



Belén Dronda Núñez, Bárbara González Ramírez,  
Noemí Ramírez Viana y Raquel Peñalvo Lozano

---

# CREACIÓN DE MATERIALES DIDÁCTICOS: INNOVACIÓN E INCLUSIÓN EN EL ÁMBITO SOCIOLINGÜÍSTICO EN ESO Y FPB

*CEM Hipatia*



## JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

Este proyecto de creación de materiales didácticos basados en el juego continúa el trabajo ya realizado en los cursos 2015-16 y 2017-18 por profesionales de diferentes etapas educativas y departamentos didácticos de CEM Hipatia. Nos referimos, por un lado, al proyecto *Creación de materiales didácticos para trabajar con la diversidad en las aulas*, que exploró y desarrolló una gran variedad de materiales didácticos inclusivos para las etapas de Primaria, Infantil y primer ciclo de Secundaria; y, por otro, el proyecto *Creación de materiales manipulativos en el área de Matemáticas en Secundaria*, con el que se diseñaron y pusieron en práctica recursos motivadores para abordar, de un modo lúdico e inclusivo, los contenidos del área de Matemáticas de primer ciclo de ESO.

Así pues, en consonancia con estos proyectos, nuestro objetivo ha consistido en elaborar un banco de materiales y recursos didácticos para trabajar competencias y contenidos del ámbito sociolingüístico en los grupos de ESO en los que se encuentra PMAR y en Formación Profesional Básica (1º y 2º de Informática de oficina y 1º y 2º de Cocina y Restauración).

Nuestro propósito no era solo crear un compendio de materiales que resultara innovador desde el punto de vista metodológico, sino que, además, fuera motivador e inclusivo. Por este motivo hemos seleccionado como destinatarios a estos grupos, que comparten rasgos conductuales y actitudinales. Se trata de colectivos que, por diversas razones, sienten rechazo hacia lo académico, desmotivación hacia el estudio y baja autoestima. El alumnado de FPB no ha logrado superar con éxito los cursos de ESO, lo que les produce frustración y una autoimagen negativa; mientras que los alumnos y alumnas de PMAR han sido derivadas a este programa para mejorar sus dificultades en el aprendizaje. Este último grupo suele estar separado del aula ordinaria, pero desde el pasado curso, el alumnado de PMAR permanece junto con su grupo de referencia. De esta manera, y trabajando a través de la docencia compartida, en CEM Hipatia queremos favorecer la inclusión de todo el alumnado.

Por ello, resultaba muy necesario disponer para estos grupos de un conjunto de recursos que permitiera desarrollar un aprendizaje dinámico, divertido, cooperativo y motivador, con el fin de evitar la segregación y parcelación de conocimientos. Utilizando el juego como elemento vertebrador, hemos logrado abordar las competencias y contenidos del ámbito a través de una perspectiva lúdica, lo cual ha motivado el aprendizaje respetando la gran diversidad de capacidades e intereses y ha potenciado la curiosidad y el gusto por aprender. Paralelamente, el clima del

aula se ha relajado, lo cual ha favorecido unas relaciones humanas más cordiales y respetuosas.

Estos recursos han sido diseñados a partir de las teorías y experiencias pedagógicas en las que se basaron los proyectos desarrollados anteriormente en Hipatia: las inteligencias múltiples de Gardner, la teoría del diseño universal del aprendizaje (DUA), el aprendizaje cooperativo, la neurodidáctica y la gamificación. Concretamente, bajo la atenta mirada de la neurodidáctica, nos propusimos mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje a través de la emoción, la atención y la memoria, para fomentar la motivación, el rendimiento y el aprendizaje significativo.

El proyecto ha tenido –y seguirá teniendo– una incidencia real e inmediata en las personas destinatarias y ha permitido hacer una evaluación dinámica y constante de los materiales generados, dado que se han ido poniendo en práctica en las aulas de 1º y 2º PMAR y en las cuatro de FPB a medida que se han ido produciendo. Esto ha facilitado hacer una rápida valoración de cada unidad didáctica y su ajuste pertinente cuando se ha dado el caso. Este aspecto ha requerido crear en el aula climas emocionales positivos y seguros en los que se ha asumido con naturalidad el error, en donde el alumnado ha cooperado y se ha convertido en el protagonista activo del aprendizaje.

