

JUEGOS MOTRICES PARA PROPICIAR EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

MOTOR GAMES TO PROMOTE ENGLISH LANGUAGE LEARNING

Autores:

M.Sc. Yanin Rodríguez Pérez,

yaninrp1006@gmail.com. Universidad de Ciencias de la Cultura Física y el Deporte “Manuel Fajardo”, La Habana, Cuba, código ORCID <https://orcid.org/0000-0002-5647-995X>

M.Sc. Leandra Luisa Vega Hernández,

vleandraluisa@gmail.com, Universidad de Ciencias de la Cultura Física y el Deporte “Manuel Fajardo”, La Habana, Cuba, código ORCID <https://orcid.org/0000-0002-1448-5761>

M.Sc. Annette Núñez González,

annetteng55@gmail.com, Universidad de Ciencias de la Cultura Física y el Deporte “Manuel Fajardo”, La Habana, Cuba, código ORCID <https://orcid.org/0000-0002-3962-0077>

Resumen

La presente investigación va dirigida a solucionar la dificultad en la práctica del idioma Inglés en la enseñanza primaria. La Escuela Primaria Abraham Lincoln, en el municipio Playa, fue el contexto para el estudio. Se propuso como objetivo elaborar juegos motrices para propiciar el aprendizaje del idioma Inglés durante las clases de educación física con alumnos del sexto grado de la escuela primaria Abraham Lincoln del municipio Playa. El empleo de métodos científicos como el analítico sintético, inductivo deductivo y la observación a las clases de Educación Física, facilitó el procesamiento de los resultados, unido al método matemático - estadístico y la revisión de documentos. El diagnóstico realizado evidenció la necesidad de encontrar una vía motivada de aprendizaje para facilitar la práctica del idioma inglés y mejorar los resultados docentes de los estudiantes del sexto grado del referido centro en la asignatura. Como resultado se elaboran juegos que facilitan la interdisciplinariedad entre las asignaturas de Educación Física e Inglés, que en este grado escolar, y hasta el momento de realizarse la investigación, era inexistente dentro del desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje, lo que puede mejorar resultados docentes cualitativos y cuantitativos de esta última y el dominio de otro idioma a través de su práctica sistemática. Las conclusiones indican la factibilidad de los juegos a partir de la inclusión de contenidos del grado relacionados con las habilidades y capacidades que se ejercitan en la Educación Física y los términos, formas de expresión oral y comunicativas en general del idioma Inglés.

Palabras clave: Interdisciplinariedad, Juegos motrices, Motricidad, Educación Física.

Abstract

The present investigation is aimed at solving the difficulty existing in the practice of the English language at primary education. Abraham Lincoln Elementary School, in the Playa municipality, was the context for the study, specifically with the sixth grade. The objective was elaborated motor games to promote English language learning at the sixth grade of the Abraham Lincoln elementary school of Playa municipality and was proposed to facilitate the practice of the English language. The use of scientific methods such as synthetic analytical, inductive and deductive methods and the observation of physical education classes facilitated the processing of the results, together with the mathematical – statistical method and the review of documents, the diagnosis made revealed the need to find a motivated learning pathway and to improve the teaching results of the sixth grade students of the aforementioned center in the following subject area. As a result, games were developed to facilitated interdisciplinarity between the subjects of Physical Education and English in this school grades, and up to the time the research was carried out, that it was nonexistent in the development of the teaching learning process, which can improve qualitative and quantitative teaching results of the latter and mastery of another language through its systematized practice. the conclusions indicated the feasibility of the games based on the inclusion of grade level content related to the abilities and skills that are exercised in Physical Education and the terms of oral expression and communication in general of the English language.

Key words: Interdisciplinary, Motor Games, Motor skills, Physical Education

Introducción

El juego desde la antigüedad le ha permitido al hombre la interacción con sus semejantes y a través de ellos, ha adquirido conocimientos, habilidades y vías de supervivencia para su desarrollo posterior como ser social, transformando el medio que les rodeaba y superando constantemente todos los obstáculos que generó el desarrollo humano.

