



Original

Conjunto de juegos lingüísticos para motivar a los estudiantes de 2do año de la carrera de inglés por la clase de Educación Física

A set of language games to motivate second year students of the English major for Physical Education

Pedro Roberto Gallardo Rodríguez. Universidad de Granma. Manzanillo. Cuba.

[\[pgallardor@udg.co.cu\]](mailto:pgallardor@udg.co.cu) 

Héctor Moreno Leyva. Universidad de Granma. Manzanillo. Cuba

[\[hmorenol@udg.co.cu\]](mailto:hmorenol@udg.co.cu) 

Jorge Alejandro Frías Gómez. Universidad de Granma. Manzanillo. Cuba

[\[jorgefriasg@udg.co.cu\]](mailto:jorgefriasg@udg.co.cu) 

Recibido: 12 de marzo de 2021 **Aceptado:** 16 de junio de 2021

Resumen

La Educación Física constituye un espacio importante en la formación integral de los estudiantes de 2do año de Licenciatura en Educación en Lenguas Extranjeras (Inglés) de la Universidad de Granma, sede Blas Roca Calderío, no obstante, una parte importante de estos muestran poca motivación por esta asignatura, alegando que no les resulta significativa, en tanto incide de manera muy intrascendente en el desarrollo de las habilidades lingüístico-comunicativas que necesitan para el dominio del Inglés. Por ello, el autor propone un conjunto de juegos dirigido a ejercitar habilidades lingüístico-comunicativas de la lengua inglesa a la par con el mejoramiento de la condición física durante la clase, que permiten sistematizar hábitos lingüísticos, para incentivar la participación alegre, activa y de buen gusto de todos los estudiantes en la clase de Educación Física.

Palabras clave: motivación; habilidades lingüístico-comunicativas.

Abstract

Physical Education constitutes an important means to the integral formation of second year students of the English major at the University of Granma. However, a large amount of students show little motivation for this important activity claiming that it doesn't offer much in terms of the development of language skills. For that, this project is aimed at proposing a set of language games intercalated to the physical activity while the students practicing the foreign language and

developing language skills. The project will improve the students' motivation for Physical Education through the developments of skills in the English Language.

Key words: motivation; skills; linguistic; communicative.

Introducción

La enseñanza superior constituye el contexto de formación profesional de los jóvenes, caracterizado por un elevado cúmulo de contenidos a recibir, tanto especializados como de formación general, constituyendo los primeros la prioridad de los estudiantes y a los que mayor atención prestan y los de formación general o básica son relegados a un segundo plano, mostrando muy poca motivación hacia ellos.

En el presente trabajo se aborda la problemática de la manifiesta desmotivación de una parte importante de los estudiantes de 2do año de la carrera de lengua extranjera (Inglés) en el proceso enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Educación Física, en tanto aluden que no les resulta significativa, toda vez que incide de manera muy intrascendente en el desarrollo de las habilidades lingüístico-comunicativas que es lo que realmente necesitan; desconociendo y un tanto menospreciando el importante papel que desempeña la Educación Física en su formación integral y profesional.

Es justo destacar los aportes realizados por destacados autores cubanos como Ruiz (2007), López (2000, 2006), Cornejo y Manteiga (2004) Calderón (1996), Álvarez (2000) Morales y Menéndez (2000) en dirección a incentivar la motivación de los estudiantes hacia la Educación Física, los que el autor comparte y asume.

En la constatación del estado actual de la desmotivación que muestra una parte importante de los estudiantes de 2do año de la carrera de inglés por la clase de Educación Física se pudo determinar que son varias las posibles causas que la provocan, entre las que se encuentran:

- La interdisciplinariedad se limita a orientar trabajos independientes donde los estudiantes investiguen las palabras en inglés que se usan en el deporte y la Educación Física.
- Los estudiantes de 2do año de Licenciatura en la carrera inglés manifestaron que la Educación Física no les resulta significativa, en tanto incide de manera muy intrascendente en el desarrollo de las habilidades lingüístico que necesitan para el dominio del inglés.

- Los profesores no gozan de la suficiente creatividad y conocimientos para atender y satisfacer desde la Educación Física las demandas lingüístico-comunicativas por las que abogan los estudiantes.
- Pobre empleo de la enseñanza problémica como vía para que los estudiantes construyan sus propios conocimientos.
- En la bibliografía consultada y los programas de la asignatura no se proponen vías para ejercitar en la clase de Educación Física habilidades intelectuales específicas a estudiantes de la carrera de inglés.

