

El kahoot, eje de aprendizaje del vocabulario y la gramática de la lengua castellana como segunda lengua

Autor: Gonzalez Hernandez, Andrea (Licenciado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte; Maestra. Especialidad en Educación Física, Maestra de Educación Física en Educación Primaria).

Público: Educación Primaria. **Materia:** Lengua castellana. **Idioma:** Español.

Título: El kahoot, eje de aprendizaje del vocabulario y la gramática de la lengua castellana como segunda lengua.

Resumen

Los alumnos procedentes de otros países que llegan a nuestro país aprenden la Lengua Castellana con hojas laboriosas y de gran dificultad. Dada la importancia de las nuevas tecnologías y junto a la Competencia Digital, ambos elementos curriculares desarrollados en el Real Decreto de Educación Primaria y en los que se va a asentar la propuesta didáctica innovadora de este artículo, se establece el juego del Kahoot! Como pilar fundamental para aplicar cualquier contenido relacionado con la Lengua Castellana, el alumnado extranjero se sentirá más motivado y podrá ser evaluado a través de las soluciones del juego interactivo.

Palabras clave: Integración tardía, metodología, Lengua Castellana, Kahoot, nuevas tecnologías, competencia digital.

Title: Kahoot, learning axis of the vocabulary and the grammar of the Castilian language as a second language.

Abstract

Students from other countries who come to our country learn the Castilian language with laborious and difficult leaves. Given the importance of the new technologies and together with the Digital competence, both curricular elements developed in the Royal Decree of primary education and in which the innovative didactic proposal of this article will be established, the game of the Kahoot! As a fundamental pillar to apply any content related to the Spanish language, the foreign students will feel more motivated and can be evaluated through the solutions of the interactive game.

Keywords: Late integration, methodology, Spanish language, Kahoot, new technologies, digital competence.

Recibido 2018-11-07; Aceptado 2018-11-12; Publicado 2018-12-25; Código PD: 102034

INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN

Actualmente, son muchos los niños que se incorporan a los centros educativos de España procedentes de otros países. Estos alumnos únicamente son enseñados con hojas de trabajo, algo laboriosas, aburridas y de gran dificultad para estos discentes y que no siempre obtiene buenos resultados, ¿por qué entonces no se ha producido un cambio en esta metodología?

Se procura una propuesta metodológica, centrada en el juego y en la herramienta Kahoot, con la que se pretende enseñar la Lengua Castellana, más concretamente, el aprendizaje del vocabulario para aquellos alumnos extranjeros que llegan a nuestro país. Lo que puede suponer una innovación que ayude a paliar un problema vislumbrado en el Sistema Educativo Español.

Aunque la inmigración a España ha sido mayor esta últimas décadas, estos alumnos siguen siendo una clara minoría en cuanto a los niños autóctonos, así pues, el sistema educativo, aunque pretende ayudar a estos alumnos, centra su atención en la mayoría, algo por una parte entendible, pues pretende subsanar el mayor número de dificultades posibles, lo que nos lleva a dejar a estos niños inmigrantes en una clara desventaja. Por ello, esta propuesta pretende enseñar a estos últimos a través de juegos, pues los alumnos se muestran más receptivos, motivados y con ganas de aprender con esta metodología. Al seguir una metodología basada en juegos, se puede ampliar o disminuir este número, en función de las necesidades.

MARCO TEÓRICO

El juego como herramienta metodológica/didáctica.

Cuando se piensa en un juego, se identifica a este con diversión y ocio, no obstante, no solo se queda ahí, pues es través del juego donde se pueden transmitir valores, normas de conducta, resolver conflictos, educar a sus miembros jóvenes, desarrollar facetas de la personalidad, y el punto más importante, enseñar unos determinados contenidos, como es el vocabulario de la segunda lengua, en este caso el castellano (Bardallo, 2013).

El juego, tal y como nos dice la Revista Vinculando (2009), es una actividad presente en todos los seres humanos, el cual es un patrón de comportamiento que se ha consolidado con el paso del tiempo. El juego aparece en la antigua Grecia con pensadores clásicos como Platón y Aristóteles, los cuales aseguraban que los juegos podían entrenar e instruir las mentes de los más pequeños para cuando fuesen adultos. También existe constancia de que en el Foro Romano hay una rayuela gravada. No obstante, hasta la segunda mitad del siglo XIX no aparecieron las primeras teorías psicológicas, fundamentadas en que el juego era una herramienta para gastar el exceso de energía acumulada, o, por el contrario, descansar de actividades laborales mediante él. Todo esto indica que el juego es una actividad natural del ser humano, vital para el desarrollo de la infancia desde tiempos muy lejanos.

