https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/lc/issue/archive

Revista Lengua y Cultura

Biannual Publication, Vol. 8, No. 15 (2026) 21-26

ISSN: 2683-2321

De Game over a K.O.: gamificación y error como aliados en la clase de ELE

From 'Game over' to 'K.O.': gamification and error as allies in the Spanish as a Foreign Language classroom

Miguel Alejandro Martínez García [a]

Abstract:

This study proposes a pedagogical approach to error in the teaching of Spanish as a foreign language aimed at achieving measurable results in linguistic correction. It stems from the need to identify different types of errors and to overcome the demotivating nature of traditional techniques. It is grounded in the integration of functional and structural linguistic theories as well as socio-constructivist and cognitive-behavioral approaches, prioritizing interaction and guided progression to develop communicative competence. The grammatical approach adopts a usage-based perspective, centered on the present subjunctive and its nine communicative functions. As an innovative proposal, gamification is implemented through an escape room designed to promote active learning. Methodologically, a field study is conducted that includes the creation and validation of linguistic measurement instruments and playful assessment tools. The proposal is structured around the game design, the scenario, and the pedagogical enigma.

Keywords:

Spanish as a Foreign Language, Error Management, Gamification, Present Subjunctive, Communicative Competence, Escape Room

Resumen:

Este estudio propone un enfoque pedagógico del error en la enseñanza del español como lengua extranjera, con el objetivo de lograr resultados cuantificables en la corrección lingüística. Surge de la necesidad de identificar los diferentes tipos de errores y de superar el carácter desmotivador de las técnicas tradicionales. Se basa en la integración de la teoría lingüística funcional y estructural, así como en los enfoques socioconstructivistas y cognitivo-conductuales, dando prioridad a la interacción y a la progresión guiada para desarrollar la competencia comunicativa. El enfoque gramatical adopta una perspectiva basada en el uso, centrada en el presente de subjuntivo y sus nueve funciones comunicativas. Como propuesta innovadora, se implementa la gamificación a través de un juego de escape diseñado para promover el aprendizaje activo. Metodológicamente, se lleva a cabo un estudio de campo que incluye la creación y validación de instrumentos de medición lingüística y herramientas de evaluación lúdicas. La propuesta se estructura en torno al diseño del juego, el escenario y el enigma pedagógico.

***Palabras Clave**:*

Español como lengua extranjera, tratamiento de errores, gamificación, presente de subjuntivo, competencia comunicativa, juego de evasión

Introducción

La elaboración de un tratamiento pedagógico del error necesita diferentes componentes que permitan tanto al instructor de lengua como al aprendiente de esta obtener resultados medibles o comprobables de la evolución gradual de la corrección del error. Es importante señalar que existen diversos métodos para la corrección de un error y también cabe destacar que se debe delimitar el tipo de error en el cual se está interesado en dar tratamiento. No obstante, son las técnicas de aplicación del tratamiento pedagógico "las cuales resultan, si no en su totalidad, en gran parte desmotivadoras o monótonas" para el aprendiente.

Comúnmente, los tratamientos de corrección gramatical tienden a ser mecánicos y repetitivos,

[a] Miguel Alejandro Martínez García | Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo | Centro de Lenguas | Pachuca-Hidalgo | México, https://orcid.org/0009-0000-2930-4161, Email: alejandro.martinez@uaeh.edu.mx

Fecha de recepción: 31/05/2026, Fecha de aceptación: 22/09/2026, Fecha de publicación: 05/11/2026

DOI: https://doi.org/10.29057/lc.v8i15. 18018

sin embargo, no se ahonda en el uso o bien en la función de la lengua. Los ejercicios de conjugación colectiva de manera oral o escrita son efectivos en niveles básicos, no obstante, sus limitaciones son evidentes a medida que las necesidades lingüísticas de los estudiantes sean más precisas, es decir, cuando el estudiante pretenda enfatizar su percepción acerca de un problema, o cuando quiera expresar una posibilidad futura utilizando conectores más avanzados. Finalmente, tanto el nivel de lengua como las técnicas de corrección deben avanzar gradualmente a las necesidades comunicativas de los hablantes.

