



The development of interactive grammatical competence among ELE learners in Iraq

Bashaer Zahid Abdulhasan

University of Mosul

bashaer.abdalhasan@uomosul.edu.iq

received Nov 15, 2025

Revised Nov 27, 2025

Accepted Oct 3, 2025

Online Jan. 1, 2026

ABSTRACT

The didactics proposed in the ELE teaching classroom in Iraq have strategies that require a renewal in terms of dynamism and creativity aimed at the development of grammatical skills through the playfulness and creativity that interactive games possess. Indeed, the interactive game as a strategy to achieve learning dates back to primitive times of man and is of utmost importance in social and cultural consolidation due to the dialogue that must be used, the organization through rules or agreements.

This article shows the results of the application of a documentary analysis in which it was identified that the methodological instruments used for teaching grammatical skills in the ELE classroom in Iraq must be in accordance with proposals that motivate and guarantee learning of Spanish from the internalization and application of grammatical skills in a playful and versatile way as proposed in interactive games.

Finally, interactive games account for the learning process and the strengthening of the grammatical skills, both phonic and graphic, of the learner. Therefore, it is of utmost importance that Iraqi students have educational proposals such as interactive games in the ELE classroom to achieve learning objectives

Keywords: interactive games, learning, grammatical skills, the ELE classroom in Iraq, Methodological tools

تطوير الكفاءة النحوية التفاعلية لدى متعلمي اللغة الإسبانية كلغة أجنبية في العراق

م.م. بشائر زاهد عبد الحسن محمود

جامعة الموصل / رئاسة جامعة الموصل - شعبة التأهيل والتوظيف والمتابعة

bashaer.abdalhasan@uomosul.edu.iq

المخلص

تتضمن الطرائق التدريسية المعتمدة في صفوف تعليم اللغة الإسبانية بوصفها لغة أجنبية (ELE) في العراق استراتيجيات تتطلب تجديدًا من حيث الديناميكية والإبداع، وذلك بهدف تنمية الكفاءة النحوية من طريق توظيف الألعاب والأنشطة التفاعلية القائمة على الطابع الترفيهي والإبداعي. وفي الواقع، فإن استخدام الألعاب التفاعلية بصفقتها استراتيجيّة لتحقيق التعلم يعود إلى الأزمنة الأولى للإنسان، وقد شكّل عنصرًا أساسيًا في ترسيخ البنى الاجتماعية والثقافية نظرًا لما يتطلبه من حوار وتنظيم قائم على قواعد أو اتفاقات.

في بحثنا نقدم نتائج تطبيق تحليل وثائقي تمّ به تحديد أن الأدوات المنهجية المستخدمة لتطوير الكفاءة النحوية في صفوف ELE في العراق ينبغي أن تتسجم مع مقترحات تربوية تحقّق وتضمن تعلّم اللغة الإسبانية عبر استيعابها وتطبيقها بطريقة ترفيهية ومرنة، كما هو الحال في الألعاب التفاعلية.

وأخيرًا، تُظهر الألعاب التفاعلية بوضوح مسار التعلّم وترسيخ الكفاءة النحوية، سواء الصوتية منها أو الكتابية، لدى المتعلم. ولهذا، تبرز الأهمية الكبيرة لاعتماد الطلبة العراقيين على مقترحات تعليمية من مثل الألعاب التفاعلية داخل صفوف ELE من أجل تحقيق الأهداف التعليمية المنشودة.

الكلمات المفتاحية: الألعاب التفاعلية، التعلّم، الكفاءة النحوية، تعليم الإسبانية بوصفها لغة أجنبية، الأساليب المنهجية.



Introducción

El *juego interactivo* como estrategia para alcanzar *aprendizajes* data desde épocas primitivas del hombre y es de suma importancia en la consolidación social y cultural a razón del diálogo que se debe emplear, la organización a través de reglas o acuerdos. En la actualidad, la incidencia de la tecnología en la experiencia vital de los individuos hace un llamado a que las propuestas didácticas den un giro que responda a las nuevas necesidades de los aprendientes.

En este sentido, los instrumentos metodológicos empleados para la enseñanza de *competencias gramaticales* en *el aula de ELE en Irak* deben estar en concordancia con propuestas que motiven y garanticen un *aprendizaje* del español desde la interiorización y aplicación de las *competencias gramaticales* de forma lúdica y versátil.

De esa manera, se exponen en este artículo algunos *juegos interactivos* como “tachando lista”, “bingo”, “dominó del cuento”, entre otros; que pueden ser aplicados *al aula de ELE en Irak* con miras al desarrollo de las *competencias gramaticales*, pues por la versatilidad de estos *juegos interactivos* y los objetivos de *aprendizaje* que se plantean, sería oportuno que se aplicaran de forma efectiva con los estudiantes iraquíes.

En la explicitación de cada *juego interactivo* se especifica el tipo de juego en el que se puede clasificar, el objetivo lingüístico hacia el cual se ordenan las acciones a realizar en el juego, el momento de la clase en el cual puede proponerse el juego, las *competencias gramaticales* que se pondrán en práctica (fónicas o gráficas), los materiales que se requieren para efectuar el *juego interactivo*, las variaciones que se pueden aplicar y finalmente, en los diferentes gráficos se ilustran paso a paso la manera efectiva de dirigir el juego.

