

Propuesta didáctica bilingüe para educación física en educación primaria. Juegos populares y tradicionales ingleses

Bilingual proposal for teaching physical education in elementary education. Popular and traditional English games

Jesús Alberto Alonso Rueda*, Javier Cachón Zagalaz**, Rosario Castro López***, M^a Luisa Zagalaz Sánchez**

*CPr. Hermanos Carvajales de Martos (España), **Universidad de Jaén (España), ***Universidad Internacional de La Rioja (España)

Resumen. El trabajo recoge una propuesta didáctica adaptada a la normativa educativa que combina actividad física, juego y enseñanza de la lengua extranjera (L2) como herramienta que facilita los aprendizajes en Educación Primaria. El objetivo es facilitar el aprendizaje de la L2 a través de los contenidos de la Educación Física. El método, la revisión sistemática de la literatura que culmina con el análisis de los estudios previos y los posibles problemas que recogen para el aprendizaje de la L2, así como la relación que establecen algunos estudios entre la actividad física y la L2. Se concluye la necesidad de diseñar y aplicar Unidades Didácticas sobre juegos populares y tradicionales ingleses en las que se utilizará vocabulario relacionado con actividad física y deporte así como canciones inglesas, por la ventaja que representan para el aprendizaje de la L2. Aunque el diseño de la Unidad Didáctica se concibe para su aplicación en toda la primaria, en este caso va dirigida a 5º curso. Su aplicación a modo de estudio piloto se ha realizado en un colegio de Martos (Jaén).

Palabras clave. Bilingüismo, educación física, plurilingüismo, metodología bilingüe, juegos populares y tradicionales ingleses.

Abstract. This study shows a didactic proposal adapted to educative regulations combining physical activity, games and English language (L2) as a means to learn this language in elementary education. The main objective is to facilitate the learning of the L2 through the contents of Physical Education. The method and the systematic review of the literature, which culminates in the analysis of previous investigations and possible difficulties, found in the learning of the L2 and the relationship that is established in some investigations between physical activity and L2. In conclusion, it is necessary to design and apply some Teaching Units about traditional and popular English games in which it will be used vocabulary related to physical activity, sports and English songs in order to improve the acquisition of the L2. Although the design of this Teaching Unit is conceived in order to apply it to whole Primary Education, in this case, it has been designed to fifth level. Its implementation has been carried out in a school in Martos (Jaén).

Keywords. Bilingualism, physical education, multilingualism, bilingual methodology, popular and traditional English games.

Introducción

El presente artículo contiene una propuesta didáctica adaptada a la normativa educativa vigente en España, recogida en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo (LOE) y en la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad en la educación (LOMCE). En ambas leyes se da gran importancia a la enseñanza de la lengua extranjera (L2), sobre todo en la LOMCE, que ya desde el preámbulo y en diferentes capítulos, hace referencia a tal aspecto.

La combinación de actividad física, juego y aprendizaje de la L2 puede convertirse en una potente herramienta educativa para conseguir un alumnado competente y capaz de afrontar con confianza diferentes retos en su vida cotidiana (Ramos & Ruiz Omeñaca, 2010).

En la búsqueda de una enseñanza de calidad, se tratará de posibilitar la adquisición de aprendizajes significativos, para lo que es primordial contar con la motivación del alumnado (Esaño & Gil de la Serna, 2001), que en la etapa de Educación Primaria (EP) está predispuesto y motivado hacia la Educación Física (EF), situación que se debe aprovechar utilizando el juego y la actividad física para aprender la L2.

El objetivo de esta propuesta es facilitar el aprendizaje de la L2 a través de los contenidos de la EF, para lo que se utilizarán expresiones deportivas frecuentes en las sesiones, vocabulario relacionado con la actividad física y el deporte, y canciones inglesas que favorezcan la motricidad mediante los contenidos de expresión corporal, todo ello valorando la importancia de la cultura anglosajona a nivel deportivo y desarrollando una propuesta lúdica sobre juegos populares y tradicionales ingleses (García Jiménez *et al.*, 2010)

Según García de la Concha (2013), en el informe del Instituto Cervantes sobre la lengua española, a pesar de ser el español la segunda lengua que mayor número de hablantes tiene en todo el mundo (más de 500 millones de hablantes), por detrás del chino mandarín (1.150 millones), la lengua inglesa, británica o norteamericana, está experimentando un gran crecimiento (375 millones de hablantes), convirtiéndose en la *lengua auxiliar internacional* o *auxilengua* dominante, es decir, que es

aquella que se utiliza para la comunicación entre personas de diferentes lenguas maternas. Tal y como opina Phillipson (2002), uno de los motivos por los que el inglés ha llegado a este punto, es debido al potencial económico de Estados Unidos y del Reino Unido.

La sociedad del conocimiento trata de adaptarse a las nuevas demandas y pretende ofrecer al alumnado la posibilidad de adquirir una L2 desde edades muy tempranas. La forma de llevar a cabo esta mejora educativa y de ofrecer una educación de mayor calidad se puede conseguir mediante iniciativas educativas bilingües, para lo que el Centro Educativo interesado en dicha mejora deberá elaborar y aplicar un proyecto que se puede escoger entre varias modalidades para adaptarse mejor al contexto educativo del Centro. Las lenguas que se están implantando en la mayoría de los centros bilingües son el francés y el inglés, aunque el chino y el alemán se van incorporando también poco a poco.

El desarrollo de la sociedad del conocimiento subraya la importancia de garantizar a toda la ciudadanía una educación de calidad. Por ello, reforzar la eficacia y la igualdad de los sistemas educativos constituye el objetivo prioritario de las administraciones públicas, en lo que el *Libro Blanco de la Comisión Europea sobre la Educación y Formación* (1995), afirma rotundamente, la necesidad de conocer otras culturas y lenguas europeas, y propone desarrollar la enseñanza de, al menos, dos lenguas comunitarias.

En un esfuerzo de adaptación que la Junta de Andalucía ha denominado *Segunda Modernización de Andalucía* se ubica el Plan de Fomento del Plurilingüismo (2005) que responde a una necesidad de la sociedad andaluza ante los nuevos tiempos. Las principales líneas que esta política lingüística incorporará vienen marcadas por la aptitud a convivir con los demás, cooperar, construir e implantar proyectos comunes, y tomar responsabilidades.