Partiendo de esta constante, se decidió proponer un tratamiento del error como técnica innovadora pedagógica de corrección gramatical en los errores de subjuntivo presente, más allá, de los errores de conjugación, el enfoque se centraba hacia la competencia pragmática, sin embargo, para llegar a la pragmática era necesario pasar por la sintaxis, es decir, se analizó la estructura de la oración para poder entender la función de la lengua y todo ello envuelto a través de los famosos escapes rooms. La construcción de un juego de escape consta de diferentes aristas a tomar en consideración que van desde el nivel de lengua hasta la temática; todo elemento a utilizar debe tener una razón de ser para que el objetivo pedagógico no se pierda y tampoco se pierda la magia de este, por ende, se debe aprender o, en este caso, corregir jugando, sin saber que lo estás haciendo. El factor sorpresa es fundamental para no destruir la intriga en los aprendientes.

La elaboración de un tratamiento pedagógico del error debe tener fundamentos teóricos para poder sustentar los procedimientos de corrección lingüística. Se tomaron en consideración cuatro aspectos fundamentales: la teoría de lengua, la teoría de enseñanza, el enfoque gramatical y la corrección lingüística para la cimentación del marco teórico cuyo objetivo era proporcionar los supuestos de la investigación.

a. Teoría de lengua: se optó por la teoría funcional y la teoría estructural ya que no son opuestas entre sí y si bien pueden aplicarse desde diferentes perspectivas; para propósitos de la investigación se llegaría a la función de lengua desde la identificación de la composición sintáctica.

b. Teoría de enseñanza: se seleccionaron los modelos socioconstructivista y cognitivo-conductual. Ambos modelos son resultados de las necesidades sociales de la interacción y la cooperación social, por ende, las instrucciones controladas -graduales y la interacción comunicativa son la piedra angular de la enseñanza de una lengua, para propósitos de la investigación se buscaba desarrollar la competencia comunicativa y la competencia interactiva.

c. Enfoque gramatical: la gramática de trabajo será de uso, es decir, funcional e implícita, en la cual las estructuras se encuentran inmersas ya sea en instrucciones, o en las construcciones de la propuesta lúdica de la corrección lingüística. La selección del punto gramatical será el modo subjuntivo presente con sus nueve funciones de uso: expresión de sentimientos, función de deseo, función de orden, función de probabilidad, función de prohibición, función de recomendación, función de duda, función de temporalidad y función de reproche (como un adicional).

d. Corrección lingüística: la implementación de la gamificación será la propuesta lúdica, mediante el diseño de un juego de evasión/escape, cuyo propósito será el desarrollo de diferentes habilidades en los aprendientes de lengua. Dichos objetivos pueden variar dependiendo de la modalidad del juego.

Modo remoto	Modo híbrido
• Comprensión oral y Comprensión escrita. • Producción escrita. • Autonomía del aprendizaje.	• Comprensión oral y escrita. • Producción oral y escrita. • Competencia comunicativa e interactiva.

Modalidades de grupos (Martínez García, 2026)

Una vez determinado el punto gramatical y el marco teórico de la investigación, se desarrolló un estudio de campo para la elaboración de instrumentos: los de medición lingüística y los de evaluación lúdica. Desde el pilotaje, hasta la validación de la instrumentación de los juicios de gramaticalidad se tomó siempre de referencia la hipótesis de la investigación.

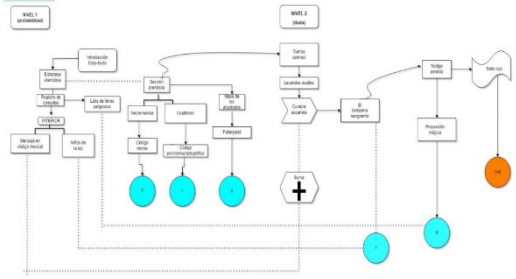
Desafío 4: El fantasma sangriento.

