



UNIVERSIDAD DE JAÉN
Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación

Trabajo Fin de Grado

METODOLOGÍA AICLE EN LA EDUCACIÓN FÍSICA

Alumno/a: José Antonio Toribio Castelló

Tutor/a: Doña M^a. Manuela Merino García
Dpto.: Departamento de Lenguas y Culturas
Mediterráneas

Junio, 2017

RESUMEN

La importancia de las lenguas extranjeras en el proceso educativo se incrementa día a día en la sociedad global en la que vivimos. La enseñanza de áreas no lingüísticas impartidas en lengua extranjera se extiende cada vez más y se presenta como elemento principal en la política educativa. Por ello el Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lengua (AICLE) toma un protagonismo merecedor de una atención especial. Este trabajo se detiene en considerar el marco teórico de esta metodología para después concretar su adaptación al área de la Educación Física (EF). Para finalizar se procede a redactar y proyectar una Unidad Didáctica de EF impartida en lengua francesa y que versará sobre juegos tradicionales, destinado a alumnos/a de 4ª de Primaria.

PALABRAS CLAVE

AICLE, estrategias de aprendizaje, contenido, comunicación, cognición, cultura, competencia comunicativa, bilingüismo, metodología, Educación Física, maestro AICLE,

ABSTRACT

The importance of foreign languages in the educational process increases day by day in the global society in which we live. The teaching of non-linguistic areas taught in a foreign language is increasingly extended and is a major element in educational policy. For this reason the Integrated Content and Language Learning (CLIL) takes a leading role worthy of special attention. This work stops to consider the theoretical framework of this methodology and then finalize its adaptation to the area of Physical Education (PE). To finalize it is proceeded to write and to project a Didactic Unit of PE given in French language and that will deal with traditional games, destined to pupils of 4th grade.

KEY WORDS

CLIL, learning strategies, content, communication, cognition, culture, communicative competence, bilingualism, methodology, Physical Education, AICLE teacher,

ÍNDICE

- 1. Justificación**
- 2. Objetivos**
 1. Objetivos de TFG
 2. Cuestiones previas
 3. Objetivos de enseñanza en la UD
- 3. Desarrollo de los objetivos educativos**
- 4. Respuesta a las preguntas propuestas**
- 5. Marco Legal**
- 6. Marco teórico**
 1. Concepto de bilingüismo y plurilingüismo
 2. Metodología AICLE
 1. Definición
 2. Principios y ventajas de AICLE
 3. Planificación de las Unidades Didácticas
- 7. Metodología AICLE en EF**
- 8. Unidad didáctica de Educación Física impartida en francés**
 1. Justificación
 2. Objetivos
 3. Contenidos
 4. Metodología
 5. Secuencia de actividades
 6. Recursos materiales
 7. Organización del espacio-tiempo
 8. Evaluación
- 9. Conclusión**
- 10. Bibliografía**

Con el paso de los años hemos visto como la sociedad y el mundo que nos rodea están en un cambio continuo y con un crecimiento permanente que afecta al campo de la educación. Es evidente que la sociedad requiere nuevos aprendizajes. Los maestros, como ya se viene diciendo desde hace tiempo, se tienen que renovar día a día para poder enfrentarse a estos cambios y así evitar quedar estancados en las distintas facetas educativas. Por ejemplo, en el momento que nos encontramos, ya no podemos detenernos en establecer colegios bilingües, sino que debemos dirigirnos hacia colegios plurilingües con la implantación de una tercera lengua.

En los colegios se desarrollan actividades muy variadas para el desarrollo de la competencia comunicativa y en muchos casos de la mano de la integración y consideración de distintas culturas.

En España ha ido evolucionando el bilingüismo, introduciéndose este concepto tanto en la sociedad como en la educación y comprobamos que actualmente aumenta notablemente el número de colegios donde se imparten áreas no lingüísticas en una lengua extranjera.

Por otro lado, la cultura del deporte en España ha ido aumentando, ligándose al concepto de calidad de vida, el de salud, bienestar o deporte. Muestra de ello es la creación en nuestro país de una gran cantera de deportistas en diversas modalidades o el hecho de que sea posible que en deportes como el tenis los jugadores de alta competición puedan realizar sus estudios universitarios en el extranjero mediante becas.

De la conjunción de la importancia del bilingüismo y del deporte cobra especial interés el tema de este trabajo fin de grado, donde se abordarán diversos aspectos de esta dualidad, entre los que se encuentran las ventajas de la enseñanza de la educación física en una lengua extranjera.

Se quiere abordar también el cómo se enfrenta un profesor de educación física a la organización de las clases en una segunda lengua.

Dentro de los diferentes enfoques que se pueden considerar para impartir clases en una lengua extranjera se opta por el modelo AICLE (Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lenguas Extranjeras). Se trata del modelo de integración de lenguas y contenidos que se trabaja en Europa (CLIL, AICLE, EMILE). Además, es un modelo en el que se trabajan muchos aspectos educativos y no solo la competencia lingüística, que es un requisito básico, pero no el único.

2.1 OBJETIVOS DEL TFG

Para el desarrollo del TFG relativo a la planificación de una Unidad Didáctica del área de la EF con metodología AICLE e impartido en francés se van a establecer los siguientes objetivos:

1. Recoger fundamentación teórica sobre la metodología AICLE.
2. Establecimiento de los pasos para planificar en metodología AICLE.
3. Planificar un Unidad Didáctica de Educación Física con metodología AICLE.

2.2 CUESTIONES PREVIAS

Tanto para la elección del tema del TFG como para su desarrollo se han considerado unas preguntas iniciales y planteado unas cuestiones previas. Su desarrollo y respuestas nos ayudan a fijar los objetivos generales. Por tanto, nos apoyamos en objetivos parciales y previos para la obtención de los objetivos principales ya enunciados.

Preguntas iniciales:

- ¿Qué asignaturas se pueden impartir en una lengua no materna?
- ¿Cómo se imparten las clases en una lengua extranjera?

Cuestiones previas:

- Analizar las competencias que debe tener un maestro plurilingüe.
- Mejorar la comprensión de la lengua extranjera.

De la consideración de todos estos componentes surgirá el enfoque del resto del trabajo. En definitiva, estamos planteando qué se puede hacer y cómo se puede hacer para finalmente desarrollar la Unidad Didáctica.

2.3 OBJETIVOS DE ENSEÑANZA EN LA UD

Posteriormente y para la elaboración y puesta en marcha de la propia Unidad Didáctica se pretenderán los siguientes objetivos pormenorizados, que son ya objetivos de enseñanza-aprendizaje.

Los objetivos a tener en cuenta al impartir educación física serán:

- Participar en los juegos y actividades, creando relaciones constructivas con el resto de compañeros
- Fomentar la resolución de problemas que requieran capacidades motrices
- Conocer las partes del cuerpo humano a través de juegos
- Fomentar el respeto por los demás
- Adoptar hábitos de higiene y alimentación adecuados.

Los objetivos a tener en cuenta en la enseñanza de la lengua extranjera que se empleará en las clases de educación física serán:

- Escuchar y comprender frases variadas para realizar tareas.
- Expresarse oralmente mediante frases sencillas.
- Valoración de la LE y el resto de lenguas como medio de comunicación.
- Identificar aspectos fonéticos, de ritmo, acentuación y entonación.

3.

RESPUESTAS A LAS PREGUNTAS PLANTEADAS

3.1 ¿Qué asignaturas se pueden impartir en una lengua no materna?

Según se establece en la Orden de 28 de junio de 2011, por la que se regula la enseñanza bilingüe en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Andalucía “los centros bilingües establecerán el horario lectivo semanal del alumnado de educación primaria de forma que en cada curso de la etapa se imparta como área no lingüística en la L2 el área de Conocimiento del medio natural, social y cultural y además, si disponen de los recursos humanos correspondientes, los centros bilingües podrán impartir en la L2 como áreas no lingüísticas la Educación artística, la Educación física y la Educación para la ciudadanía y los derechos humanos”.

En cuanto al área de la educación física se ha de decir que la presencia de la actividad motriz y su continua relación con el lenguaje, la centralización de la enseñanza en el alumno, las posibilidades de autoevaluación y otras muchas características propias hacen de ésta una inmejorable candidata a su enseñanza mediante AICLE en los centros bilingües. La Educación Física es una de las áreas en las que es más fácil la contextualización de contenidos y la comprensión, gracias a las demostraciones prácticas por parte del profesor y de los propios alumnos.

3.2 ¿Cómo se imparten las clases en una lengua extranjera?

Para impartir las clases de educación física en una lengua extranjera hay que tener en cuenta ciertos factores:

1. La situación de partida del alumnado y progresión lingüística del mismo determinará las actividades propuestas en lengua extranjera.
2. No hay obligación de impartir la totalidad de la unidad didáctica en lengua extranjera, existiendo flexibilidad a la hora de utilizar la lengua materna.
3. A la hora de integrar los contenidos lingüísticos se deberá partir de los conocimientos del alumnado, eligiendo temas con una relación directa con los contenidos que se están aprendiendo en la lengua extranjera.

4. La interdisciplinariedad durante el desarrollo de las unidades didácticas.
5. En el ámbito comunicativo se considerará preferentemente aspectos que faciliten la interacción verbal en clase.

4.

DESARROLLO DE CUESTIONES PREVIAS.

Además de la adquisición de conocimientos propios de EF también se persigue el aprendizaje de la lengua extranjera a través de la enseñanza de la educación física en L2.

Por ello partimos del análisis de las competencias de un maestro AICLE y de métodos para mejorar la comprensión de la lengua extranjera por parte del alumnado.

Hay que conseguir aspectos como que el alumno conozca vocabulario de la L2 como pueden ser partes del cuerpo, familiares, alimentos, los números, profesiones, animales y estructuras gramaticales diversas, pero además deben ser capaces de mejorar sus capacidades motrices y conocer sus limitaciones y habilidades a la hora de realizar cualquier actividad física.

