

**UNIVERSITAT
JAUME·I**

**TRABAJO FINAL DE GRADO EN MAESTRO/A DE
EDUCACIÓN PRIMARIA**

Metodología AICLE en el aprendizaje de la táctica y cooperación deportiva a través de la gamificación.

Nombres de los alumnos: Vicente Baixauli Sánchez y Llorenç Ribes Millet.

Nombre del tutor/a de TFG: Emilia Maria Herrera Mor.

Área de Conocimiento: Didáctica de la Expresión Corporal

Curso académico: 2020/21

Contenido

Resumen.....	2
1-Justificación.....	4
2-Marco teórico.....	5
2.1. Competencia en comunicación lingüística en lengua inglesa.....	5
2.2. Metodología AICLE en Educación Física.....	5
2.3. Experiencias AICLE en Educación Física.....	6
2.4. Gamificación en Educación Física.....	7
3- Objetivos.....	8
4- Metodología.....	8
4.1 Descripción de la muestra.....	8
4.2. Procedimiento.....	8
4.2.1 Objetivos y contenidos de la unidad didáctica.....	8
4.2.2 Desarrollo de las sesiones.....	9
4.2.3. Metodología específica de la uudd.....	11
4.3. Evaluación.....	12
4.3.1. Criterios evaluación.....	12
4.3.2. Instrumentos de evaluación.....	12
5- Resultados.....	14
5.1. Resultados del cuestionario inicial.....	14
5.2. Resultados de la rúbrica de evaluación.....	14
5.3. Resultados del cuestionario final.....	18
6- Discusión.....	18
7. Conclusiones.....	21
8-Bibliografía.....	21
8.1 Webgrafía.....	22
9-Anexo.....	23

Resumen

La mejora de la competencia lingüística, en especial del inglés, es uno de los retos del sistema educativo. A través de la metodología AICLE podemos contribuir a la mejora lingüística tal como han demostrado numerosos estudios. Asimismo, la gamificación se presenta como una propuesta novedosa y motivante. El objetivo de este trabajo se centra en la aplicación de la metodología AICLE en educación física a través del aprendizaje de la táctica y cooperación deportiva utilizando la gamificación sobre videojuegos como hilo conductor. La unidad didáctica se ha llevado a cabo con un grupo de alumnos de 4^a de Primaria de un colegio público de Castellón y se ha desarrollado durante 7 sesiones en las cuales se han introducido juegos predeportivos ambientados en diferentes videojuegos. La metodología AICLE se ha implementado a través del conocimiento de palabras clave, y fomentando la expresión oral. Los instrumentos de valoración han sido un cuestionario inicial para indagar sobre sus inquietudes, una rúbrica de evaluación y un cuestionario final sobre el funcionamiento de la unidad didáctica. En cuanto a resultados destacamos que un 87,4% de alumnado juega a videojuegos diariamente. La rúbrica muestra que la motivación del alumnado y el uso adecuado del terreno de juego han obtenido las puntuaciones más elevadas. A su vez, los alumnos consideran que han mejorado su trabajo en equipo y dan más importancia al aprendizaje del inglés. Las conclusiones que se extraen del presente trabajo son que la metodología AICLE en educación física va a favorecer a la predisposición del alumnado hacia el aprendizaje de la lengua inglesa y que la gamificación a través de los videojuegos va a atraer la atención del alumnado permitiendo que se sienta activo, integrado y motivado hacia las sesiones de educación física.

-Palabras clave: AICLE, motivación, gamificación, educación física, videojuegos.

Abstract

Improving language proficiency, especially in English, is one of the challenges facing the education system. Through CLIL methodology we can contribute to linguistic improvement, as it has been shown in numerous studies. Likewise, gamification is presented as a novel and motivating proposal. The aim of this work focuses on the application of the CLIL methodology in physical education through the learning of sport tactics and cooperation using gamification on video games as a common thread. The didactic unit has been carried out with a group of 4th grade students from a public school in Castellón and has been developed during 7 sessions in which pre-sports games set in different video games have been introduced. The CLIL methodology has been implemented through the knowledge of key words, and encouraging oral expression. The assessment instruments were an initial questionnaire to find out about their concerns, a rubric evaluation and a final questionnaire on the functioning of the didactic unit. In terms of results, 87.4% of pupils play video games on a daily basis. The rubric shows that pupils' motivation and the appropriate use of the playing field obtained the highest scores. At the same time, pupils consider that they have improved their teamwork and have given more importance

to learning English. The conclusions drawn from this study are that the CLIL methodology in physical education will favour the students' predisposition towards learning the English language and that gamification through video games will attract the students' attention, allowing them to feel more active, integrated and motivated towards physical education sessions.

-Key words: CLIL, motivation, gamification, physical education, video games.

1-Justificación.

Hemos escogido la temática AICLE (Aprendizaje Integrado de Lengua y Contenido) porque encontramos oportuno trabajar esta metodología, ya que cada vez es más trascendente en el ámbito escolar.

Documentarse y trabajar con metodologías innovadoras y actuales, como es ahora la AICLE, es nuestro deber como futuros docentes. Tenemos que avanzar y encontrar nuevas herramientas para mejorar en aspectos actuales como el inglés, idioma muy relevante en nuestra sociedad por su influencia a nivel mundial. No obstante, el bajo rendimiento en nuestro país respecto al inglés nos hace replantear nuevas metodologías con las que podamos mejorar el nivel y el bagaje lingüístico. Una de las mejores metodologías emergentes para contrarrestar este bajo nivel en nuestro país es el AICLE, por lo tanto toda aquella intervención la cual aportemos en este campo será beneficiosa para impulsar e intentar aportar nuestro grano de arena y conseguir una mejora de su desarrollo en las aulas. El AICLE nos permite utilizar otras asignaturas como la educación física, en nuestro caso, en las cuales el alumnado tiene más presencia de la expresión oral, lo cual puede ser muy beneficioso para el aprendizaje del idioma. Cada vez es más común este tipo de metodologías en el aula escolar ya que son motivadoras y atractivas, por un lado para los niños y por otro para las familias. Los centros que poseen una enseñanza bilingüe, y en el caso de nuestra comunidad trilingüe por la presencia del valenciano, tienen mayor valoración por la sociedad. Cuantas más lenguas aprendamos más riqueza lingüística y cultural poseeremos, por tanto cabe destacar la importancia de estas. Por todo lo comentado anteriormente y por la programación de nuestro centro, el cual cuenta con diversos programas de refuerzo de las competencias lingüísticas de los idiomas, decidimos elaborar nuestro trabajo sobre la metodología AICLE.

Junto con la metodología AICLE consideramos conveniente y oportuno presentar la unidad didáctica de juegos predeportivos para el aprendizaje de la táctica y cooperación deportiva, a través de una gamificación sobre videojuegos. En estas observaciones, veíamos como todos los días comentaban alguna cosa de los videojuegos, ya fuera entre ellos o entre los maestros. Incluso, la mayoría de los alumnos llevan ropa o accesorios como sudaderas, camisetas, mochilas, el taper de la comida,... de los personajes de sus videojuegos favoritos. Viendo todo esto, hemos ambientado cada sesión en un videojuego diferente. Para tener una mayor perspectiva de cómo han ido las sesiones, tendrán una puntuación donde más adelante explicaremos. Con todo esto y tras el logro de objetivos y contenidos, pretendemos alcanzar una alta motivación en el alumnado.

2-Marco teórico

2.1. Competencia en comunicación lingüística en lengua inglesa.

Las competencias claves suponen una combinación de diferentes habilidades prácticas, conocimientos, motivaciones, valores éticos, actitudes, emociones y otros componentes sociales para conseguir un comportamiento el cual actúe conjuntamente, para así alcanzar una acción eficaz.

Por otro lado, también debemos darle importancia a la formación integral del alumnado acompañando a este en un proceso continuo, persistente y asociativo, para adquirir en un futuro instrumentos que le posibiliten conocerse así mismo, coordinarse de manera positiva con los demás y desenvolver áreas de conocimiento que ulteriormente lo sitúan dentro de un ambiente concreto.

En cuanto a las competencias clave, que desarrollamos en nuestro espacio educativo, cabe destacar la importancia de la competencia lingüística, que recoge la competencia de la lengua inglesa. El aprendizaje del inglés resulta imprescindible para el desarrollo educativo, personal y social del alumnado debido a la relevancia del inglés en la sociedad actual. A través de la metodología AICLE en educación física vamos a contribuir al aprendizaje del inglés. Así pues, trabajaremos con la competencia lingüística de la lengua inglesa, como vemos estipulado en el Decreto 108/14 de 4 de julio del Consell :

“En el marco de las competencias clave, para la adquisición de la competencia lingüística en lengua extranjera, al igual que para la adquisición en las lenguas cooficiales, resulta fundamental trabajar de forma simultánea y coordinada desde las tres áreas el desarrollo de la capacidad lectora y el dominio de la escritura, sentando así las bases para que todos los alumnos y alumnas dominen las destrezas orales y escritas al mismo tiempo en todas las lenguas objeto de aprendizaje.” (pàg. 253)

Cabe señalar que todas las áreas deben contribuir al desarrollo de la competencia lingüística del alumnado.

2.2. Metodología AICLE en Educación Física.

Según Chiva & Salvador (2016): “La metodología AICLE, conocida también por su acrónimo en inglés como CLIL (Content and Language Integrated Learning), es un innovador método de enseñanza-aprendizaje de lenguas”(pág.19), dicha metodología pretende acabar con el tabú tradicionalista donde todas las asignaturas se rigen por unos estandartes fijos e inamovibles. Mediante esta metodología se pretende tener a los alumnos interaccionando con la lengua inglesa durante más horas a la semana, de esta manera los alumnos pueden tener una inmersión en la lengua inglesa cada vez más realista.

El principal objetivo de esta metodología es introducir una lengua extranjera, inglés concretamente, en una asignatura específica, pero respetando completamente los contenidos de la asignatura específica. Asimismo, tal como apunta Marsh (2010, citado por Chiva & Salvador): “AICLE no es una metodología rígida puesto que debe adaptarse a cada contexto y a sus políticas educativas propias” (pág.19). De esta manera los alumnos trabajan indirectamente más horas de inglés a lo largo de la semana e introducimos un vocabulario más específico relacionado con los contenidos, de esta manera favorecemos el aprendizaje del dominio como el de la lengua. Otro de los retos que se pretenden lograr con la introducción del AICLE en la asignatura de educación física es la mejora de la comunicación oral mediante una asignatura específica principalmente enseñada de manera oral, la cual favorece la escucha y el habla en esa lengua concretamente en inglés.

Esta metodología, tal cómo apunta Mercedes Ordobás Ollero (2015) se sostiene en cuatro pilares que son:

- **Contenido:** Por centrarnos en los contenidos mediante otros métodos alternativos.
- **Comunicación:** Por aplicar más horas de competencia tanto lingüística como comunicativa de la lengua extranjera y materna y por disminuir el habla del docente por incrementar el habla del alumnado.
- **Cognición:** Por centrarse en unas metodologías más eficientes para el aprendizaje de nuevas lenguas y adquisición de nuevos contenidos.
- **Cultura:** Por introducir un aprendizaje de culturas extranjeras las cuales enriquecen y dan un mayor sentido al aprendizaje.

Teniendo como referencia en estas cuatro “c” se desarrollarán las sesiones de las diferentes asignaturas no lingüísticas que utilicen la metodología AICLE para favorecer la competencia comunicativa en inglés al mismo tiempo que se imparte el contenido propio de la materia.

2.3. Experiencias AICLE en Educación Física.

Mediante una serie de artículos leídos basados en la metodología AICLE (Salvador-García, Chiva-Bartoll & Vergaz Gallego, 2018; Torres, 2019) hemos podido observar varios puntos en común. Entre ellos podemos destacar el cambio de rol del maestro-alumno, donde los alumnos utilizaban más la lengua inglesa en las clases de educación física que en el aula de inglés. Otro aspecto a destacar es la motivación por parte del alumnado, donde éste se encuentra mucho más motivado y dispuesto a aprender que en una clase de inglés al tener mayor protagonismo. Además, uno de los aspectos donde coinciden los estudios es en la mejora de conocimientos comunicativos al fortalecerse el aprendizaje del vocabulario, gracias a utilizar esta metodología en las clases de educación física ya que alcanzan un mayor dinamismo.

Asimismo se afirma que la educación física, al tener un constante feedback y ser más dinámico en cuanto a la movilidad, favorece mucho más al aprendizaje de los contenidos en contraposición a la resta de las asignaturas (Salvador-García, Chiva-Bartoll & Vergaz Gallego, 2018; Torres , 2019; Gallardo y Martínez, 2013). También puntualizan que puede tener un efecto contraproducente al imponer otro idioma, el cual están aprendiendo, con las sesiones de una materia como la educación física, ya que se está en constante comunicación oral. No obstante, según los anteriores autores afirman que la mejor manera para evitar el rechazo de esta metodología es estar en constante retroalimentación, dando muchos feedbacks y apoyarse constantemente de material visual.

2.4. Gamificación en Educación Física.

Cómo definen los siguientes autores Escarvajal Rodríguez & Martín-Acosta (2019): “la gamificación es una forma de ludificación del aprendizaje, de hacer del juego el centro del aprendizaje”(pág. 98). Dichos autores realizaron un estudio de revisión bibliográfica sobre gamificación en educación física en el cual recogen los resultados y experiencias de los docentes que llevaron a cabo esta metodología en educación física. Los docentes afirman que la gamificación es un método de enseñanza que favorece la motivación, comprensión de contenidos, trabajo en equipo, autonomía, ... En definitiva, destacan que gracias a la gamificación cumplen con los objetivos estipulados y fortalecen las demás capacidades.

