



**Universidad Internacional de La Rioja
Facultad de Educación**

**Propuesta de intervención para
educación física en AICLE.
Juegos motores y habilidades
motrices en el primer ciclo de
primaria**

Trabajo fin de grado presentado por:

Pedro Miguel Cuadrado Sánchez

Titulación:

Grado de Maestro en Educación Primaria

Línea de investigación:

Propuesta de intervención

Director/a:

Mercedes Querol Julián

Murcia

20/2/2015

Firmado por:

Pedro Miguel Cuadrado Sánchez

CATEGORÍA TESAURO: 1.1.8 Métodos Pedagógicos

RESUMEN

El objetivo de este trabajo es crear una propuesta didáctica para el primer ciclo de primaria, centrada en el aprendizaje de lenguas y en la educación física. Para ello, se ha empleado el enfoque AICLE, que permite relacionar los contenidos lingüísticos con los propios de la educación física, en este caso concreto a través de actividades TPR. Para la elaboración de la propuesta, se han considerado los aspectos legislativos y las bases teóricas y prácticas necesarias que aseguren una correcta planificación, y una metodología eficaz en el diseño de la propuesta. Se han elaborado ocho sesiones, en las que el juego motor tiene un papel protagonista en el desarrollo de las mismas, y mediante las que se pretende alcanzar los objetivos propuestos. Las conclusiones a las que se llega con el estudio corroboran la importancia que tiene estudiar la legislación de la educación primaria, así como atesorar un profundo conocimiento en el campo de las áreas lingüísticas, para poder realizar propuestas de intervención eficaces basadas en metodologías AICLE, además del conocimiento que compete a las otras áreas, en este caso educación física.

Palabras clave: AICLE, actividades TPR, lengua inglesa, juegos motores y habilidades motrices.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	4
2. JUSTIFICACIÓN.....	4
3. OBJETIVOS	6
3.1. OBJETIVO GENERAL.....	6
3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	6
4. MARCO TEÓRICO.....	6
4.1. ENSEÑANZA DE LENGUAS Y EDUCACIÓN FÍSICA EN EDUCACIÓN PRIMARIA	6
4.2 ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA LENGUA EXTRANJERA	9
4.2.1 El juego motor como instrumento de aprendizaje.....	9
4.2.2 <i>Total Physical Response (TRP)</i>	11
4.3. AICLE	13
4.3.1. Definición y fundamentos de AICLE.....	13
4.3.2. Beneficios y limitaciones de la implementación de AICLE	17
4.3.3. AICLE en la enseñanza de educación física	20
5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN	22
5.1. OBJETIVOS	23
5.2. DESTINATARIOS.....	23
5.3. TEMPORALIZACIÓN	25
5.4. METODOLOGÍA.....	26
5.5. SESIONES Y ACTIVIDADES	27
5.5.1. Sesión 1. Ten passes & the handkerchief	28
5.5.2. Sesión 2: Colour colour & Stealing tails	30
5.5.3. Sesión 3: The figures y Pick up the ring	32
5.5.4. Sesión 4: Teacher says & Wolves and sheep	33
5.5.5. Sesión 5: Stand up, sit down & Head, shoulders, knees and toes.....	35
5.5.6. Sesión 6: bag races & donkey races	37

5.5.7. Sesión 7: Trainig & Match.....	38
5.5.8. Sesión 8: Starting & basket game.....	39
5.6. EVALUACIÓN	41
5.6.1. Evaluación el aprendizaje	41
5.6.2. Evaluación de la propuesta	42
6. CONCLUSIONES	42
7. LIMITACIONES Y PROSPECTIVA	43
8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	43

1. INTRODUCCIÓN

En el presente trabajo se diseña una propuesta de intervención, fundamentada en el método AICLE para el área de Educación Física en Primaria y centrada en actividades TPR, que tiene como objetivo fomentar simultáneamente el desarrollo cognitivo y motor del alumnado y el desarrollo lingüístico, usando para ello el juego motor.

A continuación, en el siguiente apartado se ha contextualizado el trabajo, justificando la problemática existente. En el tercer apartado, se ha descrito el objetivo general de este trabajo, así como los objetivos específicos que se derivan de éste. A continuación se presenta el apartado de marco teórico donde se ha revisado la literatura existente relacionada con los aspectos que conforman este trabajo. Así, se hace un recorrido que parte desde la legislación educativa actual, avanza a través del campo de los juegos motores y las actividades TPR, y termina en la metodología AICLE, de la que se explican fundamentos, beneficios y limitaciones, así como las claves para un correcto planteamiento de la misma en el campo de la educación física. En el apartado cinco, se introduce la propuesta de intervención que se ha diseñado, describiendo todos los aspectos fundamentales que la conforman. Por último, se presentan las conclusiones alcanzadas tras la finalización del trabajo. Terminando con limitaciones encontradas y las posibles líneas de trabajo futuras que se derivan de la propuesta.

2. JUSTIFICACIÓN

Vivimos inmersos en una sociedad en continuo cambio, debido a multitud de factores como la interculturalidad o el inexorable avance de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación). En consecuencia, se producen continuamente infinidad de adaptaciones que permiten satisfacer las nuevas necesidades que van surgiendo en los individuos que forman dicha sociedad.

Teniendo en cuenta esta realidad, no es de extrañar que los aspectos que conforman la educación escolar evolucionen y se actualicen constantemente, tal y como lo hace la sociedad, alejándose de sistemas educativos más tradicionales e intentando ajustarse a los intereses y las necesidades reales que tienen los escolares en la actualidad. De este modo, nos encontramos ante una educación escolar más moderna, que huye de las metodologías tradicionales más analíticas y dirigidas, y se orienta hacia otras en las que el alumnado es el auténtico protagonista de los procesos de aprendizaje.

Esta educación ha aportado numerosos y valiosos métodos a las escuelas, entre ellos cobra mucha importancia CLIL (Content and Language Integrated Learning), que se puede resumir como aquella situación educativa en la que el alumno trabaja materias no lingüísticas a través de una lengua extranjera (LE). La metodología AICLE (en español, proviene de las siglas CLIL) es una alternativa

para la educación bilingüe en España, que aparece para intentar responder a las actuales demandas existentes en la sociedad ante el bilingüismo, que se ha convertido en un fenómeno de expansión mundial, fomentado por las directrices europeas y por la propia legislación española actual. Nos encontramos por lo tanto, ante un sistema flexible que pretende un doble objetivo, el aprendizaje tanto del propio contenido educativo como de la LE.

De las aplicaciones posibles de la metodología AICLE a las distintas áreas de las que se compone el currículo oficial de primaria, es especialmente propicia su aplicación a la educación física, por lo que poco a poco está ganando importancia entre las materias a impartir en proyectos bilingües. Algunas de las razones más importantes que permiten esta circunstancia son: la alta predisposición y motivación de los alumnos hacia las clases de educación física (Muñoz y Navés, 2000) las posibilidades que en ella ofrece el método TPR (*Total Physical Response*), que fomenta el aprendizaje significativo y funcional; facilidad para el trabajo interdisciplinar o la alta relación existente entre el repertorio lingüístico que el alumno aprende en educación física y las posibles situaciones en el ámbito extraescolar en las que se podría utilizar la lengua extranjera, como campamentos bilingües, viajes a países angloparlantes, etc.

Existen muchas formas de plantear la educación física en el contexto escolar, ya que tanto los contenidos a impartir como las metodologías empleadas, pueden orientarse en función de los objetivos que se pretende conseguir. De este modo, nos podemos referir a educación física para la salud, competición, alto rendimiento, habilidades motrices y desarrollo cognitivo, entre otros.

De todas ellas, en primaria es especialmente importante la educación física para la salud. Numerosos estudios demuestran la problemática actual existente en relación al sedentarismo y a la obesidad infantil, como se puede observar en (Quiles Izquierdo, Pérez Rodrigo, Serra Majem, Román y Aranceta, 2008). Muchos son los motivos que han hecho que estos factores se hayan ido incrementando paulatinamente, no sólo hablamos del propio estilo de vida, sino que la inactividad física también es el resultado de la actual inaccesibilidad a zonas al aire libre que ofrezcan seguridad, a instalaciones deportivas y/o a zonas de juego de carácter escolar, donde realizar actividad física, así como la falta de conocimiento generalizado en relación a los beneficios que aporta y también a la insuficiencia de presupuestos existente para su promoción.

Considerando todos los aspectos mencionados anteriormente, se ha desarrollado a través de este trabajo fin de grado, una propuesta de intervención educativa para el área de educación física en un centro bilingüe de primaria, que se sirve del juego motor como principal protagonista ya que entre sus significativas aportaciones a la causa, garantiza movimiento, motivación y diversión, factores que a la postre serán determinantes para asegurar el éxito de la propia propuesta. Dicha propuesta está diseñada para el primer ciclo de primaria, y las actividades que en ella se plantean se distribuyen a lo largo de las 8 sesiones. Por lo tanto, se pretende mediante esta propuesta de intervención que los docentes que quisieran hacer uso de ella, dispongan de una herramienta didáctica mediante la que los alumnos no sólo mejoren su nivel de inglés en general, sino que

gracias a su propia experiencia educativa, integren la actividad física y el juego en sus vidas diarias, con todas las repercusiones positivas que ello conlleva.

3. OBJETIVOS

3.1. OBJETIVO GENERAL

El objetivo general de este trabajo fin de grado es diseñar una propuesta de intervención fundamentada en el método AICLE, para el área de educación física en primaria, dirigida al primer ciclo de primaria, y centrada en actividades TPR que permitan fomentar simultáneamente tanto el desarrollo cognitivo y motor del alumnado, como el desarrollo lingüístico, usando para ello el juego motor.

3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Conocer la legislación actual respecto al aprendizaje de lenguas y a la educación física.
- Analizar el juego motor como instrumento de aprendizaje y las actividades TPR
- Analizar los fundamentos, beneficios y limitaciones del enfoque AICLE.
- Conocer cómo integrar el enfoque AICLE en la educación física.

4. MARCO TEÓRICO

En este apartado se procederá a contextualizar aquellos aspectos que tienen relevancia para la comprensión y la realización de este trabajo. De este modo, se comenzará comentando las normativas jurídicas relacionadas con la educación primaria y que sirven como soporte para dar sentido a los contenidos que se van a trabajar durante la propuesta de intervención. A continuación, se tratará el tema de los juegos motores y las actividades TPR, explicando en qué consisten y cómo van a servir de instrumento para la realización de las tareas en las sesiones programadas. Por último, se abordará la metodología AICLE desde distintas perspectivas, analizando sus fundamentos, beneficios y limitaciones, para concluir la relación existente entre esta metodología y el área de educación física.

4.1. ENSEÑANZA DE LENGUAS Y EDUCACIÓN FÍSICA EN EDUCACIÓN PRIMARIA

La Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre (LOMCE), creada en un solo artículo para la mejora de la calidad educativa, viene a modificar numerosos apartados de la Ley Orgánica de Educación

2/2006, de 3 de mayo, pero sin derogarla, por lo que en la actualidad ambas están vigentes, complementándose la una a la otra. En ella, queda establecido el currículo, mediante el que se regulan los procesos educativos en España a todos los niveles.

En lo que se refiere a la educación primaria, destacan los principios generales sobre los que sustenta el documento.. Para ello, se establecen los objetivos concretos para la educación primaria, y que de modo general, hacen referencia a la importancia de la educación en valores, la adquisición de hábitos de trabajo desde el esfuerzo y la creatividad, la autonomía personal, la capacidad para la resolución de conflictos, el respeto por la cultura propia y la de los demás y, por último, el desarrollo de las competencias directamente relacionadas con cada una de las áreas en las que se divide el conocimiento académico. Un último aspecto a destacar de la LOMCE, precisamente por su estrecha relación con la temática general de este trabajo, se puede observar en el punto XII del preámbulo de la misma, en el que se hace referencia a la necesidad existente de educar en lenguas extranjeras, fomentando el plurilingüismo, para responder a las exigencias de una sociedad cada vez más internacionalizada.

Por otra parte, en el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, se establece el currículo básico de educación primaria. Este hace referencia a las distintas áreas en las que se divide la educación primaria. De entre todas ellas, son especialmente importantes para este trabajo, el área de lengua y literatura, el de lenguas extranjeras y el de educación física.

En relación al área de lengua castellana y literatura, y teniendo en cuenta su relación con este trabajo, es importante mencionar que el objetivo que se persigue es el desarrollo progresivo de la competencia comunicativa, orientada ésta hacia un uso funcional. Por lo tanto, es responsabilidad de esta área dotar a los alumnos de las herramientas necesarias y de los conocimientos oportunos para poder desarrollar satisfactoriamente aquellos procesos de comprensión y expresión, tanto oral como escrita, que permitan el fin último de la materia, es decir, formar ciudadanos capaces de interactuar eficazmente entre ellos a través de su competencia comunicativa.

El siguiente área educativa a la que se va a hacer referencia es la de lengua extranjera. Tal y como se observa en el Real Decreto 126/2014, debido al incremento de las tecnologías de la información, se produce un incremento constante en las relaciones internacionales. Por lo tanto, es responsabilidad del sistema educativo proveer al alumnado de las herramientas pertinentes para que puedan desenvolverse de manera autónoma e independiente en la sociedad del siglo XXI, que evoluciona constantemente hacia la multiculturalidad y el multilingüismo.

En este sentido, el Marco Común Europeo de referencia para las lenguas, tal y como refleja el Real Decreto 126/2014, describe unas actividades de lengua que, a su vez, son usadas para estructurar el currículo básico de primaria para el área que nos ocupa. Éstas, son actividades para la comprensión y producción de textos orales y escritos.

