THE ROLE PLAY IN SPANISH CLASSROOMS

Roxana Maria CREŢU
Phd. Student, West University Of Timişoara

Abstract: New trends in language teaching include the use of role play in the classroom, because it stimulates the active participation of students in the classroom. Over the last few years, modern language teaching has included role play on the list of ludic activities. As we well know, the role play has the ability to predispose us, helps us to get out of everyday life and relax. For this reason, it becomes a useful tool in the teaching-learning process. Through role play activities, we can work on grammar, vocabulary exercises (various topics, idiomatic and colloquial expressions), we can check if students have mastered spelling rules, emphasizing "problematic" sounds (b-v, ll-y, r-rr, s-z-c+e/i, j-g+e/i, h-Ø) and cultural and civilizational aspects. All this contributes to learning Spanish in a pleasant, fun and contextualized environment. Therefore, in this article we aim to illustrate the ludic side of role plyaying and how it can be used in Spanish language courses as a foreign language to introduce or consolidate content from various language compartments (grammar, vocabulary and spelling). We will also mention the advantages of introducing role playing in the process of teaching-learning Spanish as a foreign language. Of course, we will also present conclusive examples for each mentioned activity, taken from the materials created and used by us in class.

Keywords: didactics, ludic, Spanish, role play, teaching and learning.

Introducción

En este artículo nos proponemos acercar la dramatización al aprendizaje del español como lengua extranjera, teniendo en cuenta el marco teórico existente y presentando algunas actividades cuyo propósito es exponer las diversas formas de trabajar el juego de rol en el proceso de enseñanza-aprendizaje del español como lengua extranjera.

Glenn Doman define el aprendizaje como "el juego más divertido en la vida", porque así lo consideran los niños hasta que los adultos les convencen de que el aprendizaje no es nada divertido, sino algo difícil. Algunos de ellos nunca aprenden esta lección y se pasan la vida creyendo que aprender es jugar. (apud Alonso E. 2012, 9)

Jugar significa adivinar, descubrir, entrenarse, conseguir, recomponer, construir, inventar, superar obstáculos, llegar al final. **Aprender**, por otra parte, también significa adivinar, descubrir, entrenarse, conseguir, recomponer, construir, encontrar el camino, inventar, superar obstáculos. (Fernández 1997, 8)

Por lo tanto, podemos afirmar que, aunque parezcan dos realidades distintas, al fin y al cabo, *jugar* y *aprender* van de la misma mano, porque tanto durante el aprendizaje, como durante el juego, el estudiante aprende, descubre, construye, se entrena, encuentra el camino para superar los obstáculos y llega al final del juego o del aprendizaje.

La motivación es un elemento clave para que el proceso enseñanza-aprendizaje se pueda cumplir. Y una de las mejores motivaciones es el juego. De pequeño, el ser

humano aprende jugando, aprende las letras, los números, los colores, las estaciones, los meses, los días de la semana etc. mediante los juegos y las canciones. Por eso, al enseñar una lengua extranjera conviene recurrir al juego como elemento clave, hacer que el estudiante vuelva a su niñez y vuelva a aprender un idioma como una vez lo hizo con su lengua materna. Durante los últimos años, se ha insistido en que utilizar los juegos en la enseñanza de cualquier lengua extranjera favorece el aprendizaje, porque mientras aprende, el alumno se divierte, escucha canciones, ve cortometrajes, habla con sus compañeros y con el profesor.

El juego, como recurso educativo, ha sido utilizado por el hombre desde la Antigüedad. En las comunidades primitivas se utilizaba de manera empírica en el desarrollo de habilidades en los niños y jóvenes que aprendían de sus mayores la forma de cazar, pescar, cultivar y otras actividades que se transmitían de generación en generación. De esta forma los niños lograban asimilar de una manera fácil los procedimientos de las actividades de la vida cotidiana. Sin embargo, en un principio el juego no se consideraba parte del proceso de aprendizaje pero, gracias a las diferentes aportaciones de algunas ciencias humanísticas, como la filosofía, la antropología, la pedagogía, la psicología y la sociología, la educación ha sabido aprovechar sus ventajas. (Cabané Rampérez 2001, 10)

