



Revista Digital de Educación Física

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

JUEGOS Y ACTIVIDADES PARA LAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA AICLE EN PRIMARIA Y SECUNDARIA

Antonio Jorge Hernández Monroy

Profesor de Educación Física CLIL. IES Playa de Arinaga (Gran Canaria, España)
Email: antoniojorge01@gmail.com)

RESUMEN

La implementación del Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lenguas Extranjeras (AICLE) en diferentes sistemas educativos y países de Europa ha ido creciendo exponencialmente, hasta el punto de ser actualmente el enfoque predominante de educación bilingüe en nuestro país. Desde la materia Educación Física podemos encontrar una amplia cantidad de literatura donde se aborda la aplicación del enfoque AICLE en nuestras clases, tanto en primaria como en secundaria. Dicha información, pretende arrojar luz sobre la idoneidad de la aplicación del enfoque AICLE en nuestra asignatura pero, en ocasiones, el manejo de toda esta literatura puede crear confusión en su utilización práctica. Este artículo recupera gran parte de las opiniones vertidas por especialistas en Educación Física bilingüe y aporta una amplia base de juegos y ejercicios prácticos que nos ayudarán a llevar toda esta literatura bilingüe, en ocasiones bastante teorizada, a la práctica.

PALABRAS CLAVE:

Educación Física Bilingüe; AICLE; juegos y deportes en Inglés; CLIL GAMES; enseñanza de segunda lengua.

GAMES AND CLIL ACTIVITIES IN PRIMARY AND SECONDARY PHYSICAL EDUCATION CLASSES

ABSTRACT

The implementation of Content and Language Integrated Learning (CLIL) in different educational systems and countries in Europe has been growing exponentially, to the point of currently being the predominant approach to bilingual education in our country. From the subject Physical Education we can find a wide amount of literature addressing the application of the CLIL approach in our classes, both in primary and secondary schools. This information sheds light on the suitability of the application of the CLIL approach in our subject but, sometimes, the management of all this literature can create confusion in its practical use. This article recovers a large part of the opinions expressed by specialists in bilingual Physical Education and provides a broad base of games and practical exercises that will help us put all this bilingual literature, sometimes quite theorized, into practice.

KEYWORD

Bilingual Physical Education; CLIL; games and sports in English; second language teaching.

INTRODUCCIÓN.

No hay duda de que brindando a los estudiantes mejores oportunidades en la escuela para adquirir una segunda lengua de forma adicional en otras materias los preparará mejor para la globalización. Existe una variedad de definiciones e interpretaciones de AICLE (Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lenguas Extranjeras), (Cenoz et al., 2014; Mehisto et al., 2008).

Coyle et al., (2010: 1) presentan una concisa definición que hace referencia a sus características específicas: 'El aprendizaje integrado de contenidos y lenguas extranjeras (en lo sucesivo AICLE) es un enfoque educativo de doble enfoque en el que se utiliza una lengua adicional para el aprendizaje y la enseñanza de tanto el contenido como el lenguaje'.

AICLE tiene tres objetivos diferentes, que son el aprendizaje de contenidos, lenguaje y habilidades, todo lo cual debe encajar en el contexto donde se implementa (Mehisto, Marsh, & Frigols, 2008).

Actualmente, la educación española es especialmente sensible a las iniciativas europeas en materia de políticas lingüísticas. De hecho, en la última década, países como Finlandia, Alemania o Suecia parecen haber potenciado progresivamente el multilingüismo. En consecuencia, existe la necesidad de comprender cómo la introducción del enfoque AICLE (CLIL, con sus siglas en Inglés) podría afectar la esencia de algunas materias como la Educación Física.

Como explica Julio Gallego Méndez en su Máster en Enseñanza Bilingüe y CLIL (2020), se debe tener en cuenta la materia de Educación Física para garantizar el éxito académico de la implementación de este enfoque bilingüe.

En los últimos años, la cantidad de literatura científica que aborda la aplicación de AICLE en Educación Física ha crecido considerablemente (Salvador-García et al., 2017), pero la información aún aborda la idoneidad o no de AICLE en EF, sin embargo, los ejemplos específicos y los materiales sobre la aplicación práctica de dicha literatura son escasos.

Teniendo en cuenta esto, con la elaboración del presente artículo se pretende brindar una base amplia de juegos motores y actividades en un segundo idioma que permitan desarrollar las clases de Educación Física sin que su objetivo principal, el movimiento, se vea afectado.

En el caso de nuestra materia, el movimiento es una de sus características clave (Ayuso, Rivero & Izquierdo, 2018; Gill et al., 2016; Larsson & Nyberg, 2017) y la promoción de la actividad física es uno de sus principales objetivos (Dodd, 2015; Heikinaro-Johansson, Hasanen, McEvoy, & Lyyra, 2018; Molina, Queralt, Estevan, & Sallis, 2016; Viciano, Mayorga, & Mompeán, 2016).

1. ANÁLISIS DE LA LITERATURA CIENTÍFICA EXISTENTE SOBRE LA IMPLEMENTACIÓN DE AICLE EN EDUCACIÓN FÍSICA.

Son varios los autores que sostienen que la Educación Física constituye un entorno ideal para el aprendizaje de la lengua extranjera y aseguran que los objetivos lingüísticos son perfectamente compatibles con los objetivos de la materia. (Bell & Lorenzi, 2004; Clancy & Hruska, 2005; Ramos & Ruiz-Omeñaca, 2011; Salvador-García et al., 2016; Salvador-García et al., 2017; Solomon & Murata, 2008).

Existen argumentos contradictorios sobre los pros y los contras de AICLE en Educación Física; mientras que Figueras et al. (2011) afirman que desde la percepción de los participantes los contenidos específicos de Educación Física no sufren ningún perjuicio, Martínez y García (2017) advierten que incorporar la lengua extranjera supone reducir la cantidad de contenidos específicos.

Si hiciéramos un breve repaso a lo que Pérez-Cañado (2016) ha llamado “efecto péndulo” nos daríamos cuenta de que se han reportado tanto ventajas como desventajas del uso de AICLE:

1.1. VENTAJAS.

- En cuanto a la adquisición del lenguaje, (Bell & Lorenzi, 2004, p. 48) señalan en sus investigaciones cómo la asignatura de Educación Física puede facilitar el aprendizaje de una segunda lengua. "El movimiento en sí ofrece numerosas oportunidades para que los docentes conecten la actividad física con el vocabulario"; argumentando también que la educación del movimiento, la danza y las actividades rítmicas pueden usarse para ayudar a los estudiantes a conectar la información escrita y verbal de una manera creativa.
- Esta interpretación del movimiento corporal como aspecto que contribuye a la adquisición del lenguaje también ha sido expuesta por otros autores como Coral (2010), quien defiende el movimiento como un aspecto esencial en la consecución de la competencia comunicativa en cualquier proceso de aprendizaje de una lengua.
- Torres-Outón (2019) afirma que el carácter eminentemente lúdico, dinámico y flexible (a través del movimiento) de la asignatura de Educación Física provoca el deseo y la necesidad de comunicar. Por lo tanto, la transferencia del aprendizaje de la lengua oral en las clases de Educación Física se produce de forma natural, a diferencia del proceso más artificial y elaborado de aprendizaje de una lengua extranjera per se.
- Según Rottmann (2006), utilizar la Educación Física como materia de contenidos para desarrollar un lenguaje aumenta y fomenta las interacciones de los estudiantes, mejorando la frecuencia y variedad de estas interacciones de forma natural. Esta interacción entre estudiantes se considera una condición necesaria para el aprendizaje del idioma y está estrechamente relacionada con el marco de las llamadas 4Cs que se basa en una metodología centrada en el aprendizaje cooperativo, la interacción verbal y la socialización (Chiva-Bartoll et al., 2015).
- Alias (2011) destaca el potencial de las metodologías didácticas basadas en el juego y el movimiento para el aprendizaje de la lengua, y fundamenta

específicamente este argumento en aumentar la motivación de los estudiantes.