El objetivo del área de lenguas extranjeras es formar personas capaces de utilizar diversas lenguas para comprender, leer, escribir y hablar, a través del dominio de las competencias lingüísticas. Para ello, es fundamental que el punto de partida para la enseñanza de las lenguas extranjeras deba situarse casi en el mismo inicio del aprendizaje escolar, desde el último curso curso de la primera etapa. Todos los conocimientos y experiencias relacionados con las lenguas que los alumnos sean capaces de atesorar, cobrarán gran importancia durante el transcurso de toda la etapa para poder construir significados, estructuras y estrategias en los procesos comunicativos que se van a producir durante la misma.

Hay que tener en cuenta que en la educación primaria, las competencias lingüísticas de los alumnos son muy básicas, por lo que es muy importante que los contenidos que se pretenda impartir estén acorde en dificultad con la edad de los alumnos a los que van dirigidos, y será necesario remitirse a contextos con los que el alumno esté familiarizado, así como incluir el juego en las primeras fases de aprendizaje y fomentar el trabajo colaborativo. Solo de esta manera, se fomentará el uso de la lengua desde la motivación y la funcionalidad.

Para finalizar este apartado, se expondrán aquellos elementos de interés establecidos en el Real Decreto 126/2014 y que guardan relación con el área de educación física. Se puede observar como en esta área, los elementos esenciales para la acción educativa son el cuerpo y la motricidad humana, y como está orientada hacia el desarrollo de las capacidades relacionadas con la actividad motriz, contribuyendo así, a la evolución del ser humano y a una buena calidad de vida. El objetivo general de esta área para la educación primaria, es el desarrollo de la competencia motriz, pero no solo a través de la práctica, sino también a través del análisis crítico. Esto servirá para que el alumno consiga controlar y comprender las acciones motrices y las experiencias cognitivas que de ella se derivan, además de otros conocimientos relacionados como son la tolerancia, el respeto, el trabajo en equipo, el esfuerzo, etc.

Es muy importante conocer la relación existente entre la educación física y la salud, ya que a través de ésta, se fomenta la adquisición de hábitos saludables (alimentación, higiene postural, actividad física regular, higiene, etc.)

A cada acción motriz, le corresponde una respuesta diferente, fruto de la infinidad de situaciones posibles que se pueden dar en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Por ello, desde el área de educación física, se debe exponer al alumno a contextos de aprendizaje de diverso índole, a través de una progresión metodológica que permita evolucionar desde situaciones en las que únicamente se contempla el propio movimiento del cuerpo a otras en las que las respuestas estén determinadas por diferentes estímulos externos a la par que requieran de la actuación coordinada con otros compañeros. Podemos clasificar las situaciones motrices que van a estructurar las programaciones del área de educación física de la siguiente manera: a) acciones motrices individuales en entornos

estables, b) acciones motrices en situaciones de oposición, c) acciones motrices de cooperación, con o sin oposición, d) acciones motrices de adaptación al medio y e) acciones motrices expresivas.

Para realizar una propuesta de intervención educativa en educación física, es fundamental contextualizar la condición evolutiva del alumnado, en relación a los parámetros cognitivos, sociales, físicos y morales; para poder así adecuar los contenidos que se van a trabajar, fomentando la motivación de nuestros alumnos hacia las clases de educación física y evitando situaciones de frustración o poco interés.

Gracias a la actividad física en el contexto educativo, se aumenta el tiempo que los niños dedican a realizar ejercicio, ya que existen muchos casos en los que la única práctica física que los alumnos realizan se produce en el colegio.

En esta etapa, es muy recomendable utilizar el juego como herramienta de aprendizaje, debido entre otras cosas a su carácter motivador. A continuación, se analizarán las características del juego motor, así como sus beneficios y sus posibles aplicaciones en el ámbito educativo.

4.2 ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA LENGUA EXTRANJERA

4.2.1 El juego motor como instrumento de aprendizaje

Para el diseño de la propuesta de intervención y teniendo en cuenta los objetivos anteriormente mencionados en el Real Decreto 126/2014 para el área de educación física en el primer ciclo de primaria, se van a desarrollar una serie de sesiones en las que el juego motor será la herramienta principal para la consecución de dichos objetivos.

A continuación, se van a aclarar algunos conceptos relacionados con el juego motor, y trataremos de resolver algunas preguntas como, ¿en qué consiste el juego motor?, o ¿cuáles son aquellas características del juego que lo hacen una actividad tan diferente a otras que nos podemos encontrar en otras áreas del contexto educativo?

Tras la revisión de algunas de las publicaciones existente en relación al juego motor, se puede afirmar que no es nada sencillo definirlo en pocas palabras. Como se puede observar en Ruiz y García (2004) numerosos autores pertenecientes a distintas especialidades y disciplinas dentro de esta materia (e.g. Caillois, 1986; Elkonin, 1985; Huizinga, 1938; Jacqui, 1958; Moreno, Mata, y Gómez, 1993; Navarro, 1993; Spender, 1983) lo han intentado, pero es muy complicado concretar en pocas palabras un elemento de tan complejas dimensiones. El juego como tal ha sido abordado, descrito e investigado desde tan distintas disciplinas como puedan ser las ciencias psicológicas, pedagógicas, filosóficas, biológicas, históricas, antropológicas, etc., de tal modo que en cada una de ellas podemos apreciar las distintas observaciones y reflexiones aportadas de su propia óptica, creando posturas dispares que, por otro lado, han sido útiles para conocer, aunque sea parcialmente, algo más de este amplio concepto.

Pese a la disparidad de opiniones, existen aspectos del juego que sí están aceptados prácticamente por la totalidad de autores, como es el componente lúdico del mismo. Que exista un componente lúdico hace del juego una práctica divertida y alegre, como podemos observar en las definiciones de juego que aportan algunos de los autores más representativos de esta manifestación.

Siguiendo a Navarro (2002), podemos encontrar las definiciones de juego aportadas por diversos autores como (Elkonin, 1980; Norbeck, 1974; Rüssell 1985; etc.), en ellas existen una serie de aspectos en común, como son: a) La libertad, entendiendo esta como hacer aquello que les guste a los practicantes, en el momento que ellos quieran y deseen. Las sugerencias, advertencias, limitaciones o imposiciones externas son aspectos que escapan a su entendimiento; b) el aislamiento, se circumscribe a ciertos límites de espacio y tiempo precisos y determinados con anterioridad; c) la reglamentación, la vida en sociedad implica reglas aunque sea mínimas, el juego es un espejo de la sociedad; por último, el ya mencionado componente lúdico. Estas características, se pueden apreciar claramente en la definición de juego realizada por Huizinga (1938), en la que afirma que el juego motor es una acción motriz que se realiza de manera voluntaria, cuyo espacio y tiempo están determinados por ciertos límites fijos. Dicha acción motriz está condicionada por un reglamento, que se acepta libremente y cuya presencia es completamente fundamental para que el juego tenga sentido. Además, está provisto de un fin en sí mismo, jugar por jugar, y acompañado de unos sentimientos como la tensión y la alegría, y con la conciencia del saber que se trata de una acción diferente a las que se producen en la vida ordinaria.

Navarro (2002) considera que el juego motor es un tipo de actividad organizada, que incluye todas aquellas acciones de carácter lúdico que precisan de conductas motrices y que pueden orientarse hacia la consecución de objetivos múltiples (pedagógicos, recreativos, de dinamización de grupos, culturales, deportivos, etc.). Es decir, se puede entender el juego motor como un tipo de actividad con carácter lúdico y de aprendizaje significativo que además precisa de una situación motriz determinada en función del objetivo motor deseado.

En conclusión, aunque el juego motor se trata de una actividad muy conocida, es complicado definirla, y además cada autor la define desde diferentes perspectivas. Posiblemente el motivo para que se dé esta circunstancia es que existen muchos aspectos incluidos en el concepto de juego que dificultan idear una descripción simple y absoluta de lo que esta práctica significa. No obstante, se van a citar los diferentes aspectos que hacen del juego motor una actividad tan extraordinaria. Para Lavega (2000), las características más importantes y los componentes básicos que nunca pueden faltar en el juego motor, son las siguientes: apetencia, gratitud, incertidumbre, ambivalencia, reglas, fantasía, creatividad, compromiso, seriedad y diversión.

Volviendo a Navarro (2002), los juegos motores se pueden clasificar atendiendo a multitud de criterios. De entre todas las clasificaciones, es muy interesante para este trabajo la que realiza este autor, en la que divide a los juegos motores que pueden aparecer en la educación física en cinco

grupos diferentes, teniendo en cuenta las posibles aplicaciones o los distintos objetivos que se pueden perseguir en el contexto educativo:

- a) educación: los juegos que se realizan en el centro escolar, y sirven para potenciar las habilidades de los alumnos, son instrumento de aprendizaje y que se ajustan a diferentes condiciones didácticas.
- b) enculturación: hace referencia a los juegos populares y tradicionales mediante los que se ensalza el valor histórico y cultural de las distintas poblaciones de nuestro país y/o del país cuya lengua oficial se utilice como lengua vehicular en el contexto de una propuesta de intervención fundamentada en AICLE..
- c) iniciación deportiva: se aprovecha de la estrecha relación entre juego motor y deporte, puesto que mediante el primero, se desarrollan habilidades que serán necesarias para la práctica de los distintos deportes practicables por los alumnos, dentro o fuera del colegio.
- d) recreación: es una de las maneras en la que se puede usar el juego, como actividad de ocio y tiempo libre, al ser planteado desde un punto de vista integrador y placentero.
dinámica de grupo: el juego es una herramienta muy eficaz para la interacción entre personas, ya que es una situación simulada en la que se puede actuar libremente y mediante la que se pueden experimentar situaciones muy divertidas que favorecen la existencia y calidad de las relaciones surgidas entre los participantes.

Para el diseño de la propuesta, se van a utilizar en mayor o menor medida los juegos motores desde todas las perspectivas mencionadas anteriormente, ya que se ha planificado una combinación de juegos a lo largo de las sesiones que permita la consecución de tal fin.

4.2.2 Total Physical Response (TRP)

En este apartado, se van a comentar algunas consideraciones en relación al enfoque de respuesta física total o TPR, como la definición y los objetivos del mismo, y la relación entre éste y el juego motor.

Como hemos visto anteriormente, el juego motor reúne una serie de características muy positivas para su aplicación en el contexto escolar, y por ello se ha elegido como instrumento para desarrollar las actividades correspondientes a cada una de las sesiones de las que se consta la propuesta de intervención diseñada. El enfoque TPR, por su parte, es la base sobre la que se va a sustentar la metodología general de la propuesta a la hora de trabajar los juegos motores.

TPR es un enfoque metodológico que se puede emplear para la enseñanza de lenguas y que consiste principalmente en una combinación de la lingüística oral con la acción motriz, a modo de acción-reacción, y que propone la enseñanza de la lengua a través de la actividad física, lo que lo convierte en una herramienta muy valiosa para la realización de la propuesta de intervención en la que consiste este trabajo.

Es una metodología postulada por Asher (2000), que defiende que el enfoque TPR está basado en la teoría de carácter psicológico conocida como la teoría de la huella. Dicha teoría, implica que el poder de retención y el rastro están directamente relacionados, de modo que la retención producida es mayor cuanto más intensa es la huella que deja en la mente una asociación memorística determinada. La naturaleza de la huella puede atender a dos naturalezas distintas en este caso, ya que puede ser oral o motora (Sánchez, 1997).

Según Asher (2000), dicha asociación se da exclusivamente en el hemisferio derecho de nuestro cerebro, debido a que los aprendizajes en el hemisferio izquierdo se producen únicamente cuando actúa el hemisferio derecho. Este enfoque, está basado por una parte en la teoría de Piaget sobre el desarrollo humano, pero además incluye numerosos elementos propios de los métodos humanistas, para intentar que se produzca la eliminación de aquellos aspectos relacionados con la afectividad y que puedan impedir o dificultar los procesos de aprendizaje; por lo que es necesario que en la clase exista un ambiente distendido y relajado, en el que reine la tranquilidad y en el que la confianza permita la eliminación de tales impedimentos mencionados anteriormente (Vygostky, 1995).

Otro aspecto muy importante a tener en cuenta en relación con TPR, es que una de sus características más importantes es la asociación existente entre la lengua y el movimiento, por lo que se pretende crear situaciones de seguridad en las que se den estas dos manifestaciones para que el aprendizaje se pueda ver facilitado. Otro de los enfoques en el que se basa este método de aprendizaje es el natural, y esta es la razón por la que los alumnos son expuestos a la lengua a aprender durante largos períodos de tiempo, para que puedan grabar en sus mentes lo que sería como una especie de mapa del lenguaje, que en etapas posteriores podrán usar como fuente de aprendizaje y así poder entrar en lo que se conoce como la etapa de activación (*readiness to speak*), que es denominado por Krashen (2009) como *comprehensible input*.

Para Krashen, y también para Asher, es fundamental para el éxito del método, no forzar a los alumnos durante el proceso de aprendizaje hasta que no se sientan capaces de expresarse en lengua extranjera por sí mismos. Si esperamos a que los alumnos estén preparados y seguros de sus conocimientos, podemos evitar sentimientos de frustración o ansiedad, sentimientos que pueden dificultar enormemente el aprendizaje de la lengua extranjera mediante la que se estuviera trabajando (cit. en Canga, 2012).

