

El aprendizaje del español mediante juegos motores

Aida Fernández Hernández
aifern03@ucm.es

Resumen

El aprendizaje de la Lengua Extranjera presenta muchos beneficios siendo esencial en el mundo globalizado en el que vivimos. Sin embargo, en este proceso de aprendizaje intervienen muchos factores como la calidad y la cantidad del *input*, la personalidad y la actitud. La presente investigación trata de mostrar si la incorporación de los juegos motores pueden ser un método eficaz y significativo para el aprendizaje del español como Lengua Extranjera en un contexto donde el inglés es la lengua principal. Para ello se llevarán a cabo dos proyectos en una escuela bilingüe situada en Red Deer (Alberta, Canadá). Para tal fin se ha creado una batería de juegos motores centradas en la metodología llamada *Learning by doing* o Aprender haciendo. Este tipo de metodología es importante y, sobre todo en las primeras edades, ya que el alumnado está más motivado cuando hay movimiento. El proyecto principal será la aplicación de estas actividades que combinan el movimiento y el aprendizaje del español como Lengua Extranjera en la clase de tercero de primaria. El otro proyecto se ha realizado de manera paralela con algunas de las familias de la escuela, las cuales realizarán juegos en familia para mejorar y/o reforzar el español. La recogida de datos del proyecto principal se está llevando a cabo mediante diferentes instrumentos: pre-test (para evaluar los conocimientos previos), entrevistas, cuestionarios, rejillas de observación, diario de los alumnos para expresar su opinión sobre los juegos. Y en el caso del proyecto de las familias los instrumentos utilizados serán: fotografía semanal mostrando que han participado en el reto y un cuestionario semanal sobre el juego realizado en el que incluirán (nivel de dificultad, de diversión y de aprendizaje). Con los datos obtenidos se realizará un análisis mediante el cual se pretende determinar si los juegos motores pueden facilitar la interiorización del español.

Abstract

Apart from bringing several interesting benefits, learning foreign languages is essential in the globalized world we are living in. However, in this process there are a lot of factors involve, such as quality and quantity of input, personality and attitude. The aim of this project is demonstrate if the incorporation of motor games can be an effective tool to learn Spanish as a foreign language in an English context. To achieve this goal, two projects are going to be run in a bilingual school located in Red Deer (Alberta, Canadá) where the main language is English. A battery of games has been created taking into account that the activities are student centred and focus on *Learning by doing*. This kind of methodology is very important, especially with the young students because they are more engaged when the movement is involve. On one hand, the main project is going to be the application of this activities that combine movement and learning Spanish as foreign language with a group of third graders. On the other hand, the other project is going to take place simultaneously; some families in the school in a 8 weeks program will do healthy activities and play games to learn and/or reinforce their Spanish. To collect data for the main project we have been using: pre-test and post-test (to assess their knowledge), interview, questionnaires, surveys, observation sheet and a daily journal to know their opinion about each game. For the other project with the families we will use: a weekly picture where they will show they have played the game and a weekly survey asking about their opinion of the game (level of difficulty, fun and learning). Once we collect all this data we will analyze to prove the efficancness of learning Spanish as a foreign Language with motor games.

Palabras clave: Juegos, aprendizaje, Lengua Extranjera, movimiento, aprender haciendo, Educación Física

Keywords: Games, learning, Foreign Language, movement, learning by doing, Physical Education

Presentación del tema o problema

Cuando se trata de las primeras edades el movimiento es clave en el aprendizaje. Las actividades motrices en el ámbito escolar se suelen relacionar básicamente con el área de Educación Física las cuales aportan muchos beneficios. Sin embargo, en relación al aprendizaje del español como Lengua Extranjera (a partir de ahora LE) es un campo que no está muy estudiado.

Hoy en día, no cabe duda que el bilingüismo es esencial en el mundo globalizado en el que vivimos y aporta muchos beneficios tanto a nivel personal como profesional. El proceso de aprendizaje de una LE es complicado ya que intervienen muchos factores. Uno de ellos es la exposición a la lengua meta, de manera que cuando no se está expuesto totalmente a ella se complica la fijación de contenidos. También influyen otros elementos como la edad, la personalidad, los estilos de aprendizaje, la actitud y la metodología.

A lo largo de la historia, en el aprendizaje de la LE, se han utilizado diferentes metodologías las cuales han ido evolucionando centrándose cada vez más en el alumno por lo que los resultados son mejores, pero no son los esperados.