- De manera similar, Hernando et al. (2017) sostienen que a los estudiantes les gusta la idea de tener EF en inglés porque la aprenden de una manera entretenida y diferente para ellos.
- Hay algunos autores que destacan el potencial de la Educación Física en el enfoque cultural, afirmando que elementos y contenidos de esta asignatura como la expresión corporal, el lenguaje no verbal, el teatro, las danzas típicas o los deportes y juegos tradicionales son una gran oportunidad, vinculando la cultura con el aprendizaje de la lengua objetivo (Salvador-García et al., 2017).

1.2. DESVENTAJAS

Vale la pena preguntarse si la aplicación del enfoque CLIL en la asignatura de Educación Física puede poner en peligro el tiempo dedicado a la actividad física de los estudiantes.

- Los profesores de contenidos académicos pueden percibir que AICLE está anclado en el mundo de la lingüística y la educación de lenguas (Dalton-Puffer et al., 2018) y, por tanto, lo ven como un intruso que se entromete en su materia. En EF, voces críticas afirman que AICLE puede poner en riesgo la idiosincrasia de la materia al desdibujar su contenido, alterar sus características básicas y conllevar pérdidas en el aprendizaje motor (Coral et al., 2020; Martínez y García, 2017).
- Molero-Clavellinas (2011) afirma que los docentes no deben caer en una teorización excesiva de la materia debido a la necesidad de aprender vocabulario y estructuras gramaticales necesarias para poder interactuar y comunicarse en una lengua extranjera.
- Emmanouilidou & Laskaridou (2017) en sus publicaciones informaron que algunos estudiantes inicialmente se mostraban escépticos o reaccionaban negativamente al inicio de la implementación de AICLE, y justifican esta actitud porque los estudiantes pensaban que sería mucho más difícil y que tendrían que realizar un esfuerzo mayor para comprender los contenidos de la asignatura, en comparación con las clases de Educación Física realizadas en la lengua materna.
- Faya-Cerqueiro (2012) concluye que, si bien alrededor del 60% de los futuros docentes muestran intención de llevar a cabo el enfoque bilingüe en esta materia, el 40% de estos afirman sentirse insuficientemente preparados o capacitados para este propósito.
- Las universidades están preparando poco o muy poco a los estudiantes de EF para la docencia bilingüe, por lo que el 90% de los docentes encuestados también piensa que la preparación de los recién graduados para la docencia bilingüe es no del todo adecuada.
- Fernández-Fernández et al. (2005), comparten que, aunque la motivación inicial de los docentes hacia este enfoque es muy alta, la motivación y el deseo de trabajar de los docentes podría verse socavado por la desinformación y la falta de planificación.

- Hay que destacar la falta de materiales preparados para desarrollar el lenguaje en las tareas de EF (Gómez y Jiménez, 2012). Lo cierto es que son pocos los materiales elaborados y los docentes deben elegir entre utilizar los ya publicados o crear los suyos propios (Coral, 2013).
- Es precisamente la intención de este artículo ofrecer una base amplia de juegos y actividades, ya puestas en práctica en las clases de Educación Física, para que pueda servir de guía a otros docentes de la asignatura de E.F AICLE.

2. CONTENIDOS.

Las investigaciones realizadas en las clases AICLE reales muestran que es difícil lograr un equilibrio estricto entre lenguaje y contenido (Mehisto et al., 2008; Salvador et al., 2016). De acuerdo con Fernández-Balboa y Sicilia (2005), para la EF sugerimos la selección de contenidos que resalten aspectos sociales e intelectuales; esto sustituiría el enfoque anglosajón, demasiado técnico, que se ha ido instaurando progresivamente en el PE.

Los cursos AICLE tienden a consistir, simplemente, en una simple yuxtaposición de algunos bloques temáticos basados en temas generales de disciplinas como la anatomía (por ejemplo, el esqueleto y los músculos), la biología (por ejemplo, la educación para la salud) o técnicas, reglas y tácticas relacionadas con los deportes de equipo y los ejercicios físicos. (Coyle, Hood, Marsh, 2010).

En la EF las manifestaciones culturales evolucionan con el tiempo por lo que, periódicamente, se debe realizar un nuevo análisis de contenidos dichos contenidos.

Resulta de vital importancia entender que en Educación Física, en el siglo XXI, no sólo se enseñan deportes o habilidades motrices, también se utiliza para enseñar valores, habilidades para la vida, competencias físicas, resolución de problemas y habilidades comunicativas. (Santiago García-Calvo Rojo, 2018).

Actualmente, los profesores de EF tienen a su disposición varios modelos pedagógicos, entre ellos la Educación Deportiva (Siedentop, 1994), los Juegos de Enseñanza para la Comprensión (Bunker y Thorpe, 1982), el Aprendizaje Cooperativo (Dyson y Casey, 2012), el Aprendizaje-Servicio (Chiva-Bartoll y Fernández-Río, 2021) y Enseñanza de la Responsabilidad Personal y Social (Hellison, 2011), entre otros.

En resumen, debemos desarrollar una nueva forma de concebir la Educación Física como disciplina para que se vincule con las humanidades y el pensamiento crítico (Kirk, 2014). Si se establece esta interconexión, la materia ampliará sus horizontes y contenidos como materia escolar y cumplirá el propósito y los objetivos AICLE.

Para permitir un equilibrio entre las demandas motoras, lingüísticas y cognitivas, se deberían redefinir los métodos de enseñanza de la EF para aumentar la cooperación y la interacción verbal entre los estudiantes (Coral y Lleixà, 2014; Figueras et al., 2011; Molero, 2011; Zagalaz et al., 2012). Esto redundaría en la promoción de la interacción social (González et al., 2013).

Quizás AICLE pueda ayudar a transformar estructuras educativas obsoletas de nuestra materia para hacerlas más amigables para los estudiantes.

Se dice que una tarea está equilibrada cuando requiere medidas iguales de habilidades motoras, comunicativas y cognitivas. Una tarea equilibrada y eficiente debe cumplir cinco condiciones: debe ser motivadora, incluir actividad física, fomentar la interacción oral, desarrollar el pensamiento y ser socialmente propicia. Considerada en su conjunto, una lección está equilibrada cuando el profesor o profesora presenta una secuencia cuidadosamente diseñada de tareas no equilibradas.

Para facilitar la creación de tareas de PE-in-CLIL, se deben considerar tanto la matriz CLIL (Coyle et al, 2010) como las pautas didácticas de PE-in-CLIL basadas en la taxonomía de Bloom (Coral, 2012). Estas tareas deben plantear preguntas que involucren diferentes niveles de demandas cognitivas, incorporando habilidades de pensamiento de orden inferior y superior (Dalton-Puffer et, al., 2018).