Las actividades de juego principalmente en los primeros años de vida y en la etapa escolar, tienen un gran valor formativo e incluyen actividades para el desarrollo de la motricidad gruesa y fina, aspectos psicológicos y de la personalidad, así como los relacionados con el desarrollo integral del educando.

El juego desarrolla la motricidad de los educandos como forma de la actividad humana, que incluye el desarrollo motor en íntima relación con lo cultural, lo social, lo simbólico, lo volitivo, lo afectivo y lo intelectual y permite al niño entrar en contacto inicialmente con el adulto, los objetos, con sí mismo y con el medio. Es por ello que las actividades motrices y particularmente el juego es un medio pertinente para la vinculación de contenidos en el proceso docente.

A través de los juegos se facilita el conocimiento del mundo circundante, surgiendo en el niño experiencias cognitivas que permiten la creación de respuestas capaces de influir en su desempeño. (Bequer, 1997)

En el proceso escolar, el juego cumple con la satisfacción de ciertas necesidades de tipo psicológico, social y pedagógico y permite desarrollar una gran variedad de destrezas, habilidades y conocimientos que son fundamentales para el comportamiento escolar y personal de los alumnos. (Watson & et.al., 2007)

En estas edades la forma de aprender de los niños es mediante el juego, y a medida que los niños crecen, aumentan las actividades lúdicas, sobre todo los juegos motrices. Pero en especial, en la clase de Educación Física, es un medio a través del cual los profesores de una manera divertida pueden interrelacionar materias que forman parte del currículo escolar con el objetivo de afianzar los contenidos adquiridos en el aula y se logra a partir de la creación de juegos dinámicos, creativos, motivacionales que atraigan la atención de los alumnos.

La enseñanza de diferentes materias puede ser tratada en la Educación Física por la facilidad que tiene esta asignatura de vincular diferentes contenidos mediante actividades motivadas y de liberación del cuerpo a diferencia de otras materias de mucho tiempo en posiciones estáticas en el aula. Es así como la interdisciplinariedad en la Educación Física facilita el aprendizaje activo de los estudiantes, contribuye a la formación integral y a la comprensión de diferentes procesos y su adaptación a los cambios de su entorno.(Valdés 2019). Esto obedece también a la sistematicidad de las actividades con esta intención.

La interdisciplinariedad según Perera. (2000), constituye la interacción entre dos o más disciplinas, producto de la cual las mismas enriquecen mutuamente sus marcos conceptuales, sus procedimientos, sus metodologías de enseñanza y de investigación y un reto de la interdisciplinariedad en la Educación Física, es la relacionada con el idioma inglés, ya que precisa de la preparación no usual del profesorado de la asignatura para fomentar una cultura del idioma y así adquirir por los estudiantes mejores resultados docentes. (Blanco Rodríguez, Mata del Toro, & Domínguez Domínguez, 2014)

La necesidad de aprender el idioma inglés en la sociedad actual, es indispensable para enfrentar el nuevo milenio, en el que el mismo se ha diseminado a nivel mundial imbricándose hasta las más disímiles actividades socioeconómicas.(Rojas, 2020). Debido a ello se hace imprescindible un incremento de las acciones educativas con el fin de mejorar su práctica dentro del contexto educativo implicando a los estudiantes, demostrando la importancia del conocimiento de otro idioma y de su práctica en aras de su preparación integral , que permita en el futuro enfrentar nuevos retos en su interacción social.

Otras investigaciones como la de la autora Manterola (2016) que propone una intervención didáctica multidisciplinar para Educación Física en el tercer ciclo de Primaria no se ajusta a las características del sistema educativo en Cuba en el que la clase de educación física está organizada para el trabajo de la gimnasia básica (el desarrollo de las capacidades físicas y coordinación) y la unidad de juegos y juegos pre deportivos con la enseñanza de forma gruesa de los elementos técnicos de los deportes baloncesto , fútbol, atletismo, entre otros.

En la Educación Física, el juego es un medio ideal para lograr una interdisciplinariedad efectiva, que promueva la sistematización del contenido de otras asignaturas que forman parte del currículo escolar y que en ocasiones no se tiene en cuenta durante el proceso de planificación docente.