Como mencionan Blázquez & Flores (2020): “Si antes había una tarea que solucionar, ahora hay un reto que superar; si antes había un deber por hacer, ahora hay una recompensa que conseguir” (pág. 301). Esto es lo que se pretende conseguir con la gamificación: hacer de un espacio no lúdico, un espacio de juego con aprendizaje. Gracias a esta transformación el alumnado cobra el protagonismo de su propio aprendizaje con una alta motivación e interés por continuar jugando y aprendiendo.

Según estos autores, existen ciertas ventajas como el aumento de diversión, despreocupación por equivocarse, aumento del aprendizaje, mayor grado compromiso y motivación por acudir a la asignatura, mejora de la relaciones sociales,... o por el contrario también pueden surgir al cabo de un tiempo una exigencia constante de recompensas, ansiedad por ganar, surgimiento de conflictos entre otras.

Para evitar las desventajas que pueden surgir, hay que plantear bien la gamificación antes de implantarla, con explicaciones detalladas de lo que va a consistir y dando constantes feedbacks durante y después de cada sesión.

En definitiva, la gamificación es la metodología de aprendizaje en la cual debemos profundizar y dar más énfasis en nuestras escuelas ya que el constante consumo de videojuegos por parte del alumnado hace prever que será la metodología del futuro tal y como concluyen Moncada Jiménez & Chacón Araya (2012).

3- Objetivos.

En este apartado expondremos una serie de objetivos que esperamos conseguir con nuestro trabajo:

- Diseñar y desarrollar una unidad didáctica de juegos predeportivos con metodología AICLE.
- Introducir la metodología AICLE de manera que el alumnado obtenga una mayor motivación e interés en el aprendizaje de la lengua inglesa.
- Utilizar la gamificación de la unidad didáctica para incrementar la motivación del alumnado.
- Valorar el logro competencial del alumnado, en particular la competencia lingüística en inglés.
- Determinar el grado de motivación y satisfacción del alumnado respecto la gamificación de la propuesta didáctica y en el aprendizaje de la lengua inglesa.

4- Metodología.

4.1 Descripción de la muestra.

La clase de 4^a de primaria de un colegio de titularidad pública en Castellón está compuesta por 24 alumnos, de los cuales 16 son niñas y 8 niños. Además, se caracteriza por su diversidad multicultural con diferentes nacionalidades como la española y rumana; y también por la cultura musulmana y sudamericana. Por último destacar que no hay ningún alumno con necesidades especiales, aunque siempre se atenderá a cada ritmo de aprendizaje.

En cuanto al comportamiento, se respira un buen ambiente. No suelen frecuentar las malas acciones o malos comentarios, de hecho son prácticamente inexistentes. Este colegio y en concreto nuestra clase, destaca por el compañerismo y la motivación, sobretodo a la hora de conocer cómo se juega a los juegos que vamos a explicar, y si no, entre ellos se resuelven las dudas rápidamente. Demuestran también mucha conciencia de civismo ya que en el momento de recoger el material son muchas las veces que nos ayudan a transportarlo, desinfectar y guardarlo. Demuestran mucha empatía cuando a alguien le cuesta más hacer alguna acción o cuando alguien se hace daño. Además, también muestran un punto de competitividad ejemplar, animando y colaborando para conseguir el objetivo.

4.2. Procedimiento.

4.2.1 Objetivos y contenidos de la unidad didáctica.

En el anexo 1, encontramos una tabla la cual engloba los objetivos y contenidos de las asignaturas de nuestra unidad didáctica, educación física e inglés, además de estar clasificados por las diferentes sesiones.

El tema principal de la unidad didáctica son los juegos predeportivos por lo que el contenido en cuanto a EF se va a enmarcar dentro del Bloque 1 : Conocimiento corporal y autonomía, Bloque 3: Expresión y comunicación motriz y el Bloque 5: Juegos y Actividades Deportivas. En cuanto a los contenidos de Inglés corresponden al Bloque 1. Comprensión de textos orales, Bloque 2. Producción de textos orales, y Bloque 4: Producción de textos escritos e interacción.

Por otro lado, encontramos los objetivos de la unidad didáctica, los cuales queríamos que lograra el alumnado a través de las metodologías AICLE y gamificación. En primer lugar, encontramos diversos objetivos basados en educación física utilizando distintos juegos predeportivos con diferentes ambientaciones. Los objetivos relacionados con esta materia han sido trabajar la estrategia y la táctica, favoreciendo a que fuesen reflexivos y supieran mejorar su juego prestando atención a los espacios, transiciones ataque defensa o buscando nuevas formas de jugar. Además de esto, también hemos considerado importante el trabajo en equipo y la autonomía en ciertos casos para resolver las situaciones problemáticas planteadas. En segundo lugar, con los objetivos basados en inglés encontramos aprender nuevo vocabulario y fomentar la expresión oral durante las actividades planteadas..

Por último, junto con la competencia lingüística se han trabajado otras competencias de manera destacable como son la competencia de aprender a aprender y la competencia social y cívica. Estas tres son las que están más presentes y adquieren mayor protagonismo pero es cierto que otras competencias (competencia digital, competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, conciencia y expresiones culturales, sentido de iniciativa y espíritu emprendedor) han surgido en determinados momentos como con los juegos de calentamiento, la vuelta a la calma o incluso en la parte principal de la sesión.

4.2.2 Desarrollo de las sesiones.

En esta unidad didáctica ambientamos todas las sesiones en videojuegos, donde cada actividad estará ambientada en un videojuego diferente.

Por un lado, la ambientación, en la primera sesión con la presentación de la unidad didáctica repartiremos a los alumnos en cuatro grupos, cada grupo tendrá un nombre de la casa de la película de Harry Potter, haciendo un símil a la película donde en el primer día de colegio se reparten a los alumnos en cuatro casas según el sombrero seleccionador, para seleccionar a los alumnos en diferentes casas les colocaremos un cono encima de su cabeza simulando el sombrero mágica y le seleccionaremos la casa que le corresponderá durante toda la unidad didáctica. A partir de ahora, siempre que tengan clase de educación física saldrán cada casa a su esquina del patio donde tendrán una foto del escudo de su casa.

Por otra parte, respecto a la puntuación en cada sesión serán diferentes según el tipo de actividad, al final de cada sesión haremos el recuento de los puntos de cada equipo y los anotaremos en la clasificación donde irán sumando sesión tras sesión hasta llegar a la última sesión donde repartiremos los premios a cada casa.

El desarrollo de las sesiones serán de manera gradual, empezando por juegos comunes que ellos conocen con modificaciones donde den sentido al videojuego el cual la mayoría conocen, pero esta vez incidiremos en premisas donde tengan que trabajar todo el equipo para alcanzar el objetivo y la utilización del vocabulario específico de cada juego. También, iremos parando el juego en cada actividad para que sean conscientes de los espacios libres que dejan, de esta manera intentaremos evitar las acciones donde todos los alumnos van a por el móvil a la vez. Al mismo tiempo, realizaremos varios feedbacks para que ellos al final de cada sesión sean conscientes de donde tenían que colocarse sin balón. También, trabajar con ellos para conseguir un beneficio global cuyo concepto no lo tienen en cuenta la mayoría; otro aspecto importante es mantener la posesión de la pelota, pero también tienen que saber como jugar sin ella, por ejemplo para buscar alternativas de pase a sus compañeros o como tapan el espacio de pase al rival para recuperar el balón cuanto antes. Para eso, lo que buscamos en estas adaptaciones es que a través de los objetos y acciones de estos videojuegos los alumnos se involucren en las actividades tanto a nivel de compromiso motor como a nivel conceptual: determinar acciones, desarrollar estrategias, analizar el espacio de juego etc... Durante las sesiones buscamos que ellos mismos introduzcan el vocabulario en inglés que nosotros les aportamos, al mismo tiempo que están realizando actividades de estrategia con premisas claras de trabajo en equipo para poder lograr el objetivo conjunto. Un factor muy importante que necesitamos para realizar todo esto es la inmersión y motivación del alumnado en estas actividades, por eso hemos creído conveniente atraer toda esta atención con fichas y temáticas de sus videojuegos favoritos. Con las explicaciones e interacciones durante las sesiones y los feedbacks hemos establecido una serie de palabras clave para que utilicen y sepan su significado. Estas palabras clave se emplearán durante las sesiones y se revisarán en la parte final.

En la tabla 1 se presenta la temporalización y organización de las sesiones. En la parte principal de cada sesión aparece el nombre del videojuego que ambienta las actividades de esa fase. Véase en el **Anexo 1** todas las sesiones explicadas.

Véase en el **Anexo 2** el material visual utilizado en las sesiones.

Tabla 1. Temporalización y organización de las sesiones

Sesión	Calentamiento	Parte Principal	Vuelta a la calma
1	Presentacion UD	Pokémon	Feedback y recuento

2	Pac-Man	Plants vs Zombies Mario super sluggers	Feedback y recuento
3	Pelota sentada	Rocket League	Feedback y recuento
4	Bailes Fortnite	Fortnite	Feedback y recuento
5	Tres vueltas al campo y reparto de fichas.	Among us	Feedback y recuento
6	Pañuelo mágico	Quidditch muggle	Feedback y recuento
7	Introducción	Jumanji	Feedback y recuento

4.2.3. Metodología específica de la uudd

En estas sesiones, la manera de integrar la lengua inglesa al contenido de educación física es mediante las explicaciones por parte del profesor, gracias a la metodología AICLE. Estas siempre deben ir en consonancia con la acción gesticular, el recurso gestual se produce de una forma más exagerada de lo habitual acompañada en gran parte por ejemplos visuales para conseguir una mejor comprensión y adquisición por parte del alumnado. También, introducimos las palabras clave de cada sesión en estas explicaciones, insistiendo en su utilización al realizar los juegos como por ejemplo si el juego consiste en pasar la pelota, tendremos que utilizar “pass me the ball”, “give me the ball” o “throw me the ball” exponiendo ejemplos e insistiendo si es necesario parando la sesión y volviendo a mostrarles como decir la frase correctamente, en este tipo de actividades utilizamos una metodología de directiva donde el alumno primero escucha y luego reproduce exactamente lo mismo que el maestro. Al final de cada sesión, realizaremos feedbacks sobre el juego y del vocabulario utilizado.

Por otro lado, una de las metodologías más presentes durante la unidad didáctica es la resolución de problemas, donde muchas actividades serán ellos los protagonistas y en primer instante tendrán que ir buscando la manera de conseguir el objetivo final, mientras el maestro solo dirá cual es el objetivo final y en grupo tendrán que llegar a conseguir crear la mejor estrategia posible para lograrlo.

Además, con actividades de asignación de tareas, redactamos todos los ejercicios y pasos a seguir en inglés, contando siempre con la ayuda visual, al lado de cada ejercicio aparece la imagen con la acción a realizar para asociar los conceptos. Gracias a esta combinación, vocabulario nuevo en inglés y la ayuda visual, surgen situaciones como por ejemplo la explicación de una acción como “do two forward rolls” (haz dos vueltas hacia delante), les pondremos al lado una imagen de una persona realizando todas las fases de la voltereta, de esta manera comprenderán directamente el ejercicio sin la necesidad de utilizar su idioma dominante. El objetivo es llegar a otra sesión donde recuerden las imágenes

asociadas a lo que les pedimos, por lo tanto, lo harán automáticamente adquiriendo nuevo vocabulario.

En cuanto al porqué de la ambientación en las sesiones, queremos buscar la máxima participación del alumnado y por lo tanto buscar un hilo conductor para poder obtener la mayor motivación, de esta manera hemos creado una sesión donde trabajamos la enseñanza programada. Con esta metodología obtenemos objetivos progresivos como la estrategia en equipo, la autonomía para buscar nuevas estrategias e incluimos nuevo vocabulario y conectores en lengua inglesa. Todo esto cara al alumnado pasa un poco desapercibido, ya que toda su atención está centrada en jugar a su videojuego preferido en la vida real y que su casa obtenga la mayor puntuación posible, al mismo tiempo nosotros estamos incidiendo en cada sesión en los espacios libres que tienen, poniendo premisas para que trabajen en equipo, ya que sin el trabajo de todo el equipo no pueden conseguir el objetivo ergo no pueden obtener puntuación. Por otro lado, sobre el vocabulario que ellos ya conocen de sus videojuegos, pero la mayoría no saben su significado, les mostramos el significado y se lo introducimos con conectores para que dentro del juego lo utilicen con el objetivo que acaben utilizando el inglés de manera inconsciente y se sientan cómodos y de una manera natural utilizándolo.

4.3. Evaluación.

4.3.1. Criterios evaluación

Diferenciamos los criterios de evaluación respecto a la Educación Física y el Inglés.

<i>Criterios de evaluación educación física</i>	<i>Criterios de evaluación inglés.</i>
<p>Bloque 1: CONOCIMIENTO CORPORAL Y AUTONOMÍA Curso 4º BL1.1. Aplicar las nociones espacio-temporales para localizarse a sí mismo y desplazarse, mediante diferentes velocidades, en relación con los objetos fijos y móviles distribuidos a lo largo de un circuito.</p> <p>Bloque 3: EXPRESIÓN MOTRIZ Y COMUNICACIÓN Curso 4º BL 3.3. Captar el sentido global y analizar de forma crítica y teniendo en cuenta la intención del emisor textos orales reconociendo ideas principales, secundarias y participar en conversaciones y coloquios sobre temas escolares, dialogando para resolver sus conflictos y expresando sus puntos de vista de forma respetuosa.</p> <p>BL 3.4. Interpretar y utilizar el vocabulario del área del nivel educativo cuando intercambia informaciones con sus compañeros/as o con los adultos, para explicar el proceso seguido al realizar las tareas de aprendizaje y expresar lo que ha aprendido en el proceso de evaluación de las tareas realizadas.</p> <p>Bloque 5: JUEGOS Y ACTIVIDADES</p>	<p>Bloque 1: COMPRENSIÓN DE TEXTOS ORALES Curso 4º BL1.4. Identificar, de forma guiada, un repertorio limitado de léxico de alta frecuencia contextualizado en situaciones cotidianas, habituales y concretas relacionadas con los propios intereses, experiencias y necesidades.</p> <p>Bloque 2: PRODUCCIÓN DE TEXTOS ORALES: EXPRESIÓN E INTERACCIÓN Curso 4º BL2.2. Aplicar estrategias básicas de planificación, ejecución y revisión, de forma guiada, para producir textos orales breves, utilizando frases sencillas y de uso muy frecuente, siendo capaz de aprender del error y de autoevaluar y coevaluar su producción.</p> <p>BL2.6. Participar en equipos de trabajo realizando la parte de tarea que le corresponde para alcanzar metas comunes, aceptando su rol, haciendo aportaciones, ayudando a los otros miembros del grupo y expresando sus emociones ante los conflictos de forma respetuosa.</p>

DEPORTIVAS Curso 4º

BL 5.2. Participar en juegos predeportivos, alternativos y de malabares, utilizando estrategias de cooperación-oposición en aquellos que sean colectivos, y respetando las reglas con supervisión.