Precisamente, todos los juegos y actividades presentados en este artículo tienen como objetivo final permitir el equilibrio entre las exigencias motoras, lingüísticas y cognitivas, fomentan la interacción y facilitan la creación de tareas AICLE.

Debemos promover actividades que permitan la interacción social entre los estudiantes y fomenten sus demandas cognitivas AICLE. Ofrecer experiencias de aprendizaje óptimas para todos los estudiantes, yendo más allá de “aprender a moverse” y proporcionando un contexto para “moverse para aprender” (Lamb y King, 2020).

3. CÓMO JUGAR.

- Si simplemente traducimos las clásicas lecciones de Educación Física al idioma extranjero, no aprovecharemos plenamente el potencial AICLE. Especialmente en Educación Física, los profesores deben tener cuidado de no reducir el uso de la lengua extranjera a la mera de impartición de las instrucciones.
- Los profesores y profesoras de Educación Física deben ser capaces de crear y mantener un ambiente seguro y motivador en las clases, garantizando al mismo tiempo la incorporación explícita de la lengua extranjera (Fernández-Barrionuevo y Baena-Extremera, 2018), (García-Calvo, 2015:21).
- Los errores son una parte vital del proceso de aprendizaje, por ello es mejor que las tareas se basen en la fluidez en lugar de poner acento en la precisión.
- Las estrategias de andamiaje pueden resultar particularmente útiles (De Graaff et al., 2007). Por ejemplo, los profesores de Educación Física podrían utilizar explicaciones verbales acompañadas de lenguaje corporal (Salvador-García et al., 2020). Debemos considerar el uso de sinónimos, perífrasis, reiteraciones, cuestionar, reformular o incluso emplear parcialmente el idioma nativo (Lin y Wu, 2015; Yakaeva et al., 2017).
- A través del juego, nuestras sesiones de Educación Física son más dinámicas y variadas; brindan diversión; fomentan la socialización y son una herramienta excepcional para desarrollar el vocabulario en inglés de forma natural.

- Debemos introducir los juegos en etapas o fases: formas simples o básicas para empezar (tigers and lions, steal the bacon, fox tail, the fisher, catching ball, pacman, cops and robbers, cats and mice); luego pasaremos a juegos más complejos (10 throwings, attack and defense games, opposition games, pre-sportive games).
- Las explicaciones deben ser breves y, si el juego es complejo, las instrucciones deben darse en distintas fases. Mostrar es más efectivo que decir. Se podría comenzar con la versión básica del juego e introducir gradualmente mayor complejidad.
- Debemos adaptar las reglas al nivel del grupo de clase, ya que reglas complicadas implican explicaciones más largas y podría enlentecer las sesiones.
- La comunicación no verbal, las imágenes y los materiales suelen aclarar el juego.
- Con la aplicación del calentamiento proporcionamos, a los estudiantes, una amplia gama de situaciones y oportunidades para desarrollar la comunicación oral, la interacción y la discusión. Además, podemos introducir juegos donde se aplicará el vocabulario objetivo y específico (target vocabulary), como: nombre del juego, número de jugadores, nombre del equipo utilizado, amplia variedad de verbos (throw, run, touch, protect, dodge etc), una lista de conectores secuenciales como: primero, luego, después de eso, siguiente, etc. Frases preposicionales (in the middle, at the side etc,...). Los estudiantes pueden buscar información en libros o en Internet. Las reglas se explicarán en la lengua objetivo de aprendizaje. Explicar qué materiales se van a utilizar (colors, sizes, weights).
- Se debe limitar la zona de juego o espacios de juego y referirse a agrupaciones (pair-work, groups of three, small groups, individual tasks). Se propondrán tareas a realizar por los alumnos no vencedores (sit-ups, push-ups, climbing stairs, laps to the court, skipping rope, medicinal balls). Motivar y felicitar a los estudiantes durante el calentamiento, por ejemplo: "Well done!, that's brilliant! Keep going, come on!".
- Durante el calentamiento, habrá situaciones en las que el alumno o alumna deberá resolver diferentes preguntas relacionadas con el juego; tal vez necesite vocabulario en inglés que no se ha preparado anteriormente, hablar de forma espontánea respondiendo a preguntas, puntos de vista o situaciones inesperadas. Iniciar y desarrollar conversaciones y debates, produciéndose secuencias extensas de conversación.
- La implementación de técnicas dramáticas en el aula de Educación Física podrían ser muy valiosas y supondría el cumplimiento de las principales características del enfoque metodológico AICLE: al actuar en una lengua extranjera, los estudiantes obtienen una "distancia" consigo mismos y con el tema que les permite explorar nuevas formas de aprendizaje, (Zindler, 2008, pág. 88). Esta distancia, de ellos mismos, podría ayudar a reducir la sensación de vergüenza cuando realizan una coreografía de baile frente a la clase, por ejemplo.

4. JUEGOS Y ACTIVIDADES AICLE

4.1. Balloon Questions:

Se le entrega a cada persona un globo y una pequeña tira de papel. Les pedimos que escriban una pregunta en el trozo de papel y lo coloquen en su globo, luego inflen el globo y que lo aten.

Una vez que todos han finalizado, indicamos al grupo que lancen sus globos al aire, tratando de mantener todos los globos en el aire el mayor tiempo posible. Después de unos segundos, les indicamos a todos que cojan cualquier globo (que no sea el suyo) y que se sienten en círculo. Cada persona toma su turno para hacer estallar o mantener su globo y luego responder a la pregunta. Para grupos pequeños se les puede pedir que cada persona del grupo responda todas las preguntas.

4.2. Hall of fame:

Los alumnos y alumnas deben elegir un atleta o deportista famoso de la última década por sorteo (o elegir simplemente un atleta). Luego deben buscar en Internet y realizar una descripción de ese atleta. En esta tarea, los estudiantes presentarán a su deportista famoso al resto de la clase, durante aproximadamente un minuto hablando exclusivamente en Inglés. A continuación, el resto de la clase adivinará cuál es el personaje famoso. Para que haya interacción los compañeros de clase o el propio profesor hará preguntas del tipo: *"Why he or she is Famous? What did he/she accomplish? Why did you choose that person?"*

4.3. Awards ceremony:

Los estudiantes deben imaginar que han "ganado" un premio, concurso o nuevo puesto de trabajo y que tienen que subir a un escenario a recogerlo. Deben dedicar unas palabras de agradecimiento al público presente frente a los micrófonos y las cámaras.

La capacidad de oratoria y el lenguaje corporal van de la mano. Saber moverse en el escenario al hablar en público es clave para que sus mensajes sean efectivos.

Al ser en parejas se pueden dividir los roles (uno podría ser el entrevistador y el otro el ganador del premio). Podrían ser dos atletas que ganaron juntos el trofeo que ellos mismos idearon, por ejemplo. Una vez finalizada la ceremonia, los compañeros o el propio profesor se pueden hacer pasar por periodistas y hacerles cualquier pregunta en inglés relacionada con la ceremonia. Se favorecerá así el uso de la segunda lengua de forma natural.

4.4. Idyllic island job application:

En este ejercicio o tarea, durante aproximadamente uno o dos minutos, los alumnos y alumnas deberán presentar, por parejas, un guion o discurso que han preparado previamente al resto de la clase. El enunciado de la tarea es el siguiente: "Os han ofrecido un trabajo, realmente bueno, para trabajar como dinamizadores en una isla paradisíaca". Las actividades deportivas que ofrecen son bastante

atractivas y el salario que pagan es excepcional. Como requisitos piden que la pareja sea alegre, personas activas y dinámicas. Que realmente sepan apreciar y cuidar el entorno natural de la isla. Los candidatos deben hablar y defender durante uno o dos minutos en inglés por qué son los candidatos perfectos para ese puesto.