El análisis de estas situaciones que presenta la asignatura Educación Física III y IV del plan E, corroboró que efectivamente estas pueden constituir causas que conducen a la poca motivación por la asignatura de una parte importante de los estudiantes de 2do año de la carrera de Inglés, constituyendo éste el problema a resolver en el presente trabajo, y para lo cual, el autor se propuso elaborar un conjunto de juegos lingüísticos que permitan ejercitar habilidades lingüístico-comunicativas en los referidos estudiantes para incentivar la motivación de estos por la clase de Educación Física.

Desarrollo

Para la materialización en clase del conjunto de juego que se propone: “El Alfabeto”, “Formar familia de palabras”, “Los verbos irregulares” y “Construcción de oraciones”, el profesor de Educación Física trabajará en estrecha coordinación con el profesor de la asignatura Práctica Integral de la Lengua Inglesa (PILI), que es el jefe del colectivo de año de la carrera, al que también pertenece el profesor de Educación Física, para en todo momento recibir el asesoramiento necesario a la hora de concebir los juegos.

Para realizar en clase este conjunto de juego, no es necesario que el profesor de Educación Física tenga gran dominio del inglés, solo con el elemental conocimiento que debe poseer del mismo, como parte de la cultura general del profesional de la Educación Superior puede ejecutarlo, o incluso sin ninguno, pues todo lo que se realizará en la clase lo orientará en Español, en tanto lo llevara escrito en ese idioma en una tarjeta, y en otra tarjeta redactada en inglés con la ayuda del profesor de inglés, la que le servirá para constatar si las repuestas o soluciones que dan los estudiantes están correctas.

Solo en el caso de cuando se realice el juego “El alfabeto”, el profesor pudiera hablar en ese idioma, al mencionar las letras que él conoce, y para las otras letras selecciona a un estudiante para que sea quien las mencione o a varios de ellos, los que se irían alternando en esa acción, recomendándose esta última variante por la posibilidad que ofrece de que varios estudiantes participen. De todos modos, el profesor siempre llevará el listado de todas las letras y como estas se pronuncian en inglés para corregir en caso de algún error; con este juego se ejercita el alfabeto inglés para contribuir a su dominio.

Alfabeto inglés:

A(ei), B(bi), C(ci), D(di), E(i), F(ef), G(yi), H(eich), I (ai), J(yei), K (key), L(el), M(em), N(en), O(ou), P(pi), Q(qui), R(er o ar), S(ss), T (ti), U(iu), V (vi), W(dablio o doblío), X (eks), Y(uai), Z(zi).

Para la realización de los demás juegos con los que se ejercitan otras habilidades lingüístico-comunicativas del idioma inglés el profesor llevará en tarjetas los juegos escritos en español, que será por donde los orientará y en otras tarjetas en inglés para verificar las respuestas, en tanto las tarjetas que se les entrega a los estudiantes tendrán todas las palabras en inglés.

El juego “Formar familia de palabras” tiene como propósito intelectual, contribuir a que los estudiantes se apropien de un amplio vocabulario y para ello a los estudiantes se les entrega tarjetas que tienen escrito en inglés los nombres de frutas, especias, vegetales, mobiliario de una casa, entre otros, y cuando se les pida que formen una determinada familia de palabras, todos los que tengan tarjetas con palabras de la familia de palabras solicitada, realizan la actividad física que requiere el juego.

Para el Juego “Los verbos irregulares”, el profesor tendrá la lista completa de estos verbos tanto en inglés como en español y en los tiempos verbales: presente, pasado y pasado participio, y a los estudiantes se les entregarán de 3 a 4 tarjetas donde en cada una aparecerá en inglés uno de estos verbos y en uno de los tiempos verbales anteriormente mencionados; por ejemplo, si entre los verbos a emplear en la clase está el verbo **hacer**, el profesor tendrá en su lista ese verbo en español y en inglés (do) y tres estudiantes tienen ese verbo en inglés en una tarjeta, pero cada uno en un tiempo verbal diferente: presente (do), pasado (did) y pasado participio (done).

El profesor plantea como actividad problémica a resolver: ¿Cuál es el presente, el pasado y pasado participio del verbo hacer? (lo dice en español); los estudiantes que tienen una tarjeta

con ese verbo por supuesto en inglés en uno de los tiempos verbales mencionado, realizan rápidamente la actividad física orientada con antelación.

Así va a suceder con los demás verbos irregulares, lo que no todos serán tratados en una misma clase; pues solo se llevarán para cada encuentro de 12 a 15 en dependencia de la cantidad de estudiantes que tenga el grupo y para cada nueva clase se incorporará un nuevo grupo de verbo.