El juego es la manera natural de aprender; a través de él los niños exploran, descubren, se conocen a sí mismos y al mundo que les rodea. Cuando se utilizan juegos en el aula los niños suelen estar más motivados y prestan más atención. Es común que en las aulas de aprendizaje de una lengua se utilicen juegos como sopas de letras, flashcards y crucigramas. Este tipo de actividades a pesar de ser lúdicas son estáticas y pueden ser abstractas y carecer de sentido.

Cuando se trata de niños cabe tener en cuenta que necesitan moverse y estar involucrados en el proceso de aprendizaje; así bien, la combinación del elemento lúdico con el movimiento puede potenciar aún más la interiorización de contenidos. Por lo tanto, en un proceso tan complicado como es el aprendizaje de LE las actividades lúdico-motrices puede resultar eficaces ya que pueden aprender mientras se divierten y se mueve lo cual va en consonancia con el desarrollo natural de los niños.

Ante el arduo proceso que supone el aprendizaje de una LE el principal objetivo de esta investigación es comprobar mediante un estudio de casos si las actividades lúdico-motoras pueden favorecer la adquisición del español como LE en una clase de 16 niños canadienses de 8 años que estudian en un colegio bilingüe en Red Deer (Alberta). A lo largo de este curso (2017-2018) se están llevando a cabo una batería de juegos basados en los contenidos que el currículum de español en Alberta establece que los alumnos deben aprender. Los medios que se están utilizando serán un test inicial para comprobar los conocimientos previos y uno final para analizar los aprendizajes, rubricas sobre los juegos (en el que expresarán su opinión, el nivel de diversión, dificultad y de aprendizaje), fotografías y vídeos y entrevistas a los alumnos y a otros profesores que han aplicado algunos juegos en sus clases.

Revisión del estado de la cuestión

El ser humano es capaz de aprender otras lenguas además de la materna. Hoy en día nadie duda de la importancia del bilingüismo o multilingüismo. Hay evidencias a nivel fisiológico y funcional que el cerebro de una persona monolingüe y el de una bilingüe o multilingüe son diferentes (Ressel et al., 2012); de manera que al aprender una lengua se producen cambios en las estructuras y conexiones mentales (Rius, 2012).

Lewis (2015) clasifica los beneficios en tres tipos en función del ámbito que favorecen; cognitivos (mejora la creatividad, la comprensión, la concentración, la memoria, la atención, la resolución de problemas y el uso de la información tanto no verbal como espacial); socioculturales (incremento en las habilidades sociales, tolerancia e inclusión social y ayuda a superar la timidez); económicos (más posibilidades de conseguir éxito profesional); sanitarias (enfermedades degenerativas como el alzheimer aparecen más tarde, Craik et al., 2010).

A pesar de las muchas ventajas de aprender una LE no se adquiere de forma natural y sin esfuerzo como la lengua materna ya que al aprender una segunda lengua o una LE influyen muchos factores. Bernaus (2001, p.80) indica que pueden ser de tres tipos principales: “factores biológicos y psicológicos (edad y personalidad), factores cognitivos (inteligencia, aptitudes lingüísticas, estilos y estrategias de aprendizaje) y factores afectivos (actitud y motivación)”.

Como se puede observar el proceso de aprendizaje depende de muchas variables. En el ámbito escolar como docentes podemos facilitar la interiorización de los aprendizajes escogiendo la metodología adecuada ya que es el vínculo entre la teoría y la práctica, es decir, cómo el lenguaje es aprendido (Rodgers, 2001).

La primera metodología utilizada para el aprendizaje de la LE fue la denominada la gramática-traducción; Hernández Reinoso (1999) considera que se basa en explicaciones realizadas en la primera lengua por lo que básicamente se centra en la traducción. Como reacción a esta metodología surgió el método directo el cual considera que la lengua meta se aprende de manera similar a la lengua materna; hay una relación directa entre la palabra y la realidad como indica Hernández Reinoso (1999). Se utilizan recursos como la demostración y la acción, gestos, objetos, mímica y palabras conocidas. Posteriormente, surgieron los sistemas que tienen como base el conductismo de Skinner y consideran la lengua como un sistema de estructuras. Son los denominados métodos estructurales: el método audiolingüe o audio-oral basados en la repetición y en la realización de ejercicios mecánicos. Actualmente predominan los métodos humanistas, es decir, aquellos centrados en los alumnos. Ejemplo de ello es la La Respuesta Física Total (TFR) o *Total Physical Response (TPR)* fundamentada en el modelo estímulo-respuesta (Agudelo, 2011). Consiste en decir instrucciones o acciones y los alumnos tienen que responder haciendo alguna acción (saltar, bailar...) (Fernández-Martínez, 2009).