Al estar en pareja, podéis dividir los roles, por ejemplo: uno puede ser bueno dinamizando y el otro es bueno cuidando el medio ambiente de la isla o bueno dinamizando las actividades deportivas para los posibles huéspedes del complejo turístico.

4.5. No, you can't take me!:

Dividimos la clase en grupos pequeños, de entre tres a cinco personas, aproximadamente. Cada grupo elige una acción relacionada con el deporte o una actividad física (Algo relacionado con la temática que estemos trabajando en clase). Cada jugador o componente de cada grupo elegirá una función: "Por ejemplo, en el sistema respiratorio un componente podría ser uno de los pulmones, otro, el diafragma, otro la tráquea, etc.". Cada componente del grupo debe pensar en, al menos, una buena razón por la que sus funciones son importantes en dicho sistema. Les decimos que se pregunten qué pasaría si no estuvieran allí. Los otros grupos se convierten en el público mientras el maestro se acerca al primer grupo y exclama: *"Look at all this useless stuff! I've got to get rid of some of this junk!" "I think I'll take this thing away."* El jugador o componente debe responder: *"No, you can't take me!"*, *"Why not?"* el jugador responde: *"If you take me away..."* seguido de algo que saldría mal sin ese elemento o cosa no estuviera en el sistema o acción. Por ejemplo, si el jugador pretende ser la pelota en un partido, podría decir: *"If you take me away, no one will score points."*

4.6. Among us:

Es un juego ideal para la vuelta a la calma. En este juego el profesor pasará detrás de los alumnos y alumnas y marcará a los posibles "impostores o asesinos" tocando con su mano en sus hombros.

En un espacio pequeño, como la mitad de un campo, los estudiantes caminarán y los *"imposters or killers"* eliminarán a los otros jugadores guiñándoles un ojo sin ser detectados por los demás jugadores. Los jugadores que han sido *"killed"* deberán esperar unos segundos para mostrar a los demás jugadores que han sido asesinados caminando como zombies. Después de unos minutos el profesor o profesora se detendrá y reunirá a los alumnos. Los estudiantes que no hayan sido asesinados tendrán unos minutos para deliberar en inglés quiénes creen que son los impostores y por qué.

4.7. Name with action, adjective and alliteration:

Esta actividad es excelente para que los estudiantes se conozcan y también se puede usar para fomentar la creatividad y la velocidad. Todos se colocan en un círculo y pensarán en una aliteración de su nombre para describirse a sí mismos, por ejemplo: *"Dangerous Dave, Elegant Ed, Cowardly Carol etc"*. Cada jugador camina hacia el centro del círculo y dice con una acción *"Hello, I am Dave... and I am Dangerous"*. Luego todos deben entrar en el círculo y, del mismo estilo, decir: *"Hello, Dangerous Dave"*. El profesor o profesora también puede pedir a los

jugadores que añadan una acción de acompañamiento con el adjetivo o aliteración.

4.8. Wild west:

Todos los estudiantes deben colocarse en círculo. Cuando digas el nombre de un estudiante, él o ella debe agacharse y los compañeros de ambos lados deben dispararse entre sí. El más rápido será el ganador. El pistolero más lento deberá realizar algún ejercicio físico como: “*squeats, push ups o burpees*”.

Variante: “SPLAT”. Los pistoleros deben decir el nombre de un deporte, acción, hueso, músculo, etc, antes que el otro jugador.

4.9. Who is the leader?

Pedimos a una persona que abandone la sala y a continuación designamos a un líder. El docente pedirá al jugador que sea el líder dirigiendo al resto de alumnos. Éste hará movilidad articular o simulará practicar un deporte. El líder realiza la acción o movimiento llevando sutilmente al grupo a través de simples cambios para que la persona que no estaba en la sala no sepa que él o ella es el líder. El jugador tiene tres intentos para identificar al líder.

4.10. What are you doing?

Los jugadores se colocan en círculo con suficiente espacio entre ellos para poder moverse. El jugador uno da un paso adelante y comienza a imitar una actividad/deporte, cualquier actividad como: “*burpees, jumping jacks, push ups*”. El jugador dos, a la derecha, le pregunta al jugador uno: ‘What are you doing?’ El jugador uno debe responder sin dudar con la primera acción que le venga a la mente, algo diferente de lo que está haciendo; por ejemplo: “*tying my shoelaces*”. A continuación, el jugador dos comienza a hacer lo dicho por el jugador uno y el jugador tres le pregunta: “*What are you doing?*”

4.11. Fitness Board Games.

¿Por qué no incorporar elementos de los juegos de mesa para que, mantenerse en forma y hacer ejercicio, sea divertido?

▪ Playing Tic Tac Toe:

En este juego se formarán dos equipos con un color diferente. Deben terminar un circuito específico, formado delante del tablero, para poder colocar sus petos. Pueden usarse petos deportivos de colores o conos.

Colocamos un tablero con 9 casillas formados por aros grandes. Daremos la señal de inicio y los jugadores hacen el circuito y el primer jugador frente a los aros coloca su “*sport bib*” y la continuación regresa a la línea de salida de su equipo. Los siguientes jugadores hacen el mismo circuito hasta que un equipo haya formado una secuencia horizontal, vertical o diagonal para ganar. Si ningún equipo gana, se continúa moviendo los petos o conos hasta que haya un equipo ganador.

- Four in a line/connect 4:

Al igual que en el juego anterior, serán dos equipos que, realizando circuitos diferentes, deberán colocar las fichas de su color en el tablero. El objetivo final de cada equipo es alinear cuatro fichas de su color de forma horizontal, vertical o diagonal. Las fichas deben colocarse imperativamente en la línea más baja o en otra ficha.

- Guess Who:

Al igual que en los juegos anteriores, los componentes de cada grupo realizarán un circuito de agilidad o habilidad antes de llegar al tablero. Los equipos alternarán turnos haciendo una pregunta. Empieza el jugador que llegue primero. La pregunta sólo debe tener una posible respuesta: "YES or NOT", por ejemplo: "Does your mystery character have blue eyes?", si la respuesta es "YES", entonces sabes que todas los personajes con ojos marrones pueden ser eliminadas, por lo que deben cerrar las ventanas con esos personajes. Si la respuesta es "NO", entonces todas las personas con ojos azules podrían ser eliminadas.

Tendrían que seguir haciendo preguntas por turnos hasta que alguien crea que puede adivinar quién está en la carta misteriosa del oponente.

No se puede hacer una pregunta y adivinar en el mismo turno. ¡Si adivinan mal, su equipo pierde el juego! Si aciertan, ¡ganan el juego! El grupo derrotado puede realizar una tarea/castigo deportivo.

Figura 1.

Tablero creado para el juego Guess Who con diferentes personajes científicos en las distintas ventanas.



- Battle Ship:

Es un juego en el que los equipos intentan adivinar la ubicación de 5 barcos ocultos antes que su oponente. Los jugadores se turnan para disparar a los barcos enemigos. En su turno, el alumno dirá en voz alta una letra y un número de una fila y columna de la cuadrícula. Su oponente marca ese espacio en su cuadrícula inferior y dice "miss" si no hay barcos allí, o "hit" si el espacio contiene uno de sus barcos.

