



Revista Digital de Educación Física

ISSN: 1989-8304 D.L.: J 864-2009

EL APRENDIZAJE DE LA LENGUA EXTRANJERA A TRAVÉS DE LA EDUCACIÓN FÍSICA

Aida Fernández Hernández

Licenciada en Derecho y profesora de Educación Infantil y primaria en Baton Rouge International School. España
aidifh@gmail.com
Web: (<http://aidafh.wix.com/laclasedeaida>)

RESUMEN

En la sociedad actual caracterizada por la globalización es imprescindible el aprendizaje de una lengua extranjera aunque el camino no es tarea sencilla.

El objetivo principal de este artículo radica en enfocar el proceso de enseñanza de la lengua extranjera desde una perspectiva en la que la base del aprendizaje sea activa, contextualizada y motivadora, siendo el movimiento la principal herramienta para su adquisición de manera significativa y duradera.

Esta propuesta educativa, integrada en el área de Educación Física, tiene como objetivo principal desarrollar las habilidades lingüísticas utilizando como base los juegos y las actividades lúdicas.

Para ejemplificar este enfoque metodológico se incluyen algunos juegos dirigidos a primer curso de primaria que permiten desarrollar la lengua española como lengua extranjera. La propuesta se enmarca en esta lengua dada mi actual experiencia profesional pero se puede aplicar a cualquier lengua.

PALABRAS CLAVE:

Juego, aprendizaje, movimiento, propuesta de intervención, interdisciplinariedad.

1. INTRODUCCIÓN.

Hoy en día es ineludible el aprendizaje de una lengua extranjera (a partir de ahora LE) ya que la sociedad así lo requiere; es necesario a diferentes niveles (profesional y personal). Sin embargo, a diferencia de la adquisición de la lengua materna, interiorizar los conocimientos de otra lengua no es sencillo puesto que no se produce de manera natural.

El aprendizaje de una LE conlleva muchas ventajas, Lewis (s.f.) considera que son: cognitivas (mejora la concentración, la atención, la memoria, la comprensión, la creatividad, el uso de información no verbal y la visión espacial); socioculturales (fomenta la inclusión social, la capacidad para socializarse y ayuda a superar la timidez); económicas (más éxito profesional) y relacionadas con la salud (retraso en la aparición de enfermedades mentales degenerativas como el alzhéimer). Además, Rius (2012) señala que cuando se es capaz de hablar otra u otras lenguas hay cambios en las estructuras mentales tanto a nivel funcional como fisiológico.

Para conseguir beneficiarse de un aprendizaje duradero y eficaz hay que tener en cuenta que en el proceso intervienen muchos factores. Bernaus (2001) los clasifica en: “factores biológicos y psicológicos (edad y personalidad), factores cognitivos (inteligencia, aptitudes lingüísticas, estilos y estrategias de aprendizaje) y factores afectivos (actitudes y motivación)” (p.80).

Como podemos observar algunos de estos factores se escapan de nuestro alcance pero, en cambio, en otros podemos influir con tal de facilitar el aprendizaje para que sea significativo. Y, ¿cómo conseguirlo? un elemento clave es incidir en la manera de enseñar: centrarse en un aprendizaje experiencial (*Learning by doing*) mediante el cual a través de las vivencias se integra conocimiento, percepción y conducta (Yturralde, s.f.).

Por lo tanto, se basa en un enfoque constructivista en el cual el alumno es parte activa y los nuevos conceptos se construyen en base a las ideas previas (Ñeco, 2005).

En la presente propuesta se pretende utilizar el movimiento como base del aprendizaje de una LE; es decir, aprovechar la transversalidad e interdisciplinariedad que caracteriza el área de Educación física (a partir de ahora EF) mediante juegos motores y actividades lúdicas para desarrollar las competencias lingüísticas y el acercamiento a la cultura del país a la par que se consigue el desarrollo integral del niño.

Con este tipo de herramientas, mediante las cuales el uso de la lengua se lleva a cabo de manera amena, natural, divertida y funcional los alumnos están más motivados y se muestran más participativos y curiosos. De esta manera, adquieren conocimientos aplicables en la vida real.

En el presente artículo se incluyen algunas actividades lúdicas para ejemplificar este enfoque; están contextualizadas en niños de primero de primaria que tienen como lengua materna el inglés y están aprendiendo el español como LE aunque la naturaleza de este enfoque permite ser aplicado a cualquier tipo de lengua y grupo.

2. METODOLOGÍA.

2.1. PLANTEAMIENTO DE LA PROBLEMÁTICA

De todos es sabido la importancia de aprender una LE pero se observan dificultades en la retención de los contenidos ya que son muchos los factores que intervienen en el proceso, tales como la motivación, las estrategias de aprendizaje, la edad, la aptitud y la actitud.

La combinación de estos factores hace que se interioricen los contenidos con mayor o menor éxito. Actualmente, y aunque se ha producido una mejora, los resultados no son los esperados; hay un problema en dicho aprendizaje que no sólo se produce en España sino que está extendido a otros países puesto que no hay una gran aplicación del método comunicativo en los colegios (Universia, 2013).

Hay que tener en cuenta que la funcionalidad de la LE en el ámbito escolar es escasa puesto que la mayoría de los alumnos pertenecen a la misma comunidad lingüística ya que se pueden comunicar en su lengua materna (Juan & García, 2013). Así pues, es importante llevar a cabo actividades en las que esté presente la función comunicativa.

En consecuencia, es importante cambiar la mirada y tener en cuenta una perspectiva en la cual se valore tanto el contexto como el uso de la lengua y con la finalidad de que los conocimientos se lleven a la práctica y no sólo tenga importancia la nota final en un examen (Universia, 2013).

2.2. LENGUAS A LAS QUE SE DIRIGE LA PRESENTE METODOLOGÍA

La metodología que se presenta a continuación es aplicable a todas las lenguas: tanto lengua meta como lengua materna.

