acciónmotriz
tu revista científica digital ISSN: 1989-2837

REVISTA Nº37
PERIODICIDAD SEMESTRAL - ENERO / JUNIO / 2026
Asociación Científco Cultural en Actividad Física y Deporte (ACCAFIDE)
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA

JUEGOS DE MESA Y EXPRESIÓN CORPORAL: EXPERIENCIAS PRÁCTICAS EN EDUCACIÓN FÍSICA

BOARD GAMES AND EXPRESSION: PRACTICAL EXPERIENCES IN PHYSICAL EDUCATION

Autores:
Juan José Pérez Soto; Universidad de Murcia.
Correo electrónico: juanjoperezsoto@gmail.com ; https://orcid.org/0000-0003-0248-9885
María Isabel Cifo-Izquierdo; Universidad de Granada ;
Correo electrónico: mariaisabel.cifo@um.es ; ORCID: https://orcid.org/0000-0003-4356-7915

Recibido:10.09.2025
Aceptado:11.12.2025

Resumen:

En base a Ley Orgánica 3/2020 (LOMLOE) el área de Educación Física debe abarcar cinco competencias específicas, entre las que se encuentra la número tres, relacionada con la autorregulación emocional, y la cuatro, asociada a las manifestaciones expresivas. En esa línea, se precisan nuevas propuestas para ampliar el tratamiento de la expresión corporal y los juegos socializadores dentro del conjunto de actividades físico-deportivas que caracteriza al área. La presente experiencia, llevada a cabo bajo un enfoque cualitativo de carácter descriptivo, desarrolla un estudio de caso en el área de Educación Física integrando tres juegos de mesa ("Guess What", "Mimic" y "Storyteller Dice") en una situación de aprendizaje orientada a la elaboración de un mimodrama grupal. Las propuestas adaptan o modifican espacios, tiempos, número de jugadores y mecánicas de tres juegos de mesa conocidos por los escolares. Los resultados que se exponen narran las propuestas realizadas y sus limitaciones, para una implementación efectiva en las programaciones de Educación Física. Futuros estudios deberán valorar el impacto de estas prácticas en comparación con otros métodos didácticos.

Palabras clave: mimodrama, escuela, actividades, metodología.

Abstract:

Based on Organic Law 3/2020 (LOMLOE), the Physical Education area must address five specific competencies, including number three, related to emotional self-regulation, and number four, associated with expressive manifestations. In this regard, new proposals are needed to broaden the treatment of body expression and socializing games within the set of physical and sports activities that characterizes the area. The present experience, carried out under a qualitative, descriptive approach, develops a case study in Physical Education by integrating three board games ("Guess What," "Mimic" and "Storyteller Dice") into a learning situation aimed at creating a group mime drama. The proposals adapt or modify the spaces, timing, number of players and mechanics of three board games familiar to the pupils. The results presented describe the proposals made and their limitations for an effective implementation in Physical Education curricula. Future studies should assess the impact of these practices in comparison with other teaching methods.

Keywords: mime-drama, schools, activities, methodology.

acciónmotriz
tu revista científica digital ISSN: 1989-2837

REVISTA Nº37
PERIODICIDAD SEMESTRAL - ENERO / JUNIO / 2026
Asociación Científco Cultural en Actividad Física y Deporte (ACCAFIDE)
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA

Introducción

La expresión corporal desempeña un papel fundamental en el desarrollo integral del alumnado, ya que facilita la comunicación no verbal, la creatividad, la exploración de emociones y los procesos socializadores (Montávez et al., 2022). Su relevancia trasciende lo individual, ya que fomenta competencias esenciales para desenvolverse en contextos grupales y sociales debido a su relación con el cumplimiento de las necesidades psicológicas básicas de los escolares (Papí Monzó et al., 2021).

Desde una perspectiva socializadora, la expresión corporal permite a los escolares desarrollar habilidades interpersonales y mejorar la gestión de sus emociones en contextos grupales (Aguilar et al., 2019; García Cabello et al., 2023). Esta práctica se vincula directamente con la legislación educativa española actual (Ley Orgánica 3/2020), que subraya la importancia de integrar competencias expresivas y socioemocionales en el área de Educación Física, tal como se redacta en la competencia específica número 3 y 4, fomentando así el desarrollo integral y la preparación para los retos del siglo XXI.