Cada vez que uno de sus barcos ha sido hundido debe anunciarlo a su oponente. Los barcos deben colocarse en horizontal o vertical (no en diagonal), pudiéndose tocarse entre sí, aunque no pueden estar en el mismo espacio. El

objetivo es hundir tantos barcos como sea posible durante el tiempo del juego realizando un circuito físico diseñado especialmente para dicho juego.

Figura 2.

Tablero de madera creado para el juego Battle Ship con tarjetas adhesivas con barcos y agua.



▪ Power Grid Game:

Los estudiantes, en filas, deberán dirigirse al panel, formado por aros, donde se encuentran 15 palabras o frases diferentes relacionadas con la temática que estemos trabajando en ese momento en Educación Física y marcar las respuestas correctas. Sólo habrá 7 respuestas correctas.

Si son incorrectas, otro compañero deberá salir de la fila y cambiar las respuestas hasta que el panel este correcto. Ganará el equipo que complete primero el panel.

Variación: cada vez que un competidor marca las casillas y no es correcta, su grupo deberá realizar tres: “burpees, push ups, squats or sit ups”.

Figura 3.

Circuito creado con aros e infografías para el juego Power Grid Game.



- Closing the square:

Para este juego necesitaremos al menos 16 conos chincheta y tantas cuerdas como conos. Habrá un equipo rojo compitiendo contra uno amarillo. Les indicamos que deben colocar una cuerda que una dos conos y luego regresar a chocar la mano de su compañero o compañera. Cada vez que un equipo cierre una casilla recibirá un punto. Ganará el equipo que haya cerrado más cuadrados.

- Rubik's cube relay:

Colocamos conos chinchetas de manera aleatoria por todo el tablero. En formato estilo relevo, como en los juegos anteriores, los equipos deben correr y configurar el Cubo de Rubik moviendo solo un cono con otro cono que se encuentre justamente a su lado.

Figura 4.

Tablero con conos chincheta de colores para el juego Rubik's cube relay.



4.12. Duck duck goose:

Es un juego o ejercicio de calentamiento donde podremos utilizar el inglés. Los jugadores forman un círculo mientras el docente camina por el exterior tocando a cada jugador en el hombro y diciendo “duck”, aunque las palabras clave pueden cambiarse por la temática que estemos trabajando. Por ejemplo: en lugar de “duck/goose”, utilizaremos opuestos como “Night/Day, Black/White etc”, etc. Las categorías se pueden elegir según el tema y la edad: “Sports, muscles, bones, rivers of the country or world, famous historical characters, odd/even numbers, numbers divisible by 6, etc”

El profesor explica que si te tocan el hombro pero, en lugar de “duck”, escuchas la palabra “goose”, debes correr alrededor del círculo e intentar llegar a tu lugar en el círculo antes que el profesor o alumno que te haya tocado. Si el jugador que persigue no lo atrapa se convierte ahora en que “la lleva”.

4.13. What time is it Mr. Wolf?:

Los alumnos gritan “What time is it Mr. Wolf?”. Se responde con las horas (por ejemplo: “two o'clock”, “four o'clock”, etc). Ese número les indica cuántos pasos pueden dar, por ejemplo: si dice 4, los niños deben dar 4 pasos. Cuando el lobo responde a la pregunta con “dinner time” or “lunch time”, el lobo se da vuelta e intenta cazar a uno de los jugadores mientras el resto corre de regreso a la pared o línea de salida. Si un estudiante es cogido es convertirá en el nuevo “Mr. Wolf”.

4.14. Simon Says:

Un alumno o alumna es elegido como “Simon” y se dirigirá al grupo de compañeros y compañeras dándoles órdenes de acción para que éstos la sigan. Si “Simon” da una orden que comienza con las palabras “Simon Says,” como en “Simon Says *clap your hands*,” el alumnado lo realiza. Para engañar a alguien con “Simon Says”, Simon debe dar una orden que no comience con las palabras “Simon Says”: por ejemplo, si “Simon” simplemente dice: “*Clap your hands*,” los niños deben quedarse quietos y no seguir la orden. Cualquiera que se mueva cuando el comando no incluya “Simon says” queda fuera y deberá sentarse o realizar una pequeña tarea o castigo. El ganador es el último niño en pie. Entonces el ganador puede ser “Simon” en la siguiente ronda.

4.15. Classic Tag:

- Revenge tag:

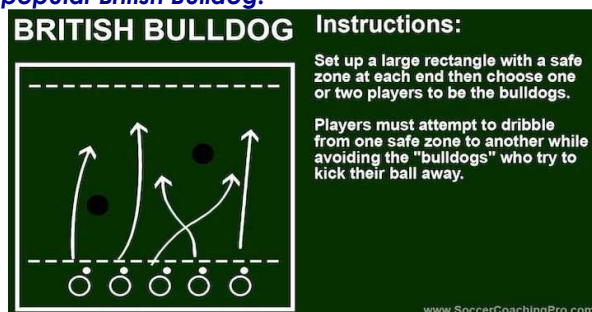
En este juego, todos se la quedan. Los alumnos corren e intentan cogerse unos a otros. Cuando les tocan, se sientan. Pueden reincorporarse al juego cuando la persona que les ha tocado es cogida por otro jugador. Si los alumnos se cogen al mismo tiempo, deben jugar a “rock-paper-scissors” para ver quién debe sentarse.

- British Bulldog:

En este clásico juego de “pillar”, uno o dos alumnos se la quedan y empiezan en el centro del gimnasio, campo o zona de juego. El resto de los alumnos se colocan en el otro extremo de la sala, a lo largo de la pared. Cuando el docente grita “ya”, los alumnos deben correr desde el extremo de la sala al otro. Deben pegarse a la pared para estar seguros. Mientras tanto, los alumnos que se la quedan intentan cogerles mientras corren. Los alumnos o alumnas cogidos se unen a los alumnos que se la quedan en el centro e intentarán coger a los que corren por el gimnasio. “Octopus Tag” es bastante similar.

Figura 5.

Ejemplo gráfico con instrucciones para el juego popular *British Bulldog*.



- Line tag:

Juego de pillar similar a los explicados anteriormente pero los jugadores deben seguir las líneas de netball o fútbol pintadas en el patio o cancha.

- Taggy taggy touch Wood:

Este juego es una variante de pillar en el que los jugadores pueden ganar inmunidad temporal con *'Feet off ground'*, o mientras tocan hierro o madera. Los jugadores están a salvo mientras tocan una puerta, una valla, un árbol, etc. El juego era tan conocido en el siglo XIX que dio origen a la frase "tocar madera", que la gente sigue diciendo cuando quiere seguridad.

- French tag:

En "*French tag*" el que se la queda debe sujetar la parte del cuerpo en la que ha sido pillado, y en la variante, ya desfasada o en desuso, "*Bum tag*" sólo puede ser etiquetado en las nalgas.

- Cops and Robbers:

Mayor complejos son los juegos de persecución en el que hay dos equipos opuestos -uno persiguiendo al otro de alguna manera-, lo que abre todo un mundo nuevo de personajes: *"cops and robbers, cowboys and Indians, English and Germans, aliens and humans, dinosaurs, and so on"*. Divide la clase en dos equipos: policías y ladrones. El objetivo de los policías es meter a todos los ladrones en la cárcel, y el de los ladrones, huir para que no los metan en la cárcel. Cuando un policía coge a un ladrón, éste debe ir a la "*jail*" (el profesor designa un rincón del gimnasio para que sea la cárcel). Los ladrones pueden liberar a sus compañeros corriendo hacia la cárcel y liberándoles (de uno en uno).