4.1 Análisis de las competencias que debe tener un maestro plurilingüe.

Estamos considerando que el docente de contenido, el responsable de impartir la asignatura no lingüística será el profesor AICLE. Por ello el profesor de contenidos debe tener una competencia lingüística suficiente para la enseñanza de esos contenidos. La mejor manera de asegurarse de ello es mediante la oportuna certificación lingüística que se debe pretender que sea la más alta posible.

También hay que tener en consideración que la enseñanza AICLE utiliza metodología particular y el docente debe conocerla y aplicarla ya que las clases son de carácter participativo e interactivo. La eficacia en la transmisión de los contenidos no se consigue de la misma manera que si fuese en lengua materna y ello implica que el profesorado debe poseer una buena formación en áreas como la reflexión personal, fundamentos de AICLE, metodología, evaluación, etc.

El docente ha de conseguir un equilibrio entre las demandas cognitivas y las lingüísticas, estableciendo retos a los alumnos y llevándolos desde situaciones de demandas más bajas a niveles superiores.

Hoy en día se exige para ser profesor AICLE en un centro educativo el nivel B2, que acredita estar capacitado para impartir clases en lengua extranjera.

Está reflejado en el Real Decreto 1594/2011, de 4 de noviembre, por el que se establecen las especialidades docentes del Cuerpo de Maestros que desempeñen sus funciones en las etapas de Educación Infantil y de Educación Primaria reguladas en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, y nos dice que “Merece destacarse la exigencia de nuevos requisitos a los

maestros de centros públicos y privados cuyos proyectos educativos comporten un régimen de enseñanza plurilingüe, a quienes se les obliga a acreditar un nivel B2 del Marco Común Europeo de referencia para las lenguas” (BOE 9 de noviembre de 2011, P. 116653).

4.2 Mejorar la comprensión de la lengua extranjera.

La comprensión de la lengua extranjera se ve favorecida por diversos factores:

- El lenguaje, dentro de la enseñanza de áreas no lingüísticas en lengua extranjera se aprende a través de su uso en situaciones naturales, espontáneas, no ensayadas, lo cual es un factor a favor del aprendizaje y la comprensión.
- Con este método de enseñanza se consigue aumentar la motivación y confianza del alumnado, tanto en la asignatura del ANL como en la propia lengua utilizada. Se despiertan actitudes positivas hacia el multilingüismo y se abren muchas posibilidades pedagógicas de tratar un determinado contenido.
- El aprendizaje cooperativo también supone un hecho determinante en la mejora del conocimiento de la lengua extranjera ya que favorece la comunicación y mejora la actitud del alumno.
- La utilización de andamiaje, las ayudas ofrecidas al alumno y que más tarde serán retiradas, es un factor que debe estar muy presente en la enseñanza bilingüe para favorecer la comprensión de la lengua extranjera.

5.

MARCO LEGAL

La legislación española relacionada con los diversos aspectos de este TFG es amplia, tanto la de nivel nacional como la de la Comunidad Autónoma de Andalucía. En la relación siguiente se recogen Leyes Orgánicas, Leyes Autonómicas, Reales Decretos Estatales, Decretos Autonómicos y diversas Órdenes Autonómicas.

- Ley Orgánica 2/2006 de 3 de mayo de Educación (LOE)
- Ley Orgánica 8/2013 de 9 de diciembre para la Mejora de la Calidad en la Educación. (LOMCE)
- Real Decreto 1594/2011 de 4 de noviembre por el que se establecen las especialidades docentes del Cuerpo de Maestros que desempeñan sus funciones en las etapas de Educación Infantil.
- Real Decreto 126/2014 de 28 de febrero por el que se establece el currículo básico de la EP.

- Ley 17/2007 de 10 de diciembre, de Educación en Andalucía.
- Decreto 97/2015, de 3 de marzo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Andalucía.
- Orden de 17 de marzo de 2015, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Primaria en Andalucía.
- Orden de 1 de julio de 2016, por la que se establece el calendario de implantación de la Segunda Lengua Extranjera en la Educación Primaria en Andalucía.
- Orden de 28 de junio de 2011, por la que se regula la enseñanza bilingüe en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

Otros:

- Plan de Fomento del Plurilingüismo en Andalucía de 2005
- Libro Blanco de la Comisión Europea sobre la Educación y Formación de 1995
- Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas: Aprendizaje, Enseñanza, Evaluación.

6.

MARCO TEÓRICO

6.1.- CONCEPTO DE BILINGÜISMO

El bilingüismo es un concepto definido por muchos autores desde diversos puntos de visto y por ello con definiciones variadas.

Para Bloomfield (1933: 56) *“el bilingüismo implica el dominio de dos lenguas igual que un nativo”*, mientras que para Macnamara (1969) una persona puede ser calificada de bilingüe si además de las habilidades en su primera lengua, tiene una de las cuatro habilidades de la segunda lengua: hablar, escuchar, leer y escribir.

Según Blanco (1981: 51) *“bilingüe es aquella persona que es capaz de codificar y decodificar en cualquier grado, señales lingüísticas provenientes de dos idiomas diferentes”*.

La importancia del bilingüismo es manifiesta y este hecho se expresa por diversos autores: *“la política educativa europea le otorga al aprendizaje de lenguas un lugar ciertamente relevante”* (Paricio, 2004: 1-12), o *“la UE apuesta decididamente por el multilingüismo en la sociedad europea”* (Alcón, 2011: 119-127)

La enseñanza bilingüe pretende mejorar el aprendizaje lingüístico de una lengua extranjera. Se basa en el concepto de plurilingüismo recogido en el Marco Común Europeo de Referencias para las Lenguas (MCERL):

“El concepto de plurilingüismo es diferente al de multilingüismo. El multilingüismo es el conocimiento de varias lenguas o la coexistencia de distintas lenguas en una sociedad determinada. Más allá de esto, el enfoque plurilingüe enfatiza el hecho de que conforme se expande la experiencia lingüística de un individuo en los entornos culturales de una lengua, desde el lenguaje familiar hasta el de la sociedad en general, y después hasta las lenguas de otros pueblos (ya sean aprendidas en la escuela o en la universidad, o por experiencia directa), el individuo no guarda estas lenguas y culturas en compartimentos mentales estrictamente separados, sino que desarrolla una competencia comunicativa a la que contribuyen todos los conocimientos y las experiencias lingüísticas y en la que las lenguas se relacionan entre sí e interactúan”.

6.2.- METODOLOGÍA AICLE

6.2.1.- DEFINICIÓN

La normativa vigente que regula la enseñanza bilingüe en la Comunidad Andaluza (Orden de 28 de junio de 2011 BOJA 135 de 12 julio de 2011) define un centro bilingüe como aquel que promueve la adquisición y el desarrollo de las competencias lingüísticas del alumnado en relación con las destrezas mediante el AICLE.

La metodología adoptada por los centros con enseñanza bilingüe en Andalucía es denominada AICLE, acrónimo que corresponde al Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lenguas Extranjeras. Esta metodología aparece también bajo las siglas CLIL en inglés (Content and Language Integrated Learning) o las siglas francesas ÉMILE (Enseignement de Matières par l'Intégration d'une Langue Étrangère).

El AICLE es un enfoque metodológico innovador en el que la lengua y la materia no lingüística, constituyen objetos de enseñanza, sin que exista predominio de ninguna.

El concepto de Aprendizaje Integrado de Contenidos de Lenguas Extranjeras ha sido definido por diferentes autores:

Según Marsh (1994), *“AICLE hace referencia a las situaciones en las que las materias o parte de las materias se enseñan a través de una lengua extranjera con un objetivo doble, el aprendizaje de contenidos y el aprendizaje simultáneo de una lengua extranjera.”*

Para Navés, T. y Muñoz, T. (2000: 1-16), *“AICLE implica estudiar en una lengua distinta de la propia. Lo cual resulta muy beneficioso tanto para el aprendizaje de otras lenguas como para las asignaturas impartida en dichas lenguas. El énfasis de AICLE en la resolución de problemas y saber hacer cosas ocasiona que los estudiantes se sientan motivados”.*

Estamos ante un concepto educativo donde el contenido y la lengua son los dos polos esenciales. No obstante, con el transcurso del tiempo y el desarrollo de la forma de aprendizaje

se ha llegado a hablar, por parte de los expertos, de un tercer aspecto tan importante como los otros dos, estableciéndose de esta manera tres pilares: contenido, lengua extranjera y habilidades para el aprendizaje (Mehisto, Marsh y Frigols, 2008: 9).

En este método existen una serie de premisas para el aprendizaje de la LE:

1. Aumenta enormemente el contacto del alumno con la LE y en condiciones naturales, es decir, existe una gran cantidad de exposición a la LE.
2. Se aportan contextos naturales de uso comunicativo, hay autenticidad del contexto.
3. Se mejora la capacidad cognitiva y de la calidad del aprendizaje.
4. Existe un aprendizaje incidental, es decir, se aprovechan las situaciones cotidianas de la vida.
5. Aumenta la motivación para aprender tanto los contenidos como la LE.

6.2.2.- PRINCIPIOS Y VENTAJAS DE LA METODOLOGÍA AICLE

AICLE no es una única metodología concreta que todos los docentes tienen que aplicar uniformemente. Hay muchos enfoques y métodos válidos, algunos más eficaces que otros, pero si se pueden establecer estrategias didácticas comunes.

Estos son algunos de los principios más interesantes del método AICLE:

- La lengua se usa para aprender contenidos del área, pero también hay que aprender la lengua con objeto de comprender y comunicarse.
- El uso de la lengua tiene un fin comunicativo, en contraposición de la enseñanza tradicional de la LE.
- Aprender el vocabulario específico, así como las estructuras lingüísticas que se puedan practicar.
- La fluidez es más importante que la precisión gramatical y lingüística en general.
- Flexibilidad en el uso de LE y LM.
- Es una metodología activa que conlleva el aprendizaje cooperativo y colaborativo.
- Existe diversidad de estilos de aprendizaje o de combinación de inteligencias múltiples.
- Colaboración entre profesores.
- Establecimiento de estrategias de aprendizaje.
- Empleo de estrategias de andamiaje, apoyo temporal que se le suministra al alumno.
- Enseñanza centrada en el alumno lo que supone promover la implicación de los aprendices. A la vez este aprendizaje debe promover la cooperación de todas las partes (alumnos y profesor).
- Enseñanza flexible y facilitadora, atendiendo a los distintos estilos de aprendizaje.