Los juegos son importantes recursos para convertir el proceso enseñanza-aprendizaje en un momento mucho más agradable y participativo, pero para ello deben incluirse dentro de las actividades con el fin de proporcionar una mayor interacción entre los contenidos y el aprendizaje. Aunque muchos consideren los juegos cosa de niños, lo lúdico acompaña el ser humano a lo largo de toda su vida adulta. Es decir, no hay límite de edad para que se utilice el juego como recurso pedagógico, ya que constituyen una forma de dinamizar la clase y atraer la atención del estudiante para el aprendizaje. Por lo tanto, pueden usarse en todos los niveles de enseñanza y para todas las edades. Para ello, es necesario adecuar la actividad a la etapa de desarrollo del aprendiz, de modo que él pueda sentirse motivado por el desafío y con condiciones cognitivas de superarlo. (Baretta 2006, 1-3)

Huizinga, al referirse al juego, menciona que "es más viejo que la cultura…jugando fluye el espíritu creador del lenguaje, constantemente de lo material a lo pensado. Tras cada expresión de algo abstracto hay una metáfora y tras ella un juego de palabras". (Huizinga 2007, 16)

La dramatización en el aula ELE y su papel en el proceso enseñanza-aprendizaje

Ya desde la infancia, el ser humano recurre este elemento lúdico para descubrir el mundo que le rodea y comunicarse con los demás, imitando a los adultos, sus acciones, sus gestos y su lenguaje. Primero aprende los usos y las funciones de la comunicación y mucho más tarde el código en sí mismo. Por lo tanto, la primera forma de comunicarse surge de la imitación, y su repertorio inicial está relacionado con las funciones del lenguaje que tienen que ver con las acciones cotidianas: alimentarse, expresar estados de ánimo, reclamar la atención de los demás, etc. De modo que, el juego se establece

como una actividad de suma importancia tanto en la adquisición del lenguaje como en la ampliación de la competencia lingüística. (Boquete Martín 2014, 269)

Durante las clases de ELE hay que fomentar la comunicación oral y esta se puede realizar mediante la dramatización, ya que le permite al estudiante aportar su personalidad y su experiencia, utilizando la capacidad de imitar el mundo que le rodea, proyectarse en diversos personajes y expresar ideas mediante ellos. Además, favorece el uso de la lengua en contextos concretos de la vida cotidiana, a los que el estudiante se enfrentará cuando visite España o los países hispanohablantes, cuando estudie o cuando viva allí por una temporada. Mediante estas actividades, el estudiante también aprende aspectos sociales, culturales, literarios, gastronómicos de España y se fomenta la interacción.

La dramatización se puede considerar una actividad lúdica porque fomenta no solo la expresión, sino la mímica y la voz (expresión lingüística, corporal, plástica y rítmico-musical). Tiene la ventaja de poner al estudiante ante realidades desconocidas, que se planificarán, según el nivel, de lo más sencillo a lo más complejo (primero interpretará objetos, animales, personajes, progresivamente se pasará a situaciones más complicadas como escenas e historias reales o imaginarias y finalmente, se puede enfrentar con la representación de textos variados). (Labrador Piquer, Morote Magán 2008, 78)

El uso del juego dramático en el aula permitirá a los alumnos mejorar su pronunciación en español, sus habilidades comunicativas y su conocimiento de la realidad social y cultural española. (Boquete Martín 2014, 268) Mediante el juego de rol, el alumno puede utilizar la lengua meta en actividades en las que se desarrolle la habilidad de enfrentarse a situaciones reales de un modo diferente al de la memorización de diálogos procedentes de un libro. (Boquete Martín 2014, 270)

Cuando los estudiantes juegan, aprenden, descubren, se divierten, se proyectan en el personaje y pierden el miedo a equivocarse o de hacer el ridículo, porque se crea una realidad ficticia, paralela a la real, dónde el estudiante ya no es él, sino el otro, el personaje. (Alessandra, Chaves Cadaval, Chiara 2017, 3)

Boquete Martín menciona algunas ventajas de llevar la dramatización al aula de ELE: (Boquete Martín 2014, 271-274 passim)

- → **Genera actitudes positivas hacia la materia y aumenta la motivación** – El uso del juego dramático en la enseñanza de lenguas extranjeras motiva al estudiante y al profesor, favoreciendo el desarrollo de la confianza y de la autoestima del alumno y del profesor, ya que se trata de una experiencia satisfactoria que proporciona un alto nivel de implicación emocional e intelectual mediante la participación activa; por otro lado, también fomenta la confianza del alumno en sí mismo y en su capacidad para poder comunicarse.
- → **Ayuda a crear una dinámica eficaz de grupo** – El juego dramático colabora a la formación de grupos compactos, en un clima de cooperación**,** gracias a dinámicas y hábitos de grupo. Las actividades teatrales fomentan la destrucción de las barreras individuales y permiten conocer al otro en mayor profundidad. El alumno interrelaciona con sus compañeros y coopera con ellos para comunicarse en el

contexto adecuado, aprende a relacionarse con ellos, a aceptar la perspectiva de los demás y a confiar en los compañeros y en el profesor.