Con el paso del tiempo, las herramientas pedagógicas empleadas en la enseñanza de la expresión corporal han evolucionado en respuesta a las demandas curriculares y los cambios sociales (Sánchez Sánchez, 2023). Un ejemplo reciente es el auge de herramientas digitales y redes sociales tras la pandemia, que han transformado los procesos de enseñanza y aprendizaje en este ámbito (Montávez y Fraile, 2023; Sánchez Martín, 2023). Sin embargo, en los últimos años, los juegos de mesa también han adquirido un creciente protagonismo como recurso pedagógico, destacando tanto en la educación general (Garrido-Sánchez y Crisol-Moya, 2023) como en Educación Física (Moneo-Benítez y Ruiz-Pericás, 2023). Estos juegos han demostrado su capacidad para promover el desarrollo socioemocional del alumnado, especialmente en primaria. Dell'Angela et al. (2020) señala que en los juegos de mesa y las dramatizaciones, los escolares exploran y reconocen sus propias emociones, aprenden a expresarlas de forma ajustada y a regularlas ante el éxito, el error o la frustración. Del mismo modo, al trabajar en grupo a través de dinámicas lúdicas, se ven obligados a escuchar, ponerse en el lugar de los demás y respetar diferentes puntos de vista, fortaleciendo la empatía y las habilidades de comunicación asertiva.

A pesar de este potencial, el uso de juegos de mesa en expresión corporal como metodología activa sigue siendo un terreno poco explorado en los entornos educativos. Aunque la expresión corporal es valorada en la educación, persisten carencias en su planificación y aplicación metodológica, lo que limita su impacto y sus posibilidades (Lara Aparicio et al., 2022). Por ello, es imprescindible continuar investigando y diseñando estrategias que integren este recurso en la formación del alumnado.

Por un lado, Sotoca (2022) ha analizado 21 juegos de mesa expresivos, resaltando su potencial para desarrollar habilidades comunicativas, expresivas y creativas. Además, recomienda su implementación, especialmente para docentes que enfrentan dificultades al abordar contenidos de expresión corporal o que desean introducir nuevas propuestas educativas. Por otro lado, Gil et al. (2020) recopilan una amplia gama de propuestas para trabajar la expresión corporal en el ámbito educativo. Estas actividades, basadas en fundamentos metodológicos, responden a las exigencias curriculares y a los cambios sociales, pero no utilizan los juegos de mesa como recursos o herramientas pedagógicas. En su diseño, Troya Montañez (2022) sugiere ir más allá de modelos deportivos preestablecidos, como la natación sincronizada o la gimnasia artística, o de guiones rígidos en mimo, danza y dramatización. En su lugar, aboga por experiencias motrices expresivas que impliquen la improvisación y exploración activa del alumnado.

acciónmotriz
tu revista científica digital ISSN: 1989-2837

REVISTA Nº37
PERIODICIDAD SEMESTRAL - ENERO / JUNIO / 2026
Asociación Científco Cultural en Actividad Física y Deporte (ACCAFIDE)
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA

Entre estas metodologías, Sánchez Sánchez (2023) destaca la importancia de la vivencia práctica de la expresión corporal mediante la "metodología de las tres E": exploración, elaboración y exposición. En este contexto, los juegos de mesa emergen como una herramienta pedagógica innovadora y efectiva. Según Garrido-Sánchez y Crisol-Moya (2023), estos juegos no solo incrementan la motivación y la participación del alumnado, sino que también fomentan la interacción social, la creación de vínculos y la alfabetización emocional.

Aunque los juegos de mesa podrían percibirse como recursos del pasado (Moneo-Benítez y Ruiz-Pericás, 2023), en los últimos años se han desarrollado propuestas que permiten al alumnado explorar y potenciar sus capacidades expresivas de forma lúdica. A su vez, fortalecen competencias motrices, creativas y sociales (Roig Telo et al., 2021). No obstante, es necesario adaptar estos juegos para su implementación efectiva en Educación Física, yendo hacia versiones que propicien más motricidad y participación simultánea de escolares

El objetivo de este trabajo es analizar tres experiencias prácticas llevadas a cabo en educación primaria, donde se integraron juegos de mesa como parte de situaciones de aprendizaje de expresión corporal centradas en la mímica, evaluando su aplicabilidad en el entorno escolar.