ANÁLISIS DEL JUEGO: desafío 4

Nombre del juego: El fantasma sangriento **Tema: subjuntivo del presente (función de duda y probabilidad)** **Nivel de lengua: B1** **Duración: 30 minutos por nivel**	
Objetivos	➢ Lingüístico: aplicar el uso del subjuntivo presente e identificar las dos funciones "duda y probabilidad" ➢ Comunicativo: trabajo en equipo para la resolución de los enigmas ➢ Cultural: expresiones culturales hacia los referentes funcionales de la lengua del español ➢ Otros: uso de las Tics
Competencias	Comprensión oral y escrita | Producción oral y escrita | Pragmática
Desarrollo del escenario	Tu hermanita ha desaparecido y el único rastro es una gota de sangre. Es necesario que encuentres el culpable, todo esto te parece un sueño, como si ya hubieses vivido la historia. Sumérgete en la biblioteca de lo oculto para encontrar alguna pista. ¿Será que está historia ya había ocurrido antes? Necesitas volverte un experto en literatura oscura y solo tienes 30 minutos antes de que el perpetrador encuentre a su nueva víctima.
Desarrollo del juego	➢ Cuentan con 30 minutos para resolver los enigmas. ➢ El juego de escape no es lineal, es decir, para poder a la siguiente etapa es necesario haber resuelto los enigmas anteriores. ➢ El trabajo colaborativo es ideal para la resolución del desafío ➢ Activen sus sentidos para encontrar diferentes formas de resolver el juego. ➢ En caso de problemas para avanzar, busquen a su **búho lector** puede ser que él les dé pistas. ¡Suerte!

Análisis del juego 4 (Elaboración propia, 2023)

a. Instrumentos de medición lingüística: se determinó que los juicios de gramaticalidad son los más útiles para analizar los cambios o errores gramaticales en los aprendientes de español. **Se aplicaron dos pruebas (pretest y postest)** cuyo objetivo permitió medir los alcances del tratamiento a nivel sintáctico-gramatical.
b. Instrumentos de evaluación lúdica: por un lado, se determinó que un monitoreo externo al estudio permitiría una evaluación más fiable de los resultados del tratamiento desde su aplicación como técnica de corrección. Por otro lado, se generó una última prueba que evaluaba la función de lengua y permitió al aprendiente determinar el sentido de la oración; los resultados del instrumento permitieron medir los alcances del tratamiento a nivel pragmático-gramatical.



Flujograma del desafío 4 (Elaboración propia, 2023)

La construcción de la propuesta lúdica como tratamiento pedagógico nace de las vertientes anteriores: el marco teórico y la metodología dictan el curso de la investigación, por ende, para la elaboración del tratamiento pedagógico centrado en la gamificación del juego de escape se enfoca en tres vectores: el análisis del juego, el escenario y el enigma pedagógicos.

• Análisis del juego: determinar la temática del juego y vinculación con la función de lengua permite que la eficacia del juego cumpla con las 5 e's: exprés, equipo, enigmas, evasión y educación. De esta manera, el juego pedagógico de escape permite el desarrollo de un objetivo pedagógico central. (**Petit, A., Nadam, P., & Fenaert, M. 2019)**

• Escenario pedagógico: debe alejarse de la realidad de los estudiantes para no limitar la motivación ni la participación colectiva. Desde los indicios hasta las pistas de los juegos deben tener un porqué y en la narrativa del escenario todo debe seguir la ilación de los diagramas del juego.