En definitiva, el desarrollo y la aplicación de este proyecto han facilitado el aprendizaje mediante el juego, la reflexión y la generalización, así como hábitos de colaboración y trabajo en equipo, con un material del que de forma habitual no se disponía en el aula. Tomando las palabras de Giacomo Rizzolatti, descubridor de las neuronas espejo, “... el cerebro que actúa es un cerebro que comprende. Y nada mejor para mantenernos activos que integrar el componente lúdico en el aprendizaje”.

## OBJETIVOS

- Desarrollar materiales curriculares atendiendo a las diversas formas de aprender del alumnado, centrados en diversas competencias y contenidos instrumentales del ámbito sociolingüístico en Educación Secundaria y Formación Profesional Básica y, con ellos, crear un banco de recursos.
- Diseñar las instrucciones que permitan el uso autónomo de estos materiales por parte del alumnado, así como las guías didácticas que orienten al profesorado sobre los diferentes aspectos del currículum que se trabajan a través de estos materiales: objetivos, contenidos y criterios de evaluación.

- Difundir los materiales entre todo el equipo de profesorado de los departamentos de Lengua Castellana, Ciencias Sociales y Lenguas Extranjeras y poner el banco de recursos a su disposición para ser utilizado en las aulas.
- Ponerlos en práctica en las aulas de 1º y 2º PMAR y 1º y 2º de FPB para valorar su idoneidad.

## POBLACIÓN DESTINATARIA

Las personas destinatarias directas de este proyecto han sido los alumnos y alumnas de 2º y 3º de ESO, los dos cursos de PMAR (1º y 2º) y los cuatro cursos de FPB (1º y 2º de FPB de Informática de Oficina y de Cocina y Restauración). Paralelamente, ha sido destinatario el profesorado de estos cursos.

## PARTICIPANTES

El equipo de trabajo que ha llevado a cabo el proyecto se compone de un grupo de profesoras de CEM Hipatia:

- Belén Dronda Núñez, profesora del Ámbito de Comunicación y Sociedad I en los dos grupos de 1º FPB y coordinadora del proyecto.
- Noemí Ramírez Viana, profesora de Lengua y Literatura en ESO, incluyendo los grupos de docencia compartida de 1º y 2º PMAR.
- Bárbara González Ramírez, profesora del Ámbito Sociolingüístico en 1º PMAR, profesora de Comunicación y Sociedad II en los dos grupos de 2º FPB.
- Raquel Peñalvo Lozano, maestra de Audición y Lenguaje en las etapas de Primaria y ESO.

## DESARROLLO

Las acciones que han definido este proyecto se pueden organizar, además de por su tipología, por la temporalización. Algunas de ellas se realizaron tan solo al inicio y sirvieron para asentar las bases sobre las que poder desarrollarlo posteriormente. Otras, sin embargo, han sido realizadas de manera recurrente y sistemática a lo largo de todo el proceso, y se seguirán llevando a cabo en la puesta en práctica de los juegos en las aulas, incluso después del cierre del proyecto.

Para favorecer la claridad de la exposición, nos referiremos a cada una de las acciones en orden cronológico; si bien es importante reseñar que la búsqueda y creación de materiales ha sido el eje vertebrador de todo el proceso de manera constante.

### **Definición de objetivos y selección de los contenidos sobre los que desarrollar los materiales.**

Para la búsqueda y el diseño de materiales era necesario, en primer lugar, formalizar los objetivos y contenidos que queríamos desarrollar a través de ellos. Para ello, hicimos una revisión detallada de la programación curricular de cada nivel y materia, esto es: Lengua Castellana y Literatura, Geografía e Historia (incluyendo los Ámbitos Sociolingüísticos) y Comunicación y Sociedad.