En definitiva, los *juegos interactivos* dan cuenta del proceso de *aprendizaje* y el afianzamiento de las *competencias gramaticales* de quien aprende. Por ello, es de suma importancia que los estudiantes iraquíes cuenten con propuestas didácticas como los *juegos interactivos en el aula de ELE* para alcanzar los objetivos de *aprendizaje*. Estas propuestas deben estar orientadas al desarrollo de las *competencias gramaticales* tanto gráficas como fónicas.

1. ¿Qué son y por qué hablar de Juegos interactivos?

Los *juegos interactivos* son aquellos que se desarrollan de manera lúdica y dinámica, proporcionando bienestar y placer; así como también, son aquellos que suscitan retos y deseos de superación a quien participa en ellos. Los *juegos interactivos* pueden estar relacionados o no con herramientas tecnológicas; sin embargo, las herramientas tecnológicas inciden en el interés y la motivación del jugador, debido al avance tecnológico actual y los componentes de luces, colores, audios; entre otras caracterizaciones de los ciberespacios.

Ahora bien, ¿Cómo comprender la relación entre *juegos interactivos* y el *aprendizaje*? El *aprendizaje* es un proceso que se alcanza mediante la implementación de distintas estrategias orientadas a alcanzar ese objetivo. Es así como la estrategia de *juegos interactivos* para alcanzar un *aprendizaje*, se convierte en un elemento fundamental, teniendo en cuenta los beneficios lúdicos y dinámicos que proporcionan placer y bienestar en el jugador, debido al establecimiento de retos y el deseo de superación. Ya que en efecto, en el proceso de enseñanza y *aprendizaje*, el jugador tiene, además, el rol de aprendiz (Yousif Hadi, 2025: p. 208).

En este orden de ideas, los *juegos interactivos* en el *aprendizaje gramatical del español* como lengua extranjera (de ahora en adelante ELE) cobran pleno sentido; a saber; la enseñanza gramatical de ELE cuenta con un déficit frente a la propuesta de didácticas basadas en el dinamismo y en el placer como lo proporciona el *juego interactivo*. En efecto, el *aprendizaje* de ELE está más orientado a la práctica de las reglas y la morfosintaxis del español que al *aprendizaje* basado en una práctica dinámica y versátil como lo ofrece el *juego interactivo*. Esto genera frustración en los aprendices, redundando en posibles deserciones en el *aprendizaje* (Grifoll, M. 2018: p. 11).

La propuesta de *juegos interactivos* en la enseñanza tiene remembranza, por ejemplo, en que la acción de jugar que data desde épocas primitivas del hombre y es de suma importancia en la consolidación social y cultural a razón del diálogo que se debe emplear y la organización a través de reglas o acuerdos. Este elemento lo menciona Grifoll (2018:p. 11), acerca de las prácticas que observa el historiador Holandés Johan Huizinga en su obra *Homo Ludens*.

Ahora bien, en la actualidad la incidencia de la tecnología en la experiencia vital de los individuos hace un llamado a que las propuestas didácticas den un giro que responda a las nuevas necesidades de los aprendientes. En este sentido, los instrumentos metodológicos empleados para la enseñanza de ELE deben estar en concordancia con propuestas que motiven y garanticen un *aprendizaje* del español desde la interiorización y aplicación de la gramática.

Con el fin de implementar el *juego interactivo* en orden al *aprendizaje de la gramática* de ELE, es primordial que la propuesta que se realice esté orientada al *aprendizaje* y para ello es fundamental el establecimiento de la concordancia plena entre las normas o reglas del *juego interactivo* a proponer y los objetivos del *aprendizaje*. De tal forma que esa concordancia sea en definitiva la centralidad de los criterios de evaluación.

Las categorías gramaticales de ELE, en la agrupación idiomática a saber, sustantivos o nombres, pronombres, adjetivos, adverbios, verbos, preposiciones, artículos y conjunciones; reúnen el contenido fundamental para el desarrollo de las *competencias gramaticales* como la comprensión oral y escrita en los estudiantes mediante el recurso del *juego interactivo* según las caracterizaciones propias de los estudiantes, así como su edad y acercamiento de ELE. (MCER, 2002: p. 59).

Desde la indagación de Guastalegnanne, H. (2009: p. 3) hay *juegos interactivos* que cumplen con criterios clave que concuerdan con el proceso de ELE; como son, el objetivo lingüístico y las *competencias gramaticales* que se espera desarrollar en los aprendientes.

2. ¿Cómo implementar juegos interactivos en el aula ELE en Irak?

Inicialmente, es importante reconocer que las propuestas metodológicas de un docente de ELE están ligadas a las estrategias didácticas con las cuales el docente, no solo ponga en práctica sus conocimientos de la lengua española, sino que además logre plantear unos objetivos claros para guiar a los estudiantes en su proceso de *aprendizaje* mediante un trato diáfano y afable que concuerde con la versatilidad para hacer amenas las clases.