La necesidad de una educación bilingüe también ha quedado reflejada en la legislación nacional, ya que la LOE (2006) recoge una competencia específica en relación con el aprendizaje de lenguas extranjeras, la denominada *Competencia en Comunicación Lingüística*. Asimismo, uno de los tres ámbitos sobre los que la LOMCE (2013) hace especial incidencia con vistas a la transformación del sistema educativo, es el fomento del plurilingüismo.

También el RD126/2014 de 28 de febrero por el que se establece el

currículo básico de la EP (BOE, 2014) dedica en su totalidad el Artículo 13º a la lengua extranjera y al bilingüismo en los centros de EP, resaltando la importancia de la misma. El citado RD otorga una importancia significativa al área de EF en su desarrollo como una herramienta social preventiva de los males insanos que la rodean:

(...) por ello la EF en las edades de escolarización debe tener una presencia importante en la jornada escolar si se quiere ayudar a paliar el sedentarismo, que es uno de los factores de riesgo identificados, que influye en algunas de las enfermedades más extendidas en la sociedad actual (p.19.408).

Lo mismo ocurre con la Orden ECD/686/2014, de 23 de abril, por la que se establece el currículo de la EP (ámbito de gestión del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte) y se regula su implantación, la evaluación y determinados aspectos organizativos de la etapa. Dentro de ellos la EF en la enseñanza bilingüe juega un papel muy importante por el carácter integrador y social de los contenidos que la conforman (González Núñez & Riesco Martín, 2006).

Desde el área de EF se programarán las actividades bilingües en torno a núcleos de interés o grandes bloques de contenidos, como por ejemplo: la salud, el juego, el cuerpo... y llegado el momento de programar la UD bilingüe, nos será de utilidad la revisión de las publicaciones de García Jiménez, García Pellicer & Yuste (2012); Alonso (2010) y Rodríguez (2009) con diferentes propuestas didácticas para desarrollar la EF bilingüe.

Planteamiento didáctico

El aprendizaje de la lengua inglesa (L2) en EP presenta dificultades y lagunas que se arrastran a lo largo de toda la enseñanza. Su inclusión en las clases de EF, puede favorecer su adquisición utilizando el cuerpo y el movimiento como medios para educar (Alonso Rueda, 2010, 2014). Entendemos la importancia de esta estrategia de enseñanza debido a que el alumnado, motivado por las actividades físicas se desinhibe en el uso de otra lengua y lo hace con mayor fluidez en esta materia. Asimismo, a fin de fortalecer este método, se han seleccionado juegos populares y tradicionales ingleses en los que el vocabulario, cercano siempre a la terminología deportiva, es más fácil para el alumnado.

En la línea de educar a grupos de alumnos se han de sentar las bases para que vayan adquiriendo hábitos de vida saludables, que consigan el gusto por la actividad física y lleven a cabo una vida alejada del sedentarismo y los malos hábitos alimenticios, así como que aprendan a relacionarse con los demás y se inicien en la cultura emprendedora, para lo que el aprendizaje de una nueva lengua y su relación directa con aspectos significativos de la actividad física será determinante. En definitiva, de lo que se trata es de educar y de hacerlo fomentando el desarrollo del alumnado de la manera más completa posible. Para ello será fundamental aprovechar al máximo las capacidades del alumnado, adaptarnos a ellas y, partiendo de sus ideas previas, establecer un proceso de enseñanza-aprendizaje que utilice el cuerpo y el movimiento, donde la introducción de la L2, que se plantea como concluyente para tratar de solucionar el problema del escaso o mal aprendizaje de la misma en nuestros colegios.

De este modo, la educación será más completa y favorecerá la adaptación de los escolares a la sociedad actual y a las demandas lingüísticas del mundo que nos rodea. Aunque el aprendizaje de la L2 puede resultar complejo, a través del área de EF será menos difícil, puesto que contamos con unos niveles motivacionales altos por parte del alumnado, ya que se divierten y juegan mientras aprenden, según se deduce de la observación sistemática del profesorado de EF que imparte esta materia en centros bilingües.

El contexto general es la EP, aunque en la aplicación de la UD, previamente diseñada para este trabajo, a modo de estudio piloto, participarán los alumnos de 5º curso del colegio Hermanos Carvajales de la localidad de Martos (Jaén). Se considera zona urbana por tener más de 20.000 habitantes y la muestra la conforman todos los alumnos de las dos líneas del centro, en total 54 escolares.

Objetivos

Objetivo General: facilitar el aprendizaje de la L2 a través de los contenidos de la EF en primaria.

Objetivos específicos:

1. Desarrollar una UD de juegos populares y tradicionales de origen inglés para 5º de primaria.
2. Dar a conocer los juegos populares y tradicionales de origen británico en las clases de EF impartidas en inglés que se recogen en la UD.
3. Ofrecer la UD como herramienta de trabajo para el profesorado.
4. Estructurar juegos populares y tradicionales ingleses en diferentes bloques de contenido de EF.

Propuesta didáctica (tema): Juegos populares y tradicionales ingleses

Unidades Didácticas.

El programa de educación física para 5º curso de EP, durante el curso 2013-2014 queda secuenciado en el siguiente cuadro:

Unidad Didáctica «Grandparents, shall we play?»