### **Identificación de los materiales e instrumentos ya trabajados para informar la realización y adquisición de nuevos juegos.**

Hicimos una primera aproximación a todos los contenidos curriculares que ya estábamos abordando en nuestras clases mediante juegos y materiales didácticos diferentes a los habituales. Elaboramos así un primer compendio de juegos didácticos con los que ya contábamos, y a partir de ello, a lo largo de todo el proceso, hicimos búsquedas en diversas fuentes especializadas acerca de la utilización del juego como recurso didáctico.

### **Búsqueda permanente y adquisición periódica de juegos didácticos editados.**

Tras la búsqueda de materiales comerciales, realizamos una selección de aquellos que podían tener una aplicación real en nuestras clases, a partir de la información extraída en las tiendas especializadas en juegos de mesa, diferentes formaciones recibidas sobre este tipo de materiales y sobre gamificación en las aulas.

A lo largo de todo el proyecto se han adquirido 38 juegos comerciales diferentes, contando con varios ejemplares de cada uno de ellos.

1. Adivina ¿qué soy?
2. Brainbox. Vuelta al mundo
3. Código secreto
4. Co-mix
5. Concept
6. Conecta2
7. Cuatro en letras
8. Cuentadados
9. Dixit
10. El Ahorcado
11. El Portero Baldomero
12. Fast words

- |                      |                                 |
|----------------------|---------------------------------|
| 13. Feelinks         | 26. Pseudónima II               |
| 14. Grande y peludo  | 27. Puzzle Geografía de España  |
| 15. Gusabiondo       | 28. Qué llevo en la maleta      |
| 16. Ikonikus         | 29. Secret Hitler               |
| 17. Insider          | 30. Sinónimos y Antónimos       |
| 18. Just one         | 31. Soneto                      |
| 19. Kaleidos         | 32. Sospechosos inhabituales    |
| 20. Letra a letra    | 33. Sussed: de todo un poco     |
| 21. Los inseparables | 34. Thinko                      |
| 22. On the top       | 35. Tic tac boum                |
| 23. Palabrea         | 36. Timeline Eventos históricos |
| 24. Password express | 37. Trapwords                   |
| 25. Pictomanía       | 38. When I dream                |

### Elaboración de juegos y materiales propios.

La labor de diseño y elaboración de nuestros propios materiales y juegos también ha sido constante a lo largo de todo el proceso. Varios de estos recursos han sido el resultado de la búsqueda en distintas fuentes como blogs, artículos, páginas de internet, etc., para contar con inspiración para crear nuevos materiales y la oportuna adaptación posterior a nuestras programaciones. En total hemos elaborado 22 juegos:

- |  |  |
|--|--|
| 1. Abecedario: Letreamos               | 13. Pasapalabra                                      |
| 2. Análisis sintáctico inverso         | 14. Preguntados                                      |
| 3. ¡Arguméntalo!                       | 15. Puzzle Formación palabras:<br>lexemas y morfemas |
| 4. Baraja dudas ortográficas           | 16. Puzzle mapamundi                                 |
| 5. Bingo Tiempos verbales              | 17. Ruedas de sustantivos                            |
| 6. Dominós de acentuación              | 18. ¡Stop!   |
| 7. Iniciación a los grupos sintácticos | 19. Story line: épocas de la literatura              |
| 8. Juego del minuto                    | 20. Tabú: Prehistoria y primeras<br>civilizaciones   |
| 9. Jugamos con grupos sintácticos      | 21. Tópicos literarios                               |
| 10. Jugamos con prefijos               | 22. Y esto ¿qué es? Vocabulario                      |
| 11. Memory: Categorías gramaticales    |  |
| 12. Parchís de Sinónimos Antónimos     |  |

## **Realización de las instrucciones y guías didácticas para su aplicación en las aulas, tanto de juegos didácticos editados, como de juegos y materiales propios.**

Tal y como se ha mencionado anteriormente, nuestro propósito era trascender la elaboración de un banco de recursos, ya que también buscábamos hacerlo accesible a todo el profesorado. Por ello, cada juego va acompañado de una guía didáctica en la que no solo se recogen las instrucciones, sino también las valoraciones del alumnado, los contenidos, competencias, etc. (en el apartado de Sugerencias didácticas se puede ver un ejemplo de guía que hemos realizado). En total, hemos elaborado sesenta guías didácticas (una para cada juego). Además, para cada uno hemos identificado qué aspectos y contenidos se pueden trabajar (en el apartado de sugerencias puede consultarse la tabla completa).