- → **Herramienta útil para la comunicación** – Las actividades de dramatización crean situaciones que permiten a los aprendices interaccionar de una manera natural; los estudiantes investigan sobre los conceptos que posee de la lengua meta y afianzan los que ya se tienen de ella.
- → **Reflejo de la realidad social y cultural del momento** – Cuando juegan a imitar situaciones, los estudiantes experimentan con la aplicación de diferentes registros sociales y toman conciencia del estrecho vínculo que existe entre lengua y contexto. Al mismo tiempo sirve para ayudarlos a comprobar la eficacia de las estructuras gramaticales y el léxico estudiado.
- → **Colabora en la mejora de la expresión oral** – Estas técnicas pueden ser una herramienta útil para el estudio de aspectos de la pronunciación (como la entonación, el acento, el ritmo, la calidad de la voz).
- → **Ayuda al desarrollo del conocimiento intercultural** – Podemos explorar cuestiones sociales importantes y, quizá volver a evaluar nuestras propias posturas frente a ellas mientras empezamos a comprender a las otras personas.
- → **Desarrolla los mecanismos cognitivos** – Este tipo de actividades ejercitan la memoria, la observación y la concentración, habilidades básicas en el aprendizaje de una lengua extranjera, y favorecen el uso de la lengua con un fin concreto, tal y como ocurre en el habla real, para poder comunicarse de una forma eficaz y lograr un objetivo preciso.
- → **Refuerza el carácter multidisciplinar del aula** – Gracias a la incorporación de textos literarios se puede ofrecer conocimiento no solo relacionado con elementos lingüísticos, sino que pude ser un complemento ideal para la formación en asignaturas como literatura, historia, etc.
- → **Refuerza la relación personal entre profesores y estudiantes** – La realización de actividades dramáticas hace que el pensamiento de los alumnos sobre el profesor cambie en los aspectos relativos a la función, actitud y estilo de enseñanza del profesor.

Por lo tanto, son más fáciles de comprender que los textos, gustan tanto a profesores como a alumnos, porque son divertidos, provocan, atraen, impactan, fomentan la creatividad y además favorecen la dinámica de clase. (Alonso M. 2012, 13).

María José Labrador Piquer y Pascuala Morote Magán proponen una serie de juegos de rol que se podrían utilizar durante las clases: (Labrador Piquer, Morote Magán 2008, 80)

- → **Teatro de títeres y marionetas**;
- → **Sombras chinescas**;
- → **Juegos de sombras** para proyectar en la pared;
- → **Siluetas recortadas** que representen figuras de personas, animales y cosas para aprender vocabulario;
- → **El juego de las estatuas**. Representación de temas o situaciones sin palabras que los demás han de adivinar (*profesiones*, *películas*);

- → **Dramatizaciones diversas partiendo de la vida real** (*en la consulta de un médico*, *al llegar a un hotel*, *en el autobús*, *al ir a comprar algo*) **o de la literatura** (*cuentos*, *leyendas*, *poemas*, *fábulas*, *fragmentos de relatos*).

Por otra parte, Pepa Lavilla propone otros juegos dramáticos para la clase de ELE (Lavilla 2006, 89):

- → **El vendedor** – Un alumno es el dependiente y otro/ otros los clientes que van a la tienda para comprar ropa, comida// cada estudiante vende un producto y tiene que convencer a los demás que lo compren.
- → **¿Para qué sirve?** – El profesor presenta unas imágenes con distintos objetos y cada alumno deberá contestar para qué sirve dicho objeto.
- → **Vestuarios mágicos –** Es un juego que se puede utilizar para aprender los elementos de la vestimenta, cada alumno piensa un personaje u oficio y los demás los describen (*Cenicienta*, *princesa*, *médico*, *abogado*, *albañil*, *modelo* etc.)
- → **En el circo –** El juego sirve para practicar los nombres de los animales y de los instrumentos que se utilizan en el mundo del circo.
- → **Busco trabajo –** Sirve para practicar los oficios y ver que cualidades debe tener las personas de distintas profesiones.
- → **Monólogo –** Cada alumno interpreta un personaje de televisión, dibujos, famoso, escritor y habla en público durante 5-10 minutos.
- → **Viajando –** el juego se propone enseñar vocabulario relacionado con los viajes (*azafata*, *vuelo*, *tren*, *avión*, *cinturón*, *equipaje* etc.) pero también los nombres de los países y las nacionalidades.

