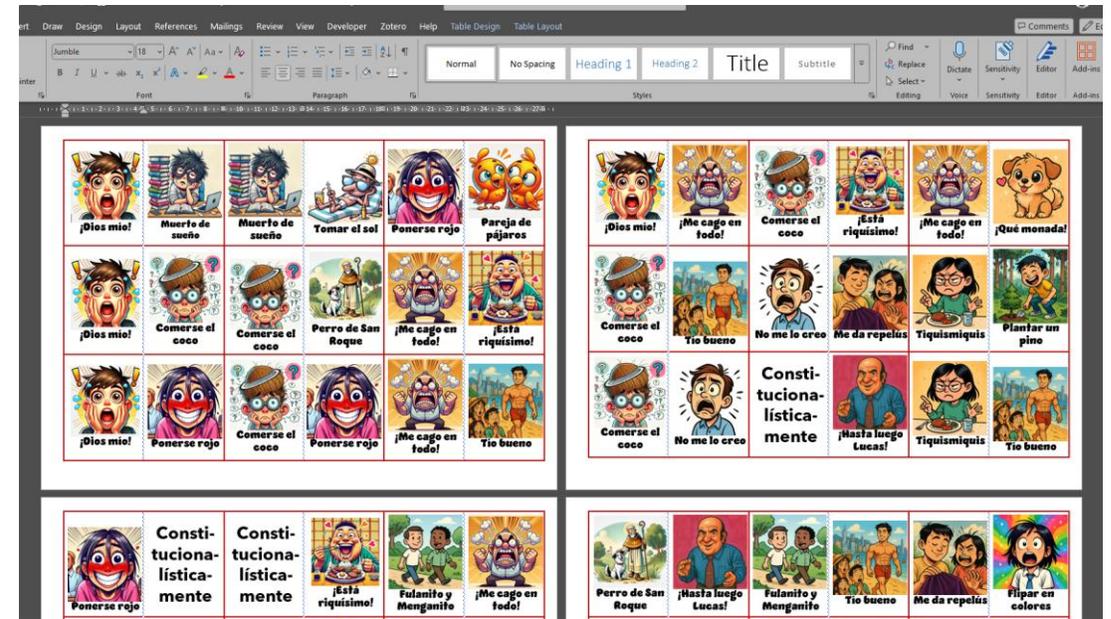
# Juego 3. Ejemplo de juego Print & Play: Loonacy - Lunático

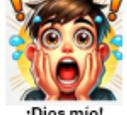
• **Cómo funciona:** Loonacy es un juego rápido y divertido en el que los jugadores corren para deshacerse de todas las cartas de su mano. Esto se hace emparejando rápidamente las imágenes de las cartas con los montones de descarte en el centro de la mesa. Es un juego muy sencillo y frenético.

• **Adaptación:** Este es un gran ejemplo de un juego adaptable de Imprimir y Jugar. Puede adaptarlo fácilmente a sus clases añadiendo expresiones y colocaciones en su lengua meta.

• **Destrezas:**

- Reconocimiento de vocabulario (dependiendo de cómo lo adaptes).
- Rapidez mental y de reacción.
- Práctica de la pronunciación nombrando las cartas repetidamente.
- **Plantilla.**



Spanish Expression A-Z	Literal Translation	Explanation
 A freir espárragos	To fry asparagus	This is a dismissive expression used to tell someone to go away or to say that you don't care about something. You can also "send something to fry asparagus", like a student who failed an exam sending it to "fry asparagus".
 Comerse el coco	To eat one's coconut	It's used to describe the act of overthinking something or racking your brain trying to figure something out. You could say someone is "driving themselves crazy" thinking.
 Constitucionalmente	Constitutionallyisticly	This is a very long word. It is formed from the noun "Constitución" (Constitution), which becomes the adjective "constitucionalístico", and then the adverb with the suffix "-mente".
 ¡Dios mío!	God of Mine!	This translates to "My God!" or "Oh my God!". It's used as an expression of surprise, shock, or sometimes fear.
 Flipar en colores	To flip in colors	It's used to express that someone is amazed, astonished, or really impressed by something. It conveys a sense of being blown away or seeing something in a very vivid and exciting way.
 Fulanito y Menganito	Little So-and-so and What's-his-name	These are placeholder names, similar to "John Doe" and "Jane Doe" in English. They are used to refer to unspecified people in a general way.
 Hablar por los codos	To talk through the elbows	This idiom means "to talk through your elbows". It's used to describe someone who talks a lot or is very chatty.

