



marcoELE. Revista de Didáctica Español  
Lengua Extranjera

E-ISSN: 1885-2211

redaccionmarcoele@gmail.com

MarcoELE

España

VARELA GONZÁLEZ, PATRICIA

El aspecto lúdico en la enseñanza del ELE

marcoELE. Revista de Didáctica Español Lengua Extranjera, núm. 11, julio-diciembre,  
2010, pp. 1-10

MarcoELE

València, España

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=92152537011>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica

Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal

Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

PATRICIA VARELA GONZÁLEZ

Licenciada en Filología por la Universidad de La Coruña, Máster en Enseñanza de Español a Extranjeros por la Universidad de Alcalá de Henares. Posgrado: Especialista en enseñanza de Español de los Negocios (Universidad Complutense de Madrid y UNED). Autora de materiales y artículos sobre la enseñanza del español actualmente ejerce las funciones de profesora en el Instituto Cervantes de Sao Paulo.

#### RESUMEN

Jugar y aprender son dos acciones íntimamente relacionadas, de forma que su complementación da lugar a un ambiente ameno en clase haciendo que el alumno se sienta más cómodo y abierto al aprendizaje. El objetivo de este artículo es analizar la importancia de la motivación en el alumno y los medios con los que contamos los docentes para desarrollarla de la forma más amena posible. Tendremos en cuenta la importancia del aspecto lúdico en la enseñanza del español como lengua extranjera y a la vez poner en práctica diversas posibilidades de aplicación del mismo

**PALABRAS CLAVE:** motivación, lúdico, práctica, juegos.

#### ABSTRACT

Playing and learning are two closely related actions; their complementation provides a pleasant and comfortable atmosphere in class, making the student feel more comfortable and open to the learning process. The object of this article is analyze the importance of motivation for students and the means the teachers count on to develop it in the most pleasant way. We will take into account the importance of the ludic aspect in the Spanish teaching as a foreign language and we will put into practice several possibilities of application of it.

**KEYWORDS:** motivation, ludic / recreational, practice, games.

## 1. Introducción

**E**n un primer momento de mi trabajo intentaré analizar un factor de gran importancia como es la motivación. Dicho factor se relaciona con elementos externos al alumno, tales como la necesidad de aprender o los motivos por los cuales el alumno se encuentra aprendiendo un determinado idioma. El factor psicológico también representa un importante papel a la hora de adquirir nuevos conocimientos relacionados con un idioma extranjero. No debemos olvidar que cuando aprendemos un idioma recibimos también una serie de conocimientos, costumbres, valores y elementos que configuran, no sólo el código lingüístico por el cual nos expresamos, sino una trayectoria cultural que representa y caracteriza a un pueblo. Todo ello incide de forma directa o indirecta sobre la motivación a la hora de aprender. Pero, en realidad, ¿qué es la motivación? ¿A qué nos referimos cuando hablamos de una actitud motivada ejercida por nuestros alumnos o cuando nos referimos a actividades altamente motivadoras? La RAE define este concepto como lo que sigue:

“Ensayo mental preparatorio de una acción para animar o animarse a ejecutarla con interés y diligencia”.

Interesante descripción a tener en cuenta en el tema que nos ocupa. De la descripción expuesta destacaría fundamentalmente dos elementos: interés y diligencia. Cuando hacemos algo con motivación lo realizamos con interés, hacemos algo que nos satisface, nos atrae, algo que despierta nuestro interés por una u otra razón. Este es un factor clave cuando hablamos de enseñanza de idiomas. Debemos despertar en nuestros alumnos ese interés sobre la materia, sobre aprender algo que le resultará no sólo útil, sino agradable, gratificante. Parte importante de este proceso es el papel del profesor en su jornada de enseñanza, en la que debe pasar los conocimientos necesarios de una forma dinámica, divertida y amena, disipando cualquier vestigio de desinterés por parte de nuestros alumnos. La motivación es algo que nos acompaña en diversos aspectos de nuestras vidas, pues ¿quién no ha dejado de realizar algo por sentirse desmotivado o sin ganas de seguir? Tal es su importancia, que Chomsky nos lo transmitió de la siguiente forma: “La verdad del asunto es que aproximadamente el 99 por ciento de la enseñanza es lograr que los alumnos se interesen por el material” Chomsky (1988:181).