Los objetivos del enfoque TPR, son los siguientes:

- Enseñar habilidades orales en una segunda lengua, en principio a un nivel básico y posteriormente desarrollando la habilidad para hablar.
- Desarrollar la capacidad oral tanto de recepción como de producción en los alumnos, para poder establecer conversaciones en segunda lengua.

- Permitir una experiencia agradable y satisfactoria a los alumnos, con un bajo nivel de estrés y en un entorno de seguridad y confianza, requisitos básicos para el aprendizaje de idiomas.

Por lo tanto, una vez analizadas las características y los objetivos del enfoque TPR, procedo a comentar los aspectos más importantes del siguiente apartado de este trabajo, el enfoque AICLE.

4.3. AICLE

4.3.1. Definición y fundamentos de AICLE

AICLE (Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lenguas), en inglés CLIL (*Content and Language Integrated Learning*), queda definido por Marsh (1994) como todas aquellas situaciones de aprendizaje en las que los contenidos de las materias o parte de los mismos se enseñan utilizando una lengua extranjera como instrumento vehicular, para cumplir un doble objetivo. Por un lado, el aprendizaje de los contenidos y por el otro el aprendizaje simultáneo de la lengua extranjera empleada en el proceso.

Por su parte, Muñoz y Navés, (2000) sostienen que el aprendizaje mediante la metodología AICLE implica trabajar los contenidos de áreas como la Historia o las Ciencias Naturales usando una lengua distinta de la propia. Por tanto, AICLE puede resultar realmente beneficioso para el aprendizaje de la lengua usada en el proceso, pero también para los contenidos de las asignaturas impartidos en dichas lenguas. Es muy importante en AICLE las posibilidades que surgen para la resolución de problemas, ya que permite que los estudiantes estén altamente motivados al poder resolver los problemas que les surjan durante los procesos de aprendizaje, incluso en otras lenguas.

Según Coyle (1999), para plantear correctamente un sistema AICLE en el ámbito escolar, hay que hacerlo teniendo en cuenta las 4 Ces: contenido, comunicación, cognición y cultura. A posteriori, estos aspectos se han convertido en los principios fundamentales sobre los que estructurar una metodología AICLE.

El contenido hace referencia a la posibilidad de adquirir y desarrollar conocimientos en aspectos como los contenidos, las estrategias o la comprensión en relación a la temática concreta que se va a impartir. Para explicar la comunicación, es necesario tener en consideración los tres tipos de lengua, tal y como se puede observar en el tríptico de Coyle, en el que distingue entre: a) la lengua del aprendizaje, que consiste en analizar la lengua mediante la que los alumnos acceden a los contenidos relacionados con el tema en cuestión, b) la lengua para el aprendizaje, que hace referencia a la lengua que precisan los alumnos para trabajar en aquellas situaciones de aprendizaje en segunda lengua y por último c) la lengua a través del aprendizaje, que consiste en la concepción de que solo existe conocimiento si existe unión entre el pensamiento y la lengua con la que se está trabajando (Coyle, Hood & Marsh, 2010). La cognición hace referencia al proceso mediante el cual se desarrollan las destrezas cognitivas que permiten enlazar aspectos como la formación de conceptos, los conocimientos y la lengua, es decir, responde a un enfoque

constructivista en el que el estudiante es el encargado de construir su conocimiento basándose en su propia experiencia. Por último, mediante la cultura se propician situaciones en la que el alumnos se expone a diversos puntos de vista y a conocimientos que comparte con los demás y que mejoran la concepción de uno mismo y de los demás, mediante la comprensión intercultural, que permite integrar elementos culturales de la lengua extranjera mediante la que se desarrollan los procesos de enseñanza-aprendizaje.

A continuación se puede apreciar en la Figura 1, la unión y relación entre los conceptos explicados anteriormente.

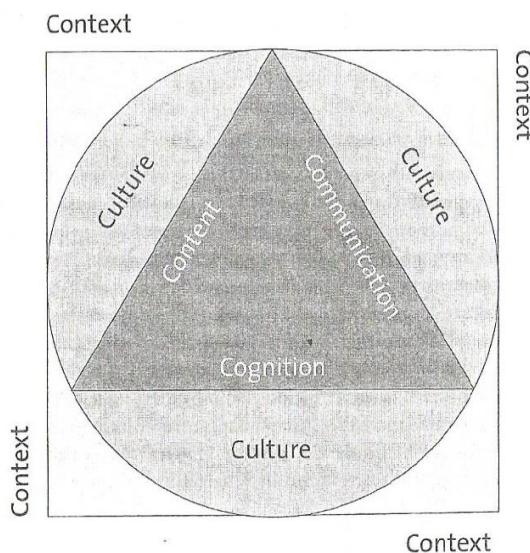


Figura 1. Las 4 Ces de Coyle. (Fuente: Coyle et al.2010 (p.41)

Atendiendo al documento publicado por la Unidad Europea, Eurydice (2005), se puede afirmar que la programación AICLE implica un doble objetivo, ya que por un lado, el programa de inmersión lingüística debe promover la adquisición de los contenidos específicos del currículo y por el otro, debe favorecer la adquisición y desarrollo de la competencia en la segunda lengua, mediante la que se pretende realizar el proceso de aprendizaje.

Otro aspecto que se puede observar en las conclusiones de este estudio, es que no se ha alcanzado la unanimidad en cuanto al establecimiento de objetivos por parte de los distintos países, ya que dependiendo del país en cuestión, se otorga más importancia a unos objetivos o a otros. No obstante, podríamos resumir los objetivos generales de AICLE en los siguientes puntos, tal y como se puede ver en Eurydice (2005).

- Objetivo socioeconómico: la preparación del alumnado para la vida en sociedad, que cada vez está más internacionalizada, así como la mejoría de las posibilidades futuras en referencia al mundo laboral.
- Objetivo sociocultural: transmitir los valores fundamentales, que son el respeto y la tolerancia hacia otras culturas, usando como instrumento para ello la lengua de aprendizaje.

- Objetivos lingüísticos: la posibilidad de desarrollar aptitudes lingüísticas, dirigidas hacia una comunicación eficaz que fomente aspectos motivacionales en los estudiantes en relación a los aprendizajes de diferentes lenguas a través del propio uso de las mismas con fines prácticos y en situaciones reales.
- Objetivos pedagógicos: consiste en los conocimientos en relación a la materia así como a la aptitud para su aprendizaje, utilizando el estímulo que supone la adquisición de contenidos a través de metodologías innovadoras.

Debido a las propias características de la metodología AICLE, que como hemos visto, surge para responder las necesidades educativas de la sociedad, y cuyo objetivo es la enseñanza, tanto de los contenidos propios de la materia a impartir como de la competencia en la lengua extranjera utilizada para impartir dichos contenidos, no es de extrañar que paralelamente se haya producido una evolución en relación a la metodología a empleada, para incrementar las posibilidades de éxito al implementar un diseño AICLE.

Mehisto, Marsh y Frigols (2008) concretan las características básicas de la metodología AICLE, estableciendo los siguientes aspectos:

- Foco múltiple: este aspecto hace referencia al aprendizaje del propio contenido y de la lengua extranjera empleada para tal propósito, por lo que se utiliza un enfoque interdisciplinar que integra varias asignaturas. Para la consecución de este objetivo, el aprendizaje se organiza a través de temas y proyectos.
- Aprendizaje seguro y enriquecedor: para construir un ambiente de confianza y seguridad en el que el alumno pueda experimentar tanto con el contenido de la materia a impartir como con la lengua extranjera, es necesario que en AICLE se utilice un sistema de rutinas, mediante el que el alumno se pueda acostumbrar paulatinamente a este tipo de metodología. La utilización de lengua extranjera permite utilizar materiales auténticos en diversos contextos de aprendizaje, que enriquecen enormemente el proceso de aprendizaje, sobre todo si el aprendizaje de la misma se aborda desde su propio uso.
- Autenticidad de materiales y actividades: este aspecto de la metodología se caracteriza por atender a los intereses individuales y colectivos del alumnado para establecer los materiales a usar y las actividades a realizar. De este modo, se establecen relaciones de manera regular entre el aprendizaje y la vida del alumno. Además, esta característica permite la continua actualización de los recursos empleados, permitiendo disfrutar de las posibilidades que este aspecto ofrece.
- Aprendizaje activo: en la metodología AICLE, el protagonista del aprendizaje es el alumno, que colabora en el establecimiento de los contenidos a desarrollar y en el significado del lenguaje empleado, en función de las habilidades de aprendizaje. Por otro lado, el propio alumno es capaz de evaluar el proceso de aprendizaje a la vez que evalúa los resultados

obtenidos, mejorando así, la capacidad de reflexión activa y el aprendizaje cooperativo entre compañeros.

Ya que ahora el protagonista de la enseñanza es el alumno, el profesor pasa a ser un guía que orienta al alumno hacia la correcta realización de las tareas así como hacia la consecución de los objetivos propuestos, facilitando el proceso de aprendizaje.

- Estrategias de andamiaje: consiste en partir de la propia experiencia del alumno para concretar la información en formatos más cercanos y accesibles. De este modo se responder a la diversidad de estilos de aprendizaje, y se desarrollan los pensamientos creativos y críticos.

El concepto de andamiaje, derivado del término inglés *scaffolding*, ha sido definido y por numerosos autores, ya que representa un valor fundamental en la práctica AICLE.

Para muchos, el andamiaje supone un aspecto determinante en la búsqueda de modelos centrados en aprendizajes más adaptativos y flexibles. En realidad, el andamiaje no es un concepto nuevo, ya que ha existido desde hace tiempo pero con otros nombres, por lo que no existe aún una definición aceptada para el término andamiaje educativo. Greening (1998) usa el concepto «andamiaje» para referirse a un contexto amplio en el que se dé cualquier sistema de apoyo para el aprendizaje. Para McLoughlin y Marshall (2000), el andamiaje queda definido como un modo de apoyo mediante el que se proporciona asistencia a los estudiantes, ya sea mediante la figura del docente o a través de un compañero, para poder realizar tareas que normalmente los alumnos no podrían llevar a cabo por ellos mismos y sin ayudas externas. En cualquier caso, este no es el aspecto más destacable del andamiaje, ya que lo más importante no es la ayuda ofrecida al alumno mientras se le está apoyando, sino que esta situación permite que los alumnos continúen desarrollando los procesos de aprendizaje de una manera autosuficiente y autónoma en el momento en el que deja de estar presente la asistencia ofrecida. Es decir, es fundamental que no se genere dependencia por parte del alumnado a largo plazo en relación al andamiaje, puesto que esa dependencia podría llevar a situaciones en las que se puede fracasar en el intento de aplicar los conocimientos que se han adquirido anteriormente en contextos de seguridad diferente. (Bárcena, 2003).

- Cooperación: existe una comunicación significativa entre los docentes AICLE y los no AICLE, que permite una planificación eficaz de todos los ámbitos de los que se compone el curso escolar. Este tipo de comunicación, también existe entre los docentes que imparten los contenidos propios de cada materia y los docentes de materias lingüísticas. A la comunicación y cooperación existente en la comunidad educativa hay que sumar la labor que desempeñan los padres, que también colaboran en el aprendizaje de sus hijos aumentando sus conocimientos sobre este método y apoyándolos en el proceso.

Una vez definida y estudiadas las características más importantes de la programación AICLE, así como los aspectos metodológicos más relevantes, me dispongo a comentar los beneficios

que el enfoque AICLE puede aportar a la educación de los estudiantes y por otro lado las limitaciones más reseñables que hay que tener en cuenta para aplicar este enfoque.

4.3.2. Beneficios y limitaciones de la implementación de AICLE

Los beneficios que un enfoque AICLE puede aportar al sistema educativo son muy numerosos, tanto para la enseñanza de contenidos como para la enseñanza de la LE (lengua extranjera). Para Muñoz y Navés (2000), algunos de estos beneficios más representativos son los siguientes: cantidad de exposición, calidad de exposición, autenticidad, mejora de la capacidad cognitiva, aprendizaje incidental y motivación para aprender. A continuación se va a analizar brevemente en qué consiste cada uno de estos beneficios recientemente citados, tal y como se observa en Salazar (2013):

- Cantidad de exposición: al usar la LE como lengua vehicular para la transmisión de contenidos y como medio de comunicación, los alumnos contarán con más horas semanales de exposición a LE. Pavesi, Bertocchi, Hoffmannová y Kazianka (2001) afirman que para alcanzar una buena competencia en LE es necesario tener un contacto con ella continuo, espontáneo y a ser posible interactivo. Por lo tanto, AICLE proporciona un aumento considerable de la exposición a la LE, proporcionando un marco de aprendizaje único para la lengua extranjera.
- Calidad de la exposición: no es importante únicamente el tiempo dedicado a desarrollar este programa, sino que éste se lleve a cabo en un ambiente de confianza y seguridad, así como los contenidos, que tienen que ser de calidad para fomentar aprendizajes significativos. AICLE ofrece calidad lingüística y de contenidos, mediante un sistema interactivo en el que los alumnos pueden trabajar la LE a la vez que interactúan entre ellos mismos (Pavesi et al., 2001).
- Autenticidad: uno de los motivos principales para el éxito de AICLE es la naturalidad con la que se aprende la segunda lengua, como afirma Marsh (2000). A demás, los materiales auténticos aumentan la motivación en el alumnado, promoviendo aprendizajes significativos y funcionales.
- Mejora de la capacidad cognitiva: debido a que AICLE se trabaja en situaciones de Zona de Desarrollo Próximo, en las que se parte del conocimiento previo del alumno para la búsqueda del aprendizaje significativo, se fomenta la calidad del aprendizaje. Se entiende por zona de desarrollo próximo aquella distancia existente entre lo que el alumno sería capaz de hacer por sí mismo y lo que sería capaz de hacer si es ayudado por un compañero o por el profesor.
- Aprendizaje incidental: este beneficio que aporta el enfoque AICLE consiste en que el alumnado aprende la lengua de manera inconsciente mientras aprende otros contenidos

curriculares. En palabras de Brown, Collins y Duguid, (1989) el aprendizaje no debe darse solo en contextos formales, sino que al ser un proceso inacabado que realmente abarca toda la vida, se propicia que el conocimiento sea una herramienta de interacción social.