Ahora bien, en la indagación realizada por Faris, (2014: p. 22), se puede apreciar que, en Irak, difícilmente puede encontrarse una propuesta metodológica lúdica que se relacione con la implementación de los *juegos interactivos* para fortalecer el *aprendizaje* de las *competencias gramaticales* en *el aula de ELE*. Por lo tanto, se evidencia dificultad en el cumplimiento de los objetivos de aprendizaje lo cual responde a la poca práctica de la lengua española en Irak.

En Irak, apenas nadie dedica esfuerzo en trazar al menos un método adecuado para la enseñanza del español en el mundo árabe, ni siquiera las instituciones competentes en esta materia. Esto coloca en una posición de desventaja al español frente a otras lenguas con más presencia en la región. (Faris, 2014: p. 23).

De tal manera que, a partir de la investigación del autor, la falta de estrategias metodológicas y didácticas se reflejan en el frecuente desconocimiento incluso de las limitaciones para enseñar y *aprender* español en el entorno araboparlante. En efecto, las dificultades más comunes para los arabófonos, tienen que ver con el aspecto fónico en cuanto a la identificación de los sonidos y su reproducción, así como en la grafía, frente a la lectura y la escritura hispana.

Sin embargo, los alumnos Iraquíes tienden a desarrollar más rápidamente la fluidez verbal que la escrita y por ello, presentan más dificultad en la lectura y la escritura; lo cual evidencia que en la propuesta pedagógica de ELE se profundiza más en los ejercicios de articulación que en los de lectura y de escritura. “Es demasiado frecuente encontrar estudiantes que entienden y se hacen entender con gran fluidez en español, pero no son capaces de comprender suficientemente una lectura y menos aún escribir un resumen o crear un texto propio” (Faris, 2014: p. 24).

Por consiguiente, las propuestas didácticas y metodológicas para ser efectivas deben dar respuesta a las necesidades culturales actuales. Contar con recursos didácticos como los *juegos interactivos* en *el aula de ELE* es un elemento crucial para afianzar las *competencias gramaticales* que se requieren en el *aprendizaje* del habla, la lectura y la escritura del español en los estudiantes en Irak. Así como la identificación de los rasgos culturales españoles como la música, la geografía o

actividades tradicionales.

De la misma manera, dentro del contexto del Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas, de ahora en adelante MCER, se hace referencia a la necesidad de la búsqueda de propuestas lúdicas para aplicar el *aprendizaje* de la lengua tales como los *juegos interactivos* de incidencia social o juegos de palabras. Pues estos juegos dan cuenta del proceso de *aprendizaje* y afianzamiento del uso de la lengua que se aprende. “El uso de la lengua para fines lúdicos a menudo desempeña un papel importante en el aprendizaje y en el desarrollo de la lengua, pero no se limita al ámbito educativo” (MCER, 2022, p. 59).

Así las cosas, los estudiantes iraquíes deben contar con propuestas didácticas como los *juegos interactivos* en *el aula de ELE* para alcanzar los objetivos de su *aprendizaje*. Estas propuestas pueden ser, por ejemplo, en orden a las *competencias gramaticales* gráficas o fónicas; incluso, conteniendo información que les otorgue el acceso a la identificación de la cultura y las características sociales de tal manera que se garantice un acercamiento con la cultura hispana.

En esta misma línea a continuación se exponen algunos *juegos interactivos* aplicados a ELE con miras al desarrollo de las *competencias gramaticales* basados en la investigación realizada por Guastalegnanne, H. (2009: p. 13). Por la versatilidad de estos *juegos interactivos* y los objetivos de *aprendizaje* que se plantean, sería oportuno que se aplicaran de forma efectiva con los estudiantes iraquíes.

Para cada *juego interactivo* se especifica el tipo de juego en el que se puede clasificar, el objetivo lingüístico hacia el cual se ordenan las acciones a realizar en el juego, el momento de la clase en el cual puede proponerse el juego, las *competencias gramaticales* que se pondrán en práctica (fónicas o gráficas), los materiales que se requieren para efectuar el *juego interactivo*, las variaciones que se pueden aplicar y finalmente, en los diferentes gráficos se ilustran paso a paso cómo dirigir el juego.

2.1. Propuesta de juego 1. *Adivino la frase completa.*

El tipo de *juego interactivo* es adivinar y su objetivo lingüístico es el presente subjuntivo que en español expresa deseos, dudas o sirve también para expresar una opinión o emoción. Podría usarse para entrar en diálogo e interrelación o también como repaso o al intermedio de una sesión o al cierre. Las principales *competencias gramaticales* que se ponen en práctica son la expresión y la comprensión oral. El material consistirá en tarjetas con comienzos de frases, como, “me gusta mucho que..”, “me entristece que...”, “me alegra que...”, etc. Este mismo juego puede realizarse con una variante mediante inicios de frases como “es increíble que...”, “es fantástico que...”, “es funesto que...”. Entre otras. El juego se desarrolla de la siguiente manera:

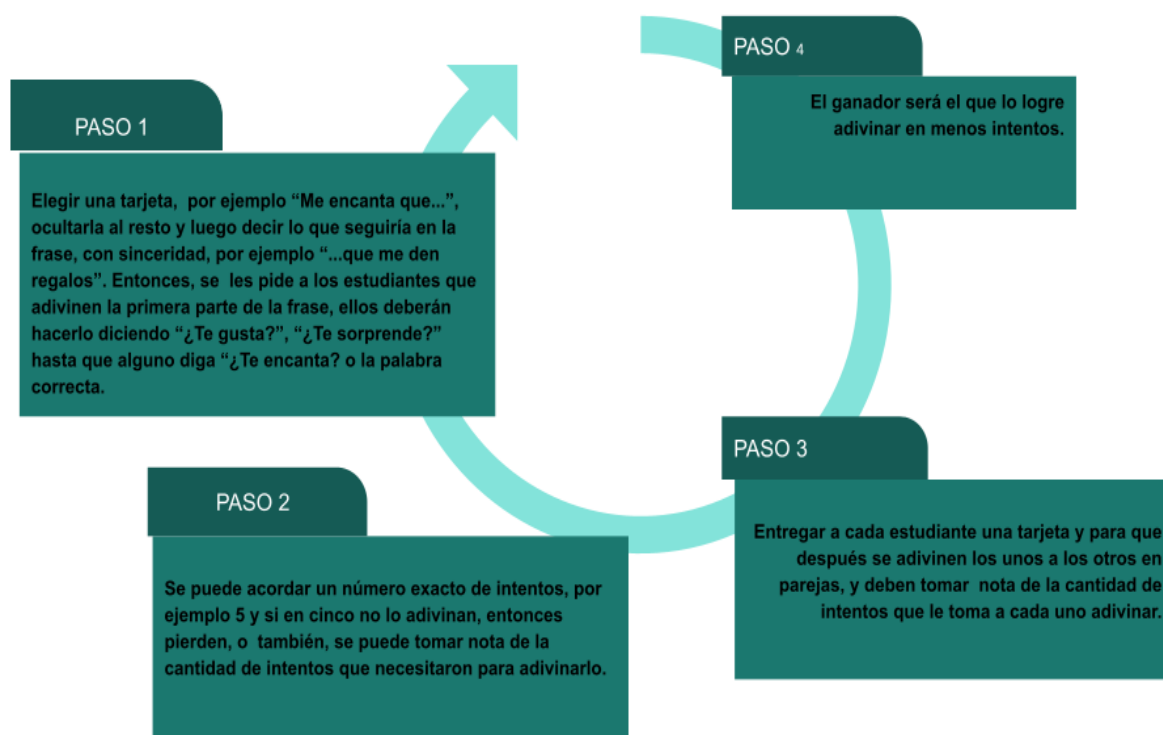


Figura 1. *Juego interactivo* que se puede aplicar en el *aula de ELE en Irak*: "adivino la frase completa". Se presentan los cuatro pasos propuestos por Guastalegnanne, H. (2009: p. 22).

2.2. Propuesta de juego 2. *Tachando lista.*

El tipo de *juego interactivo* es adivinar, tiene como objetivo lingüístico verbos en cualquier tiempo. Puede aplicarse como repaso, como actividad de interrelación y fortalecimiento del diálogo, en busca de practicar las *competencias gramaticales* de expresión y comprensión oral. Los materiales que se emplearán son una hoja de papel e instrumentos para escribir.

Este *juego interactivo* puede proponerse con verbos regulares o irregulares, podrían también, especificarse un tiempo para aplicar a los verbos de cada estudiante. Además, puede desarrollarse en equipos o con la participación de un estudiante en diálogo con toda la clase. El juego se desarrolla de la siguiente manera:

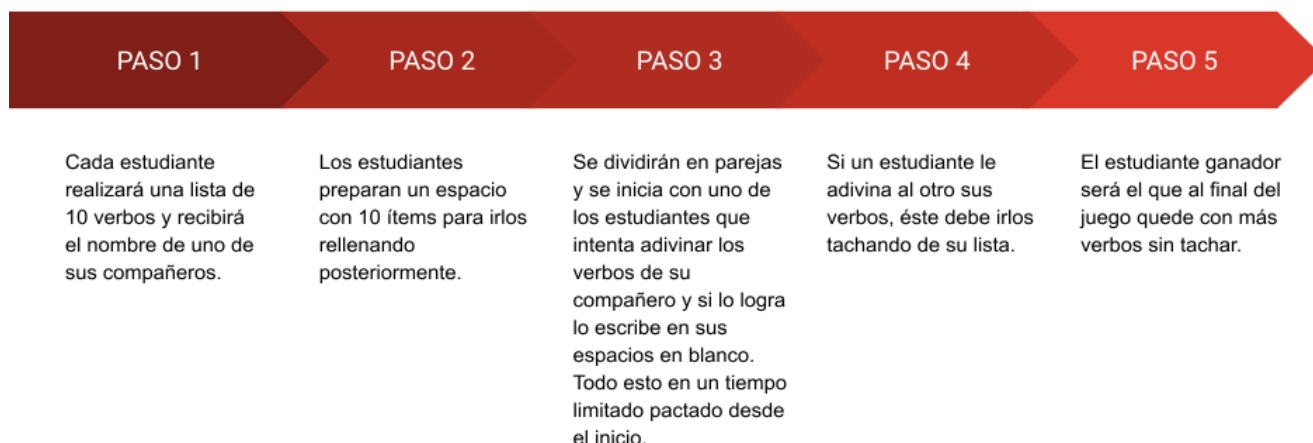


Figura 2. *Juego interactivo* que se puede aplicar en *el aula de ELE en Irak*: “tachando lista”. Se presentan los cinco pasos propuestos por Guastalegnanne, H. (2009: p. 22).