- Aprendizaje más interactivo y autónomo
- Uso de múltiples recursos y materiales, especialmente las TIC,
- Aprendizaje enfocado a procesos y tareas

Diversos autores, como Víctor M. Magdaleno, incluyen en sus textos multitud de ventajas del AICLE que sintetizamos en las siguientes:

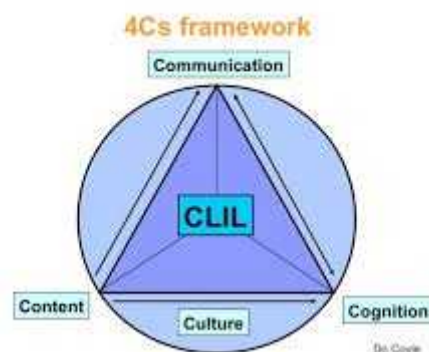
- Aumenta la motivación
- Estimula las capacidades cognitivas
- Aumenta la profundización del contenido del ANL y de la LE.
- Existe una gran exposición de input en la LE
- Es una manera de preparar al alumnado para el mundo laboral
- Supone nuevas estrategias metodológicas.

6.2.3.- PLANIFICACIÓN DE UNIDADES DIDÁCTICAS

LAS 4CS

El bilingüismo promueve el desarrollo de habilidades cognitivas y lingüísticas en su mayoría superiores a las de hablantes monolingües. La integración de los distintos componentes para la adquisición de un bilingüismo apropiado nos acerca al modelo de las 4Cs que propugna Coyle (1999: 13-16) y que combina contenido, comunicación, cognición y cultura.

La puesta en marcha del proceso AICLE se basa en cuatro principios fundamentales que se conocen con el nombre de 4Cs, un marco teórico para elaborar propuestas educativas integradas en AICLE:



CONTENIDO. No abarca solamente el qué se aprende, sino que trata de definir el cómo se aprende. Es un aprendizaje activo que sitúa al alumno en el centro del proceso educativo mediante trabajo en grupo, realización de tareas, resolución de problemas. Es necesario progresar en el conocimiento, las destrezas y la comprensión de los temas específicos. El

contenido es el tema del que trata la unidad AICLE, conteniendo no solo la adquisición del conocimiento sino también la adquisición de habilidades y destrezas.

COMUNICACIÓN. La lengua se convierte en el vehículo utilizado para la comunicación y el aprendizaje. Es aprender a utilizar una lengua y utilizar esa lengua para aprender.

Acercamiento a la LE desde tres perspectivas:

1. Lengua de aprendizaje, lenguaje usado para comprender, que requiere de un análisis previo de las necesidades lingüísticas del alumno. Incluye vocabulario, léxico, aspectos funcionales y tareas para el aprendizaje.
2. Lengua para el aprendizaje, lenguaje que usamos con la ayuda de la gramática de manera que el alumno pueda afrontar el aprendizaje de los contenidos en LE.
3. Lengua a través del aprendizaje, involucrando el pensamiento para aprender lengua a medida que avanza el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El alumnado tendrá que usar L2 para aprender el contenido, lo cual le ayudará a la mejora de su competencia comunicativa y lingüística. El hecho de que el alumno también haya estado expuesto al contenido temático en español (L1) reforzará y, por supuesto, facilitará la comprensión del contenido de la unidad.

COGNICIÓN. Conocimientos a través de la comprensión, el pensamiento y el razonamiento, desarrollando habilidades que permitan al alumno afrontar su propio aprendizaje. A los alumnos hay que motivarlos para que construyan su propio aprendizaje.

EL alumnado desarrollará las destrezas cognitivas que enlazan la formación de conceptos y conocimientos. Serán agentes activos de su aprendizaje al tener que ejercitar sus habilidades y destrezas y tener que llegar a ser críticos de sus propios conocimientos y desempeños.

CULTURA. Desarrollo de un entendimiento pluricultural. Ayuda a entender las diferencias y las similitudes entre culturas. Este concepto se refiere a la exposición a perspectivas variadas que nos hagan más conscientes del otro y de uno mismo.

TAXONOMÍA DE BLOOM

La taxonomía revisada de Bloom se vincula a AICLE por parte de algunos autores (Coyle, Hood y Marsh, 2010: 41 y ss)

Con ella se pueden apreciar y comprender gran cantidad de tareas cognitivas que pueden realizar los alumnos e incluso el esfuerzo cognitivo que se les exige.

“Con la taxonomía de Bloom resultará más fácil determinar el nivel de pensamiento que el alumno alcanza” (Stamenkovski y Zajkov, 2012: 36-42).

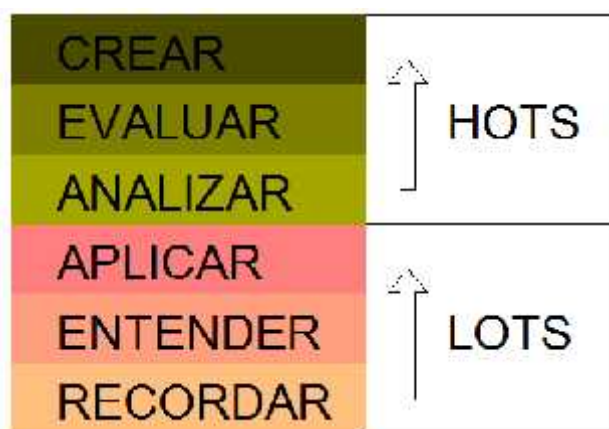
Se establecen seis procesos de pensamiento diferentes. Con ello se facilita al profesor el conocimiento del nivel cognitivo y lingüístico que se le va a exigir al alumno.

Las habilidades cognitivas pueden ser de orden inferior, denominadas LOTS, y de orden superior, denominadas HOTS.

Las de orden inferior se dividen en tres niveles: recordar, comprender y aplicar.

De igual manera en las de orden superior se establecen otros tres los niveles: analizar, evaluar y crear.

Se puede resumir en la siguiente gráfica de manera que se puede ascender desde la habilidad cognitiva de orden más bajo hacia las superiores.



MATRIZ DE CUMMINS

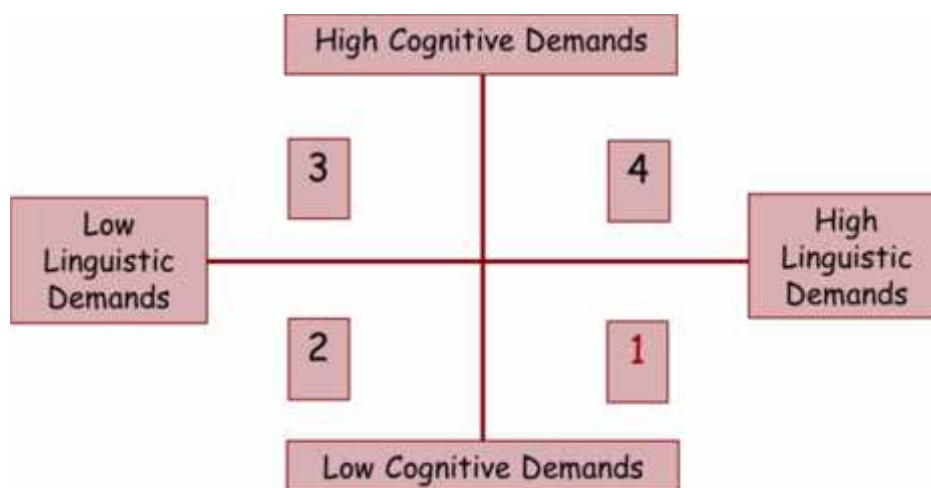
En el método AICLE es importante la progresión desde demandas más sencillas hacia las más complicadas por ser la manera idónea para que el alumno lleve a cabo un aprendizaje efectivo. Estas demandas pueden ser cognitivas o lingüísticas.

La relación entre las demandas cognitivas y las demandas lingüísticas se puede establecer mediante la utilización de la matriz de Cummins

Tanto la taxonomía de Bloom como la matriz de Cummins son herramientas importantes para poder definir el andamiaje necesario.

Cualquier aprendizaje requiere retos cognitivos y por ello los materiales educativos que no conlleven retos cognitivos no son justificables, mientras que los que si los suponen se hacen necesarios.

En AICLE hay que desarrollar materiales y tareas que sean lingüísticamente accesibles y cognitivamente demandantes. (Coyle, 2007: 543-562)



Por tanto, se ha de pasar del cuadrante de demanda lingüística baja-demanda cognitiva baja al cuadrante de demanda lingüística alta-demanda cognitiva alta.

7.

METODOLOGÍA AICLE EN LA EDUCACIÓN FÍSICA

Una vez expuesto el marco teórico de la metodología AICLE con carácter general vamos a adentrarnos y concretar el caso de la asignatura de Educación Física con el uso de L2.

Muchos autores consideran que la asignatura de Educación Física es de las más adecuadas para ser impartida en lengua extranjera. La relación entre comunicación y conocimiento con el juego y la motricidad es muy estrecha.

Utilizar L2 para impartir Educación Física motiva a los alumnos y los predispone favorablemente hacia la lengua.

Por otro lado, en otras asignaturas, la L2 se centra sobre todo en la comunicación escrita mientras que la Educación Física tiene una mayor facilidad para ser tratada mediante comunicación oral de la lengua extranjera y por ello se presta a un enfoque más educativo. (Fernández-Barrionuevo, 2009: 1-9)

“La Educación Física es un camino excelente para desarrollar la motricidad, mejorar la lengua extranjera, las habilidades cognitivas y favorecer el desarrollo personal y social de los estudiantes” (Coral y Lleixá, 2013: 79-84)

Hay que dejar claro que no se trata de traducir a la lengua extranjera las unidades didácticas de la asignatura de Educación Física. El profesor deberá adaptar el contenido de la asignatura para poder integrarla con la enseñanza de la lengua, para darle el valor debido al aprendizaje lingüístico.