Lista de verbos irregulares en sus diferentes tiempos verbales:

(Cada tiempos verbales es una tarjeta diferente que se empleará en la realización de los juegos)

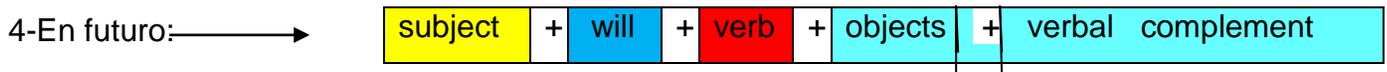
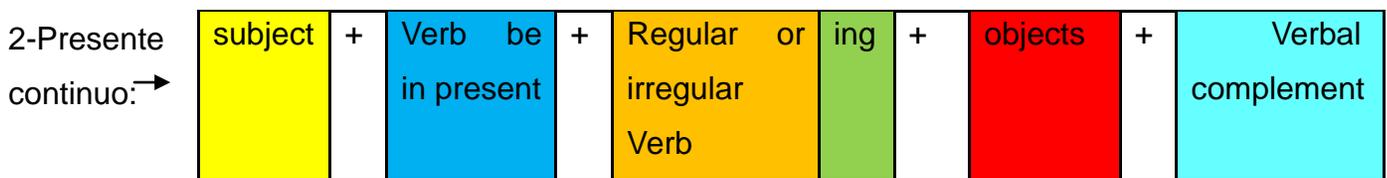
Presente	Pasado	Pasado Participio	Significado.
be	was, were	been	ser o estar
begin	began	begun	comenzar
bite	bit	bit, bitten	morder
break	broke	broken	romper
bring	brought	brought	traer
build	built	built	construir
buy	bought	bought	comprar
catch	caught	caught	coger
come	came	come	venir
cost	cost	cost	costar
choose	chose	chosen	seleccionar
draw	drew	drawn	dibujar
drive	drove	driven	manejar
do	did	done	hacer
eat	ate	eaten	comer
feel	felt	felt	sentir
fall	fell	fallen	caer
fifth	fought	fought	pelear
find	found	found	encontrar
fly	flew	flown	volar
forget	forgot	forgotten	olvidar

get up	got up	got up	levantarse, pararse
give	gave	given	dar
go	went	gone	ir
grow	grew	grown	crecer
have	had	had	tener
hear	heard	heard	oir
hit	hit	hit	golpear
keep	kept	kept	mantener, guardar
know	knew	known	saber
leave	left	left	abandonar,
lose	lost	lost	perder
make	made	made	hacer
mean	meant	meant	significar
meet	met	met	conocer, encontrarse con
put	put	put	poner
read	read	read	leer
ride	rode	ridden	cabalgar
run	ran	run	correr
say	said	said	decir
see	saw	seen	ver
sell	sold	sold	vender
send	sent	sent	enviar
sing	sang	sung	cantar
sit	sat	sat	sentar
sleep	slept	slept	dormir
speak	spoke	spoken	hablar
sweep	swept	swept	barrer
swim	swam	swam	nadar
take	took	taken	tomar
teach	taught	taught	enseñar
tell	told	told	decir
think	thought	thought	pensar
throw	threw	thrown	arrojar, lanzar

wake	woke	woken	despertar
wear	wore	worn	usar, llevar puesto
win	won	won	ganar
write	wrote	written	escribir

Juego “Construcción de oraciones”

Son diversas los tipos de oraciones que existen, pero con los juegos solo se ejercitarán por el momento las oraciones en:



En las gráficas anteriores aparece la construcción gramatical de cada uno de los tipos de oraciones a emplear en los juegos y cada columna a color, excepto la blanca, ejemplifica una tarjeta de las que se entregará a los estudiantes y el orden que deben ocupar en cada tipo de oración y el profesor se quedará con la tirilla completa para constatar las respuestas.

Durante la realización de estos juegos se solucionarán dos tareas o habilidades lingüísticas:

- 1- Construcción gramatical de la oración.
- 2- la otra: “redactar” oraciones que el profesor dictará.

Para la solución de la primera tarea o habilidad lingüísticas, tomemos como ejemplo la oración en presente simple.

El profesor llevará para él en una tarjeta la fórmula de la construcción gramatical de esta oración en inglés: subject + verb in present + objects + verbal complement, para constatar la respuesta que den los estudiantes, y a estos les entrega tarjetas en las que aparecerá solo una parte gramatical de la oración (en inglés); como se muestra a continuación:

subject,

Verb in present

objects

Verbal complement

Para la segunda tarea (ejemplo: oración en presente simple) el profesor llevará varias oraciones redactadas en español y en inglés; por ejemplo: “El niño está en la escuela” que en inglés es: The boy is at school. Cada palabra de las oraciones que lleva redactada el profesor constituye una tarjeta independiente.