Por lo tanto, los métodos se han ido reemplazando para conseguir un aprendizaje más eficaz (Alcalde Mato, 2011). Y a pesar que durante muchos años el aprendizaje de la LE se ha centrado en un modelo tradicional, basado en clases magistrales y ejercicios mecánicos, abstractos y monótonos (Juan y García, 2013), el alumno ha pasado a tener un rol más activo. Actualmente la metodología se centra en el enfoque comunicativo siendo el objetivo ser capaz de adquirir la competencia comunicativa mediante la interiorización de los conocimientos de forma contextualizada (Ausubel et al., 1976).

Este tipo de aprendizaje se puede conseguir mediante el aprendizaje experiencial o *Learning by doing*; se basa en integrar conocimiento, percepción y conducta a través de vivencias (Yturralde, s.f.). En esta línea, Dale (1969) afirma en la pirámide del aprendizaje que después de dos semanas se recuerda más lo que se hace que lo que se lee y se escucha.

Una metodología activa puede potenciar el aprendizaje y en relación con la LE Konishi et al. (2014) establece 6 principios a considerar. En primer lugar, aprenden lo que más escuchan (mayor *input* más oportunidades de aprender). En segundo lugar, aprenden en función de sus intereses y motivaciones; este aspecto se relaciona con la teoría del filtro afectivo de Krashen (1983): si el filtro está alto, hay un bloqueo y no se produce el *input*; en cambio, si está bajo, la entrada está abierta y el aprendiz se involucra en el proceso, porque se siente miembro de la comunidad lingüística (Oliveira, 2007). En tercer lugar, la socialización potencia mucho más el aprendizaje que los contextos pasivos. En cuarto lugar, para conseguir un aprendizaje eficaz el contexto debe ser significativo y motivador (teoría del *input*) por lo que recursos como el juego y en los que se usen diferentes sentidos pueden ser efectivos (Multisensory structured Language, MSL) (Schneider y Evers, 2009). En quinto lugar, es necesario escuchar *input* variado de palabras y de estructuras de lenguaje. Y, en sexto lugar el vocabulario y la gramática se aprenden de forma paralela.

En base a estos principios y que los niños, sobre todo en las primeras edades, se relacionan con el entorno mediante la experimentación y el juego se debería incorporar a las aulas de Educación Primaria actividades lúdicas que incluyan el movimiento ya que esta combinación puede mejorar las habilidades lingüísticas consiguiendo aprendizajes significativos y duraderos.

Mediante el juego el niño crea, imagina, experimenta, representa, resuelve conflictos, acepta el fracaso, se conoce a sí mismo y al entorno, regula las emociones, se divierte, se comunica y verbaliza las experiencias en un contexto de autonomía y evoca sentimientos (López-Chamorro, 2010; Riaño, s.f). Además, en el ámbito educativo hay una gran cantidad de beneficios: se puede utilizar en cualquier momento y se pueden trabajar diferentes tipos de contenidos; el alumno tiene un rol activo; se puede interiorizar la LE de forma natural en un ambiente distendido y significativo; se reduce la ansiedad ya que el error forma parte del proceso; se aumenta la motivación ya que generan placer; y se divierten. Además, como el juego no es lineal se potencia la creatividad y se ponen en funcionamiento ambos hemisferios del cerebro; se trabajan valores tales como la cooperación y la socialización; hay un acercamiento a la cultura; la repetición no se produce de forma mecánica; y se favorece el desarrollo integral del niño (López-Chamorro, 2010).

La inclusión del movimiento motor es justificable ya que actualmente los niños son más sedentarios. Concretamente en el contexto en el que se está llevando a cabo la investigación 1 de cada 3 niños padece sobrepeso u obesidad (Let's eat healthy, 2017). Alberta es la provincia de Canadá con más personas obesas, 6 de cada 10 siendo más de un 50% de la población (Alberta has more overweight or obese people than national average, 2015). Este estilo de vida sedentario tiene consecuencias muy negativas para la salud (Childhood obesity in overdrive, 2012). En consecuencia, la inclusión del elemento motor en el aula puede ser muy favorable porque ayuda a reducir el sedentarismo, potencia el estilo de vida saludable, mejora el estado de ánimo; y a nivel académico hay estudios que concluyen que se obtienen mejores resultados si se realiza ejercicio físico antes de realizar las clases como se indica en el libro Spark de Ratey y Hagerman (2008).