Recientemente, gracias a los planteamientos teóricos de Piaget, se dejó de ver el juego como algo opcional y sin importancia alguna, para darle categoría a la hora del desarrollo del alumno, pues es un instrumento fundamental para los procesos de desarrollo cognitivo de los niños. Así pues, y según Piaget (1946), el juego se puede clasificar siguiendo estas etapas:

- El juego sensoriomotor, ocurre en el primer y segundo año de vida del niño es la etapa en la que el niño ejercita mecanismos o funciones que desarrollen su inteligencia, repitiendo una y otra vez la misma acción por puro placer, como arrastrarse, gatear, morder, chupar, etc.
- El juego simbólico, presente entre los tres años hasta los cinco o seis años, en este, a través del niño aprende a utilizar los juguetes para representar sus vivencias, superar conflictos y asimilar sus experiencias cotidianas. La esencia de este juego se basa en representar actividades cotidianas mediante el juego, como, por ejemplo, jugar a “mamá y papá”, en el que los niños imitan a los adultos.
- Los juegos reglados, a partir de los siete años, permiten al niño conocer las reglas, los límites y las prohibiciones del juego, obligándolo a que las respete y aprenda la importancia de su funcionamiento dentro del mundo. En este tipo de juegos el niño aprende a cooperar con los otros, a planificar sus acciones y sufrir las consecuencias cuando no se cumple una regla, tal y como ocurre en el mundo real. En este grupo entran los juegos populares como la rayuela, actividades transmitidas con sus reglas, las cuales hay que obedecer.

Así pues, se puede observar como el juego es un medio muy importante para el desarrollo de los niños, en el que se favorece la socialización y las relaciones con los otros iguales y el resto del mundo, y que, a su vez, los prepara para la vida adulta.

Los juegos usados con fines educativos son una de las mejores herramientas de enseñanza, haciendo hincapié en el aprendizaje de una lengua extranjera, en este caso, la lengua castellana, algo que se ha demostrado en diversos estudios (Alemi, 2010; Rohani y Pourgharib, 2013; Thanh y Thu, 2003). En estos se observa como los discentes aprenden mejor un vocabulario específico, además, hablando de los intereses de los alumnos, los cuales admiten que odiaban aprender nuevas palabras, sin embargo, al hacerlo mediante juegos, les llegó a gustar, pues lo hacían sin darse cuenta. Lo cual afirma que los juegos tienen un carácter motivacional para los alumnos, simplificando así el aprendizaje de una nueva lengua.

Tradicionalmente, los ejercicios que se usaban para enseñar una determinada lengua extranjera eran puramente mecánicos y monótonos, con lo cual resultaban desagradables para el alumnado y carecían de carácter motivacional, el juego, tenía únicamente ha tenido carácter lúdico. Además, los nuevos planes de estudio han ido añadiendo objetivos para que la lengua se use de forma natural, y qué mejor forma de hacerlo que mediante juegos, en los que los discentes deben hablar el castellano para poder integrarse y jugar con sus compañeros.

Una razón de peso para usar los juegos en las aulas con la intención de enseñar lengua castellana para alumnos inmigrantes, es que estos pueden ser usados para todas las edades, además, se pueden adaptar al contenido concreto que se quiera trabajar, ya sea vocabulario, gramática, pronunciación, etc.

El juego cuenta con un valor social que fomenta el trabajo en grupo de los alumnos, así como la cooperación y la ayuda recíproca, favoreciendo la cohesión y solidaridad, lo que hace que no solo se aprendan contenidos puramente teóricos o prácticos, sino valores afectivos, sociales, cognitivos y lingüísticos. No obstante, otras numerosas ventajas de los juegos en el aula, según los investigadores Martha Lengeling y Casey Malarcher (1997) (Citado en Juan y García, 2013), son:

- Beneficios afectivos: los juegos fomentan un uso creativo y espontáneo de la lengua, promocionan la competencia comunicativa, motivan y son divertidos.
- Beneficios cognitivos: los juegos se usan para reforzar, son útiles para apoyar los contenidos de clase, así como ampliarlos en caso necesario.
- Beneficios dinámicos: los juegos se centran en los alumnos, proporcionándoles un papel activo, el profesor actúa como mediador.
- Beneficios de adaptabilidad: los juegos se pueden ajustar a cualquier edad, nivel e intereses.

