

EmásF

Revista Digital de Educación Física

ISSN: 1989-8304 Depósito legal: J 864-2009

FOMENTO Y TRATAMIENTO DEL PLURILINGÜISMO EN EL AREA DE EDUCACIÓN FÍSICA EN PRIMARIA

Autor: Rogelio Francisco Fernández Rodríguez

Maestro de Educación Física
E-mail: rffr1975@yahoo.es

RESUMEN:

Este artículo pretende orientar y guiar a los maestros/as Educación Física en nuestra labor diaria en un Centro Educativo Bilingüe (INGLÉS), aportando una serie de estrategias metodológicas, unidad didáctica y sesiones de clase, desarrolladas desde una perspectiva interdisciplinar, práctica y realista. Acercando el Área de Educación Física al Fomento del Plurilingüismo y Currículo integrado.

Presentamos una Unidad Didáctica, orientada al 2º Ciclo de Educación Primaria, desarrollada en 5 Sesiones de clase y que podremos llevarla a la práctica a lo largo de todo un curso escolar.

PALABRAS CLAVE:

Plurilingüismo, L2 (Lengua Inglesa), formación plurilingüe, Unidad Didáctica, Sesión de clase, Juegos Populares Tradicionales Ingleses.

1. JUSTIFICACIÓN PEDAGÓGICA:

El Plan de Fomento del Plurilingüismo, aprobado como Acuerdo del Consejo de Gobierno el 22 de marzo del año 2005 (Junta de Andalucía), subraya la riqueza que aportan el plurilingüismo y el propio proceso de enseñanza / aprendizaje de una lengua. Además de que el aprendizaje de un idioma suponga el desarrollo de competencias lingüística, textual, discursiva y cultural, este proceso de adquisición lingüística, permite lo que se ha llamado el “diálogo de culturas”, pues la clase de lenguas extranjeras es el primer espacio de encuentro y donde el profesorado pasa a ser un “mediador” entre la cultura materna y la extranjera, situándose entre el universo conocido y lo exterior y remoto.

Así pues, la finalidad propuesta por esta política lingüística pretende promover:

- **La formación plurilingüe:** que consiste en valorar y desarrollar los repertorios lingüísticos de los hablantes, desde los primeros aprendizajes y a lo largo de toda la vida. Nos referimos pues, a las enseñanzas de lenguas cuya finalidad es el desarrollo del plurilingüismo como competencia.
- **La educación para el plurilingüismo:** que constituye una de las condiciones del mantenimiento de la diversidad lingüística. Nos referimos a las enseñanzas, no necesariamente lingüísticas, destinadas a educar en la tolerancia lingüística y a formar para la ciudadanía europea.

FORMACIÓN PLURILINGÜE + EDUCACIÓN PARA EL PLURILINGÜISMO = EDUCACIÓN PLURILINGÜE

Para la puesta en marcha de enseñanzas que respondan a estos principios, no existen soluciones prefabricadas sino múltiples opciones que permiten la creación de enseñanzas plurilingües, partiendo del principio de que las clases de lenguas se pueden fabricar a medida: adquirir una lengua se puede efectuar según diferentes modalidades y con distintos grados.

Por ello, lo importante es superar la idea preconcebida de que existe una única manera, casi obligatoria, de enseñar lenguas de la que no se puede uno apartar.

De hecho, la diversificación de las enseñanzas puede realizarse en términos de niveles de competencia que hay que adquirir en cada lengua, de tipos de competencias (recepción oral o producción oral, por ejemplo), tipos de discurso que hay que dominar, momentos y modalidades de aprendizaje. Esta pluralidad de itinerarios, de competencias, de niveles fundamenta la organización del plurilingüismo.

El proyecto plurilingüe demanda, además de esta nueva organización curricular, la creación de nuevas formas organizativas de las enseñanzas. Efectivamente, la educación plurilingüe desborda los habituales marcos de fragmentación de las áreas, de los ritmos escolares, de las etapas, de la propia Escuela. Su implantación progresiva requiere la creatividad colectiva, en el ámbito administrativo, en la determinación de los productos (definición de los currículos y de las programaciones) y en las prácticas pedagógicas.