Hay multitud de juegos de rol que se pueden emplear durante las clases de ELE. Hemos visto algunos ejemplos, pero la lista puede continuar, cada profesor puede proponer o inventar juegos de rol, partiendo del contenido que enseña y el nivel de los estudiantes. Lo ideal es empezar a fomentar este tipo de actividades desde el principio, porque si los estudiantes tienen que hacer pequeños diálogos y comunicarse en español a medida que aprenden el idioma, ya no tendrán miedo a hablarlo y a equivocarse cuando ya tengan un buen nivel.

Partiendo de los ejemplos anteriormente mencionados presentaremos algunas actividades en la que utilizamos juegos de rol para consolidar lo aprendido durante nuestras clases de ELE.

- → **Para dar y pedir información**: Ya hemos enseñado cómo se saluda en español, los números, las nacionalidades, las profesiones, cuáles son las preguntas típicas que se hacen para dar y pedir información personal (*¡Hola!*, *¡Buenos días!*, *¿Cómo te llamas?*, *¿De dónde eres?*, *¿Cuántos años tienes?*, *¿Dónde vives?*, *¿Cuál es tu número de teléfono?*, *¿A qué te dedicas?*).

  Esta actividad se puede hacer por parejas o que cada uno de los estudiantes preguntes a los demás compañeros, de modo que todos hagan una pregunta y respondan a otra, dependiendo también del número de estudiantes que hay en un grupo. A parte del contenido que se enseña, también sirve para que los estudiantes se conozcan.

→ **Dramatizaciones partiendo de situaciones reales**, en las que se emplearán preguntas típicas y vocabulario específico:

- **En el consultorio médico**: (*¿Tiene cita con el médico?*, *¿Qué le duele?*, *Tengo tos/ fiebre/ la nariz congestionada.*, *Me duele la garganta.*, *Le tomaré la tensión.*, *Le recetaré unas pastillas/ jarabe/ analgésicos*. etc.)
- **En la tienda**: (*Quisiera un vestido…*, *¿Tiene la talla…?*, *¿Cuánto vale/cuesta?*, *¿Están rebajadas?*, *¿Dónde están los probadores?*, *¿Cómo va a pagar, con tarjeta o efectivo?* etc.)
- **En el mercado**: (*¿Cuánto cuesta un kilo de naranjas/ manzanas?*, *Quisiera tres cebollas y medio kilo de pepinos.*, *Son 13,44 euros*. etc.)
- **En un restaurante**: (*¿Qué van a tomar?*, *¿Podría traerme la carta?*, *De primero/segundo quisiera… y de postre un flan.*, *Quisiera un té/ café con leche/ un zumo de naranjas.*, *¿Algo más?*, *¡Déjale propina!* etc.)
- **En una inmobiliaria**: comprar/alquilar un piso (*¿Cuántas habitaciones tiene?*, *¿Cuántos m² tiene la cocina/ el jardín?*, *¿En qué piso/planta está?***,** *¿Tiene balcón?*, *¿Se permiten animales?* etc.)
- **En una agencia de viajes**: (*¿Cómo prefiere ir en tren, avión o coche?*, *Quisiera reservar una habitación doble en un hotel/ un hostal/ una pensión.*, *¿Para cuántas noches?*, *¿Para cuándo?*, *¿Cuántas personas?*, *¿Tiene vistas al mar?* etc.)
- **Por la calle**: (*Disculpe, para llegar a…*, *¿Dónde está el museo?*, *¿Cómo puedo llegar a la catedral?*, *¿Qué autobús/metro va hacia…?* etc.)
- **En el aeropuerto**: (*¡Su pasaporte, por favor!*, *¿Va a facturar equipaje?*, *¿Ventanilla o pasillo?*, *Terminal 1*, *puerta C29.*, *Pase por el control de aduanas.*, *La azafata le ayudará con el equipaje de mano.*, *He perdido la tarjeta de embarque*. etc.).