BL 5.3. Participar en equipos de trabajo realizando la parte de tarea que le corresponde para alcanzar metas comunes, aceptando normas y reglas así como su rol, ayudando a los otros miembros del grupo y expresando sus emociones ante los conflictos de forma respetuosa utilizando el diálogo igualitario.

BL 5.4. Planificar la realización de un producto o una tarea proponiendo un plan ordenado de acciones, seleccionar los materiales y evaluar el proceso y la calidad del resultado con ayuda de guías para la observación.

4.3.2. Instrumentos de evaluación.

A continuación, expondremos en este apartado los instrumentos de evaluación los cuales son un cuestionario inicial en la cual indagaremos sobre sus hábitos y aficiones, una rúbrica para evaluar las competencias y su trabajo en las sesiones, y por último un cuestionario final para que nos cuenten que les ha parecido y de que les ha servido.

Cuestionario inicial

Al principio de la unidad didáctica les pasaremos un cuestionario inicial, a través de los formularios de google. El cuestionario consta cinco preguntas, donde obtendremos la información sobre qué piensan sobre los videojuegos, cuáles son los videojuegos que frecuentan jugar, las horas que le dedican y por el contrario las horas que le dedican a jugar fuera de casa. El siguiente enlace da acceso al cuestionario:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfmrdrvIKzoEUr5z kfAPWpZ5lyxqPK7GVJtL0zcyTW Fjk7pfrw/viewform?usp=sf_link

Rúbrica

El instrumento de evaluación que vamos a utilizar para valorar el trabajo de nuestros alumnos en clase va a ser la rúbrica. Cada ítem de la rúbrica va a corresponder a una conducta que vamos a observar y que estará relacionada con los objetivos y contenidos de la unidad didáctica. A su vez cada ítem se corresponde con una competencia que pretendemos desarrollar. Así pues la rúbrica consta de 7 ítems que valoran el trabajo en equipo (CSC), motivación (SIEE), prestar atención(CSC), usar el vocabulario

específico del nuevo juego (CCL), ejecución del juego (SIEE), utilización del terreno de juego (SIEE), utiliza nuevas estrategias (CAA) en una escala descriptiva que corresponde a 4 grados de consecución: puede mejorar, intenta esforzarse, se esfuerza y totalmente integrado. En el Anexo 2 podemos observar la rúbrica donde se detallan cada apartado según la puntuación de manera progresiva.

Cuestionario final

Al final de la unidad didáctica les volveremos a entregar otro cuestionario, a través de los formularios de google. El cuestionario consta de un total de seis preguntas donde obtendremos información sobre su opinión sobre las sesiones o si han practicado estos juegos fuera del colegio en su tiempo libre. Por otro lado, también les preguntaremos si han sido conscientes de su mejora a la hora de trabajar en equipo, y por último, si les ha gustado la utilización del nuevo vocabulario en inglés y conocer su significado. El enlace al cuestionario es el siguiente:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSe8j1b4140AMUi4k3q7rDDPRIFL-QjEywL5sG22jzD8hRINog/viewform?usp=sf_link

5- Resultados.

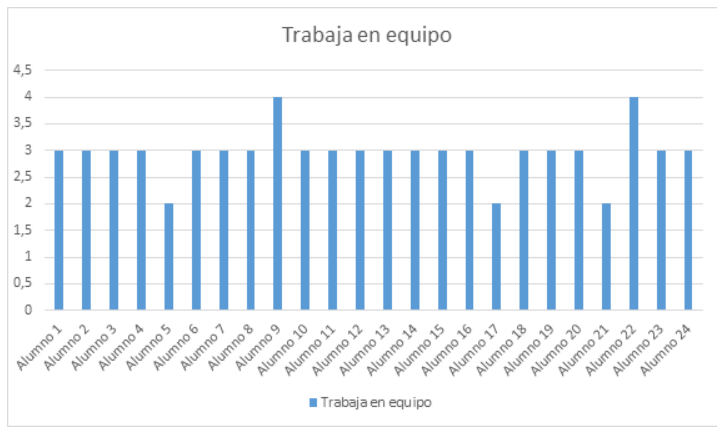
5.1. Resultados del cuestionario inicial.

Una vez recogidos los datos podemos observar que hay diferentes respuestas a cada pregunta, por eso expondremos las respuestas que más destaquen. Respecto a la **primera** pregunta “¿Te gusta jugar a los videojuegos?” destaca que la respuesta de casi la totalidad del grupo, un 83,3%, ha sido “si”. Con relación a la **segunda** pregunta “¿Con qué videoconsola sueles jugar con tus juegos?” las dos opciones más destacadas, con un 29,2% cada una, han sido “playstation” y “nintendo switch” y en segundo lugar con el mismo porcentaje también, con un 25% cada una, se han referido a “smartphone” y “tablet”. En cuanto a la **tercera** pregunta “De los siguientes videojuegos, ¿A cuales te gustaría jugar en la vida real?” destaca en primer lugar, con un 50% “Fornite”, en segundo lugar, con un 29,2%, “Among us” y en tercer lugar, con 16,7%, las dos respuestas “Rocket League” y “Minecraft”. En la **cuarta** pregunta “¿Cuántas horas dedicas cada tarde a jugar a los videojuegos?”, en primer puesto, con un 29,1 %, la respuesta ha sido “1 hora”, en segundo lugar, con un 25%, “30 minutos”, y en tercer lugar, con un 12,6% cada una, “0 horas” y “90 minutos”. Por último, en la **quinta** pregunta “¿Cuántas horas dedicas a jugar por la tarde en el parque?” en primer lugar con un 46 % el alumnado ha contestado “1 hora”, en segundo lugar con un triple empate del 16,8% las respuestas han sido “2 horas”, “30 minutos” y “3 horas”.

5.2. Resultados de la rúbrica de evaluación.

A continuación, vamos a analizar cada ítem de la rúbrica de valoración según los resultados que hemos obtenido.

Gráfico 1: Puntuación del trabajo en equipo del alumnado



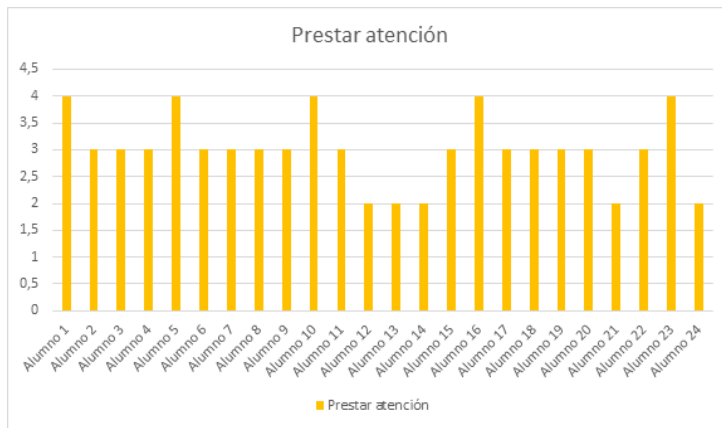
Como podemos observar la valoración general sobre el trabajo en equipo del grupo ha sido bastante alta, la media ha sido de 2 '95 sobre 4.

Gráfico 2: Puntuación de la motivación



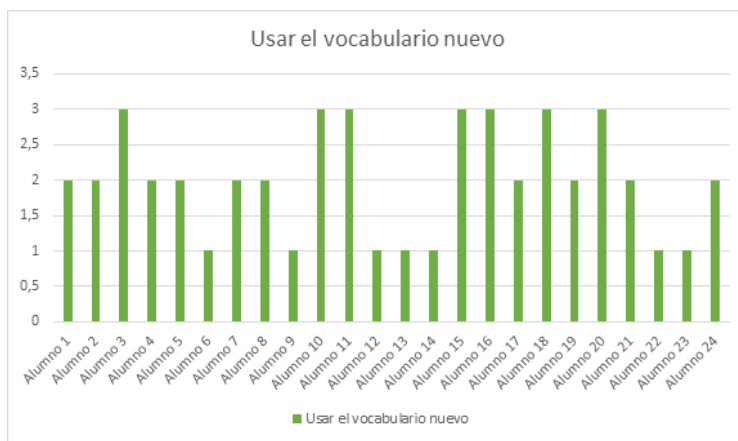
Como podemos observar la valoración general sobre la motivación ha sido bastante alta, la media ha sido de 3 '4 sobre 4.

Gráfico 3: Puntuación de prestar atención



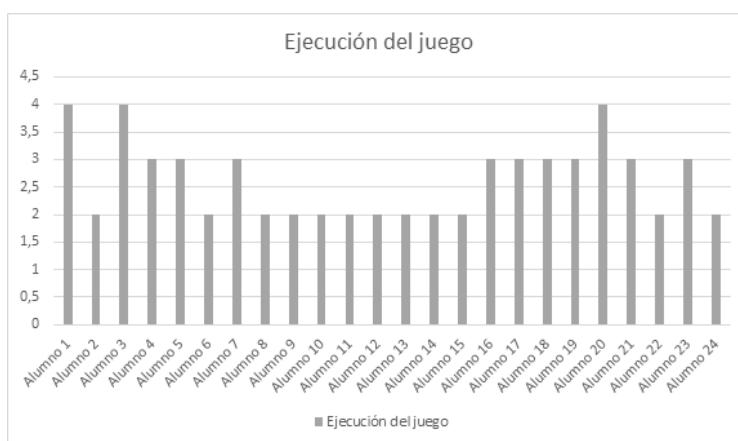
Como podemos observar la valoración general sobre prestar atención ha sido bastante alta, la media ha sido de 3 sobre 4.

Gráfico 4: Puntuación de usar el vocabulario nuevo



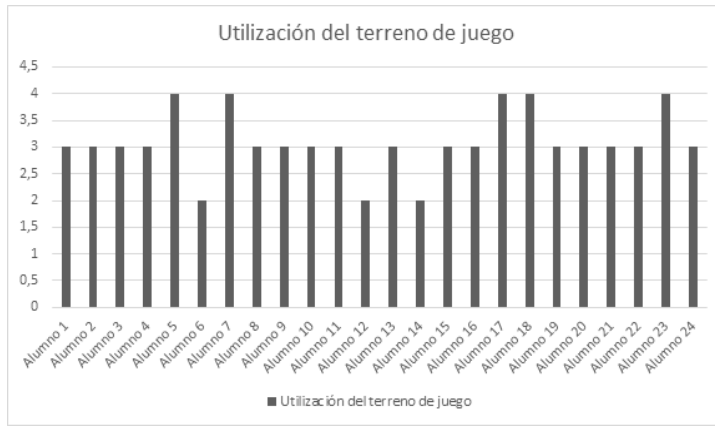
Como podemos observar la valoración general sobre la utilización del nuevo vocabulario ha sido la más baja en comparación a la resta, la media ha sido de 2 sobre 4.

Gráfico 5: Puntuación de ejecución del juego



Como podemos observar la valoración general sobre la ejecución del juego ha sido bastante alta, la media ha sido de 2 '6 sobre 4.

Gráfico 6: Puntuación de la utilización del terreno de juego



Como podemos observar la valoración general sobre la utilización y el respeto de la delimitación del terreno de juego ha sido bastante alta, la media ha sido de 3'1 sobre 4.

Gráfico 7: Puntuación de la utilización de nuevas estrategias



Como podemos observar la valoración general sobre la utilización de nuevas estrategias, la media ha sido de 2 '25 sobre 4.

Gráfico 8: Puntuación del resultado final



En la siguiente gráfica se pueden observar el porcentaje final de cada apartado y al mismo tiempo identificar los más destacados..

5.3. Resultados del cuestionario final.

El resultado de estas preguntas han sido respuestas muy parecidas entre los alumnos. En la **primera** pregunta “¿Qué te han parecido en global las sesiones con temática de videojuegos?” la respuesta más contestada con un 91,7% ha sido “muy buena”; en la **segunda** pregunta “Después de jugar con tus compañeros en estas sesiones y conocer juegos nuevos, ¿Valoras más el jugar en el parque?” la respuesta más contestada con un 62,5% ha sido “Sí, me gustaría continuar jugando fuera de clase”; en la **tercera** pregunta “Escuchando y aprendiendo las palabras nuevas del inglés tanto en clase como en los videojuegos, ¿Valoras más aprender el idioma del inglés?” la respuesta más destacada con un 91,7% ha sido “Sí, porque me he dado cuenta la importancia del idioma”; en la **cuarta** pregunta “Antes de jugar y explicarlo en clase, de las palabras en inglés que utilizas de los videojuegos, ¿Sabías que significaban?” la respuesta más contestada con un 45,8% ha sido “Algunas sí y otras no”; en la **quinta** pregunta “¿Consideras que tu trabajo en equipo es mejor ahora que antes?” con una mayoría absoluta del 100% ha sido la respuesta “mejor”, y por último, en la **sexta** pregunta “¿Qué prefieres hacer con tu tarde libre, salir de casa a jugar o quedarte en casa con los videojuegos?” han habido dos preguntas con el mismo porcentaje con un 45,8% cada una siendo estas “Salir de casa a jugar” y “Me gustan las dos, no sabría que elegir”.