Las relaciones interdisciplinarias requieren de un trabajo coordinado entre los especialistas y aquellos profesores que intervienen en el proceso de enseñanza aprendizaje, es por ello, que se hace necesario vincular la asignatura educación física e inglés con el fin de mejorar los resultados docentes de los estudiantes; pues a pesar de las actividades planificadas en la

asignatura los alumnos no poseen habilidades comunicativas y cognoscitivas y esta necesidad de su práctica sistemática, es la problemática que origina esta investigación por lo que el objetivo de este trabajo es elaborar juegos motrices para propiciar el aprendizaje del idioma Inglés durante las clases de educación física con alumnos del sexto grado de la escuela primaria Abraham Lincoln del municipio Playa.

Materiales y métodos

Para este estudio la población utilizada correspondió al grupo de sexto grado de la escuela primaria Abraham Lincoln para un total de 23 estudiantes correspondiente a una muestra total de 100% de los educandos.

Los profesores que formaron parte de la investigación fueron un profesor de Educación Física (1), un maestro de aula (1) y el profesor idioma de Inglés (1) para un total de tres profesores siendo el 100 % de la muestra.

El método analítico sintético permite analizar los supuestos teóricos pertinentes relacionados con las asignaturas a relacionar y resultados en general. Así como el inductivo deductivo para las definiciones de la interrelación de los contenidos y actividades de los juegos.

Se realizó la observación a seis (66%) clases de Educación Física de las nueve correspondientes a un mes del curso, mediante una guía de observación estructurada que enmarca la vinculación de contenidos del grado. Así como la distribución de frecuencias permitió el cálculo porcentual. Se revisaron documentos de evaluación.

Resultados

Las observaciones y revisión de documentos de evaluación de la asignatura inglés expresan dificultades así como limitaciones a su tratamiento en las clases de Educación Física (E.F.)

Tabla No. 1 Vinculación de contenidos en clases observadas

	Parámetros	1	2	3	4	5	6
1	Contenidos de E.F. planificados que vinculan el idioma inglés.	No	No	No	No	No	No
2	Terminología utilizada en orientaciones o actividades de clase relacionadas con el idioma inglés.	No	No	No	No	No	No
3	Alguna comunicación entre educandos en idioma inglés	No	No	Si	No	No	Si

En sencilla tabla se aprecia las limitaciones de la vinculación de algún término de la asignatura inglés relacionado a la clase de educación física como apoyo a las dificultades de la asignatura inglés en el proceso y las incidencias en la utilización de términos en ese idioma por estudiantes obedece a saludos, lo que puede inferirse la posibilidad de aceptación de los educandos. Aunque en dos ocasiones dos hubo un saludo aislado con un término del idioma inglés, no se aprecia como una forma de su aplicación en contexto fuera del turno de clase ni como continuidad para la comunicación social.

De los resultados del diagnóstico inicial se valora las dificultades que presentan los estudiantes en la asignatura en las que más del 50% de los

estudiantes presenta dificultades en la expresión oral y comunicativa en la asignatura Inglés.

Tabla No. 2 Resultados del diagnóstico

Evaluación	Oral	Escrita	Total
MB	2	1	3
B	2	3	5
R	19	19	38
M	0	0	0
Total	23	23	46

Los resultados evaluativos del idioma inglés muestran bajas calificaciones como se refleja en la tabla anterior. Lo que indica la necesidad de alguna forma de su atención en el proceso de enseñanza o alternativa, que como bien se fundamenta puede otorgar el juego motor como actividad motivada y participativa. Es por ello que la interdisciplinariedad entre los contenidos de las asignaturas planteadas puede favorecerlo.

Teniendo en cuenta los resultados del diagnóstico se elaboraron juegos motrices los mismos constan con la estructura metodológica propuesta por Watson (2007), se les realizó también adaptaciones a juegos propuestos por otros autores para facilitar la práctica del idioma Inglés.