2.3. Propuesta de juego 3. *Bingo*.

El tipo de *juego interactivo* es anticipar, busca alcanzar el objetivo lingüístico de practicar cualquier tiempo del verbo, puede implementarse en el inicio de una sesión de clase, repaso o como actividad intermedia que favorece la *competencia gramatical* de comprensión oral. Los materiales que se requieren son tarjetas de bingo que preferiblemente contenga máximo 15 cuadros y de forma adicional estarían los audios, los videos o los cómics que puedan dar vivacidad a la actividad.

Una variación del juego podría ser que se plantea un diálogo previo acerca de ciertos detalles que se observarán en un audio, video o escena para activar la elaboración de pensamiento sobre ¿qué creen los estudiantes que podría suceder en dicha representación? de esa manera se adentran con algunas ideas previas. El juego en sí, se propone de la siguiente manera:



Figura 3. Juego interactivo que se puede aplicar en el aula de ELE en Irak: “bingo”. Se presentan los cuatro pasos propuestos por Guastalegnanne, H. (2009:p. 22).

2.4. Propuesta de juego 4. *Continuar el texto.*

El tipo de *juego interactivo* es adivinar, cuyo objetivo lingüístico es la implementación de cualquier tiempo verbal, se puede desarrollar en distintos momentos de la sesión de clase pues es apta para el inicio o para repaso o para romper hielo o como descanso intermedio. Mediante este juego se fortalece la *competencia gramatical* de comprensión y fluidez oral y escrita.

En algunos casos específicos pueden ser válidos sinónimos a razón del significado similar que no afecta a la comprensión, sin embargo, otra manera de abordar el juego podría ser requiriendo las palabras exactas o por lo menos conservando la idea y su significado textual. El juego se propone así:

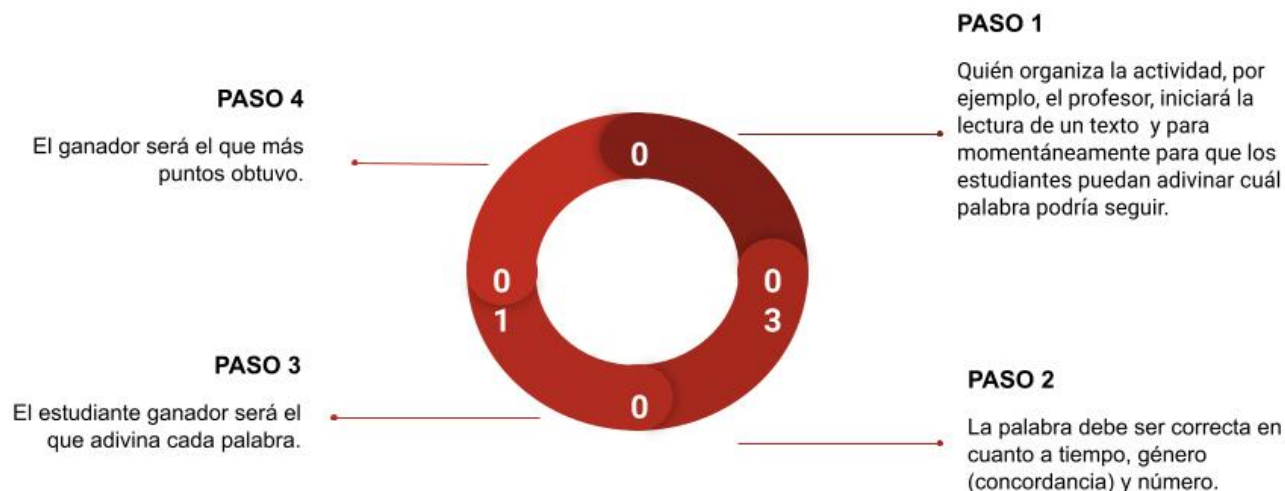


Figura 4. Juego interactivo que se puede aplicar en el aula de ELE en Irak: “continuar el texto”. Se presentan los cuatro pasos propuestos por Guastalegnanne, H. (2009).

2.5. Propuesta de juego 5. Oración encadenada y acumulada.

Este tipo de *juego interactivo* pone en práctica la memoria, su objetivo lingüístico es hacer uso de cualquier estructura gramatical. Este juego puede emplearse en el momento de la clase que se considere más oportuno, por ejemplo, al inicio, como intermedio o al final. A través del juego se fortalece la *competencia gramatical* de expresión y comprensión oral.