Se denomina lengua materna a aquella que se adquiere en el contexto familiar y de forma natural; y, la lengua meta es objeto de aprendizaje con posterioridad a la lengua materna. En este grupo se diferencian dos tipos: la LE cuando se aprende en el contexto escolar y la segunda lengua cuando es autóctona y/o propia del país.

La metodología que se presenta a continuación, dada la flexibilidad y adaptabilidad que muestran las actividades lúdicas, favorece la interiorización de las competencias lingüísticas de cualquier lengua que queramos trabajar.

2.3. UN CAMBIO EN LA METODOLOGÍA.

Actualmente, en la mayoría de las escuelas la metodología utilizada en relación a LE es bastante tradicional, es decir, en el aula en una posición estática y con una funcionalidad limitada. Por este motivo, se quiere presentar un cambio en el enfoque de la enseñanza de la LE basándonos en el método comunicativo y centrado en el alumno para lograr aprendizajes significativos, duraderos y útiles en la vida real.

2.4. EL APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y EL ÁREA DE EF. Volver a leer ;)

Para justificar que el aprendizaje experiencial favorece el desarrollo de la lengua se adjunta la gráfica de Dale (1969). En ella se muestra que mediante la acción y el descubrimiento se integran conocimientos, valores y aptitudes. Y es esto lo que da sentido a la utilización del movimiento mediante las actividades lúdicas para un mejor aprendizaje.



Gráfico nº 1: El cono del aprendizaje de Dale ("El Tizazo", 2007)

Centrándonos en el aprendizaje experiencial el área que más se ajusta a esta manera de enseñar es la EF ya que tiene como base el movimiento. Concretamente, dentro de la EF, el juego motriz es la herramienta motivadora para el aprendizaje y el desarrollo de los contenidos (Sáenz, Ibáñez & Giménez, 1999). Como afirma Cobo (2011) a la mayoría de los niños es la materia que más les gusta y por ello muestran una actitud positiva que facilita la consecución de los objetivos propuestos.

Durante el transcurso de las actividades en la EF los alumnos no sólo se divierten sino que se produce un desarrollo motor (muscular, sensorial, psicomotriz y de coordinación) así como también mental, emocional y social (Campanero, 2012).

Además de todos los beneficios mencionados, el alumno está interacciona con el medio y con los compañeros interiorizando vocabulario y estructuras lingüísticas de la LE de manera natural. La relación con los compañeros favorece el fomento de los valores tan importantes en la vida como el afán de superación, el respeto y el compañerismo. Y, teniendo en cuenta que en muchas de las actividades tienen que cooperar y trabajar cohesionadamente para llevar a cabo el objetivo fijado, se potencia el trabajo en equipo (Gil, Perona, Andrés & Hernández, s.f.).

Así pues, los juegos y las actividades lúdicas potencian la transversalidad ya que se pueden tratar una gran variedad de temáticas como la educación moral y cívica, la educación para la paz, la educación para la igualdad entre ambos sexos, la educación para la salud, la educación sexual, la educación ambiental, la educación del consumidor y la educación vial.

Y no podemos olvidar que la EF favorece la interdisciplinariedad, es decir, que a través de la EF se trabajan los contenidos de otras materias como las lenguas, la música, la plástica y las ciencias (Gonzalo, 2006).

En consecuencia, las características metodológicas (activa, participativa, motivadora y contextualizada) que presenta la EF además de facilitar la adquisición de las competencias lingüísticas favorece el desarrollo global.

2.5. EL JUEGO Y LA LE.

La forma natural de aprender de los niños es experimentando y jugando pero a medida que los niños crecen las actividades lúdicas, sobretudo los juegos motores, se reducen considerablemente; pero lo cierto es que siguen siendo niños y les encanta jugar; por este motivo podemos aprovechar estos intereses para mejorar la interiorización de conocimientos.

En ocasiones, en Educación Primaria, se utilizan ciertos juegos para aprender la LE aunque suelen ser estáticos como por ejemplo sopas de letras o juegos de tableros; por lo tanto, son excepcionales las actividades en las que está presente el movimiento ya que quedan relegadas a las sesiones de EF. Y, si el área de EF permite incentivar a los alumnos y los juegos motores nos permiten salir de la dinámica de la clase, ¿por qué no utilizar un aprendizaje experiencial en el que el movimiento sea la base del aprendizaje?

Estas actividades tan efectivas hacen que el alumno se divierta y lleve a cabo un trabajo mental, por lo tanto, hay una combinación del componente lúdico y cognitivo. Cuando los niños juegan: se divierten, movilizan su cuerpo, tantean, experimentan, imitan, aprenden, crean, imaginan, representan, resuelven conflictos, aceptan el fracaso, se conocen a sí mismos y al entorno que les rodea, regulan las emociones, se divierten y verbalizan las experiencias en un contexto de autonomía (López, I. 2010).

A todos estos beneficios hay que añadir el desarrollo lingüístico que se produce ya que se mejoran las habilidades comunicativas (oral, escrita, comprensión lectora y auditiva) así como la competencia comunicativa (gramatical, discursiva, estratégica, sociolingüística y sociocultural). De esta manera, los juegos lúdico-educativos permiten al alumno utilizar el idioma en situaciones reales aunando diversión y educación (Andreu & García, 2000).

En la escuela, dada la escasa funcionalidad de la LE el uso de los juegos cobra sentido: se utiliza la lengua de manera contextualizada en un ambiente relajado y alegre, lo cual permite fomentar la atención, la motivación, el interés y la participación. En consecuencia el proceso de adquisición se asemeja al de la lengua materna y pueden explotar todos los aprendizajes sobre la LE con flexibilidad (Juan & García, 2013).

En esta línea López, M. (2010) considera que los juegos en relación a la LE “permiten al alumnado: activar su motivación, facilitar la observación e investigación en los niños, juzgar diferentes variables dentro de un mismo juego, relacionarse con los compañeros, afianzar la confianza y seguridad en sí mismos” (p. 64).

