¡Estrategias en juego! Juegos y actividades lúdicas para desarrollar las diferentes estrategias de aprendizaje y enseñanza[1]

Hernán Guastalegnanne
Universidad de Nueva York en Buenos Aires, Universidad Católica Argentina y El Ático Capacitación Docente
hernancio@gmail.com

1. JUEGOS Y ACTIVIDADES LÚDICAS EN LA CLASE DE ELE

En los últimos 10 años la gamificación, como recurso didáctico, se ha instalado en todas las instancias de la clase de ELE. Con mayor o menor confianza, los docentes se acercan a las actividades lúdicas como un modo de maximizar la retención, aumentar la motivación y facilitar la adquisición de vocabulario, estructuras gramaticales, fenómenos fonéticos o elementos socioculturales. Después de todo, «En lo que a la enseñanza de lenguas segundas y extranjeras se refiere, hay muchos estudios, varios de ellos basados en investigaciones de campo, que demuestran la efectividad de la implementación de actividades lúdicas y juegos». (Guastalegnanne, 2019: 107)

Esta inclusión de los juegos y las actividades lúdicas en la clase de ELE no es sorprendente, ya que el contar con materiales variados y flexibles los transforman en un recurso versátil y relevante a las necesidades y estilos de aprendizaje de los alumnos, además «[…] pueden usarse en todo momento de la clase, tanto en las presentaciones, como en las prácticas o los repasos». (Guastalegnanne, 2019: 114)

Justamente, es este aspecto tan versátil el que se analizará en este artículo, que nace del taller «¡Estrategias en juego!», dictado en el marco del XI EPPELE, Encuentro Práctico de Profesores de EL/E, organizado conjuntamente por el Instituto Cervantes de Nueva Delhi y El Cairo en diciembre de 2021 en formato en línea, que tuvo el objetivo de plantear aportaciones y reflexiones acerca de las estrategias de aprendizaje y su papel en la enseñanza de lenguas. En el taller se presentaron diferentes estrategias de aprendizaje y de enseñanza, en relación con el desarrollo y la implementación de juegos y actividades lúdicas para la clase de ELE en particular y de segundas lenguas en general.

[1] En este trabajo se diferencia al *juego* de la *actividad lúdica* en tanto que en la segunda no se contabilizan puntos y, por lo tanto, no hay ganadores ni perdedores, se hace simplemente por el goce y para superar el reto propuesto.

2. ESRATEGIAS DE APENDIZAJE Y ALGUNOS JUEGOS Y ACTIVIDADES LÚDICAS QUE PROPICIAN SU DESARROLLO

Para este apartado tomaremos como modelo de análisis el que desarrolla Rebecca Oxford en su libro *Language Learning Strategies: What Every Teacher Should Know* (1990), en él define a las estrategias de aprendizaje como «acciones concretas que se llevan a cabo de forma consciente o inconsciente, para tornar el aprendizaje más fácil, rápido, eficaz y transferible a nuevas situaciones» (Oxford, 1990: 8).

Oxford, citada en y traducido por Muschietti Piana (2019), presenta a las *estrategias de aprendizaje* clasificándolas en *directas* e *indirectas* (ver figura 1):

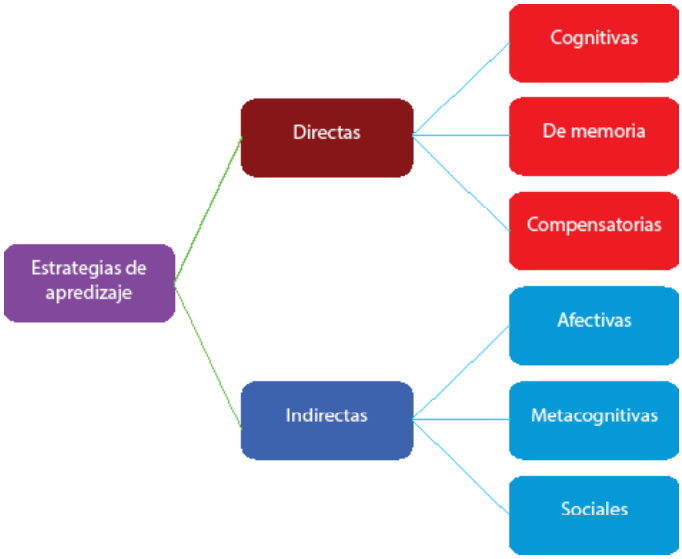


Fig.1. Esrategias de Aprendizaje según Oxford (1990)