Cuadro 1

Programa de Educación Física para 5º curso de EP (2013-2014)

Trimestre	Temporalización	Unidad didáctica	Tema	Sesiones
1º	10-9-13 → 10-10-13	Somos habilidosos	Habilidades y destrezas	10
	14-10-13 → 30-10-13	Somos unos equilibristas coordinados	Coordinación y Equilibrio	6
	4-11-13 → 28-11-13	El circo	Gimnasia Deportiva	8
	2-12-13 → 19-12-13	Siento, expreso y percibo, luego existo	Expresión Corporal	6
2º	9-1-14 → 28-1-14	Grandparents, shall we play? Abuelos, vamos a jugar	Juegos tradicionales ingleses	6
	30-1-14 → 6-3-06	Hagamos juegos distintos	Juegos y deportes alternativos	10
	10-3-14 → 27-3-14	Seguro que encestas	Iniciación al baloncesto	8
3º	1-4-14 → 30-1-14	Aprendamos voleibol	Iniciación al voleibol	6
	5-5-14 → 31-5-14	Alza la mano y grita gol	Iniciación al fútbol-sala	8
	2-6-14 → 20-6-14	Mens sana in corpora sano	Salud Dinámica	6

Para la elaboración de esta UD, se han revisado las de otros autores como Zagalaz, Cachón & Lara (2008), Rodríguez Abreu (2009), Ambrosio Sánchez et al. (2010), Torres (2010), así como se ha tenido en cuenta el trabajo diario que se viene realizando en las clases de los cursos de primaria de algunos centros de primaria de la provincia de Jaén.

Dentro del Tema «Juegos tradicionales ingleses», se encuentra la Unidad Didáctica (UD) «Grandparents, shall we play?» (¿abuelos, vamos a jugar?) que consta de seis sesiones que se desarrollan tras las vacaciones de Navidad durante el mes de enero con la intención de facilitar la vuelta al trabajo con el grupo, pues se trata de un contenido muy motivante e innovador.

Esta UD ya se ha puesto en práctica con muy buenos resultados de aprendizaje. Antes de su desarrollo tuvimos que considerar algunas circunstancias que pueden alterar nuestra programación, como las climatológicas. Nos apoyamos en el material de Tecnología de la Información y la Comunicación (TIC) bilingüe sobre EF y tareas de investigación sobre juegos tradicionales ingleses en Internet. Por si fueran desfavorables existe como alternativa el uso de la sala de usos múltiples para realizar juegos tradicionales especiales en los días de lluvia o juegos tradicionales en el aula con menor grado de motricidad (Simonsays... , hangman, the hot potatoe... /Simón dice..., verdugo, la patata caliente...).

Objetivos didácticos

- Recopilar y conocer juegos populares y tradicionales de origen inglés.
- Participar en diferentes tipos de juegos populares y tradicionales ingleses aceptando el papel asignado dentro del grupo.
- Respetar reglas y normas básicas de estos juegos, experimentando estrategias de oposición, colaboración y oposición-colaboración.
- Valorar y respetar las manifestaciones lúdicas tradicionales de otros países y/o culturas, así como las distintas formas de ocupar el tiempo libre y de ocio
- Mejorar el vocabulario relacionado con la EF.

Contenidos

- Conceptuales:
 - o Conocimiento de diferentes juegos tradicionales ingleses.
 - o Búsqueda de juegos tradicionales y populares ingleses en Internet.
 - o Aprendizaje de vocabulario bilingüe: material deportivo y acciones motrices.
- Procedimentales:
 - o Participación en juegos tradicionales ingleses de persecución.
 - o Realización de juegos populares ingleses de saltos.
 - o Desarrollo de juegos tradicionales ingleses de lanzamientos.
 - o Uso de acciones motrices de oposición, colaboración y oposición-colaboración.
- Actitudinales:
 - o Valoración de los juegos de otros países.
 - o Respeto de las normas de clase y las reglas de los juegos.
 - o Disfrute con los juegos de patio ingleses.

Teniendo en cuenta la LOE y su posterior concreción a través del RD 1513/2006, estos contenidos se aglutinan en el Bloque de *Contenidos 5º (Juegos y actividades deportivas)*. Gil-Madrona et al. (2014).

En lo que respecta a la LOMCE, así como su concreción a través del RD 126/2014, aparecerían en el conjunto de *Acciones motrices en situaciones de oposición*, así como en las *situaciones de cooperación*.

Métodos Didácticos

En el *¿cómo hacer?* es fundamental la **organización de la clase**. En cada sesión se comentará de manera específica y se dejará al alumnado libertad para la misma, aunque el maestro controlará la situación en todo momento.

Los **agrupamientos** son otro criterio a tener en cuenta. Dadas las necesidades del centro, es fundamental la adquisición de actitudes positivas, por tanto habrá una gran carga de trabajo en grupo (sobre todo en subgrupos), ya que es muy importante el elemento cooperativo y la solidaridad, aunque se hará uso de todas las modalidades de agrupamiento, en función de la actividad a desarrollar. En la formación de los grupos se utilizará generalmente como recurso la afinidad, aunque si aparece cualquier problema usará el *azar* a través de estrategias lúdicas de suerte o retahílas para la formación de grupos (*policia y ladrón/a, 21 y el huevo, una mosca puñetera...*).

En cuanto a los **métodos**, generalmente se trabaja con metodología reproductiva, pues los juegos ya están creados con unas normas establecidas de antemano, así que el estilo de enseñanza predominante será la *asignación de tareas*. También habrá una metodología investigativa, ya que el grupo tendrá que indagar para conseguir juegos tradicionales y populares ingleses a través de Internet.

La metodología será vivencial, activa y lúdica, pues el contenido central de la unidad son los juegos.

Competencias Básicas

Esta UD favorece que el alumnado sea más competente en todos los aspectos, si bien se incide en las siguientes competencias básicas:

1. La competencia en comunicación lingüística (mejora de la parte oral y auditiva además del vocabulario inglés).
2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (conocer su cuerpo, sus posibilidades y limitaciones...).
3. La competencia digital (búsqueda de actividades lúdicas inglesas a través de Internet).
5. Competencias sociales y cívicas (relacionarse con los compañeros/as, colaboración, respeto...).
7. Conciencia y expresiones culturales (conocimiento de la cultura inglesa a través de sus juegos).

Relación con otras áreas curriculares (interdisciplinariedad)

Se trabajarán aspectos contenidos en otras áreas curriculares que contribuyen a la consecución de los objetivos didácticos planteados, como son:

- Matemáticas: estructuración espacio-temporal.
- Ciencias de la Naturaleza: tradiciones y cultura inglesa.
- Lengua Castellana y Literatura: recopilación de los juegos y búsqueda de información.
- Primera lengua extranjera: mejora del vocabulario (material deportivo y acciones motrices) inglés así como la cultura inglesa.