6- Discusión.

Repasando los resultados globales de cada apartado podemos observar que en cuanto a la motivación ha sido el apartado más exitoso, un gran factor para que este apartado sea el más destacado ha sido transformar los videojuegos en juegos de patio, en esta idea nos hemos basado en el libro “Los videojuegos. Aprender en mundos reales y virtuales”. A través de este enfoque de gamificación hemos visto un crecimiento de interés por parte del alumnado cuando los temas se relacionaban con los videojuegos.

En cuanto al segundo apartado con más nota, cabe destacar la utilización del terreno de juego, una premisa que mucho antes de empezar esta unidad didáctica no tenían en cuenta. Uno de los aspectos más importantes que ha influido en la mejora de este ítem ha sido la insistencia que hemos mostrado en conocer las líneas y la delimitación del campo antes y durante cada juego, haciéndoles ver y demostrarles las posibilidades de acción en el espacio de juego.

En el tercer escalón, podemos encontrar dos apartados con la misma media, por un lado el trabajo en equipo cuyo tema ha estado presente en la mayoría de ejercicios, ya que sin este no podían conseguir muchos objetivos, y por el otro lado, en el apartado de prestar atención, en el cual ha influido mucho la motivación que tenían por jugar y conocer cómo sería uno de sus videojuegos favoritos en la vida real. Estos objetivos no han sido muy difíciles de conseguir, ya que nuestra clase suele ser bastante respetuosa tanto en colaborar en el trabajo en equipo como en atender al profesor.

En el cuarto escalón se encuentra la ejecución del juego. Este factor no ha obtenido una puntuación tan notable como los otros ítems, ya que encontramos un grupo bastante heterogéneo. Por un lado, hay alumnos con la máxima puntuación, por su destreza y capacidades por cómo saber hacer los ejercicios, y en contraposición a alumnos con la mínima puntuación, por factores de incertidumbre porque no saben muchas veces lo que se debe de hacer o simplemente que no tienen mucha destreza por tener una temprana edad.

En el penúltimo lugar, nos encontramos con la utilización de nuevas estrategias. Este factor lo hemos tenido presente en todas las sesiones y hemos parado en todas para hacerles ver que alternativas tienen, dándoles siempre más variantes a la hora de decidir de dar un pase o ejecutar una jugada y al finalizar las sesiones con el feedback también reflexionamos sobre ello. También tenemos que tener en cuenta, que hay muchos niños que practican deportes extraescolares donde les enseñan este tipo de acciones pero aun así la mayoría de alumnos partían casi de cero en cuanto a conocer diferentes estrategias y tener un conocimiento amplio donde poder adaptarse dependiendo de la actividad. No obstante, aunque el resultado de este apartado no haya sido de los mejores, creemos que como iniciación a nuevas estrategias hemos podido sentar una base para futuros ejercicios de mayor complejidad.

Por último, tenemos el apartado con menor puntuación: usar el vocabulario específico del nuevo juego. En este apartado podemos encontrar similitudes con el anterior, los alumnos llevaban ya muchos años dando educación física completamente en inglés por parte del maestro, con traducciones de las explicaciones por parte de la maestra de educación física o del alumnado más avanzado, aunque no de una manera muy estructurada. Para mejorar la metodología AICLE ya establecida se han utilizado recursos visuales para favorecer la atención y asimilación con el alumnado, como las palabras clave en cada sesión las cuales se ha incidido en su utilización y el material didáctico elaborado en cada sesión. Aunque el resultado no ha sido el mejor de todos, creemos que esta metodología les es

favorable para el aprendizaje progresivo y para que los alumnos sientan una mayor predisposición e interés hacia la lengua inglesa. Compartimos estos resultados tal y como apuntan Salvador García, C., Chiva Bartoll, O., Fazio, A., (2016), *Características del Aprendizaje Integrado de Contenidos de Educación Física y Lengua Extranjera*, pág.124.

En cuanto a nuestra reflexión sobre la gráfica, hemos visto cómo los apartados han conseguido una valoración muy alta. Creemos que la gran piedra angular en la que gracias a todos los apartados de la rúbrica hayan salido con buena nota media, tiene que ver con la influencia de la gamificación la cual ha creado una gran motivación por parte del alumnado, el cual era uno de nuestros objetivos principales. Por otro lado, el tener que trabajar con todo el equipo para conseguir una meta ha hecho crear roles dentro de los equipo y asumir responsabilidades para que participen los menos habituales, los cuales han hecho que las sesiones fueran más fluidas y que todo el alumnado estuviera activo en todas las sesiones. Tal como apuntan Escarvajal Rodriguez, J.C. Martin Acosta, F. (2019), en un artículo que recopila las experiencias de gran número de docentes, estos aspectos son claves para el buen desarrollo de una unidad didáctica de gamificación.

Por nuestra parte, no teníamos más experiencia en el AICLE que la aprendida años atrás en la universidad y puesta en práctica en un trabajo grupal, por eso es la primera vez que aplicamos esta metodología con alumnos reales y hemos tenido que apoyarnos en artículos y libros referidos a este tema, queremos destacar el libro “Aprendizaje integrado en educación física y lengua inglesa : aplicación crítico-deliberativa del método AICLE” donde hemos extraído información sobre cómo trabajar el AICLE.

Por parte de los alumnos, no es la primera vez que realizan esta metodología, pues el colegio lleva trabajando el AICLE en educación física seis años y están ya totalmente adaptados a trabajar con esta metodología. Este hecho ha significado que fuera más fácil para nosotros introducir material de AICLE, trabajar con palabras clave y fomentar la expresión oral en inglés durante las sesiones. Los alumnos están abiertos a escuchar el idioma pero les resulta difícil hablarlo y entre ellos se habla muy poco. Con nuestras sesiones hemos trabajado mucho con palabras clave para introducir el idioma y que poco a poco vayan hablando más.

Por último, hemos podido observar en el cuestionarios inicial un alto índice de jugabilidad de los videojuegos diariamente con un 87,4%. Nos ha llamado mucho la atención el elevado uso de dispositivos electrónicos en alumnos y alumnas de tan temprana edad, así como la cantidad de horas que juegan por semana e incluso algunos al día. Por una parte, en relación con el cuestionario final, tenemos que destacar que no esperábamos una preferencia tan clara por parte de los alumnos a salir a jugar al parque antes de quedarse en casa jugando a los videojuegos, lo que nos hace pensar que los alumnos están predispuestos a reducir sus horas con las videoconsolas si es a cambio de salir a jugar al parque, calle, plaza, etc. Por eso creemos que el problema puede surgir al estar en casa sin hacer

nada por posibles casos de falta de espacios o por personas adultas que les acompañen, lo que les lleva al sedentarismo quedándose jugando o mirando videos con las diferentes plataformas emergentes toda la tarde. Por otra parte, en cuanto al inglés, los alumnos se muestran más receptivos al aprender el idioma dándole mayor importancia al ver que estamos envueltos en él y que cada vez estará más presente en su aprendizaje.

7. Conclusiones.

El desarrollo de la presente unidad didáctica de juegos predeportivos con metodología AICLE y Gamificación ha resultado, valorada de forma general, satisfactoria. En cuanto a la implicación y el trabajo en equipo, hemos observado que el alumnado, mucho del cual no tenía una participación muy activa en anteriores unidades didácticas, se ha visto beneficiado positivamente mejorando su participación y colaborando en el desarrollo de las actividades, sintiéndose importante ya que sin la participación de todo el alumnado no podían conseguir el objetivo final.

El hecho de haber realizado una gamificación sobre esta unidad didáctica creemos que ha repercutido favorablemente en estos resultados, ya que el alumnado ha estado muy atento e implicado en todas las sesiones.

El resultado en competencia lingüística ha sido el más bajo. Creemos que el alumnado actualmente todavía encuentra muchas dificultades en el aprendizaje de la lengua inglesa. No obstante la metodología AICLE es altamente interesante, pues hemos podido observar cómo han utilizado esta lengua en una asignatura que no fuera la de inglés y le hemos dado una utilidad enseñándoles vocabulario de sus videojuegos favoritos lo cual ha propiciado una reacción positiva por parte del alumnado. Este aspecto les ha hecho ver que el inglés se encuentra en todos lados y se han mostrado en predisposición hacia el aprendizaje de estas palabras y del idioma en general.

8-Bibliografía.

Blázquez Sánchez, D., Flores Aguilar, G. (2020) . Gamificación educativa "GE". En D. Blázquez Sánchez (Ed.), *Métodos de enseñanza en educación física. Enfoques innovadores en la enseñanza de las competencias* (pp. 297-325). Barcelona: Ed Inde.

Chiva Bartoll, Ó., Salvador García, C. (2016). *Aprendizaje integrado en educación física y lengua inglesa : aplicación crítico-deliberativa del método AICLE* . Barcelona: INDE.

Decret 108/2014, de 4 de juliol, del Consell, pel qual establíx el currículum i desplega l'ordenació general de l'Educació Primària a la Comunitat Valenciana. [2014/6347]. Recuperado de: https://www.dogv.gva.es/datos/2014/07/07/pdf/2014_6347.pdf

Escarvajal Rodriguez, J.C., Martin Acosta, F. (2019). Análisis bibliográfico de la gamificación en Educación Física / Bibliographical analysis of gamification in Physical Education. *Revista Iberoamericana de ciencias de la actividad física y el deporte* 8(1): 97-109; . DOI: <http://dx.doi.org/10.24310/riccafd.2019.v8i1.5770>

Gallardo del Puerto, F.,Martínez Adrián,M. (2013); ¿Es más efectivo el aprendizaje de la lengua extranjera en un contexto AICLE?. *Padres y maestros n°349*, pág. 25-28. Recuperado de: <https://revistas.comillas.edu/index.php/padresymaestros/article/view/25-28/807>

Lacasa Díaz, P. (2011). *Los videojuegos. Aprender en mundos reales y virtuales*. Madrid:Morata

Mercedes Ordobás Ollero, M., (2015) *Metodología AICLE en Educación Primaria: Diseño Curricular en el Área de Educación Física*. Universidad de Zaragoza

Recuperado de: <https://zaguan.unizar.es/record/31790/files/TAZ-TFG-2015-1342.pdf>

Moncada Jiménez, J., Chacón Araya, Y, (2012) El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes *RETOS. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, núm. 21, 2012, pp. 43-49 Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/3457/345732287009.pdf>

Salvador García, C., Chiva Bartoll, Ò, Fazio, A, (2016),*Características del Aprendizaje Integrado de Contenidos de Educación Física y Lengua Extranjera*, Federación Española de Asociaciones de Docentes de Educación Física (FEADEF), pág.120-125.

Salvador-García, C., Chiva-Bartoll, O. & Vergaz Gallego J.J. (2018).Percepción del alumnado sobre el uso del método AICLE en Educación Física: estudio de caso Perception of students on the use of CLIL method in Physical Education: A Case Study. *Retos*, 33, 138-142.

Recuperado de:

<http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/174326/53954.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Torres, S. (2019).Idoneidad de la educación física para el aprendizaje integrado de contenidos en lengua extranjera (AICLE). *EmásF: revista digital de educación física*, 60, 57-75. *Recuperado de:* [file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-IdoneidadDeLaEducacionFisicaParaElAprendizajeInteg-7063106%20\(4\).pdf](file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-IdoneidadDeLaEducacionFisicaParaElAprendizajeInteg-7063106%20(4).pdf)

[file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-IdoneidadDeLaEducacionFisicaParaElAprendizajeInteg-7063106%20\(4\).pdf](file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-IdoneidadDeLaEducacionFisicaParaElAprendizajeInteg-7063106%20(4).pdf)

8.1 Webgrafia

<https://serveiseducatius.xtec.cat/vallesoccidental8/portada/que-es-laicle-i-per-que-pot-interesar-nos-al-nostre-centre/>

<https://www.efdeportes.com/efd132/los-metodos-de-ensenanza-en-la-educacion-fisica.htm>

https://mestreacasa.gva.es/c/document_library/get_file?&folderId=500012054295&name=DLFE-609253.pdf

9-Anexo.