ANÁLISIS DEL ESCENARIO: desafío 4

Plataforma: Genially **Número de participantes: 8-10** **Nivel de lengua de los participantes: B1 en adelante** **Duración del juego: 30 minutos** **Realizador: Miguel Alejandro Martínez García**	
Objetivos	➢ Identificar los contextos comunicativos de las funciones de recomendación y expresion de sentimientones del subjuntivo presente. ➢ Expresiones de duda (v.percepción + que + sub) ➢ Expresiones de probabilidad (adj + subj) ➢ Conjugación de verbos al modo presente del subjuntivo . Sensibilización hacia referentes lingüísticos y culturales a problemas sentimentales
Intriga	Miles de niños han desaparecido y la policía no tiene información con respecto al criminal. No hay motivo, no hay huellas, no hay rastros más que una sola gota de sangre, misma, que no dirige a nadie. En el ánalisis solo dice que es una muestra de tinta roja y sangre de un individuo desconocido, se sabe que la tinta data de libros del siglo XVII, mismos que se encuentran en la sección prohibida de la biblioteca pública. Su misión es lograr descifrar el enigma, encontrar el libro e identidicar al criminal así como la ubicación de los niños desaparecidos, solo cuenta con 30 minutos antes de que haya una nueva vicitima.
Rol de los jugadores	Un grupo de jovenes detectives que buscan pistas en los lugares inusuales, varios de las víctimas son hermanos pequeños de los investigadores.
Rol del maestro del juego	Al ser en autonomía el estudiante será el maestro del juego.

Análisis del escenario 4 (Elaboración propia, 2023)

• Enigma pedagógico: son todos los desafíos (juegos) a los que los aprendientes deberán enfrentarse, dependiendo de las habilidades a trabajar, la tipología de los enigmas puede variar. No obstante, el efecto de juego y sorpresa no

debe perderse en ningún momento, ya que la motivación por jugar se perdería.

Originalmente, la aplicación del tratamiento pedagógico lúdico sería remoto mediante una supervisión guiada. Sin embargo, parte del proceso de la aplicación de la propuesta de corrección es su maleabilidad al contexto educativo; en la sede seleccionada, UNAM Los Ángeles, los objetivos educativos y el número de participantes para el nivel de lengua no permitían la aplicación netamente digital.



Desafío 4 UNAM Los Ángeles (Martínez García, 2026)

Por ende, se decidió por una reedición de la propuesta adaptada al medio educativo y se propuso una versión híbrida donde el salón se volvió el juego de escape, el profesor se transformó en el amo de los juegos, los alumnos en jugadores y el desafío se volvía parte crucial, para identificar la palabra perdida (función del subjuntivo) misma que los llevaría al pensamiento crítico y a la aplicación de las estructuras de forma natural.



Versión híbrida juego 7 (Martínez García, 2026)

Siguiendo la misma estructuración de los desafíos en forma autónoma, la versión híbrida permitió usar las instrucciones orales del maestro de juego como la muestra del input viviente de la estructura meta a analizar. Los desafíos en autonomía fueron reutilizados como tarea de apoyo en casa. Esto permitiría a los aprendientes de español advertir las diferentes funciones del subjuntivo.

ANÁLISIS DEL ENIGMA: desafío 4

Plataforma: La biblioteca silenciosa
Número de enigmas: 6
Nivel de los participantes: B1 en adelante
Duración del enigma: 5 minutos por enigma
Creador: Miguel Alejandro Martínez García