Relación con Temas Transversales (transversalidad)

Aunque durante el desarrollo de la UD existan relaciones con otros temas transversales en momentos puntuales, los siguientes son los que guardan una mayor relación:

- Educación para la Salud: prevención de accidentes, actividad física saludable y aseo diario.
- Coeducación: equipos mixtos, participación igualitaria en los juegos, tener presente en todo momento la ocupación de los espacios por parte de ambos sexos.
- Educación moral para la convivencia y la paz: resolución pacífica de los conflictos, aceptación de la derrota y la victoria, y la aceptación de las normas establecidas para poder llevar a cabo una convivencia y participación en paz.

Evaluación

Se llevará a cabo una evaluación, tanto del alumnado como de la propia UD. Para la evaluación del alumnado, tendremos en cuenta una serie de **criterios de evaluación**:

- Saber juegos populares y tradicionales ingleses.
- Jugar a los juegos propuestos.
- Hacer una investigación en Internet sobre juegos populares ingleses.
- Disfrutar con los juegos y actividades realizadas.
- Respetar las reglas del juego.
- Aprender vocabulario bilingüe sobre el material deportivo y las acciones motrices.
- Mostrar interés en las actividades propuestas.
- Utilizar los juegos aprendidos en su tiempo libre.
- Aseo e higiene personal.

Para facilitar la labor docente en el proceso de evaluación del alumnado, vamos a utilizar los siguientes **estándares de aprendizaje**:

- Explicar un juego tradicional inglés.
- Nombrar dos juegos tradicionales ingleses de persecución (chasing games/juegos de persecución).
- Nombrar dos juegos tradicionales ingleses de saltos (skipping games/juegos de saltos).
- Entrega de un trabajo, con portada, en el que aporte un juego tradicional inglés de cada tipo: de salto, persecución, carrera, búsqueda y de lanzamientos.
- Participar en los juegos propuestos con interés y entusiasmo.
- Responder correctamente a 5 de las 10 palabras de vocabulario que se le preguntará.
- Aceptar los resultados del juego sin protestar ni hacer trampa.
- Utilizar alguno de los juegos aprendidos en el tiempo de recreo.
- Traer la ropa deportiva y bolsa de aseo cada día.
- Lavarse las manos y la cara tras cada sesión.

Durante el desarrollo de la UD se realizará una *observación directa* continua que nos aportará las pautas de actuación para llevar a cabo las adaptaciones necesarias en cada momento (*feed-back* continuo, conocimiento de la ejecución), orientando al alumnado en las dificultades y valorando los avances conseguidos. La **Técnica de evaluación** será la *observación sistemática* mediante el uso de los siguientes **Instrumentos**: un *registro de acontecimientos* para la recogida de datos significativos, una *escala cualitativa* (Anexo I) para la recogida de información referente a los procedimientos y una *escala de verificación* (Anexo II) para los comportamientos y actitudes.

Con respecto a la *evaluación de la UD*, se valorará si las actividades han sido lo suficientemente motivantes, eficaces, interesantes y educativas. Al terminar la UD se pasará al alumnado un cuestionario de evaluación sobre la misma (Anexo III). Zagalaz et al. (2012).

Secuenciación

La UD consta de seis Sesiones. En el cuadro nº 2 se expone el tema de cada sesión así como la fecha en la que se desarrollarán:

Cuadro 2

UD de Educación Física para 5º de Primaria (2013-2014)

FECHA	TEMA/S
9-1-2014	Chasing/TagGames (juegos de persecución)
14-1-2014	Chasing/TagGames (juegos de persecución)
16-1-2014	SkippingGames (juegos de saltos)
21-1-2014	Racing Games (juegos de carreras)
23-1-2014	ThrowingGames (juegos de lanzamientos)
28-1-2014	SeekingGames (juegos de búsqueda)

Conclusiones

Aunque este trabajo consiste en la propuesta y aplicación práctica de una UD, nos permite emitir unas conclusiones que responden a los objetivos planteados, de forma que creemos que es posible combinar actividad física, juego y L2 para facilitarlos aprendizajes de esta última en EP.

El desarrollo experimental de la UD, fue muy positivo consiguiendo una motivación e implicación muy alta entre el alumnado.

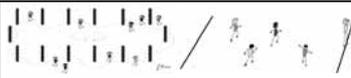
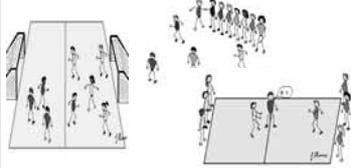
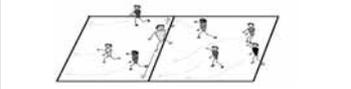
El uso de la L2 mejoró notablemente dado a la desinhibición de los alumnos en las clases de EF.

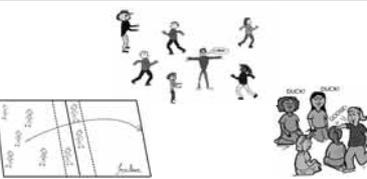
Prospectivas

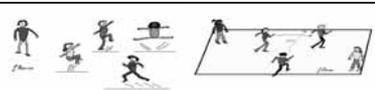
Se estima necesario diseñar y aplicar UDD para todos los cursos de primaria sobre juegos populares y tradicionales ingleses en las que se utilizará vocabulario relacionado con actividad física y deporte así como canciones inglesas. Su aplicación en los centros bilingües es determinante para que el alumnado adquiera mayor soltura con la L2.

Agradecimientos

Este trabajo se ha podido realizar gracias a la colaboración del Grupo de Investigación del PAIDI HUM653 y al CPR. Hermanos Carvajales de Martos (Jaén), que han permitido, el primero, el acceso a otros estudios básicos para realizar esta práctica docente, y el segundo, su autorización para desarrollar esta UD y otras precedentes que han hecho posible el enunciado de esta que se presenta.