- Motivación para aprender. El alumno se siente motivado y se esfuerza al ver que es capaz de aprender una tarea y relacionarla con otras, por lo tanto, AICLE es un enfoque que promueve la motivación del alumnado hacia el aprendizaje de idiomas. A demás, en AICLE se usan ejercicios llenos de sentido y muy interesantes a la misma vez que se usa la lengua, aumentando en consecuencia la motivación intrínseca (Pavesi et al. 2001).

Por su parte, Woolf, (2007) establece los que a su parecer, son los beneficios y ventajas más destacables del enfoque AICLE, tanto para los docentes como para los alumnos. (cit. en Aliaga, 2008). El alumno que es enseñado a través de AICLE, suele aprender lenguas generalmente, mejor que el resto de alumnos, ya que lo hace desde los contenidos curriculares. En consecuencia, pueden procesar la lengua más profundamente y con mayor intensidad desde el punto de vista cognitivo que el alumno de LE tradicional. Además, el estudiante de AICLE también tiene más capacidad para aprender los contenidos propios del currículo que otros alumnos que cursan las asignaturas en su lengua original. Otro aspecto positivo es que mediante el enfoque AICLE, se fomenta que los alumnos realicen más ejercicios que tienen relación directa con situaciones de la vida ordinaria en comparación con los alumnos que son educados mediante sistemas más tradicionales, ya sea en referencia a los contenidos lingüísticos o a los propios de cada materia. Debido a las peculiares características del enfoque AICLE, es necesario que se cumplan una serie de requisitos para su correcta puesta en práctica, como son: la implantación de diversos recursos, que además han de servir para que la comunicación con los alumnos se lleve a cabo de manera concisa y clara, el trabajo grupal y la resolución de problemas desde la autonomía y la reflexión. Por otro lado, el autor describe también las ventajas que hacen referencia al profesorado: el enfoque AICLE, permite que el docente de materias no lingüísticas comprenda la importancia de la lengua en relación a la adquisición de nuevos conceptos, mientras que el docente de lenguas, aumenta su comprensión sobre la importancia de los contenidos del currículo en los procesos de aprendizaje en los que la lengua actúa como generador motivacional a la vez que facilita los procesos de andamiaje, que fueron explicados anteriormente. Otra ventaja es que el profesor puede desarrollar sus recursos en relación a la capacidad para adaptar los diversos enfoques metodológicos a las diversas situaciones de aprendizaje, potenciando además, el trabajo cooperativo en grupos y otros modos de aprendizaje interactivo de una manera natural.

A pesar de todo, sería muy osado afirmar que el enfoque AICLE únicamente aporta beneficios al sistema educativo, puesto que como todo en la vida, existen una serie de limitaciones en cuanto a su aplicación que es muy importante tener en cuenta si se quiere garantizar el éxito al implantar este enfoque en los centros educativos. En esta línea, algunos autores señalan ciertas limitaciones o

inconvenientes a la hora de llevar a cabo un enfoque AICLE en el ámbito escolar. Por ejemplo, Klippel (2003) señala ciertos aspectos a tener en cuenta:

- No todas las áreas que conforman el currículo son apropiadas para la implantación del enfoque AICLE. A modo de ejemplo, se puede decir que aunque es muy apropiado para contenidos como el matemático o de ciencias naturales, ya que se desarrollan a través de términos y fórmulas que son aceptadas internacionalmente, no es tan apropiado para otros como la historia o las ciencias sociales, puesto que se pueden ver perjudicados desde un punto de vista cultural.
- No existen muchas investigaciones que puedan afirmar que este tipo de enfoque no repercute negativamente sobre los contenidos a tratar, puesto que la mayoría de ellas han sido orientadas a evaluar el grado de competencia lingüística. A demás, los pocos estudios centrados más en el contenido que en el aspecto lingüístico afirman que se pierde profundidad en el contenido, por lo que se muestran escépticos.
- Parte de la alta motivación existente tanto en alumnos como en profesores en relación al enfoque AICLE tiene que ver con que se trata de un método moderno e innovador, por lo que cuando AICLE esté aceptado e integrado en todos los programas académicos, parte de esa motivación disminuirá.
- Es fundamental que el docente encargado de llevar a la práctica el método, tenga un elevado grado de conocimiento en la lengua vehicular, puesto que de lo contrario, la adquisición de la competencia lingüística no será muy profunda y en consecuencia la calidad de la enseñanza será menor.

Por lo tanto, aunque la aplicación del enfoque AICLE en el contexto educativo suponga numerosos beneficios, como hemos visto anteriormente, hay que tener en cuenta que también existen ciertas limitaciones que pueden perjudicar la calidad de la enseñanza. A los inconvenientes establecidos por Klippel (2003) podemos sumar otros, como por ejemplo: que la selección y diseño de las actividades a desarrollar no sean de calidad o no se ajusten a los intereses específicos de los alumnos, que los alumnos se sientan inhibidos a la hora de expresarse en LE, por lo que pueden adquirir posturas pasivas al enfrentarse a las clases o que no exista una comunicación permanente y eficaz entre los distintos profesores que conforman el sistema educativo, o incluso con los padres, que como también se analizó con anterioridad, tienen una función muy relevante para la consecución de objetivos exitosos al implantar el método AICLE en las escuelas.

Harrop (2012), reflexiona acerca de las limitaciones existentes en referencia a la metodología AICLE. Defiende que a menudo no se reconocen o no se tienen en cuenta al aplicar el enfoque, pero que paulatinamente están siendo aceptadas por la comunidad docente y apuntan a que puede existir deficiencias tanto teóricas como metodológicas.

Algunas de las repercusiones negativas más significativas que puede tener el enfoque AICLE son que los alumnos que aprenden mediante este método puedan experimentar un desarrollo

lingüístico desequilibrado, favorecido por circunstancias evolutivas relacionadas con la capacidad para recibir y decodificar información o con las habilidades productivas. Por otro lado, la motivación no está asegurada, ya que ésta depende de factores externos, contextuales o sociales. Además, el nivel de dificultad adicional que entraña AICLE, puede dejar a los alumnos menos preparados y más vulnerables en una situación difícil, sin los recursos necesarios para un desarrollo lingüístico adecuado.

A continuación y para concluir el marco teórico, se va a analizar el modo en el que se relaciona AICLE con la asignatura de educación física, así como los sistemas existentes para la implantación del mismo en el contexto educativo.

4.3.3. AICLE en la enseñanza de educación física

En el área de educación física, adquiere una importancia muy relevante la metodología basada en la consecución de los logros. Además, ésta difiere enormemente de la utilizada en otras áreas que también pudieran estar implicadas en el proyecto bilingüe de un centro educativo. A continuación se hace un breve análisis reflexivo acerca de la influencia de la enseñanza bilingüe en los planteamientos metodológicos, que ya de por sí son específicos si los comparamos con los de otras áreas.

En la Tabla 1 se puede observar el por qué la metodología para la enseñanza de Educación Física es distinta a la del resto de áreas.

Tabla 1. Diferencias metodológicas. (Fuente: adaptado de Molero (2009)

Enseñanza de la educación física	Enseñanza del resto de áreas o Materias
El carácter de la actividad es lúdico y vivencial, con una implicación global de tipo físico y psico-social.	Principalmente solo se emplea la capacidad cognitiva.
La progresión en las actividades y los resultados motrices es un hecho manifiesto ante toda la clase, resultando difícil que un alumno/a simule su participación en la actividad.	Durante mucho tiempo no hay exigencias de manifestar lo que se está consiguiendo, siendo posible que el alumno/a simule su atención en clase mientras que su mente puede estar en otra parte.
Los resultados positivos o negativos son inmediatos, funcionando como un mecanismo de ajuste relevante durante el desarrollo del proceso E-A.	Los resultados positivos o negativos tardan en darse, teniendo una menor influencia sobre el proceso.
Debido a la exigencia constante de actividad física para conseguir unos determinados objetivos, el/la profesor/a tiene que proporcionar numerosos y diferentes tipos de feedback, los cuales aumentan por los	Para el desarrollo de los ejercicios en el aula, el/la profesor/a necesita impartir muchas menos directrices e instrucciones a los alumnos/as.

constantes cambios organizativos.	
Las posibilidades de interacción individual a las que se enfrenta el profesor/a para romper la barrera de contacto físico entre alumnos/as y alumnos/as – profesor/a son numerosas.	La barrera de contacto físico profesor/a – alumno/a no se rompe manteniéndose situaciones de distancia convencional.

Al introducir la lengua inglesa como idioma vehicular en la programación del área de Educación Física, se debe realizar en primer lugar una profunda reflexión. Por un lado hay que tener en cuenta las numerosas singularidades del área, y por el otro no se puede ignorar la repercusión de la misma en el contexto de la enseñanza bilingüe (Ramos y Ruiz Omeñaca, 2010). Por ello, es necesario distinguir que el eje principal en torno al cual gira la acción didáctica en la educación física, son aquellas actividades dirigidas al cuerpo humano y a la acción motriz. A esta situación hay que sumarle el hecho de que el alumno que realiza educación física, entre otras cosas, actúa reflexivamente, experimenta diversas emociones, interactúa con el entorno, se relaciona con sus compañeros y ejecuta acciones motoras que paulatinamente van modificando su personalidad, partiendo de la participación en situaciones de ámbito motriz (Ruiz Omeñaca, 2004). Esta situación permite contemplar la materia de educación física como algo más que una simple asignatura centrada en temáticas relacionadas con el físico y el cuerpo, poniendo de manifiesto las enormes posibilidades educativas que desde ella se ofrece a las áreas lingüísticas. Además, debido a la magnitud vivencial de la asignatura por la que se establecen continuamente relaciones con las experiencias personales de los estudiantes fuera del contexto escolar, se fomenta el hecho de que el aprendizaje derivado de los contenidos propios de la asignatura pueden relacionarse o incluso extrapolarse a la vida extraescolar, aspecto fundamental a tener en cuenta cuando se educa “para la vida”.

Sánchez Bañuelos (1992) afirma que debido a la confluencia de intereses entre diferentes aspectos como, la elevada motivación intrínseca presente durante el transcurso de las sesiones, el contenido que en ellas se imparte, la primicia que supone la aparición de la lengua inglesa como lengua vehicular en el ámbito escolar y las experiencias personales de los estudiantes, no es de extrañar que el aprendizaje del inglés se impregne de un aura motivacional especial que fomente la predisposición del alumnado hacia el aprendizaje del mismo.

Otro aspecto relevante destacado por Sánchez Bañuelos (1992) hace referencia a que debido a la propia naturaleza de las acciones motrices, quedan reflejadas muy claramente las diferencias en relación a la competencia adquirida de unos estudiantes frente a otros, lo que puede atentar directamente contra la autoestima del alumnado. En el caso de la competencia lingüística ocurre algo parecido, principalmente en lo que afecta a la comprensión y expresión oral. Como medida preventiva, sería aconsejable crear situaciones de seguridad, basadas en el respeto hacia los demás independientemente de la aptitud lingüística. En este punto, son muy importantes las

contribuciones que puedan aportar tanto el profesor como los alumnos, en el sentido en el que cada estudiante adquiera conciencia sobre su propio progreso y potencial, además de saberse respetado y valorado.

Tal y como indica Ruiz Omeñaca (2008), las actividades motrices de carácter psicológico y sociológico, se convierten en una recurso muy importante para la evolución afectiva y social de los alumnos debido a la implicación afectiva que de éstas se deriva. Las emociones y los sentimientos, son manifestaciones afectivas que pueden atender a diversas naturalezas, por lo que es recomendable que en las actividades motoras planteadas, confluyan sentimientos de diverso índole, como la empatía, la satisfacción, el afecto o la alegría, al mismo tiempo que puedan aparecer sentimientos de frustración, ofuscación, miedo o resentimiento.

En relación a la selección de tareas de aprendizaje, para integrar los contenidos propios de la educación física y los contenidos lingüísticos derivados de la lengua inglesa, resultan muy esclarecedora la investigación de Coral y Lleixá (2013). En ella, se expone que para el aprendizaje integrado de educación física y lengua inglesa, el tipo de tareas que ofrece mejores resultados es aquél en el que se permite el trabajo estructurado en grupos, que se realiza de manera cooperativa, y que además el lenguaje está intencionalmente incorporado. En este tipo de actividades, los estudiantes desempeñan un rol de participación activa en la inclusión de la información verbal relevante relacionada con la acción motriz requerida en la tarea. Para que la interacción oral se realice correctamente en situaciones de juego, es necesario que la responsabilidad de la toma de decisiones recaiga sobre los alumnos. Además, aquellos aspectos lingüísticos a desarrollar, deben estar perfectamente integrados en el juego, de tal modo que se proporcione al alumnado un contexto de comunicación real y lo más significativo posible. En estos casos, hay que facilitar al estudiante el andamiaje correspondiente para que los aspectos derivados de la lengua vehicular no supongan una barrera impenetrable para el alumno.

