



3 Juegos de mesa

Expresión corporal

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

REVISTA Nº37
PERIODICIDAD SEMESTRAL - ENERO / JUNIO / 2026
Asociación Científico 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 competences, 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.**Link al artículo:** <https://www.accionmotriz.com/index.php/accionmotriz/article/view/406>

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

Objetivo: facilitar la expresión corporal mediante acciones mímicas y sonidos de objetos.	
Duración: 6 minutos de juego, más 6 minutos de rotación y anotación. Duración total estimada 12-15 minutos.	
Organización del grupo: 4 grupos de 6 personas (total de 24 alumnos).	
Espacio: media pista con estaciones separadas y distribuidas de forma circular.	
Descripción	Rep. Gráfica
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.	
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.	

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.

lica:

correspondientes a objetos, personajes y

ación. Duración total estimada 12-18 minutos. ada estación.

os).

ma circular.

	Rep. Gráfica
o cuando el a arena. Se	
olor, un palabras	
1: acción,	
is, tratarán ntado,	

do, en función del número (1, 2 o 3), tendrán acción), rojo (objeto) o verde (personajes). servadores conforme vayan adivinando la dicen en voz alta para que el árbitro as cartas.

ción Física:

ntomima mediante historias improvisadas.

otro de espectadores en banco.

	Rep. Gráfica
de expresión n las últimas	
ras que el l. Procede a ejemplo: illo los idos en ta. /01/	
drama corto temáticas de onará a un a escena.	

s, 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.

Comentarán 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.

MATERIALES

1



Ficha de anotación para el árbitro o juez:

<https://efcompetencial.com/wp-content/uploads/2024/12/copia-de-guess-what-estacion-1.pdf>

Ficha de anotación para equipo/ árbitro por estación:

<https://miefblog.wordpress.com/wp-content/uploads/2026/01/mimic.pdf>

Otra adaptación a contenidos de anatomía y función muscular
"Mimic de anatomia y fitness:

https://efcompetencial.com/wp-content/uploads/2024/06/mimic-de-anatomia-y-ejercicio_compressed.pdf



2

3



Adaptación para dinámica de "Match de improvisación":

<https://miefblog.files.wordpress.com/2023/06/emotions-cube-1.pdf>