## **Aplicación de los materiales elaborados y adquiridos en las aulas.**

Esta fase del proyecto, que se sucedió de manera simultánea a la adquisición y elaboración de otros juegos, resultó ser una de las más gratificantes. Los juegos se han pusieron en práctica en los grupos de 1º, 2º y 3º de ESO –en estos dos últimos hay alumnado de PMAR–, y en los cuatro grupos de 1º y 2º de FPB. Además, de manera ocasional, se han llevado a las aulas de 4º de ESO, así como 1º y 2º de Bachillerato y en 2º de CFGM.

## **Encuestas de satisfacción dirigidas a alumnado y profesorado.**

Al final de cada sesión en la que se puso en práctica cada uno de los juegos, se realizó una evaluación grupal para valorar su aprendizaje y satisfacción. En todas las ocasiones, el alumnado en su conjunto valoró muy positivamente los juegos, manifestó que así aprende mejor y solicitó que se realizaran con asiduidad.

## **Presentación al claustro de Secundaria.**

En unas jornadas de intercambio de experiencias educativas desarrolladas en la etapa de Secundaria de Hipatia pudimos presentar los materiales al profesorado de los departamentos didácticos de Lengua y Literatura, Ciencias Sociales, Lenguas Extranjeras y Educación Física. Todos ellos participaron de manera activa, experimentando muchos de los juegos, y se sintieron muy incentivados a utilizar los juegos en sus clases. Para facilitar el acceso a los materiales, se ha puesto en marcha un sistema de préstamo de los juegos que ha ampliado el número inicial de población

destinataria, es decir, se ha beneficiado un mayor número de alumnado y profesorado de otros departamentos, cursos y niveles.

### **Realización de un inventario de todos los materiales y juegos producidos y adquiridos.**

La elaboración de un catálogo con 60 juegos ha permitido crear un sólido banco de recursos a disposición de todo el profesorado. Además, hemos logrado disponer de material para abordar todos los contenidos trabajados desde los Ámbitos Sociolingüísticos (morfología, semántica, sintaxis, léxico, ortografía, comunicación oral y escrita, geografía, literatura, geografía, historia...).

Con el objetivo de facilitar la localización y acceso al profesorado, hemos creado una tabla muy intuitiva con la relación de contenidos-juegos, anexa al final del artículo.

## **VALORACIÓN DE LOGROS Y POSIBILIDADES FUTURAS**

Nuestra valoración del desarrollo del proyecto ha sido muy positiva, tanto por la implicación del alumnado como por nuestra satisfacción al haber analizado, adquirido, creado y puesto en práctica un banco de recursos basado en el juego. Asimismo, creemos que este proyecto ha tenido una repercusión positiva en el profesorado que ha percibido la validez del juego como recurso pedagógico.

En las primeras fases de la elaboración de este proyecto nos movía la inquietud y el compromiso de, por un lado, acercar al aula otras prácticas metodológicas, más cercanas al Aprendizaje Basado en el Juego y recursos más motivadores para la adquisición de contenidos curriculares y, por otro, ofrecer al alumnado y equipo docente una mirada hacia otras prácticas educativas. Con esta intención se comenzó una labor de análisis y presentación de juegos y otros materiales en las aulas, para que sirvieran como herramientas de apoyo al aprendizaje y la asimilación de conocimientos.

Al ir presentando distintos juegos y materiales, observábamos cómo aumentaba la participación y la motivación de las alumnas y alumnos, además de cumplir con las orientaciones metodológicas prescriptivas: "el aprendizaje debe desarrollar una variedad de procesos cognitivos. El alumnado debe ser capaz de poner en práctica un amplio repertorio de procesos, tales como: identificar, analizar, reconocer, asociar, reflexionar, razonar, deducir, inducir, decidir, explicar, crear, etc.". Es decir,



partíamos de la convicción de que la inclusión de juegos en el aula supondría un enriquecimiento y fomentaría la adquisición de habilidades y destrezas, tal y como hemos podido comprobar.