Descripción de la estructura metodológica empleada en los juegos

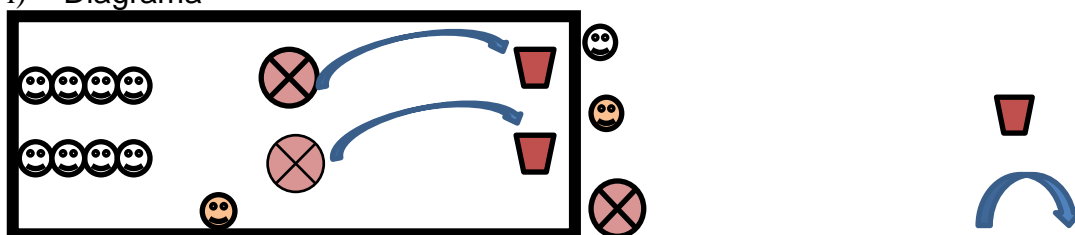
- a) **Nombre del juego:** debe estar relacionado con el contenido del juego.
- b) **Objetivo:** delimita el contenido del juego, la principal intención a ejecutar, debe ser claro y preciso, su desarrollo está relacionado con habilidades motrices básicas.
- c) **Materiales:** todos los implementos a utilizar en el juego. Debe responder al número de participantes si el juego lo requiere.
- d) **Participantes:** cantidad de alumnos y sexo que participarán en los juegos.
- e) **Organización:** determina la formación de educandos y ubicación de materiales en el área, la formación del grupo al ejecutar las actividades ya sea dispersos, individual, en equipos, parejas, u otra.
- f) **Desarrollo:** a partir de la explicación de las características del juego, su ejecución hasta llegar al resultado final. Durante el desarrollo se puede continuar dando indicaciones para aclarar situaciones que puedan ocurrir durante el juego, rectificar, motivar y resaltar actitudes positivas.
- g) **Reglas:** normas que se tendrá en cuenta al ejecutar el juego.
- h) **Variantes:** posibilita cambios de organización, de desplazamientos, de complejidad, posiciones iniciales u otra. Siempre cumpliendo los objetivos trazados.
- i) **Diagrama:** representación gráfica de todo lo que se propone en el juego para ejecutar por los niños(as).

Fundamentación de los juegos

Los juegos como medio de la educación física empleados facilitan el desarrollo de habilidades motrices básicas como correr, salto, lanzamiento, la vinculación con deportes motivo de clase como el baloncesto y para el desarrollo de capacidades físicas como la coordinación, la orientación espacial y la reacción, que permitirá la interdisciplinariedad entre los contenidos de la educación física y el inglés, se tuvo en cuenta las necesidades de los educandos y la limitación de actividades de las clases de educación física para su tratamiento.

Juego # 1

- Nombre del juego: Responde y Encesta / Answer and shoot
- Objetivo: Tirar al aro vinculando el juego con la unidad English speaking countries around the world
- Materiales: tarjetas con nombres de países en español e inglés , Pelotas , Aro de baloncesto
- Participantes: grupo
- Organización: hileras
- Desarrollo: al sonido del silbato deberán salir en carrera hacia el círculo donde están ubicadas las tarjetas, leerán los nombres de los países en español e inglés y posteriormente ejecutarán el tiro al aro si encestan se les anotará un punto.
- Reglas: el equipo que más puntos acumule gana.
- Variantes: realizar tarjetas con nombres de países que practican el baloncesto a nivel mundial y regional, con nombres de campeones olímpicos y mundiales de baloncesto
- Diagrama

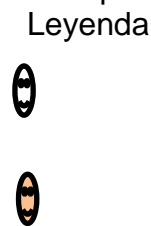
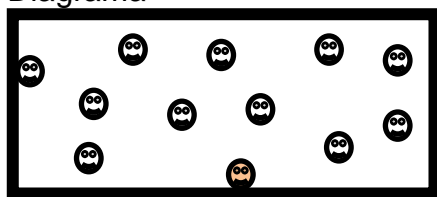