Nombre del enigma	Objetivos pedagógicos	Tipo de enigma	Mecanismo del enigma	Solución	Indicios	Instrucciones
Biblioteca silenciosa	Comprensión detallada a la lectura	Codificación Manipulación	Clave morse escondidos en el libro.	Introducción	Titulo del juego	x
Necromancia	Expresiones impersonales de probabilidad	Lógica Observación	Extensión de texto escondido + código de colores	0		Completa las notas del detective.
Ocultismo	Expresiones duda (v. duda + que + sub)	Superposición Lógica	Mapa + indicios Lugar de los abducidos	¡Felicidades! El segundo número es el 7	Verbos de duda	Clasifica las oraciones y obten el siguiente número para que logres derrotar al fanstama sangriento.
Poltergeist	Expresiones impersonales de duda (adj + subj)	Manipulación Observación	Pistas hacia el criminal La leyenda del fantasma sangriento	Usa la lista del cajón y traza la ruta en el mapa, obtendrás el tercer número	Mapa de los abdcidos	Usa tus conocimientos del español y empareja las imágenes con las oraciones.
El fantasma sangriento	Lectura de comprensión	Lógica Oberservación	Descubrir al culpable	¡Maravilloso! El cuarto número es el 7	Verbos de probabilidad	Usa tus conocimientos del español para logres identificar en las oraciones cuáles expresan: 1. certeza 2. duda 3. orden 4. probabilidad
Proyección mágica	Expresiones de probabilidad (v. petición + que + sub)	Lógica Manipulación	Regresar el fantasma al libro	Has logrado conseguir todos los números. Podrás obtener el sello rojo y por fin cerrar el caso.	Oraciones prototípicas y no prototípcas para verbos de duda y probabilidad	Utiliza tus conocimientos del español para obtener el último número y poder acceder al sello rojo.

Análisis del enigma 4 (Elaboración propia, 2023)

Cabe destacar que, al igual que la versión remota, el formato híbrido debe ser visualmente atractivo y permitir al jugador alejarse de su realidad para dar paso a la competencia interactiva, cuyo propósito fue integrar a un nuevo estudiante al grupo, objetivo que fue logrado de manera natural. Tanto la evolución comunicativa como la interacción social fueron resultados propios del juego, ya que el jugar inhibe el sentimiento negativo al error o el miedo a la exposición de participar.

Desafío 6
Objetivo gramatical: advertir el uso del subjuntivo con oraciones temporales

Modalidad: híbrida

Recursos: conexión a Internet, computadora, plataforma web, proyector, pantalla, mesa, y ratón.

Nivel planificado: B1

Notas: la ambientación dentro del salón debe prepararse con antelación para que el juego pueda ser efectivo; la plantilla digital obligará a los estudiantes a mantenerse activos y en movimiento durante toda la sesión.

Prerrequisitos: estudiantes (inscritos) en nivel B1 (o superior), actitud participativa y buena .
https://view.genially.ly/65eb684eb410830014040d0957/interactive-content-desafio6hibrido

Actividad	Procedimiento	Tiempo	Notas
Preactividad	El profesor rompe el hielo y prepara al grupo para la actividad con preguntas como: • Cuando la tecnología nos supere ¿cómo será nuestra vida? El profesor explica que hay cinco palabras secretas que ellos deben encontrar con la ayuda del personaje. Los mensajes en el juego representan pistas para saber dónde buscar dentro del salón. Al encontrar todas, se descubre el enigma y se termina el juego.	2 min	El cañón permanece apagado pero todo está listo para comenzar. Se advierte a los aprendientes que el profesor protagonizará a un hacker. "El día de hoy nos hundiremos en ciudad cyberpunk; tenemos que encontrar la salida, antes de que nos atrapen los humanoides".

Ficha pedagógica juego 6 (Martínez García, 2026

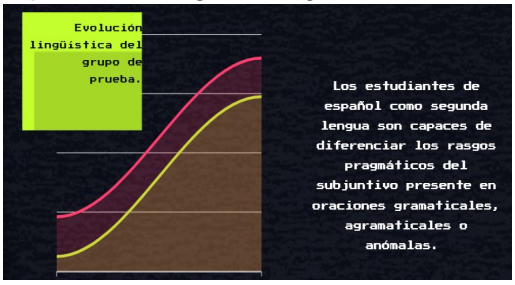
Al finalizar las siete sesiones del tratamiento pedagógico y ya aplicados los instrumentos de medición lingüística y el de evaluación lúdica.