Fundamentación legislativa

La presente propuesta se fundamenta en el actual encaje curricular en el contexto español, que se rige por la Ley Orgánica 3/2020 (LOMLOE), guardando relación con los elementos curriculares prescriptivos del Real Decreto 157/2022 por el que establece el currículo de educación primaria (Tabla 1).

En ese sentido, se contribuye a la adquisición de las siguientes competencias clave: competencia en conciencia y expresión cultural (CCEC), competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA), competencia en comunicación lingüística (CCL) y la competencia ciudadana (CC).

Desde el área de Educación Física, se consideró el grado de desarrollo y consecución de las competencias específicas 3 y 4, asociadas a los procesos de autorregulación socioemocional en el contexto de las prácticas motrices artístico-expresivas propias de la cultura motriz. Además, los criterios de evaluación 3.1, 3.3, 4.1, y 4.3 se tomaron como referentes del proceso de evaluación de dichas competencias específicas.

Por último, la vinculación entre los criterios de evaluación referentes y los saberes básicos de los bloques “D. Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices” y “E. Manifestaciones de la cultura motriz”, facilitó la integración y contextualización de la evaluación en la situación de aprendizaje diseñada.

En la presente tabla se muestra la relación entre los distintos elementos curriculares relatados que fundamentan la experiencia diseñada.

acciónmotriz
tu revista científica digital ISSN: 1989-2837

REVISTA Nº37
PERIODICIDAD SEMESTRAL - ENERO / JUNIO / 2026
Asociación Científco Cultural en Actividad Física y Deporte (ACCAFIDE)
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA

Tabla 1.

Resumen de la vinculación curricular.

Competencias específicas y descriptores del perfil de salida	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Bloque de saberes básicos
3 CCL1, CCL5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CC2, CC3.	3.1 3.3	– Gestión emocional: ansiedad y situaciones motrices. Estrategias de afrontamiento y gestión. – Habilidades sociales: estrategias de trabajo en equipo para la resolución constructiva de conflictos en situaciones motrices colectivas.	D
4 CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4.	4.1 4.3	– Usos comunicativos de la corporalidad: comunicación de sensaciones, sentimientos, emociones e ideas complejas.	E

Fuente: elaboración propia.

Diseño de la experiencia

El estudio se enmarca bajo un enfoque cualitativo de carácter descriptivo, desarrollado mediante un estudio de caso en el área de Educación Física. Se presenta la experiencia de integración de tres juegos de mesa ("Guess What", "Mimic" y "Storyteller Dice") en una situación de aprendizaje orientada a la elaboración de un mimodrama grupal.

Participantes y contexto

La experiencia se llevó a cabo con 50 escolares de segundo ciclo de Educación Primaria (8-10 años), en un centro de educación primaria. La propuesta formó parte de una situación de aprendizaje incluida en la programación anual del área de Educación Física.

Situación de aprendizaje

Las experiencias que se van a relatar en el presente trabajo forman parte de una Situación de Aprendizaje (SA), entendida como una unidad de programación anual. Se diseñaron una variedad de actividades que se agruparon en 7 sesiones progresando en nivel de dificultad hasta alcanzar las destrezas necesarias para ejecutar el producto final.

El producto final consistía en la realización de un mimodrama elaborado en equipo, elaborada bajo los parámetros de una hoja guía, y que debía de incluir objetos, personajes, acciones y lugares. A su vez debían de mostrarse emociones con distintas intensidades.

acciónmotriz
tu revista científica digital ISSN: 1989-2837

REVISTA Nº37
PERIODICIDAD SEMESTRAL - ENERO / JUNIO / 2026
Asociación Científco Cultural en Actividad Física y Deporte (ACCAFIDE)
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA

Para alcanzar dicho producto final la secuencia de sesiones progresa de la siguiente forma:

Sesión 1. ¿Quieres ser mimo? Evaluación inicial e identificación de emociones mediante juegos.
Sesión 2. Las emociones en la práctica.
Sesión 3. La intensidad del gesto: cuerpo y cara.
Sesión 4. Mímica: representación de objetos, personajes y acciones.
Sesión 5. Mímica: historias encadenadas. Autoevaluación.
Sesión 6. Practicamos nuestra mimodrama o pantomima con guion. Coevaluación.
Sesión 7. El producto final: mimodrama en grupo.