Para llevar a cabo un juego en el aula, según Coyle y Verdú (2002) se debe en primer lugar preparar una o dos actividades para contextualizar el juego, es decir, focalizar su atención sobre el tema que se va a tratar, por ejemplo enseñando el vocabulario con flashcards; después dar las instrucciones del juego y hacer una o dos demostraciones con un alumno delante de toda la clase, para después pasar al juego propiamente dicho, y por último, después de jugar, asegurarnos de que éste ha sido productivo y se han alcanzado los objetivos que pretendíamos.

Tipología de juegos.

Existen numerosos tipos de juegos, así como de actividades, por tanto, ningún autor ofrece una clasificación igual que otro. García y Llul (2009) ofrecen una clasificación interesante resumida en la Tabla1-Tipos de Juegos:

Espacio físico de los juegos	Juegos de exterior	Se llevan a cabo en espacios abiertos como el patio del recreo o un parque
	Juegos de interior	Son los que se desarrollan en espacios cerrados como el aula.
Según el papel del adulto	Juego libre	Los niños juegan libremente a lo que quieren sin intervención del adulto.
	Juego dirigido	El adulto propone a los niños a lo que deben jugar, no debe intervenir mucho, solo de vez en cuando de forma puntual.
	Juego presenciado	El niño juega y el adulto observa su desarrollo.
Según el número de participantes en el juego	Individuales	Un niño
	De pareja	Dos niños
	Grupales	Tres o más niños. Entre los que se pueden dar estas relaciones; -Relación asociativa: Varios niños comparten materiales o recrean juntos una situación simbólica

		-Relación competitiva: Dos o más jugadores tratan de imponerse a otros mediante estrategia fuerza o habilidad para ganar -Relación cooperativa: Los participantes colaboran entre sí para lograr una meta común
Según la actividad que se realice	Juego sensorial, motor, manipulativo...	
	Juego simbólico, verbal...	
	Juego de razonamiento lógico, de relaciones espaciales...	
	Juego de memoria	
	Juego de fantasía	
Con qué se juega	Sin materiales	Destacan juegos como el escondite o el "pilla-pilla".
	Con materiales	Con juguetes u otros objetos
Otros juegos	Juegos tradicionales	Son aquellos que se han transmitido a través de las generaciones y suelen presentar características propias de la zona o región, también pueden tener distintas normas o nombres. Los juegos tradicionales ayudan a los niños y niñas a desarrollar algunas capacidades como la aceptación de normas, la comunicación y adquisición del lenguaje, y la transmisión de usos lingüísticos, generando un vocabulario específico.
	Juegos y nuevas tecnologías	Son aquellos juegos que hacen uso de las videoconsolas, internet, ordenadores, etc. Dentro de estos se encuentra una gran variedad.

Fuente:García y Llul (2009)

Juegos y nuevas tecnologías: Kahoot!

Por otro lado, dada la importancia que las nuevas tecnologías cobran en la actualidad, se puede afirmar que los juegos de ordenador constituyen un material informático de gran valor pedagógico, por las siguientes razones: constituyen un material motivador para los alumnos, favorece el trabajo de aspectos procedimentales, son programas flexibles que se pueden utilizar para un asignatura concreta o como eje transversal y está a disposición tanto de los alumnos como de los

docente. Por ello, se propone el juego del Kahoot! como el pilar fundamental de esta propuesta didáctica, utilizado para asentar y evaluar los conocimientos de todas las sesiones, pues una de las ventajas de este juego es que se puede aplicar a cualquier contenido, pues es el propio docente el que realiza los cuestionarios y crea las preguntas, entre las que da cuatro soluciones posibles entre las que los alumnos deben elegir, por ello resulta tan útil a la hora de repasar un contenido dado en clase para casa, o para evaluar si los alumnos lo han adquirido adecuadamente.

MARCO EMPÍRICO

Esta propuesta didáctica sigue los principios metodológicos descritos en el artículo 13 del Decreto 198/2014, de 5 de septiembre, por el que se establece el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia (BORM núm. 206, sábado 6 de septiembre de 2014):

a) Se diseñarán actividades de aprendizaje integradas que permitan a los alumnos avanzar hacia los resultados de aprendizaje de más de una competencia al mismo tiempo.