Correspondía analizar los resultados para identificar las áreas de oportunidad y si la propuesta lúdica es efectivamente una buena opción para la corrección gramatical en contraste con sus alternativas tradicionales.

• Instrumentos de medición lingüística: se determinaron dos grupos de estudio (de control y de prueba) en modalidades diferentes (a distancia y presencial). El grupo de control a distancia mostró un grado de apropiación a la estructura gramatical, pero hubo inconsistencias en la identificación de la función de lengua y esto se debe a tres factores: la inconsistencia en la asistencia de los participantes, la variación de los niveles de los participantes y la inmersión o el conocimiento previo del español como prerrequisito.

Por otra parte, el grupo de prueba en presencial mostró un grado de avance significativo tanto en la asimilación de las estructuras gracias a la identificación de la tipología de verbos: de voluntad, de percepción, de opinión, etcétera. Sin embargo, fueron las estructuras con funciones similares o aquellas que eran excepciones las cuales podían complicar la comprensión lingüística de las estructuras gramaticales las que presentaron más dificultades a los aprendientes.

• Instrumentos de evaluación lúdica: el pensamiento crítico y comparación del bilingüismo pudo ayudarles a identificar las funciones de lengua; la efectividad del tratamiento pedagógico fue del 87.5 % sobre un 100%, lo cual nos indica que tuvo buen resultado en diferentes funciones del subjuntivo. Y se demostró también que no por ser nativohablantes se conocen todas las reglas de la lengua, ya que los instrumentos fueron probados en nativohablantes y en algunos casos, tuvieron resultados más bajos que los aprendientes de español como segunda lengua.



Análisis de datos (Martínez García, 2026)

El desarrollo de tratamientos pedagógicos **ludolingüísticos** permiten a los aprendientes de lenguas no solo redireccionar su aprendizaje y focalizar sus errores hacia una comunicación efectiva; sino que les permite redescubrir la motivación de aprender una lengua extranjera sin necesidad de reforzamientos positivos o negativos, además de permitir la cooperación colectiva y forjar una subcompetencia que no fue vislumbrada en el proyecto: la competencia interactiva; ya que una de las problemáticas más comunes entre aprendientes de español como lengua extranjera, no es adquirir las reglas o aprender la pronunciación sino saber cómo, cuándo dónde con quién y por qué aplicarlas en un contexto real.
El juego de evasión permitió crear un mundo diferente donde los errores son permitidos, todos pueden opinar y cada uno es otro, ya que adoptan un personaje de manera indirecta, mientras el español como la llave directa a la salida del enigma.

La sesión de *debriefing* es el catalizador que distingue un juego de evasión pedagógico de uno recreativo, ya que es la que permite analizar cuatro aspectos importantes:

a. Aspectos socioafectivos ¿cómo se sintieron los jugadores?
b. Aspectos neurocognitivos ¿qué adquirieron mediante las instrucciones durante el juego?
c. Aspectos lingüísticos ¿qué descubrieron de la lengua meta?
d. Aspectos lúdicos ¿qué parte del juego les pareció más fácil o difícil?

Una vez hecha la recolección de datos se libera la explicación gramatical ya que el caudal lingüístico se aplicó a través del maestro del juego (docente) durante toda la sesión de juego y se da paso de la gramática inmersiva al proceso de sistematización y adquisición de L2.

Declaraciónes del artículo

1. Relevancia social:

Este trabajo aborda una necesidad lingüística que afecta a los estudiantes de ELE. Sus resultados pueden contribuir aplicación de una propuesta ludolingüística en el aula.