El área de Educación física en un enfoque de AICLE ha de combinar las 4Cs. El contexto, la situación concreta el que se produce la enseñanza-aprendizaje ha de ser un punto

de inicio para la programación. La EF, con sus peculiaridades, tiene que reinterpretarse al ser impartida en L2 y por ello debe considerar las 4Cs de forma adecuada.

Contenido: El contenido es el primer aspecto para iniciar la planificación. Y en el caso que nos ocupa de EF en L2 también ha de ser así.

Para ello debemos partir precisamente de los bloques de conocimiento que para esta área establece la LOMCE:

- Conocimiento corporal y autonomía
- Habilidades motrices, coordinación y equilibrio. Actividades en el medio natural.
- Expresión motriz y comunicación
- Actividad física y salud
- Juegos y actividades deportivas

La elección del contenido va a determinar todo el aprendizaje y todo el proceso educativo, y además hay que planificarlo para que sea progresivo.

Comunicación: Al igual que el contenido necesita de un estudio detallado por parte del maestro, estableciendo el vocabulario y las estructuras lingüísticas necesarias para aprender el contenido y para aprender la lengua con uso real.

En la Educación Física la relación comunicativa entre profesor y alumno es más estrecha que en otras áreas. El solo hecho de desarrollarse fuera del aula o con juegos y movimientos favorece la comunicación.

El estilo de enseñanza que se elija será también determinante en este aspecto de la comunicación. Una enseñanza basada en grupos reforzará la comunicación entre los alumnos y para ello la EF es un área muy apropiada.

El alumno tendrá que tomar decisiones, solucionar problemas y situaciones, interactuar con otros y todo ello tiene mucho que ver con el ámbito de la comunicación.

Cognición: Ya se ha mencionado la importancia del establecimiento y aparición de retos para que el aprendizaje sea efectivo. En el caso de EF en L2 el reto ha de ser doble: el reto de la actividad física y el reto lingüístico.

Los retos deben ser acordes a la situación de partida de los alumnos y deben incorporar las ayudas precisas para que la exigencia lingüística sea aprovechable y adecuada.

Por ello el maestro de EF ha de partir de demandas lingüísticas y cognitivas más bajas para llegar a demandas superiores.

Cultura. La Educación Física es idónea y aporta sobremanera a este último aspecto de las 4Cs. Los juegos, deportes actividades y tareas transmiten muchos elementos culturales, de respeto y convivencia.

¿Qué es una unidad didáctica?

“La unidad didáctica es una forma de planificar el proceso de enseñanza-aprendizaje alrededor de un elemento de contenido que se convierte en eje integrador del proceso, aportándole consistencia y significatividad. Esta forma de organizar conocimientos y experiencias debe considerar la diversidad de elementos que contextualizan el proceso (nivel de desarrollo del alumno, medio sociocultural y familiar, Proyecto Curricular, recursos disponibles) para regular la práctica de los contenidos, seleccionar los objetivos básicos que pretende conseguir, las pautas metodológicas con las que trabajará, las experiencias de enseñanza-aprendizaje necesarios para perfeccionar dicho proceso” (Escamilla, 1993: 39).

La unidad didáctica consta de:

1. Justificación
2. Objetivos
3. Contenidos
4. Metodología
5. Secuencia de actividades
6. Recursos materiales
7. Organización del espacio-tiempo
8. Evaluación

8.1.- JUSTIFICACIÓN

Los juegos tradicionales representan una temática muy adecuada para desarrollar UD del área de EF impartida en lengua extranjera, en este caso se propone el francés.

Son aquellos que han ido pasando de generación en generación, enseñados de padres a hijos, permaneciendo por ello con el paso de los años. El hecho de esta transmisión se debe en parte a que son juegos que provocan disfrute y diversión por el solo hecho de jugar y que tienen unas reglas de fácil entendimiento y aplicación.

Los juegos tradicionales permiten el aprendizaje de normas, la organización de actividades con compañeros, la utilización adecuada del tiempo de ocio. En definitiva, a tener amigos.

La UD que vamos a desarrollar la situamos dentro del bloque de contenidos del juego y el deporte escolar. Va dirigido alumnos y alumnas de 2º ciclo de Educación Primaria, tercer y cuarto curso y edades comprendidas entre los 8-10 años.

Los juegos que se van a incluir en esta UD han de concienciar al alumno de que son un medio de disfrute personal y de relación con los demás, mostrándole que son una parte de nuestro patrimonio cultural.

De por sí el aprendizaje y práctica de juegos tradicionales conlleva aspectos muy relacionados con los contenidos y objetivos del área de la EF, siendo uno de los recursos más utilizados para su enseñanza-aprendizaje. La motricidad está muy presente en ellos, como la utilización del movimiento para comunicarse y evidentemente es un recurso al que se acude con frecuencia por tener una dimensión cultural importante.

De igual manera comporta elementos comunicativos que hace muy interesante que se imparta en francés: relación estrecha entre los alumnos y entre estos y el maestro, ordenes rápidas para su realización, frases directas para su práctica, situaciones comunicativas constantes, etc.

En esta UD los alumnos son el centro del proceso de enseñanza y permite implantar el autoaprendizaje de una manera natural.

También es importante puntualizar sobre el hecho de la incorporación de retos que de una manera espontánea van surgiendo y que permiten la gestión del progreso de una manera lógica y sencilla.

8.2.- OBJETIVOS

Los objetivos no constituyen un elemento independiente dentro del proceso educativo, sino que forman parte muy importante durante todo el proceso, ya que son el punto de partida para seleccionar, organizar y conducir los contenidos, introduciendo modificaciones durante el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje, además de que son la guía para determinar qué enseñanza y cómo enseñarlo, nos permiten determinar cuál ha sido el progreso del alumno y facilitar al docente la labor de determinar qué aspectos deben ser reforzados. Objetivos generales:

- Mejorar las capacidades motrices.
- Conocer el propio cuerpo.
- Valorar los beneficios de una alimentación sana.
- Conocer nuevo vocabulario de francés (números, alimentos, animales y partes del cuerpo).
- Capacidad de interaccionar mediante frases cortas en francés.

Objetivos didácticos:

- Conocer juegos tradicionales, estudiarlos y entenderlos.

- Practicar los juegos mediante el conocimiento de sus reglas.
- Practicar los distintos juegos en grupo, valorando las decisiones de los demás.
- Tomar parte en los juegos con actitud de colaboración, reconociendo los valores del trabajo cooperativo.
- Respetar las normas como medio del juego limpio.
- Conocer juegos de otras culturas, reconociendo los valores positivos de las mismas.
- Identificar las capacidades físicas que se trabajan en cada juego.
- Promover valores de convivencia, respeto y compañerismo, valorando el uso del tiempo de ocio.

CONTENIDOS

Los contenidos que se pueden definir como el conjunto de saberes, conocimientos y habilidades seleccionados para formar parte del área en función de los objetivos generales de la misma.

Los contenidos se encuentran estructurados por bloques y, aunque están clasificados se dan de modo interrelacionado. En consecuencia, las actividades no pueden referirse a un tipo de contenido en particular, sino que deben basarse en las relaciones que existen entre ellos.

Contenidos generales:

En educación física vamos a considerar los contenidos en cuatro bloques:

1. El cuerpo. Imagen y percepción
2. Habilidades motrices
3. Actividad física y salud
4. Juegos y deportes

En cuanto a los contenidos de la lengua extranjera, francés, serán los siguientes:

1. Vocabulario (números, colores, partes del cuerpo, etc)
2. Estructuras gramaticales

Contenidos específicos

Podemos pormenorizar y clasificar los contenidos específicos de la UD y para ello los vamos a dividir en conceptuales, procedimentales y actitudinales.

Los conceptuales corresponden al área del saber, es decir, lo que los alumnos pueden aprender. Se pueden transformar en aprendizaje si se parte de los conocimientos previos. Están formados por conceptos, principios, enunciados, modelos., pero además hay que comprenderlos y relacionarlos.

Los procedimentales suponen un conjunto de acciones para lograr un fin. El alumno se convierte en centro de estos procesos y adquiere capacidades para saber hacer. Lo conforman habilidades, destrezas y estrategias. Requieren la reiteración de las acciones para alcanzar la técnica adecuada.

Los contenidos actitudinales constituyen los valores, normas y actitudes que conducen a un equilibrio personal y a la convivencia en sociedad. Se van reforzando en base a contenidos, experiencias y recursos que favorezcan la creación de nuevos conceptos.

Conceptuales:

- Nomenclaturas y tipos de juegos
- El espacio y el movimiento como factores de juego
- Juegos populares del entorno geográfico próximo.
- Juegos populares de otros lugares y países.
- Aprendizaje de vocabulario bilingüe: acciones, juegos, movimientos, etc.

Procedimentales:

- Recopilación de catálogo de juegos.
- Utilización del entorno de referencia para los juegos.
- Aprovechamiento de materiales y espacios para el desarrollo de los juegos.
- Estrategias del juego: cooperación y oposición.
- Aplicar habilidades en el juego.
- Práctica de los juegos de persecución.
- Práctica de los juegos de lanzamiento

Actitudinales:

- Participación activa y con interés.
- Respeto a las normas y reglas.
- Comportamiento solidario y responsable.
- Respeto a la diversidad cultural y valoración de la propia.
- Confianza en las posibilidades y aceptación de las limitaciones.

Al ser una Unidad Didáctica basada en la metodología AICLE hemos de organizar los contenidos lingüísticos en función de las 4Cs y por tanto no quedarnos en su exposición sino analizar los aspectos de comunicación, cognición y cultura.

COMUNICACIÓN

En cuanto la comunicación acudimos de nuevo a los tres conceptos de lengua de aprendizaje, lengua para el aprendizaje y lengua a través del aprendizaje.

Lengua de aprendizaje, con el vocabulario y las estructuras.