 ¡Hasta luego Lucas!	See you later Lucas!	This translates to "See you later, Lucas!". It became a popular and somewhat comical way to say goodbye in Spain due to a comedian — Chiquito de la Calzada— who used it frequently in the 90s. It's a lighthearted way to say farewell.
 ¡Me cago en todo!	I shit on everything!	This is a strong and vulgar expression that literally translates to "I shit on everything!". It's used to express extreme anger, frustration, or annoyance. Be aware that this is considered very rude.
 Me da repelús	It gives me creeps	This expression means "It gives me the creeps" or "It makes my skin crawl". It's used to describe something that makes you feel disgusted, uneasy, or gives you a bad feeling. It follows the structure of the verb "dar" (to give) used to express feelings, similar to "me da asco" (it disgusts me) or "me da pánico" (it panics me).
 Más cara que espalda	More face than back	It describes someone who is rude, selfish, and takes advantage of situations. Having "mucha cara" (a lot of face) implies being impudent or shameless.
 Muerto de sueño	Dead of sleep	This means "dead tired" or "extremely sleepy". It's used when someone feels very exhausted and in need of sleep.
 No hay pedo	There is no fart	This is a Mexican Spanish expression that means "no problem" or "it's okay". "Pedo" literally means "fart", but in this context, it's used informally to mean trouble or issue.

 No me lo creo	I don't believe it to myself	This means "I don't believe it!" or "I can't believe it!". It's used to express disbelief or surprise. The grammatical structure is "creerse algo" (often used in the negative or interrogative form).
 Nos vamos de parranda	We go of spree	This means "We're going out partying!" or "We're going on a spree!". "Parranda" refers to a lively party or a night out with friends having fun.
 Pareja de pájaros	Couple of birds	It was included for its phonetic content, not as a common expression with a specific meaning beyond the literal one.
 Perro de San Roque	Dog of Saint Roque	It's part of a tongue-twister due to the repetition of the 'R' sound.
 Plantar un pino	To plant a pine tree	This literally means "to plant a pine tree". However, it's a humorous and informal way to say "to take a poo" or "to go to the toilet" (for defecation). The image of someone squatting to plant something is the funny connection.
 Poner los cuernos	To put the horns	This idiom literally means "to put the horns on someone". It's the Spanish way of saying that someone is cheating on their partner. The image of horns symbolizes being a victim of infidelity.

Perro de San Roque

Tomar el sol

Hablar por los codos

¡Qué padre!

Ponerse rojo

Hablar por los codos

# Juego 4: Dogs Crimes

•**Cómo funciona:** Los jugadores utilizan la lógica y la deducción para resolver un "crimen" cometido por uno de los perros. Cada desafío proporciona una serie de pistas que ayudan a los jugadores a determinar la posición de los perros en el tablero de juego y, en última instancia, a identificar al culpable.

•**Adaptación:** Adapte las pistas proporcionadas en el juego para que estén en su lengua meta.

•**Destrezas:**

- Utilizar y comprender las preposiciones de lugar (por ejemplo, a la izquierda, a la derecha, delante de) en español.
- Comprender descripciones detalladas de los perros y sus características en español.
- Ampliar el vocabulario relacionado con descripciones de animales y lugares.
- Cooperación y comunicación



**DAISY:**

- **Edad:** 1 año y 2 meses
- **Raza:** Labrador Amarillo
- A
- P
- S
- b



**ACE:**

- **Edad:** 10 años
- **Raza:** Pastor Alemán
- **Altura:** 91 cm



**CIDER:**

- E
- R
- A
- P
- S
- P
- c

**BEANS:**

- E
- R
- A
- P
- S
- b



7:30 PM

**CRIME TOKENS:**

Al  
Pruebas de

**INTERMEDIATE 20**

20 ¿QUIÉN SE COMIÓ EL P

- Cider estaba a la izquierda de Beans.
- Pepper estaba enfrente de Ace.
- Ace estaba a 2 asientos de Suzette.
- Suzette estaba a la izquierda de Ace.

Beans estaba delante de un juguete de tela.  
Daisy no estaba al lado de Ace.

Palc

© 2019 ThinkFun Inc. MADE IN CHINA, ISO. #1552, CH01.

Hue

**BEGINNER 5**

5 ¿QUIÉN HIZO CACA EN LA ALFOMBRA?