En la clase bilingüe de áreas no lingüísticas, el alumnado pone en práctica y amplía sus conocimientos de la lengua 2, mientras aprende determinados contenidos extraídos del currículo oficial de conocimiento del medio, ciencias sociales, ciencias naturales, etc.

Aunque la lengua 2 está omnipresente en esta clase, su principal objetivo sigue siendo la adquisición de nuevos conocimientos del área y los objetivos lingüísticos ocupan sólo un segundo plano. En la enseñanza bilingüe se requerirá la adaptación del currículo oficial eligiendo los temas que se presten más para ser impartidos en una lengua 2.

Lo más conveniente es elegir temas de los que el alumnado posee ya conocimientos previos porque tengan una relación directa con los contenidos que se está aprendiendo en lengua 1 o con el mundo cotidiano y experiencias vitales de los jóvenes. Otro criterio de selección es la posibilidad de establecer una perspectiva intercultural y un trabajo interdisciplinario durante el desarrollo del tema. Además se tratarán preferentemente temas que faciliten una interacción verbal en clase y que se limiten a un léxico específico de uso general. Se observa pues que, entre los criterios citados, no dominan los puramente lingüísticos. El tratamiento didáctico que se dará al tema seleccionado, se regirá ante todo por las exigencias del área no lingüística y las actividades se centrarán en la observación, asimilación y manejo de fenómenos científicos. Sólo cuando se presenten dificultades de comprensión por razones del idioma se recurrirá a explicaciones lingüísticas ya sea en la clase correspondiente del área no lingüística o expresar valoraciones es más complejo, pero se puede iniciar de manera muy sencilla también ya en los primeros ciclos de Educación Primaria usando parejas de oposición como:

- Sano / insano, por ejemplo, en relación con los hábitos de vida o actividades del tiempo libre.
- Bueno / malo en relación con conductas en el aula o el colegio.
- Peligroso / no peligroso en relación con el comportamiento vial etc.

En el tercer ciclo de la Educación Primaria, se puede empezar a sistematizar las argumentaciones elaborando esquemas en la lengua 2 que se rellenan posteriormente con las reflexiones mantenidas en el aula. Para facilitar la en la clase le lengua. Desde este nivel básico se avanza, paso por paso, ampliando la expresión de acuerdo con el desarrollo cognitivo del niño o niña hasta llegar a la realización de tareas como tomar apuntes y escribir textos muy breves. Al final de la Educación Primaria, el alumnado será capaz, por ejemplo, de explicar en la lengua 2 la construcción de un aparato guiado por un esquema.