A continuación se presenta la traducción de Muschietti Piana (2019) de la definición de cada estrategia y subestrategia según el modelo de Oxford (1990), cada subestrategia es seguida de un detalle de juegos y actividades lúdicas que propician su desarrollo.

Las *estrategias directas* son usadas para trabajar con la lengua meta en una variedad de situaciones y tareas específicas y comprenden:

– *Estrategias de compensación,* para usar la lengua a pesar de los vacíos de conocimiento e incluyen aquellas para superar las limitaciones al hablar

o escribir en la nueva lengua, como por ejemplo, usar circunloquios o sinónimos; ajustar o aproximar el mensaje; seleccionar el tema; inventar palabras; entre otras.

Los juegos y actividades lúdicas que propician el desarrollo de las estrategias de compensación serían aquellos en los que, por ejemplo, debe adivinarse una palabra usando circunloquios, definiciones o aproximaciones de orden estructural. El juego Bleff es un ejemplo de este tipo de juegos donde, además, pueden prohibirse ciertos términos en las definiciones a usar. Juegos que incluyen el uso de mímica o actuación muda se prestarían perfectamente para desarrollar la comunicación no verbal y la aproximación a la gestualidad de la cultura meta. Juegos en los que se proponga inventar una palabra para que se adivine su significado y categoría gramatical también serían candidatos ideales para desarrollar las estrategias de compensación.

– *Estrategias de memoria,* para recordar y recuperar la nueva información, e incluyen por ejemplo: crear asociaciones mentales entre conceptos o palabras, agrupándolos o poniéndolos en contexto; hacer mapas conceptuales, o relacionar una nueva palabra con una imagen o sonido conocido.

Juegos ideales para el desarrollo de las estrategias de memoria serían aquellos en los que mientras un participante habla con su compañero toma nota mental de lo dicho para luego relatar, con la mayor cantidad de detalles posible, lo contado. También hay juegos como el de cadena oral de palabras por asociación libre en los que al final se debe reconstruir toda la cadena. Juegos con categorías o campos semánticos ayudarían a proveer un posible modo de organizar el léxico. Unir imágenes con su palabra correspondiente en una sopa de letras o en un memotest ayudaría a retener por asociación. Y finalmente, juegos en los que se use todo el cuerpo para, por ejemplo, asociar verbos con la parte del cuerpo que los realiza. Todos estos ejemplos son juegos que propiciarán el desarrollo de estrategias de memoria.

– *Estrategias cognitivas,* para comprender y producir la lengua meta y que el estudiante usa para manipular o transformar dicha lengua. Comprenden estrategias para crear estructura para el material de entrada y de salida como por ejemplo tomar notas, resaltar o destacar y resumir informaciones, y otras para practicar, analizar y razonar la lengua deductivamente.

Un juego ideal para el desarrollo de las estrategias cognitivas podría ser uno en el que se pida que, en base a una lectura, se haga un resumen en el que consten los datos más importantes, el resumen más exitoso, es decir el que tiene la mejor relación extensión-contenido, es luego votado para obtener un ganador. Juegos que involucren dictados, tanto de palabras como de números, servirían para estas estrategias y finalmente, igualmente útiles para el desarrollo de las estrategias cog-

nitivas, son los juegos que proponen completar un cuadro de uso de una estructura gramatical, basándose en muestras de la lengua, en el menor tiempo posible[2].