- Pepper estaba delante de los zapatos.
- Suzette estaba delante de un palo.
- Un perro con patas blancas estaba enfrente de Suzette.
- Ace estaba delante de un calcetín.
- Un perro con un lazo estaba enfrente de Pepper.

Pel

**ADVANCED**

21 ¿QUIÉN SE COMIÓ

- Beans estaba enfrente de Cider.
- Ace estaba enfrente de Suzette.
- Cider estaba a la izquierda de Pepper.
- Pepper estaba delante de un juguete de tela y una pelota de tenis.

**EXPERT 31**

31 ¿QUIÉN ROMPIÓ LA MACETA?

- Ningún perro estaba a la izquierda de Pepper.
- Daisy estaba enfrente de Beans.
- Un perro que lleva collar estaba enfrente de un calcetín.
- Ningún perro estaba enfrente de Suzette.
- Beans estaba delante de los deberes.

beans  
de Da

© 2019 ThinkFun

# Menciones honoríficas: Más juegos fáciles y divertidos!

- **Tabú:** un juego clásico de adivinar palabras que se adapta fácilmente para practicar idiomas cambiando las palabras prohibidas. Fácilmente creable o adaptable del inglés.
- **Sushi Go - ¡Gira el Dim Sum!:** Un juego de cartas con temática de Hong Kong (Dim Sum) resulta muy atractivo para los estudiantes. Se puede comprar en español en España.
- **¡Durian!** Un juego de cartas sencillo y divertido en el que los jugadores gestionan una frutería (en la selva) (y el jefe es un gorila).
- **¿Quién es quién?...**
- **Happy Salmon:** Un juego de cartas muy corto y energético (90 segundos) con reglas sencillas.
- **Bananagrams:** Un juego de formar palabras, similar al Scrabble, que se puede imprimir y jugar fácilmente.
- **Tapple:** Un juego de palabras disponible en varios idiomas, que se puede conseguir a través de Taobao en español.



# Ejemplos de juegos: Nivel intermedio y avanzado

•Explicar reglas sencillas, describir cosas, negociación básica, dar opiniones / Argumentación, debate, narración, lenguaje persuasivo.

## •Juegos:

- Bohnanza
- Código Secreto
- Dixit
- Tic-Tac Boom



# Juego 1: Bohnanza

•**Cómo funciona:** Los jugadores plantan, comercian y venden diferentes tipos de judías para ganar la mayor cantidad de dinero. El comercio con otros jugadores es esencial para conseguir las judías que necesitas.

•**Adaptación:** Juégalo completamente en español. Concéntrate en utilizar frases específicas para comerciar.

•**Habilidades:**

- Formular preguntas para saber si alguien tiene una judía concreta.
- Hacer ofertas para intercambiar judías.
- Negociar y acordar intercambios.

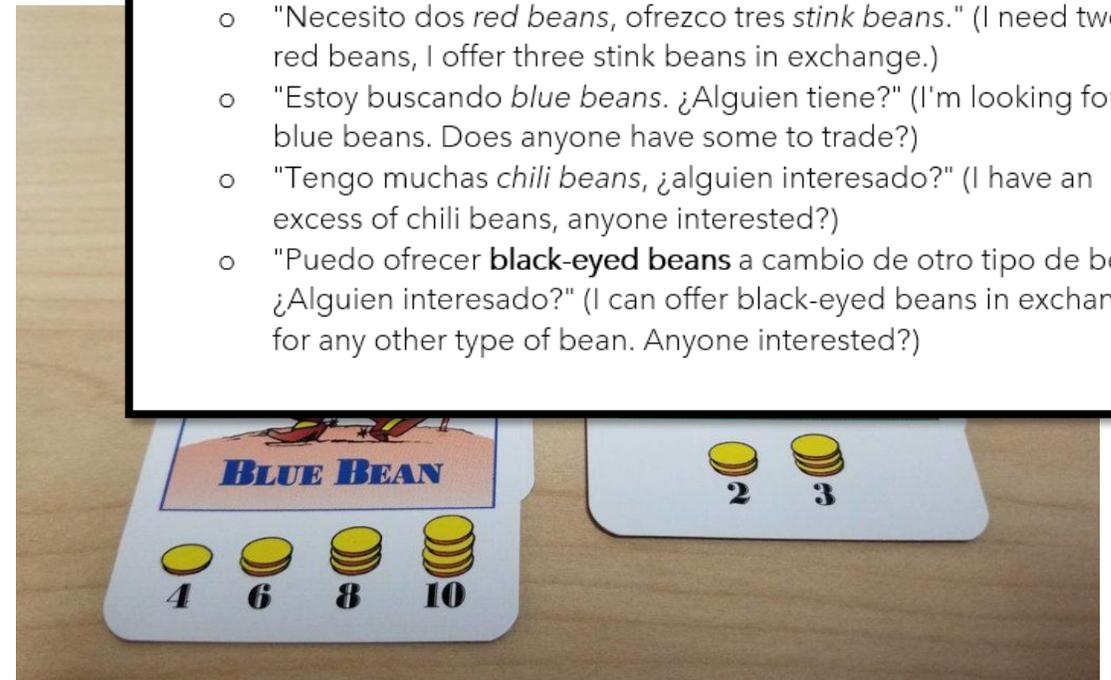
•**Nota:** considera la posibilidad de ofrecer una lista de frases de ejemplo para vender y comprar.