Evitar consecuencias carentes de éxito y proporcionar las herramientas necesarias para ello es nuestro objetivo principal. Pero ¿Cómo lograrlo? Cómo despertar en nuestros alumnos el interés por aprender una nueva lengua, una nueva cultura, nuevos valores que condicionan de cierta manera la forma de ser y vivir de un pueblo? Considero que no hay mejor forma de lograrlo que echar mano de la diversión y el aspecto lúdico. Cuando nos divertimos, aprendemos más y mejor, nos relajamos, encontramos motivación para la realización de tareas y nos sentimos más cómodos para arriesgarnos a equivocarnos. Ésta es una de las diversas razones por las cuales el juego es un elemento motivador de nuestros alumnos a la hora de aprender un idioma.

## 2. EVOLUCIÓN DEL COMPONENTE LÚDICO EN LA CLASE DE ESPAÑOL

La enseñanza de idiomas ha experimentado una profunda transformación y un avance continuo, de forma que el enfoque dado al aprendizaje ha evolucionado significativa y positivamente. De forma sincrónica a este avance, ha evolucionado también lo lúdico, que ocupa su lugar de forma más intensa con la aparición de los métodos comunicativos, no ocurriendo lo mismo en los enfoques gramaticales en los que el alumno simplemente tenía que dominar conocimientos y reglas aisladas, sin tener que comunicarse o ponerse en situaciones sacadas de un contexto real. Con la aparición de la metodología comunicativa los juegos empiezan a ocupar su lugar en la enseñanza, es el momento en que se habla de “aprender jugando”. Dos factores fundamentales son los que llevaron a esta situación:

- la búsqueda por el uso real de la lengua, por una aproximación de la realidad. Se trata de aprender a comunicarse desarrollando las destrezas comunicativas necesarias. El juego ayuda al alumno a desinhibirse para expresarse con naturalidad, perdiendo el miedo a equivocarse.
- el aprendizaje realizado por medio de actividades rentables: el alumno debe estar a gusto mientras aprende. La naturalidad lo lleva a encontrarse en situaciones lo más reales posibles. La finalidad principal y última del juego siempre será el ensayo de la comunicación interactiva en la nueva lengua.

### 3. USOS Y APLICACIONES DE LO LÚDICO EN LA CLASE DE ELE

Los juegos requieren una gran dosis de participación por parte del alumno y provocan que se activen mecanismos de aprendizaje de forma inconsciente. Su utilización hace que la clase tenga lugar de forma relajada y amena, llevando a los alumnos a desarrollar su propio aprendizaje.

Podemos utilizar los juegos en nuestras clases con diferentes finalidades:

- Juego como mecanismo activador de la cultura: Todos sabemos lo importante que es el factor cultural a la hora de enseñar o aprender una nueva lengua. Es por todos conocida tal importancia, que se ve amparada por documentos de gran prestigio e importancia, como son el *Marco Común Europeo de Referencia* y el *Plan Curricular del Instituto Cervantes*. Ambos ponen de manifiesto tal importancia de diferentes formas, pero siempre de manera constante. En concreto el *Plan Curricular del Instituto Cervantes* establece la presencia de tres dimensiones del alumno:
- Como agente social: será capaz de interactuar con otras personas y comunicarse dentro de la sociedad de la que formará parte.
- Como hablante intercultural: El alumno será capaz de identificar características propias de la nueva cultura a la que accede y las hará suyas, estableciendo un puente de unión entre ambas culturas.
- Como aprendiente autónomo: en la medida en la que se hace responsable por su propio aprendizaje y se hace consciente de que el aprendizaje debe ser para toda la vida.

De cierta forma todas las perspectivas desarrolladas por el *Plan Curricular del Instituto Cervantes* están relacionadas con el tema que nos ocupa, pero en concreto la perspectiva del hablante intercultural, puesto que ese vínculo establecido entre culturas por medio de la figura del alumno es el que pone de manifiesto la importancia de dicho elemento en el aprendizaje de una nueva lengua. Sabemos que cuando aprendemos un idioma, no aprendemos solamente nuevos vocablos o expresiones lingüísticas, sino que vamos más allá,