Otro aspecto que ayuda a obtener éxito en la adquisición de los contenidos es la cantidad y la calidad de las intervenciones. Al realizar las actividades en la lengua vehicular la cantidad de input que reciben es mayor; además el output se lleva a cabo de manera contextualizada. Concretamente, Krashen (1994) señala que según la teoría de la comprensión o input, el lenguaje se adquiere entendiendo los mensajes, y Mackey (1999) enfatiza la importancia de la conversación e interacción en el proceso de aprendizaje de la LE.

Por consiguiente, “el aprendizaje de LE por medio del juego proporciona la ocasión perfecta para usar la lengua en interacciones significativas en aras de la construcción del conocimiento y comprensión de la lengua” (Lorente & Pizarro, 2012, párrafo 38). De esta manera, los juegos y las actividades lúdicas realizadas en el área de EF son una herramienta ideal para conseguir el bilingüismo (Fernández-Baena, 2008). En esta línea Ruíz (2009) afirma: “antes de la adolescencia no sería necesaria una enseñanza formal ya que los niños aprenden de forma intuitiva y responden muy bien a situaciones de comunicación real (p. 102).”

Por todo lo expuesto hasta el momento se confirma que este recurso contiene todo los ingredientes necesarios para adquirir la LE de forma sencilla y natural aunque a lo largo de la historia no ha sido muy utilizado como parte del proceso de aprendizaje de la LE ya que se han priorizado otros métodos como la traducción, la repetición y los ejercicios mecánicos (Andreu & García, 2000). Sin embargo, con el enfoque comunicativo y el método por tareas la situación ha cambiado debido a su finalidad funcional en contextos reales (Jiménez, 2010).

Por este motivo, con la finalidad de facilitar la interiorización de contenidos y conseguir aprendizajes duraderos y significativos es importante potenciar el juego como metodología y centrarse en el enfoque comunicativo.

2.6. LOS BENEFICIOS DEL JUEGO.

El juego motor es una herramienta didáctica fantástica que favorece el desarrollo integral de los niños porque es una actividad mental y física mediante la cual la interacción con el entorno les aporta experiencias placenteras (Crespillo, 2010).

El desarrollo integral viene determinado porque se lleva a cabo en diferentes niveles: cognitivo (favorece la creatividad, imaginación e inteligencia), físico (desarrollo de las habilidades motrices como la coordinación y el control de los movimientos), creativo (vía de expresión), afectivo (autonomía y confianza), social (conoce su cultura, mejora la convivencia y potencia los valores) y lingüístico (Lorente & Pizarro, 2012).

Respecto a la LE, las investigaciones de Lengeling y Malarcher (1997), confirman que los beneficios son:

- Beneficios afectivos: motivación, interés, disminución del filtro afectivo, uso contextual del idioma;
- Beneficios cognitivos: sirven para revisar y ampliar centrándose en la gramática de una manera comunicativa;

- **Beneficios dinámicos:** el papel protagonista es el alumno, se fomenta la participación;
- **Beneficios de adaptabilidad:** ajustables al grupo de alumnos, utilización de las habilidades comunicativas. (p. 42)

Así bien, el juego favorece el desarrollo integral preparando a los alumnos para enfrentarse de forma exitosa a la sociedad (Escudero, 2009).

2.7. PROGRAMA DE INMERSIÓN.

Para agilizar el proceso de adquisición de los contenidos las actividades lúdicas deben realizarse en la lengua meta. Por lo tanto, utilizando un programa de inmersión.

Por este motivo se ha tenido en cuenta la metodología AICLE (Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lenguas Extranjeras); la LE es utilizada como lengua vehicular para aprender otras materias, de manera que se combina lengua y contenido (Pessoa, Hendry, Donato, Tucker & Lee, 2007).

A través de este método, aumenta el tiempo de exposición a la LE, se realiza en un contexto funcional y, en consecuencia, el aprendizaje se produce de forma implícita. Así mismo, la interacción y la negociación de significados potencia la producción (hipótesis output) y el aprendizaje de nuevos usos (Borrull, Catrain, Juan, Salazar & Sánchez, 2008).

Como vemos, el hecho de utilizar la LE como lengua vehicular y el trabajar los contenidos propios del área de EF son elementos comunes con la metodología AICLE. Sin embargo, en este caso la finalidad es el desarrollo de la lengua meta (competencias lingüísticas y el conocimiento de la cultura del país) durante las actividades motrices.

2.8. CLASIFICACIÓN DE LAS ACTIVIDADES.

Para ilustrar el enfoque metodológico basado en el área de EF en relación al aprendizaje de la LE se presentan algunas actividades lúdicas y juegos motores.

Concretamente, se incluyen algunos ejemplos dirigidos a niños de primer grado de primaria cuya lengua materna es el inglés y están aprendiendo el español a través de un programa de inmersión.

Los juegos que se incluyen en algunos casos son tradicionales que se han aprovechado para potenciar las competencias lingüísticas además de favorecer el acercamiento a la cultura del país; y, en otros casos, son juegos inventados que potencian la adquisición de las habilidades lingüísticas.

Todos ellos favorecen la interiorización de las competencias lingüísticas tales como el incremento de vocabulario, la adquisición de las estructuras lingüísticas y la mejora de la comprensión.

2.9. ACTIVIDADES LÚDICAS Y JUEGO MOTOR.

Los ejemplos se recogen en una rejilla basada en Fernández, A. (2010) y adaptada a la presente propuesta en las que se incluyen los siguientes ítems: nombre del juego, justificación (motivos), tipo de juego, número de jugadores (participantes), normas (reglas a seguir durante el desarrollo del juego); material (recursos materiales y espaciales); interdisciplinariedad (LE así como otras áreas).