Vocabulario:

- Adverbios de tiempo: hier, aujourd'hui, demain, maintenant, puis....
- Adverbios de lugar : ici, là, partout, loin, dehors....
- Adverbios de manera : très, joli, rapide, lentement, presque, seul...
- Adverbios de frecuencia : jamais, parfois, toujours, de temps en temps,...
- Preposiciones : contre, entre, comme, à, après, sous, par mais,...

Estructuras :

- Tu dois faire, vous devriez faire..
- Je crois que, À mon avis, préférer
- Tourne à gauche, tourne à droite, sauts, fonctionne..
- Ponte ci-dessous, lever,

Lengua para el aprendizaje:

- Dar instrucciones del juego
- Comparar situaciones y estrategias.
- Repetir e insistir en una explicación.
- Describir situaciones del juego
- Explicar reglas y normas

Lengua a través del aprendizaje:

- Solucionar conflictos en el juego.
- Exponer valores de compañerismo, colaboración, entrega.
- Evitar el juego sucio y las trampas.
- Feedbacks sobre las actividades.

COGNICIÓN

Distinguiremos las habilidades cognitivas de orden inferior y las de orden superior, para ir ascendiendo hasta alcanzar las más avanzadas.

Lots: Recordar, entender, aplicar, identificar, comparar, explicar, resumir

Hots: Analizar, evaluar, crear, inventar, exponer, resolver problemas, desarrollar ideas.

CULTURA

- Captar la relación entre los juegos tradicionales en educación física y la naturaleza.
- Valorar los beneficios de una vida saludable.
- Importancia del esfuerzo común y cooperativo
- Respeto por las tradiciones y cultura de otros países.

8.3.- COMPETENCIAS

Esta Unidad Didáctica contribuye al desarrollo de las competencias mediante el diseño de actividades de aprendizaje integradas.

1.- Comunicación lingüística. Es evidente su presencia en todo el desarrollo de la UD, que desde el principio sigue las premisas y principios del método AICLE por tanto con un doble objetivo ya suficientemente explicado: el aprendizaje de la ED y el de la propia LE.

2.- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. Los juegos se desarrollan en ámbitos tridimensionales concretos donde distancias, ángulos y medidas son elementos indispensables. para su correcta puesta en práctica.

3.- Competencia digital. Las nuevas tecnologías serán frecuentemente empleadas en esta Unidad Didáctica: hacer un catálogo de juegos de otros países, establecer comparaciones y diferencias con los que se van a practicar en las clases, realizar cuadros de las competiciones y clasificación por resultados, etc.

4.- Aprender a aprender. En esta competencia toma protagonismo cualquier actividad en la se valore el propio aprendizaje y por ello se pondrá énfasis en mostrar al alumno su mejoría tanto en el aprendizaje de los juegos como su evolución en la práctica de los mismos. Se utilizarán herramientas de auto-evaluación y se facilitará la reflexión de los alumnos.

5.- Competencias sociales y cívicas. La singularidad del área de la EF conlleva unas relaciones estrechas entre los alumnos, tanto de oposición como de cooperación, y ello de por sí colabora de una forma determinante en la consecución de estas competencias.

El saber jugar, con las reglas establecidas, el juego limpio, el saber ganar y perder, fomentarán en los alumnos valores intrínsecos de esta competencia.

6.- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. En los juegos tradicionales se plantean siempre retos que los alumnos han de alcanzar, primero porque esta es la manera de que el aprendizaje sea efectivo y segundo porque el propio juego es un reto en su práctica. Superar esos retos necesita de iniciativas por parte de los alumnos, establecer estrategias para intentar ganar en las actividades, actuar en conjunto con los compañeros, en definitiva, tomar iniciativas y analizar las de los demás.

7.- Conciencia y expresiones culturales. Recordamos de nuevo que una de las 4Cs de AICLE es precisamente la cultura que toma una relevancia muy especial es esta metodología. Además, la UD trata en todo momento de establecer ese carácter cultural de los juegos tradicionales y tomar conciencia de la diversidad cultural.

En definitiva, podemos afirmar que esta UD de la enseñanza de juegos tradicionales impartidos en francés desarrolla las siete competencias claves, y además en cada una de las

actividades diseñadas tiene presencia más de una competencia al mismo tiempo, que es la manera más eficaz para la adquisición de las mismas.

8.4.- METODOLOGÍA

Se quieren establecer situaciones donde se fomente la participación del alumno, el trabajo en equipo, la cooperación y el respeto a las reglas y al compañerismo.

En las orientaciones metodológicas hay que considerar que el aspecto lúdico y deportivo favorece el trabajo en equipo, fomentando el compañerismo y la cooperación. El conocimiento y práctica de juegos tradicionales contribuirán a enriquecer su identidad cultural.

Concretamente en esta UD se debe tener especial atención a los siguientes aspectos:

- Hay que tender a la integración de todos en las clases, sin permitir el aislamiento de ningún alumno y para ello se pondrán los andamiajes necesarios.
- La flexibilidad de las actividades que permitan en todo momento a los alumnos ser protagonistas de las clases y sentirse como tal.
- La organización de la clase es prioritaria tanto en lo que se refiere al alumnado como a la organización espacial del lugar donde se va a desarrollar.
- Al realizarse las tareas y actividades principalmente en grupos cobra especial relevancia la manera en la que se hagan los agrupamientos, en ocasiones realizados por el docente y en otras por los propios alumnos.
- El estilo de enseñanza será fundamentalmente mediante asignación de tareas, recíproco o descubrimiento guiado.
- Los alumnos seguirán distintos roles en los juegos y por ello, y en desarrollo de los mismos, las tareas serán abiertas.
- Las sesiones se dividirán en tres partes: la inicial o calentamiento, la principal o de desarrollo del juego y la parte final o de vuelta a la calma.

8.5.- SECUENCIA DE SESIONES

Se establecen seis sesiones que se describen a continuación:

También se propone un vocabulario por bloques que se utilizará preferentemente en cada una de las sesiones. Cada grupo de palabras será especialmente trabajado en la sesión correspondiente, incluyéndolo en los juegos tradicionales, de manera que se convierta en un entretenimiento y en una parte más del propio juego.

SESIÓN 1 JUEGOS TRADICIONALES DE JAÉN - LES ANIMAUX

FASE INICIAL DE CALENTAMIENTO Y ANIMACIÓN
VEO, VEO (L’ALPHABET)
Uno de los alumnos dice: “Veo, veo”. El resto de los alumnos responden: “¿Qué ves?” El primer jugador les contesta: “Una cosita”. “¿Qué cosita es?” responden todos Y añade a la frase: ... “que empieza por”...- y pronuncia la letra inicial del objeto (la a, la d, la t.).
FASE PRINCIPAL
EL PAÑUELO. (LES ANIMAUX)
Se hacen dos grupos del mismo número de jugadores. Cada uno de ellos se asigna internamente un nombre de animal de entre los seleccionados (variación respecto al juego tradicional con asignación de un número). Un alumno escogido al principio se sitúa con un pañuelo en la mano en una línea central y grita el nombre de un animal. En cada grupo habrá un alumno que tenga asignado ese nombre y tendrán que salir corriendo hacia el pañuelo. El que lo coja tendrá que volver hacia su casa sin que el otro consiga alcanzarlo puesto que en caso contrario quedará eliminado. Ganará el equipo que consiga eliminar a todos sus contrarios.
MI PATO. (LES ANIMAUX)
Mi pato, no come, ni bebe, ni usa pelele, ni usa zapatos. A la media vuelta, a la vuelta el pato. Este juego consiste en lanzar una pelota contra la pared y antes de recogerla se dan dos palmadas y se gesticula lo que se está diciendo, comer, beber, tocar los zapatos. Inmediatamente se gira sobre si mismo y se coge la pelota. Se irá cambiando el nombre del animal.
FASE FINAL DE VUELTA A LA CALMA
EL PATIO DE MI CASA
“El patio de mi casa es particular cuando llueve se moja igual que los demás. Agáchate y vuélvete a agachar que los agachaditos no saben bailar. Hache, i, jota, ka, ele, elle, eme, a, que si tú no me quieres otro novio me querrá. Chocolate, molinillo, corre corre que te pillo. A estirar, a estirar, que el demonio va a pasar”. Los niños se colocan en círculo agarrados de la mano y cantan la canción mientras dan vueltas. Al llegar a agáchate todos se agachan. Sigue la canción y al llegar a las letras dan

palmas en cada una de ellas. A estirar, a estirar, es el momento de hacer el corro más grande. Y al final todos corren hacia el centro para juntarse, diciendo uuuuh

COMUNICACIÓN

- LENGUA DE APRENDIZAJE

En esta sesión nos centraremos en aprender el abecedario, utilizándolo en la fase inicial, así como en los nombres de animales que se emplearán en los juegos de la fase principal. En la fase final volvemos a retomar el abecedario, cantando las letras en francés.

L'ALPHABET

A - a	B - be	C - se	D - de	E - e	F - ef	G - she	H - ash	I - i	J - shi
K - ka	L - el	M - em	N - en	O - o	P - pe	Q - ku	R - er	S - es	T - te
U - i	V - ve	W - duble ve	X - iks	Y - i grek	Z - zed				

LES ANIMAUX

baleine- ballena	cheval- caballo	girafe- jirafa	porc- cerdo
canard- pato	chèvre- cabra	lapin- conejo	poule- gallina
canari- canario	chien- perro	lion- león	rat- ratón
chat- gato	l'éléphant- elefante	perroquet- loro	vache- vaca

- LENGUA PARA EL APRENDIZAJE

Los juegos de esta primera sesión son de escasa dificultad y por ello la lengua para el aprendizaje se concretará en la explicación de las instrucciones de juego, sobre todo en los de la fase principal.

- LENGUA A TRAVÉS DEL APRENDIZAJE

Se empleará la LE para exponer valores de compañerismo, colaboración, entrega.