Anexo 1:

	Objetivos uudd E.F.	Objetivos uudd Inglés	Contenidos uudd E.F.	Contenidos uudd Inglés
Primera sesión	<p>Conocer los conceptos básicos de táctica y técnica.</p> <p>Ocupar correctamente el espacio y buscar el espacio libre.</p> <p>Aprender estrategias de trabajo colectivo.</p> <p>Fomentar la participación de todos los integrantes del equipo.</p> <p>Reconocer los objetos del campo y su</p>	<p>Aprender vocabulario en inglés sobre deporte y tiempo libre e interactuar con él.</p> <p>Utilizar el vocabulario estudiado en la producción oral.</p> <p>Ampliar el vocabulario y fluidez oral de la lengua inglesa.</p>	<p>Bloque 1: Conocimiento corporal y autonomía:</p> <p>Ejecución de movimientos globales y segmentarios con material: lanzamientos y recepciones.</p> <p>Bloque 5: Juegos y actividades deportivas.</p> <p>Utilización de estrategias de cooperación y oposición en la práctica de juegos predeportivos: alternativos, de malabares, modificados, con implemento, inclusivos, de innovación, populares, tradicionales, multiculturales, cooperativos y de ritmo</p>	<p>Bloque 1. Comprensión de textos orales.</p> <p>Bloque 2. Producción de textos orales.</p> <p>Uso y comprensión oral de vocabulario específico de la sesión.</p>

	alrededor en lengua inglesa.		de carácter colectivo. (Juego de 10 pases).	
Segunda sesión	<p>Conocer los conceptos básicos de táctica y técnica.</p> <p>Aprender las transiciones de ataque y defensa ocupando correctamente los espacios.</p> <p>Identificar las líneas del campo.</p> <p>Ocupar espacios libres en el juego: los desmarques.</p> <p>Trabajar en equipo.</p>	<p>Aprender vocabulario en inglés sobre deporte y tiempo libre e interactuar con él.</p> <p>Ampliar el vocabulario y fluidez oral de la lengua inglesa.</p>	<p>Bloque 1: Conocimiento corporal y autonomía:</p> <p>Ejecución de movimientos globales y segmentarios con material: lanzamientos y recepciones.</p> <p>Bloque 5: Juegos y actividades deportivas.</p> <p>Utilización de estrategias de cooperación y oposición en la práctica de juegos predeportivos, alternativos, de malabares, modificados, con implemento, inclusivos, de innovación, populares, tradicionales, multiculturales, cooperativos y de ritmo de carácter colectivo. (Juego de 10 pases, juego de cementerio y de bate y campo).</p>	<p>Bloque 1. Comprensión de textos orales.</p> <p>Bloque 2. Producción de textos orales. Uso y comprensión oral de vocabulario específico de la sesión.</p>
Tercera sesión	<p>Conocer los conceptos básicos de táctica y técnica.</p> <p>Ocupar correctamente el espacio.</p>	<p>Aprender vocabulario nuevo.</p> <p>Ampliar el vocabulario y fluidez oral de la lengua inglesa.</p>	<p>Bloque 1: Conocimiento corporal y autonomía:</p> <p>Ejecución de movimientos globales y segmentarios con material: lanzamientos y recepciones.</p> <p>Bloque 5: Juegos y actividades deportivas.</p> <p>Utilización de estrategias de cooperación y oposición en la práctica de juegos predeportivos,</p>	<p>Bloque 1. Comprensión de textos orales.</p> <p>Bloque 2. Producción de textos orales. Uso y comprensión oral de vocabulario específico de la sesión.</p>

			alternativos, de malabares, modificados, con implemento, inclusivos, de innovación, populares, tradicionales, multiculturales, cooperativos y de ritmo de carácter colectivo.(Juego de fútbol sin pelota).	
Cuarta sesión	<p>Conocer los conceptos básicos de táctica y técnica.</p> <p>Aprender las transiciones de ataque y defensa ocupando correctamente los espacios.</p>	<p>Aprender vocabulario en inglés sobre deporte y tiempo libre e interactuar con él.</p> <p>Ampliar el vocabulario y fluidez oral de la lengua inglesa.</p>	<p>Bloque 1: Conocimiento corporal y autonomía:</p> <p>Ejecución de movimientos globales y segmentarios con material: lanzamientos y recepciones.</p> <p>Bloque 5: Juegos y actividades deportivas.</p> <p>Utilización de estrategias de cooperación y oposición en la práctica de juegos predeportivos, alternativos, de malabares, modificados, con implemento, inclusivos, de innovación, populares, tradicionales, multiculturales, cooperativos y de ritmo de carácter colectivo. (Juego de estrategia y lanzamientos ambientado en Fornite)</p>	<p>Bloque 1. Comprensión de textos orales.</p> <p>Bloque 2. Producción de textos orales. Uso y comprensión oral de vocabulario específico de la sesión.</p>
Quinta sesión	<p>Conocer los conceptos básicos de táctica y técnica.</p> <p>Aprender las transiciones de</p>	<p>Aprender vocabulario en inglés sobre deporte y tiempo libre e interactuar con él.</p>	<p>Bloque 3: Expresión motriz y comunicación:</p> <p>Representaciones grupales para comunicar sensaciones, emociones, sentimientos e ideas.</p>	<p>Bloque 1. Comprensión de textos orales.</p> <p>Bloque 2. Producción de textos orales. Uso y comprensión oral de</p>

	<p>ataque y defensa ocupando correctamente los espacios.</p> <p>Desarrollar la observación y la comunicación visual con los participantes.</p> <p>Estimular la atención y la velocidad de reacción en el desarrollo del juego.</p> <p>Utilizar estrategias de cooperación en equipo.</p> <p>Comprender y aplicar las normas del juego.</p>	<p>Ampliar el vocabulario y fluidez oral de la lengua inglesa.</p>	<p>Bloque 5: Juegos y actividades deportivas.</p> <p>Utilización de estrategias de cooperación y oposición en la práctica de juegos predeportivos, alternativos, de malabares, modificados, con implemento, inclusivos, de innovación, populares, tradicionales, multiculturales, cooperativos y de ritmo de carácter colectivo. (Juego de observación y comunicación visual).</p>	<p>vocabulario específico de la sesión.</p>
Sexta sesión	<p>Conocer los conceptos básicos de táctica y técnica.</p> <p>Aprender las transiciones de ataque y defensa ocupando correctamente los espacios.</p>	<p>Aprender vocabulario en inglés sobre deporte y tiempo libre e interactuar con él.</p> <p>Ampliar el vocabulario y fluidez oral de la lengua inglesa.</p>	<p>Bloque 1: Conocimiento corporal y autonomía:</p> <p>Ejecución de movimientos globales y segmentarios con material: lanzamientos y recepciones.</p> <p>Bloque 5: Juegos y actividades deportivas.</p> <p>Utilización de estrategias de cooperación y oposición en la práctica de juegos predeportivos, alternativos, de malabares, modificados, con implemento, inclusivos, de innovación, populares,</p>	<p>Bloque 1. Comprensión de textos orales.</p> <p>Bloque 2. Producción de textos orales. Uso y comprensión oral de vocabulario específico de la sesión.</p>

			tradicionales, multiculturales, cooperativos y de ritmo de carácter colectivo. (quittich- Harry Potter)	
Séptima sesión	<p>Conocer los conceptos básicos de táctica y técnica.</p> <p>Aprender las transiciones de ataque y defensa ocupando correctamente los espacios.</p> <p>Fomentar la cooperación entre los participantes.</p> <p>Desarrollar estrategias de cooperación grupales.</p>	<p>Aprender vocabulario en inglés sobre deporte y tiempo libre e interactuar con él.</p> <p>Ampliar el vocabulario y fluidez oral de la lengua inglesa.</p>	<p>Bloque 5: Juegos y actividades deportivas.</p> <p>Utilización de estrategias de cooperación y oposición en la práctica de juegos predeportivos, alternativos, de malabares, modificados, con implementos, inclusivos, de innovación, populares, tradicionales, multiculturales, cooperativos y de ritmo de carácter colectivo. (Gimnca cooperativa Jumanji)</p>	<p>Bloque 1. Comprensión de textos orales.</p> <p>Bloque 2. Producción de textos orales. Uso y comprensión oral de vocabulario específico de la sesión.</p>

Anexo 2: Rúbrica

	Puede mejorar	Intenta esforzarse	Se esfuerza	Totalmente integrado
Trabaja en equipo (CSC)	Solo trabaja de manera individual sin tener en cuenta a sus compañeros	Pocas veces trabaja en equipo.	La mayoría de sus decisiones tiene en cuenta a todo el equipo.	Tiene en cuenta a sus compañeros a la hora de decidir cualquier acción.
Motivación (SIEE)	No muestra interés por ningún ejercicio.	Solo muestra interés por las actividades que le gustan.	No le suele disgustar ninguna actividad	Muestra un gran interés por la asignatura y todas las actividades.

Prestar atención (CSC)	Durante la explicación se limita a hablar con sus compañeros y no atiende.	Durante la explicación no escucha bien y pregunta mucho.	Durante la explicación escucha y pregunta si tiene alguna duda.	Cuando se termina la explicación y repasamos lo comentado ayuda a los compañeros a entenderlo.
Usar el vocabulario específico del nuevo juego (CCL)	No tiene interés por aprender, utilizar y saber que significan las nuevas palabras.	Muestra algo de interés por el juego y las palabras pero no las utiliza mucha y no sabe qué significan	Muestra interés por el juego y las palabras, las utiliza de vez en cuando y sabe más o menos qué significan.	Muestra un gran interés por utilizar, aprender y saber que significan y lo aplica durante el juego.
Ejecución del juego (SIEE)	Poco énfasis en la consecución de sus lanzamientos, movimientos,..	No tener un control claro a la hora de lanzar.	En la mayoría de sus lanzamientos tiene el control utilizando la fuerza necesaria.	Ejecutar con determinación y convicción, utilizando la fuerza necesaria en la realización de los lanzamientos, movimientos, estrategias,...
Utilización del terreno de juego (SIEE)	Solo interviene cuando sus compañeros le hacen interactuar en el juego y no se preocupa del desmarque o del mejor posicionamiento de los demás compañeros.	Solo se limita a perseguir el objetivo sin prestar atención a su alrededor provocando aglomeraciones y le preocupa poco el buen posicionamiento en el campo de los compañeros.	Le preocupa la persecución del objetivo pero también el juego. Por lo tanto, no tiende a generar aglomeraciones pero llegado a un punto del juego, se olvida de aplicarlo bien.	Observa las distintas posibilidades y lo aplica en el campo y con sus compañeros entendiendo el juego perfectamente. Es paciente y espera su oportunidad,
Utiliza nuevas estrategias (CAA)	Solo corre detrás del balón.	Se desmarca y pide el pase pero se frustra cuando no se la pasan.	Se mueve a los espacios y pide el balón casi siempre.	Busca los espacios vacíos y siempre da soluciones a sus compañeros.

Anexo 3: Sesiones de la Unidad Didáctica.

Curso: 4		UDD : Gamificación en juegos predeportivos.		Sesión nº1
Objetivos didácticos Educación Física		Objetivos didácticos inglés	Competencias clave	Metodología
<p>Conocer los conceptos básicos de táctica y técnica.</p> <p>Ocupar correctamente el espacio y buscar el espacio libre.</p> <p>Aprender estrategias de trabajo colectivo.</p> <p>Fomentar la participación de todos los integrantes del equipo.</p> <p>Reconocer los objetos del campo y su alrededor en lengua inglesa.</p>		<p>Aprender vocabulario en inglés sobre deporte y tiempo libre e interactuar con él.</p> <p>Utilizar el vocabulario estudiado en la producción oral.</p> <p>Conocer y practicar las palabras clave de la sesión en su contexto de uso.</p>	<p>Competencia en comunicación lingüística, aprender a aprender y competencias sociales y cívicas.</p>	<p>·Enseñanza programada.</p> <p>·AICLE</p>
Contenidos		<p>Bloque 1: CONOCIMIENTO CORPORAL Y AUTONOMÍA Curso 4º EF</p> <p>Ejecución de movimientos globales y segmentarios con material: lanzamientos y recepciones.</p> <p>Bloque 5: JUEGOS Y ACTIVIDADES DEPORTIVAS Curso 4º EF</p> <p>Utilización de estrategias de cooperación y oposición en la práctica de juegos predeportivos: alternativos, de malabares, modificados, con implementos, inclusivos, de innovación, populares, tradicionales, multiculturales, cooperativos y de ritmo de carácter colectivo. (Juego de 10 pases).</p> <p>Bloque 1. Comprensión de textos orales. ING</p> <p>Bloque 2. Producción de textos orales. ING</p> <p>Uso y comprensión oral de vocabulario específico de la sesión.</p>		
Recursos		Pelotas, conos y diferentes objetos del patio como porterías, árboles, esquinas....		
Fase	Tiempo	Tareas		

INICIAL	20'	<p>En este apartado presentaremos la nueva unidad didáctica donde les diremos que a partir de ahora todas las actividades están basadas en videojuegos y les entregamos el cuestionario inicial. Una vez realizado el cuestionario procederemos a formar cuatro grupos que se mantendrán durante toda la unidad didáctica, estos cuatro grupos estarán inspirados en la película de Harry Potter donde cada equipo será una casa de la película, estas cuatro casas son Gryffindor, Hufflepuff, Ravenclaw y Slytherin (Anexo 4). A partir de este momento cada vez que un equipo gane en un juego sumará los puntos estipulados en dicho juego y se irán sumando hasta el final de la unidad didáctica donde haremos el recuento de puntos.</p>
PRINCIPAL	20'	<p>Pokemon:</p> <p>En esta actividad ambientamos el mítico juego de los diez pases con el videojuego de Pokémon, colocaremos por el campo la foto con el significado de algunos nombres de Pokémon, ya que muchos nombres están compuestos por dos palabras en inglés. El objetivo de este juego es realizar diez pases consecutivos con el balón entre los integrantes del equipo sin que el rival intercepte el balón, si esto se logra el jugador que reciba el décimo pase tendrá que lanzar el balón contra el suelo y decir en voz alta por ejemplo, "I choose you Snorlax". La persona que tiene el balón no podrá moverse, pero si sus compañeros a los que tendrá que buscar para pasarles el balón, de la misma manera el equipo que no tenga balón sólo podrán robar el balón interceptando el paso o un mal pase del equipo que acabe con el balón fuera del campo.</p> <p>Palabras clave:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Pass me the ball / pasame la pelota -Throw the ball / lanza la pelota -Give me the ball / dame la pelota -Save / parada -Passes / pases -I choose you
Vuelta a la calma.	5'	<p>Realizaremos un feedback: Haremos un recuento de los puntos de cada equipo donde cada diez pases ininterrumpidos serán 5 puntos, les dejaremos que observen con atención las imágenes de los diferentes Pokémon dónde aparecen las el nombre de los Pokémon</p> <p>en inglés con su traducción en castellano, y haremos un pequeño repaso de cómo se han sentido en la sesión. Dejaremos que se hidraten y se aparten con distancia de seguridad yendo a respirar unos segundos sin mascarilla, debido al gran esfuerzo que han hecho en las actividades con mascarillas.</p>