LA PELOTA VIAJERA		
JUSTIFICACIÓN	Esta actividad fomenta la interacción entre los alumnos. Gracias al movimiento y la repetición de frases interiorizarán estructuras lingüísticas mejorando las destrezas lingüísticas y la capacidad memorística de forma sencilla y sin esfuerzo.	
TIPO DE JUEGO	Acciones motrices individuales en entornos estables.	
MODO DE JUEGO	Todos los jugadores se distribuyen libremente por el espacio y se mantienen estáticos. La maestra dice una frase: Yo me llamo.... y se acerca con la pelota entre las piernas a un compañero. Una vez se coloca delante de un alumno y se la tiene que pasar al compañero el cual dirá la misma frase pero adaptada a él, yo me llamo.... A continuación, se acercará a otro compañero que no haya participado con la pelota entre las piernas para seguir con el proceso. Cuando todos hayan participado, se dirá introducirá otra frase como yo tengo... años y la pelota se la pasarán rodando por el suelo.	
Nº DE JUGADORES	Toda la clase en gran grupo. Si es muy grande se pueden realizar grupos más pequeños para agilizar y poner diferentes frases.	
NORMAS	<ul style="list-style-type: none"> • Sólo podrá hablar quien tenga la posesión del balón. • Los alumnos que no tengan el balón serán estatuas mientras esperan recibir la pelota. 	
MATERIAL	Pelota	
VARIANTES	1. Las frases a utilizar pueden ser yo tengo... hermanos y/o hermanas, mi comida (animal, color) favorito es..., yo puedo..., yo estoy (contento, triste, enfadado...)	
TRANSVERSALIDAD		
LE	Contenidos	Escuchar, hablar y conversar; conocimientos de la lengua; aspectos socio-culturales y conciencia intercultural.
	Destrezas lingüísticas	Expresión oral y comprensión auditiva.
	Vocabulario	Estructuras lingüísticas sencillas: Yo me llamo..., yo tengo... años. Variante 1: yo tengo... hermanos y/o hermanas, mi comida (animal) favorito es..., yo puedo..., yo estoy (contento, triste, enfadado...)
EF	Contenidos	Imagen: cuerpo y percepción; habilidades motrices; juegos y deportes.
	Habilidades físicas	Locomoción y no locomoción (manipulación y proyección-recepción) y estabilidad y equilibrio.

	Capacidades	<ul style="list-style-type: none"> - Perceptivas: esquema corporal, espacialidad, coordinación y equilibrio. - Socio-motrices - Senso-motrices
OTRAS ÁREAS	<ul style="list-style-type: none"> • Ciencias de la naturaleza: conocimiento sobre uno mismo y los demás. • Ciencias sociales: valoración de la convivencia pacífica. • Valores sociales y cívicos: iniciativa, respeto por las aportaciones de los compañeros y las normas. • Educación artística: expresión de sentimientos. 	

EL PILLA-PILLA DE VOCABULARIO		
JUSTIFICACIÓN	Es un juego universal que trabaja la capacidad de reacción y atención a la vez que favorece el desarrollo físico y la interacción con los compañeros. Con la inclusión del contenido lingüístico se favorece el desarrollo de la memoria, la clasificación de las palabras y el aumento de vocabulario.	
TIPO DE JUEGO	Acciones motrices en situaciones de cooperación con oposición.	
MODO DE JUEGO	Primeramente se delimitará el espacio del juego y se asignará a un jugador para que sea quien la pare. Su función será pillar a sus compañeros mientras ellos tendrán que evitar que les atrapen. Para no ser pillados podrán abrir las piernas y poner los brazos en cruz diciendo una palabra de la familia preestablecida (frutas, transportes, animales, días de la semana, números, letras, espacios, comidas, meses, formas geométricas,...). En este momento no podrán ser pillados y para ser liberados un compañero tendrá que pasar por entre sus piernas para que pueda salir corriendo.	
Nº DE JUGADORES	Toda la clase en gran grupo.	
NORMAS	<ul style="list-style-type: none"> • Si al decir la palabra no es de la familia que se ha acordado pasará a ser el que para. • Si el que para toca a un compañero cuando no ha dicho la palabra será el encargado de pillar. • No se puede salir de la zona delimitada. 	
MATERIAL	No se necesita material	
VARIANTES	1. Trabajar los opuestos. Antes de empezar se repasan algunos opuestos (arriba-abajo, delante-detrás, dulce-salado, pequeño-grande). Cuando van a ser pillado se dice una palabra y el que va a salvarlo se queda entre las piernas mientras el compañero le repite la palabra. El que pasa por debajo tendrá que decir el opuesto para poder liberarse.	
TRANSVERSALIDAD		
LE	Contenidos	Escuchar, hablar y conversar; conocimientos de la lengua; aspectos socio-culturales y conciencia intercultural.
	Destrezas lingüísticas	Expresión oral.

	Vocabulario	La familia de palabras escogida (frutas, transportes, animales, días de la semana, números, letras, espacios, comidas, meses, formas geométricas,...).
EF	Contenidos	Imagen: cuerpo y percepción; habilidades motrices; actividades físicas artístico-expresivas; actividad física y salud; juegos y deportes.
	Habilidades físicas	Locomoción: correr y no locomoción: estabilidad y equilibrio.
	Capacidades	<ul style="list-style-type: none"> - Físicas básicas: resistencia, velocidad, velocidad de reacción, fuerza explosiva del tren inferior. - Perceptivas: esquema corporal, espacialidad, temporalidad, coordinación, lateralidad, equilibrio y estructuración espacio-temporal. - Socio-motrices. - Senso-motrices.
OTRAS ÁREAS	<ul style="list-style-type: none"> • Valores sociales y cívicos: esfuerzo, autonomía, toma de decisiones, respeto por las normas y los compañeros y trabajo en equipo. 	