SESIÓN 2 JUEGOS TRADICIONALES DE ANDALUCÍA- LES NOMS

FASE INICIAL DE CALENTAMIENTO Y ANIMACIÓN

LA GALLINITA CIEGA (LES NOMS)

Se elige a un alumno para que sea la primera gallinita ciega. Para ello tendrá que taparse los ojos con una venda. Se sitúa en el centro de sus compañeros que formarán un círculo a su alrededor agarrados de la mano. La gallinita dará varias vueltas sobre sí misma para no saber dónde están sus compañeros y tendrá que coger a uno de ellos. Los del corro se pueden mover,

pero sin soltarse de las manos. Cuando haya cogido a uno de ellos tendrá que averiguar quién es y si lo hace el atrapado lo sustituirá en el papel de gallinita ciega.

FASE PRINCIPAL

CADENA LARGA (LES NOMS)

Se la queda uno que tendrá que pillar a un compañero al que nombrará por su nombre en francés. Cuando esto ocurra los dos se cogerán de la mano y tendrán que pillar a un tercero. De nuevo este se cogerá de la mano a los dos primeros y así sucesivamente irá aumentando la cadena. Ganará el último que quede libre.

BALÓN PRISIONERO. (LES NOMS)

Se dibuja una línea central y dos de fondo. A cada lado de la línea central se coloca uno de los equipos. Se tiene que ir eliminando jugadores dándoles con un balón de manera que después de golpear a un contrario el balón toque el suelo. Cada jugador eliminado será nombrado por su nombre y pasa al cementerio, situado detrás de la línea de fondo del equipo contrario. Desde el cementerio también se puede lanzar el balón de manera que si se elimina desde ahí a un contrario el jugador que ha lanzado la pelota vuelve a su equipo. Gana el equipo que elimine a todos sus contrarios.

FASE FINAL DE VUELTA A LA CALMA

¿QUIEN SE FUE? (LES NOMS)

Todos los alumnos se tumban con los ojos cerrados. Uno de ellos, seleccionado con anterioridad, tiene que tocar en silencio a uno de sus compañeros y este ha de abandonar el lugar sin hacer ruido. A la de tres todos abren los ojos y tiene que averiguar que compañero no está. Gana el que lo adivine con mayor rapidez.

COMUNICACIÓN

• LENGUA DE APRENDIZAJE

En la sesión segunda se aprenderá el nombre propio del alumnado en la lengua extranjera. Se emplearán los nombres franceses en las tres fases mediante juegos tradicionales en los que repetidamente hay que nombrar a los demás.

Se hará un listado con los nombres propios de todos los alumnos y alumnas de la clase y se completará con otros más frecuentes.

LES NOMS

Albert- alberto	Dièque- Diego	Louis/e- Luis/a	Nocolas- Nicolás
André- Andrés	Isabelle- Isabel	Marie-María	Paul- Pablo

Anne- Ana	Joseph- José	Michel- Miguel	Pierre- Pedro
Christine- Cristina	Julie- Julia	Monique- Mónica	Rose- Rosa

- LENGUA PARA EL APRENDIZAJE

Los juegos de la fase principal de esta sesión tienen mayor complejidad que los de la primera, sobre todo el denominado balón prisionero. Por ello además de explicar las instrucciones de juego se debe utilizar la LE para repetir e insistir en la explicación.

- LENGUA A TRAVÉS DEL APRENDIZAJE

Pueden surgir conflictos en el juego y el francés será utilizado para solucionarlos.

SESIÓN 3 JUEGOS TRADICIONALES DE ESPAÑA- LES NUMÉROS

FASE INICIAL DE CALENTAMIENTO Y ANIMACIÓN
27 Y LA PIRULA (LES NUMÉROS)
Se ponen los alumnos en círculo y uno de ellos en el centro. Este comienza a contar en voz baja a la vez que mueve las manos. A la voz de ya empieza a contar desde el número que llevaba señalando a cada uno de los jugadores. Al llegar a 27 añade y la pirula. Al que coincida con la última sílaba se la queda.
FASE PRINCIPAL
LA HERRADURA (LES NUMÉROS)
Se clava una varilla de hierro en el suelo y se dibuja alrededor una circunferencia de 50 centímetros de radio. Se forman grupos de cinco alumnos. Cada grupo lanzará diez herraduras, dos por participante. El lanzador se sitúa detrás de una línea marcada en el suelo y a una distancia de cinco metros de la varilla. Uno de los miembros del grupo, el que desempeñe el rol de capitán, irá contabilizando y anotando los puntos obtenidos por su equipo de la siguiente manera: Herradura introducida en la barra 5 puntos, herradura que quede dentro del círculo 3 puntos, herradura que toque la barra antes de tocar suelo 1 punto
LA CALVA (LES NUMÉROS)
Se hincan un elemento cualquiera en el suelo denominado calva, y se tiran otros elementos, iguales entre sí, denominados marros. Estos pueden ser palos o piedras. Se forman grupos de cuatro jugadores que realizarán un determinado número de lanzamientos. El jugador que lanza se sitúa en una línea a una distancia convenida de la calva y sin sobrepasarla lanzará el marro. Si impacta con la calva sumará un punto. Gana el equipo que más puntos suma.

FASE FINAL DE VUELTA A LA CALMA

EL MINUTO (LES NUMÉROS)

Todos se sientan en el suelo con los ojos cerrados. Cuentan en secreto los segundos que van pasando hasta que piensen que ha transcurrido un minuto. En ese momento se ponen en silencio de pie. Gana el que se levante con mayor proximidad al minuto exacto

COMUNICACIÓN

- LENGUA DE APRENDIZAJE

Los juegos de las tres fases están destinados a aprender fundamentalmente los números en francés. En ellos o bien se cuenta o bien se realizan funciones de suma y por ello se emplean constantemente los números.

LES NUMÉROS

Zéro	un	deux	trois	quatre	cinq
Six	sept	huit	neuf	dix	onze
Douze	treize	quatorze	quinze	seize	dix-sept
dix-huit	dix-neuf	vingt	trente	quarante	cinquante
soixante	soixante-dix	quatre-vingts	quatre-vingt-dix	cent	mille

- LENGUA PARA EL APRENDIZAJE

En la fase principal se introducen dos juegos de lanzamientos. Con esta circunstancia aparecen estrategias de juego y situaciones diversas. Es el momento de introducir estos aspectos mediante la LE.

- LENGUA A TRAVÉS DEL APRENDIZAJE

Además de seguir insistiendo en la exposición de los valores de compañerismo, colaboración, entrega se deben introducir también aspectos relacionados con evitar el juego sucio y las trampas.

SESIÓN 4 JUEGOS TRADICIONALES DE FRANCIA- LES OCCUPATIONS

FASE INICIAL DE CALENTAMIENTO Y ANIMACIÓN

EL PUENTE DE AVIGNON (LES OCCUPATIONS)

“Sobre el puente de Avignon, todos bailan, todos bailan. Sobre el puente de Avignon, todos bailan y yo también. Hacen asíasí las lavanderas, hacen así.... Así me gusta a mí.

Sobre el puente de Avignon, todos bailan, todos bailan. Sobre el puente de Avignon, todos bailan y yo también. Hacen asíasí los zapateros, hacen así.... Así me gusta a mí”.

Esta canción se repite con diversos oficios y se hace el gesto de los mismos.

« Sur le pont d'Avignon, On y danse, on y danse. Sur le pont d'Avignon. On y danse tous en rond. Les beaux messieurs font comme çaEt puis encore comme ça

Sur le pont d'Avignon, On y danse, on y danse. Sur le pont d'Avignon. On y danse tous en rond. Les belles dames font comme ça... Et puis encore comme ça »

Les jardiniers font comme ça...

Les couturiers font comme ça....

Les vigneron font comme ça....

Les blanchisseuses font comme ça....

FASE PRINCIPAL

LA PETANCA. (Repasar LES NUMÉROS)

Se organizan grupos de tres jugadores. Cada uno de ellos dispone de dos bolas del mismo color y distinto del de los demás jugadores, para participar en el juego.

Se lanza al principio una bola más pequeña, llamada boliche. Desde el mismo lugar de lanzamiento los tres jugadores irán lanzando sus bolas alternándose en los lanzamientos. Ganará el jugador que al final sitúe una de sus bolas como la más cercana al boliche.

L'ESCARGOT (Repasar LES NUMÉROS)

Se traza en el suelo un dibujo en espiral con entre 15 y 20 casillas, de manera que estas van buscando un círculo central.

Por sorteo se elige al jugador inicial que deberá ir saltando a pata coja de casilla en casilla hasta el círculo central y sin pisar las líneas, para luego volver al punto inicial y elegir una casilla como su casa. Solo podrá descansar apoyando en el suelo la segunda pierna en el círculo central.

Luego le toca el turno a otro jugador que hará lo mismo pero sin poder pisar tampoco la casa de los otros. El juego termina cuando no haya casillas libres y el ganador es el que más casas haya conseguido.

FASE FINAL DE VUELTA A LA CALMA

BILBOQUET

Consiste en una bola atada mediante una cuerda a un palo. El palo, afilado en uno de sus extremos, habrá que introducirlo en un agujero que posee la bola. Ganará el alumno que consiga insertar la bola en el palo en el menor número de intentos.

COMUNICACIÓN

- LENGUA DE APRENDIZAJE

En las tres últimas sesiones, además de introducir nuevo vocabulario, se pretende repasar el ya aprendido. La sesión cuarta, centrada en juegos tradicionales franceses, está especialmente dedicada a la utilización de la lengua francesa y por ello en la fase inicial se aprenderá una canción francesa donde se van apareciendo distintas profesiones. Se repasarán los números.

LES OCCUPATIONS

architecte- arquitecto	étudiant- estudiante	médecin- médico
avocat- abogado	infirmière- enfermera	peintre- pintor
blanchisseuse- lavandera	ingénieur- ingeniero	pompier- bombero
couturier- modista	jardinière- jardinero	professeur- profesor
cuisinier- cocinero	journaliste- periodista	vigneron- vinicultor

- LENGUA PARA EL APRENDIZAJE

Se explicarán las reglas y normas de los juegos tradicionales franceses.

- LENGUA A TRAVÉS DEL APRENDIZAJE

Aprovechando esta sesión referida a juegos tradicionales franceses se explicarán aspectos relacionados con la diversidad cultural y comparación entre la cultura francesa y la española.