Por otro lado, en la misma investigación, se pone de manifiesto que las tareas que producen mayor interés en los alumnos, son aquellas en forma de juego motor que, aunque incluya componentes lingüísticos, no modifican su esencia. Para ello, dichos componentes lingüísticos integrados en el juego, no deben afectar a la dinámica y al ritmo normal del mismo. Aunque, como éstos no garantizan la permanencia del interés creado por sí mismos, es necesario que las tareas diseñadas para la educación física en el contexto AICLE mantengan un equilibrio entre los diferentes componentes que la conforman: motricidad, lenguaje, evolución cognitiva y exigencia social y personal.

5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

Una vez que se ha esclarecido el contexto actual en relación a las características fundamentales sobre las que se sustenta este trabajo, nos disponemos a diseñar una propuesta de intervención

educativa, para el desarrollo de las capacidades físicas básicas y de la capacidad lingüística en inglés, mediante una metodología AICLE.

Los motivos que nos han llevado a centrar el trabajo en estos aspectos son varios; en primer lugar, me nos hemos enfocado en el área de educación física porque consideramos que es un área idónea desde la que se puede fomentar la educación integral y significativa del alumnado, y además permite llevar a cabo, y con mucho éxito tareas de tipo TPR, que son el instrumento mediante el que procederemos a enlazar los dos grandes contenidos que se van a desarrollar durante esta propuesta, las capacidades físicas y la competencia lingüística en inglés.

El principal recurso mediante el que se van trabajar las tareas TPR es el juego motor. Esto es así puesto que se trata de una actividad altamente motivadora que hace posible la interacción entre los alumnos y supone una fuente muy valiosa para la educación integral y el aprendizaje significativo. Además, es un recurso que fomenta la alegría y el entusiasmo a la vez que implica la participación activa de todos sus componentes.

5.1. OBJETIVOS

En relación con lo expuesto anteriormente, es entendible que el objetivo general que persigue esta propuesta didáctica, es:

Fomentar el desarrollo cognitivo y motor del alumnado, así como su competencia lingüística en inglés, a través de la ejecución de tareas TPR, basadas principalmente en el juego motor.

Otros objetivos más concretos en los que se va a trabajar durante la puesta en escena de esta unidad didáctica, son los siguientes:

- Adquirir vocabulario específico en ambas lenguas.
- Mejorar la comunicación oral en inglés.
- Desarrollar habilidades motrices básicas.
- Motivar al alumno hacia nuevas formas de aprendizaje y experiencias motoras.
- Integrar la actividad física en la vida extraescolar del alumno.

5.2. DESTINATARIOS

Esta propuesta didáctica está concebida para ser llevada a cabo durante el primer ciclo de primaria, debido a que los contenidos que en ella se tratan y las características del alumnado en los dos cursos que comprenden el ciclo (6-7 años) son similares.

A continuación, procedemos a explicar cómo se produce ese desarrollo entre los seis y los ocho años, durante el primer ciclo de primaria atendiendo a las diferentes características que conforman el ser humano:

- Desarrollo cognitivo: en esta etapa los niños organizan el pensamiento en función de su experiencia personal y su concepción de la realidad, y todavía no son capaces de separar el raciocinio de la experiencia. Los recursos de los que disponen para analizar la realidad son escasos y tienen limitaciones. Sin embargo, a través de los estímulos adecuados los pueden ir perfeccionando poco a poco hasta poder alcanzar algunas metas. Por otro lado, pueden establecer relaciones entre diversos elementos, así como ordenar y clasificar objetos en función de diversos criterios. Otra característica es que pueden diferenciar, aunque con relativa dificultad, los cambios de cantidad, posición o forma que se pueden producir en elementos ya conocidos. Por último, mencionar que tienen una buena capacidad para memorizar en aquellas situaciones de la vida ordinaria que conocen y que se repiten con asiduidad.
- Desarrollo del lenguaje: en relación a este aspecto, mencionar que los niños a esta edad se encuentran en una etapa conocida como “fase de diálogo socializado”, como consecuencia de la necesidad inherente de relacionarse con su entorno y de abrirse a los demás. Debido al enriquecimiento de su vocabulario, mejoran sus aptitudes comprensivas y expresivas, además, ahora son capaces de entender palabras derivadas de comparaciones y términos opuestos, e incluyen referencias espacio-temporales en sus discursos. De esta manera, van asimilando paulatinamente sus estructuras de lenguaje, y en consecuencia las construcciones gramaticales que realizan son más correctas y avanzadas.
- Desarrollo social: en esta etapa, están muy interesados en la opinión de los adultos, ya sean padres, otros familiares o sus profesores, estableciendo con ellos vínculos de dependencia muy estrechos, debido a que para los niños, los adultos representan los modelos de conducta a seguir. En relación a los hermanos y hermanas, se puede considerar como una etapa difícil, caracterizada por la aparición de rivalidades y celos principalmente en relación a los hermanos más pequeños. En cualquier caso, esos sentimientos negativos van desapareciendo y finalmente derivan en aceptación y simpatía. La relación con el resto de compañeros es inestable, ya que los amigos no tienen por qué ser siempre los mismos, del mismo modo que el trato personal suele tener carácter provisional. Eso sí, mientras esas relaciones se mantienen, lo hacen intensamente y de manera incondicional. Por otro lado, van perdiendo el característico egocentrismo propio de la edad y empiezan a escuchar y a considerar a sus semejantes.
- Desarrollo moral: en esta edad, los niños todavía no tienen claro los conceptos sobre el bien y el mal. Aunque sí que tienden a respetar las pautas y normas dadas por los adultos, porque prefieren actuar consecuentemente con la acción, atendiendo a premios, refuerzos y castigos. por otro lado, por la importancia que para ellos tiene el adulto del que reciben las pautas a seguir (padres, profesores, etc.). Esta es la base desde la que se irá formando la conciencia ética y moral de los niños.

Atendiendo a todas estas características y al propio objetivo de este trabajo, se ha considerado que pese a la posibilidad de ser utilizada indistintamente en el primer o segundo curso de primaria, esta unidad didáctica está diseñada para realizarse con alumnos de primero de primaria.

La clase está constituida por 32 alumnos, de los cuales 18 son niños y 14 son niñas. Sus edades están comprendidas entre los 6-7 años.

La relación existente entre los miembros de la clase es bastante cordial, puesto que todos ellos se conocen desde la etapa de infantil y no ha entrado ningún niño nuevo al colegio para empezar el primer ciclo de primaria. Uno de los niños es de origen chino, pero al haber nacido en España y al estar matriculado en el centro desde primero de infantil, habla y entiende el castellano con normalidad, por lo que no se prevén medidas para la atención a la diversidad en este caso. Del mismo modo, al no existir niños con deficiencias de carácter físico o mental, todos ellos podrán realizar las actividades que se vayan planteando durante el transcurso de las sesiones que conforman la unidad didáctica, así que tampoco se incluirán medidas para la atención a la diversidad en este sentido.

La situación socioeconómica y cultural de los alumnos y por lo tanto de sus familias, es alta, y generalmente nos encontramos ante familias numerosas. Existen numerosas referencias de hermanos y hermanas que están matriculados en el centro en cursos superiores o en infantil.

El nivel cultural de los padres es alto, muchos de ellos ostentan cargos de responsabilidad tanto en empresas, como en hospitales o en otros centros educativos e incluso universidades. A pesar de ello, el nivel económico, social o cultural no es objeto de distinción o discriminación de ningún tipo en el colegio.

5.3. TEMPORALIZACIÓN

Esta propuesta de intervención puede llevarse a cabo en cualquiera de los trimestres del curso, puesto que no precisa de requerimientos especiales ni salidas organizadas del centro. En cualquier caso, se ha decidido ubicarla en el primer trimestre, porque durante su realización se propone desarrollar una serie de juegos motores que pueden ser usados en unidades didácticas posteriores, por lo que sería conveniente que se familiarizaran con ellos lo antes posible. De este modo, los juegos que más les haya gustado a los alumnos, pueden repetirse a posteriori durante el curso, optimizando el tiempo “real” de clase, (entendiendo éste como la fracción de tiempo de cada sesión dedicada al trabajo activo de los contenidos propuestos) y asegurando el éxito motivacional de los mismos, puesto que estaremos trabajando con juegos que los niños ya conocen o incluso que ellos mismos han seleccionado.

La propuesta de intervención consta de ocho sesiones, cada una de ellas de 60 minutos, aunque habrá que considerar el tiempo pedido durante los desplazamientos desde el aula al patio o al pabellón, o el tiempo necesario para asearse después de las sesiones. Por lo tanto, teniendo en

cuenta que disponemos de dos horas semanales para la enseñanza de la educación física, esta unidad didáctica abarcará un mes completo del calendario escolar.

- Sesión 1: the numbers.
- Sesión 2: the colours
- Sesión 3: the figures
- Sesión 4: the animals
- Sesión 5: we dance
- Sesión 6: traditional games
- Sesión 7: sport games I
- Sesión 8: sport games II

5.4. METODOLOGÍA

Para llevar a cabo una metodología eficaz, que cumpla con las premisas establecidas para este tipo de intervención, debemos utilizar aquellos estilos de enseñanza que promuevan una mayor demanda cognitiva, aquellos que potencien la creatividad y generen situaciones en las que exista una mayor posibilidad de desarrollo lingüístico, sin perjudicar la práctica motriz. Los estilos de enseñanza existentes en el ámbito de la educación física, no ofrecen las mismas posibilidades de desarrollo cognitivo y lingüístico que los de otras áreas. Por lo tanto, de entre todas las posibilidades existentes, los estilos que se usarán principalmente son: el descubrimiento guiado, que fomenta el desarrollo cognitivo mediante el trabajo en pequeños grupo en los que tienen que ir deduciendo pautas motrices, y la resolución de problemas, mediante la que se fomenta el desarrollo cognitivo y la creatividad.

En relación con el vocabulario a emplear, hay que tener en cuenta que debemos detallarlo previamente, y no debemos descuidar el que necesitaremos también nosotros como profesores, ya que en las explicaciones puede ser necesario utilizar un amplio abanico de términos, sobre todo si observamos que los alumnos no captan la idea de lo que estamos transmitiendo. Por lo tanto, se utilizarán los siguientes recursos:

- **Cognados:** en niveles iniciales se aconseja el uso de cognados, es decir, términos emparejados morfológicamente, como por ejemplo: referirse a la columna vertebral como “*vertebral column*” y no como “*Spine*”. También será más sencillo si decimos “*flexion*” en lugar de “*sag*” o “*bend*”.
- **Sinónimos:** para ampliar el vocabulario de los alumnos o para reforzar la explicación, es interesante en el discurso utilizar sinónimos, como por ejemplo, al referirnos a bloquear, usar algunos sinónimos como “*tackle, block, lock or obstruct*”.
- **Anglicismos:** de uso común o generalizado en el ámbito de la educación física y el deporte por influencia inglesa, pero sobre todo norteamericana. Por ejemplo, en el fútbol español es

frecuente referirse al entrenador como el “*mister*” y nuestros alumnos lo identificarán más fácil que el término “*coach*”.

- Relación del vocabulario con imágenes o dibujos: se aconseja también relacionar el vocabulario con dibujos, para lo que podemos emplear tareas de relacionar con flechas, por ejemplo, relación de movimientos del cuerpo humano con el dibujo correspondiente.
- “*Chunks*”: los “*chunks*” son frases cortas formadas básicamente por verbo + nombre + preposición. Hay “*chunks*” generales, que forman parte del “*classroom language*” como por ejemplo: “*listen to me or say it again*”. O específicos de educación física como: “*Pass the ball, Keep your distance or take two step*”.

En lo que se refiere a la expresión del profesor, a la hora de diseñar una sesión, debemos plantearnos los tipos de intervenciones del profesor, ya que éstas demandan una serie de requisitos que es posible no se cumplan, por lo menos en la misma medida, en las clases no bilingües.

- Sencillez: Las explicaciones deben ser claras y concisas, usando en lo posible, el refuerzo de la imagen (en la pista polideportiva, el gesto motor) y teniendo en cuenta el nivel de los alumnos.
- Repetición: las explicaciones serán más breves pero más numerosas que en una clase no bilingüe, volviendo continuamente sobre conceptos ya tratados, generando una evolución más tipo espiral que la lineal tradicional.
- Paráfrasis: con intención de amplificar la comprensión de un mensaje oral y de esta manera hacerlo más accesible. Por ejemplo: el portero puede coger el balón. El portero, es decir, el jugador que defiende la portería, puede coger el balón.
- -Feedback interrogativo: usar frecuentemente preguntas de diversos tipos, buscando el desarrollo cognitivo del alumnado, por ejemplo: “*What do you think about change your position?*”
- -Feedback positivo: para reforzar el esfuerzo realizado por los alumnos. Usar expresiones tales como: “*excellent or well-done*”.

5.5. SESIONES Y ACTIVIDADES

El desarrollo de las ocho sesiones sigue el mismo patrón, con el objetivo de que los alumnos se familiaricen con un método de trabajo determinado, optimizando así el tiempo real de las sesiones. Este es un aspecto que hay que tener muy en cuenta en la educación física, debido a diversas razones, como los espacios abiertos en los que suelen desarrollar las actividades, los desplazamientos del aula al patio o viceversa y el tiempo que tardan los alumnos en cambiarse o asearse una vez finalizadas las sesiones.

Dicho patrón, atenderá a la siguiente estructura:

- En primer lugar, se aprovechará el “calentamiento” para realizar preguntas al aire en inglés y relacionadas con la temática específica de cada sesión. Esto servirá para que el profesor se

haga una idea sobre el conocimiento específico que tienen los estudiantes sobre la temática a tratar, y al mismo tiempo para que éstos activen sus conocimientos previos y entren en situación. En este punto sería interesante que participasen el máximo número de niños, para tener un conocimiento más exacto de la situación real. Además, el profesor ofrecerá toda la ayuda lingüística que sea necesaria, incluyendo gestos, repeticiones, dibujos, etc.