¿CUÁNTOS HAY?	
JUSTIFICACIÓN	Mediante esta actividad los niños asociarán los objetos que hay en la escuela con los cuantificadores en la LE en un contexto real y significativo. Mediante el juego irán desarrollando su capacidad de reacción y mejorarán las destrezas lingüísticas ampliando el vocabulario y mejorando la gramática.
TIPO DE JUEGO	Acciones motrices sin cooperación, sin oposición.
MODO DE JUEGO	<p>Se distribuirá por el espacio todo tipo de material, por ejemplo: en una esquina muchas pelotas, en otra esquina pocos aros y en otra bastantes conos. Una de las esquinas se dejará sin material.</p> <p>Los alumnos estarán en el centro de la pista y a la señal escucharán la indicación: en el patio hay muchas pelotas, hay bastantes conos, hay pocos aros o bien la palabra ninguno. En este momento tendrán que correr hacia la zona adecuada.</p> <p>Posteriormente no se dirá el objeto, sólo la cantidad: en el patio hay muchos.</p> <p>Si queremos aumentar la dificultad, en lugar de decirlo verbalmente se enseñará la cantidad con palitos (primero se mostrará en conjunto para que aprecien las diferencias). Si se enseñan pocos tendrán que correr a la zona donde hay pocos (zona de aros). También, se puede utilizar un cartel que ponga la palabra (muchos, por ejemplo) . Para ello, a la señal se reunirán delante de la profesora para leer.</p> <p>Para evitar que se sigan entre ellos se pueden escoger dos capitanes y hacer dos grupos e ir estableciendo turnos.</p>
Nº DE JUGADORES	Toda la clase en gran grupo.
NORMAS	Si alguno se equivoca pasará a ser el árbitro.

MATERIAL	Pelotas, conos, aros, carteles (anexo 6)	
VARIANTES	<ol style="list-style-type: none"> 1. En lugar de usar material pueden hacerse grupos con los propios alumnos. Grupos de muchos, de pocos. 2. Se puede substituir el juego por los nombres cielo, tierra y mar. Cada línea de la pista será un concepto y los alumnos tendrán que dirigirse a la línea que corresponda cuando se enseñe el cartel correspondiente al cartel. 	
TRANSVERSALIDAD		
LE	Contenidos	Escuchar, hablar y conversar; leer y escribir; conocimientos de la lengua; aspectos socio-culturales y conciencia intercultural.
	Destrezas lingüísticas	Expresión oral, expresión escrita, comprensión lectora, comprensión auditiva.
	Vocabulario	Muchos, pocos, bastante, ninguno
EF	Contenidos	Imagen: cuerpo y percepción; habilidades motrices; actividades físicas artístico-expresivas; actividad física y salud; juegos y deportes.
	Habilidades físicas	Locomoción y no locomoción (estabilidad y equilibrio).
	Capacidades	<ul style="list-style-type: none"> - Físicas básicas: resistencia y velocidad. - Perceptivas: esquema corporal, espacialidad, coordinación, lateralidad, equilibrio y estructuración espacio-temporal. - Socio-motrices - Senso-motrices.
OTRAS ÁREAS	<ul style="list-style-type: none"> • Matemáticas: cuantificadores. • Valores Sociales y cívicos: respeto por las normas, compañeros y el material, autonomía, esfuerzo, toma de decisiones, imagen positiva. 	

¿QUIÉN ES?	
JUSTIFICACIÓN	<p>Este juego tiene como base el enriquecimiento de vocabulario relacionado con los adjetivos, el desarrollo de la velocidad de reacción y la capacidad de atención.</p> <p>Al mismo tiempo se mejoran todas las destrezas lingüísticas tanto receptivas como productivas explotando todos sus conocimientos de la lengua.</p>
TIPO DE JUEGO	Acciones motrices en situaciones de cooperación, con o sin oposición.
MODO DE JUEGO	<p>Todos los alumnos se situarán en un corro y la profesora irá diciendo características físicas. Todos aquellos alumnos que cumplan ese requisito deberán levantarse rápidamente y cambiarse de sitio lo más rápido posible. En caso negativo permanecerán sentados.</p> <p>En lugar de cambiar de sitio se puede substituir por acciones: que salten los rubios, que se arrastren los guapos.</p> <p>A continuación, los alumnos escribirán (en función del nivel con ayuda del adulto) un adjetivo en un papel y lo pondrán en una bolsita. Por turnos irán sacando papeles de la bolsita.</p> <p>En mitad de la pista se colocará un balón y es donde se situará el</p>

	lector de los adjetivos, en cambio el resto de participantes estarán situados al final de la pista. Los alumnos por turnos sacarán un papel y lo leerán en voz alta: aquellos que cumplan la característica que se ha dicho en voz alta tendrán que correr y dar una vuelta a la pelota situada en medio del campo y volver a su sitio.	
Nº DE JUGADORES	Toda la clase en gran grupo.	
NORMAS	<ul style="list-style-type: none"> • Reaccionar cuando oigan el adjetivo que les caracteriza. • En el caso de que estén sentados tendrán que permanecer atentos a que los compañeros cumplan las características que se están diciendo. • Si uno de ellos se equivoca, las personas sentadas actúan de observadoras de manera que pueden levantar la mano y decir: tú no eres alto. 	
MATERIAL	Lápiz y papel	
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> • Variante 1: pueden repartirse fotografías de animales u oficios con el nombre escrito, lo tendrán que leer. Cuando se diga una característica que ellos posean se levantarán y por turnos lo representarán mientras los demás intentan adivinar de que se trata. • Variante 2: Todos los que cumplan una determinada característica tienen que tirar la pelota lo más lejos posible. 	
TRANSVERSALIDAD		
LE	Contenidos	Escuchar, hablar y conversar; leer y escribir; conocimientos de la lengua; aspectos socio-culturales y conciencia intercultural
	Destrezas lingüísticas	Expresión oral, expresión escrita, comprensión lectora y auditiva.
	Vocabulario	Adjetivos calificativos y acciones Variante 1: animales y oficios. Variante 2: acciones.
EF	Contenidos	Imagen: cuerpo y percepción; actividades físicas artístico-expresivas; juegos y deportes.
	Habilidades físicas	Locomoción y no locomoción: estabilidad y equilibrio.
	Capacidades	<ul style="list-style-type: none"> – Físicas básicas: fuerza general, fuerza explosiva del tren inferior, velocidad, flexibilidad. – Perceptivas: esquema corporal, espacialidad, temporalidad, coordinación, y estructuración espacio-temporal. – Socio-motrices – Senso-motrices: exteroceptivas, propioceptivas e interoceptivas
OTRAS ÁREAS	<ul style="list-style-type: none"> • Ciencias Sociales: uso de estrategias para resolver conflictos, utilización de normas de convivencia. • Ciencias Naturales: conocimiento de uno mismo y de los compañeros, relación con el grupo de iguales. • Valores Sociales y Cívicos: imagen positiva, respeto por los compañeros y las normas. 	