  Aquí se pueden incluir más personajes, por ejemplo personas cuyo equipaje excede el peso previsto por la compañía aérea, personas que intentan llevar al avión cosas prohibidas (*animales*, *armas*, *bebidas* etc.).
- **Relatar hechos**: (*¿Qué has hecho el fin de semana?*, *¿Dónde estuviste el mes pasado?*, *¿Dónde pasaste las vacaciones?*, *¿Con quién fuiste/estuviste?*, *¿Qué has visitado/ comido?*, *¿Qué película has visto?*, *¿De qué trataba?* etc.)

→ **Dramatizaciones partiendo de la situación expuesta en un cortometraje, vídeo, película, los dibujos animados** o incluso partiendo de una situación que aparece ilustrada en un **cómic, una viñeta o un collage**. Los estudiantes pueden recrear dicha situación o continuarla.

→ **El debate**: Expresar opiniones a favor o en contra por parejas o en grupos sobre diversos temas (*el maltrato animal*, *los experimentos con animales*, *las supersticiones*, *la censura*, *la eutanasia*, *la violencia de género*, *el cambio climático*, *la legalización de las drogas*, *la infidelidad*, *la religión* etc.)

Cada tema se puede desarrollar por un grupo que diga su opinión a favor o en contra, o por dos grupos, un grupo tiene que buscar argumentos para estar a favor y otro grupo para estar en contra. También se pueden utilizar citas. Lo

importante es que los estudiantes se metan en la piel del personaje, busquen argumentos sólidos para ganar el debate.

- → **Mímica**: profesiones (*cocinero*, *dependiente*, *médico*, *cantante*, *profesor*), expresiones idiomáticas (*estar como una cabra*, *ser un gorila*, *estar como una vaca*, *ser unos tortolitos*, *ser una canguro* etc.).
- → **Monólogos**: Interpretar personajes famosos clásicos o actuales (*personajes de las películas*, *de los dibujos animados*, *cantantes*, *famosos*) o gente que todos conocen (*algún compañero*, *profesor*, *personal auxiliar de la escuela/ colegio/ universi*dad).

En nuestra clasificación hemos incluido las imágenes, las viñetas y los cómics como otros elementos que se pueden incorporar en los juegos de rol o de los que puede partir un juego de rol. Consideramos que las imágenes constituyen una fuente de inspiración para los estudiantes a la hora de crear/recrear una historia, porque les permite dar rienda suelta a la imaginación, contar las propias experiencias o inventar otras.

Las imágenes son muy importantes en el proceso de aprendizaje de una lengua extranjera, ya que contribuyen a la implicación del estudiante y a una mayor asimilación de la lengua meta. Las imágenes evocan recuerdos y desencadenan en la mente de los estudiantes varias emociones positivas que crean un ambiente agradable, disminuyen la ansiedad y aumentan la concentración y la participación. (Alonso M. 2012, 14)

Los cómics son historias en las que predomina la acción, contadas en una secuencia de imágenes y con un repertorio de signos. Las imágenes y los textos que aparecen en ellos forman una síntesis de elementos icónicos y verbales regidos por una serie de reglas perfectamente codificadas. (Alonso M. 2012, 13)

Se pueden crear juegos de rol partiendo de las viñetas, de los cómics o de unas imágenes. Por ejemplo, los estudiantes deberán simular la historia que se presenta en la cómic o pensar en una posible continuación o final del historia presentada. También se pueden utilizar imágenes para juegos tipo adivinanzas: un estudiante tiene que describir el objeto/animal que aparezca en la foto sin nombrarlo y los demás compañeros tendrán que adivinarlo.

Otro juego sería crear una historia/ un monólogo o un diálogo utilizando imágenes. El profesor repartirá algunas fotos a un estudiante que tendrá que crear un microcuento en el que aparezcan esas palabras. También se puede jugar por parejas o en grupos, el profesor les dará a cada pareja/ grupo unas fotos y los estudiantes tendrás que crear una historia y luego ponerla en escena.

CONCLUSIÓN

Como hemos podido ver, el uso de la dramatización en la clase de ELE, no solo ayuda a los estudiantes a mejorar su expresión oral en español, sino que también les ayuda a aprender aspectos sociales, culturales, literarios, gastronómicos de la sociedad española, por otra parte, fomenta la confianza en sí mismos, en los compañeros y en el profesor, aumenta la motivación, favorece al aprendizaje de una manera lúdica, se desarrolla la imaginación y se potencia la creatividad, los estudiantes pierden el miedo a equivocarse y de hacer el rídiculo. El estudiante descubre, crea y recrea situaciones

cotidianas desde la perspectiva del personaje. Mediante estas actividades, los estudiantes consolidan el vocabulario, las estructuras gramaticales, mejoran su pronunciación, entonación y fluidez.