- Blob tag:

En este juego, uno o dos alumnos empiezan como "eso" o se la quedan. Cuando cogen a otro, éste se une a ellos y sigue cogiendo. Así, la cadena de estudiantes que se la quedan sigue creciendo. Otra versión de este juego es también "*virus or amoeba tag*", en la que tan pronto como la cadena llega a cuatro estudiantes, se divide en dos cadenas diferentes. Me parece una versión más segura, ya que es menos probable que los alumnos tropiecen unos con otros.

- Stuck in the mud:

Se debe designar a un alumno o alumna como "Eso" (el que pilla) y pedirle que persiga y coja a los demás jugadores. Una vez atrapados, los jugadores quedan "*stuck in the mud*" (atrapados en el barro) y deben permanecer inmóviles con las piernas separadas. Los jugadores que no están atrapados pueden liberar a los que sí lo están arrastrándose bajo sus piernas. Una vez liberados, los jugadores pueden volver a correr.

- Hot Dog Tag:

En este juego, cuando los alumnos son pillados, deben tumbarse en el suelo. Pueden reincorporarse al juego cuando vienen otros dos alumnos y se tumban a ambos lados de ellos, creando un "*hot dog bun*" (panecillo de salchichas) a su alrededor.

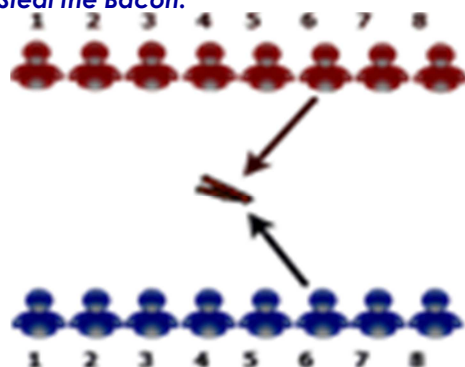
4.16. Steal the bacon:

El objetivo de este juego es ser el primero en coger el "sport bib" (peto) cuando se diga su número. Se divide a los niños en 2 grupos iguales y se les asigna a cada uno un número diferente (debe ser números en inglés). Un jugador de cada equipo debe tener el mismo número. Cómo se juega: Los equipos se alinean en lados opuestos y se coloca el peto en el centro. El "caller" dice un número al azar. Los jugadores a los que se ha asignado el número en inglés nombrado corren hacia el centro e intentan ser los primeros en coger el peto. El jugador que lo coja y vuelva a su campo primero consigue un punto para su equipo.

Variantes: Si hay muchos niños jugando, puedes dividirlos en 4 grupos iguales y alinearlos uno frente al otro, como los cuatro lados de un cuadrado. Otra variante podría ser decir dos números al mismo tiempo.

Figura 6.

*Ejemplo gráfico del juego popular
Steal the Bacon.*



4.17. Fox tail:

En este juego toda la clase dispondrá de un pañuelo o peto que deberá colocarse en la espalda colgando del pantalón. Durante el transcurso del juego tendrán que quitar los pañuelos de los demás jugadores evitando que les quiten el suyo. Si le quitan el pañuelo, deberá abandonar el juego y realizar algún ejercicio físico en el exterior para poder incorporarse de nuevo. El juego termina después de un tiempo determinado o cuando alguien consigue quitar todos los Pañuelos o petos.

4.18. Opposites:

- Tigers and lions/Odd or even:

Es un juego muy sencillo en el que los alumnos se ponen en parejas y se sientan separados por una línea del campo. Los de un lado de la línea serán tigres y los del otro leones. Cuando el profesor nombre a tu animal deberás ir a tocar al rival de la otra fila. Si consigues tocarlo conseguirás un punto, pero si no se toca al otro rival, éste se lleva el punto.

Variantes: se pueden utilizar todos los opuestos que se te ocurran como: “black and white, high and low, large and small, odd or even (You can even introduce mathematical operations to be solved), animals such as mammals or vertebrates and invertebrates, etc”.

- Cones game:

Imprimiremos en papel diferentes opuestos, se colocan bajo conos chinchetas. Dependiendo del nivel del alumnado, los opuestos pueden ser fáciles o difíciles. Los dos equipos competirán para ver quién es el que encuentra más "opposites". Un corredor a la vez por cada equipo y, cuando les toque, tendrán que hacer el circuito hasta la línea de salida y volver.

Figura 7.

Ejemplo de tarjeta impresa dispuesta bajo conos para el juego “opposites”



4.19. Colors.

Se colocan conos de colores en una zona determinada de la cancha. Los jugadores deben estar en el centro de la pista trotando. Cuando nombramos un color en inglés los jugadores deben ir a ese color. El último en llegar al color pierde y elige una tarjeta de castigo con ejercicios físicos aleatorios.

Figura 8.

Ejemplo de ejercicio impreso en tarjeta para el juego “colors”



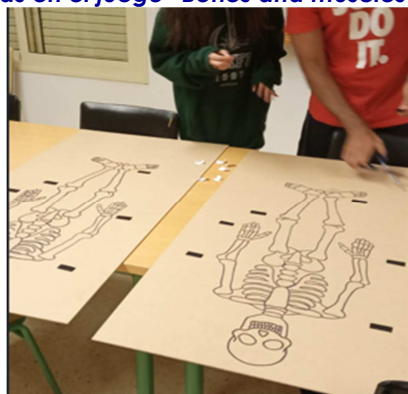
4.20. Bones and muscles game:

Este juego nos ayuda a repasar los huesos y los músculos en inglés dados en clase previamente. Se colocan dos tableros de madera con el cuerpo humano dibujado. Previamente hemos plastificado y puesto "velcro" a las tarjetas con los

nombres de los huesos y músculos en inglés. Dividimos la clase en dos equipos (rojo contra amarillo). Una vez dada la señal, el primer corredor de cada equipo coge una tarjeta y la pega en la parte de la pizarra o tablero que le parezca oportuna. A continuación, volverá y dará una palmada en la mano del segundo compañero, que deberá coger otra tarjeta y pegarla en el tablero. El juego termina cuando se han colocado todas las tarjetas sobre el cuerpo humano. El que tenga más tarjetas correctas ganará el juego.

Figura 9.

Doble tablero de madera creado para colocar tarjetas adhesivas en el juego "Bones and muscles"



4.21. On-board activities and logic sequences:

En una cartulina, hacemos una secuencia lógica de cualquier cuento o relato. Recortamos las secuencias y las fotocopiamos para que haya dos juegos de secuencias lógicas de cada cuento. En inglés, el docente o un alumno o alumna debe explicar la historia de cada secuencia lógica (el relato debe ser en inglés). Después, por turnos, un jugador de cada equipo, tras escuchar el cuento, debe salir a buscar las secuencias lógicas y colocarlas, por orden, en la pizarra.

Gana el equipo que consiga completar más secuencias lógicas correctamente en el menor tiempo posible.

Figura 10.

Ejemplo de secuencia lógica para juego "logic sequences".