SESIÓN 5 JUEGOS TRADICIONALES DE EUROPA- LES FRUITS

FASE INICIAL DE CALENTAMIENTO Y ANIMACIÓN

SOGA TIRA (Suecia)

Se organizan grupos de un número determinado de miembros. En una cuerda larga se ata un pañuelo en el centro. Cada grupo agarra la cuerda por uno de los lados y la tensa de manera que el pañuelo quede encima de una línea que previamente se ha marcado en el suelo. A una señal ambos equipos comienzan a tirar de la cuerda de manera que consigan arrastrar a los contrarios. Gana el equipo que obligue a los contrarios a sobrepasar la línea del suelo. Queda prohibido soltar la cuerda.

FASE PRINCIPAL

TRI (Albania) (Repasar LES NOMS)

Todos participan. Se sortean tres jugadores que se quedan. Se elige un espacio denominado la prisión. Los que se quedan tendrán que correr detrás del resto y al tocarlos quedarán

apresados y deberán ir a la prisión. Si alguno de los libres toca a un prisionero este quedará libre. El juego acaba cuando todos sean atrapados.

ALLA FRUTTA (Italia) (LES FRUITS)

Se forman grupos de ocho personas. Todos forman un corro excepto uno que se queda fuera del mismo. Los miembros del corro piensan un nombre de fruta y cuando lo han hecho llaman al que se queda que dirá en alto un nombre de fruta. Los del corro que hayan pensado esa fruta lo tienen que decir y entonces comenzará una persecución para atraparlos por parte del que se queda. Los jugadores del corro pueden impedirlo dando vueltas. Si se rompe el corro se quedaría uno de los que se han soltado.

FASE FINAL DE VUELTA A LA CALMA

PARES Y NONES (Repasar LES NUMÉROS)

Se colocan por parejas. Uno de ellos elige par y el otro impar.

Se colocan las manos detrás del cuerpo. A la de tres cada uno las muestra con los dedos extendidos que quiera. Se suman los dedos de las cuatro manos y gana el que haya acertado si son pares o nones. Se repite las veces acordadas y gana el que mayor número de veces haya acertado.

COMUNICACIÓN

- LENGUA DE APRENDIZAJE

En la sesión quinta se introducirá el tema de las frutas y se repasarán los números y los nombres.

LES FRUITS

Avocat- aguacate	Fraise - fresa	orange - naranja
Banane - plátano	Melon - melón	poire - pera
Cerise - cereza	melón d'eau - sandía	pomme - manzana
Citro - limón	néflier- níspero	raisin - uva

- LENGUA PARA EL APRENDIZAJE

Se profundizará en cuestiones ya iniciadas como dar instrucciones del juego, comparar situaciones y estrategias, describir situaciones del juego.

- LENGUA A TRAVÉS DEL APRENDIZAJE

La LE será utilizada para exponer el valor de la diversidad de las culturas y naciones europeas y hacer de nuevo referencia a los valores de compañerismo, colaboración y entrega.

SESIÓN 6 JUEGOS TRADICIONALES DEL MUNDO- LA FAMILLE

FASE INICIAL DE CALENTAMIENTO Y ANIMACIÓN
LA BRUJA (LA FAMILLE)
Uno de los alumnos se sitúa en la cabecera. A un metro de distancia las brujas y a unos diez metros el resto de alumnos. La cabecera y las brujas pactan una clave secreta. La cabecera llama a los niños a acercarse a las brujas. Y comienza a contar un cuento. Cuando pronuncia la palabra clave las brujas se dan la vuelta y tienen que coger a los demás. Estos se salvan al rebasar una línea. Gana el último en quedar libre. La palabra clave será referida a un familiar
FASE PRINCIPAL
EL PULPO. (Estados Unidos) (Repasar LES NUMÉROS)
Todos los alumnos participan. Se dibujan dos líneas separadas diez metros. En el centro se sitúa un jugador elegido por sorteo. Todos los demás se colocan fuera del recinto a uno u otro lado. Cuando el que se queda grita pulpo todos tienen que pasar de un lado al otro. El que reciba un golpe con la mano queda atrapado. Estos pueden ayudar la próxima vez, atrapando a los que cruzan, pero sin moverse del sitio. El juego finaliza cuando todos han sido atrapados.
SIKORI (Papúa Nueva Guinea) (Repasar LES NOMS)
Todos juegan. Se hacen dos equipos diferenciados por el color de un pañuelo a modo de distintivo. Uno primero tiene que perseguir a los del equipo contrario. Cuando atrapa a uno se invierten los papeles. Un jugador cansado puede tocar a uno de su equipo y este pasaría a quedársela.
FASE FINAL DE VUELTA A LA CALMA
TIRAR A LA COPA.
Se sientan todos alrededor de un recipiente con agua. Por orden se van lanzando chapas que tienen que caer dentro del recipiente. El que falle queda eliminado. Y así hasta que quede uno, que es el ganador.

COMUNICACIÓN

- LENGUA DE APRENDIZAJE

Se introducirá un vocabulario específico sobre la familia aprovechando el juego de la bruja y se repasará el vocabulario referente a números y nombres propios

LA FAMILLE

parents- padres	filles- hija	l'oncle- tío
mère- madre	frère- hermano	grand-père- abuelo
père- padre	sœur- hermana	grand-mère- abuela
fils- hijo	tante- tía	petit ami- novio

- LENGUA PARA EL APRENDIZAJE

Se explican reglas y normas de los distintos juegos del mundo, haciendo referencia a las diferencias y similitudes con los juegos tradicionales españoles.

- LENGUA A TRAVÉS DEL APRENDIZAJE

Como se hizo en la sesión anterior la LE será el vehículo para la explicación del valor de la diversidad cultural, de las razas, religiones y nacionalidades y de la convivencia en armonía de todas ellas.

Durante todas las sesiones se utilizarán expresiones que permitan dirigir las actividades programadas y que permitan la comunicación entre todos los participantes de los juegos. Se establecen tres momentos diferentes para introducir grupos de frases diferentes

PREPARÁNDOSE

Bonjour –Buenos días

Comment allez vous? – Cómo estáis?

Silence s'il vous plait – Silencio por favor

Nous allons commencer – vamos a empezar

Vous prêt? – Estáis preparados?

JUGANDO

Vous connaissez les règles ? – Sabéis las reglas?

Nous apprenons un autre jeu – Aprendamos otro juego

Bon coup – buena jugada

Plus rapide – más rápido

Vers la gauche – hacia la izquierda

Tourner à droite – girar a la derecha

Fermer les yeux – cerrar los ojos

Attaper la balle – coger la pelota

Bonne chance – buena suerte

Vous voyez? – lo entendéis ?

C'est clair ? – está claro ?

ACABANDO

Il est assez pour aujourd'hui – es suficiente por hoy

à demain – hasta mañana

Calme – tranquilos

C'est tout pour aujourd'hui – esto es todo por hoy

Bon travail – buen trabajo

Très bien – muy bien

Nous avons réussi – lo hemos conseguido

8.6.- RECURSOS

Los recursos materiales que vamos a usar son principalmente los propios de la educación física, pero no podemos dejar al lado una serie de elementos facilitadores del aprendizaje integrado de contenidos y lengua extranjera.

Para esta unidad didáctica los recursos materiales necesarios para la realización de la asignatura, serían los siguientes:

- Instalaciones deportivas.
- Material deportivo (conos, picas, escaleras, marcas, balones, etc...)
- Material impreso (fichas en francés, dibujos, etc...)
- Material audiovisual
- Equipación del alumnado

Concretamente podemos nombrar los siguientes:

Soga tira: cuerda y pañuelo

Mi pato: pelotas de tenis

El Pañuelo: pañuelo grande

Balón prisionero: balón de fútbol

Herradura: Herraduras y picas

Calva: Calva y marros de madera

Petanca: boliche y bolas de colores

Bilboquet: Palos y bolas

Tirar a la copa: Palangana

También serán necesarios recursos digitales como un ordenador, un proyector o una pizarra digital, de forma que se potencien visualmente las explicaciones de los juegos que se van a practicar, así como sus normas y reglas.

8.7.- ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO-TIEMPO

La UD propuesta sobre Juegos Tradicionales impartidos en francés, requiere una distribución tanto del espacio como del tiempo que se adapte a las tareas y actividades que se van a desarrollar.

El tiempo se distribuye según las tres fases en que se dividen las sesiones.

La distribución es la siguiente:

Fase inicial: 10 minutos

Fase principal: 30 Minutos

Fase final: 5 minutos

En cuanto a la distribución espacial será flexible dependiendo del número de grupos que se organicen para la actividad y de las características propias del juego. En algunos casos la realización de la sesión se hará en pabellón, que facilitará en gran medida los juegos que requieran de líneas en el suelo. En otros casos los juegos se practicarán en espacios abiertos y no requerirán una distribución espacial determinada.

8.8.- EVALUACIÓN

La evaluación se refiere tanto a la del alumnado como a la de la propia UD.

En cuanto a la del alumnado se establecen una serie de criterios:

- Conocimiento adquirido sobre los juegos tradicionales.
- Distinción entre la procedencia de esos juegos, si son del entorno o de países lejanos.
- Como los ponen en práctica y juegan a ellos.
- Grado de respeto a las normas de los juegos tradicionales y al juego limpio
- Solución a las adversidades y conflictos surgidos en los juegos.
- Actitud que presentan hacia las actividades, sobre todo si la participación es activa
- Funcionamiento en grupos cooperativos y respeto a los demás
- Conocimientos adquiridos de vocabulario y estructuras bilingües.
- Adquisición de competencia lingüística bilingüe.

Igual de importante es la evaluación de la práctica docente. La retroalimentación es un proceso necesario para evaluar y comprobar cómo se está llevando a cabo la labor docente.

Exponemos también unos criterios para esta evaluación:

- La UD establece claramente los objetivos perseguidos

- Los contenidos son adecuados a la realidad de los alumnos y han sido adaptados a sus necesidades.
- Hay actividades con diferente grado de exigencia, tanto cognitiva como lingüística.
- La motricidad es la adecuada a los alumnos.
- Los recursos empleados son los adecuados
- La distribución del tiempo ha sido bien seleccionada.