- A continuación, se trabajará el vocabulario específico de cada sesión. Para ello, el profesor escribirá las palabras que se van a trabajar, traduciendo cada una de ellas, y repitiéndolas en varias ocasiones con los alumnos, que además deberán anotarlo en la libreta, para dejar constancia de las palabras que se van a trabajar y como instrumento de consulta que siempre pueden tener a su disposición.
- El siguiente paso, consiste en realizar la/s actividad/es propias de cada sesión. Se explicará en qué consiste el ejercicio, se resolverán las dudas, se ofrecerá la ayuda lingüística necesaria e incluso se podrá detener la actividad si en algún momento dado el profesor considera que no se está ejecutando bien o que necesita introducir algún tipo de variante para mejorar la riqueza de ejercicio. Las actividades que se van a realizar en la “parte principal” de las sesiones, responden a la metodología TPR, que ya se ha explicado anteriormente, y que son idóneas para el desarrollo de esta intervención.
- Por último, el tiempo dedicado para la “vuelta a la calma”, se aprovechará para comentar los aspectos más interesantes de la sesión, para repasar el vocabulario aprendido, para dar feed-back a los alumnos o para reforzar aquellos aspectos que el profesor considere oportunos en función de cómo se haya desarrollado la sesión. La información recogida en este apartado de las sesiones, servirá además como referencia para la posterior realización de la evaluación de la propuesta.

Como ya se ha comentado, el objetivo de todas las sesiones tendrá una doble consideración, ya que por un lado se estarán trabajando las habilidades motrices y cognitivas de los alumnos mediante la realización de los juegos motores, y por otro se trabajarán los contenidos lingüísticos, que además irán aumentando en dificultad durante el transcurso de la propuesta, de modo que en las primeras sesiones se tratarán contenidos básicos como, los números, o los colores, para pasar a otras en las que el vocabulario específico está relacionado con aspectos más complejos, como son los deportivos o los juegos tradicionales.

5.5.1. Sesión 1. Ten passes & the handkerchief

El objetivo general de esta sesión es que los niños adquieran o mejoren su conocimiento numérico en inglés, al mismo tiempo que desarrollan sus habilidades motrices. Para ello se utilizarán las siguientes preguntas en la fase de calentamiento: “*How many numbers do you know?*”, y “*Could*

you count how many balls are there here?". La sesión se organiza en dos actividades que se pasan a describir a continuación.

Actividad 1. Ten passes.

Para realizar esta actividad se divide a la clase en grupos de cuatro, de modo que se puedan realizar cuatro partidos simultáneamente. El juego consiste en que los miembros de un equipo se pasen el balón entre ellos sin que éste caiga al suelo hasta llegar a diez. Cada vez que lo consigan suman un punto. Cuando un equipo llega a tres puntos, gana el partido. A cada pase completo, todos los miembros del equipo dicen el número en inglés. Si el balón toca el suelo o es interceptado por el equipo contrario, se empieza de nuevo. Al jugarse varios partidos simultáneos, se puede hacer una especie de liguilla en la que todos los equipos puedan competir entre sí.

A continuación, se pueden observar en la Tabla 2 las características fundamentales de esta actividad en relación a la duración, organización de la clase, objetivos concretos que se persiguen alcanzar, una breve descripción, materiales y recursos necesarios, y un resumen de los aspectos considerados en las 4Ces.

Tabla 1. Resumen de la Actividad 1, *Ten passes*.

ACTIVIDAD 1			
Duración:	20 min	Organización:	Grupos de 4
Objetivos	Descripción	Materiales y recursos	
<ul style="list-style-type: none"> - Conocer el nivel de competencia que presentan los alumnos sobre los números. - Utilizar la LE para contar. - Desarrollar habilidades motrices y cognitivas. 	Realizar 10 pases entre los miembros de un mismo equipo sin que el balón caiga al suelo.	<ul style="list-style-type: none"> - Pista polideportiva o pabellón. - Balones. 	
Aspectos de las 4Ces			
Contenido	Cognición	Cultura	
<ul style="list-style-type: none"> - Numeración. - Secuencias numéricas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo cognitivo mediante el juego motor 	<ul style="list-style-type: none"> - Valor de la numeración para la vida diaria. 	
Comunicación			
Lenguaje de aprendizaje	Lenguaje para el aprendizaje	Lenguaje a través del aprendizaje	
<ul style="list-style-type: none"> - Vocabulario clave: <i>count, numbers, pass, ball, one, two, three, four, five, six, seven, eight, nine, ten...</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Llamar la atención del compañero. - Pedir pases. 	<ul style="list-style-type: none"> - Interacciones en clase. - Realización de la actividad. 	

Actividad 2. The handkerchief

En esta actividad se divide a la clase en grupos de ocho, cada uno de los grupos se coloca en un extremo de la pista. A cada uno de los miembros se le asigna un número distinto. El profesor, que se coloca entre los dos grupos que compiten, dirá un número al azar, y entonces los niños a los que

les corresponde el número dicho, deben correr para coger el pañuelo que está sujetando el profesor y volver sin ser pillados junto a sus compañeros. El jugador que gana elimina al jugador que ha perdido. La Tabla 2 resume la actividad 2, de esta primera sesión.

Tabla 2. Resumen de la Actividad 2, *The handkerchief*

ACTIVIDAD 2			
Duración:	20 min	Organización:	Grupos de 8
Objetivos	Descripción	Materiales y recursos	
- Utilizar la LE para contar. - Desarrollar habilidades motrices y cognitivas.	Dos equipos compiten por hacerse con el pañuelo y correr sin ser pillados por los rivales para eliminar adversarios.	<ul style="list-style-type: none"> - Pista polideportiva o pabellón. - Pañuelo o trapo. 	
Aspectos de las 4C			
Contenido	Cognición	Cultura	
- Numeración. - Secuencias numéricas.	- Desarrollo cognitivo mediante el juego motor	<ul style="list-style-type: none"> - Valor de la numeración para la vida diaria. 	
Comunicación			
Lenguaje de aprendizaje	Lenguaje para el aprendizaje	Lenguaje a través del aprendizaje	
- Vocabulario clave: <i>now, run come on, let's go, numbers, one, two, three, four, five, six, seven, eight, nine, ten...</i>	- Llamar la atención del compañero.	<ul style="list-style-type: none"> - Interacciones en clase. - Realización de la actividad. 	

5.5.2. Sesión 2: Colour colour & Stealing tails

El objetivo general de esta sesión es que los alumnos mejoren su competencia lingüística en relación a los colores en inglés, al mismo tiempo que desarrollan sus habilidades motrices mediante la realización de las actividades. Para ello, se lanzarán al aire las siguientes preguntas durante el calentamiento “*Which colors do you know?*”, y “*Which is your favorite color?*”

Actividad 1. Colour colour

Descripción: los alumnos se van desplazando por la pista libremente, en un momento determinado, el profesor gritará un color, y los alumnos deberán ir a buscar rápidamente algo de ese color y tocarlo. Los últimos son eliminados y gana el que alumno que aguante hasta la última ronda. A continuación, la Tabla 3, para explicar esta actividad.

Tabla 3. Resumen de la Actividad 1. Colour colour

ACTIVIDAD 1

Duración:	20 min	Organización:	Individual. Gran grupo.
Objetivos		Descripción	Materiales y recursos
<ul style="list-style-type: none"> - Utilizar la LE para conocer e identificar los diferentes colores. - Desarrollar habilidades motrices y cognitivas. - Activar conocimientos relacionados con los colores. 		<p>Los alumnos se mueven libremente por la pista y tienen que seguir las indicaciones del profesor para dirigirse allá donde se encuentre el color solicitado.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Pista polideportiva o pabellón. - Cualquier material del entorno, como bancos, papeleras, porterías o mochilas...
Aspectos de las 4C			
Contenido		Cognición	Cultura
Los colores		<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo cognitivo mediante el juego motor 	<ul style="list-style-type: none"> - Importancia de los colores para la vida diaria.
Comunicación			
Lenguaje de aprendizaje	Lenguaje para el aprendizaje		Lenguaje a través del aprendizaje
<ul style="list-style-type: none"> - Vocabulario clave: <i>colour, red, black, pink, white...</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizar la lengua para describir aquellos colores que gustan más 		<ul style="list-style-type: none"> - Interacciones en clase. - Realización de la actividad.

Actividad 2. *Roba colas*

Descripción: en este juego, todos los alumnos dispersos por la pista con un pañuelo de un color determinado colocado en el pantalón como si se tratase de una cola. Cuando el profesor da la orden, tienen que intentar robar las colas correspondientes al color o los colores que el profesor haya dicho. A continuación, la Tabla 4, que describe de esta actividad.

Tabla 4. Resumen de la Actividad 2. *Roba colas*

ACTIVIDAD 2			
Duración:	20 min	Organización:	Individual. Gran grupo.
Objetivos		Descripción	Materiales y recursos
<ul style="list-style-type: none"> - Utilizar la LE para conocer e identificar los diferentes colores. - Desarrollar habilidades motrices y cognitivas. 		<p>Los alumnos se mueven libremente por la pista y tienen que seguir las indicaciones del profesor para robar la cola correspondiente a la orden dada por el profesor.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Pista polideportiva o pabellón. - Trapos o pañuelos.
Aspectos de las 4C			
Contenido		Cognición	Cultura
<ul style="list-style-type: none"> - Los colores 		<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo cognitivo mediante el juego motor 	<ul style="list-style-type: none"> - Importancia de los colores para la vida diaria.
Comunicación			

Lenguaje de aprendizaje	Lenguaje para el aprendizaje	Lenguaje a través del aprendizaje
- Vocabulario clave: <i>colour, red, black, pink, white...</i>	- Utilizar la lengua para describir aquellos colores que gustan más	- Interacciones en clase. - Realización de la actividad.

5.5.3. Sesión 3: The figures y Pick up the ring

El objetivo general de esta sesión, es que los alumnos mejoren su competencia lingüística en relación a las figuras geométricas en inglés a la vez que desarrollan sus habilidades motrices. Para ello, el punto de partida de la sesión son las siguientes preguntas, que se lanzan al aire durante el calentamiento: “*Which figures do you know?*”, y “*Which are the differences between the different figures ?*”

Actividad 1. *The figures*

Descripción: este juego consiste en lo siguiente, los alumnos se sitúan en el mismo sitio, cerca de las grandes figuras geométricas dibujadas en el suelo. A continuación, el profesor gritará una figura y un color, y los alumnos tendrán que identificar la figura y dirigirse corriendo hacia ella. Los últimos en llegar serán eliminados. Gana el o los alumnos que aguanten hasta la última ronda. En la Tabla 5, una descripción de la actividad.

Tabla 5. Resumen de la Actividad 1. *The figures*

ACTIVIDAD 1			
Duración:	20 min	Organización:	Individual. Gran grupo.
Objetivos	Descripción	Materiales y recursos	
- Utilizar la LE para conocer e identificar las diferentes figuras geométricas. - Desarrollar habilidades motrices y cognitivas.	Se dibujan una serie de figuras geométricas en el suelo de distintos colores. El profesor dirá una figura y un color, y los alumnos tendrán un tiempo determinado para llegar a dicha figura. El que no llegue a tiempo queda eliminado.	- Pista polideportiva o pabellón. - Tizas de colores o cinta aislante de colores.	
Aspectos de las 4C			
Contenido	Cognición	Cultura	
- Las figuras geométricas - Los colores	- Desarrollo cognitivo mediante el juego motor	- Importancia de la geometría para la vida diaria.	
Comunicación			
Lenguaje de aprendizaje	Lenguaje para el aprendizaje	Lenguaje a través del aprendizaje	
- Vocabulario clave: <i>figures,</i>	- Instrucciones del profesor	- Interacciones en clase.	

colours, square, circle, red, blue...		- Realización de la actividad.
---------------------------------------	--	--------------------------------

Actividad 2. “*Pick up the ring*”

Descripción: en este juego, se colocan varios aros en el suelo. Los alumnos se desplazan libremente y en un momento determinado, el profesor dice un número y un color, y los alumnos tendrán que buscar el aro del color correspondiente y formar un grupo del número indicado, para que, una vez sujetado el aro por todos los miembros del equipo, deben dar una vuelta a la pista en carrera. Cuando llegan a la meta, los alumnos deben decir en inglés: el color de su aro y el número de personas que forman el grupo, por ejemplo: “ *in this group there are four kids and the circle is red*”. A continuación, la Tabla 6 explica este ejercicio.

Tabla 6. Resumen de la Actividad 2. “*Pick up the ring*”

ACTIVIDAD 2			
Duración:	20 min	Organización:	Individual y grupos
Objetivos	Descripción	Materiales y recursos	
<ul style="list-style-type: none"> - Utilizar la LE para conocer e identificar las diferentes figuras geométricas, relacionando con diferentes colores. - Desarrollar habilidades motrices y cognitivas. 	Localizar figuras de un color determinado y formar grupos para recorrer un circuito antes que el resto de equipos.	<ul style="list-style-type: none"> - Pista polideportiva o pabellón. - Aros de colores. 	
Aspectos de las 4C			
Contenido	Cognición	Cultura	
<ul style="list-style-type: none"> - Las figuras geométricas - Los colores - Los números 	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo cognitivo mediante el juego motor 	<ul style="list-style-type: none"> - Importancia de la geometría para la vida diaria. 	
Comunicación			
Lenguaje de aprendizaje	Lenguaje para el aprendizaje	Lenguaje a través del aprendizaje	
<ul style="list-style-type: none"> - Vocabulario clave: <i>figures, colours, numbers, two, three, four, five, circle, red, blue, white...</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Instrucciones del profesor - Frase obligatoria para ganar el juego. 	<ul style="list-style-type: none"> - Interacciones en clase. - Realización de la actividad. 	