4.22. City places:

Primero debes hacer unas tablas o carteles con los sitios o lugares característicos de una ciudad. A continuación, los dispersamos por el patio o cancha. Los alumnos se colocan en el centro de la cancha y, tras escuchar la audición, deberán relacionar los lugares con las definiciones. Por ejemplo: “cinema, supermarket, bank, book shop, police station”.

1. A place for your money_____
2. Police work here_____
3. You can buy books here_____
4. You can see a film here_____

4.23. Continents, Countries and Flags:

Primero debemos colocar los petos de colores en filas del mismo color. Separaremos la clase en dos equipos y se colocarán en fila detrás de los conos de salida.

Cuando oigan un país, deberán ir a buscar los petos de colores que crean que forman esa bandera y formarla delante de un aro dispuesto delante de cada fila. El primero que haya formado la bandera correctamente obtendrá un punto para el equipo. Ganará el equipo que consiga completar más banderas correctamente. Es una manera fantástica de repasar los países en inglés.

4.24. Multilingual flag game:

Divide a tu alumnado en 2 o más filas. A unos 30 metros colocaremos en el suelo petos o pañuelos de todos los colores. Con la ayuda de un altavoz, pondremos una grabación de una persona hablando en otros idiomas.

Al escuchar la grabación, el alumno debe ir cogiendo los petos de colores para formar la bandera del país que coincida con el idioma de la conversación o grabación. Con este ejercicio no solo se oirá el inglés sino también alemán, francés, portugués, chino, etc.

4.25. Food game: “*nutrient hoops*” (Aro-Nutrientes).

Dispondremos aros en el suelo del gimnasio. Cada aro estará relacionado con un nutriente específico: “*proteins, carbohydrates, or fats*”.

Mostraremos un nutriente en una tarjeta o cartulina y los alumnos deberán ir rápidamente al aro correspondiente. El último jugador en llegar al aro correspondiente o que se equivoque pierde y debe hacer un pequeño y divertido castigo. Es una forma fantástica de repasar vocabulario específico sobre nutrición y alimentación en inglés.

4.26. Yoga Body Spelling:

Tenemos un gran cartel con las letras del abecedario en inglés convertidas en las posiciones del yoga. Los alumnos, por parejas, deben realizar los movimientos de yoga para que el resto de compañeros adivine de qué palabra inglesa se trata.

Figura 11.

Ejemplo de cartel con letras en Inglés para "Yoga Body Spelling"

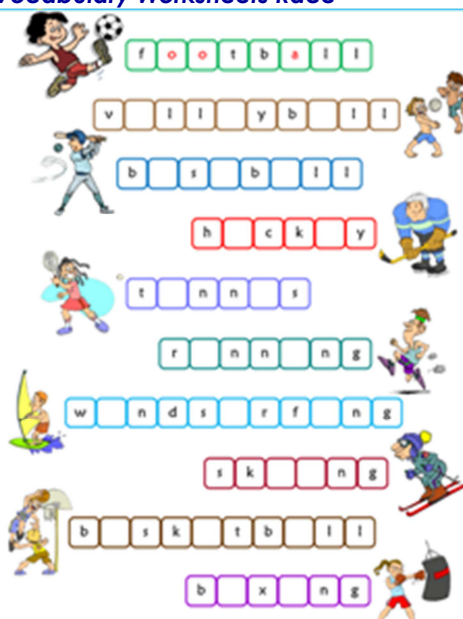


4.27. Vocabulary Worksheets Race:

En dos pizarras o carteles gigantes debemos escribir palabras al azar en inglés (pueden ser deportes u otros aspectos relacionados con nuestra asignatura o materia). Las letras impresas en cartulinas estarán repartidas por todo el patio o cancha. Los dos equipos deben ir a buscar las letras que faltan en la palabra. Ganará el equipo que antes acabe las palabras en inglés de la pizarra.

Figura 12.

Ejemplo de cartel gigante con letras impresas en Inglés para "Vocabulary Worksheets Race"



4.28. Otros: *labelling and matching, gap filling or classifying task.*

Podremos hacer uso de distintos materiales impresos donde el alumnado, con desplazamiento, tenga que etiquetar o emparejar vocabulario específico de la unidad didáctica que estemos trabajando en ese momento.

Asimismo, los ejercicios de rellenar los huecos que faltan en las palabras de la pizarra con letras que haya que ir a buscar, u ordenar y clasificar las tareas pueden ser actividades bastante útiles en nuestras sesiones de Educación Física.

5. CONCLUSIÓN

Si bien la literatura que podemos encontrar sobre la enseñanza y aprendizaje de una segunda lengua en Educación Física cada vez sea mayor, los materiales y los ejemplos específicos sobre la aplicación práctica de dicha literatura son todavía escasos.

En la mayor parte de los juegos y actividades que aquí se proponen se hace especial hincapié en la necesidad del movimiento para que el principal objetivo de nuestra materia no sea vea afectado. Pretendemos que sea un aprendizaje real, basado en juegos y actividades motrices con interacción, abandonando la idea de un aprendizaje memorístico o aprendizaje del vocabulario específico de nuestra materia basado en la repetición o en la mera reproducción.

Dicho aprendizaje debe ser capaz de movilizar demandas cognitivas superiores, favoreciendo así, la adquisición real de una segunda lengua y, en este caso concreto, de la lengua inglesa.

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

Alias, D. (2011). El valor didáctico del juego y del movimiento en la enseñanza del inglés en el primer ciclo de Primaria. *Campo abierto*, 30 (2), 23-41.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3899059>

Allison, S. & Thorpe, R. (1997). A comparison of the effectiveness of two approaches to teaching games with Physical education. A skill approach versus Games for Understanding approach. *The British Journal of Physical Education*, Autumn, 9-13.

Alonso, J.A., Cachón, J., Castro, R., & Zagaláz, M. L. (2015). Propuesta didáctica bilingüe para educación física en educación primaria. Juegos populares y tradicionales ingleses. *Retos. Nuevas tendencias en Educación Física Deporte y Recreación*, 28, 116-121. <https://doi.org/10.18172/con.497>

Anderson L.W. & Krathwohl, D.R (2001). Bloom's Taxonomy Revised. Understanding the New Version of Bloom's Taxonomy. (En línea). Revisado el 25 de Julio de 2014 en <http://thesecondprinciple.com/teaching-essentials/beyond-bloom-cognitive-taxonomy-revised/>

Asher, James. *Learning Another Language Through Actions*. 6th ed. Los Gatos CA: Sky Oaks, 2003.