Trimestre: 2º Fecha: 9-1-2014	UNIDAD DIDÁCTICA: "Grandparents, shall we play?"	Sesión: 1 de 6 Ratio: 25 Temporización: 55'
Objetivos	-Participar en juegos tradicionales ingleses de persecución. -Mejorar los desplazamientos con los diferentes juegos propuestos. -Aprender vocabulario sobre material deportivo. -Valorar los juegos de la cultura inglesa.	
Organización de alumnos	Las actividades son en gran grupo. Cuando se la tenga que quedar alguien se pedirán voluntarios. Para <i>cops and robbers</i> se usa la retahila (policía o ladrón...).	
Recursos Didácticos	-Ambientales: la pista. -Materiales: flashcards de material (Anexo IV) y pañuelo.	
FASES		
PARTE PREVIA (6')	Se comenta que hay varios tipos de juegos tradicionales y que hoy veremos algunos de persecución (chasing/taggames). Trabajamos el vocabulario bilingüe sobre material deportivo con flashcards.	
PARTE INICIAL (10')	1. Carrera continua alrededor de la pista haciendo zig-zag por las columnas de la misma durante unos 4 o 5 minutos (Gran grupo). 2. "British bulldogs": Se colocan todos en la línea de fondo menos uno/a (bulldog), que se coloca en la línea central y tras decir "ya", intentará tocar al resto cuando vayan a pasar a la línea de fondo contraria. A quien toque el bulldog, se une a la línea central (Gran grupo).	
PARTE PRINCIPAL (30')	1. "Thechain": una persona se queda. Tiene ir pillando a los demás que se van uniendo a la misma. Gana la última persona en ser pillada. Variante: hacer varias cadenas, o jugar por parejas (Gran grupo). 2. "Cops and robbers": hay 2 grupos: los policías y los ladrones. El grupo de policías debe atrapar al de ladrones. Los ladrones que son cogidos son llevados a la cárcel (una portería), de donde no pueden salir hasta que un compañero/a lo salve dándole una palmada en la mano. Cuando todo el grupo de ladrones es atrapado, cambian los roles. Si los pillan muy pronto se habilita una casa para los ladrones (la otra portería), en la que pueden entrar solo 2 veces (Gran grupo, 2 equipos). 3. "Thehandkerchief": Hay dos equipos de 12 personas. Cada uno situado en la línea de fondo de su campo con un número del uno al doce. En el centro del campo una persona sujetando un pañuelo que se encarga de decir los números. Cuando dice un número, las personas de cada equipo con ese número tienen que salir por el pañuelo y llevarlo a su línea sin que le coja el rival (2 subgrupos).	
PARTE FINAL (5')	1. "What's the time, Mr Wolf?": hay una persona que se la queda (Mr. Wolf). Todos en un extremo del campo, y Mr Wolf en el otro. Tiene que estar de espaldas al grupo. El grupo le preguntará "What's the time, Mr. Wolf?" y tendrá que contestar una hora (3, 4, 6... o'clock). Si dice las 3, el grupo dará tres pasos para acercarse a él. Cuando Mr Wolf crea que están cerca y le pregunten la hora, él dirá "Dinner time" y tendrá que pillar a alguien antes de llegar a la casa. Si alguno llega a Mr Wolf, le tocará en el hombro y huirán a casa antes de que le pille (Gran grupo).	
ASEO (4')	Es el momento de que el alumnado se lave la cara y las manos con jabón en los aseos.	
OBSERVACIONES	Es importante tener presente el control de contingencia para evitar accidentes, pues con los juegos de persecución pueden caer fácilmente. Se pide que investiguen en Internet sobre juegos populares y tradicionales ingleses. Deben entregar un trabajo al acabar la unidad con una portada y en el que aporten un juego tradicional inglés de cada tipo: de salto, persecución, carrera, búsqueda y de lanzamientos.	

Trimestre: 2º Fecha: 14-1-2014	UNIDAD DIDÁCTICA: "Grandparents, shall we play?"	Sesión: 2 de 6 Ratio: 25 Temporización: 55'
Objetivos	-Conocer más juegos tradicionales ingleses de persecución. -Mejorar la coordinación dinámica general. -Reforzar el vocabulario sobre el material de EF. -Respetar los juegos de la cultura inglesa.	
Organización de alumnos	Las actividades son en gran grupo. Cuando se la tenga que quedar alguien se pedirán voluntarios. De no salir nadie, se harán juegos de sorteo.	
Recursos Didácticos	-Ambientales: la pista. -Materiales: flashcards de material (Anexo IV).	
FASES		
PARTE PREVIA (6')	Se comenta que hoy veremos más de persecución (chasing/taggames). Trabajamos el vocabulario bilingüe sobre material deportivo con flashcards.	
PARTE INICIAL (10')	1. Carrera continua por el espacio durante tres o cuatro minutos. Se va rotando a ritmo suave libremente por el espacio disponible (Gran grupo). 2. "Farmer, farmer, may we cross your Golden river?": alguien se queda en el centro (Farmer). El resto en un extremo tiene que pasar al contrario. El grupo le preguntará "... may we cross your r...?" y el farmer "Not unless you have the colour... on". Si alguno lleva ese color encima, pasará sin peligro al lado contrario. De no ser así, el Farmer saldrá a pillar a cualquiera de los demás. Si te pillan, cambio de roles (Gran grupo).	
PARTE PRINCIPAL (30')	1. "Stuck in the mud": hay una persona que se la queda, tiene que pillar a todos sus compañeros/as. Para evitar que te pillen dices "stuck in the mud", abriendo los brazos quedándose estático en el sitio hasta que alguna persona te salve pasando por debajo de tus brazos (Gran grupo). 2. "Prison wall": en la parte central se hacen dos líneas separadas un metro y medio más o menos. Esa zona la "prison wall". El grupo se coloca en un extremo y tendrá que atravesar esa zona sin que te pillen los vigilantes, que podrán moverse libremente por la "prison wall". Las personas pilladas, pasan a ser vigilantes (Gran grupo). 3. "Duck, duck, goose": colocados en círculo, una persona se la queda e irá tocando en la cabeza por fuera del círculo a cada uno diciendo "duck". Cuando quien, le dirá a alguien "goose", el cual tendrá que pillar a éste antes de que dé la vuelta al círculo y llegue al sitio libre que ha dejado (Gran grupo).	
PARTE FINAL (5')	1. "Grandmother's footstep": hay una persona que se queda. El resto sobre una línea que es casa. A unos 10 m está Grandmother de espaldas. El grupo tiene que ir hasta Grandmother, el cual se dará la vuelta y todo el mundo deberá quedarse parado. A quien vea moverse o reír, volverá a empezar. Si alguien llega a Grandmother antes de que éste se dé la vuelta, ganará la partida y quedará como el nuevo Grandmother.	
ASEO (4')	Es el momento de que el alumnado se lave la cara y las manos con jabón en los aseos.	
OBSERVACIONES	Es importante tener presente el control de contingencia para evitar accidentes, pues con los juegos de persecución pueden caer fácilmente.	