Curso: 4	UDD : Gamificación en juegos predeportivos.		Sesión nº2
Objectius didàctics Educació Física	Objectius didàctics ingles	Competencias clave	Metodologia
<p>Conocer los conceptos básicos de táctica y técnica.</p> <p>Aprender las transiciones de ataque y defensa ocupando correctamente los espacios.</p> <p>Identificar las líneas del campo.</p> <p>Ocupar espacios libres en el juego: los desmarques.</p> <p>Trabajar en equipo.</p>	<p>Aprender vocabulario nuevo. en inglés e interactuar con él.</p> <p>Conocer y practicar las palabras clave de la sesión en su contexto de uso.</p>	<p>Competencia en comunicación lingüística, aprender a aprender y competencias sociales y cívicas.</p>	<p>AICLE</p> <p>Resolución de problemas</p>
Contenidos	<p>Bloque 1: CONOCIMIENTO CORPORAL Y AUTONOMÍA Curso 4º</p> <p>Ejecución de movimientos globales y segmentarios con material: lanzamientos y recepciones.</p> <p>Bloque 5: JUEGOS Y ACTIVIDADES DEPORTIVAS Curso 4º</p> <p>Utilización de estrategias de cooperación y oposición en la práctica de juegos predeportivos, alternativos, de malabares, modificados, con implementos, inclusivos, de innovación, populares, tradicionales, multiculturales, cooperativos y de ritmo de carácter colectivo. (Juego de 10 pases, juego de cementerio y de bate y campo).</p> <p>Bloque 1. Comprensión de textos orales. Bloque 2. Producción de textos orales. Uso y comprensión oral de vocabulario específico de la sesión.</p>		

Recursos		Patio, conos, pelotas, dos bates de béisbol.
Fase	Tiempo	Tareas
INICIAL	10'	Comecocos/Pac-man: Esta actividad está basada en el famoso videojuego Pac-man. El juego consiste en que pillaran uno o dos, y tendrán que intentar pillar a los demás sin salirse de las líneas del campo, lo cual tendrán que estar atentos para no salirse ya que solo se pueden pisar dichas líneas. En esta actividad debido al Covid-19 y para poder diferenciar quien paga, para pillar deberán llevar un balón y tocar con este a los demás, si te tocan con el balón, pedirán un balón al profesor y pillarás.
PRINCIPAL	30'	<p>Plants vs Zombies/Balontiro o cementerio: En esta actividad ambientamos el popular juego de balontiro/cementerio en el videojuego Plants vs Zombies.</p> <p>Para realizar el juego delimitamos un campo y lo dividiremos por la mitad, donde se colocara cada equipo en uno de ellos sin poder sobrepasar el campo rival. El objetivo del juego es lanzar el balón al campo adversario y darle a algún rival sin que este toque el suelo, si un rival golpea a un adversario este se convertirá en zombie y deberá de ir caminando como un zombie a la zona de detrás de cada campo llamada "cemetery". En esta zona, colocaremos un espacio donde se encontrarán los eliminados, los cuales tendrán la oportunidad de volver a su campo si consiguen darle a un adversario con la pelota. El equipo que consiga tener más plantas (jugadores) sobre el campo cuando se acabe el juego o consiga dejar al rival sin plantas será el que gane.</p> <p>Mario super sluggers: Esta actividad estará basada en el mítico personaje Mario Bros y sus compañeros donde se inspiran en jugadores profesionales de béisbol. En esta sesión retomaremos el juego de los diez pases. Esta vez cuando logren el objetivo de los diez pases y habiendo pasado el balón a todos los compañeros tendrán que pasar el balón a uno de los compañeros, el cual se encuentre fuera del campo con un bate. Estos jugadores tendrán que golpear el balón lo más lejos posible y su equipo, al completo, deberá de dar una vuelta entera al campo, antes que el equipo contrario devuelva la pelota dentro del campo.</p> <p>Palabras clave:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Cemetery / cementerio -Eliminate / eliminado -You are dead / tu estas muerto -Pass me the ball / pasame la pelota

		<p>-Throw the ball / lanza la pelota</p> <p>-Give me the ball / dame la pelota</p> <p>-Hit the ball / golpear la pelota</p> <p>-Passes / pases</p>
Vuelta a la calma.	5'	<p>Realizaremos un feedback de lo que han sentido en la sesión realizando cuestiones como si es mejor repartirse por todo el espacio o estar todos juntos a esperar a que golpeen a otro compañero y/o al revés, si cuando son lanzadores es más difícil tener muchos objetivos repartidos o un muchos rivales en un único blanco. También repasamos las palabras claves que hemos utilizado durante la sesión y haremos un recuento de los puntos de cada equipo, en el juego de Plants vs Zombies por cada zombi que haya en el cementerio le daremos 1 punto al equipo contrario, en cuanto al juego de Mario super sluggers por cada balón golpeado y vuelta del equipo entero obtendrán 5 puntos. Por último, dejaremos que se hidraten y se aparten con distancia de seguridad yendo a respirar unos segundos sin mascarilla, debido al gran esfuerzo que han hecho en las actividades con mascarillas.</p>

Curso: 4	UDD : Gamificación en juegos predeportivos.		Sesión nº3
<p>Objectius didàctics Educació Física</p> <p>Conocer los conceptos básicos de táctica y técnica.</p> <p>Ocupar correctamente el espacio.</p>	<p>Objectius didàctics ingles</p> <p>Aprender vocabulario nuevo.</p> <p>Conocer y practicar las palabras clave de la sesión en su contexto de uso.</p>	<p>Competencias clave</p> <p>Competencia en comunicación lingüística, aprender a aprender y competencias sociales y cívicas.</p>	<p>Metodologia</p> <p>·Enseñanza programada.</p> <p>·AICLE</p>
Contenidos	<p>Bloque 1: CONOCIMIENTO CORPORAL Y AUTONOMÍA Curso 4º</p> <p>Ejecución de movimientos globales y segmentarios con material: lanzamientos y recepciones.</p> <p>Bloque 5: JUEGOS Y ACTIVIDADES DEPORTIVAS Curso 4º</p>		

		<p>Utilización de estrategias de cooperación y oposición en la práctica de juegos predeportivos, alternativos, de malabares, modificados, con implementos, inclusivos, de innovación, populares, tradicionales, multiculturales, cooperativos y de ritmo de carácter colectivo.(Juego de fútbol sin pelota).</p> <p>Bloque 1. Comprensión de textos orales. Bloque 2. Producción de textos orales. Uso y comprensión oral de vocabulario específico de la sesión.</p>
Recursos		Pelotas, conos.
Fase	Tiempo	Tareas
INICIAL	10	<p>Pelota sentada: los jugadores tendrán que lanzar las pelotas al cuerpo de los rivales sin que toque el suelo. Si esto pasa, el jugador tendrá que sentarse hasta que alguien lo salve pasándole la pelota. El jugador que tenga la pelota no se podrá mover y tiene dos opciones, salvar a los que están sentados o pillar a los que están de pie.</p>
PRINCIPAL	30	<p>Rocket League: Este juego consiste en jugar un fútbol sin pelota. Para hacer esta actividad dividiremos a los alumnos en dos equipos, cada equipo en una mitad del campo y todos los alumnos serán la pelota. El objetivo, es cruzar la portería contraria corriendo para anotar, para ello deberán evitar que no les pille el equipo contrario. Para poder pillar a alguien del otro equipo solo podrán hacerlo una vez cruce, el contrario, la línea de su parte del medio del campo. Por el tema del coronavirus, no podrán pillar con las manos y para evitar contacto cada alumno llevará una pelota en las manos, la cual no podrán lanzar y para poder pillar tendrán que tocar con la pelota. Además aprovechamos este motivo para que vean con más claridad que ellos mismos son la pelota. Si un alumno ha pasado al otro campo y es tocado tendrá que sentarse y esperar a que un compañero le salve, para ello tendrán que salvar chocando con el pie. Cada vez que un alumno entre en la portería, se sumará un gol y se reanudará el partido con todos los alumnos en su campo el cual volverá a empezar de nuevo. Al cabo de varios goles, pararemos el partido y les diremos que se organicen creando algún tipo de estrategia, como por ejemplo dejar gente atrás para defender y gente delante para que busque el gol. Así se darán cuenta de la dificultad del juego al establecer un sistema coordinado.</p> <p>Palabras clave:</p> <p>- Ball / pelota</p>

		<ul style="list-style-type: none"> - Pass me the ball / pasame la pelota - Run with the ball / corre con la pelota - Cross the goal / cruzar la porteria - Opposite / contrario - Partner / compañero
Vuelta a la calma.	5	Realizaremos un feedback de lo que han sentido en la sesión, con preguntas como qué estrategias han tomado al principio del juego, y luego una vez transcurrido el juego si se han dado cuenta del funcionamiento de este y si han decidido cambiar su estrategia. Después haremos el repaso habitual de las palabras clave y un recuento de los puntos donde cada gol valdrá 1 punto . Por último, les dejaremos que se hidraten y se aparten en una esquina respetando la distancia de seguridad.

Curso: 4	UDD : Gamificación en juegos predeportivos.			Sesión nº4
Objetivos didácticos Educación Física	Objetivos didácticos inglés	Competencias clave	Metodología	
<p>Conocer los conceptos básicos de táctica y técnica.</p> <p>Aprender las transiciones de ataque y defensa ocupando correctamente los espacios.</p>	<p>Aprender vocabulario nuevo. en inglés e interactuar con él.</p> <p>Conocer y practicar las palabras clave de la sesión en su contexto de uso.</p>	<p>Competencia en comunicación lingüística, aprender a aprender y competencias sociales y cívicas.</p>	<p>·Enseñanza programada.</p> <p>·AICLE</p>	
Contenido	<p>Bloque 1: CONOCIMIENTO CORPORAL Y AUTONOMÍA Curso 4º</p> <p>Ejecución de movimientos globales y segmentarios con material: lanzamientos y recepciones.</p>			

		<p>Bloque 5: JUEGOS Y ACTIVIDADES DEPORTIVAS Curso 4º</p> <p>Utilización de estrategias de cooperación y oposición en la práctica de juegos predeportivos, alternativos, de malabares, modificados, con implementos, inclusivos, de innovación, populares, tradicionales, multiculturales, cooperativos y de ritmo de carácter colectivo.(Juego de lanzamiento ambientados en Fornite)</p> <p>Bloque 1. Comprensión de textos orales. Bloque 2. Producción de textos orales. Uso y comprensión oral de vocabulario específico de la sesión.</p>
Recursos		Conos, aros, botellas, pelotas de goma espuma y plástico.
Fase	Tiempo	Tareas
INICIAL	5'	Para poder aprovechar al máximo el tiempo de juego, en la actividad principal haremos un calentamiento de movilidad articular ambientado en la misma, simulando los bailes del juego de fornite, nos pondremos en círculo y los alumnos irán proponiendo los diferentes bailes del juego.

PRINCIPAL

35'

Fortnite: esta sesión estará ambientada en el famoso videojuego de “fortnite”, el cual la mayoría de niños conocen, llevan ropa y accesorios como mascarillas, lo cual nos facilitará la explicación y la atención de los alumnos.

Este juego consiste en utilizar los diferentes tipos de objetos que hay para sobrevivir. Dichos objetos serán mostrados en la explicación del juego visualmente separados uno por uno y explicados para que se utilizan y si saben como se dice en castellano. Para tener más apoyo explicativo y ayudar a la comprensión más rápidamente, también elaboramos una ficha donde salen la foto de cada material para que se utiliza, su nombre en el juego y la traducción, para que de esta manera sea más fácil identificar para qué sirve cada objeto. Entre estos objetos, encontramos las pelotas que serán las balas (the bullets) para matar a los rivales, los cuales se tendrán que sentir si son golpeados por el balón. El siguiente objeto serán los aros, que servirán como escudos (the shields), se tendrán que llevar por dentro en la cintura para que sirvan, y si te dan con una pelota tendrán que dejar los escudos en el suelo, ya que es de un solo uso (una sola vida) y esté ya no se podrá volver a utilizar, por lo tanto deberán de dejarlo en el suelo y continuar. El siguiente objeto es una botella (life bottles), consistirán en que para poder volver a levantarte deberás simular que te las bebas y contar hasta tres, en inglés. Dichas botellas serán como unas vidas extra, y como el objeto anterior, una vez utilizado deberán de dejarlo en tierra sin poder volver a coger esa botella, no obstante sí podrán coger otras que estarán repartidas por el campo. Por último, los conos (to revive) tendrán la función de revivir a los que están sentados poniendo el cono boca abajo como si fuera una inyección y haciendo cuatro sentadillas. Mientras que un alumno está haciendo las cuatro sentadillas, los rivales no podrán golpearle y como los anteriores dos objetos, una vez utilizado, tendrán que dejarlo en el suelo y no podrán volver a coger ese cono en concreto.

En esta actividad solo les explicaremos el funcionamiento de los objetos y cómo utilizarlos correctamente pero una vez empezado el juego tendrán que ser ellos los que desarrollen una estrategia para ganar, no hay equipos establecidos como en los juegos anteriores y cada alumno podrá o no hacer grupos aunque el objetivo es que solo quede uno en pie, se puede ir por todo el campo disponible. Si la pelota impacta en la cabeza, no valdrá.