- Baena Extremera, A., Gomez-Lopez, M. & Granero-Gallegos, A. (2017). Aprendizaje de la Educación Física Bilingüe a partir de las metas de logro y el clima de aprendizaje. *Porta Linguarum*, 28, 81-93. http://www.ugr.es/~portalin/articulos/PL_numero28/6%20Baena.pdf.
- Baena, A., Granero, A., Gómez, M. (2009). La epistemología de la Educación Física en relación al currículum de Secundaria en la Ley orgánica de Educación. *RETOS. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*; nº 15: 49-56.
- Banegas, D. (2016). Teachers develop CLIL materials in Argentina: A workshop experience. *Laclil*, 9 (1), 17-36. <https://doi.org/10.5294/laclil.2016.9.1.2>
- Bentley, K. (2009). *Primary Curriculum Box. CLIL lessons and activities for younger learners*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Celina Salvador-García, Oscar Chiva-Bartoll & Carlos Capella-Peris (2019): Bilingual physical education: the effects of CLIL on physical activity levels, *International Journal of Bilingual Education and Bilingualism*, DOI: 10.1080/13670050.2019.1639131. <https://doi.org/10.1080/13670050.2019.1639131>
- Chiva-Bartoll, O., Isidori, E. and Fazio, A. (2015). Bilingual Physical Education and Critical Pedagogy: an application base on Judo. *Refos*, 28, pp. 110-115
- Cogo, A. (2009). Accomodating Difference in ELF Conversations: A Study of Pragmatic Strategies. In Mauranen, Anna and Elina Ranta (Eds.) 2009. *English as a Lingua Franca: Studies and Findings*, (pp. 254-273). Cambridge: Cambridge Scholars Publishing.
- Coral, J. (2012). Physical education and English Integrated Learning: PE in CLIL in 5th grade of primary school. Tesis doctoral. Universitat de Barcelona.
- Coral, J., M. Urbiola, E. Sabaté, J. Bofill, T. Lleixà, and R. Vilà. 2017. "Does the Teaching of Physical Education in a Foreign Language Jeopardise Children's Physical Activity Time? A Pilot Study." *International Journal of Bilingual Education and Bilingualism*, 1-16. <https://doi.org/10.1080/13670050.2017.1407289>
- Coral, J., & Lleixà, T. (2016). Physical education in content and language integrated learning: successful interaction between physical education and English as a foreign language. *International Journal of Bilingual Education and Bilingualism*, 19 (1), 108-126. <https://doi.org/10.1080/13670050.2014.977766>
- Coyle D., Hood P., Marsh D. (2010). *CLIL. Content and language integrated learning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Cummins, J., (2000). *Language, Power, and Pedagogy: Bilingual Children in the Crossfire*, New York: Multilingual Matters (Education).
- Fernández-Barrionuevo, E. (2009). La secuenciación de contenidos lingüísticos dentro de la Educación Física Bilingüe. *Revista Digital Innovación y Experiencias Educativas*, 23, 1-9.

- Forehand, M. (2005). Bloom's taxonomy: Original and revised. In M. Orey (Ed.). *Emerging perspectives on learning teaching and technology*. Available at <http://projects.coe.vga.edu/epltt>
- García- Jiménez, J.V., García- Pellicer, J.J. and Yuste-Lucas, J.L. (2012). Educación Física en Inglés una propuesta para trabajar la higiene postural en Educación Física. *Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 22, pp.70-75.
- García-Calvo, S. (2015). CLIL curriculum design in Physical Education: Transforming theory into practice. Master thesis. TAUJA. English Philology. Jaén: University of Jaén. Available at <http://tauja.ujaen.es/handle/10953.1/2229>
- García-Calvo Rojo, S; Salaberri Ramiro, M^a. S. (2018) Physical Education and English: constructivist vs traditional approaches in bilingual and non-bilingual education.. *Sportis Sci J*, 4 (2), 364-387. <https://doi.org/10.17979/sportis.2018.4.2.3330>
- Gómez Ruano, M. A., Matienzo, A. J. (2014). Manual para el diseño de unidades didácticas en Educación Física bilingüe. Madrid: Adal.
- Harrow, A. (1972). *A Taxonomy of Psychomotor Domain: A Guide for Developing Behavioral Objectives*. New York: David McKay.
- Kirk, D. (2014). *Physical Education and Curriculum Study: A Critical Introduction*. London/New York: Routledge.
- Lasagabaster, D. (2011). English achievement and student motivation in CLIL and EFL settings. *Innovation in Language Learning and Teaching*. 5 (1), 3-18. <https://doi.org/10.1080/17501229.2010.519030>
- López-Pastor, V. (2002). Algunas reflexiones sobre Educación Física y Pedagogía Crítica. *Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deportes y Recreación*, 2, 30-35.
- Lynott, F. (2008) "Integrating Other Subject Matter Without Jeopardizing Physical Education Goals: The Content Linkage Approach". *Strategies*, 22 (1), p. 10-17.
- Machunsky, Meike. *Developing Material for Physical Education Lessons in CLIL*. Munchen: GRIN, 2008.
- Marsh D. (2008). Language Awareness and CLIL. In Cenoz J., Hornberger N.H., (Eds.) *Encyclopedia of Language and Education. Knowledge about Language* (pp.233-246). II edition, Volume 6. New York: Springer Science and Business Media LLC,
- Marsh D. (2013). *The CLIL Trajectory: Education Innovation for the 21st Century Generation*. Córdoba: Publicaciones de la Universidad Córdoba.
- Martínez-Hita, F.J. & García-Canto, E. (2017). Influence of Bilingualism on Engagement Motor Time in Physical Education. *Retos, Nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, 32, 178-182.
- Mehisto, P., Marsh, D., & Frigols, M. J. (2008). *Uncovering CLIL. Content and Language Integrated Learning in Bilingual and Multilingual Education*. Oxford: Macmillan Education

- Merino, J. 2016. "Non-Linguistic Content in CLIL: Is Its Learning Diminished?" In *CLIL Experiences in Secondary and Tertiary Education: In Search of Good Practices*, edited by D. Lasagabaster, and A. Doiz, 17–43. Bern: Peter Lang.
- Merino, J. A., and D. Lasagabaster. 2018. "The Effect of Content and Language Integrated Learning Programmes' Intensity on English Proficiency: A Longitudinal Study." *International Journal of Applied Linguistics* 28 (1): 18–30. <https://doi.org/10.1111/ijal.12177>
- Molero, J. J. (2011). La planificación de la Educación Física bilingüe: aspectos a tener en cuenta en la integración de los contenidos lingüísticos. *EmásF: revista digital de Educación Física*, (9), 6-15. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3618316>
- Pérez Cañado, M. L. (2018). CLIL and pedagogical innovation: Fact or fiction? *International Journal of Applied Linguistics*, 28, 369-390. <https://doi.org/10.1111/ijal.12208>
- Ramos, F., & Ruiz Omeñaca, J.V. (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 AICLE. *RESLA*, 24, 153-170.
- Rottmann, B. (2007). Sports in English. Learning opportunities through CLIL in Physical Education. In C. Dalton-Puffer & U. Smith (Eds). *Empirical Perspective on CLIL Discourse*, 205-227. Frankfurt: Peter Lang. <https://doi.org/10.3726/978-3-653-01829-5/9>
- Rodríguez-Abreu, M. (2010b). Unidad didáctica bilingüe: Do you play tennis? *EmásF: Revista Digital de Educación Física*, 1, 5, 36-55.
- Salvador, C., and Ò. Chiva. 2017. "CLIL in Teaching Physical Education: Views of the Teachers in the Spanish Context." *Journal of Physical Education and Sport* 17 (3): 1130–1138. <https://doi.org/10.7752/jpes.2017.03174>.
- Salvador, C., Ò. Chiva, and E. Isidori. 2017. "Aprendizaje de una lengua extranjera a través de la educación física: una revisión sistemática." *Movimiento* 23 (2): 647–660.
- Salvador-García, C., Chiva-Bartoll, O. & Vergaz, J.J. (2018). Percepción del alumnado sobre el uso del método AICLE en Educación Física: estudio de caso. *Retos*, 33, 130-142.
- Zindler, K. 2013. "Content and Language Integrated Learning (CLIL) and PE in England. An Exploratory Study." Doctoral thesis, University of Sheffield, Sheffield.

Fecha de recepción: 1/1/2024
Fecha de aceptación: 9/2/2024