Recogida y análisis de la información

La información se recopiló mediante observación participante del docente durante el desarrollo de las sesiones, complementada con registros escritos al finalizar las mismas, en los que se anotaban incidencias, dificultades y aspectos destacables del funcionamiento de cada juego. Posteriormente se realizó un análisis cualitativo de contenido, identificando categorías relacionadas con las potencialidades y limitaciones de la propuesta para su implementación en Educación Física.

Propuestas con juegos de mesa

La integración de juegos de mesa en Educación Física, precisa de adaptaciones en cuanto a espacios, tiempos, organización del grupo o mecánicas de juego. Dichas adaptaciones, modifican ligeramente el juego de mesa original, pero conservan la esencia para la que los juegos fueron preconcebidos.

Dadas las necesidades de las actividades de la SA se creyó conveniente emplear los juegos “guess what” y “mimic” en la sesión número 4 para la iniciación a la mímica. Mientras que en la sesión número 5, se comienza con las historias encadenadas en forma de mímica, siguiendo la secuencia de los dados que marca el juego de mesa “storyteller dice” o dados del narrador.

1. Guess What



Guess What: se trata de un juego de la marca danesa Flying Tiger Copenhagen, que consiste en un juego de mímica y sonidos para fomentar la creatividad y la interacción social entre los participantes. El juego incluye 56 tarjetas que se dividen en dos categorías: azul (representación mediante mímica) o rosa (imitación a través de sonidos).

acciónmotriz
tu revista científica digital ISSN: 1989-2837

REVISTA Nº37
PERIODICIDAD SEMESTRAL - ENERO / JUNIO / 2026
Asociación Científco Cultural en Actividad Física y Deporte (ACCAFIDE)
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA

Adaptación del juego a la SA de expresión corporal en Educación Física:

<table>
<tr><td colspan="2">Objetivo: facilitar la expresión corporal mediante acciones mímicas y sonidos de objetos.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Duración: 6 minutos de juego, más 6 minutos de rotación y anotación. Duración total estimada 12-15 minutos.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Organización del grupo: 4 grupos de 6 personas (total de 24 alumnos).</td></tr>
<tr><td colspan="2">Espacio: media pista con estaciones separadas y distribuidas de forma circular.</td></tr>
<tr><td>Descripción</td><td>Rep. Gráfica</td></tr>
<tr><td>Se delimitan 4 estaciones en la pista por las que se pasará en equipo cuando el docente marque la rotación (1 minuto). En cada estación hay: un aro, un paquete de 14 cartas en mazo junto al aro (7 de mimo y 7 de sonido) y un panel de anotación. Existen tres roles dentro de los 6 jugadores que hay en una estación: acción, observación, arbitraje.

Los 2 jugadores en acción situados en una zona posterior al aro tratarán de que sus compañeros adivinen el objeto de la carta que han levantado, realizando mímica corporal sin ayuda de sonidos (carta azul) o solo con sonidos, sin ayuda de gestos (carta naranja). Los 3 jugadores en observación, tendrán que decir nombres en voz alta para tratar de adivinar la lo que están representando.

El jugador en arbitraje vigilará que el juego transcurra correctamente. Solamente se podrá levantar una carta por turno, que no podrán ver los observadores y tendrá que ser vista obligatoriamente por los dos jugadores en acción ante de comenzar a representar. Si los observadores la adivinan, la carta se sitúa dentro del aro.</td><td> 
  </td></tr>
<tr><td colspan="2">Finalmente, el árbitro, anotará en el panel el número de cartas dentro del aro, delimitando las que fueron de mímica y sonido.

En cada estación habrá cartas diferentes. Al finalizar el juego se observará qué equipo consiguió ganar más cartas en cada estación.