Por todo lo comentado anteriormente, a la hora de diseñar la batería de juegos se ha tenido en cuenta la combinación del juego y el movimiento además de las individualidades de cada persona ya que todos somos diferentes y también lo son nuestras maneras de aprender (Gardner, 1999). En este sentido los juegos creados desarrollan las inteligencias consideradas por Gardner; sobretudo la lingüística y la corporal, aunque también se trabajan el resto como la matemática, la naturalística, la musical, la interpersonal (relación con los demás) y la intrapersonal (capacidad de conocerse a uno mismo).

Con este proyecto se pretende llevar a cabo una amplia y profunda investigación en este campo que ayude a determinar si estos factores (juegos y movimiento) ayudan a los niños a aprender una LE.

Hipótesis de investigación

La hipótesis de esta investigación es si la incorporación de actividades kinestésicas y lúdicas puede favorecer el aprendizaje del español como LE en niños de 8 años.

Justificación de la metodología utilizada

La metodología de esta investigación se basará en la realización de un estudio de casos que tienen como finalidad el aprendizaje del español como lengua extranjera mediante el juego motor.

La muestra es una clase con 16 alumnos (8 niños y 8 niñas) de tercero de primaria de un colegio bilingüe situado en Red Deer, Alberta (Canadá). Mediante la investigación se pretende observar la realidad concreta de los alumnos y cómo actúan respecto a la metodología en la enseñanza del español.

Siguiendo a Yin (1989) este proyecto constará de las siguientes fases:

1. Diseño de objetivos y planteamiento de la hipótesis: ¿La incorporación de actividades kinestésicas y lúdicas favorece el aprendizaje la LE?
2. Propositiones: mejorar el aprendizaje de la LE mediante actividades lúdicas y en las que intervenga el movimiento.

3. Análisis de la situación mediante el diario de clase, entrevistas individuales, observación, vídeos y fotografías.
4. Interpretación de los resultados y elaboración del informe final.

Resultados alcanzados hasta el momento

Actualmente se está realizando la recogida de datos por lo que aún se está llevando a cabo la investigación.

A principio de curso se realizó una evaluación inicial para comprobar los conocimientos de los alumnos y al final de curso una vez realizados los juegos se volverá a realizar el mismo cuestionario para comprobar los aprendizajes.

Para mejorar las competencias comunicativas del español se ha diseñado una batería de juegos en las que el movimiento y el juego son parte esencial. Una vez realizados los juegos los alumnos individualmente contestan una rúbrica en las que además de dar su opinión sobre su experiencia indican si les ha gustado o no, si les ha parecido fácil o difícil y si consideran que han aprendido o no.

En relación a estos aspectos los resultados obtenidos hasta el momento son: el 100% de los juegos les ha gustado a la mayoría. En cuanto a la dificultad los alumnos en el 60% de los casos han indicado que les ha resultado fácil, en el 10% han considerado el mismo número de alumnos que el nivel de dificultad era fácil o medio y el otro 30% de los juegos ha sido considerado como nivel medio. De esta manera, en ningún caso han considerado que las actividades eran difíciles.

Entre los comentarios comunes en la rúbrica encontramos: me ha gustado/no me ha gustado, es divertido, podemos jugar otra vez. También han mencionado la importancia de moverse, de correr y de utilizar el material como pelotas y de relacionarse con los otros.

Por otro lado, se han realizado entrevistas a personas que han aplicado algunos de los juegos en sus aulas y coinciden en que el uso del juego como herramienta en la escuela es motivador por lo que la respuesta al utilizarlo en la enseñanza del español ha sido positiva. Estos profesores han afirmado que este tipo de juegos permite aprender y han comentado que es una buena metodología para fijar los contenidos de español, aunque los alumnos no son conscientes de que están interiorizando la lengua porque se están divirtiendo.