Además, éramos sensibles a los colectivos que podemos encontrar en la etapa de Secundaria, concretamente en los grupos de PMAR o FPB, en los que la diversidad de intereses, motivación y capacidades dirigen las prácticas de enseñanza-aprendizaje, cuya finalidad es promover el aprendizaje y el interés del alumnado de la manera más activa y motivadora desde la premisa de la atención a la diversidad.

La propuesta de llevar juegos al aula nos ha confirmado la necesidad de una educación inclusiva, y el hecho de provocar situaciones de juego en el aula ha dado respuesta a parte de las dificultades a las que se enfrentan alumnos y alumnas con dificultades de aprendizaje, ACNEAE o ACNEE, o con necesidad de compensación educativa.

Con cada puesta en práctica hemos podido comprobar que el aprendizaje basado en el juego se ha reafirmado como una herramienta muy válida y versátil en su uso ya que ofrecía, y ofrece, un entorno favorable para el aumento de la motivación, la implicación, el interés, la dedicación, la pertenencia al grupo y la mejora de la convivencia.

La buena acogida por parte del alumnado de estas experiencias lúdicas, que demandaba cada vez más estas prácticas, nos animó a dotar al banco de recursos generado en el proyecto de un servicio de préstamo de juegos y materiales para todo el profesorado de la etapa de Secundaria y ampliar las posibilidades de su uso y aplicación en el desarrollo de sus clases.

Además, hemos valorado que podría resultar muy beneficioso ofrecer las guías de trabajo al resto de centros de FUHEM, para generar experiencias lúdicas y enriquecer la práctica docente. Lo mejor de los juegos como recurso didáctico es que se pueden adaptar, recrear o inventar nuevas reglas y usos para favorecer la consecución de objetivos.

A partir de ahora, confiamos en que todo el material adquirido y elaborado, así como la relación de guías didácticas, se sigan utilizando y ampliando desde los departamentos de Lengua Castellana y Ciencias Sociales especialmente, pero también desde otros como el departamento de Lenguas Extranjeras.

Marcando líneas para el futuro, sería muy interesante que, desde otras asignaturas, se iniciaran otros proyectos con el mismo uso del juego, pero aplicados a los contenidos curriculares de otras disciplinas, para así consolidar aprendizaje basado en el juego en un mayor número de áreas.

“Jugar como forma de aprendizaje es algo innato en los seres humanos”, Johan Huizinga así lo destacaba, al indicar la importancia del juego en el desarrollo de nuestras capacidades, describiendo al ser humano como Homo Ludens (1938), es decir, como “persona que juega con otros individuos, con una serie de estrategias y reglas y con unas recompensas determinadas”.

Destacando la importancia de la didáctica del juego, Platón decía que “se puede descubrir más de una persona en una hora de juego que en un año de conversaciones”.

## SUGERENCIAS DIDÁCTICAS

JUEGOS COMERCIALES	CONTENIDOS					
	Emociones y Actitudes	Léxico y Semántica	Sintaxis	Morfología	Modalidad textual	
1. Adivina. ¿Qué soy?				X	Descripción	
2. Brainbox vuelta al mundo		X	X			
3. Código secreto		X		X		
4. Có-mix					Narración	
5. Concept		X				
6. Conecta2		X		X		
7. Cuatro en letras		X				
8. Cuentadados					Descripción Narración	
9. Dixit					Narración	

	CONTENIDOS					
	Comunicación oral y/o escrita	Ortografía	Literatura	Historia	Geografía	Otros idiomas
	X					Inglés Francés Alemán
	X				X	
	X					
	X		X	X		Inglés Francés Alemán
	X					Inglés Francés Alemán
	X					Inglés Francés Alemán
	X					Inglés Francés
	X					Inglés Francés Alemán
	X					Inglés Francés Alemán