Al cambiar de estación los jugadores van cambiando de rol, de tal forma que todos hayan pasado por los 3 roles.</td></tr>
</table>

acciónmotriz
tu revista científica digital ISSN: 1989-2837

REVISTA Nº37
PERIODICIDAD SEMESTRAL - ENERO / JUNIO / 2026
Asociación Científco Cultural en Actividad Física y Deporte (ACCAFIDE)
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA

Comentario de los aspectos observados por el docente tras su implementación:

El juego funcionó con normalidad y fluidez en la mayoría de los grupos, algunas problemáticas que surgieron estaban relacionadas con la acción de levantar carta y que el equipo sentado no viera su imagen antes de que procedieran a guardarla. Para ello el rol de los árbitros custodiando el paquete de cartas era determinante, por lo que entrenar a los árbitros en la dinámica de juego parece de alta relevancia.

2. Mimic

	Mimic: es un juego de la marca Cayro, que consiste en representar con mímica y sonidos, en un tiempo delimitado, las cartas que extraen los jugadores en función del número que marca un dado. Hay 3 tipos de cartas: acción (azul), objeto (amarillo) o personaje (verde). Tras la mímica de unos jugadores, los observadores tendrán que realizar una frase con las palabras que han adivinado para poder obtener las cartas.

acciónmotriz
tu revista científica digital ISSN: 1989-2837

REVISTA Nº37
PERIODICIDAD SEMESTRAL - ENERO / JUNIO / 2026
Asociación Científco Cultural en Actividad Física y Deporte (ACCAFIDE)
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA

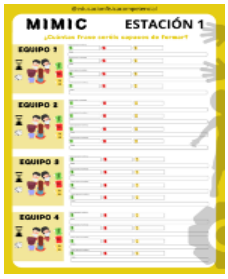
Adaptación del juego a la SA de expresión corporal en Educación Física:

<table>
<tr><td colspan="2">Objetivo: facilitar la expresión corporal mediante acciones mímicas correspondientes a objetos, personajes y acciones.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Duración: 6-12 minutos de juego, más 6 minutos de rotación y anotación. Duración total estimada 12-18 minutos. Depende si el docente decide dejar 1 o 2 minutos de duración en cada estación.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Organización del grupo: 4 grupos de 6 personas (total de 24 alumnos).</td></tr>
<tr><td colspan="2">Espacio: media pista con estaciones separadas y distribuidas de forma circular.</td></tr>
<tr><td>Descripción</td><td>Rep. Gráfica</td></tr>
<tr><td colspan="2">Se delimitan 4 estaciones en la pista por las que se pasará en equipo cuando el docente marque la rotación (1 o 2 minutos). En este caso, la primera modificación respecto al juego original es que no se necesita reloj de arena. Se sustituye por un cronómetro (tablet) en cada estación.

Por tanto, en cada estación hay: un paquete de 8-9 cartas de cada color, un dado numerado del 1 al 3, una hoja de anotación para escribir las palabras que adivinan y construir la frase, y una tablet con cronómetro.

Existen tres roles dentro de los 6 jugadores que hay en una estación: acción, observación, arbitraje.

Los 2 jugadores en acción situados en una zona posterior a las cartas, tratarán de que sus compañeros adivinen el objeto de la carta que han levantado, realizando mímica corporal o sonidos pero sin hablar.

La dinámica comienza cuando los jugadores en acción lanzan el dado, en función del número (1, 2 o 3), tendrán que coger esa cantidad de cartas de paquetes diferentes: amarillo (acción), rojo (objeto) o verde (personajes). Comenzarán a realizar la mímica de las cartas de una en una. Los observadores conforme vayan adivinando anotan en la hoja. Al finalizar, los observadores acuerdan una frase, la dicen en voz alta para que el árbitro verifique que es correcta, y la anotan. En ese caso, habrán ganado las cartas.

Los jugadores en acción, si consideran que les da tiempo, procederán a lanzar de nuevo el dado y volver a jugar. Si el tiempo finaliza antes de que terminen los observadores de anotar la frase, las cartas jugadas se devuelven a los paquetes y no son ganadas.

Al cambiar de estación los jugadores van cambiando de rol, de tal forma que todos hayan pasado por los 3 roles.