llegando a la esencia de la que procede toda esa riqueza que da lugar a la lengua, hay una carga histórica, una carga sociocultural que rodea todo el proceso de formación y desarrollo del idioma de un país. Eso es lo que de cierta forma deberá estar presente en nuestras clases, al transmitirles a nuestros alumnos todo lo que esté relacionado con la cultura que envuelve la lengua que se disponen a estudiar. Es aquí donde el juego adquiere un papel de gran importancia, puesto que su utilización puede suponer una herramienta por la que aspectos de este tipo son llevados a clase, de una forma amena, divertida y principalmente motivadora. Cuando hablamos de aspectos culturales hablamos de las más diversas manifestaciones de la cultura, desde la literatura, historia o costumbres hasta la gastronomía y la forma de vivir de los nativos de una lengua. Es importante que se tengan en cuenta también los estereotipos existentes sobre las diferentes nacionalidades hispanohablantes, de forma que se pueda discutir en clase y se puedan analizar diferentes puntos de vista, ayudando a nuestros alumnos a superar los posibles prejuicios existentes e intentar descubrir el motivo por el cual se han llegado a crear en nuestra sociedad actual.

Por otro lado, también el *Marco Común Europeo de Referencia* tiene muy en cuenta el aspecto cultural, haciendo hincapié en un concepto de gran importancia, como es el Pluriculturalismo, que consiste, en síntesis en la capacidad de relacionar de modo significativo las distintas culturas (nacional, regional, social) a las que accede un individuo y poder alcanzar así una comprensión más amplia de todas y cada una de ellas. Estas distintas culturas no se limitan a coexistir en la experiencia personal, sino que se comparan, se contrastan y se relacionan de modo activo, hasta configurar la competencia pluricultural, de la que la competencia plurilingüe es un componente más, a la vez que se relaciona con otros componentes. Cuando nuestros alumnos conocen una nueva cultura, ya traen consigo una serie de conocimientos o conceptos sobre la misma, muchas veces producto de mitos o desconocimiento de la realidad existente. Esto se hace muy importante desde el punto de vista del profesor, quien tiene que tener en cuenta una serie de objetivos relacionados con la dimensión cultural, tales como:

1. Ofrecer a los alumnos conocimientos y comprensión de la cultura correspondiente.
2. Desmitificar prejuicios y desarrollar la tolerancia de los alumnos. Debemos hacer con que nuestros alumnos conozcan nuevos aspectos culturales, partiendo siempre del respeto y tolerancia hacia lo nuevo y desconocido.
3. Hacer comprender a los alumnos la naturaleza de su propia identidad cultural. Conocerse a sí mismo y de donde viene, sus raíces y sus características propias ayudan a recibir la nueva cultura desde una perspectiva abierta e intercultural.
4. Desarrollar la capacidad de los alumnos para ver las similitudes y diferencias entre culturas. Hacer que sean capaces de verse como puentes de unión entre su propia cultura y la cultura a la que acceden, de forma que puedan interrelacionarse entre ellas.

5. Ayudar a los alumnos a adquirir una actitud interesada y crítica sobre temas culturales y sociales. Debemos motivarlos a que conozcan aspectos socioculturales de la cultura a la que acceden, de forma que enriquezcan su conocimiento aplicado a diversas áreas.

## 4. CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS SEGÚN SU ESTRUCTURA

### JUEGOS DE MESA: BASADOS EN LOS JUEGOS DE MESA TRADICIONALES

Normalmente son un complemento perfecto para practicar las diferentes destrezas. Muchas veces no necesitarán ningún tipo de adaptación, sin embargo otras, se exigirá una adaptación por parte del profesor. Podemos destacar los siguientes:

a) La Oca: Juego tradicional español que podemos adaptar al contenido que queremos trabajar. Una buena opción es la elaboración de tarjetas con preguntas que los alumnos tendrán que contestar correctamente para poder avanzar. Ejemplo de Oca Gramatical:

1. ¿Cuál es el presente de subjuntivo del verbo *salir*?
2. Haz una frase con *ojalá*.
3. *A lo mejor*, ¿va con indicativo o con subjuntivo?
4. Haz una frase con *ser* y otra con *estar*.
5. Continúa la siguiente frase: "Antes de venir a España..."

b) El bingo: Una buena opción para trabajar los números, sobre todo en los niveles más bajos. Una adaptación interesante sería el "Bingo de Verbos": Distribuimos tarjetas con los verbos conjugados y en una bolsa colocamos tarjetas que contienen verbos sin conjugar y un pronombre. Un alumno saca un papel de la bolsa y conjuga el verbo con el pronombre, los demás tendrán que buscarlo en la tarjeta. Gana el que complete su tarjeta de bingo, como en la versión tradicional. Es una práctica interesante porque proporciona a la vez la práctica oral y gramatical, puesto que tienen que presentar una correcta conjugación, además hay una práctica en gran grupo lo que proporciona una mayor interacción e integración por parte de todos los alumnos. Ejemplos de tarjetas y fichas (en este caso se utilizará el presente de indicativo).