Trimestre: 2º Fecha: 16-1-2014	UNIDAD DIDÁCTICA: "Grandparents, shall we play?"	Sesión: 3 de 6 Ratio: 25 Temporización: 55'
Objetivos	-Participar en juegos tradicionales ingleses de salto. -Mejorar la coordinación y equilibrio con los diferentes juegos propuestos. -Afianzar el vocabulario sobre material de clase. -Conocer elementos de la cultura inglesa.	
Organización de alumnos	Se harán actividades en gran grupo y en subgrupos. Para hacer los subgrupos se dejará al alumnado autonomía.	
Recursos Didácticos	-Ambientales: la pista. -Materiales: flashcards (Anexo IV), tiza, 4 piedras y 8 combas.	
FASES		
PARTE PREVIA (6)	Se comenta que hay varios tipos de juegos tradicionales y que hoy veremos algunos de salto (skippinggames). Afianzamos el vocabulario bilingüe sobre material deportivo con flashcards.	
PARTE INICIAL (10)	1. Carrera continua por el espacio durante unos 4 minutos. Cuando el maestro diga "one", el grupo hará un salto con una pierna como quiera, y cuando diga "two", saltará como quiera pero con dos piernas (Gran grupo). 2. "Tag", se trata del clásico juego de pilla-pilla. Una persona se la queda y tendrá que pillar a cualquiera del resto. Cuando pill a alguien, cambian los roles. No ha casa (Gran grupo).	
PARTE PRINCIPAL (30)	1. "Overthstars", dos personas dan a la comba. Otra está en el centro y salta "overthstars" contando las estrellas que ha saltado. Van cambiando los roles (Tríos). 2. "Under de moon", hay dos personas que dan a la comba. Otra está fuera. Cuando dan a la comba, el que está fuera entra en diagonal, cruza, da la vuelta al compañero que da la comba enfrente y lo rodea para volver a entrar, y así se seguirá haciendo ochos hasta que falle (2 subgrupos). 3. "Followthe leader", una persona será la líder. Entrará en la comba, tendrá que hacer algún movimiento y salirse. Después el resto del grupo, tendrá que hacerlo mismo que su líder (4 subgrupos).	
PARTE FINAL (5)	1. "Hotcoteh", un juego de lanzamiento de precisión y saltos. Se dibuja en el suelo algo parecido a lo de la representación gráfica (se puede variar). De uno en uno, se lanza una piedra al número que nos toca y se va saltando a pata coja a recogerlo. Gana el que termina antes todo el recorrido (4 subgrupos).	
ASEO(4)	Es el momento de que el alumnado se lave cara y manos con jabón en los aseos.	
OBSERVACIONES	En esta sesión debe haber un tiempo entre cada turno para descansar, pues las actividades de salto son intensas.	

Trimestre: 2º Fecha: 21-1-2014	UNIDAD DIDÁCTICA: "Grandparents, shall we play?"	Sesión: 4 de 6 Ratio: 25 Temporización: 55'
Objetivos	-Participaren juegos tradicionales ingleses de carreras y relevos. -Diferenciar juegos de oposición y de colaboración-oposición. -Aprender el vocabulario sobre acciones motrices. -Respetar las normas establecidas en los juegos propuestos.	
Organización de alumnos	Las actividades en subgrupos, se elegirán a través de capitanes/as, por ellos mismos.	
Recursos Didácticos	-Ambientales: la pista. -Materiales: flashcards de material (Anexo V), cucharas y pelotas de ping pong, 4 naranjas, 4 globos, música y sillas (o aros).	
FASES		
PARTE PREVIA (6)	Se comenta que hay varios tipos de juegos tradicionales y que hoy veremos juegos de carreras (racinggames) y relevos (relaygames). Trabajamos el vocabulario bilingüe sobre las acciones motrices con flashcards.	
PARTE INICIAL (10)	1. "Sigueme", todo el grupo va trotando libremente por todo el espacio formando una gran hilera. Lo que vaya haciendo el primero/a tiene que ir reproduciéndolo el resto. Pasado un tiempo el primero/a se va al final y lo hace el siguiente (Gran grupo). 2. "Simonsays", el maestro va diciendo diferentes cosas que tiene que hacer el grupo siempre y cuando diga antes Simonsays. El grupo tiene que hacerlo. Quien se equivoca está eliminado (Gran grupo).	
PARTE PRINCIPAL (30)	1. "Eggs and spoon", se trata de una carrera entre los participantes donde cada persona tiene que colocar un huevo (o una pelota de ping pong) en una cuchara que llevará en la boca. Las manos deben ir atrás. Si se cae la pelota deben para y colocarla de nuevo (Gran grupo). 2. "Neckingtheorange", unos relevos donde cada equipo se coloca en fila. La primera persona coge una naranja con su cuello y tiene que pasarla al siguiente sin usar las manos. Así sucesivamente hasta llegar al último de cada equipo (4 subgrupos). 3. "Knees and balloon", unos relevos donde el primero de cada equipo se coloca un globo entre sus piernas, el cual tendrá que pasar al siguiente sin usar las manos. Cuando llegue al último, éste vendrá corriendo con el globo en las manos y así hasta que todo el equipo haga lo mismo (4 subgrupos).	
PARTE FINAL (5)	1. "Musical chairs", se forma un círculo con sillas. Habrá una menos que personas. La música sonará e irán corriendo, saltando, bailando... alrededor de las sillas. Cuando la música pare, tendrán que sentarse en una silla libre. Quien queda sin sitio, se elimina y se quita una silla. Gana el último que quede (2 subgrupos).	
ASEO(4)	Es el momento de que el alumnado se lave la cara y las manos con jabón en los aseos.	
OBSERVACIONES	Es importante tener presente el control de contingencia para evitar accidentes, sobre todo con las carreras y en el juego de las sillas.	