Juego #1 Material auxiliar

País Country (kantry)	Cuba Kiuba	Estados Unidos de América –United States of America (Yunaited Steyts of Amerika)	Inglaterra- England (Inglend)	Canadá KANADA
China Chayna	Australia Ostrelye	Polonia Poland (Poulend)	Rusia Russia (Rasha)	España Spain (Spein)
Sudafrica- South Africa (Sauf Africa)	Antartida Antarctic (Antarktik)	Alemania Germany (Chermen)	Irlanda Ireland (Ayreland)	Francia France (Frans)
Europa Europe (Yurop)	Nueva Zelandia New Zealand (Nyu Zilend)	Italia Italy (Itali)	Japón Japan (Chepan)	Portugal (Porchigal)

Juego # 2

14. Nombre del juego: Encuentra el tesoro / Find the treasure
15. Objetivo: Practicar el alfabeto.
16. Materiales: letras de diferentes tamaños, silbato
17. Participantes: Grupo
18. Organización: Dispersos en el área
19. Desarrollo: Los alumnos buscaran las letras escondidas en diferentes lugares del área en la medida que las encuentre tienen que pronunciarlas en idioma inglés
20. Reglas: Sin reglas
21. Variantes:
 13. Realizar la búsqueda por equipos y formar palabras en idioma inglés con las letras encontradas.
 14. Armar el alfabeto y pronunciar las letras en equipos o individualmente, para la práctica de la pronunciación
22. Diagrama



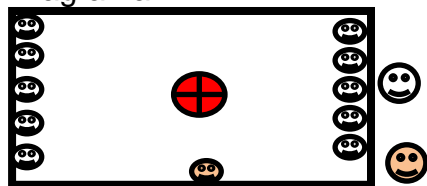
Juego # 2 Material auxiliar

Alfabeto Alphabet			A	B
C ci	D di	E i	F ef	G yi
H eich	I ai	J yei	K kei	L el
M em	N en	O ou	P pi	Q kiu
R ar	S es	T ti	U iu	V vi
W dabliu	X ex	Y (uay)	Z (zi)	

Juego # 3

- Nombre del juego: Coleccionando colores / Colecting colors

- Objetivo: vincular juego tradicional la pañoleta con la unidad colors and numbers
- Materiales: tarjetas con colores
- Participantes: grupo
- Organización: dos filas, frente a frente a una distancia de 10 metros
- Desarrollo: en el centro se marcará un círculo y se colocarán diferentes tarjetas de colores cuando los jugadores mencionados lleguen al círculo seleccionaran el color que el profesor diga e intentaran llevarlo hasta la línea de su equipo sin ser tocado por el otro jugador.
- Reglas: el equipo que más tarjetas de colores obtenga gana.
- Variantes: realizarlo con letras o con figuras de animales
- Diagrama



Leyenda



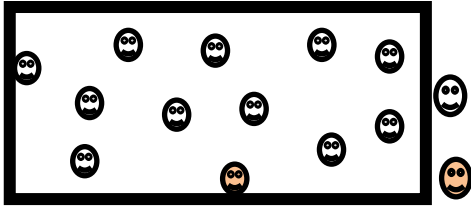
Juego #3 Material auxiliar

Naranja Orange/Orinch	Amarillo Yellow/Yelou	Verde Green/ Grin	Gris Grey	Blanco White/ Uayt	Rosado Pink
Carmelita Brown/Braun	Azul Blue/ Blu	Púrpura Purple/Perpl	Oscuro/Dark	Rubio/Blond	Violeta Violet/ Vayalet
	Claro Bright/Brayt	Rojo / Red	Negro Black/ Blak	Colores colourskalers	