YO / CABER

COMO	CENO	CABES	DICES	SIENTO
SOMOS	ALMUERZAN	HUELEN	LEO	ACUDES
VALEN	ESCRIBÍS	QUEPO	DIBUJAS	LLAMO
DESARROLLO	GRITAS	INFORMÁIS	PINTAMOS	CONDUCES
COSO	CORRO	INTERPRETÁIS	TRABAJA	SIEMBRA

En este caso el alumno tendría que conjugar el verbo de acuerdo con el pronombre que aparece en la ficha (*Yo quepo*) y los demás deberán buscar en sus fichas la forma correspondiente. El alumno que antes llene su ficha será el vencedor.

c) El Tabú: En este caso podemos utilizar la versión original o elaborar nuevas tarjetas con las palabras con las que queremos trabajar. Es muy útil en la práctica de vocabulario, además de ser divertido y dinámico.

d) El *Pictionary*: Al igual que el juego anterior, podemos utilizar las palabras del juego que nos parezcan convenientes o elaborar nuevas tarjetas adaptadas al nivel de nuestros alumnos. Con las palabras recibidas los alumnos deberán darles pistas a sus compañeros mediante dibujos, para que las adivinen.

e) Trivial: Juego de preguntas que podemos adaptar a los contenidos que nos interesen.

f) *Scrabble*: Juego de vocabulario que podemos llevar tal cual a clase.

g) El Dominó: Se puede adaptar a los contenidos dados, elaborando fichas con la información necesaria. Podemos alternar figuras, frases o palabras, de forma que los alumnos unirán las piezas que se relacionen entre sí. Se trata de una forma amena y divertida de poner en práctica el vocabulario ya aprendido o de facilitarles a nuestros alumnos el contacto con un nuevo vocabulario.

#### CONCURSOS DE TELEVISIÓN

A partir de los concursos de televisión podemos elaborar nuestros propios juegos o adaptar los ya existentes a los contenidos que queremos trabajar. Ejemplos:

a) ¿Quién quiere ser millonario? Podemos utilizarlo para trabajar contenidos gramaticales, léxicos, funcionales o culturales. Mediante la presentación de preguntas con cuatro posibles soluciones de las que solamente una es correcta.

b) Cifras y Letras: Podemos utilizarlo para practicar tanto los números como el vocabulario. Los estudiantes con una serie de números dados tienen que acercarse lo más posible a una cifra utilizando todas las operaciones matemáticas que quieran. En el caso de las letras los estudiantes tienen que formar palabras con las letras dadas, gana el estudiante que consiga formar la palabra más larga.

c) Alta Tensión: podemos utilizarlo como repaso de contenidos gramaticales, léxicos o culturales. Se presentan varias opciones correctas e incorrectas. El objetivo es adivinar todas las opciones correctas.

d) Un, dos, tres: famoso y tradicional concurso que se puede adaptar a la revisión de vocabulario dado. Los alumnos en parejas tienen un tiempo determinado para decir palabras de un tema concreto.

#### JUEGOS TRADICIONALES

Se trata de los juegos a los que hemos jugado de niños o a los que los adultos juegan en sus ratos de ocio. Ejemplos:

- a) El veo veo: práctica oral de vocabulario.
- b) El ahorcado: práctica escrita de vocabulario.
- c) Los crucigramas: práctica de conocimientos léxicos o de vocabulario.
- d) Las adivinanzas: práctica oral de varias destrezas y mecanismo de interacción entre compañeros.
- e) Trabalenguas: Práctica de pronunciación e interacción entre alumnos, a la vez que presenta una gran carga cultural que podemos aprovechar en clase para hacer que los alumnos se familiaricen con algunas características propias de la cultura meta.