2. UNIDAD DIDÁCTICA: JUEGOS POPULARES TRADICIONALES INGLESES:

CICLO: 1º y 2º CURSO: 2º y 4º TRIMESTRE: 2º		UNIDAD DIDÁCTICA: JUEGOS POPULARES TRADICIONALES INGLESES		
OBJETIVOS DIDÁCTICOS		<ul style="list-style-type: none"> • Practicar juegos que pueden ser practicados en cualquier entorno. • Saber y conocer los juegos tradicionales populares de la cultura inglesa.(L2) • Buscar en el juego el beneficio meramente lúdico. • Tratar los juegos como impulsor de valores como la colaboración y el respeto. • Para aumentar con la diversidad de juegos la capacidad motora del alumno/a. • Favorecer las relaciones favorables entre los compañeros/as cerca respecto a sus posibilidades y limitaciones. 		
CONTENIDOS	Cp	<ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento de juegos populares y tradicionales ingleses.(L2) • Reconocer los recursos y posibilidades de los juegos populares y tradicionales como forma del uso de su tiempo libre y de ocio.(L2) 		
	Pr	<ul style="list-style-type: none"> • Práctica de diversos juegos populares y tradicionales ingleses.(L2) • Practicar los juegos con los que han contribuido y creado los alumnos/as.(L2) 		
	Act	<ul style="list-style-type: none"> • Confianza en sí mismo y en las posibilidades motoras propias y de los demás. • Valoración de los juegos como actividad física practicada en el tiempo libre y ocio de los alumnos/as. 		
RELACIÓN CON...		Otras Áreas	Otras Unidades	T.Transversales
		Lengua Castellana: Uso de la comunicación oral. Matemáticas: Uso de los números. Conocimiento del Medio: parque más cercano...	Con todas, debido a que el eje conductor de cualquier proceso de enseñanza aprendizaje es el juego.	Educación para la Salud. Educación para la Ciudadanía. Educación del Consumidor Educación para la Paz. Educación en Valores.
TEMPORALIZACIÓN		Esta unidad consta de 5 sesiones que serán trabajadas en el segundo trimestre.		
RECURSOS DIDÁCTICOS		Recursos didácticos: Cuestionarios y fichas de Educación física. Materiales: Material propio de Educación física. Instalaciones: Patio de recreo.		
METODOLOGÍA	Técnica de Ens.	Indagativa e Instrucción Directa. (L2)		
	Estilo de Ens.	Asignación de tareas.		
	Estrategia Prc.	Global		
	Tipo Enseñanza	Metodología activa y adaptada a las posibilidades individuales, el juego como el eje de la actividad.		
EVALUACIÓN		Instrumentos de Ev.	Observación directa y sistemática.	
		CRITERIOS: <ul style="list-style-type: none"> • Participa en todos los juegos por favorecer la actividad en el grupo. • Respeto a las normas de los juegos así como a los compañeros/as. 		
OTROS ASPECTOS		<ul style="list-style-type: none"> • Acorde con PC y recogida en PCC y PA • Aprobada por consejo escolar. • Permisos al Patronato de Deportes si fuera necesario (instalaciones y materiales) • Presentación actividad en claustro • Coordinación con el equipo educativo 		

<p>CICLO: 1º-2º CURSO: 2º Y 4º TRIMESTRE: 2º</p>	<p>SESIÓN: 1 LOS JUEGOS POPULARES Y TRADICIONALES INGLESES</p>	<p>Lugar: Patio de recreo. Material: Tizas y piedras.</p>
<p>OBJETIVOS DIDÁCTICOS</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Emplear el tiempo de libre y de ocio con la práctica de actividad física. • Respetar las normas y reglas de los juegos. (L2) • Desarrollar la imaginación y la creatividad. (L2) 	
<p>METODOLOGÍA</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Resolución de problemas. • Asignación de tareas. 	
<p>ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se modificarán materiales, roles, organización de grupos, espacios, distancias y formas de actuación, en función de la discapacidad que se presente. Por otro lado atenderemos a las necesidades educativas que puedan surgir de forma temporal. 	
<p>EVALUACIÓN</p>	<p>Instrumentos: Observación sistemática y registros anecdóticos. Criterios:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participación de forma activa respetando las reglas y a los demás. • Concienciación limitaciones y posibilidades propias y ajenas. • Colaboración y cooperación. 	
<p>FASE</p>	<p>DESCRIPCIÓN</p>	
<p>PARTE INICIAL</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Explicar en qué consista la unidad didáctica que se va a desarrollar y la sesión de ese día. Desplazamiento al patio de recreo. • WARM UP DANCE. Baile del Calentamiento. Aprox. 5´ minutos. • TULA o EL TIENTE. El que la liga (tienta) persigue a todos los demás. En el momento que toca a alguien debe decir: "TULA", y a partir de ese momento el tocado pasa a ser perseguidor. (L2) Aprox. 10´ minutos. 	
<p>PARTE PRINCIPAL</p>	<ul style="list-style-type: none"> • LA CADENA. Uno se la queda. A la señal, el que se la queda trata de tocar a los demás. Al tocar a uno, se cogen de la mano y siguen la persecución. Se va formando una cadena con los tocados que nunca podrán romper. (L2) • MARRO o LA PAELLA o LA OLLA. Cuando se grite "¡Paella de uno...va!" el que la queda intentará alcanzar a alguien, cuando lo hace los dos corren hasta su zona, mientras los demás les persiguen para darles golpecitos. A la voz de "¡Paella de dos...va!", salen cogidos de la mano para tocar a un tercer jugador y así sucesivamente hasta que sólo quede una persona, que será quien empiece el juego siguiente. Si la cadena se rompe, los jugadores que se quedan deben volver a la casa porque pueden ser golpeados. Si un jugador entra en la casa pasa también a quedársela. (L2) Aprox. 30´ minutos. 	
<p>PARTE FINAL</p>	<ul style="list-style-type: none"> • SIETE Y MEDIA. Tras dibujar el esquema de la figura, se lanzan desde una distancia de 3 metros aproximadamente 3 piedras, sumándose los puntos marcados en el lugar de la caída de las piedras. Si alguna cae en la línea, vale medio punto, y si cae en el interior del casillero central vale siete y media. Gana el que consiga siete y media o más se aproxime sin pasarse. (L2) • Aseo personal en los vestuarios. Aprox. 10´ minutos. 	