En cada estación habrá cartas diferentes. Al finalizar el juego se realizará la puesta en común, mirando a las hojas de anotación, en la que se observará por estación, qué equipos consiguieron:
1. Anotar más frases
2. Ganar más cartas.</td></tr>
</table>

acciónmotriz
tu revista científica digital ISSN: 1989-2837

REVISTA Nº37
PERIODICIDAD SEMESTRAL - ENERO / JUNIO / 2026
Asociación Científco Cultural en Actividad Física y Deporte (ACCAFIDE)
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA

Comentario de las dificultades observadas por el docente tras su implementación:

El juego funcionó con normalidad en la mayoría de las ocasiones, al recaer la responsabilidad de arbitraje en un propio componente del equipo, se precisó de vigilancia en torno al número de cartas ganadas ya que en alguna ocasión, habiendo pasado el tiempo reglamentario, los jugadores parecían intentar acabar con el siguiente intento que habían arriesgado, en lugar de proceder a devolver las cartas.

3. Storyteller



Storyteller dice o dados del narrador: en este juego de la marca danesa Flying Tiger Copenhagen, se lanzan los dados y se insta a los participantes a inventar una historia en la que cubran todos los cuadros que están hacia arriba en los dados. Pueden tomar turnos como narradores individuales o hacer un relevo de historias en el que retomen la historia donde la persona que les precede la dejó. Se puede jugar con los seis dados o sólo con algunos de ellos.

acciónmotriz
tu revista científica digital ISSN: 1989-2837
REVISTA Nº37
PERIODICIDAD SEMESTRAL - ENERO / JUNIO / 2026
Asociación Científco Cultural en Actividad Física y Deporte (ACCAFIDE)
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA

Adaptación del juego a la SA de expresión corporal en Educación Física:

<table>
<tr><td colspan="2">Objetivo: facilitar la expresión corporal y el mimodrama o pantomima mediante historias improvisadas.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Duración: 30-35 minutos. Parte central de la sesión.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Organización del grupo: 3 grupos.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Espacio: media pista con un lugar delimitado de escenario y otro de espectadores en banco.</td></tr>
<tr><td>Descripción</td><td>Rep. Gráfica</td></tr>
<tr><td>El docente realiza 3 grupos heterogéneos en cuanto a nivel de expresión corporal. Cabe recordar que esta actividad debe realizarse en las últimas sesiones.

El docente llama a dos equipos, a una zona separada, mientras que el otro equipo se queda en el banco esperando (espectadores). Procede a lanzar 5 dados, cada dado tendrá una temática distinta. Por ejemplo: objetos, personajes, elementos, lugares y transportes. Tras ello los ordena formando una secuencia. Los dados han sido adaptados en formato grande y papel para que puedan utilizarse en la pista. https://miefblog.wordpress.com/wp-content/uploads/2025/01/emotions-cube.pdf

Los dos equipos tendrán 5 minutos para practicar un mimodrama corto (aproximadamente 1 minuto) donde realicen mímica de las temáticas de los dados, en forma de historia alocada. Cada equipo seleccionará a un narrador, que irá contando a la audiencia lo que sucede en la escena.</td><td> 
 
</td></tr>
<tr><td colspan="2">Pasados los 5 minutos, los equipos van al escenario, a turnos, presentan ante el público su actuación. Al finalizar serán valorados de forma rápida por los espectadores con el sumatorio de los dedos de una mano de cada espectador. El equipo vencedor se anota un punto.

Todos los equipos tendrán que enfrentarse, de tal forma que cada equipo realizará 2 actuaciones y tendrá el rol de espectador en una ocasión.</td></tr>
</table>

Comentario de las dificultades observadas por el docente tras su implementación:

Las principales dificultades aquí, han recaído en el equipo que actuaba con el rol de espectador, ya que era complejo que pudieran observar a ambos grupos de forma simultánea. Asimismo, para facilitar más el juego, se podrían introducir unos criterios sencillos y claros para los observadores, agrupados en una lista de control, que sea rellenada por un responsable de cada equipo.

acciónmotriz
tu revista científica digital ISSN: 1989-2837

REVISTA Nº37
PERIODICIDAD SEMESTRAL - ENERO / JUNIO / 2026
Asociación Científco Cultural en Actividad Física y Deporte (ACCAFIDE)
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA

Discusión y conclusiones

El presente trabajo ha desarrollado tres experiencias en la clase de Educación Física dentro de una UD de mimodrama dirigida a segundo ciclo de Educación Primaria. El docente ha evaluado su puesta en práctica anotando propuestas y limitaciones de la adaptación de los tres juegos de mesa descritos.