#### JUEGOS CREADOS POR EL PROFESOR

Juegos elaborados por el profesor teniendo en cuenta las necesidades y objetivos de los alumnos, así como la finalidad buscada con la práctica en cuestión. Es importante que tengamos en cuenta varios factores a la hora de elaborar un juego o actividad lúdica para nuestras clases. En primer lugar el perfil de los alumnos a los que va dirigida dicha actividad, puesto que todo el proceso de aprendizaje gira alrededor de la figura del alumno, que deberá adquirir nuevos conocimientos y ponerlos en práctica de la forma más amena y natural posible, haciendo que alcance los objetivos propuestos y pueda comunicarse de forma satisfactoria. Por ello es importante que tengamos en cuenta sus gustos y preferencias, no sólo sus necesidades. Si sabemos que nuestro grupo de alumnos no se adapta a las actividades lúdicas no debemos forzar una situación incómoda, aunque sí intentar hacer que, de forma gradual se familiaricen con su utilización. Por otro lado debemos considerar los objetivos que queremos alcanzar, no podemos utilizar los juegos sin una razón determinada o sin vincularlo con el programa de clase.

No debemos jugar por jugar, sino que debemos siempre tener unas razones específicas, acompañadas de objetivos muy claros. Los alumnos deben ser conscientes de la existencia de tales requisitos para que no tengan una sensación de pérdida de tiempo o inutilidad de las actividades, puesto que esto provocaría una total desmotivación, oponiéndose totalmente a lo que buscamos con los elementos lúdicos: motivar a nuestros alumnos.

Sería imposible plasmar en estas páginas una clasificación total de este tipo de juegos, puesto que cada profesor tiene sus características propias y su forma de reflejar en los juegos lo que busca y lo que quiere hacerles llegar a sus alumnos. Por ello tendremos en cuenta algunos juegos basados en la experiencia de algunos profesionales de la enseñanza del Español como Lengua Extranjera, así como la mía propia:

a) ¿Quién es? Cada alumno recibe una tarjeta con el nombre de un personaje famoso. Los demás deberán hacerle preguntas con el objetivo de adivinar de quien se trata. Aplicable a los niveles iniciales en los que los estudiantes ya han aprendido a hacer descripciones físicas y hablar de datos personales, profesiones, etc. Gana el estudiante o grupo que haya adivinado antes.

b) Dictado dinámico. Se trata de un juego que pone en práctica todas las destrezas y es muy recomendable para toma de contacto o a la vuelta de vacaciones. El profesor deberá llevar pequeños textos o párrafos en tarjetas o pedacitos de papel. Deberá colgarlos en la pared a una distancia suficiente para que los alumnos tengan que moverse. Se divide a los alumnos en parejas, uno de los integrantes de la pareja se quedará en su sitio con bolígrafo y papel, mientras que el otro se encargará de acercarse al papel que le corresponda, leerá el texto (por partes) y se acercará a su compañero para decirle lo que pone. El compañero que se quedó sentado apuntará todo lo que le diga el otro. Ganará la pareja que sea capaz de escribir antes todo el fragmento. Se puede utilizar el mismo juego con variantes: podemos utilizar definiciones de vocabulario ya dado y los alumnos, además de copiar, deberán adivinar de qué palabra se trata. Se puede adaptar a todos los niveles, todo dependerá del grado de dificultad del texto expuesto, además de la práctica integrada de todas las destrezas.

c) El Correo Interno. Se transmite a los alumnos las siguientes instrucciones:

- Piensa en tres favores que te gustaría pedir a tus compañeros.
- Piensa en tres actividades que te gustaría hacer con alguien de la clase.
- Escribe notas a tus compañeros para encontrar quién puede hacerte un favor y con quién vas a salir.
- Contesta a los mensajes de los otros estudiantes. (Pon excusas, haz sugerencias, etc.).

Gana la persona que consiga sus objetivos. En esta actividad cada alumno recibe las instrucciones arriba expuestas. Elaboran cartas o correos electrónicos a algún compañero, una vez entregados, cada alumno deberá contestar, de forma positiva o negativa. El alumno que logre sus objetivos al final del juego será el ganador.

d) “Busca a alguien que...”