Trimestre: 2º Fecha: 23-1-2014	UNIDAD DIDÁCTICA: "Grandparents, shall we play?"	Sesión: 5 de 6 Ratio: 25 Temporización: 55'
Objetivos	-Participar en juegos tradicionales ingleses de lanzamiento. -Desarrollar la coordinación segmentaria. -Mejorar el vocabulario sobre acciones motrices. -Aceptar las posibilidades y limitaciones propias y de los demás.	
Organización de alumnos	Para realizar dos grupos se elegirán por capitanes. Para hacer 4 grupos utilizaremos la estrategia de la numeración (1, 2, 3 y 4).	
Recursos Didácticos	-Ambientales: la pista. -Materiales: flashcard (Anexo V), 2 sacos, 12 pelotas, bolos y canicas.	
FASES		
PARTE PREVIA (6)	Se comenta que hay varios tipos de juegos tradicionales y que hoy veremos juegos de lanzamientos (throwinggames). Mejoramos el vocabulario bilingüe sobre las acciones motrices con flashcards.	
PARTE INICIAL (10)	1. Corriendo por la pista, a la señal del maestro, se desplazan de espaldas, lateral, cruzando las piernas, tocar al compañero de delante, al de detrás... (Gran grupo). 2. "Sacksrac", cada equipo hace una fila detrás de la salida. El primero de cada fila, se mete en un saco hasta la cintura, y saltando debe completar el recorrido establecido, vuelve y da el relevo al compañero/a siguiente de su equipo. Gana el equipo en que terminan antes todos sus miembros (2 equipos).	
PARTE PRINCIPAL (30)	1. "Dodgeball", se hacen dos equipos. Cada uno en un extremo de la pista. En la línea central, se colocan los balones. A la señal tendrán que ir a coger un balón para lanzarlo al contrario y eliminarlo. Si al lanzarte la pelota la coges, puedes salvar a un compañero eliminado (el que más tiempo lleve eliminado) (2 equipos). 2. "Dodgeball 2", se hacen dos equipos cada uno en una mitad de campo tienen que cazar al contrario golpeándolos con una pelota de gomaespuma. Los cazados van a la parte final del campo contrario para seguir participando, no se eliminan (2 equipos). 3. "Bowling", a una distancia de unos 5 o 6 metros, los jugadores y jugadoras deberán lanzar una pelota para derribar los bolos colocados en forma triangular. Habrá un turno de tirada (4 subgrupos).	
PARTE FINAL (5)	1. "Marbles", se pinta una diana en el suelo con tiza. Los jugadores, colocados tras una línea, deben lanzar sus canicas desde una distancia de unos 4 metros. El que más puntaje tras 5 rondas, se llevará las canicas del resto (4 subgrupos).	
ASEO(4)	Es el momento de que el alumnado se lave la cara y las manos con jabón en los aseos.	
OBSERVACIONES	Es importante tener presente el control de contingencia y prohibir los lanzamientos a la cara. Precaución en el juego con los sacos a las caídas.	

Trimestre: 2º Fecha: 28-1-2014	UNIDAD DIDÁCTICA: "Grandparents, shall we play?"	Sesión: 6 de 6 Temporización: 55'	Ratio: 25	
Objetivos	-Participar en juegos tradicionales ingleses de esconderse o buscar. -Mejorar la velocidad. -Afianzar el vocabulario sobre acciones motrices. -Disfrutar en nuestro tiempo libre con los juegos de otras culturas.			
Organización de alumnos	Las actividades son en gran grupo. Cuando se la tenga que quedar al quien se pedirán voluntarios. De no salir nadie, se harán juegos de sorteo.			
Recursos Didácticos	-Ambientales: la pista. -Materiales: flashcards de material (Anexo V), pañuelo.			
FASES				
PARTE PRELIMINAR (6)	Se comenta que hay varios tipos de juegos tradicionales y que hoy veremos juegos de esconderse y buscar (seeking games). Afianzamos el vocabulario bilingüe sobre las acciones motrices con flashcards.			
PARTE INICIAL (10')	1. Carrera continua a ritmo muy suave 4 minutos por todo el espacio disponible. Cuando el maestro da una palmada damos un <i>salto con pies juntos</i> , dos palmadas un <i>giro</i> , y tres un <i>giro en el aire</i> (Gran grupo) 2. "Leapfrog": en cada grupo el último tiene que ir saltando al resto que se agacha apoyándose sobre sus rodillas. Cuando se coloca el primero, es el turno del que ahora es último.			
PARTE PRINCIPAL (30')	1. "Hide and seek": una persona se queda (seeker). Está de espaldas al resto que debe esconderse mientras quien la queda cuenta hasta 50 sin mirar. Cuando ve a alguien, debe tocar la pared diciendo el nombre de la persona que ha visto y debe ir a por ella sin que huya. Las personas cazadas pueden ayudar al que busca (Gran grupo) 2. "40/40": parecido al <i>hide and seek</i> , pero el <i>seeker</i> tiene una especie de base. Los demás tienen que intentar llegar a la base sin que el <i>seeker</i> los vea. Cuando éste vea a alguien, irá corriendo a la base antes que la persona vista y dirá "40/40 I see...". Se van eliminando. (Gran grupo) 3. "The hunted": se trata de todos cierran los ojos y no miran. El maestro/a toca a una persona (the hunted) que tendrá que esconderse. Cuando dé la señal el maestro/a, todo el grupo lo buscará. Si pasado un tiempo, previamente acordado, no lo encuentran, ganará (Gran grupo).			
PARTE FINAL (5')	1. "Blind Man 'sbuff": se queda una persona con los ojos vendados (blindman) y a la que el resto tiene que girar varias veces para desorientarla. Los demás hacen diferentes sonidos, para que <i>blindman</i> pueda pillarlos y por el tacto averigüe de quién se trata. Si acierta, cambian los roles, sino, repite otra vez (2 subgrupos).			
ASEO (4')	Es el momento de que el alumnado se lave la cara y las manos con jabón en los aseos.			
OBSERVACIONES	En el juego de <i>Leapfrog</i> mostrar la posición más segura para evitar posibles daños en la espalda.			