Discusión, explicación o interpretación

Con los datos obtenidos se puede decir que la respuesta respecto a los juegos ha sido bien acogida, aunque habrá que analizar el test final de los aprendizajes. De los datos obtenidos se obtiene que la mayoría de ellos se lo han pasado bien y les han gustado los juegos. Este aspecto puede ser debido a que con los juegos los alumnos tienen un rol activo que les permite ser protagonistas de su aprendizaje. Además, se ha observado que normalmente son los mismos niños los que indican no les gustan y en ocasiones son alumnos levantan la mano para participar y parece que se están divirtiendo.

Cuando dan su opinión respecto al juego lo hacen de forma subjetiva y en base a la experiencia vivida en ese momento, es decir, que si por alguna cosa concreta han tenido una dificultad en el juego dicen que el juego no les ha gustado; por lo tanto, si jugasen en otro momento igual cambiarían de opinión. Por ejemplo, algunos de los motivos que han indicado para expresar que no les ha gustado es que no han tenido un turno para participar o bien que los compañeros del grupo no estaban escuchando.

En cuanto al movimiento se ha observado que puede resultar muy favorecedor ya que se ha observado como niños que muestran más dificultades a la hora de realizar una tarea escrita se han involucrado en los juegos mucho más que en otras actividades no tan activas. Durante los juegos

se ha observado que les gusta estar en movimiento, les motiva y les hace participar por lo que muestran más atención y en consecuencia están más dispuestos a aprender.

Por lo tanto, podemos decir que la influencia de la motivación es clave en el aprendizaje lo cual tienen en base a la teoría del filtro afectivo de Krashen. Cuando se lo pasan bien en un ambiente agradable y sin presión las posibilidades de aprender son mayores porque prestan más atención. De esta manera con la combinación del juego y del movimiento dos necesidades básicas en niños de 8 años las posibilidades de que se sientan motivados y curiosos por la lengua pueden ser mayores.

En relación a la dificultad han indicado mayoritariamente que les parecen fáciles a pesar de que en muchas ocasiones no tienen el vocabulario para expresarse. Esto puede ser debido a que el ambiente lúdico y relajado les hace sentirse bien, no tienen presión, preguntan las palabras que no entienden y no muestran miedo a equivocarse. El hecho de que piensen que es fácil se relaciona con la mentalidad de poder hacerlo y mejora la confianza en sí mismos.

En cuanto a la autoreflexión sobre el aprendizaje, inicialmente consideraban que no aprendían nada y cuando se les preguntó el motivo respondieron que no se podía aprender con juegos. Sin embargo, a medida que ha pasado el tiempo más alumnos afirman aprender con los juegos, aunque sea un poco, es decir, son más conscientes de su aprendizaje. Incluso han expresado en las rúbricas: he podido aprender más palabras en español, he podido utilizar el verbo llevar.

Al aplicar los juegos se puede extraer las siguientes conclusiones: utilizan en la vida diaria palabras que se han ido trabajando con los juegos, la repetición de los juegos les da seguridad y les gusta porque se sienten seguros, prefieren realizar un juego a una ficha en papel, hay más atención en los juegos que en una clase magistral, la emoción es una parte principal en el aprendizaje, niños con dificultades están más dispuestos a participar que en otro tipo de actividades.

Perspectivas de continuidad de la investigación

El presente estudio abre futuras líneas de investigación:

- Se podría llevar a cabo el estudio de casos en el mismo curso y utilizando las mismas actividades lúdico motoras en otro país para comprobar su eficacia.
- Aplicar este tipo de actividades lúdico-motoras en niveles iniciales sin que sean niños; ver cuál es el resultado con adultos que están aprendiendo español como LE.
- Comprobar si los aprendizajes son independientes a la lengua, por ejemplo, aplicarlo al aprendizaje del inglés como LE.
- Realizar un estudio cualitativo en el que haya un grupo de control que utilice una metodología más tradicional basada en fichas y juegos estáticos y otro experimental en el que se utilicen las actividades lúdico motoras.
- Comprobar qué metodología es más motivadora, dar a escoger qué tipo de actividades quieren realizar: fichas o bien los juegos motores.

Bibliografía

- Agudelo, S. (2011). *Los métodos de enseñanza en ELE: El método comunicativo revisado*. (Tesis doctoral, material no publicado). Universidad de Montreal. Recuperado de: https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/bitstream/handle/1866/5189/Agudelo_Sandra_Paola_2011_memoire.pdf
- Alcaldo Mato, N. (2011). Principales métodos de enseñanza de lenguas extranjeras en Alemania. *Revista de lingüística y lenguas aplicadas*, 6.
- Ausubel, D. P., Novak, J. D., y Hanesian, H. (1976). *Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo* (Vol. 3). México: Trillas
- Bernaus, M. (2001). *Didáctica de las lenguas extranjeras en la Educación Secundaria Obligatoria*. Madrid: Síntesis educación.