EL CIEGO Y EL GUÍA		
JUSTIFICACIÓN	La cooperación y la interacción con los compañeros son elementos fundamentales para el desarrollo del juego. Además, potencia la expresión oral, la entonación, la revisión de vocabulario y la consolidación de conceptos respecto a los conceptos espaciales (arriba, abajo, derecha, izquierda, adelante, atrás).	
TIPO DE JUEGO	Acciones motrices en situaciones de cooperación, con o sin oposición.	
MODO DE JUEGO	Se colocarán bancos, túneles hechos con colchonetas, obstáculos, aros y material diverso por el espacio de juego. Los alumnos se ponen parejas; uno de los dos irá con los ojos tapados y su compañero le dará la mano mientras le guía diciéndole las palabras adecuadas (delante, detrás, derecha, izquierda, arriba, abajo). Arriba significa que tiene que poner un pie para arriba para pasar por encima del banco pero el compañero tiene que cuidar mucho de él como si estuviera ciego. Abajo: agacharse como si pasaran por un túnel. Además, tienen que tener cuidado no se pueden chocar. En un tiempo determinado se intercambiarán los papeles y el guía pasará a ser el ciego y viceversa.	
Nº DE JUGADORES	Toda la clase en parejas.	
NORMAS	<ul style="list-style-type: none"> • Confiar en el compañero y no mirar. • Seguir las instrucciones del guía. 	
MATERIAL	Antifaz o pañuelos para cubrir los ojos. Bancos, colchonetas, aros y material diverso para preparar el espacio	
VARIANTES	1. En vez de andar, el juego consistirá en esculpir la estatua: uno de los componentes estará de pie y el compañero tendrá que esculpir con palabras; dará las indicaciones sin tocarlo para completar la estatua. Si alguna de las indicaciones no sabe cómo realizarla el escultor con sus manos suavemente lo colocará. Por lo tanto, le irá dando las indicaciones oportunas: cuerpo abajo, manos arriba, cabeza hacia la derecha...	
TRANSVERSALIDAD		
LE	Contenidos	Escuchar, hablar y conversar; conocimientos de la lengua; aspectos socio-culturales y conciencia intercultural.
	Destrezas lingüísticas	Expresión oral, comprensión auditiva.
	Vocabulario	Adverbios, nociones espaciales (delante, detrás, arriba, abajo, izquierda, derecha...).
EF	Contenidos	Imagen: cuerpo y percepción; habilidades motrices; juegos y deportes.
	Habilidades físicas	Locomoción y no locomoción (estabilidad y equilibrio).

	Capacidades	<ul style="list-style-type: none"> - Perceptivas: esquema corporal, espacialidad, coordinación, lateralidad, equilibrio y estructuración espacio-temporal. - Socio-motrices - Senso-motrices.
OTRAS ÁREAS		<ul style="list-style-type: none"> • Educación Artística: expresión corporal, creatividad e imaginación. • Ciencias Sociales: valoración de un ambiente pacífico. • Valores Sociales y Cívicos: imagen positiva, respeto por los compañeros y confianza en ellos; respeto por las normas.

BUSCAMOS EL OPUESTO		
JUSTIFICACIÓN	Esta actividad lúdica favorece el desarrollo de la adquisición del lenguaje ya que permite reforzar vocabulario así como establecer diferencias.	
TIPO DE JUEGO	Acciones motrices en situaciones de oposición.	
MODO DE JUEGO	<p>En la clase se habrán realizado carteles en los que cada uno haya dibujado y escrito una pareja de antónimos (alto-bajo, delgado-gordo, dulce-salado, grande-pequeño, rápido-lento, contento-triste, largo-corto).</p> <p>Una vez tenemos los carteles los recortaran de forma que en cada parte sólo haya una palabra. La profesora las esconderá en el lugar donde se lleva a cabo la actividad.</p> <p>Al empezar la sesión se recordarán los antónimos. Los alumnos ayudarán a contar hasta un número determinado preestablecido y saldrán corriendo en busca de los carteles. Una vez encuentre uno tendrán que volver donde se encuentra la maestra. Una vez allí la finalidad es encontrar a su opuesto. Yo alto, y ¿tú? Por lo tanto, tendrán buscar a su pareja: yo dulce y, ¿tú?</p>	
Nº DE JUGADORES	Toda la clase en gran grupo.	
NORMAS	Hacerse entender en la LE a través de la expresión oral, los gestos, la mímica y los sonidos.	
MATERIAL	Carteles	
VARIANTES	1. Se pueden hacer parejas que sean iguales en vez del opuesto con cualquier tipo de vocabulario (medios de transporte, lugares,...)	
TRANSVERSALIDAD		
LE	Contenidos	Escuchar, hablar y conversar; leer y escribir; conocimientos de la lengua; aspectos socio-culturales y conciencia intercultural.
	Destrezas lingüísticas	Expresión oral, expresión escrita, comprensión lectora, comprensión auditiva.
	Vocabulario	Antónimos Variante 1: vocabulario variado
EF	Contenidos	Habilidades motrices; juegos y deportes.
	Habilidades físicas	Locomoción y no locomoción (manipulación y proyección-recepción y estabilidad y equilibrio)

	Capacidades	<ul style="list-style-type: none"> - Físicas básicas: velocidad - Perceptivas: espacialidad, coordinación, y estructuración espacio-temporal. - Socio-motrices - Senso-motrices.
OTRAS ÁREAS		<ul style="list-style-type: none"> • Educación Artística: imaginación, creatividad, elaboración de material (carteles) • Ciencias Sociales: aceptación de las normas de convivencia. • Valores Sociales y Cívicos: toma de decisiones, colaboración, trabajo en equipo, autonomía, imagen positiva, respeto por los compañeros y las normas. • Matemáticas: resolución de conflictos, establecimiento de relaciones.