Palabras clave:

- Dance / baile
- Cone / cono
- to survive / para sobrevivir
- to revive / para revivir
- Bullets / balas
- Shield / escudo
- Objects / objetos

		<p>-Life / vida</p> <p>-Sentadillas / squats</p>
Vuelta a la calma.	5'	<p>Realizaremos un feedback de lo que han sentido en la sesión con preguntas como qué estrategias han tomado para no ser golpeados y eliminar al mismo tiempo a los rivales, luego comentaremos las palabras clave. En esta sesión repartiremos 5 puntos a cada equipo para darles una pequeña recompensa por sus esfuerzos en las sesiones y un empujón de confianza para las siguientes actividades. Después les dejaremos que se hidraten y se aparten en una esquina con distancia de seguridad a respirar unos segundos sin mascarilla, por el gran esfuerzo que han hecho al realizar las actividades con mascarillas.</p>

Curso: 4		UDD : Gamificación en juegos predeportivos.		Sesión nº5
Objetivos didácticos Educación Física		Objetivos didácticos inglés	Competencias clave	Metodología
<p>Desarrollar la observación y la comunicación visual con los participantes.</p> <p>Estimular la atención y la velocidad de reacción en el desarrollo del juego.</p> <p>Utilizar estrategias de cooperación en equipo.</p> <p>Comprender y aplicar las normas del juego.</p>		<p>Aprender vocabulario nuevo. en inglés e interactuar con él.</p> <p>Conocer y practicar las palabras clave de la sesión en su contexto de uso.</p>	<p>Competencia en comunicación lingüística, aprender a aprender y competencias sociales y cívicas.</p>	<p>·Enseñanza programada.</p> <p>·AICLE</p> <p>·Asignación de tareas.</p>
Contenidos		<p>Bloque 3: EXPRESIÓN MOTRIZ Y COMUNICACIÓN Curso 4</p> <p>Representaciones grupales para comunicar sensaciones, emociones, sentimientos e ideas.</p> <p>Bloque 5: JUEGOS Y ACTIVIDADES DEPORTIVAS Curso 4º</p> <p>Utilización de estrategias de cooperación y oposición en la práctica de juegos predeportivos, alternativos, de malabares, modificados, con implementos, inclusivos, de innovación, populares, tradicionales, multiculturales, cooperativos y de ritmo de carácter colectivo. (Juego de observación y comunicación visual).</p> <p>Bloque 1. Comprensión de textos orales. Bloque 2. Producción de textos orales. Uso y comprensión oral de vocabulario específico de la sesión.</p>		
Recursos		Conos, aros, pelotas goma espuma y plástico, colchonetas y cuerdas.		
Fase	Tiempo	Tareas		
INICIAL	5'	Utilizaremos el tiempo al máximo para que puedan aprovechar la sesión con la temática de hoy "among us", por ello daremos tres vueltas al campo y explicaremos de qué va a tratar la sesión de hoy.		

<p>PRINCIPAL</p>	<p>35'</p>	<p>Among us: En esta sesión estará ambientada en el famoso videojuego de “among us”, el cual al igual que el fornite, la mayoría de niños conocen, llevan ropa y accesorios como mascarillas, lo cual nos facilitará la explicación y la atención de los alumnos. El juego consiste en realizar tareas dentro de una nave, la cual será un campo de fútbol más o menos, para evitar que explote. En esta nave espacial, todos son tripulantes pero dos personas son infiltradas, llamadas impostores, y tienen que intentar eliminar al resto de la tripulación antes de que estos terminen sus tareas, para eliminarlos tendrán que guiñar un ojo. En el momento que un tripulante ve que le han guiñado el ojo, se tendrá que caer a los 10 segundos para que no sea evidente quién ha sido y darle más emoción al juego. Pueden y deben disimular para que no les pillen, por tanto también harán las tareas. Si un alumno ve a un compañero en el suelo tiene que ir al centro y tocar la alarma, en ese momento todos se reunirán en círculo y el alumno dirá: “<i>Who is the impostor?</i>”. En ese momento empezarán a debatir entre todos, quien creen que ha sido el que ha eliminado a su compañero o si han visto algo, una vez decidido procederán a una votación y el alumno más votado quedará eliminado y deberá decir si era o no un infiltrado. También puede darse el caso que nadie haya visto nada, no voten y nadie salga eliminado. El impostor para despistar también puede presionar el botón de alarma. Aunque los tripulantes o impostores sean eliminados, tienen que continuar con las tareas hasta que acabe el juego sin poder opinar en la votación ni pulsar el botón de alarma, pasarán a ser fantasmas. Para que el juego termine, deberán de completar todas las tareas o encontrar a los dos infiltrados antes que estos eliminen a todos los tripulantes, solo así la nave espacial estará a salvo. Si el número de impostores que consiguen estar vivos es igual o superior a los tripulantes, los impostores habrán ganado. Cada alumno tendrá una asignación de tareas, con una ficha y un personaje de diferente color cada uno, la cual tendrán que ir completando por orden. Para saber quienes son tripulantes y quienes están infiltrados al inicio del juego, se colocarán en un círculo y cerrarán los ojos, mientras el maestro tocará con un cono en la espalda a los dos infiltrados los cuales abrirán los ojos y se mirarán entre ellos para saber quien es su compañero y no eliminarlo.</p> <p>Palabras clave:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Tripulante / crew member -Impostor / impostor -Space / espacio -Nave: ship -Nave espacial: Spacecraft -Among us: entre nosotros -Muerto: dead -Pulsar la alarma: press the alarm -Votación: vote
-------------------------	-------------------	--

		<ul style="list-style-type: none"> -Reportar: report -Reportados: reported -Votos: votes - Guiñar el ojo: wink the eye - Vivos: alive -Messy / desordenados -Skip vote / saltar voto o irse de la votación -Ghost / fantasma -Bounce the ball / botar la pelota
Vuelta a la calma.	5'	<p>Realizaremos un feedback de lo que han sentido en la sesión, con preguntas como por ejemplo qué estrategias han tomado para descubrir a los infiltrados, y desde la perspectiva de los infiltrados que estrategias han realizado a la hora de eliminar a sus compañeros sin ser vistos por los demás. Después realizaremos un repaso de las palabras clave y haremos recuento de los puntos obtenidos, se repartirán de dos maneras si algún integrante de un equipo ha visto a un intruso y consigue que los demás voten su equipo obtendrá 1 punto y por el otro lado si un intruso consigue eliminar a todos los tripulantes y ganas obtendrá su equipo 3 puntos, esta puntuación no la sabrán hasta el final de cada sesión para que no puedan manipular los puntos. Al final, les dejaremos que se hidraten y se aparten en una esquina respetando la distancia de seguridad para respirar unos segundos sin mascarilla, por el gran esfuerzo que han hecho de realizar las actividades con mascarillas.</p>

Curso: 4	UDD : Gamificación en juegos predeportivos.		Sesión nº6
Objetivos didácticos Educación Física	Objetivos didácticos inglés	Competencias clave	Metodología
-Conocer los conceptos básicos de táctica y técnica.	-Aprender vocabulario nuevo.	Competencia en comunicación lingüística,	-Aicle -Resolución de problemas.

<p>-Aprender las transiciones de ataque y defensa ocupando correctamente los espacios.</p>	<p>en inglés e interactuar con él.</p> <p>Conocer y practicar las palabras clave de la sesión en su contexto de uso.</p>	<p>aprender a aprender competencias sociales y cívicas.</p>	
<p>Contenidos</p>	<p>Bloque 1: CONOCIMIENTO CORPORAL Y AUTONOMÍA Curso 4º</p> <p>Ejecución de movimientos globales y segmentarios con material: lanzamientos y recepciones.</p> <p>Bloque 5: JUEGOS Y ACTIVIDADES DEPORTIVAS Curso 4: Utilización de estrategias de cooperación y oposición en la práctica de juegos predeportivos, alternativos, de malabares, modificados, con implementos, inclusivos, de innovación, populares, tradicionales, multiculturales, cooperativos y de ritmo de carácter colectivo. (quidditch)</p> <p>Contenido en inglés</p> <p>Bloque 1. Comprensión de textos orales. Bloque 2. Producción de textos orales. Uso y comprensión oral de vocabulario específico de la sesión.</p>		
<p>Recursos</p>	<p>Pelotas diferentes tamaños y colores, aros, picas, conos, cuerdas, pelotas de tenis, sticks.</p>		
<p>Fase</p>	<p>Tiempo</p>	<p>Tareas</p>	
<p>INICIAL</p>	<p>5'</p>	<p>Para introducir esta sesión, repartiremos a cada casa(equipo) en dos campos donde jugarán entre ellos realizando un torneo, también les explicaremos los tres tipos de pelotas y recalamos el rol de cada uno dentro del equipo.</p>	
<p>PRINCIPAL</p>	<p>30'</p>	<p>Quidditch Muggle: En esta sesión vamos a trabajar con un deporte mágico el cual se practica en la saga de Harry Potter. Esta vez trasladaremos a nuestra clase este deporte con las siguientes variaciones.</p> <p>Antes de empezar a explicar el juego debemos recalcar que mientras explicamos cualquier material o rol de jugador es traducido al español y al inglés.</p> <p>El juego consiste en que hay dos equipos con cancha invasiva, tres aros en cada portería para ganar puntos, en concreto 10 puntos por cada anotación. Hay más posibilidades en este juego que les explicaremos a continuación. En primer lugar, lo más característico que encontramos son las escobas mágicas (magic broom), las cuales esta vez serán los sticks de hockey con los que tendrán que</p>	

ir subidos a ellos (deberán ponerse por debajo de las piernas en todo momento del juego).

En segundo lugar, vamos a trabajar con tres pelotas distintas con distintas funciones: (las pelotas no tienen traducción al español)

-Bludger: esta pelota será por ejemplo una pelota del tamaño de una pelota de fútbol de goma-espuma roja. Se utiliza para eliminar a los rivales. Solo la podrán llevar los golpeadores (the beaters) de cada equipo.

-Quaffle: esta pelota será por ejemplo del mismo tamaño que la Bludger, de otro material que nos permita botarla mejor y amarilla. Se utiliza para encestar/anotar a los tres aros que hay. Habrá una pelota para los dos equipos los cuales se tendrán que disputar sin contacto directo, tan solo interceptando. Si se anota el equipo conseguirá 10 puntos.

-Snitch: en esta ocasión esta diminuta pelota será una pelota de tenis o alguna más pequeña para poderla esconder en el patio. Los buscadores (the seekers) tendrán que buscarla y si la encuentran su equipo ganará 30 puntos.

En tercer lugar, vamos a explicar los roles de los jugadores:

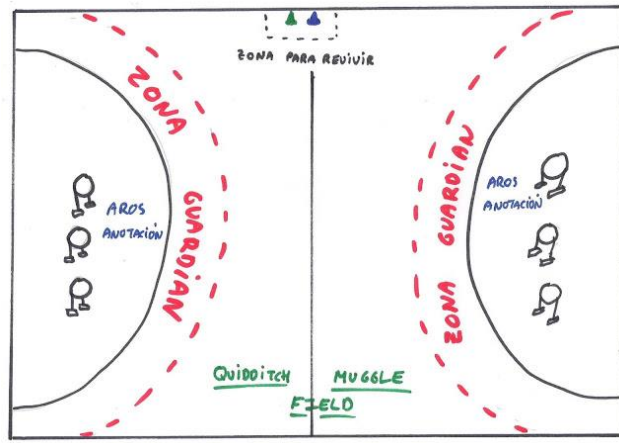
- Los cazadores (the chasers or the hunters): su misión será anotar con las pelotas llamadas Quaffle a los tres aros que habrá colocados, también tendrán que hacer de defensores cuando no la tengan para evitar que les hagan puntos. Para poder encestar sólo podrán utilizar las manos, con movimiento de lanzar y no golpear.

-El guardián (the guardian): será el portero y podrá utilizar cualquier parte del cuerpo para parar sin quitarse el stick de su posición. Al portero no se le puede lanzar la Bludger, es decir, no puede ser eliminado.

-Los golpeadores (the beaters): habrá un golpeador por equipo. Su misión consistirá en ir eliminando a los rivales para evitar que hagan puntos. Solo deberán estar pendiente de su pelota, la bludger, durante el juego.

-El buscador (the seeker): habrá un buscador por equipo y se les asignará la tarea de buscar la snitch. Una vez la encuentren, deberán enseñarla al maestro y conseguirán los 30 puntos. En este momento pasarán a ser cazadores.

En tercer lugar, el campo:



Hemos dicho que el juego era de cancha invasiva y guarda una similitud con el balonmano, el cual no se puede entrar al área excepto el portero. En el Quidditch tampoco se puede entrar a la zona del guardián (the guardian zone), excepto el propio guardián el cual no podrá salir de ella. Además de esta zona, encontramos la zona de revivir (the revive zone) donde deberán ir cuando la bludger les golpee. Si tienen en ese momento la quaffle deberán dejarla en el suelo e ir a la zona de revivir donde habrá un cono que deberán voltear, e inmediatamente estarán revividos y podrán volver a jugar al campo. El inicio del partido será lanzando la quaffle como en los partidos de básquet, y posteriormente entregando las bludger a los golpeadores. Si la quaffle sale del campo por ejemplo por culpa del equipo A, sacará el equipo B.

Dependiendo de los jugadores y de la grandaria del campo tendremos un determinado números de roles en cada equipo, pero centrándonos en nuestro caso:

- Dos campos independientes con 4 equipos correspondientes a las 4 casas de Hogwarts (Slytherin, gryffindor, hufflepuff, ravenclaw). Utilizaremos un sombrero seleccionador (sorting hat) para repartirlos entre ellas.

- Seis alumnos por equipo: un buscador, un golpeador, un guardián y tres cazadores.

En principio los jugadores que tengan la quaffle no se pueden mover pero según se vaya desarrollando el juego introduciremos o no la variante de que se puedan mover.