Este principio persigue la consecución de las competencias clave, a través de las cuales los alumnos son capaces de hacer frente a la vida diaria. Aunque esta propuesta didáctica está destinada a la consecución de la competencia lingüística en lengua castellana, los alumnos también progresan con otras competencias, por ejemplo, mediante el juego del bingo en el que se trabajan las horas y los números, haciendo referencia a la competencia matemática. No obstante, además de aquellas competencias específicas de algunos juegos, en todos ellos se pretende el desarrollo de la competencia aprender a aprender, ya que el alumno debe desarrollar su capacidad para iniciarse en el aprendizaje de la lengua y persistir en el con tareas en casa, como el juego kahoot! que se les ofrece para practicar cuando ellos quieran, así como trabajar para lograr aprender la lengua. Asimismo, lo que se pretende alcanzar con esta unidad es la capacidad para relacionarse con las personas y participar de manera activa, participativa y democrática en la vida social y cívica de nuestro país, lo cual hace referencia a la competencia social y cívica. Igualmente, el juego kahoot! anteriormente mencionado, debe ser usado con las Tics, tanto en el aula como fuera de ella y por el cual los alumnos pueden practicar y ofrecerá un feedback de las sesiones, por lo que su utilización para obtener, analizar y producir información referente al conocimiento de los alumnos implica el uso de la competencia digital.

b) La acción docente promoverá que los alumnos sean capaces de aplicar los aprendizajes en una diversidad de contextos.

Mediante esta propuesta didáctica se pretende que los alumnos reciban un vocabulario básico en lengua castellana que les permita desenvolverse en varios contextos, concretamente los más rutinarios, para que puedan llevar una vida normal en nuestro país, al que acaban de llegar.

c) Se podrán diseñar tareas y proyectos que supongan el uso significativo de la lectura, escritura, tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y la expresión oral mediante debates o presentaciones orales.

Durante el desarrollo de las sesiones lo discentes deben comunicarse, en la medida de lo posible, en la lengua castellana, además, mediante los juegos se propicia la lectura y la expresión oral de la lengua castellana, así como el uso de las Tics con el juego Kahoot!, el cual es una herramienta insustituible para el desarrollo de esta.

e) La actividad de clase favorecerá el trabajo individual, el trabajo en equipo y el trabajo cooperativo.

f) Asimismo, podrán realizarse agrupamientos flexibles en función de la tarea y de las características individuales de los alumnos con objeto de realizar tareas puntuales de enriquecimiento o refuerzo.

Los juegos son desarrollados de forma grupal, en algunos casos los alumnos deben competir individualmente para ser el ganador, en otros, deben cooperar para alcanzar el objetivo final del juego. Además, no siempre se hace la misma agrupación, esta es flexible en función del número de los discentes que por diversas causas, se encuentren ese día en el aula.

g) Se procurará organizar los contenidos en torno a núcleos temáticos cercanos y significativos.

El léxico propuesto, al tratarse de un vocabulario rutinario, se organiza en torno a un tema cercano y significativo para los alumnos, como por ejemplos los animales o la familia.

h) El espacio deberá organizarse en condiciones básicas de accesibilidad y no discriminación necesaria para garantizar la participación de todos los alumnos en las actividades del aula y del centro.

Los juegos están pensados para que todos los escolares participen por igual, por ello la mayoría cuenta con turnos que los discentes no pueden saltarse, además, se intentarán agrupar los alumnos, cuando el juego lo permita, homogéneamente según su avance en cuanto al conocimiento de la lengua.

i) Se procurará seleccionar materiales y recursos didácticos diversos, variados, interactivos y accesibles tanto en lo que se refiere al contenido, como al soporte.

Los materiales cambian en función del juego, por lo que son variados y de acceso para todo aquel que quiera, además son interactivos.

Además, se extraen otros principios metodológicos propios exclusivamente de la enseñanza de una lengua extranjera de la Orden de 3 de junio de 2016, de la Consejería de Educación y Universidades, por la que se regula el sistema de enseñanza en lenguas extranjeras en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia, concretamente en el artículo 5:

b) El aprendizaje por tareas y proyectos que sean significativos donde el alumno pueda desarrollar las cuatro destrezas lingüísticas: expresión oral, expresión escrita, comprensión auditiva y comprensión lectora.