3. CONCLUSIONES.

Por todo lo expuesto anteriormente, podemos afirmar que desde un punto de vista constructivista y en base a la teoría del aprendizaje significativo, el estudio de una LE a través del juego y las actividades lúdicas es una forma natural y divertida de aprender (Juan & García, 2013). Las actividades desarrolladas en EF facilitan la interiorización de la lengua porque la comunicación se lleva a cabo en contextos reales.

El ambiente que se crea es alegre, distendido y relajado favoreciendo así una actitud positiva, más motivación y predisposición para aprender. Además, al ser protagonistas de sus aprendizajes se sienten más libres para expresarse y se reduce el miedo a cometer errores ya que explotan todos los conocimientos que tienen sobre la LE a la vez que interactúan con sus compañeros. Gracias a esta relación se refuerzan valores como el trabajo en equipo, el esfuerzo y el respeto.

Así bien, de esta metodología destaca el enfoque activo y vivencial, el uso del movimiento para la interiorización de contenidos, la recepción de input en contextos reales y la aplicación del output contextualizado. Todo ello hace que el proceso se asemeje a la interiorización de la lengua materna. Por lo tanto, los juegos son una herramienta fantástica para adquirir de manera eficaz los contenidos de la LE ya que facilita el aprendizaje y favorece especialmente a aquellos alumnos con dificultades así como los que tienen alguna deficiencia.

En relación al número de juegos recogidos es reducido pero es suficiente para ejemplificar la metodología porque dada la flexibilidad que presenta son innumerables las posibilidades que ofrece: hay una gran cantidad de variantes en un mismo juego que se pueden aplicar con tal de adaptarse a la finalidad que queramos conseguir (vocabulario específico, estructuras lingüísticas, entre otros); la creatividad e imaginación de los profesores permiten elaborar nuevos juegos que se pueden acoplar a las características e intereses de cada grupo en particular; y, el mismo tema se puede trabajar mediante diferentes juegos. Por lo tanto, las actividades pueden variar según el nivel madurativo de los alumnos, es decir, se irán incrementando la dificultad y se añadirán más actividades de lecto-escritura.

Los juegos que favorecen el desarrollo de las destrezas receptivas (comprensión escrita y auditiva) y productivas (expresión oral y escrita) son muy variados: juegos populares, canciones, juegos motores y actividades lúdicas. Así mismo son elementos de transmisión cultural que favorecen el acercamiento a la cultura del país.

El momento de aplicación de las actividades lúdicas es variable pudiendo decidir cuándo realizarlo: evaluar los conocimientos previos, reforzar, comprobar los conocimientos que tienen los alumnos y analizar los puntos débiles (Chamorro & Prats, 1990).

De esta manera, podemos utilizar este tipo de herramienta en cualquier momento y adaptarlo al grupo pero para agilizar la consecución de los objetivos es importante que se lleve a cabo en la lengua vehicular.

En esta metodología el movimiento es la base del aprendizaje y, por ello, se puede relacionar con todas las áreas: por ejemplo matemáticas (juegos en los que tienen que calcular), música (canciones con movimiento como las partes del cuerpo), conocimiento del medio (vocabulario específico), entre otros. En consecuencia, además de mejorar las destrezas lingüísticas se trabajan los contenidos de las otras áreas consiguiendo aprendizajes duraderos.

Los objetivos del aprendizaje de la lengua en este caso se han centrado en el español como LE pero son totalmente aplicables a cualquier lengua.

En conclusión, el juego es un recurso y un método estupendo que favorece el desarrollo armónico de la persona utilizando como base el juego y el movimiento para potenciar el desarrollo de las habilidades lingüísticas y el acercamiento a la cultura del país de manera lúdica, natural y contextualizada.

4. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

Andreu, M. A. & García, M. (2000). Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico. En M. Bordoy, A. van Hooft y A. Sequeros, *I congreso Internacional de español par fines específicos* (pp. 121-125). Ámsterdam: Centro virtual Cervantes. Recuperado de http://www.academia.edu/3680091/A._v._Hooft_M._Bordoy_A._Sequeros_2000_.Español_para_Fines_Espec%C3%ADficos._Actas_del_I_Congreso_Internacional_de_Español_para_Fines_Espec%C3%ADficos_Amsterdam_noviembre_de_2000

Bernaus, M. (2001). *Didáctica de las lenguas extranjeras en la Educación Secundaria Obligatoria*. Madrid: Síntesis educación.

Borrull, M. N., Catrain, M., Juan, M., Salazar, J. & Sánchez, R. (2008). La enseñanza del inglés como lengua extranjera basada en contenidos. Percepciones del profesorado de educación secundaria en las Islas Baleares. *IN. Revista Electrónica d'Investigació i Innovació Educativa i Socioeducativa*, 1(0), 105-128. Recuperado de http://www.in.uib.cat/pags/volumenes/vol1_num0/borull_otros/index.html

Campanero, D. (2012). Desarrollo motor, cognitivo y afectivo-social a través de la educación física en la educación infantil formato póster. Comunicación presentada en el *I Congreso Internacional de las Ciencias del Deporte*, Pontevedra, España.

Recuperado de <http://altorendimiento.com/desarrollo-motor-cognitivo-y-afectivo-social-a-traves-de-la-educacion-fisica-en-la-educacion-infantil-formato-poster/>

Chamorro, M. & Prats, N. (1990). La aplicación de los juegos a la enseñanza del español como lengua extranjera. En Montesa y Garrido, *Actas del segundo congreso nacional de Español para extranjeros: Didáctica e investigación* (pp. 235-245). Málaga: Centro virtual Cervantes.