•**Nota 2:** Éste es el juego más complejo de esta presentación, así que asegúrate de aprender bien las reglas antes de llevarlo.

•**Nota 3:** Merece la pena, es un juego donde la negociación de precios se hace importantísima y muy divertida.

Use the following Spanish phrases to trade:

- "Cambio dos *coffee beans* por una *Chili Bean*." (I'll trade two coffee beans for one chili pepper.)
- "¿Alguien tiene *green beans*?" (Does anyone have green beans to trade?)
- "Necesito *soy beans*, ¿quién tiene?" (I need soy beans, who has some?)
- "¿Quién me da una *garden bean* por dos *soy beans*?" (Who will give me one garden bean for two soy beans?)
- "Necesito dos *red beans*, ofrezco tres *stink beans*." (I need two red beans, I offer three stink beans in exchange.)
- "Estoy buscando *blue beans*. ¿Alguien tiene?" (I'm looking for blue beans. Does anyone have some to trade?)
- "Tengo muchas *chili beans*, ¿alguien interesado?" (I have an excess of chili beans, anyone interested?)
- "Puedo ofrecer **black-eyed beans** a cambio de otro tipo de bean. ¿Alguien interesado?" (I can offer black-eyed beans in exchange for any other type of bean. Anyone interested?)



# Juego 2: Dixit



•**Cómo funciona:** Un jugador es el Narrador. Elige en secreto una carta de su mano y dice una palabra, una frase o incluso un sonido que cree que evoca la carta. A continuación, los demás jugadores eligen una carta de su propia mano que crean que está relacionada con la del Narrador. Se descubren todas las cartas. Los jugadores votan cuál creen que es la carta original.

•**Adaptación:** Juega todo el juego utilizando tu idioma para las pistas y las discusiones.

•**Habilidades:**

- Expresión creativa.
- Ampliación del vocabulario relacionado con las emociones, los sentimientos y los conceptos abstractos.
- Justificar elecciones y explicar interpretaciones.

7:30 PM

# Juego 3: Código Secreto - Codenames

•**Cómo funciona:** Dos equipos compiten por identificar todas sus palabras secretas en el tablero. El "Spymaster" da una pista de una palabra relacionada con una o más de las palabras de su equipo. Sus compañeros de equipo deben adivinar a qué palabras se refiere la pista.

•**Adaptación:** Puedes comprar el juego en inglés y preparar un juego de palabras en su lengua meta.

•**Habilidades:**

- Dar pistas concisas y eficaces de una sola palabra.
- Comprender la relación entre la pista y las palabras objetivo.
- Ampliar el vocabulario en diferentes categorías.
- Debatir y justificar las adivinanzas en español.