JUEGOS COMERCIALES	CONTENIDOS					
	Emociones y Actitudes	Léxico y Semántica	Sintaxis	Morfología	Modalidad textual	
10. El Ahorcado		X	X	X		
11. El Portero Baldomero		X			Argumentación	
12. Fast words		X		X		
13. Feelinks	X	X				
14. Grande y peludo		X		X	Descripción Argumentación	
15. Guasibiondo		X		X		
16. Ikonikus	X	X				
17. Insider	X	X				
18. Just One		X				
19. Kaleidos		X		X	Descripción	
20. Letra a letra		X		X		
21. Los Inseparables						
22. On the top	X					
23. Palabrea		X				
24. Password Express		X				
25. Pictomanía		X				
26. Pseudónima II						
27. Puzzle Geografía española						
28. ¿Qué llevo en la maleta?		X		X		
29. Secret Hitler						
30. Sinónimos y antónimos		X		X		
31. Soneto		X		X		
32. Sospechosos inusuales	X				Descripción	
33. Sussed	X				Argumentación	

	CONTENIDOS					
	Comunicación oral y/o escrita	Ortografía	Literatura	Historia	Geografía	Otros idiomas
		X	X	X	X	Inglés Francés Alemán
	X					
	X					Inglés Francés
	X					
	X					Portugués
	X					Inglés Francés Alemán
	X					Inglés Alemán
	X					Inglés Francés Alemán
	X					Inglés Francés
	X	X				
	X			X		
	X					Inglés Francés
	X	X				
	X					Inglés Francés Alemán
	X					Inglés Francés
	X		X			
					X	
	X					Portugués
	X			X		
	X					
	X	X	X			
	X					
	X					

JUEGOS COMERCIALES	CONTENIDOS					
	Emociones y Actitudes	Léxico y Semántica	Sintaxis	Morfología	Modalidad textual	
34. Thinko		X			Instructivo	
35. Tic Tac Boum		X		X		
36. Time line: Eventos históricos						
37. Trapwords		X				
38. When I dream		X			Narración	

JUEGOS DE ELABORACIÓN PROPIA	CONTENIDOS					
	Emociones y Actitudes	Léxico y Semántica	Sintaxis	Morfología	Modalidad textual	
39. Abecedario		X				
40. Análisis sintáctico inverso			X			
41. ¡Arguméntalo!	X				Argumentación	
42. Baraja de dudas ortográficas						
43. Bingo de verbos				X		
44. Dominós de acentuación						
45. Iniciación a los grupos sintácticos			X			
46. Juego del minuto		X				
47. Jugamos con grupos sintácticos			X			
48. Jugamos con prefijos		X		X		
49. Memory				X		
50. Parchís de sinónimos y antónimos		X				
51. Pasapalabra		X		X		
52. Preguntados			X			
53. Puzzle de formación de palabras		X		X		
54. Puzzle mapamundi						
55. Ruedas de sustantivos				X		

	CONTENIDOS					
	Comunicación oral y/o escrita	Ortografía	Literatura	Historia	Geografía	Otros idiomas
	X	X				Inglés Francés Alemán
		X				Inglés Francés Alemán
	X			X		
	X					Inglés Francés

	CONTENIDOS					
	Comunicación oral y/o escrita	Ortografía	Literatura	Historia	Geografía	Otros idiomas
	X					Inglés Francés Alemán
	X	X				
	X	X				
		X				
	X	X				
	X					
	X			X	X	
	X					
	X					
					X	
	X					

## Ejemplo de guía didáctica: **STORY LINE: LAS ÉPOCAS DE LA LITERATURA.**

- **Objetivos curriculares:**
  - Utilizar la lengua para expresarse de forma coherente y adecuada en los diversos contextos de la actividad social y cultural.
  - Aproximarse a las obras más representativas de la historia literaria desde la Edad Media hasta el siglo XX.
  - Identificar y conocer los movimientos literarios más relevantes, así como sus características principales.
  - Asociar imágenes y características representativas a cada época literaria.
  - Conocer e identificar la cronología de las distintas épocas literarias.
- **Población destinataria:** la actividad se ha puesto en práctica en el grupo de 2º A (PMAR + Grupo de referencia). Actividad adecuada para 1º ciclo de ESO.
- **Competencias:**
  - Competencia en comunicación lingüística.
  - Competencias sociales y cívicas.
  - Competencia para aprender a aprender.
- **Contenidos curriculares:** aproximación a los géneros literarios y a las obras más representativas de la literatura española desde la Edad Media hasta el Siglo de Oro.
- **Recursos:** 84 cartas distribuidas en seis sobres con catorce cartas cada uno.
- **Desarrollo.**

La clase se organiza en seis grupos, formados por un mínimo de dos jugadores y un máximo de ocho (se recomienda a partir de dos jugadores, la agrupación por parejas). A cada grupo se le entregan 14 cartas (cuatro cartas por jugador o pareja) a excepción de una de ellas que se colocará desde el principio de la partida para poder iniciar la línea cronológica.