<p>CICLO: 1º-2º CURSO: 2º Y 4º TRIMESTRE: 2º</p>	<p>SESIÓN:2 JUEGOS POPULARES Y TRADICIONALES INGLESES</p>	<p>Lugar: Patio de recreo. Material: Sacos, caminos estrechos, ladrillos, tizas, las pasiones bajas.</p>
<p>OBJETIVOS DIDÁCTICOS</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Emplear el tiempo de libre y de ocio con la práctica de actividad física. • Respetar las normas y reglas de los juegos. (L2) • Desarrollar la imaginación y la creatividad. 	
<p>METODOLOGÍA</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Resolución de problemas. • Asignación de tareas. 	
<p>ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se modificarán materiales, roles, organización de grupos, espacios, distancias y formas de actuación, en función de la discapacidad que se presente. Por otro lado atenderemos a las necesidades educativas que puedan surgir de forma temporal. 	
<p>EVALUACIÓN</p>	<p><u>Instrumentos:</u> Observación sistemática y registros anecdóticos</p> <p><u>Criterios:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Participación de forma activa respetando las reglas y a los demás. • Concienciación limitaciones y posibilidades propias y ajenas. • Colaboración y cooperación. 	
<p>FASE</p>	<p>DESCRIPCIÓN</p>	
<p>PARTE INICIAL</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Explicar en qué consista la unidad didáctica que se va a desarrollar y la sesión de ese día. • Desplazamiento al patio de recreo. • WARM UP DACE. Baile del Calentamiento. Aprox. 5´ minutos. • TULIPÁN. Un jugador se queda. Si el perseguidor toca a alguien se cambiará el rol con este. Los perseguidos podrán descansar, sin ser cazados, diciendo "TULIPÁN" y colocándose con los brazos extendidos y las piernas abiertas hasta que un compañero pase por debajo de sus piernas liberándole. (L2) Aprox. 5´ minutos. 	
<p>PARTE PRINCIPAL</p>	<ul style="list-style-type: none"> • CARRERAS DE SACOS. Los grupos se colocan en filas. El primero de cada grupo se mete dentro del saco. A la señal debe desplazarse saltando hasta un lugar establecido de antemano, donde girarán para volver y darle el saco al siguiente compañero. Gana el equipo que antes termine el recorrido. (L2) • DEFIENDE EL PALO. Uno del grupo tiene que defender el palo (pica en un ladrillo dentro de un círculo de un metro de radio) del resto que lanzarán un balón para intentar derribarlo. El que lo consiga se cambia con el defensor.(L2) • LA LIEBRE. Uno la liga, se le hace el reloj y cuenta mientras todos los demás corren a esconderse. Cuando termina sale e intenta localizar a todos los escondidos. Cuando vea a alguien lo llama, este sale y da la mano al que la liga, de forma que se va formando una cadena cada vez más larga. El último (liebre) puede aprovechar cualquier descuido de la liga para huir y volver a esconderse, pero si es nuevamente visto debe volver a la cadena para volver a intentarlo.(L2) Aprox. 30´ minutos. 	
<p>PARTE FINAL</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 1, 2, 3 RELOJ INGLÉS. Uno cara a la pared dice la frase: "un, dos, tres gallito inglés", mientras los demás pueden avanzar desde la línea determinada. Al acabar la frase, el que se queda gira la cabeza y los otros tratan de permanecer inmóviles. El que esté en movimiento tendrá que volver al comienzo. El que llegue a la pared se la queda. (L2) • Aseo personal en los vestuarios. Aprox. 10 minutos. 	