Cobo, A. (2011). Actitudes generales de los niños hacia la Educación Física. *Efdeportes.com, Revista Digital*. Recuperado de <http://www.efdeportes.com/efd152/actitudes-generales-hacia-la-educacion-fisica.htm>

Crespillo, E. (2010). El juego como actividad de enseñanza-aprendizaje. *Gibralfaro, Estudios pedagógicos*, 68. Recuperado de http://www.gibralfaro.uma.es/educacion/pag_1663.htm

El cono del aprendizaje (2007). *El Tizazo*. Recuperado de <https://eltizazo.wordpress.com/2007/05/09/el-cono-del-aprendizaje/>

Escudero, D. (2009). La educación física y la formación integral del hombre. *Efdeportes.com, Revista digital*, 14(131). Recuperado de <http://www.efdeportes.com/efd131/la-educacion-fisica-y-la-formacion-integral-del-hombre.htm>

Fernández-Baena, J. G. (2008). La Educación Física bilingüe en la etapa de primaria. Descripción de una experiencia. *Efdeportes.com, Revista Digital Buenos Aires*, 12(117). Recuperado de <http://www.juntadeandalucia.es/averroes/%7Ecepal2/moodle/mod/resource/view.php?id=2373>

Fernández Cascante, A. (2010) *La utilización en el medio acuático de juguetes y juegos creados por el alumnado con material alternativo*. (Tesis doctoral). Universidad Complutense, Madrid.

Gil, P., Perona, J. M., Andrés, E. & Hernández (2001). Los intereses curriculares de los alumnos/as y de los padres/madres de Educación Primaria y Secundaria Obligatoria: especial consideración por el área de Educación Física. *Dialnet*, p.183-204

Gonzalo, R. (2006). Transversalidad e interdisciplinariedad en el ámbito de la Educación Física. *Efdeportes.com, Revista Digital Buenos Aires*, 10(92). Recuperado de <http://www.efdeportes.com/efd92/transv.htm>

Jiménez, M. L. (2010). Didáctica de las lenguas extranjeras. *Revista digital: Innovación y experiencias educativas*, 27. Recuperado de http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_27/MARIA_LUISA_JIMENEZ_IZQUIERDO_01.pdf

Juan, A. & García, I. (2013). El uso de juegos en la enseñanza del inglés en la educación primaria. *Revista de Formación e Innovación Educativa Universitaria* 6(3), 169-185. Recuperado de http://webs.uvigo.es/refiedu/Refiedu/Vol6_3/REFIEDU_6_3_3.pdf

Lengeling, M. & Malarcher, C. (1997). Index Cards: A Natural Resource for Teachers. *English Teaching Forum* 35(4). Recuperado de <http://dosfan.lib.uic.edu/usia/E-USIA/forum/vols/vol35/no4/p42.htm>

Lewis, M. Teaching Spanish to Your Kids, Benefits of Being Bilingual. *Money crashers*.

Recuperado el 3 de mayo de 2015 de <http://www.moneycrashers.com/teaching-spanish-kids-benefits-bilingual/>

López-Chamorro, I. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Autodidáctica, Revista de Educación en Extremadura*, 19-37. Recuperado de <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2014/01/JuegoEIP.pdf>

López-Pérez, M (2010). Estrategias y enfoques metodológicos del uso comunicativo en las lenguas extranjeras: aplicación teórico-práctica del paradigma pragmático. *Tejuelo*, 7, 57-76. Recuperado de <http://iesgtballester.juntaextremadura.net/web/profesores/tejuelo/vinculos/articulos/r07/04.pdf>

Lorente, P. & Pizarro, M. (2012). El juego en la enseñanza de español como lengua extranjera. Nuevas perspectivas. *Revista de Estudios Filológicos*, 23. Recuperado de http://www.um.es/tonosdigital/znum23/secciones/estudios-14-_el_juego.htm

Ñeco, M. (2005). El rol del maestro en un esquema pedagógico constructivista. Ponencia presentada en *VI Encuentro Internacional y I Nacional de Educación y Pensamiento*, Méjico. Recuperado de http://uociticgrupo6.wikispaces.com/file/view/el_maestro_constructivista.pdf/232223054/el_maestro_constructivista.pdf

Pessoa, S., Hendry, H., Donato, E., Tucker G. R. & Lee, H. (2007) Content-Based Instruction in the Foreign Language Classroom: A Discourse Perspective. *Foreign Language Annals*, 40(1), 102-121. Recuperado de http://web.pdx.edu/~fischerw/courses/advanced/methods_docs/pdf_doc/wbf_collection/0651-0700/0659_FLA07_06Pessoa.pdf

Rius, M. (2012). Cerebro bilingüe. *La vanguardia.com*. Recuperado de <http://www.lavanguardia.com/estilos-de-vida/20120420/54284559153/cerebro-bilingue.html>

Ruiz, M. (2009). El aprendizaje de una lengua extranjera a distintas edades. *Espiral. Cuadernos del Profesorado*, 2(3), 98-103. Recuperado de http://www.cepcuevasolula.es/espiral/articulos/ESPIRAL_VOL_2_N_3_ART_11.pdf

Sáenz P., Ibáñez S. J. & Giménez F. J. (1999) La motivación en las clases de Educación Física. *Efderportes.com, Revista digital* 4(17). Recuperado de <http://www.efdeportes.com/efd17a/motiv.htm>

Universia (2013). La dificultad de aprendizaje de idiomas es común en Europa. *Universia*. Recuperado de <http://noticias.universia.es/vida-universitaria/noticia/2013/03/26/1013096/dificultad-aprendizaje-idiomas-es-comun-europa.html>

Yturalde, E. (2011). *Aprendizaje experiencial*. Recuperado de <http://www.aprendizajeexperiencial.com>

Fecha de recepción: 28/5/2015

Fecha de aceptación: 21/8/2015