Cada juego, además del contenido que trata, propicia el desarrollo de al menos una de las cuatro destrezas lingüísticas, por ejemplo en el juego del “¿Quién es quién? Alienígena” se desarrollan la expresión oral y la comprensión auditiva, mientras que en el parchís es la comprensión escrita la que se despliega.

c) Se impulsará el trabajo cooperativo en clase de manera habitual. Los agrupamientos deberán ser flexibles, buscando el mayor grado posible de interacción entre alumnos, manteniendo como premisas la máxima participación en las clases.

Como se ha mencionado anteriormente en los principios del artículo 13 del Decreto 198/2014, de 5 de septiembre, por el que se establece el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia, los juegos son llevados a cabo de manera grupal e individual, de manera que todos los alumnos participen, de forma que la agrupación es flexible.

PROPUESTA DIDÁCTICA INNOVADORA

Esta propuesta didáctica está planificada para un trimestre, pudiéndose ampliar para el tiempo y el temario que se considere, en las que cada semana se llevará a cabo un juego diferente con un léxico disímil.

El vocabulario en cuestión ha sido elegido en función del que establece el Decreto 198/2014, de 5 de septiembre, por el que se establece el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia, para la lengua extranjera inglés, y la Orden de 18 de octubre de 2007, de la Consejería de Educación, Ciencia e Investigación, por la que se regula la impartición del programa específico de español para Extranjeros y se proponen orientaciones curriculares. El cual es un vocabulario útil y necesario para la vida diaria del alumnado, que encontramos en ambas leyes.

Las sesiones están organizadas con una duración de una hora. A continuación, se ofrece una temporalización estimada y una breve descripción de los juegos en la tabla 2.

Tabla 2-Temporalización propuesta y breve descripción

Fecha estimada	Contenidos	Juego	Descripción del juego
16-20 enero (2º trimestre)	La hora y los números	Bingo, más Kahoot!	El docente irá diciendo horas que los alumnos tendrán en sus respectivos cartones, si las tienen deben tacharlas como en el juego original
23-27 enero (2º trimestre)	El clima y las estaciones del año	Memory, más Kahoot!	Los alumnos deben unir el dibujo que hace referencia al clima o a la estación del año con su grafía mediante este juego
30 enero- 3	La ropa y los	¡Vísteme!, más	Los niños deben vestir diversas siluetas

febrero (2º trimestre)	colores	Kahoot!	proporcionadas según la descripción que vaya diciendo el docente
6-10 febrero (2º trimestre)	Los deportes y juegos	Tabú, más Kahoot!	Los discentes deben describir un deporte o juego en español sin decir la palabra clave para que sus compañeros lo adivinen
13-17 febrero (2º trimestre)	Las partes de la casa y los objetos cotidianos del hogar y el colegio	Ponle el objeto a la habitación, más Kahoot!	Adaptación de “ponle la cola al burro”, en el que los alumnos deben ir colocando las pegatinas de los objetos cotidianos en la habitación que se vaya indicando
20-24 febrero (2º trimestre)	Las partes del cuerpo	¿Quién es quién? Versión alienígena, más Kahoot!	Por parejas los niños jugarán al clásico juego de “quién es quién” en el que los personajes serán extraterrestres con cuerpos variados
27 febrero – 3 marzo (2º trimestre)	Los animales	Dominó, más Kahoot!	Los alumnos deben unir el dibujo que hace referencia al animal con su grafía mediante este juego
6-10 marzo (2º trimestre)	La familia y las profesiones	Parchís (Ver anexo 1) más Kahoot!	Los discentes jugarán a un parchís en el que algunas casillas son especiales, pues si caen deberán contestar a unas preguntas que si fallan se quedarán un turno sin jugar
13-17 marzo (2º trimestre)	Comidas y bebidas	Pasapalabra, más Kahoot!	Los niños deberán contestar unas preguntas sobre comidas y bebidas en las que se les proporcionan la letra por la que empieza la palabra y una definición
20-24 marzo (2º trimestre)	La ciudad y los medios de transporte	¿Quién quiere ser millonario?, más Kahoot!	Los discentes deben contestar unas preguntas sobre la ciudad y los medios de transporte en las que se ofrecen 4 respuestas.
27-31 marzo (2º trimestre)	Conjugar verbos	La oca (Ver anexo 2), más Kahoot!	Los niños jugarán en el tablero de la oca en el que en cada casilla, que no sea la oca o el pierde turno, tienen que conjugar un verbo de una frase
16 enero - 31 marzo	Todos los anteriormente mencionados	Kahoot!	Los niños jugarán en un dispositivo electrónico al juego del kahoot!, en el cual, los alumnos deberán escoger la respuesta correcta entre cuatro a una pregunta sobre el tema seleccionado, previamente realizada por el docente.