En algunos casos, si se considera necesario se puede unir información y elaborar una sola frase, por ejemplo: a Marta y a José les gusta ir al cine, a Miguel y a mí nos gusta leer, etc.

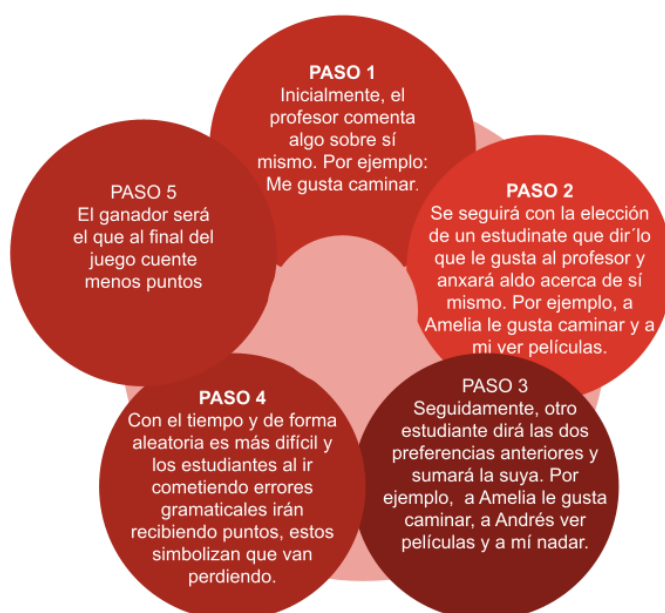


Figura 5. *Juego interactivo* que se puede aplicar en *el aula de ELE en Irak*: “oración encadenada y acumulada”. Se presentan los cinco pasos propuestos por Guastalegnanne, H. (2009).

2.6. Propuesta de juego 6. *Escalera de oraciones*

Este *juego interactivo* es de tipo carrera con el objetivo lingüístico de poner en práctica cualquier estructura gramatical y sintaxis. El juego puede aplicarse en los distintos momentos de la clase ya sea, al inicio como intermedio o como cierre. A través de este juego se puede afianzar la *competencia gramatical* de expresión y comprensión escrita.

Es posible que se aplique este juego autorizando más de un cambio por paso y también se puede ampliar o disminuir la cantidad de pasos; todo ello según las necesidades del grupo o el interés pedagógico del profesor.

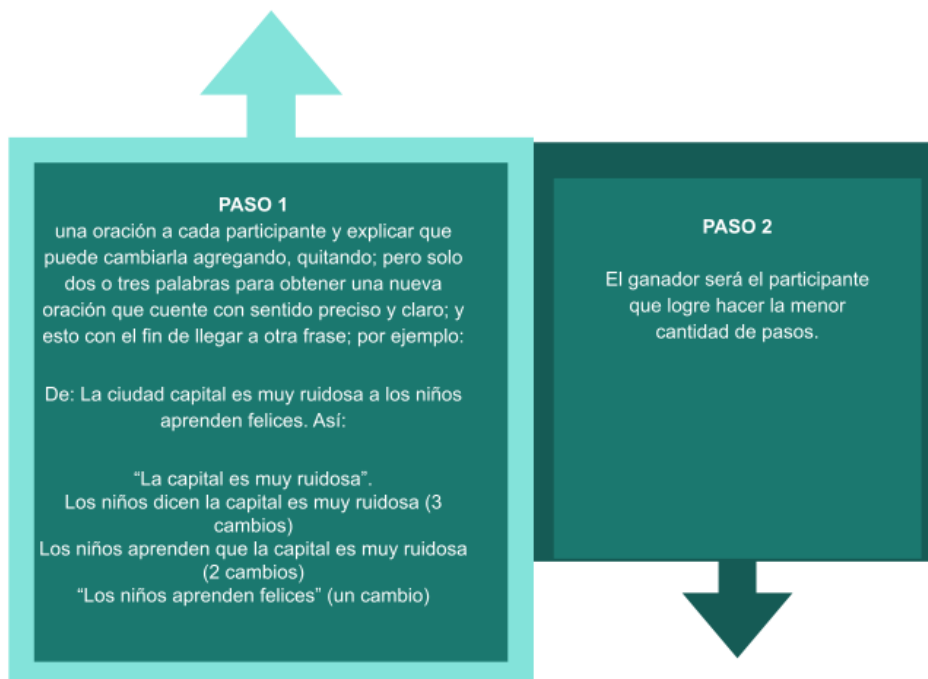


Figura 6. *Juego interactivo* que se puede aplicar en *el aula de ELE en Irak*: “escalera de oraciones”.

Se presentan los dos pasos propuestos por Guastalegnanne, H. (2009).

2.7. Propuesta de juego 7. *Callo, escucho y escribo*

Este *juego interactivo* cumple la forma de tipo carrera con el objetivo lingüístico de practicar el presente progresivo y continuo. Este juego puede proponerse en cualquier momento durante el desarrollo de una clase, como lo es el inicio, al intermedio o para finalizar. Las *competencias gramaticales* que se aplican mediante este juego son la expresión oral y escrita.