Original



7:30 PM

 Hospital	 Guitarra	 Zumoz	 Río	 Biblioteca
 Taxi	 Casa	 Pan	 Playa	 Hong Kong
 Teatro	 Semana	 Camina		
 Bailar	 Supermercado	 Aeropuerto		
 Lluvioso	 Mochila	 Viajar		

7:30 PM

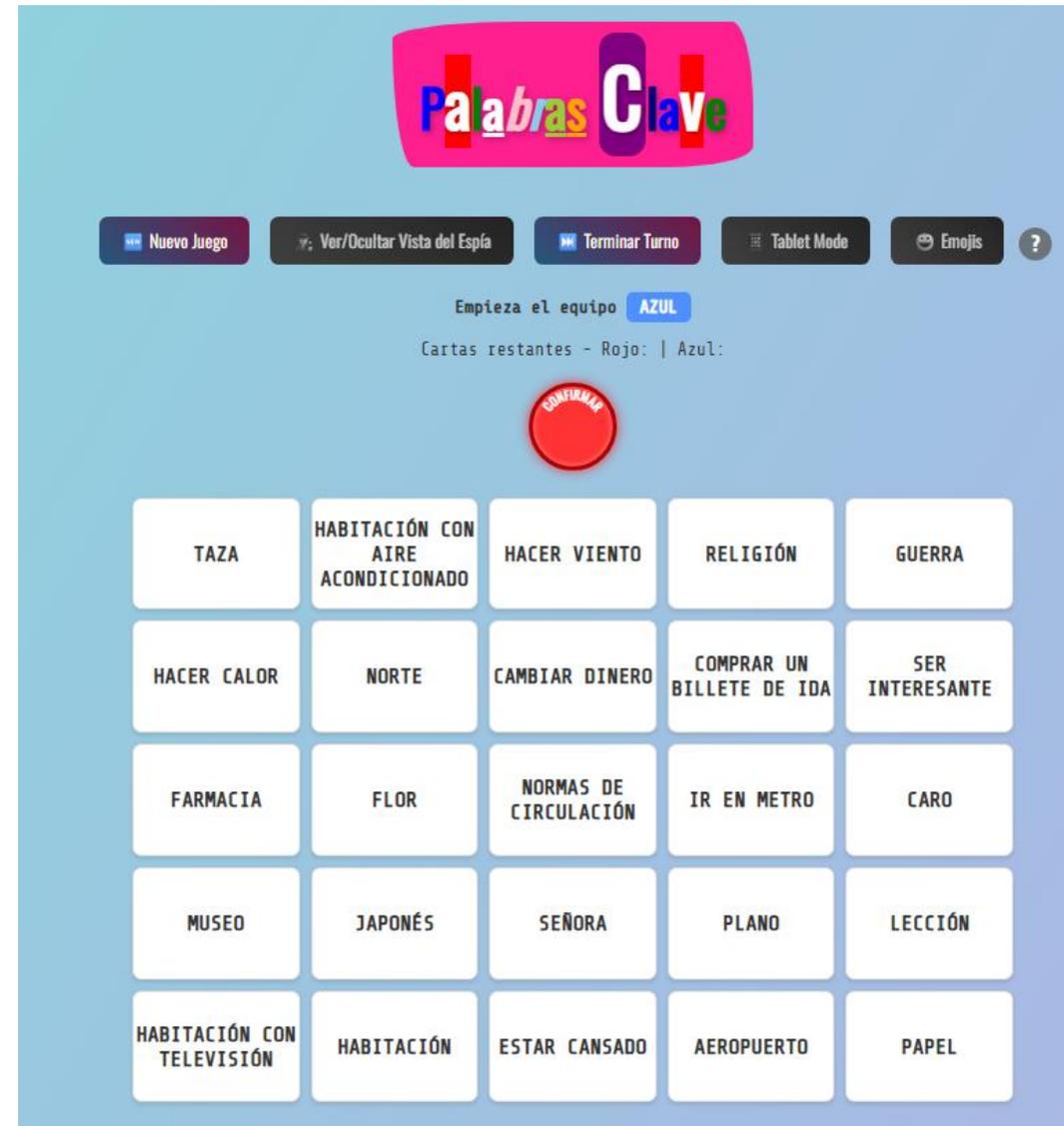


# Palabras Clave

## Palabras Clave

Nuevo Juego / 3x3

Mínimo 4 jugadores.



7:30 PM

Los profes más avezados no temen mezclar Código Secreto y Dixit!



7:30 PM

# Menciones Honoríficas 2: Juegos más divertidos (pero más avanzados)

- **Just One!:** Un juego cooperativo en el que los jugadores dan pistas de una sola palabra para ayudar a sus compañeros a adivinar una palabra misteriosa, evitando duplicar las pistas.
- **Decrypto:** Los equipos descifran mensajes codificados de sus compañeros de equipo mientras intentan interceptar los códigos del equipo contrario.
- **So Clover!:** Los jugadores deducen palabras secretas de forma cooperativa a partir de pistas compartidas escritas en tarjetas de trébol.