Palabras clave

		<ul style="list-style-type: none"> -Las pelotas que no tienen traducción: bludger, quaffle y snitch. -Seeker / buscador -Guardian / guardián o portero -Hunters or chaser / cazadores -Beaters / golpeadores -Beat / golpear -Hide / esconder -Magic broom / escoba magica -Hoop / aro
Vuelta a la calma.	5'	<p>Al final de la clase realizaremos un pequeño feedback de las palabras que han aprendido, cuál era la mejor estrategia para marcar, si les ha gustado el juego o no. Después, pasaremos al recuento de puntos donde contaremos el total que han hecho en todos los partidos y lo dividiremos entre diez, por ejemplo si un equipo ha logrado un total de 80 puntos, $80:10=8$ puntos. Por otro lado revisaremos las palabras claves que han aprendido en esta sesión como los nombres de las pelotas, el nombre del rol de cada jugador y el significado de sus nombres.</p> <p>Por último, tendrán unos minutitos para hidratarse y respirar respetando las distancias de seguridad.</p>

Curso: 4	UUDD : Gamificación en juegos predeportivos.		Sesión nº7/8
Objetivos didácticos Educación Física	Objetivos didácticos inglés	Competencias clave	Metodología
Fomentar la cooperación entre los participantes. Desarrollar estrategias de cooperación grupales.	Aprender vocabulario nuevo. en inglés e interactuar con él.	Competencia en comunicación lingüística, aprender a	·Enseñanza programada. ·AICLE

		Conocer y practicar las palabras clave de la sesión en su contexto de uso.	aprender y competencias sociales y cívicas.
Contenidos	<p>Bloque 5: JUEGOS Y ACTIVIDADES DEPORTIVAS Curso 4: Utilización de estrategias de cooperación y oposición en la práctica de juegos predeportivos, alternativos, de malabares, modificados, con implementos, inclusivos, de innovación, populares, tradicionales, multiculturales, cooperativos y de ritmo de carácter colectivo. (gimcana pruebas cooperativa Jumanji)</p> <p>Bloque 1. Comprensión de textos orales. Bloque 2. Producción de textos orales. Uso y comprensión oral de vocabulario específico de la sesión.</p>		
Recursos	<p>Conos, aros, pelotas goma espuma y plástico, colchonetas, cuerdas, bloques de plástico, bancos, fotocopias de la sopa de letras, dado gigante, tizas y piezas del puzzle,</p>		
Fase	Tiempo	Tareas	
INICIAL	3/1'	<p>Utilizaremos el inicio de la sesión para presentar la ambientación del juego ("jumanji") y explicarles en qué va a consistir la sesión. Por otro lado, dividiremos a las cuatro casas en dos grandes grupos juntando a la casa en primera posición con la cuarta, la segunda y la tercera juntas. También les explicaremos que esta sesión se dividirá entre dos sesiones donde el primer día llegarán hasta donde de tiempo y el último día acabarán las pruebas que les queden y haremos el recuento final de puntos.</p>	

PRINCIPAL

40/35

Jumanji: En esta actividad se enfrentarán dos equipos, uno contra otro, en cada una de las doce pruebas. Para que un equipo pueda pasar una prueba, siempre tendrán que trabajar en equipo para poder pasar a la siguiente. Una vez terminada una prueba, les entregaremos una pieza de puzzle el cual tendrán que completar una vez finalizada las pruebas.

Prueba número 1: En la primera prueba tendrán que adivinar por turnos la palabra oculta ambientada como el mítico juego del ahorcado, gana el equipo que adivinen las palabras. Las palabras ocultas son "Welcome to Jumanji".

Prueba número 2: En esta actividad tendrán que atravesar el río con zancos, para ganar tendrán que pasar todos los alumnos con zancos de un extremo al otro. Si algún alumno toca el suelo, quiere decir que se hunde y tendrá que volver a empezar.

Prueba número 3: En la siguiente actividad, tendrán que construir una pirámide entre todos los integrantes del equipo. Con el material que teníamos disponible como los ladrillos o las botellas, les pediremos a los alumnos que construyan una pirámide entre todos. Tendrán que ir por turnos, cada alumno colocará una pieza, de esta manera tendrán que conseguir coordinarse para construir una pirámide estable. En esta actividad ganará la pirámide más alta y más estable, se cronometra un minuto y cuando esté termine los alumnos deberán de parar la construcción aunque no la hayan acabado.

Prueba número 4: Sopa de letras. Crearemos una sopa de letras que tendrán que completar entre todos para poder pasar a la siguiente prueba. En esta sopa de letras, se encuentra el vocabulario de las partes del cuerpo que han estado dando en clase de inglés y las cuales preguntaremos una por una para repasar el vocabulario.

U	T	E	Y	E	S	L	I	A	N	MOUTH
N	S	N	N	H	W	O	B	L	E	FEET
I	I	A	Q	I	T	M	V	N	F	LIPS
H	R	A	O	C	K	U	O	T	I	HEAD
C	W	U	E	A	D	S	O	I	N	CHIN
S	R	A	E	S	Y	A	S	M	G	ELBOW
D	L	I	P	S	O	C	E	T	E	EARS
H	T	E	E	T	W	N	O	H	R	WRIST
J	D	F	E	E	T	C	T	I	S	EYES
T	O	N	G	U	E	W	I	U	J	FINGERS
										TOES
										TONGUE
										NOSE
										TEETH
										NAILS
										SKIN

Prueba número 5: En esta prueba todos los alumnos deberán de cruzar la selva a través de diferentes obstáculos como por ejemplo, reptar por una colchoneta como si estuviéramos en peligro de que nos ataquen, pasar por debajo de una vaya para no ser vistos, pasar el puente peligroso (caminar por bancos de diferentes maneras) y transportar madera entre todos (transportar los bancos al otro extremo).

Prueba número 6: Todos los alumnos deberán lanzar un dado gigante por orden, una vez cada uno. Cada vez que un alumno saque un número, todo el equipo avanzará saltando por los aros y una vez hayan tirado todos los alumnos de cada equipo, se contarán los aros que han saltado. El equipo que haya llegado más lejos será el ganador en esta prueba.

Prueba número 7: En esta actividad tendrán que transportar la colchoneta al otro lado entre todos los integrantes del grupo sin que toque el suelo. En el momento que uno de los integrantes del grupo no esté en contacto con la colchoneta, no podrán seguir avanzando y tendrán que volver al sitio donde se soltó el compañero. Por lo tanto, deberán de ir todos al mismo ritmo para no dejar a ningún integrante atrás.

Prueba número 8: En esta actividad tendrán que cruzar el mar con la colchoneta. La actividad consiste en cruzar con la colchoneta todos los integrantes del grupo subidos a ella y sin poder bajarse, avanzar por el tramo marcado que simularemos, siendo agua y la colchoneta una barca. Si vemos que no logran avanzar mucho, pararemos a los cinco minutos y ganará el equipo que más haya avanzado.

Prueba número 9: En esta actividad tendrán que atravesar el volcán de lava con implementos. La actividad consistirá en cruzar de una punta hacia la otra al completo con varios objetos (aros, cuerdas, bloques y colchonetas) sin tocar en ningún momento el suelo. Si algún integrante del equipo toca el suelo, perderá esa parte del cuerpo, por ejemplo si resulta ser una pierna solo podrá ir con una, es decir, a la pata coja. En el caso de que un alumno pierda las dos piernas volverá a empezar desde el principio. El juego terminará cuando el equipo al completo cruce la línea roja al final del circuito.

Prueba número 10: Formar la palabra jumanji en el suelo con sus cuerpos entre todos los integrantes del grupo, se cronometra un minuto y medio para que formen la palabra.

Prueba número 11: La siguiente prueba es el ciempiés, el cual consiste en crear una fila e ir pasando el balón hacia atrás. Cuando llegue al último de la fila, este se colocará el primero y volverá a pasar el balón hacia atrás. El juego terminará con el primer equipo que consiga avanzar hasta la meta.

Prueba número 12: En la última prueba tendrán que acertar tres sencillos acertijos en inglés, gana el equipo que más acertijos acierte.

What has a neck but no head? A bottle

What has a face and two hands but no arms or legs? A clock

What has a thumb and four fingers but is not alive? A glove

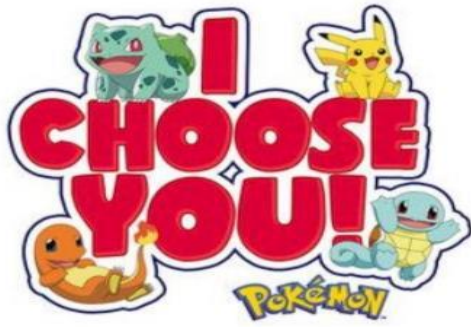
What must be broken before you can use it? An egg

<p>Vuelta a la calma.</p>	<p>2/5'</p>	<p>Juntando todas las piezas que han ganado y entre todos, tendrán que montar un puzzle de doce piezas (puzzle del colegio). Una vez terminado, se lo podrán llevar a clase como premio. Por otro lado, haremos un recuento de los puntos obtenidos en estas dos sesiones donde contabilizará 1 punto por prueba ganada a cada grupo repartiendo uno a cada casa, ya que los grupos están formados por dos casas. Por último, haremos un recuento final de los puntos de cada equipo y daremos una medalla a cada equipo de su casa como recuerdo de las sesiones. En cuanto al equipo ganador, podrá elegir durante dos semanas los juegos de calentamiento, a modo de recompensa, por su gran participación a lo largo de esta unidad didáctica.</p>
----------------------------------	-------------	---

Anexo 4:

Primera sesión





+



Beedrill: Bee (abeja) + Drill (taladro)



Charmander: Char (quemar) + salamander (salamandra)



Butterfree: Butterfly (mariposa) + free (libre)



Sandlash: sand (arena) + slash (cortar)



Snorlax: snore (roncar) + lax (flojo)



Weppinbell: Weeping (llanto) + bell (campana)



Seaking: sea (mar) + king (rey)



Cubone: Cub (cachorro) + bone (hueso)

Segunda sesión



MARIO Super Sluggers

Mario Super Sluggers

Rules:

- Make 10 passes.
- When you get this you can pass the ball to your partner who is out.
- The person outside will have a bat.
- These players will have to hit the ball as far as possible and their full team, will have to go around the field completely, before the opposing team returns the ball into the field.



PLANTS vs. ZOMBIES

Plants vs Zombies (cementerio)

Rules:

- At first we are all plants.
- There are two fields with cementery zone for the zombies.
- If the ball touch you and the flour next, you are zombie.
- If you catch the ball in the air, you do not eliminate.
- You can come back to life if you kill a plant.
- The winner is the team with more plants.

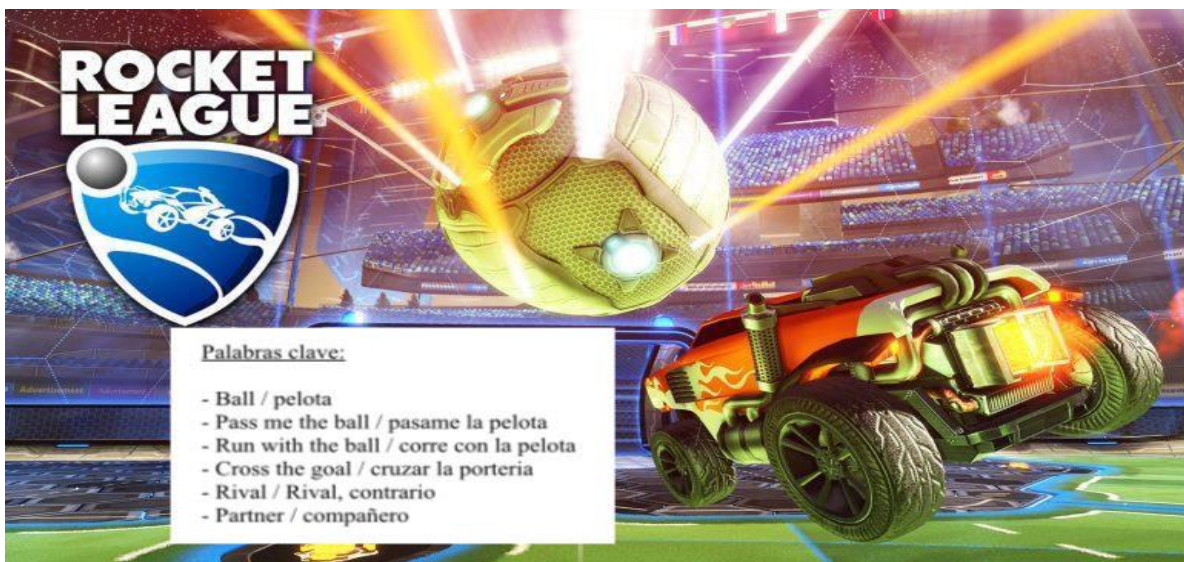


ROCKET LEAGUE

Rocket League = Football out contact

Rules:

- You are the ball
- There are two teams and two fields
- The objective: cross the goal without getting caught
- You take a ball and try to touch the rivals, if you touch someone they will have to sit down. He can be revived if a partner touches his foot.
- You can only catch rivals in your part of the field.



ROCKET LEAGUE

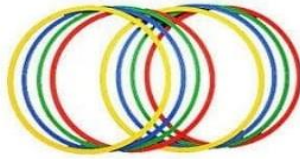
Palabras clave:

- Ball / pelota
- Pass me the ball / pasame la pelota
- Run with the ball / corre con la pelota
- Cross the goal / cruzar la porteria
- Rival / Rival, contrario
- Partner / compañero

Cuarta sesión



Bullets



Shields



Life bottles



To revive

Quinta sesión



-Mission : 5 squats.



-Mission : join the three cables.



-Mission : do two forward rolls.



-Mission : 3 burpees.



-Mission : spell one word in English.



-Mission : 7 jumps with skipping rope.



-Mission : sprint and turn back.



-Mission : bounce the balls 10 times.



-Mission : play with hula hoop five seconds.



*En cada ficha como la anterior tendrá un personaje diferente.

Sexta sesión





Magic broom → **Escoba magica**



Quaffle



Bludger



Snitch



Hoop → **Aro**



Seeker → **Buscador**



Guardian → **Guardián**



Beaters → **Golpeadores**



Chaser → **Cazador**

Séptima y octava sesión