Ese juego puede proponerse también usando mediante frases ficticias que escriben los estudiantes imaginando que están en un lugar y en una situación específica. Escriben diez frases en

una hoja y las entregan a sus compañeros con el fin de que éste pueda adivinar el lugar y la situación que propició la frase. El que adivina sería el ganador.



Figura 7. Juego interactivo que se puede aplicar en *el aula de ELE en Irak*: “callo, escucho y escribo”. Se presentan los tres pasos propuestos por Guastalegnanne, H. (2009).

2.8. Propuesta de juego 8. *Coartada*

Este *juego interactivo* consiste en convencer, se plantea el objetivo lingüístico de practicar los pasados, puede aplicarse en el inicio de clase, al intermedio o al final y hace uso de las *competencias gramaticales* de comprensión oral y escrita.

PASO 1: Se pondrán aparte a dos estudiantes para que sean los “asesinos”.
PASO 2 Proponer una escena de crimen, por ejemplo: “el viernes 12 de octubre a las 9 de la mañana encontraron muerto al rector desangrado en la oficina”.
PASO 3: Se sabe que los asesinos son esos dos estudiantes porque al parecer tenían motivos para ello, uno de ellos enamoró a su esposa.
PASO 4: Los dos estudiantes se van y preparan una coartada para ese día viernes, diciendo que pasaron tiempo los dos pero sin testigos.
PASO 5: Los demás estudiantes deben planear las preguntas con las cuales interrogarán a los sospechosos de manera separada y planearán preguntas a las respuestas básicas.
PASO 6: Por su parte, los que cumplen el rol de detectives hacen un cuestionamiento a los sospechosos en privado.
PASO 7: Finalmente, los detectives se reúnen para comparar las respuestas reunidas en el interrogatorio con el fin de hallar diferencias en las respuestas dadas. Si hay aunque sea una sola diferencia ganarán los detectives y los culpables irán a prisión pero si no encuentran diferencias, entonces los culpables saldrán libres y ganarán.

Figura 8. *Juego interactivo* que se puede aplicar en *el aula de ELE en Irak*: “coartada”. Se presentan los siete pasos propuestos por Guastalegnanne, H. (2009).

2.9. Propuesta de juego 9. *Dominó del cuento*

Este es un *juego interactivo* de mesa o piso con el objetivo lingüístico de aplicar cualquier tiempo del verbo o estructura gramatical. Puede desarrollarse en los distintos momentos de la clase, como al inicio, al intermedio o al final. Busca favorecer las *competencias gramaticales* de comprensión oral y escrita. Los materiales que se requieren son hojas en blanco.

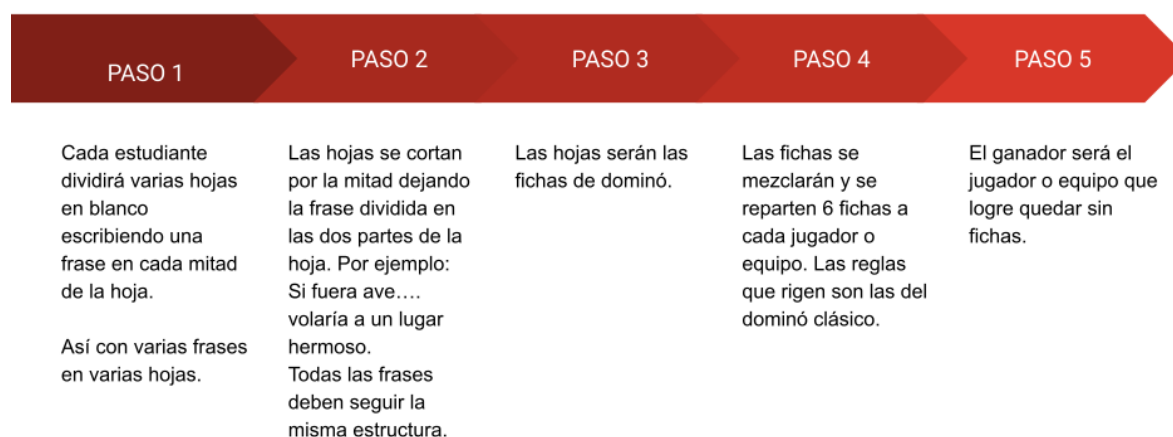


Figura 9. *Juego interactivo* que se puede aplicar en *el aula de ELE en Irak*: “dominó del cuento”. Se presentan los cinco pasos propuestos por Guastalegnanne, H. (2009).

2.10. Propuesta de juego 10. *El profe de la bolsa*

Este *juego interactivo* es de tipo memorización, con el objetivo lingüístico del uso de vocabulario de objetos de uso personal mediante descripción. Este juego puede ser útil para evaluar los procesos de los estudiantes, pero también para iniciar la sesión de clase, como intermedio o como cierre. La *competencia gramatical* que se evidencia es la expresión escrita y los materiales que se requieren son una bolsa, algunos objetos personales de los estudiantes y una hoja con grilla.