7:30 PM

# 3 Organización del acto: **facilitación y participación**

- **El papel como facilitadores:**

- **Reglas claras:** Explícalas de forma concisa (¡prepara hojas de resumen!). Si es posible, utilice material visual.
- **Apoyar:** Circula, ayuda con preguntas sobre el idioma o las reglas. Fomenta el uso de la lengua meta con delicadeza.
- **Participa.** Participa en los juegos y pásalo bien.

- **Fomenta un ambiente positivo:** Destaca la diversión y la comunicación por encima de la victoria. Recuérdales que es seguro intentarlo y cometer errores.

- **Sistema de registro:**

- **Cómo funciona:** Llevar un registro de las puntuaciones más altas/las victorias en juegos específicos (elegir juegos con una puntuación clara).
- **Visualización:** Papel adjunto a cada juego + Documento en línea para registros históricos.
- Fomentar la continuidad, la competición amistosa y la motivación para volver.

- **Recordar la variedad:** Introducir nuevos juegos periódicamente.

# Explicar el juego – la clave del éxito



- **En parejas:**

- Tienes 1 minuto para explicar –individualmente- cómo se juega a un juego que conoces. Por ejemplo: Quién es quién, el juego de la oca, el parchís, etc.
- Explica el juego a tu compañero como si no conociera el juego y luego cambiamos de presentador.

- Tu tiempo empieza... ¡ya!

7:30 PM



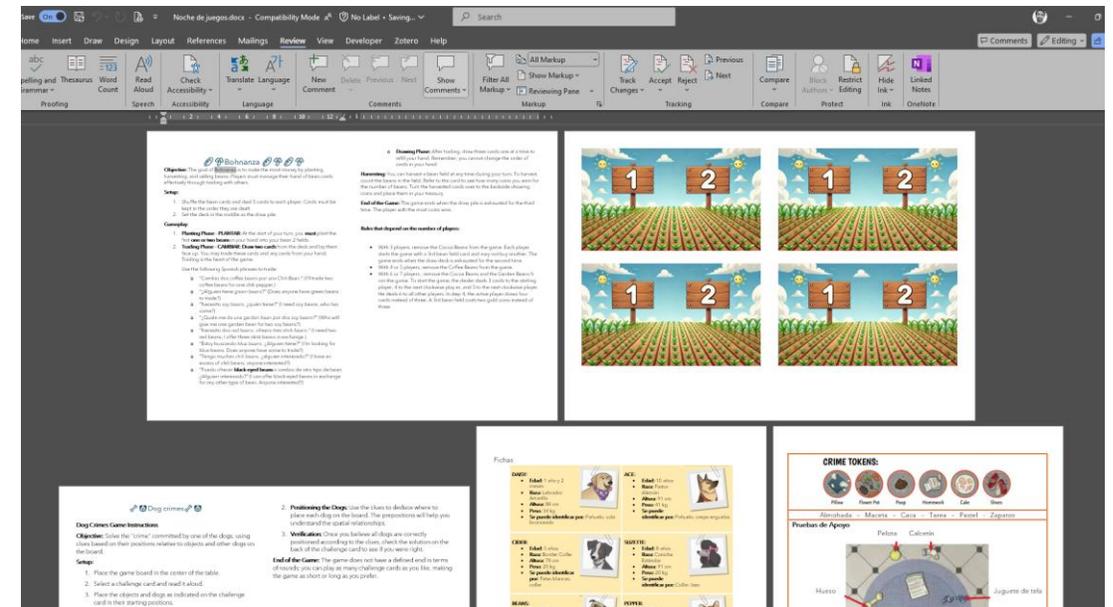
# Domina el arte de la explicación del juego

1. **Aprender el juego por dentro y por fuera (¡la preparación es la clave!):** Domina todas las reglas de antemano. No dudes en investigar las reglas poco claras o ambiguas.
2. **Prepara todo el juego antes de enseñarlo para que todos puedan verlo.** Permite que los jugadores toquen los componentes.
3. **Engánchales:** La introducción "Quién, cómo, por qué": ¿Quiénes somos? ¿Por qué es divertido? Genera entusiasmo y destaca el atractivo del juego.
4. **Estructura y acciones:** Explica el flujo general del juego (rondas, fases, turnos y acciones).
5. **Puntuación y victoria:** Reitera cómo se ganan los puntos y las condiciones finales del juego.
6. **Navegar por los detalles:** Explica reglas específicas o excepciones después de que las reglas principales estén claras.
7. **La práctica hace al maestro:** Realiza una ronda de práctica para consolidar la comprensión. Considera la posibilidad mostrar las cartas para explicar las opciones. Utiliza los nombres de tus alumnos en los ejemplos para que participen.
8. **Fomente una zona propicia a las preguntas.**
9. **Empieza poco a poco:** Considera la posibilidad de enseñar primero juegos más sencillos para introducir mecánicas comunes antes de abordar otros más complejos.