Se distribuyen personalidades ficticias entre los alumnos, que reciben también información sobre otras personas. Los alumnos tienen que moverse por el aula

buscando a las personas que se corresponden con las características recibidas. Por ejemplo, un alumno recibe las siguientes tarjetas:

ERES PERIODISTA
TIENES 35 AÑOS
TRABAJAS EN UNA REVISTA DE MODA
TIENES UN NOVIO ALEMÁN QUE NO HABLA ESPAÑOL
TE GUSTARÍA DAR LA VUELTA AL MUNDO EN GLOBO

Busca a alguien que:

ES INGLÉS
TIENE 30 AÑOS
ES FOTÓGRAFO
VIVE EN ROMA
HABLA ALEMÁN Y CHINO

Gana el alumno que antes encuentre a la persona que tiene que buscar. Es un juego adecuado para la práctica de la expresión oral, además de propiciar la interacción de los alumnos. Puede adaptarse a diferentes niveles, puesto que la información presente en las tarjetas se puede alterar según los objetivos propuestos.

## 5. CONCLUSIÓN

Para hacer cualquier tipo de actividad, uno de los elementos fundamentales es la motivación, el hacerlo con ganas. Por eso nuestras clases tienen que ser amenas, divertidas y entretenidas, dejando atrás la rigidez e imponencia de métodos pasados, caracterizados por una excesiva imposición. El juego es una herramienta más con la que contamos, pero como toda herramienta, debemos saber usarla a nuestro favor. La mejor clase no es la que tenga más juegos, pero sí la que mejor los sabe utilizar. Por todo ello considero que la conclusión más importante a la que podemos llegar es que el aspecto lúdico constituye un elemento no sólo importante, sino que necesario para que consigamos mantener a nuestros alumnos motivados durante todo el proceso de aprendizaje.

## 6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANDREU ANDRÉS, M. A., GARCÍA CASAS, M., 2000, "Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico", en: *Español para fines específicos. Actas del I CIEFE*, Ámsterdam, Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, Consejería de Educación en Bélgica, Países Bajos y Luxemburgo, 2000, pp. 121-125.  
[http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/ciefe/pdf/01/cvc\\_ciefe\\_01\\_0016.pdf](http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/ciefe/pdf/01/cvc_ciefe_01_0016.pdf)

BARETTA, Danielle, 2006: "Lo lúdico en la enseñanza - aprendizaje del léxico: propuesta de juegos para las clases de ELE", en redELE, núm. 7, junio.  
<http://www.educacion.es/redele/revista7/baretta.pdf>

CAILLOIS, R., 1986: "Clasificación de juegos", en *Los juegos y los hombres*, México, FCE.

CENTRO VIRTUAL CERVANTES, 2003-2008: *Diccionario de términos clave de ELE*. Instituto Cervantes.

DEWEY, J., 1995: *Democracia y educación*, traducción de Lorenzo Luzuriaga. Madrid, Morata.

DOMÍNGUEZ MEDINA, Claudia, 2008: "Basta de tanto turismo", en *Actividades para la clase de español*. Consejería de Educación en el Reino Unido e Irlanda.  
[www.mec.es/sgci/uk/es/consej/es/pdf/acti12.pdf](http://www.mec.es/sgci/uk/es/consej/es/pdf/acti12.pdf)

FERNÁNDEZ, S., 1994: "Crear y recrearse con la lengua en el aprendizaje de un idioma", en *Actas de las Jornadas de Expolingua*, Madrid, pp. 23-29.  
[http://marcoele.com/monograficos/expolingua\\_1994](http://marcoele.com/monograficos/expolingua_1994)

GARVEY, C., 1985: *El Juego Infantil*. Madrid, Morata.

LOBATO, Aquilino (et. alt.), 1997: *Las actividades lúdicas en la enseñanza de E/LE*, *Carabela*, núm. 41. Sociedad General Española de Librería S.A. Alcobendas (Madrid),

LORENZO, Francisco, 2006: *Motivación y Segundas Lenguas. Cuadernos de Didáctica del Español/LE*, Madrid, Arco Libros.

NEVADO FUENTES, Charo, 2008: "El componente lúdico en las clases de ELE", *marcoELE* núm. 7, julio-diciembre.  
<http://marcoele.com/el-componente-ludico-en-las-clases-de-ele>

FECHA DE ENVÍO: 2 DE OCTUBRE DE 2010