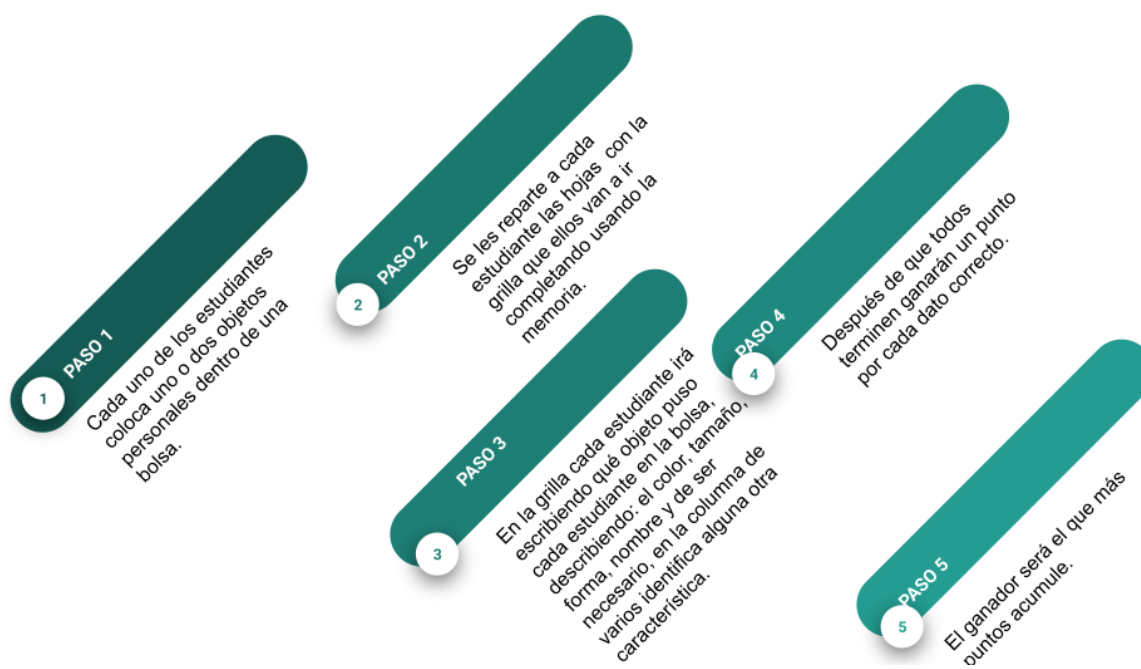


Figura 10. *Juego interactivo* que se puede aplicar en *el aula de ELE en Irak*: “el profe de la bolsa”. Se presentan los cinco pasos propuestos por Guastalegnanne, H. (2009).

Conclusiones

Los juegos interactivos son una propuesta que favorece el desarrollo de las *competencias gramaticales* en su proceso de *aprendizaje* en *el aula de ELE en Irak*. Y esto a razón de que en los *juegos interactivos* se desarrollan de manera lúdica y dinámica, proporcionando bienestar, placer, suscitan retos y deseos de superación a quien participa en ellos no solo como jugador sino como aprendiz.

Pues en efecto, el *aprendizaje* es un proceso que se alcanza mediante la implementación de distintas estrategias orientadas a alcanzar ese objetivo y los *juegos interactivos* se convierten en un

elemento fundamental, teniendo en cuenta el déficit frente a la propuesta de didácticas basadas en el dinamismo y en el placer que se proponen en el *aprendizaje en el aula de ELE en Irak*, pues está más orientado a la práctica de las reglas y la morfosintaxis que al *aprendizaje* basado en una práctica dinámica y versátil como lo ofrece el *juego interactivo*.

Los *juegos interactivos* dan cuenta del proceso de *aprendizaje* y el afianzamiento de las *competencias gramaticales* de quien aprende. Así las cosas, es de suma importancia que los estudiantes iraquíes cuenten con propuestas didácticas como los *juegos interactivos en el aula de ELE* para alcanzar los objetivos de su *aprendizaje*. Estas propuestas deben estar orientadas al desarrollo de las *competencias gramaticales* tanto gráficas como fónicas.

Bibliografía

- Consejo de Europa para la publicación de inglés y francés (2002). *Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación*. Instituto Cervantes para la traducción del español.
- Corrales, S. (2020). Gramática lúdica en ELE para estudiantes de primaria. *Universidad de Lleida*. <https://repositori.udl.cat/server/api/core/bitstreams/69d5d749-1ef0-4cde-bd98-c275a0819bfc/content>
- Faris, A. (2014). La enseñanza del español en el ámbito universitario iraquí: Situación actual y propuesta de mejora. *Universidad de Granada*. <http://hdl.handle.net/10481/31319>
- Grifoll, M. (2018). Recursos de gamificación para la enseñanza de la gramática. *Universidad de Barcelona*.
- Guastalegnanne, H. (2009). Juegos para trabajar gramática y vocabulario en la clase ELE. *Suplementos*, 9, 1-34. https://marcoele.com/descargas/enbrape/guastalegnanne_juegos
- Rihab Yousif Hadi, A. L. (2025). Analysis of grammatical errors in written communication of Spanish language learners in Iraq. *Lark*, 17(1/Pt1), 924-907. <https://doi.org/10.31185/lark.3999>