- Childhood obesity in overdrive (21 de septiembre de 2012). Advocate. Recuperado de: <https://www.reddeeradvocate.com/uncategorized/childhood-obesity-in-overdrive/>
- Craik, F. I., Bialystok, E., & Freedman, M. (2010). Delaying the onset of Alzheimer disease Bilingualism as a form of cognitive reserve. *Neurology*, 75(19), 1726-1729.
- Dale, E. (1969). The 'Cone of Experience'. In Holt, Rinehart and Winston (eds.), *Audiovisual Methods in Teaching. Third Edition*. New York: The Dryden Press.
- Fernández-Martínez, P. (2009). La influencia de las teorías psicolingüísticas en la didáctica de lenguas extranjeras: reflexiones en torno a la enseñanza del español L2. *Marco ELE, Revista didáctica de ELE*, 8.
- Gardner, H. (1999). *Intelligence reframed*. Nueva York: Basic Books.
- Government of Canada. Let's eat healthy (junio de 2017). Recuperado de: <https://www.canada.ca/en/health-canada/services/publications/food-nutrition/infographic-lets-eat-healthy-canada.html>
- Hernández Reinoso, F. (1999). Los métodos de enseñanza de lenguas y las teorías de aprendizaje. *Encuentro. Revista de investigación e innovación en la clase de idiomas*, 11, 141-153. Recuperado de: <http://dspace.uah.es/dspace/bitstream/handle/10017/950/Los%20Métodos%20de%20Enseñanza%20de%20Lenguas%20y%20las%20Teor%C3%ADas%20de%20Aprendizaje.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Juan, A. y García, I. (2013). El uso de juegos en la enseñanza del inglés en la educación primaria. *Revista de Formación e Innovación Educativa Universitaria* 6(3), 169-185.
- Konishi, H., Kanero, J., Freeman, M. R., Golinkoff, R. M., & Hirsh-Pasek, K. (2014). Six principles of language development: Implications for second language learners. *Developmental neuropsychology*, 39(5), 404-420.
- Krashen, S. (1983): *The Natural Approach. Language Acquisition in the Classroom*, Oxford, Pergamon Press.
- Lewis, M. (2015). Teaching Spanish to Your Kids, Benefits of Being Bilingual. *Money crashers*. Recuperado de: <http://www.moneycrashers.com/teaching-spanish-kids-benefits-bilingual/>
- López-Chamorro, I. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Autodidáctica, Revista de Educación en Extremadura*, 19-37. Recuperado de: <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2014/01/JuegoEIP.pdf>
- Oliveira, M. (2007). Reflexiones sobre la adquisición de segundas lenguas de Stephen Krashen-Un puente entre la teoría y la práctica. *Revista electrónica E/LE Brasil* 5.
- Ratey, J. J., y Hagerman, E. (2008). *Spark: The revolutionary new science of exercise and the brain*. Little Brown & Company.
- Ressel, V., Pallier, C., Ventura-Campos, N., Díaz, B., Roessler, A., Ávila, C., & Sebastián-Gallés, N. (2012). An effect of bilingualism on the auditory cortex. *Journal of Neuroscience*, 32(47), 16597-16601.
- Riaño, J. (s.f). Iniciativa/Ekimena: I.3 Investigación para la empleabilidad Acción - proyecto/Ekintza-proiektua: Serious Games. Recuperado de: <https://www.bizkailab.deusto.es/wp-content/uploads/2013/05/Guia-did%C3%A1ctica.pdf>
- Rius, M. (20 de abril de 2012). Cerebro bilingüe. *La vanguardia.com*. Recuperado de: <http://www.lavanguardia.com/estilos-de-vida/20120420/54284559153/cerebro-bilingue.html>
- Rodgers, T. S. (2001). *Language Teaching Methodology*. ERIC Issue Paper.
- Schneider, E., y Evers, T. (2009). Linguistic Intervention Techniques for At-Risk English Language Learners. *Foreign Language Annals*, 42(1), 55-76.
- Yin, R. (1989). *Case Study Research. Design and Methods*. London, SAGE
- Yturalde, E. (s.f.). *Aprendizaje experiencial*. Recuperado de: <http://www.aprendizajeexperiencial.com>