- **Dinámica.**

Los jugadores y jugadoras deben intentar deshacerse de una mano de cartas que muestran las épocas literarias desde la Edad Media hasta el siglo XX (dos cartas por cada movimiento literario).

Las cartas, como se puede ver en el Anexo, presentan la misma ilustración por las dos caras, pero con una distinción: en una de ellas aparecerá el siglo correspon-



diente a la época, mientras que por la otra quedará reflejada una característica que define a ese movimiento literario. Las cartas que formen parte de la mano del jugador o jugadora permanecerán mostrando la cara en la que no aparece el año.

A medida que avanzan los turnos, los jugadores y jugadoras conformarán una línea temporal con las cartas ordenadas cronológicamente.

- Preparación del juego.
  - Se barajan las cartas y se reparten cuatro cartas a cada persona o pareja (sin mostrar el año).
  - Una de las cartas del mazo se colocará en el centro revelando el año de la misma.
  - Se escoge a la persona o la pareja que empieza.
- Desarrollo de la partida.

El número de turnos es indeterminado (se continúa la partida hasta que se completa la línea temporal). Comienza el jugador o jugadora inicial y se continúa en el sentido de las agujas del reloj.

- El jugador o jugadora inicial escoge una carta de su mano (sin conocer el año) y la colocará en una posición de la línea temporal del centro de la mesa (puede situarla en un extremo o en una posición intermedia).
- Se revela la carta:
  - Si el año es correcto, es decir, si la carta está colocada en una posición cronológica, se añade a la línea temporal y permanece en el centro de la mesa.
  - Si el año es incorrecto, el jugador o jugadora deberá descartar la carta y robará una nueva del mazo que añadirá a su mano.

La partida finaliza cuando una persona o pareja consigue colocar correctamente su última carta.

- Evaluación.

El alumnado reflexiona sobre las características de los movimientos literarios y sus características a partir de las ilustraciones que se incluyen en las tarjetas. La actividad, además, consigue dar lugar a debate entre los miembros de una misma pareja. Asimismo, pueden comprobar las soluciones con el material elaborado durante las clases en su cuaderno. Hemos comprobado que, tras la realización del juego, los alumnos y alumnas refuerzan el contenido y muestran mayor motivación e interés.

## FUENTES Y BIBLIOGRAFÍA

- Juegos de mesa en el aula: jugar para aprender  
[https://elpais.com/elpais/2018/07/27/mamas\\_papas/1532673605\\_733545.html](https://elpais.com/elpais/2018/07/27/mamas_papas/1532673605_733545.html)
- Juegos por asignaturas: Competencias Lingüísticas II  
<https://bebeamordor.com/2018/05/01/juegos-de-mesa-para-la-asignatura-de-lengua/>
- Catálogo de experiencias lúdicas  
<https://www.elcel.org/es/>
- Juegos de mesa en clase de Lengua  
<https://depoetasypiratas.blogspot.com/>
- Educación 3.0. Juegos de mesa para aprender historia en el aula  
<https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/juegos-mesa-aprender-historia-aula/43100.html>
- Cayros: clase de juegos y juegos de clase  
<https://clasedejuegos.com/>
- Bebé a mordor  
<https://bebeamordor.com/juegos-de-mesa>
- Lápiz de ELE  
<https://www.lapizdeele.com/>
- El huerto literario  
<https://elhuertoliterario.wordpress.com/>
- La web del maestro Manu  
<http://elmaestromanu.com/>
- Orientación Andújar  
<https://www.orientacionandujar.es/>