CICLO: 1º-2º CURSO: 2º Y 4º TRIMESTRE: 2º	SESIÓN:3 LOS JUEGOS POPULARES Y TRADICIONALES INGLESES	Lugar: Patio de recreo. Material: Pañuelos o ropas de goma grandes, pasiones bajas y pasiones bajas pequeñas.
OBJETIVOS DIDÁCTICOS	<ul style="list-style-type: none"> • Emplear el tiempo de libre y de ocio con la práctica de actividad física. • Respetar las normas y reglas de los juegos. (L2) • Desarrollar la imaginación y la creatividad. 	
METODOLOGÍA	<ul style="list-style-type: none"> • Resolución de problemas. • Asignación de tareas. 	
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Se modificarán materiales, roles, organización de grupos, espacios, distancias y formas de actuación, en función de la discapacidad que se presente. Por otro lado atenderemos a las necesidades educativas que puedan surgir de forma temporal. 	
EVALUACIÓN	Instrumentos: Observación sistemática y registros anecdóticos Criterios: <ul style="list-style-type: none"> • Participación de forma activa respetando las reglas y a los demás. • Concienciación limitaciones y posibilidades propias y ajenas. • Colaboración y cooperación. 	
FASE	DESCRIPCIÓN	
PARTE INICIAL	<ul style="list-style-type: none"> • Explicar en qué consista la unidad didáctica que se va a desarrollar y la sesión de ese día. • Desplazamiento al patio de recreo. • WARM UP DANCE. Baile del Calentamiento. Aprox. 5´ minutos. • LAS 4 ESQUINAS o ESQUINA A ESQUINA. Un niño en el centro y el resto en cuatro aros. A la señal es obligatorio cambiar de esquina. Si el del centro llega antes a una esquina, se la queda el que no encuentra esquina libre. (L2) Aprox. 10´ minutos. 	
PARTE PRINCIPAL	<ul style="list-style-type: none"> • PI. Uno la liga, colocándose con los brazos en cruz y los ojos cerrados; los demás jugadores permanecen en contacto con él hasta que empiece a contar en voz alta, en ese momento todos salen corriendo a buscar un escondite. El que se queda cuenta de 20 a 0 diciendo: PI 20, PI 19, PI 18... Cuando acaba, sin moverse, intenta ver a los escondidos y decir su nombre (los vistos quedan eliminados). El que se queda puede dar tres pasos en una única dirección para intentar descubrir a más jugadores. Cuando ya no ve a nadie más grita PI, los jugadores que no han sido descubiertos salen de sus escondites y corren a tocarlo puesto que ahora contará desde un número menos. (L2) • EL PAÑUELO. Los equipos colocados frente a frente y numerados. Se dice un número y saldrá el que lo tenga de cada equipo. El que pueda cogerá el pañuelo que tiene el maestro agarrado en el centro y el otro intentará atraparlo antes de que llegue a su grupo. (L2) Aprox. 30´ minutos. 	
PARTE FINAL	<ul style="list-style-type: none"> • LA PETANCA. El juego consiste en lanzar las bolas metálicas (pelotas grandes) intentando aproximar las más que el equipo contrario al boliche (pelota pequeña), que se encuentra a una distancia aproximada de 6-10 metros. (L2) • Aseo personal en el vestuario. Aprox. 10´ minutos. 	