A los estudiantes se les entregará las tarjetas que contienen las palabras en inglés de las oraciones que lleva redactadas: En caso de la oración del ejemplo anterior las tarjetas son:

The

boy

is

at

school

Como se planteó, al realizar el juego se dará solución a las dos tareas que deben cumplirse en este, y en el orden que determine el profesor. Ejemplo: Si el profesor dice primero: ¿Cuál es la construcción gramatical de la oración en: “presente simple”?, entonces los cuatro estudiantes que tienen las tarjetas que dicen: subject; verb in present; objects y verbal complement realizarán rápidamente la actividad física que requiere el juego, colocándose en el lugar correcto que ocupan estas partes gramaticales en la oración; y en el caso que diga en español, construya la oración: “El niño está en la escuela”, que en inglés es: The boy is at school , entonces son los cinco estudiantes que tienen en su tarjeta las palabras en inglés de esta oración, los que realizarán la actividad física que requiere el juego y tienen que colocarse en el lugar correcto que ocupan estas palabras en la oración para que la solución sea la correcta, que es:

The

boy

is

at

school

En ambos casos, siempre que haya algún error el profesor lo corregirá por el patrón que tiene en sus manos.

Con el juego “Construcción de oraciones”, también se puede incitar al cumplimiento de las medidas sanitarias establecidas para evitar contagiarse con la COVID-19 y trabajar la formación de valores como el patriotismo y la responsabilidad (éste último sobre todo en el cuidado de la salud), con oraciones como: -Yo soy Fidel, -Estoy amando a mi país como a mí mismo, -Ella está lavándose las manos para evitar la Covid-19, -María está en la cola con su nasobuco puesto, y muchas más, atemperadas a estos tiempos de pandemia y hostigación enemiga. Por

supuesto estas oraciones se les dictará a los estudiantes en español, pero ellos las tendrán en inglés en tarjetas que es por donde le darán solución como se ha explicado.

En la realización de los juegos solo se requiere de tarjetas de papel o de cartón donde se escribirán las palabras que se emplearán en los mismos como son: sustantivos, verbos, nombres y pronombres personales, nombres de frutas, especias, partes del cuerpo, entre otras y tizas para cuando se escriban las letras del abecedario inglés en el piso de la cancha.

Los juegos, aparte de ejercitar habilidades lingüístico-comunicativas necesarias en los estudiantes de 1º y 2º año de inglés, tributan también en el trabajo para el mejoramiento de la rapidez, si para llegar al lugar donde resuelven la tarea intelectual planteada, lo hacen a través de carreras; y para el mejoramiento de la fuerza de piernas, si se desplazan a ese lugar, a través de distintos tipos de saltos como: saltos quíntuples, salto rana, saltos indio, así como caminando en semicúclillas (viejitas), o a través del ABC del Atletismo.

Como se puede percibir, el trabajo para el desarrollo de las capacidades físicas rapidez y fuerza de piernas, siempre estará precedido de una situación problémica del tipo intelectual que el profesor les plantea a los estudiantes.

La propuesta no recomienda ni sugiere en modo alguno, que las clases sean puras de estos juegos ni que se realicen en todas las clases, por el contrario, solo se deben realizar cuando el objetivo de la clase lo permita ya que la interdisciplinariedad no se debe forzar.

En la conformación del conjunto de juegos que se propone en el trabajo, se tuvo muy en cuenta que se cumpliera el principio didáctico de la asequibilidad, es decir que los juegos se comiencen a realizar por los que van dirigidos a ejercitar las habilidades lingüístico-comunicativas menos complejas hacia las de mayor complejidad: es decir transitando desde el dominio del abecedario hasta llegar a la construcción de oraciones en los diferentes tiempos verbales.

Los equipos que se formen en cada clase para realizar los juegos por lo general serán diferentes en la próxima clase, sobre todo cuando no hay equilibrio en rendimiento físico para tratar de lograrlo y así mantener la rivalidad y no decaiga la motivación; pero cuando haya desequilibrio en el dominio de las habilidades lingüístico-comunicativas en los equipos, como estrategia del profesor, puede dejarlos fijos para que el equipo perdedor, en su afán por ganar en próximos juegos, estudie y se prepara más, esto los ayudará a aumentar el dominio de estas

habilidades lingüístico-comunicativas, pero en caso de que siga perdiendo el mismo equipo, si se deben formar nuevos equipos para tratar de equilibrarlos.