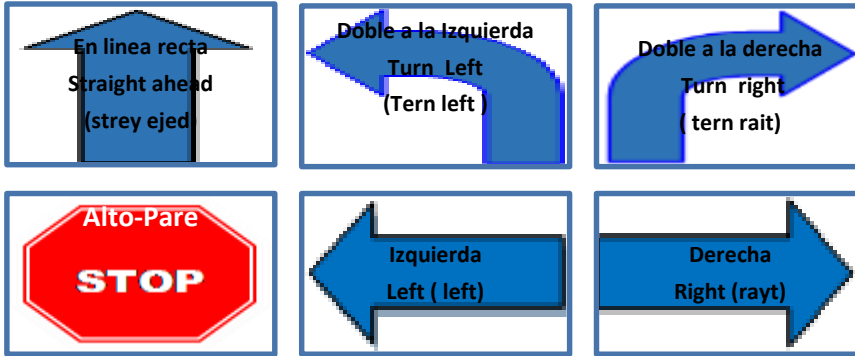
Juego # 4

- Nombre del juego: direcciones - Directions
- Objetivo: ubicación en el espacio
- Materiales: silbato
- Participantes: Grupo
- Organización: Dispersos en el terreno
- Desarrollo: desplazarse por todo el terreno el profesor va diciendo la dirección hacia donde se van a desplazar DERECHA-RIGHT, IZQUIERDA – LEFT, EN LÍNEA RECTA- STRAIGHTAHEAD, ALTO – STOP
- Reglas: sin regla
- Variantes:
 - ✓ Realizarlo con carteles
 - ✓ Vincularlo con movimientos salto – jump, correr-run, girar-turn on
- Diagrama

Leyenda



Juego # 4 Material auxiliar

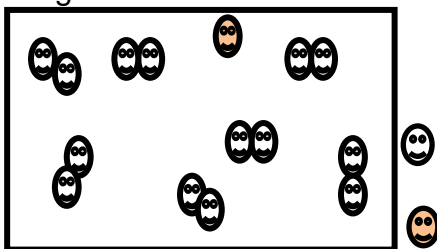


Juego # 5

- a) Nombre del juego: Hola- Hello
- b) Objetivo: Practicar los saludos a través del juego
- c) Materiales:
- d) Participantes: Grupo
- e) Organización: Parejas disperso por el terreno
- f) Desarrollo: las parejas se presentaran mutuamente utilizando las frases: hello, my name is:..... y al sonido del silbato cambiarian de parejas
- g) Reglas: no se cambia de parejas hasta que se hayan presentado cada uno
- h) Variantes: variar las formas de presentación e ir incorporando otras frases como: Nice to meet you, Spell your name, please, Could you spell your name?

6. Diagrama

Leyenda



Conclusiones

- 1- Se diseñaron juegos motrices que propician el aprendizaje del idioma inglés a partir de la interrelación de los contenidos de las clases de educación física en el sexto grado.
- 2- El diagnóstico obtenido a partir de la observación de clases de educación física y la revisión de documentos evaluativos de la asignatura inglés, muestran dificultades, teniendo en cuenta las bajas

calificaciones obtenidas en el proceso de enseñanza y la ausencia de un tratamiento interdisciplinar en las actividades físicas que incida en la formación integral de los educandos.

Referencias

- Bequer , G. (1997) *Apuntes*. Imprenta José Antonio Huelga, La Habana
- Blanco Rodríguez, F., Mata del Toro, E., & Domínguez Domínguez, I. (marzo de 2014). *Juegos para la familiarización con el idioma inglés en la clase de Educación Física de enseñanza primaria*. Revista digital EFEDeportes . <http://www.efedeportes.com/> .
- Manterola Irureta , J. (2016). *Interdisciplinariedad y Educación Física en educación primaria propuesta de intervención*. Trabajo de Fin De Grado. Valladolid: Universidad de Valladolid.
- Perera, F. (2000). *La formación interdisciplinar del profesor de ciencias: Un ejemplo en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la física* [Tesis doctoral. Instituto Superior Pedagógico “Enrique José Varona”, Ciudad de La Habana, Cuba.
- Rojas Piñón, A.A.(2020). *Juegos motrices para facilitar la interdisciplinariedad a través del deporte para todos*. [Trabajo de diploma UCCFD “Manuel Fajardo”] La Habana
- Valdés André, Y. (2019). *La interdisciplinariedad en la formación del profesional de la Cultura Física desde la asignatura de Teoría y Metodología de la Educación Física*. Tesis Doctoral]. La Habana
- Watson, H., & et.al. (2007). *Teoría y Práctica de los juegos*. La Habana: Editorial Deportes