CICLO: 1º-2º CURSO: 2º Y 4º TRIMESTRE: 2º	SESIÓN:4 LOS JUEGOS POPULARES Y TRADICIONALES INGLESES	Lugar: Patio de recreo. Material: Conos y pelotas.
OBJETIVOS DIDÁCTICOS	<ul style="list-style-type: none"> • Emplear el tiempo de libre y de ocio con la práctica de actividad física. • Respetar las normas y reglas de los juegos. (L2) • Desarrollar la imaginación y la creatividad. 	
METODOLOGÍA	<ul style="list-style-type: none"> • Resolución de problemas. • Asignación de tareas. 	
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Se modificarán materiales, roles, organización de grupos, espacios, distancias y formas de actuación, en función de la discapacidad que se presente. Por otro lado atenderemos a las necesidades educativas que puedan surgir de forma temporal. 	
EVALUACIÓN	<u>Instrumentos:</u> Observación sistemática y registros anecdóticos <u>Criterios:</u> <ul style="list-style-type: none"> • Participación de forma activa respetando las reglas y a los demás. • Concienciación limitaciones y posibilidades propias y ajenas. • Colaboración y cooperación. 	
FASE	DESCRIPCIÓN	
PARTE INICIAL	<ul style="list-style-type: none"> • Explicar en qué consista la unidad didáctica que se va a desarrollar y la sesión de ese día. • Desplazamiento al patio de recreo. • WARM UP DANCE. Baile del Calentamiento. Aprox. 5´ minutos • EL CORTAHILOS. El que se la queda decide a por quién va y comienza la persecución. Si lo toca, cambio de rol. Si se interpone entre ellos dos algún otro jugador, el perseguidor deberá ir a por el niño que se ha cruzado (cortado el hilo). (L2) Aprox. 5´ minutos. 	
PARTE PRINCIPAL	<ul style="list-style-type: none"> • POLICIAS Y LADRONES o EL RESCATE. Los policías deben perseguir a los ladrones, y llevarles a su zona (cárcel). Los ladrones deben intentar rescatar a sus compañeros. (L2) • EL ESPANTAPÁJAROS. Se juega igual que al pañuelito salvo que con dos pañuelos. El jugador nombrado saldrá, cogerá uno de los dos pañuelos e irá a atárselo en el brazo a un jugador del otro equipo; después volverá a desatar el pañuelo atado a uno de sus compañeros de equipo por el rival e irá a atárselo a un jugador del equipo contrario en la pierna, volverá a desatar el pañuelo atado en la pierna a uno de los compañeros de su equipo por el rival, y por último se lo atará en el brazo al profesor que espera en el medio. El primero en hacerlo consigue un punto para su equipo. (L2) Aprox. 30´ minutos. 	
PARTE FINAL	<ul style="list-style-type: none"> • LOS BOLOS. Se colocan los bolos (botellas) en el centro de la pista, los jugadores se colocarán de 8 a 10 metros de los bolos. Lanzarán un balón rodando hacia los bolos, cada bolo derribado vale un punto. (L2) • Aseo personal en el Vestuario. Aprox. 10´ minutos. 	

3. BIBLIOGRAFIA: (MATERIAL EN FORMATO ELECTRÓNICO)

www.vts.rdn.ac.uk/tutorial/english

www.ucl.ac.uk/internet-grammar/home.htm

<http://classweb.gmu.edu/>

<http://www.teachingenglish.org.uk/index.shtml>

<http://www.bbc.co.uk/skillswise/words/listening/> (+ grammar, spelling, reading, writing).

<http://www.bbc.co.uk/worldservice/learningenglish/multimedia/index.shtml>

<http://www.frontlinephonics.com/research.html>

<http://www.onestopenglish.com/>

<http://www.songsforteaching.com/>

<http://www.wordsurfing.co.uk/4598.html>

<http://www.learnenglish.org.uk/>