5.5.4. Sesión 4: Teacher says & Wolves and sheep

El doble objetivo para esta sesión es que los alumnos desarrollen sus competencia lingüística en relación a los animales en inglés, a la vez que desarrollan sus habilidades motrices. Para ello, el comenzar la sesión se plantearán las siguientes preguntas: “*How many animals do you know?*”, “*Which one?*”, “*Which is your favorite animal?*”, y “*Why?*”

Actividad 1. *Teacher says*

Descripción: en este juego, los alumnos caminan libremente por el espacio asignado, en el momento oportuno, el profesor dice un animal y todos los alumnos deben seguir desplazándose por la pista imitando al animal en cuestión. En una segunda parte del mismo, se coloca a los alumnos en grupos, de tal modo que son ellos mismos los que eligen el animal a imitar para que sea el resto de compañeros los que lo adivinen en primera instancia y luego lo imiten. A continuación, en la Tabla 7 se puede observar una descripción detallada de la actividad.

Tabla 7. Resumen de la Actividad 1. *Teacher says*

ACTIVIDAD 1			
Duración:	20 min	Organización:	Individual y grupos
Objetivos	Descripción	Materiales y recursos	
<ul style="list-style-type: none"> - Utilizar la LE para reconocer e imitar a los diferentes animales. - Desarrollar habilidades motrices y cognitivas. 	Escuchar las directrices dadas para imitar al animal correspondiente.	<ul style="list-style-type: none"> - Pista polideportiva o pabellón. 	
Aspectos de las 4C			
Contenido	Cognición	Cultura	
<ul style="list-style-type: none"> - Las animales 	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo cognitivo mediante el juego motor 	<ul style="list-style-type: none"> - Conocimiento sobre los animales del entorno - Animales domésticos y animales salvajes. 	
Comunicación			
Lenguaje de aprendizaje	Lenguaje para el aprendizaje	Lenguaje a través del aprendizaje	
<ul style="list-style-type: none"> - Vocabulario clave: <i>animals, cow, dog, cat, lion, tiger</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Instrucciones del profesor - Adivinar los animales representados por los compañeros. 	<ul style="list-style-type: none"> - Interacciones en clase. - Realización de la actividad. 	

Actividad 2. *“Wolves & sheep”*

Descripción: en este ejercicio se divide a la clase en dos grupos. A lo largo de la línea que separa las dos mitades de la pista, se van colocando en filas paralelas los dos grupos. El profesor dice primero la posición base (“stand, sit, back to back, face to face...”) y a continuación gritará “wolf” o “sheep”. En función de la orden dada, serán los lobos los que tengan que pillar a las ovejas o viceversa. En la Tabla 8 se describe más detalladamente la actividad a desarrollar.

Tabla 8. Resumen de la Actividad 2. "Wolves & sheep"

ACTIVIDAD 2			
Duración:	20 min	Organización:	2 grandes grupos
Objetivos	Descripción	Materiales y recursos	
<ul style="list-style-type: none"> - Utilizar la LE para reconocer a los diferentes animales. - Utilizar LE para identificar posiciones base y actuar en consecuencia. - Desarrollar habilidades motrices y cognitivas. 	Es un juego tipo "pillado" en el que los alumnos deben escuchar una orden y actuar en consecuencia para pillar al adversario o huir de él.	<ul style="list-style-type: none"> - Pista polideportiva o pabellón. 	
Aspectos de las 4C			
Contenido	Cognición	Cultura	
<ul style="list-style-type: none"> - Las animales - Posiciones base 	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo cognitivo mediante el juego motor 	<ul style="list-style-type: none"> - Conocimiento sobre los animales del entorno - Animales domésticos y animales salvajes. 	
Comunicación			
Lenguaje de aprendizaje	Lenguaje para el aprendizaje	Lenguaje a través del aprendizaje	
<ul style="list-style-type: none"> - Vocabulario clave: <i>animals, wolf, sheep and positions, sit, stand...</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Instrucciones del profesor - Identificar órdenes y actuar en consecuencia. 	<ul style="list-style-type: none"> - Interacciones en clase. - Realización de la actividad. 	

5.5.5. Sesión 5: Stand up, sit down & Head, shoulders, knees and toes

El objetivo para esta sesión, es que los alumnos mejoren su competencia lingüística relacionada con la música a la vez que desarrollan sus habilidades motrices. Para ello, se realizarán las siguientes preguntas al comenzar la clase: *"Do you like to dance?"*, *"Why?"*, *"What kind of music do you like?"*

Actividad 1. *Stand up, sit down*

Descripción: en este ejercicio, suena música a la vez que los niños se mueven libremente. Cuando la música se detiene, los alumnos deben acatar las órdenes dadas por el profesor, como sit down, stand up, jump, run, etc. En una segunda variante, los alumnos se colocarán en grupos y siguiendo el procedimiento anterior, los niños tendrán que realizar la acción motriz que dicte el compañero que ejerce el rol de líder. En la Tabla 9 se muestra una descripción detallada de la actividad.

Tabla 9. Resumen de la Actividad 1. *Stand up, sit down*

ACTIVIDAD 2			
Duración:	20 min	Organización:	Individual y grupos

Objetivos	Descripción	Materiales y recursos
<ul style="list-style-type: none"> - Utilizar la LE para reconocer e identificar a los diferentes animales. - Utilizar LE para identificar posiciones base y actuar en consecuencia. - Desarrollar habilidades motrices y cognitivas. 	Es un juego tipo “pillado” en el que los alumnos deben escuchar una orden y actuar en consecuencia para pillar al adversario o huir de él.	<ul style="list-style-type: none"> - Pista polideportiva o pabellón. - Reproductor de audio
Aspectos de las 4C		
Contenido	Cognición	Cultura
- Acciones motrices básicas	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo cognitivo mediante el juego motor 	<ul style="list-style-type: none"> - La música y el baile.
Comunicación		
Lenguaje de aprendizaje	Lenguaje para el aprendizaje	Lenguaje a través del aprendizaje
<ul style="list-style-type: none"> - Vocabulario clave: <i>jump, sit down, stand up, run, turn right, left</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Instrucciones del profesor - Instrucciones del alumno líder - Identificar órdenes y actuar en consecuencia. 	<ul style="list-style-type: none"> - Interacciones en clase. - Realización de la actividad.

Actividad 2. *Head, shoulder, knees and toes*

Descripción: en este ejercicio se enseñará la famosa canción de aprendizaje y la coreografía “head, shoulders, knees and toes”. Es una canción muy útil para el aprendizaje de las partes del cuerpo. En la Tabla 10, se describe la actividad.

Tabla 10. Resumen de la Actividad 2. *Head, shoulder, knees and toes*

ACTIVIDAD 2		
Duración:	20 min	Organización:
Objetivos	Descripción	Materiales y recursos
<ul style="list-style-type: none"> - Utilizar la LE para reconocer las diferentes partes del cuerpo. - Utilizar LE para aprender canciones. - Desarrollar habilidades motrices y cognitivas. 	Escuchar y aprender la canción y su coreografía. “head, shoulders, knees and toes”	<ul style="list-style-type: none"> - Pista polideportiva o pabellón. - Reproductor de audio.
Aspectos de las 4C		
Contenido	Cognición	Cultura
- Las partes del cuerpo	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo cognitivo mediante el juego motor 	<ul style="list-style-type: none"> - La música y el baile.
Comunicación		
Lenguaje de aprendizaje	Lenguaje para el aprendizaje	Lenguaje a través del aprendizaje

- Vocabulario clave: <i>head, shoulders, knees, toes, eyes, mouth...</i>	- Instrucciones de la canción	- Interacciones en clase. - Realización de la actividad
--	-------------------------------	--

5.5.6. Sesión 6: bag races & donkey races

El objetivo de esta sesión es que los alumnos mejoren su competencia lingüística en relación a los juegos tradicionales mientras desarrollan sus habilidades motoras. Para ello, al comienzo de la sesión, en el calentamiento, se realizan las siguientes preguntas: “*Do you know the donkey races?*”, “*Do you like it?*”, *What do you know about the traditional games?*”

Actividad 1. Bag races

Descripción: este juego consiste en hacer carreras, como su propio nombre indica, metidos en su saco y desplazándose a saltos. En una segunda variante del juego, se pueden usar sacos más grandes para hacer las carreras por parejas. En la Tabla 11 se describe este juego con más detalle.

Tabla 11. Resumen de la Actividad 1. Bag races

ACTIVIDAD 1		
Duración:	20 min	Organización:
Objetivos	Descripción	Materiales y recursos
- Utilizar la LE para identificar instrucciones y obrar en consecuencia. - Desarrollar habilidades motrices y cognitivas.	Carreras en las que cada alumno está dentro de un saco y se tiene que desplazar mediante saltos.	- Pista polideportiva o pabellón. - Sacos o bolsas de distintos tamaños.
Aspectos de las 4C		
Contenido	Cognición	Cultura
- Juegos tradicionales	- Desarrollo cognitivo mediante el juego motor	- Importancia del juego para la sociedad, como transmisor de cultura y de historia.
Comunicación		
Lenguaje de aprendizaje	Lenguaje para el aprendizaje	Lenguaje a través del aprendizaje
- Vocabulario clave: <i>bag, jump</i>	- Instrucciones del profesor	- Interacciones en clase. - Realización de la actividad.

Actividad 2. Donkey races

Descripción: este juego consiste en realizar carreras en las que un alumno está subido en la espalda del otro, que evidentemente sujetá al primero para que éste no caiga. Se realizará un pequeño

torneo eliminatorio y además se irán cambiando las parejas. La Tabla 12 refleja las características de este juego

Tabla 12. Resumen de la Actividad 2. Donkey races

ACTIVIDAD 2			
Duración:	20 min	Organización:	Parejas
Objetivos	Descripción	Materiales y recursos	
<ul style="list-style-type: none"> - Utilizar la LE para identificar instrucciones y obrar en consecuencia. - Desarrollar habilidades motrices y cognitivas. 	Carreras por parejas en las que un alumno hace de jinete y el otro de burro.	<ul style="list-style-type: none"> - Pista polideportiva o pabellón. - 	
Aspectos de las 4C			
Contenido	Cognición	Cultura	
<ul style="list-style-type: none"> - Juegos tradicionales 	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo cognitivo mediante el juego motor 	<ul style="list-style-type: none"> - Importancia del juego para la sociedad, como transmisor de cultura y de historia. 	
Comunicación			
Lenguaje de aprendizaje	Lenguaje para el aprendizaje	Lenguaje a través del aprendizaje	
<ul style="list-style-type: none"> - Vocabulario clave: <i>run, back, jump, fast, slow</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Instrucciones del profesor 	<ul style="list-style-type: none"> - Interacciones en clase. - Realización de la actividad. 	

5.5.7. Sesión 7: Trainig & Match

El objetivo de esta sesión es que los alumnos mejoren su competencia lingüística relacionada con deportes de balón en inglés mientras lo practican y desarrollan las habilidades motrices. Al comenzar la sesión, se realizarán las siguientes preguntas: “*do you like sports?*”, “*which is your favorite sport?*”, y *Do you use to watch sports on T.V?*”

Actividad 1. *Trainig*

Descripción: en este ejercicio, los alumnos van a recorrer un circuito de habilidad en el que tienen que sortear ciertos obstáculos (como conos) y luego realizar determinadas acciones, como pasar el balón contra la pared y terminar chutando a portería. En la Tabla 13 se puede observar el juego con mayor detalle.

Tabla 13. Resumen de la Actividad 1. *Trainig*

ACTIVIDAD 1			
Duración:	20 min	Organización:	Individual
Objetivos	Descripción	Materiales y recursos	
<ul style="list-style-type: none"> - Utilizar la LE para 	Circuito de habilidad en el que	<ul style="list-style-type: none"> - Pista polideportiva o 	

reconocer instrucciones y obrar en consecuencia. - Desarrollar habilidades motrices y cognitivas.	hay que esquivar obstáculos y realizar las indicaciones dadas por el profesor.	pabellón. - Balones. - Porterías - Conos
Aspectos de las 4C		
Contenido	Cognición	Cultura
- Juegos deportivos. El fútbol.	- Desarrollo cognitivo mediante el juego motor	- Importancia del deporte para la sociedad como transmisor de valores.
Comunicación		
Lenguaje de aprendizaje	Lenguaje para el aprendizaje	Lenguaje a través del aprendizaje
- Vocabulario clave: <i>ball, goal, pass, shot, run</i>	- Instrucciones del profesor	- Interacciones en clase. - Realización de la actividad.

Actividad 2. Match

Descripción: se divide a los alumnos en grupos de 8, para que puedan disputar partidillos de fútbol entre sí. Los grupos serán mixtos y se hará un pequeño torneo en el que los cuatro equipos totales se enfrenten entre sí. En la Tabla 14, una pequeña explicación de la actividad.