Las *estrategias indirectas,* en cambio, son usadas para el manejo general del aprendizaje y comprenden:

– *Estrategias afectivas,* para regular las emociones, dentro de las cuales se encuentran: algunas utilizadas para reducir el nivel de ansiedad usando técnicas de relajación, música o la risa, y otras para darse ánimo a través de afirmaciones positivas y recompensas a uno mismo por los logros obtenidos.

Juegos y actividades lúdicas que ayudan al desarrollo de estrategias afectivas incluyen aquellos que incorporan música, como adivinar de qué se trata una canción en un idioma desconocido o acertarle al título de una canción entre algunos posibles, también los juegos en los que se incluye al cuerpo para relajarse o energizarse. Los juegos premian a los ganadores por lo que son ideales para desarrollar las estrategias afectivas, y finalmente, la risa, el entretenimiento y la diversión son moneda común en la mayoría de los juegos.

– *Estrategias metacognitivas,* para coordinar el proceso de aprendizaje, incluyen aquellas que ayudan al estudiante a planificar su aprendizaje estableciendo objetivos y prioridades, y a evaluarlo identificando los propios errores y autoevaluando el proceso de aprendizaje.

En general, los juegos poseen un sistema de puntaje que, en el caso de los seleccionados, adaptados o creados para la clase de ELE, incluye siempre un componente lingüístico, de esta manera, el estudiante puede evaluar su desempeño a medida que gana puntos. En las clases individuales es común jugar un juego nuevamente para que el estudiante trate de mejorar su puntaje anterior, es decir que compite consigo mismo y de esta manera, tiene un claro reflejo de su progreso. Juegos que desarrollan las relaciones entre ítems del lexicón, como producir y luego adivinar una lista de objetos de forma redonda, por ejemplo, hacen que se relacionen los ítems léxicos nuevos con los ya aprendidos. Como dijimos, cada juego utilizado en la clase de ELE tiene un objetivo lingüístico, para desarrollar las estrategias metacognitivas podemos pedirles a los estudiantes que los identifiquen a medida que los juegan.

– *Estrategias sociales,* para aprender con otros, implica cooperar con los pares o con usuarios expertos de la lengua meta, establecer empatía a través del entendimiento cultural, y hacer preguntas para verificar si hemos entendido correctamente o para clarificar una idea o concepto.

Se dice de los juegos que, al ser de naturaleza competitiva, dividen más de lo que unen, sin embargo, si los participantes de un juego son equipos o pares, que juegan contra otros equipos o pares, es necesario de una comunicación fluida y

[2] Esta actividad es conocida como el descubrimiento guiado, un modo inductivo de presentar gramática.

eficiente para ponerse de acuerdo para decidir su próxima intervención. Esta comunicación suele incluir compartir ideas, refutarlas o apoyarlas; convencer a los demás de un punto de vista; tomar el rol de mediador, juez o interlocutor dentro del grupo; pensar en voz alta para lograr la respuesta más correcta y consensuada; y muchas funciones comunicativas más dependiendo del juego en cuestión. Un efecto muy positivo de jugar en equipos es que cada integrante tiene voz y voto, ya que el más tímido y callado puede tener la respuesta correcta y, empujados por la motivación de ganar el punto, el equipo se va a asegurar de tener todas las repuestas posibles antes de tomar una decisión sobre cuál de ellas consideran la más certera antes de arriesgarla. Muchos juegos requieren de la asignación de diferentes roles dentro de cada equipo, de esta manera cada integrante tendrá la oportunidad de servir eficazmente al grupo. El intercambio dentro del equipo, para lograr ganar un punto es, no solo fluido y rico, sino también un acto de comunicación auténtica y real[3].

3. APLICACIÓN DE DIFERENTES ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA EN JUEGOS Y ACTIVIDADES LÚDICAS

Para analizar las diferentes estrategias de enseñanza que pueden aplicarse en diferentes juegos y actividades lúdicas, vamos a referirnos al modelo desarrollado en el *Manual de Estilos de Aprendizaje* (2004), compaginado y editado por Analie Cisneros Verdeja y publicado por la Secrtetaría de Educación Pública del gobierno de México, como un material autoinstruccional para docentes y orientadores educativos.