[Video LINK](#) sobre el tema.

# Obtener ayuda de voluntarios

- Considere la posibilidad de **implicar a estudiantes voluntarios** desde las fases iniciales de planificación.
- **Especialización del juego:** En lugar de pedir a los voluntarios que aprendan todos los juegos, asigna a cada alumno la responsabilidad de convertirse en experto en un juego concreto.
- Ayúdeles con un **documento de referencia exhaustivo que incluya:**
  - **Reglas simplificadas:** Explicaciones claras y concisas sobre cómo jugar a cada juego.
  - **Cómo utilizar el español en los juegos:** Sugerencias y frases clave para fomentar el uso del español durante el juego.
  - **Documentos de adaptación:** Cualquier modificación que haya hecho a las reglas o a los materiales de juego (por ejemplo, cartas adaptadas) se incluye en este documento.



# 4. Retos potenciales y soluciones

- Estudiantes tímidos/reticentes

- > **Propuesta:** Emparejarse estratégicamente, utilizar juegos que requieran interacción, empezar de forma sencilla. Empezar con juegos sencillos y de poca presión para generar confianza.

- Reglas complicadas

- > **Propuesta:** Formar equipos con estudiantes que enseñarán juegos específicos, utilizarán resúmenes/vídeos de reglas y harán demostraciones de juego. Demostrar el juego y dar ejemplos.

- Deslices en la lengua materna o L2

- > **Propuesta:** Comentarios suaves, elegir juegos en los que la lengua meta sea esencial, modelar el uso de la lengua meta.

- Niveles lingüísticos desiguales

- > **Propuesta:** Agrupar a los alumnos por niveles lingüísticos y ofrecer juegos adecuados a cada nivel. Ofrecer una variedad de juegos para atender a las distintas capacidades. Adaptar los juegos para hacerlos más o menos difíciles.

# ¡Tu turno! PREGUNTAS Y RESPUESTAS



Gracias!

Contactos, links, documentos, juegos...

<https://pablоторrado.site/>





## Referencias

- Byram, M. (1997). *Teaching and Assessing Intercultural Communicative Competence*. Multilingual Matters.
- Ellis, R. (2003). *Task-based Language Learning and Teaching*. Oxford University Press.
- Krashen, S. D. (1982). *Principles and Practice in Second Language Acquisition*. Pergamon Press.
- Lightbown, P. M., & Spada, N. (2006). *How Languages are Learned* (3rd ed.). Oxford University Press.
- Long, M. H. (1981). Input, interaction, and second language acquisition. In H. Winitz (Ed.), *Native Language and Foreign Language Acquisition* (Annals of the New York Academy of Sciences, Vol. 379, pp. 259–278). New York Academy of Sciences.
- Long, M. H. (1996). The role of the linguistic environment in second language acquisition. In W. C. Ritchie & T. K. Bhatia (Eds.), *Handbook of Second Language Acquisition* (pp. 413–468). Academic Press.
- Nation, I. S. P. (2001). *Learning Vocabulary in Another Language*. Cambridge University Press.
- Piaget, J. (1962). *Play, Dreams and Imitation in Childhood*. Norton. (While focused on child development, his ideas on play's cognitive role are foundational).
- Swain, M. (1985). Communicative competence: Some roles of comprehensible input and comprehensible output in its development. In S. M. Gass & C. G. Madden (Eds.), *Input in Second Language Acquisition* (pp. 235–253). Newbury House.
- Swain, M. (1995). Three functions of output in second language learning. In G. Cook & B. Seidlhofer (Eds.), *Principle and Practice in Applied Linguistics: Studies in Honour of H. G. Widdowson* (pp. 125–144). Oxford University Press.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Young, D. J. (1991). Creating a low-anxiety classroom atmosphere: What does language anxiety research suggest? *The Modern Language Journal*, 75(4), 426–439.