Se proponen las siguientes tablas para el seguimiento y evaluación de diversos aspectos de la Unidad Didáctica, basadas en preguntas agrupadas por bloques.

EVALUACIÓN ALUMNOS/A

Conocimiento de los juegos tradicionales.	M	R	B	MB
Número de juegos aprendidos				
Grado de conocimiento				
Procedencia de los juegos				
Como los ponen en práctica y juegan a ellos.	M	R	B	MB
Juegos de persecución				
Juegos de lanzamiento				
Canciones				
Normas de los juegos tradicionales	M	R	B	MB
Conocimiento de las reglas				
Cumplimiento de las normas				
Respeto al juego limpio				
Solución a las adversidades y conflictos	M	R	B	MB
Detección de conflictos				
Participación en las soluciones				
Respeto a las opiniones contrarias				
Actitud	M	R	B	MB
Actitud ante los juegos				
Cumplimiento de los roles				
Respeto a las opiniones contrarias				
Funcionamiento en grupos cooperativos	M	R	B	MB
Colaboración en los grupos				
Sintonía con los demás				
Comportamiento de líder				

Aprendizaje LE	M	R	B	MB
Vocabulario				
Estructuras lingüísticas				
Utilización Lengua Materna				
Aprovechamiento situaciones reales				

EVALUACIÓN DOCENCIA

EVALUACIÓN OBJETIVOS	SI	NO
¿Han sido los adecuados?		
¿Se han cumplido los objetivos de EF?		
¿Se han cumplido los objetivos de LE?		
EVALUACIÓN METODOLOGÍA	SI	NO
¿Se ha acertado con la distribución de los grupos?		
¿Las actividades han sido flexibles y las tareas abiertas?		
¿Es adecuada la integración de los contenidos y la lengua?		
EVALUACIÓN CONTENIDOS	SI	NO
¿Se ha considerado en punto de partida de los alumnos?		
¿Son accesibles al alumnado?		
EVALUACIÓN COMUNICACIÓN	SI	NO
¿Ha sido bien seleccionado el vocabulario?		
¿Se han utilizado situaciones naturales en el aprendizaje?		
EVALUACIÓN COGNICIÓN	SI	NO
¿Se han seleccionado retos?		
¿Ha habido progreso hacia demandas cognitivas superiores?		
EVALUACIÓN CULTURA	SI	NO
¿Se han introducido aspectos culturales en la enseñanza?		
¿Se ha fomentado el respeto hacia los demás?		
EVALUACIÓN RECURSOS	SI	NO
¿Se han aprovechado las infraestructuras existentes?		
¿Han sido suficientes los materiales empleados en las sesiones?		

El plurilingüismo se ha constituido en una condición casi indispensable en la sociedad actual. El auge que han tomado en estos últimos años las lenguas extranjeras ha ocasionado que la comunidad educativa se conciencie de la importancia que su enseñanza tiene en la formación de los alumnos/as.

Un paso más en este proceso educativo ha sido el impartir áreas no lingüísticas (ANL) en lengua extranjera (L2). Y toda innovación trae de la mano una nueva metodología.

El Aprendizaje Integrado de Contenido y Lengua (AICLE) surge avalado por autores de importancia y es objeto de estudio y de puesta en práctica.

Son muchos los principios en los que se basa, las peculiaridades del método, así como las ventajas que se derivan del mismo.

En paralelo a la importancia, en la educación y en la sociedad, del aprendizaje de lenguas extranjeras se sitúa la consideración de la EF como elemento primordial de la formación y como aspecto vital que hay que cuidar y educar.

El área de la EF combina a la perfección con el AICLE, dadas sus peculiaridades respecto a otras ANL, que permiten una adaptación singular de esta metodología y consigue conjugar eficazmente el contenido y la lengua.

Todas estas consideraciones toman su verdadera dimensión cuando se llevan a la práctica. Por ello este trabajo no se ha detenido en los aspectos teóricos y se concluye con una propuesta de Unidad Didáctica.

El tema sobre el que versa ha sido seleccionado de tal manera que sea un nuevo factor que aproveche la sinergia del AICLE y la EF: los juegos tradicionales. En él convergen perfectamente las 4Cs y lo hacen además de una forma natural y espontánea. El contenido, la comunicación, la cognición y la cultura se entrelazan de manera visible en esta propuesta.

Con la secuencia de sesiones presentada se quiere profundizar en estos aspectos, centrándonos en la diversidad cultural y el respeto por ella.

Finalmente, con una evaluación en doble sentido, del aprendizaje del alumno y de la propia metodología de la enseñanza, seremos capaces de comprobar la idoneidad y eficacia de la propuesta.

- Alcón, E. (2011). “La universidad multilingüe”. *Revista de Docencia Universitaria*, 9(3), pp. 119-127.
Disponible en <https://polipapers.upv.es/index.php/REDU/article/view/6152/6202>
- Blanco, A. (1981). “Bilingüismo y cognición”. *Revista Estudios de Psicología*, (8), pp. 50-81.
Disponible en <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=65837>
- Bloom, B.S. (ed.) (1956) *Taxonomy of Educational Objectives, Handbook I: Cognitive Domain*, New York: Longman.
Disponible en: <https://es.scribd.com/doc/53565531/Taxonomy-of-Educational-Objectives-Handbook-1-Cognitive-Domain-0582280109>
- Bloomfield, L. (1933). *Language*. New York: Henry Holt. Disponible en: https://books.google.es/books?id=87BCDVsmFE4C&pg=PP1&dq=BLOOMFIELD,+Leonard,+Language&as_brr=0&sig=aOrEi3v2_FVehr7ubEEE9nvFu58&redir_esc=y&hl=es#v=onepage&q=BLOOMFIELD%2C%20Leonard%2C%20Language&f=false
- Consejo de Europa. (2002). Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas: aprendizaje, enseñanza y evaluación. Madrid: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Para la traducción en español: Instituto Cervantes.
Disponible en: http://cvc.cervantes.es/obref/marco/cvc_mer.pdf
- Coral, J. y Lleixà, T. (2013).” Las tareas en el aprendizaje integrado de educación física y lengua extranjera (AICLE). Determinación de las características de las tareas mediante el análisis del diario de clas”e. *Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 24, pp. 79-84.
Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/ejemplar/347278>
- Coyle, D (1999). *The next stage? Is there a Future for the Present? The legacy of the ‘communicative approach’*. *Francophonie*, March 1999, No 19, pp. 13-16
- Coyle, D. (2007). *Content and language integrated learning: Towards a connected research agenda for CLIL pedagogies*. *International Journal of Bilingual Education and Bilingualism*, 10(5), pp. 543-562.
- Coyle, D., Hood, P. y Marsh, D. (2010). *CLIL. Content and Language Integrated Learning*. Cambridge: Cambridge University Press. Pp. 41 y ss

- Cummins, J. (1979). "Cognitive/academic language proficiency, linguistic interdependence, the optimum age question and some other matters". *Working Papers on Bilingualism*, 19, pp. 121-129.
- Cummins, J. (1984) *Bilingualism and Special Education: Issues in Assessment and Pedagogy*, Clevedon: Multilingual Matters.
- Dalton-Puffer, C. (2007). *Discourse in Content and Language Integrated Learning (CLIL) Classrooms*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.
- Escamilla, A (1993): *Unidades didácticas, una propuesta de trabajo en el aula*. Zaragoza: Luis Vives. p. 39
- Fernández-Barrionuevo, E. (2009). "La secuenciación de los contenidos lingüísticos dentro de la Educación Física bilingüe". *Revista digital: innovación y experiencias educativas*, 23, pp.1-9. Disponible en http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_23/ELISEO_FERNANDEZ
- Fernández March, A. (2006). *Metodologías activas para la formación de competencias*. Valencia: ICE. Universidad Politécnica de Valencia. p. 41
- Krashen, S.D. (1981). *Second Language Acquisition and Second Language Learning*. Oxford: Pergamon.
- Krashen, S. D. (1985). *The Input Hypothesis: Issues and Implications*. Nueva York: Longman.
- LOE, Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. Boletín Oficial del Estado, de 4 de mayo de 2006
Disponible en: <http://www.boe.es/boe/dias/2006/05/04/pdfs/A17158-17207.pdf>
- LOMCE, Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa. Boletín Oficial del Estado, de 10 de diciembre de 2013.
Disponible en: <http://www.boe.es/boe/dias/2013/12/10/pdfs/BOE-A-2013-12886.pdf>
- Macnamara, J. (1966) *Bilingualism and primary education*, Edimburgo, Edinburgh University Press.
- Marsh, D. (1994). *Bilingual education and content and language integrated learning*. Paris, France: University of the Sorbonne.
- Mehisto, P., Marsh, D. y Frigols, M. J. (2008). *Uncovering CLIL*. Oxford: MacMillan. p.9

- Navés, T y Muñoz, C. (2000) “*Usar las lenguas para aprender y aprender a usar las lenguas extranjeras. Una introducción a AICLE para madres, padres y jóvenes*”, Finland: UniCOM, University of Jyväskylä on behalf of TIE-CLIL. pp. 1-16
<http://www.ub.edu/filoan/CLIL/padres.pdf>
- *Orden de 17 de marzo de 2015, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación primaria en Andalucía. Boja número 60 de 27/03/2015*
Disponible en: <http://www.juntadeandalucia.es/boja/2015/60/1>
- Paricio, M.S. (2004). “Dimensión intercultural en la enseñanza de lenguas y formación del profesorado”. *Revista iberoamericana de educación*, 34(4), pp. 1-12.
- Vygotsky, L. S. 1978. *Mind in society. The development of higher psychological processes*. Cambridge (MA): Harvard University Press.
- Stamenkovski, S. y Zajkov, O. (2012). “Where are the students on the path between Bloom’s taxonomy and the critical thinking”. *Macedonian Physics teacher*, 48, pp. 36-42.