La observación realizada está alineada con las conclusiones de Sotoca (2022) ya que se pudo constatar el manifiesto de habilidades expresivas y creativas de forma continua y con mayor nivel de desinhibición que en otras situaciones de aprendizaje de la misma temática. Por otra parte, y también en concordancia con el autor, estos juegos son sencillos de implementar para docentes que no se sientes familiarizados con la temática de expresión corporal, por lo que pueden suponer un valioso instrumento para su iniciación.

Este trabajo, añade a las propuestas de Gil et al. (2020) los juegos de mesa como elementos potencialmente útiles en el área de Educación Física. Siendo propuestas alternativas a la deportivización, tal como exponía Troya Montañez (2022), donde insta a los docentes a experimentar con situaciones motrices expresivas que impliquen la improvisación y exploración activa del alumnado. Tal como recogía Garrido-Sánchez y Crisol-Moya (2023), se han podido ver situaciones donde la interacción social entre iguales, la creación de vínculos entre alumnado situado intencionadamente en el mismo grupo, o la alfabetización emocional del escolares; se ha visto reforzada. Este último aspecto es de importancia, ya que algunos escolares se muestran reticentes a la iniciación en este contenido si la propuesta jugada conlleva una competencia emocional demasiado alta. En los juegos de mesa, el foco de atención se desvía hacia con las cartas y el escaso tiempo para reaccionar del equipo, en ese sentido se puede observar una alta valía para la desinhibición emocional de los escolares en una primera toma de contacto con los mimodramas.

Los juegos de mesa propuestos siguen la metodología de las tres "E": exploración, elaboración y exposición que promulgaba Sánchez Sánchez (2023), donde además, la inclusión de todo el alumnado se sitúa por delante en la pedagogía del docente. Un inconveniente detectado de los juegos propuestos y esta metodológica recae en el escaso tiempo que tienen para elaborar y la exposición repentina que conllevan. En este sentido estas 3 propuestas de juegos de mesa tendrían cabida en una situación de aprendizaje que sirva como iniciación a la expresividad corporal, para posteriormente en el curso o en cursos sucesivos realizar escenografías y dramatizaciones con alta carga expresiva.

El presente trabajo no está exento de limitaciones. En este sentido las propuestas no han sido validadas para el ámbito de la Educación Física escolar en ningún estudio previo. Este aspecto hace que puedan no tener el mismo resultado dependiendo del lugar o características de la muestra de escolares con las que se implemente. No obstante, esta primera valoración por parte del docente arroja una prospectivas de mejora que se han de contemplar en futuras réplicas de los juegos. Entre las mismas se destaca el entrenamiento de los árbitros en los aspectos a observar o la creación de listas de control que faciliten la observación en aquellos juegos que conlleven la escenificación simultánea de un número elevado de jugadores.

En definitiva, el presente trabajo ha presentado propuestas y limitaciones para una implementación efectiva de juegos de mesa para trabajar el contenido de mimodramas en el área de Educación Física. Futuros estudios deberán evaluar mediante grupo de expertos y análisis cualitativos que se basen en unos criterios definidos, la relevancia de estas prácticas para su inclusión en las programaciones docentes.

acciónmotriz
tu revista científica digital ISSN: 1989-2837

REVISTA Nº37
PERIODICIDAD SEMESTRAL - ENERO / JUNIO / 2026
Asociación Científco Cultural en Actividad Física y Deporte (ACCAFIDE)
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA

Referencias

Aguilar, M. D., García, C. M. y Gil, M. D. C. (2019). Inteligencia emocional y Expresión corporal en Educación Física: una nueva propuesta didáctica en Educación Primaria para mejorar el clima escolar. En K. G. Ramírez (coord.), Recursos Educativos para el aula del siglo XXI (pp. 138-147). Adaya Press.