Anexo I. Instrumentos de evaluación (Juegos Tradicionales). Escala cualitativa

Aspectos a observar	MM	M	B	MB
Explicar un juego tradicional inglés.				
Nombrar dos juegos tradicionales ingleses de persecución (chasing games).				
Nombrar dos juegos tradicionales ingleses de saltos (skipping games).				
Entrega de un trabajo, con portada, en el que aporte un juego tradicional inglés de cada tipo: de salto, persecución, carrera, búsqueda y de lanzamientos.				
Participar en los juegos propuestos con interés y entusiasmo.				
Responder correctamente a 5 de las 10 palabras de vocabulario que se le preguntará.				
Aceptar los resultados del juego sin protestar ni hacer trampa.				
Utilizar alguno de los juegos aprendidos en el tiempo de recreo.				
Traer la ropa deportiva y bolsa de aseo cada día.				
Lavarse las manos y la cara tras cada sesión.				

M.M: muy mal; M: mal; B: bien; M.B: muy bien

Anexo II. Escala de verificación actitudinal

ASPECTOS A OBSERVAR	S	F	R	N
Acepta las conductas de otros compañeros				
Colabora con los demás en los juegos				
Manifiesta interés por mejorar su competencia				
Cuida el material de educación física				
Respetar las normas que se proponen				
Acepta las decisiones del maestro/a				
Autovalora su trabajo de forma positiva				
Manifiesta confianza al moverse				
Es espontáneo/a en sus expresiones				
Participa activamente en clase				
Acepta su propia realidad corporal				
Manifiesta responsabilidad en la práctica de actividad física				
Manifiesta disposición para la autosuperación				
Apoya al resto de compañeros/as cuando se equivocan				

S: siempre; F: frecuentemente; R: raramente; N: nunca

Referencias

- Alonso Rueda, J.A. (2010). *Recursos educativos para el área de EF en centros bilingües (inglés)*. Sevilla: Wanceulen.
- Alonso Rueda, J.A. (2014). *Los juegos y la actividad física en los centros bilingües de educación primaria. Una propuesta lúdica*. Trabajo fin de Grado de Educación Primaria. Universidad de Jaén.
- Ambrosio Sánchez, R.; García Jiménez, F.; Ruiz de Adana Garrido, M.A. & Trillo Jiménez, A. (2010). *EF bilingüe AICLE*. Alicante: Club Universitario San Vicente.
- Comisión Europea sobre Educación y Formación (1995). *White paper on education and learning. Towards learning society*. http://europa.eu/documents/comm/white_papers/pdf/com95_590_en.pdf, 2.
- Consejería de Educación de la Junta de Andalucía (2005). *Plan de fomento del plurilingüismo: hacia un nuevo modelo metodológico*. <http://www.juntadeandalucia.es/averroes/plurilinguismo/curriculo/modelometodologico.pdf>.
- Esaño, J. & Gil de la Serna, M. (2001). Motivar a los alumnos y enseñarles a motivarse. *Revista Aula de Innovación Educativa*, 101, 4-5.
- García de la Concha, V. (2013). *El español. Una lengua viva. Informe 2013*. Departamento de Comunicación Digital. Instituto Cervantes, 7 NIP0: 503-13-009-6. http://eldiae.es/wp-content/uploads/2013/06/2013_espanol_lengua_viva.pdf.

- García Jiménez, J.V.; García Pellicer, J.J. & Yuste Lucas, J.L. (2012). EF en inglés. Una propuesta para trabajar la higiene postural en Educación Primaria. *Retos. Nuevas tendencias en EF, Deporte y Recreación*, 22, 70-75.
- Gil-Madrona, P., Hernández-Martínez, A., Llanos Rodenas-Jiménez, M. & Cachón-Zagalaz, J. (2014). Outdoor learning and English natural areas through a sports program. *BOTHALIA Journal*, *BTHLA*, <http://www.bothalia.com/review.html>. Mayo, 44 (5), 53-64.
- González Núñez, M.T. & Riesco Martín, J.F. (2006). *Manual de EF*. Salamanca: Anthena ediciones.
- Ley Orgánica 2/2006 de Educación, de 3 de mayo, de educación. BOE 106 del jueves 4 de mayo de 2006. Pp. 17180ss.
- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa. BOE 295 del martes 13 de diciembre de 2013. Pp. 97865ss
- Orden ECD/686/2014, de 23 de abril, por la que se establece el currículo de la Educación Primaria para el ámbito de gestión del MECED y se regula su implantación, así como la evaluación y determinados aspectos organizativos de la etapa. BOE 106 de 1 de mayo (pp. 434-479).
- Phillipson, R. (2002). *Lenguas internacionales y derechos humanos internacionales*. Disponible en: <http://uea.org/info/hispane/ED37-hispana.html>.
- Ramos, F. & Ruiz Omeñaca, J.V. (2010). *La EF en Centros Bilingües*. Sevilla: Wanceulen.
- Real Decreto 1513/2006, de 7 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. BOE 293 del viernes 8 de diciembre de 2006.
- Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria. Madrid: BOE 52 del sábado 1 de marzo de 2014.
- Rodríguez Abreu, M. (2009). UD bilingüe: do you play tennis? *EmásF, revista digital de EF*, 5, 1-20.
- Torres, A.M. (2010). La práctica deportiva como instrumento para el aprendizaje de una lengua extranjera. *Actas III Congreso Internacional de CC del Deporte y EF*. <https://www.altorendimiento.com/es/congresos/educacionfisica>. Universidad de Pontevedra.
- Zagalaz, M.L.; Cachón, J. & Lara, A. (2008). *La Educación Física en Primaria a partir de la LOE (2006). Especial atención a la enseñanza por competencias*. Madrid: Logos.
- Zagalaz, M.L.; Molero, D.; Cachón, J. & Gutiérrez, J. (2012). Diseño de un cuestionario para medir la formación bilingüe del profesorado de EF (FBPEF). *Revista Euroamericana de ciencias del deporte SporTk*, 1, 7-12.