Este manual presenta 5 *estrategias de enseñanza:*

3.1. La metáfora

«El pensamiento metafórico es la capacidad para establecer conexiones entre dos cosas diferentes reconociendo que en cierto modo comparten un rasgo común o ejemplifican un principio común» (Cisneros Verdeja, 2004: 48). Usar el recurso de la metáfora en las clases de ELE nos permite unir elementos discretos con campos léxicos y semánticos más amplios, fortaleciendo así el lexicón y la interlengua de los estudiantes. Crear relaciones entre lo ya aprendido y los elementos novedosos servirá para lograr la adquisición de estos nuevos elementos más eficazmente, almacenándolos en lugares desde los que será más rápida su recuperación para ser usados en situaciones diversas y en contextos fluidos de comunicación.

[3] Se caracteriza en este artículo de auténtica a aquella comunicación que se lleva a cabo entre los nativos de la lengua en situaciones de la vida, y real a un intercambio de información verdadero, es decir, no hacer que un estudiante pregunte algo cuya respuesta ya conoce, por ejemplo.

Muchos juegos se basan en la capacidad de establecer conexiones, ya sea entre palabra e imagen, sinónimos y antónimos, o combinaciones más originales como objetos que suelen ser de goma, palabras que comparten una sílaba o un fonema, o encontrar lo que tienen en común un pepino y una podadora[4]. Encontrar conexiones ocultas entre palabras o expresiones es un juego que explora el pensamiento metafórico y lo promueve. Además, los juegos de repaso crean una conexión entre los elementos nuevos y lo estudiado previamente que ya forma parte de la interlengua del estudiante. «No se aprende nada en un vacío; aprendemos algo nuevo descubriendo cómo se relaciona con algo que ya sabemos, y cuanto más clara es la conexión, más fácil y rotundo es el aprendizaje» (Cisneros Verdeja, 2004: 48).

3.2. El Pensamiento Visual

El pensamiento visual, al contrario de lo que podría imaginarse, no se queda en el acto de visualizar fotos, imágenes, dibujos, palabras, cuadros o realia, va mucho más allá: el uso correcto de una pizarra, de los colores y trazos usados, de la distribución de los elementos a plasmar en ella, al igual que en una hoja de trabajo, una tarjeta o un libro, proveen de un orden visual atractivo y sistemático que va a ayudar en alto grado a los estudiantes, no solo a los que aprenden mejor por canales visuales, que claramente serán los más beneficiados, sino también a aquellos que usarán este recurso visual como refuerzo del canal auditivo o multisensorial que usan principalmente para procesar y retener la información. Además, el visualizar es el punto de partida para desarrollar la observación y el ojo interno, que propiciarán un procesamiento crítico del *input* visual. «Visualizar, o sea, la capacidad de generar y manipular imágenes visuales, ayuda en una amplia variedad de tareas, entre ellas recordar informaciones, aprender a deletrear palabras, efectuar funciones matemáticas y resolver problemas prácticos que impliquen relaciones espaciales» (Cisneros Verdeja, 2004: 56).

Muchos juegos tienen el elemento visual como uno de sus principales atractivos: tableros, fichas, peones, tarjetas, dados, relojes de arena, campanas, punteros, juguetes, y muchos elementos más de diferentes colores y formas, que proveen de un entorno visualmente rico y estimulante, donde el trabajo lingüístico se ve enriquecido por un un sinfín de imágenes mentales para asociar y retener junto a los elementos ligüísticos con los que las presentamos. Dibujar lo que se escucha en una descripción verbal para luego comparar el dibujo que más se parece al original, dibujar una descripción escrita, diseñar una infografía, una tabla, coordenadas, mapas o un gráfico con un error a ser detectado por el contrincante, son todas actividades lúdicas con un componente visual y un grado de interacción con el material muy alto.

[4] Los dejo pensando, pero una vez un par de estudiantes ¡encontró 25 similitudes!