Dell'Angela, L., Zaharia, A., Lobel, A., Vico Bergara, O., Sander, D., & Samsom, A. (2020). Board Games on Emotional Competences for School-Age Children. Games for Health Journal, 9(3), 187-196. https://doi.org/10.1089/g4h.2019.0050

García Cabello, R., Suárez Manzano, S., Solas Martínez, J. L. y Guevara Ingelmo, R. M. (2023). Propuesta didáctica de expresión corporal para educación primaria a través de la dramatización, el juego y la danza. EmásF, Revista Digital de Educación Física, 14(84). Recuperado a partir de http://emasf.webcindario.com/Propuesta_didactica_de_expresion_corporal.pdf

Garrido-Sánchez, A. B. y Crisol-Moya, E. (2023). Revisión sistemática: Beneficios de los juegos de mesa en el ámbito de la educación social con menores de entre 6 y 18 años. Education in the Knowledge Society (EKS), 24, e28528. https://doi.org/10.14201/eks.28528

Gil, J., Padilla, C. y Torrents, C. (eds.). (2020). Artes escénicas y creatividad para transformar la sociedad y la educación. AFyEC.

Lara Aparicio, M., Mayorga Vega, D. y López Fernández, I. (2022). Expresión corporal: Revisión bibliográfica sobre las características y orientaciones metodológicas en contextos educativos. Acción Motriz, 22(1), 23-34. Recuperado a partir de https://www.accionmotriz.com/index.php/accionmotriz/article/view/127

Moneo-Benítez, S. y Ruiz-Pericás, R. (2023). Aprendizaje basado en juegos para la enseñanza de valores a través de la Educación Física. Atualidades Pedagógicas, (79), e1666. https://doi.org/10.19052/ap.vol1.iss79.10

Montávez Martín, M. y Fraile Aranda, A. (2023). La expresión corporal en el escenario virtual. Tándem: Didáctica de la educación física, (79), 4-7.

Montávez Martín, M., González López, I. y Arribas Peña, A. (2022). Impacto de la Expresión Corporal en las funciones ejecutivas del cerebro. Retos, 45, 462-470. https://doi.org/10.47197/retos.v45i0.91361

Papí Monzó, M. P., García Martínez, S., Jaén, M. G. y Valero, A. F. (2021). Orientaciones de meta y necesidades psicológicas básicas en el desarrollo de la Expresión Corporal en educación primaria: un estudio piloto. Retos, 42, 256-265. https://doi.org/10.47197/retos.v42i0.83124

Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. Boletín Oficial del Estado, 52, de 2 de marzo de 2022. https://www.boe.es/eli/es/rd/2022/03/01/157/con

Roig Telo, A., Hofman, V. Y. y Pires, F. (2021). Cazadores de Historias: Un caso de implementación de storytelling en el aula como herramienta para incentivar la creatividad colectiva, Icono 14, 19(2), 235-260. https://doi.org/10.7195/ri14.v19i2.1707

Sánchez Martín, A. (2023). El aula virtual digital para el desarrollo de la expresión corporal en primaria. Tándem:

acciónmotriz
tu revista científica digital ISSN: 1989-2837

REVISTA Nº37
PERIODICIDAD SEMESTRAL - ENERO / JUNIO / 2026
Asociación Científco Cultural en Actividad Física y Deporte (ACCAFIDE)
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA

Didáctica de la educación física, 79, 35-42.

Sánchez Sánchez, G. (2023). La expresión corporal en educación física: evolución perspectivas. Tándem: Didáctica de la educación física, 79, 43-49.

Sotoca, P. (2022). La implementación de juegos de mesa en Educación Física para el desarrollo de la Expresión Corporal. En D. Cobos, E. López, A. Jaén, A. H. Martín y L. Molina (coords.), Educación y sociedad: Pensamiento e innovación para la transformación social (pp. 587-597). Dykinson.

Troya Montañez, Y. (2022). La expresión corporal en la educación física escolar. una propuesta de estructuración de los contenidos expresivos. Acción Motriz, 20(1), 27-36. Recuperado a partir de https://www.accionmotriz.com/index.php/accionmotriz/article/view/112