Tabla 14. Resumen de la Actividad 2. Match

ACTIVIDAD 2			
Duración:	20 min	Organización:	Grupos
Objetivos		Descripción	
<ul style="list-style-type: none"> - Utilizar la LE para entender instrucciones y obrar en consecuencia. - Desarrollar habilidades motrices y cognitivas. 		Partidillos de fútbol.	
		<ul style="list-style-type: none"> - Pista polideportiva o pabellón. - Balones. - Porterías 	
Aspectos de las 4C			
Contenido	Cognición	Cultura	
- Juegos deportivos. El fútbol.	- Desarrollo cognitivo mediante el juego motor	- Importancia del deporte para la sociedad como transmisor de valores.	
Comunicación			
Lenguaje de aprendizaje	Lenguaje para el aprendizaje	Lenguaje a través del aprendizaje	
- Vocabulario clave: <i>ball, goal, pass, shot, run</i>	- Instrucciones del profesor	- Interacciones en clase. - Realización de la actividad.	

5.5.8. Sesión 8: Starting & basket game

El objetivo de esta última sesión es que los alumnos desarrollen su capacidad lingüística en relación a juegos deportivos en inglés, al mismo tiempo que mejoran sus habilidades motrices. La sesión comenzará con una serie de preguntas al aire: “*do you like sports?*”, “*which is your favorite sport?*”, y *do you use to practice any sport?*”.

Actividad 1. *Starting*

Descripción: en este ejercicio, los alumnos van a recorrer un circuito de habilidad, botando el balón con la mano, tienen que sortear ciertos obstáculos (como conos) y luego realizar determinadas acciones, como pasar el balón contra la pared y terminar tirando a portería. En la Tabla 15, se describe más detalladamente la actividad.

Tabla 15. Resumen de la Actividad 1. *Starting*

ACTIVIDAD 1			
Duración:	20 min	Organización:	Individual
Objetivos	Descripción	Materiales y recursos	
<ul style="list-style-type: none"> - Utilizar la LE para identificar instrucciones y obrar en consecuencia. - Desarrollar habilidades motrices y cognitivas. 	<p>Círculo de habilidad en el que hay que esquivar obstáculos y realizar las indicaciones dadas por el profesor.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Pista polideportiva o pabellón. - Balones. - Canastas - Conos 	
Aspectos de las 4C			
Contenido	Cognición	Cultura	
<ul style="list-style-type: none"> - Juegos deportivos. El baloncesto 	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo cognitivo mediante el juego motor 	<ul style="list-style-type: none"> - Importancia del deporte para la sociedad como transmisor de valores. 	
Comunicación			
Lenguaje de aprendizaje	Lenguaje para el aprendizaje	Lenguaje a través del aprendizaje	
<ul style="list-style-type: none"> - Vocabulario clave: <i>ball, basket, pass, shot, run</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Instrucciones del profesor 	<ul style="list-style-type: none"> - Interacciones en clase. - Realización de la actividad. 	

Actividad 2. *Basket game*

Descripción: se divide a los alumnos en grupos de 8, para que puedan disputar partidillos de basket entre sí. Los grupos serán mixtos y se hará un pequeño torneo en el que los cuatro equipos totales se enfrenten entre sí. En la Tabla 16, una explicación al detalle de la actividad.

Tabla 16. Resumen de la Actividad 2. *Basket game*

ACTIVIDAD 2			
Duración:	20 min	Organización:	Grupos
Objetivos	Descripción	Materiales y recursos	

<ul style="list-style-type: none"> - Utilizar la LE para entender instrucciones y obrar en consecuencia. - Desarrollar habilidades motrices y cognitivas. 	Partidillos de minibasket.	<ul style="list-style-type: none"> - Pista polideportiva o pabellón. - Balones. - Canastas
Aspectos de las 4C		
Contenido	Cognición	Cultura
<ul style="list-style-type: none"> - Juegos deportivos. minibasket. 	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo cognitivo mediante el juego motor 	<ul style="list-style-type: none"> - Importancia del deporte para la sociedad como transmisor de valores.
Comunicación		
Lenguaje de aprendizaje	Lenguaje para el aprendizaje	Lenguaje a través del aprendizaje
<ul style="list-style-type: none"> - Vocabulario clave: <i>ball, goal, pass, shot, run</i>” 	<ul style="list-style-type: none"> - Instrucciones del profesor 	<ul style="list-style-type: none"> - Interacciones en clase. - Realización de la actividad.

5.6. EVALUACIÓN

5.6.1. Evaluación el aprendizaje

La característica principal que va a marcar el sistema de evaluación del aprendizaje es la observación. Debido al objetivo general de la propuesta y a la configuración de la misma, se ha considerado que la mejor forma para evaluar a los alumnos va a ser la observación directa y continua de los mismos durante el desarrollo de las sesiones.

Para ello, se anotarán las valoraciones correspondientes en una hoja de control, que servirá como referencia para establecer la nota final una vez concluida la puesta en escena de la propuesta. Los criterios generales que se tendrán en cuenta para realizar las valoraciones son las siguientes:

- Conocer y aplicar el vocabulario aprendido.
- Desarrollar las habilidades motrices básicas (salto, desplazamientos, giros, etc.)
- Participar activamente en las actividades.
- Trabajar en cooperación y con respeto hacia los compañeros.
- Respetar los materiales utilizados.
- Mostrar interés y motivación hacia las actividades.

En relación al primer criterio general, comentar que éste se desglosa de la siguiente manera en función de la sesión correspondiente.

- Activar conocimientos relacionados con los colores.
- Recapitular información sobre los números.
- Utilizar la LE para conocer e identificar las diferentes figuras geométricas.
- Utilizar la LE para conocer e identificar los diferentes colores.

- Utilizar la LE para contar.
- Utilizar la LE para reconocer e identificar a las diferentes partes del cuerpo.
- Utilizar la LE para reconocer e identificar a los diferentes animales.
- Utilizar la LE para reconocer e imitar a los diferentes animales.
- Utilizar la LE para reconocer instrucciones y obrar en consecuencia.
- Utilizar LE para aprender canciones.
- Utilizar LE para identificar posiciones base y actuar en consecuencia.

5.6.2. Evaluación de la propuesta

Durante la realización, y una vez desarrollada la puesta en práctica la propuesta, se procederá a realizar una evaluación acerca del funcionamiento e implementación de la misma. Con ello, se pretende llevar a cabo una reflexión constructiva sobre varios aspectos: el proceso de enseñanza-aprendizaje, los objetivos y contenidos propuestos, las actividades y los tiempos de aprendizaje. Es decir, que se va a realizar una valoración sobre su desarrollo, con el objetivo de detectar posibles aspectos a mejorar y poder adecuarlos en el futuro, y/o modificar aquellas características que se consideren necesarias.

De este modo, se podrán cambiar aquellos aspectos que garanticen que la próxima vez que se vaya a desarrollar la unidad didáctica, lo haga más eficazmente, y mejorar así los procesos de enseñanza-aprendizaje contribuyendo a una enseñanza significativa.

6. CONCLUSIONES

Tras analizar todos los datos estudiados, se puede concluir que para la correcta programación de propuestas de intervención en el contexto educativo, es fundamental conocer la legislación vigente, pues de ella se extraen valiosos datos de obligado conocimiento, como el currículo por el que se establecen las enseñanzas mínimas para la educación primaria.

Por otro lado, queda patente la importancia del juego motor como eficaz herramienta para el desarrollo de contenidos en el área de educación física, y de las actividades TPR para el trabajo de la metodología AICLE en el área referida anteriormente.

Del mismo modo, se puede concluir que la metodología AICLE aporta numerosos beneficios en aquellas áreas en las que se implante, pero que hay que tener en cuenta una serie de consideraciones para que este hecho se produzca, pues existen limitaciones que podrían alterar la eficacia del método en cuanto a la obtención de los resultados deseados.

En conclusión, la creación de una propuesta de intervención fundamentada en el enfoque AICLE, para la mejora de la competencia lingüística y de las habilidades motrices básicas, puede ser muy eficaz en el contexto educativo siempre y cuando se cumplan los requisitos estudiados en el marco teórico de este trabajo.

7. LIMITACIONES Y PROSPECTIVA

Como en todo proyecto o investigación, esta propuesta también tiene una serie de limitaciones o impedimentos.

Por un lado, debido a la falta de medios ha sido imposible llevar a cabo esta propuesta didáctica, por lo que no está demostrado que mediante la realización de la misma se alcancen realmente los objetivos esperados.

Por otro lado, para el éxito de la implantación de esta propuesta en un contexto real, se requiere de una preparación muy concreta del docente, ya que tiene que dominar campos de enseñanza muy diversos y aplicarlos en conjunto teniendo en cuenta los requisitos previos, los recursos disponibles y otros factores externos.

Sería muy interesante en el futuro, tener la posibilidad de desarrollar esta propuesta en un contexto real, para poder llegar a unas conclusiones más exactas y comprobar la validez de la misma, con el objetivo de realizar las modificaciones oportunas que aumentan la calidad de la propuesta didáctica, fomentando así el aprendizaje significativo del alumnado.

Por otro lado, siempre existe la posibilidad de ampliar esta propuesta a un proyecto educativo más global, que abarcase un curso entero, y cuyo diseño contase con la colaboración de otros docentes de habla inglesa, puesto que los alumnos saldrían muy reforzados tanto en las clases de lengua inglesa como en las de educación física.

8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aliaga Ugarte, R. (2008). Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lengua (AICLE). *Revista Electrònica d'Investigació i Innovació Educativa i Socioeducativa*, 1(0),129-138. Recuperado de http://www.in.uib.cat/pags/volumenes/vol1_num0/aliaga/articulo.html
- Bárcena Madera, E. (2003). Los sistemas de enseñanza de inglés para fines específicos basados en el aprendizaje. *Revista iberoamericana de educación a distancia*, 6(2), 41-54. Recuperado en <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1705023>
- Canga, A. (2012). El método de la respuesta física (TPR) como recurso didáctico para el aprendizaje del inglés en educación infantil. *Revista iberoamericana de educación*, 60(3), 1-10. Recuperado de <http://www.rieoei.org/deloslectores/5250Canga.pdf>
- Coral, J., & Lleixá Arribas, T. (2013). Las tareas en el aprendizaje integrado de educación física y lengua extranjera (AICLE). Determinación de las características de las tareas mediante el análisis del diario de clase. *Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 24, 79-84.
- Coyle, D. (1999). Theory and Planning for effective classrooms:

supporting students in content and language integrated learning contexts. En J. Maish (Ed). *Learning thought a foreign language*. London: CI LT.

Coyle, D., Hood, P., & Marsh, D. (2010). *Content and Language Integrated Learning*. Cambridge: Cambridge University Press. Eurydice (2005). Aprendizaje *Integrado de Contenidos y Lenguas (AICLE) en el contexto escolar europeo*. Madrid: Secretaría General Técnica.

Harrop, E. (2012). Content and Language Integrated Learning (CLIL): Limitations and Possibilities. *Encuentro*, 21, 57-70. Recuperado de <http://www.encuentrojournal.org/textos/7.%20Harrop.pdf> Klippel, F. (2003). New prospects or imminent danger? The impact of English medium instructions on education in Germany. *Prospects*, 8, 68-81. Lavega, P. (2000). *Juegos y deportes populares tradicionales*. Barcelona: INDE.

Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa. BOE Núm. 295, 10/12/2013. Recuperado de <https://www.boe.es/boe/dias/2013/12/10/pdfs/BOE-A-2013-12886.pdf>

Marsh, D. (1994). *Bilingual Education & Content and Language Integrated Learning*. International Association for Cross-cultural Communication. Language Teaching in the Member States of the European Union (Lingua). París: Universidad de Sorbonne. Mehisto, P., Marsh, D., Frigols, M.J. (2008). *Uncovering CLIL. Content and Language Integrated Learning in Bilingual and Multilingual Education*. Oxford: Macmillan. Molero, J. (2009). De la educación física hacia la educación física bilingüe: un análisis desde el punto de vista metodológico. *EmásF, Revista digital de educación física*, 10, 1-10. Recuperado de <http://emasf.webcindario.com>

Navés, T. & Muñoz, C. (2000). Usar las lenguas para aprender y aprender a usar las lenguas extranjeras. En D. Marsh & G. Langé, G. (Eds.). *Using Languages to Learn and Learning to Use Languages*. Jyväskylä: University of Jyväskylä.

Navarro, V. (2002). *El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores*. Barcelona. INDE.

Quiles, J., Pérez, C., Serra, L., Román, B., & Aranceta, J. (2008). Situación de la obesidad en España y estrategias de intervención. *Rev. Esp. Nutr. Comunitaria*, 14(3), 142-149.

Real Decreto 126/2014 de 28 de febrero, por el que se establecen las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. Recuperado de <http://www.boe.es/boe/dias/2014/03/01/pdfs/BOE-A-2014-2222.pdf>

Ruiz, F. & García, M.E. (2004). El juego en los contextos escolares de Educación Infantil y Primaria. Desarrollo de la motricidad a través del juego. (pp73-99). Madrid. Gymos.

Ruiz Omeñaca, J. & Ramos, F. (2011). La educación física en centros bilingües de primaria inglés-español: de las singularidades propias del área a la elaboración de propuestas didácticas prácticas con AIBLE. Recuperado de

<http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3886031> Sáenz López, P. (1998). La formación del maestro principiante especialista en educación física. Tesis doctoral inédita. Universidad de Sevilla.

Salazar, M.C. (2013). Efectos del Aprendizaje Integrado de Contenidos y lengua (AICLE) a través de la educación física. Trabajo de fin de máster. Universidad de Oviedo. Recuperado de http://dspace.sheol.uniovi.es/dspace/bitstream/10651/19028/3/TFM_Salazar%20Miranda,%20Mar%C3%ADa%20Covadonga.pdf