Fuente: Autoría propia.

Las actividades planeadas para esta propuesta didáctica persiguen el aprendizaje de un vocabulario mínimo para poder realizar la vida diaria, favoreciendo así la sociabilización del alumnado extranjero con sus compañeros, pues por ejemplo, una vez que hayan aprendido el vocabulario respectivo a juegos y deportes pueden proponer en los recreos jugar a uno de estos. Por lo tanto, son adecuados a las necesidades de los discentes, así como a sus características, pues al no conocer el idioma, necesitan aprender desde lo más básico. Asimismo, el principal carácter de estas actividades es motivacional, pues se trata de juegos en los que los alumnos aprenden de una forma divertida y amena sin darse cuenta.

Estos juegos se llevarán a cabo como actividades de desarrollo de la sesión, cuya duración será de unos 40 minutos, en los que se incluyen la explicación y demostración del juego.

No obstante, para que el aprendizaje sea eficaz debe de haber una actividad al principio de introducción, en el que se centre la atención del alumnado en el tema con el que van a trabajar, presentando el vocabulario al alumnado, ya sea con *flashcards*, *PowerPoint*, fotografías, etc. Así como indagando en sus conocimientos previos, lo cual supondrá unos 7 minutos de la sesión.

Al final de la sesión, se realizará un *feedback* sobre los juegos por parte de los alumnos, contemplando su opinión por parte de ellos y viendo las dificultades que han podido crear, así como un repaso del vocabulario trabajado en esa sesión, que los alumnos se apuntarán en español en una plantilla proporcionada por el docente con las fotografías para poder repasar en casa, cuya duración será de 7 minutos.

Además, para que los alumnos puedan practicar en casa, para monitorizar su desarrollo y la generalización del vocabulario, cada semana tendrán un PIN diferente para el juego Kahoot!, con el que podrán acceder desde cualquier plataforma para repasar el vocabulario, ya sea individualmente, con sus familias y/o con amigos. Kahoot! Es una aplicación gratuita que permite la creación de cuestionarios sobre el tema conveniente. El profesor debe registrarse en la página web para crear cuestionarios o acceder a algunos ya creados (getkahoot.com), después se les ofrece a los alumnos un código PIN que les permite acceder al juego en otra página web (kahoot.it) desde cualquier dispositivo.

CONCLUSIÓN

A modo de conclusión, me parece necesario reafirmar la necesidad que hay de un cambio en la manera de educar a los alumnos extranjeros que vienen a nuestro país sin conocer el idioma, ya es bastante duro para ellos llegar a un nuevo lugar donde no conocen nada ni a nadie para que encima se les imponga el trabajo extra en el colegio de fichas y deberes para aprender el castellano, las cuales son bastante aburridas para ellos, por ello, considero que, teniendo en cuenta que nuestros destinatarios se ubican en la etapa de primaria, presentarles los contenidos de forma lúdica es todo un acierto, y nada más divertido y ameno que un juego grupal, donde los alumnos no son conscientes de que están aprendiendo.

Bibliografía

- Alemi, M. (2017). The Impact of Word Games on Expanding Learner's Vocabulary Knowledge. Reino Unido: ProQuest. Recuperado de <http://search.proquest.com/openview/5a22ad0580c77a69577e0a3322a899e3/1?pq-origsite=gscholar&cbl=396495>
- Bardallo, M. (2013). El juego: conflictos más comunes y posibles soluciones. *Temas para la educación*, 25(1), 1-7.
- Coyle, Y. y Verdú, M. (2002). La enseñanza de inglés en el aula de primaria: propuesta para el diseño de unidades didácticas. Murcia: Nausíca S.L.
- García, A. y Llub, J. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Pozuelo de Alarcó: Editex S.A.
- Piaget, J. (1946). *La formación del símbolo en el niño*. México: Fondo de cultura económica.