

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

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

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

CONCLUSIÓN

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

Bibliografía

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