3.3. La Fantasía

«La fantasía es una puerta a nuestro mundo interior, ese reino "mágico" donde la imaginación crea sus propias realidades sin que la obstaculicen las limitaciones con las que nos topamos en el mundo exterior» (Cisneros Verdeja, 2004: 64). La gran limitación con la que nuestros estudiantes se topan es el desconocimiento de elementos de la lengua meta, a veces, contrario a lo que podría imaginarse, cuanto más alto es el nivel, más alta es la percepción que tienen de estas limitaciones. En la construcción de su interlengua los profesores de ELE podemos observar que aparecen elementos *fantasiosos* en las pruducciones, tanto orales como escritas, de nuestros estudiantes. Estas construcciones fantásticas provienen de la adaptación de estructuras o ítems léxicos y fonéticos de su L1, de alguna otra L2 que conozcan, o de reglas propias de la lengua meta que están aprendiendo, manipulados y mezclados, a veces de formas muy creativas y originales, con aquellos que se van encontrando en sus clases de ELE. Parecería entonces que, si los estudiantes ya se han apoderado y hacen uso del pensamiento fantástico para comunicarse, es tiempo de que incoporemos esta estrategia de enseñanza a nuestro repertorio.

Muchos juegos nos dan la posibilidad de crear, mantener y mostrar mundos fantásticos que propician el aprendizaje de la lengua. Cuando les preguntamos a nuestros estudiantes con qué animal se identifican y que enumeren las características físicas o de carácter que comparten con estos, los estamos incentivando a verse y sentirse dentro de la piel, plumas o escamas de estos animales, si luego les pedimos que identifiquen estos animales y características con sus compañeros de clase, estamos creando un mundo fantástico de animales exóticos y familiares, reales y fantásticos, actuales y extintos, a ingresar al aula para practicar un número discreto de ítems léxicos —animales, características físicas y rasgos de personalidad— o estructuras —la comparación— o desarrollar la habilidad de la interacción escrita —escribir un párrafo con las razones por las que sienten que comparten estas características que luego sus compañeros deben leer e indentificar con el autor— o la interacción oral —con las palabras recibidas, explicar por qué piensan que se trata de alguien de la clase—. Cada una de estas opciones nos da un sistema de puntaje diferente, o podemos crear una actividad lúdica, divertida y fantástica para relajarnos y expandir tanto la interlengua como los límites de nuestra percepción de las personas con las que compartimos el ámbito de la clase.

Más de una vez hemos visto a nuestros alumnos en un blanco doloroso al momento de hablar, y más frecuentemente escribir, sobre sí mismos o sobre sus experiencias, cuántas veces los hemos escuchado decir que no tienen imaginación «[…] lo que a menudo [están diciendo] es que no saben cómo conseguir un acceso a su imaginación. Para estos alumnos, la fantasía puede aportarles este acceso» (Cisneros Verdeja, 2004: 68).

3.4. Aprendizaje Multisensorial

Por lo general, los profesores de lenguas estamos muy familiarizados con el modelo de estilos de apendizaje conocido como VAK —visual, auditivo, kinético— también llamado de PNL —programación neurolingüística—, que divide a los estudiantes en tres grupos dependiendo de los sentidos que prefieren usar para captar, retener y procesar la información: si bien al tercer grupo se lo ha extendido al gusto y el olfato, este modelo deja de lado otros sentidos: «El sistema sensorial no sólo incluye los sentidos de la vista, el oído, el tacto, el olfato y el gusto, a través de los cuales absorbemos información acerca del mundo exterior a nosotros, sino también los sentidos propioceptores, es decir, los sistemas cinestésicos, vestibular y visceral, que controlan las sensaciones internas» (Cisneros Verdeja, 2004: 73).