La dramatización es una herramienta útil a la hora de enseñar el español como lengua extranjera ya que sirve para introducir nuevos contenidos de una manera lúdica y se puede utilizar en clases para practicar todos los compartimentos de la lengua de una manera lúdica: comprobar si los estudiantes han adquirido las normas ortográficas de la lengua española y son capaces de diferenciar los sonidos problemáticos (b-v, s-z-c+e/i, j-g+e/i, h-Ø, ll-y), sirven para consolidar un tema de vocabulario, para ver si han entendido el uso de los tiempos verbales u otros aspectos gramaticales y para aprender apectos socio-culturales.

En conclusión, la dramatización desempeña un papel importante en la clase de ELE y hay que saber incluirla en la enseñanza ya que nos ofrece un abanico de posibilidades. Como hemos podido ver hay muchísimas situaciones y modalidades de aplicar este tipo de actividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje de ELE. Hay que saber selecionar el material y adaptarlo al nivel de nuestros estudiantes.

BIBLIOGRAFÍA

ALESSANDRA, Sonia, CHAVES CADAVAL, Inmaculada, CHIARA, Rossana, "ELE en el teatro: la dramatización como recurso glotodidáctico", en *Revista Electrónica del Lenguaje*, nº 4 (2017), p. 1-14, disponible en https://www.revistaelectronicalenguaje.com/wp-content/uploads/2017/10/REL-VOL-IV-01-SONIA-ALESSANDRA.pdf (30.11.2021)

ALONSO, Encina, *Soy profesor/a. Aprender a enseñar, Los protagonistas y la preparación de la clase*, vol. I, Madrid, Edelsa, 2012.

ALONSO, Marina, "El comic en la clase de ELE: Una propuesta didáctica", en *Marco ELE*, nº 14, 2012, disponible en *marcoele.com/descargas/14/alonso-comic.pdf.* (10.11.2021)

BARETTA, Danielle, "Lo lúdico en la enseñanza-aprendizaje del léxico: propuesta de juegos para las clases de ELE", en *RedELE* nº 7, disponible en *www.mecd.gob.es/dam/jcr:394d1a27-bfd7-48d9.../2006-redele-7-02baretta-pdf.pdf* (21.11.2021)

BOQUETE MARTÍN, Gabino, "El uso del juego dramático en el aula de español como lengua extranjera", en *Porta Linguarum*, nr. 22 (2014), disponible en *www.ugr.es/~portalin/articulos/PL_numero22/18%20%20Gabino%20Boquete.pdf* (13.11.2021)

CABANÉ RAMPÉREZ, Sandra, *El juego en el aula de E/LE*, Universitat de Barcelona, 2011, disponible en *diposit.ub.edu/dspace/.../Memoria%20El%20juego%20en%20el%20aula%20ELE.pd.* (7.11.2021)

CREŢU, Roxana Maria, "The role of games in learning Spanish as a foreign language", in *Multiculturalism through the lenses of literary discourse*. *Language and Discourse*, coord. Iulian Boldea, Cornel Sigmirean, Dumitru-Mircea Budă, Réka Kutasi, Tîrgu Mureş, Arhipelag XXI Press, 2019, p. 210-218.

CREŢU, Roxana Maria, "The role of music in Spanish classrooms", în *Journal of Romanian Literary Studies*, nr. 26/2021, Tîrgu Mureş, Arhipelag XXI Press, 2021, p. 849-856.

FERNÁNDEZ, Sonsoles, "Aprender como juego. Juegos para aprender español", en *Carabela* nº 41, Madrid, SGEL, 1997.

HUIZINGA, A., *Homo ludens*, Madrid, Alianza Editorial, 2007.

LABRADOR PIQUER, María José, MOROTE MAGÁN, Pascuala, "El juego en la enseñanza de ELE", en *Glosas Didácticas*, nº. 17 (2008), disponible en *www.um.es/glosasdidacticas/numeros/GD17/07.pdf* (20.11.2021)

LAVILLA, Pepa, *Taller de teatro: juegos teatrales para niños y adolescentes*, Barcelona, Ed. Alba, 2006.