2. Disponibilidad de datos y materiales:

Si están disponibles: «Los datos y materiales que respaldan este trabajo están disponibles en TESIUNAM

https://ru.dgb.unam.mx/items/6234f959-9a89-457b-90cd-e80765c80898

3. Uso de inteligencia artificial:
Las personas autoras declaran que no utilizaron herramientas de inteligencia artificial generativa en la preparación de este manuscrito

4. Consideraciones éticas**:**
La investigación fue aprobada por el comité en febrero 2025.

5.Contribuciones de autoría:
(CRediT) Miguel Alejandro Martínez García, es el único autor, quien realizo la investigación, datos cualitativos y cuantitativos, entrevistas, juegos y juicios de gramaticalidad.
El autor **reviso y aprobó la versión final del manuscrito.**

Referencias

[1] Académie d'Aix-Marseille. (2019). *Concevoir un escape game: Livret méthodologique.* https://www.pedagogie.acaixmarseille.fr/upload/docs/application/pdf/2019-12/eg_livret_methodo_v1-12_2019.pdf

[2] Alexopoulou, A. (2005). Aproximación al tratamiento del error en la clase de e/le desde la perspectiva del análisis de errores. Departamento de lengua y literaturas italianas y españolas, 121.

[3] Alonso, M. (2015). Jugando al DELE en clase. *Instituto Cervantes Nápoles.* https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/publicaciones_centros/PDF/napoles_2015/12_alonso.pdf

[4] Alvarez, J. (2007). *Du jeu vidéo au serious game : approches culturelle, pragmatique et formelle*. Archive ouverte HAL. https://hal.archives-ouvertes.fr/tel- 01240683

[5] Arias Corrales, I. (2014). El concepto de juego en la enseñanza de lenguas extranjeras. *Revista de Lenguas Modernas*. Universidad de Costa Rica. https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/rlm/article/view/14982

[6] Baqué Ruiz, E. (2012). *Análisis de errores chino-español: El alumno sinohablante ante el artículo*. Universidad de Sevilla. https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/23374/TFM%20ELENA%20BAQUE.pdf?sequence=1&isAllowed=y.

[7] Bartolo Velazquez, F. (2012). *La gramática inductiva implícita y la gramática inductiva explícita en el aprendizaje del pronombre en del francés*. UAEMEX.

[8] Chandía Cabas, J. (2015). *Enseñanza de las habilidades lingüísticas en el segundo idioma: un estudio a partir de los relatos de los actores participantes de la clase de inglés comunicacional de una institución de educación superior*. Universidad Del Bío-Bío. http://repobib.ubiobio.cl/jspui/bitstream/123456789/1154/1/Chand%C3%ADa_Cabas_Jime

[9] Cueva Lobelle, A. (2018). Aproximación al modo subjuntivo del español desde una perspectiva multivariable. *Scielo*. http://www.scielo.org.co/pdf/folios/n48/0123-4870- folios-48-00073.pdf

[10] Dida Nopogwo, B. (2019). *Análisis de errores en la adquisición de modo subjuntivo por los estudiantes francófonos de español como lengua extranjera.* Universitat d'Alicant.

[11] Ferreira, C. (2005). La lingüística contrastiva y el proceso de enseñanza/aprendizaje de español como lengua extranjera. *En Actas del II Simposio José Carlos Lisboa de Didáctica del Español como Lengua Extranjera.* Instituto Cervantes de Río de Janeiro (pp. 191-201).

[12] Halliday, M. A. K. (1978). *Lingüística sistémico-funcional*. UNLP Facultad de Psicología https://linguisticapsicologia.weebly.com/uploads/6/8/5/9/68598993/conceptos_centrales_de_la_propuesta_de_halliday__(presentacion)_1.pdf

[13] Martínez García, M. A. (2021). *« Il était une fois » le conte en classe de FLE, proposition d'activités pour différencier l'utilisation du passé composé et de l'imparfait en/au niveau B1*. Universidad Autónoma del Estado de México.

[14] Petit, A., Nadam, P., & Fenaert, M. (2019). *S'CAPE-S'capade pédagogique avec les jeux d'évasion.* S'cape pédagogique. https://scape.enepe.fr/scapade.html

[15] Silva, H. (2008). *Le jeu en classe de langue*. CLE International.