Muchos juegos y actividades lúdicas pueden darnos la posibilidad de involucrar a todos los sentidos, los tradicionales y los otros, y asegurarnos de que son varios los sentidos que se activan a la vez, que es la idea de la enseñanza multisensorial, no solo proveer de material y recursos para los diferentes sentidos, sino utilizar varios a la vez para maximizar la comprensión y la retención. Una actividad lúdica muy disfrutable es poner un temporizador de cocina a 15 minutos y, mientras se envuelve, embolsarlo, meterlo dentro de una caja, cerrarla con cinta engomada, sellarla con pegamento, embolsar todo, y varios etc. librados a la imaginación del docente, se les explica a los estudiantes que deben desactivar esta «bomba» antes de que explote porque tiene un pulso electromagnético que freirá sus celulares, ante semejante amenaza se desesperan por logarar detenerla a tiempo —el tiempo ya va corriendo—, detener esta bomba se logra dándole instrucciones a un robot para llegar a ella y desactivarla. El robot es uno de los estudiantes que se ofrece como voluntario para cumplir con este rol con los ojos vendados, es un robot limitado y torpe que solo entiende las instrucciones cuando están correctas y claramente expresadas, se debe vendar al robot antes de envolver la bomba, esconderla en algún lugar del aula y cambiar de lugar mesas y sillas para hacer de su tarea un desafío mayor, se puede también agregar obstáculos en el camino. Una actividad lúdica como esta involucra la vista, el oido, el tacto, el movimiento, el equilibrio y la sensación de nervios en el estómago por la fatalidad inminente, con componentes lingüísticos como el imperativo para dar instrucciones, los movimientos y las partes del cuerpo, el mobiliario del aula, adverbios de ubicación espacial y los obstáculos con los que un macabro profesor pueda aparecerse.

El uso de juegos con *realia* provee también de sensaciones como el peso, la forma, la textura, el olor, el color, el gusto o el movimiento, generalmente varios a la vez. No es lo mismo la foto de una manzana que la fruta en la mano, una foto de una camisa que la camisa de seda del profesor que se compró en un viaje a Tailandia cuando era joven, que además le agrega el componente afectivo con sus propias sensaciones.

Ya hablamos del atractivo visual de los materiales usados en los juegos, pero cuando un tablero puede armarse o darse vuelta; una pelota lanzarse por el aire;

tocar una campana al terminar un turno o para frenar al aquipo contrario; una ficha escribirse, pintarse o borrarse; o se incluyen materiales para tocar, oler o escuchar, los materiales en sí se transforman en una experiencia multisensorial muy potente.

3.5. Experiencia Directa

Nada más auténtico y real que la experiencia directa y el intercambio con nativos de la lengua, no en vano, miles de estudiantes al año emprenden viajes que los lleva a todos los rincones del mundo para aprender idiomas *en el lugar donde se hablan,* interactuando con nativos, y haciendo y viviendo las cosas que se hacen y se viven en la cultura que rodea a la lengua meta. Hay muchas experiencias a ser vividas dentro del aula, pero no tenemos que limitarnos al aula cuando de enseñar ELE se trata, especialmente si estamos enseñando en cursos de inmersión, en las salidas y excursiones también podemos incorporar juegos y actividades lúdicas que harán que la experiencia sea aún más significativa. «El aprendizaje experimental estimula el pensamiento original y crea una amplia gama de estrategias de pensamiento y habilidades perceptivas, a las que no se llega a través de los libros o las simples explicaciones» (Cisneros Verdeja, 2004: 78).

Los juegos y las actividades lúdicas son, por definición, una experiencia directa ya que quienes toman parte en ellos lo están haciendo en un acto de comunicación del que son partícipes y artífices. En el acto de jugar van creando una realidad que será experimentada solamente por quienes participen del juego y cada uno de estos juegos será diferente a los otros según quiénes participen de él, aún el mismo juego, jugado con los mismos estudiantes será una experiencia diferente cada vez que se juegue. Juegos que se prestan a esta realidad tan diferenciada para cada evento son aquellos en los que se actúa, se canta, se crean poemas o canciones. Los juegos de roles, aun jugados con la misma tarjeta donde se define el rol, no importa qué tan detalladamente definido esté, serán diferentes cada vez que se jueguen porque son los jugadores los que crean esa instancia de comunicación e intercambio aportando desde su experiencia, sus conocimientos, y sus propios gustos y estilos.

Las salidas culturales son el ámbito perfecto para jugar juegos como la búsqueda del tesoro o una sala de escape, también, luego de la visita, se pueden repasar los lugares, datos y conceptos experimentados con un juego de preguntas y respuestas o con datos falsos a detectar.

4. CONCLUSIONES Y ALGUNOS CONSEJOS

A lo largo de este trabajo se han presentado una serie de juegos y actividades lúdicas que propician el desarrollo de las *estrategias de aprendizaje* según el modelo de análisis propuesto por Rebecca Oxford (1990), y otros que pueden

usarse con diferentes *estrategias de enseñanza* según la sistematización propuesta por Analie Cisneros Verdeja (2004). Como se ve, hay juegos y actividades lúdicas para cada una de ellas que, ya sea por el material y los recursos usados; las dinámicas e interacción propuestas; la naturaleza del juego en cuestión; o el sistema de puntaje y agrupamiento; ayudarán a desarrollar en los estudiantes estrategias de aprendizaje que les servirán a lo largo de todo su recorrido en el estudio de la lengua meta, de otras lenguas y de otras disciplinas.

Muchos juegos ayudan a desarrollar varias de estas estrategias y son aquellos los que, bajo esta lupa, serán los más efectivos. Como docentes, a veces nos es imposible conocer las estrategias usadas por cada uno de nuestros estudiantes, especialmente en grupos numerosos, por lo tanto, incluir juegos y actividades lúdicas en nuestras clases ya nos garantiza estar apuntando a varias de ellas. Luego de conocer a los individuos dentro de cada grupo, podremos ir seleccionando el juego más adecuado para cada grupo o individuo dentro del grupo. Por otro lado, todos usamos las estrategias de enseñanza que más nos gustan o aquellas con las que nos sentimos más cómodos, sin embargo, sabemos que la riqueza del docente viene de experimentar con nuevas estrategias y recursos, y evaluarlos desde su efectividad, relevancia y, por qué no, nivel de disfrute del alumno y del docente.

Finalmente, los incito a que usen juegos y actividades lúdicas en sus clases, hay bastante literatura al respecto en línea y siempre hay colegas con experiencia cerca para ayudarlos y alentarlos en la tarea. Los juegos y actividades lúdicas pueden usarse en grupos y clases individuales, con estudiantes de diferente rango etario, de todas partes del mundo y en todos los niveles, pero, como todos los materiales y recursos del aula, será el docente a cargo quien podrá seleccionar los más adecuados para su grupo, individuos dentro de sus grupos o sus estudiantes en clases individuales.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Cisneros Verdeja, A. (2004). *Manual de estilos de aprendizaje. Material autoinstruccional para docentes y orientadores educativos*. México D. F.: Secretaría de educación pública. Documento de Internet disponible en: https://biblioteca.pucv.cl/site/colecciones/manuales_u/Manual_Estilos_de_Aprendizaje_2004.pdf [01/04/2022].

Guastalegnanne, H. (2009). «Juegos para trabajar Gramática y vocabulario». *Revista digital MarcoELE:* España. Documento de Internet disponible en: http://marcoele.com/descargas/enbrape/guastalegnanne_juegos.pdf [01/04/2022].

Guastalegnanne, H. (2011) *48 Juegos para la clase de EL/E*. Buenos Aires: Voces del Sur.

Guastalegnanne, H. (2019). «Juegos y actividades lúdicas para las clases de segundas lenguas y lenguas extranjeras». *Letras 79:* 104-120. Documento de Internet disponible en: https://repositorio.uca.edu.ar/handle/123456789/9589 [01/04/2022]

Muschietti Piana, M. (2019). «La competencia estratégica como factor de influencia en el desarrollo de la competencia comunicativa». *Letras 79:* 121-155. Documento de Internet disponible en: https://repositorio.uca.edu.ar/handle/123456789/9584 [01/04/2022]

Oxford, R. L. (1990). *Language learning strategies: what every teacher should know*. Boston: Heinle & Heinle Publishers.