También en el final de la clase, cuando se hace mención al próximo contenido, el profesor orientará que juego se realizará para que los estudiantes se preparen, para contribuir a consolidar las habilidades lingüístico-comunicativas.

Este conjunto de juegos, les permite a los estudiantes ejercitar el idioma inglés en situaciones variadas y diversas, y en diferente escenario al acostumbrado, y realizados de forma sistemática pueden contribuir a mejorar el dominio de habilidades lingüístico-comunicativas y por consiguiente al desarrollo de la habilidad profesional: comunicar.

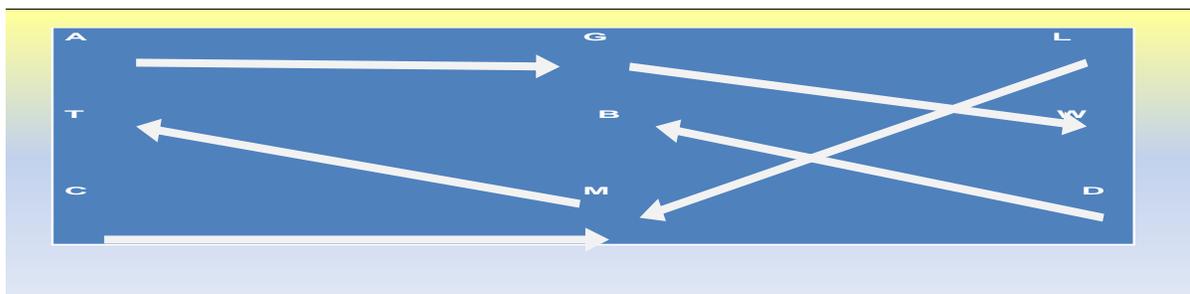
Metodología para la realización de los juegos:

1- NOMBRE: EL ABECEDARIO. Se emplea en el trabajo para el mejoramiento de la rapidez de reacción o traslación en dependencia a la distancia a recorrer.

ORGANIZACIÓN: Se colocan de 7 a 10 letras del alfabeto inglés en pancartas o escritas en el piso dispersas por el terreno y a los estudiantes se les reúne en un grupo compacto en una parte pre determinada de la cancha.

DESARROLLO:

Al profesor o preferentemente un estudiante aventajado pronunciar en inglés una de las letras que aparecen en la cancha, todos los estudiantes corren a máxima velocidad hacia la letra mencionada, al llegar a ella se menciona otra letra y así sucesivamente hasta que las recorran todas.



(p.e. Figura 1)

REGLAS:

- El estudiante que llegue primero a la letra mencionada se le da un punto y al final del juego el que acumule mayor cantidad de punto es el ganador.
- Pierde el que menos puntos acumule

MATERIAL EMPLEADO:

- Pancarta de cartón con las letras o tizas para escribirlas en el piso de la cancha.

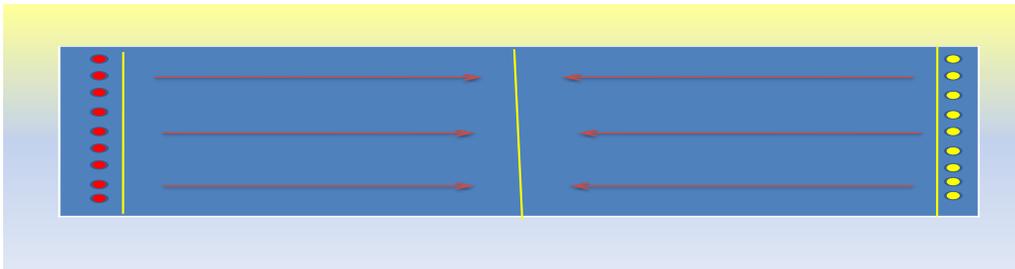
2- NOMBRE: FORMAR FAMILIA DE PALABRAS.

ORGANIZACIÓN:

Se forman dos equipos con la misma cantidad de miembros, cada equipo en fila ocupará una de las líneas trazada en ambos extremos del terreno. A los alumnos de un equipo se le entrega tarjetas que contiene el nombre de frutas, espacias, verduras, mobiliario de una casa, entre otros y al otro equipo también se le entregan tarjetas similares. El profesor tendrá el mismo listado de frutas, espacias, verduras, mobiliario de una casa, entre otros, que se les entrega a los estudiantes, tanto en español como en inglés.

DESARROLLO:

Al profesor solicitar que formen determinada familia de palabras, los estudiantes que tienen la tarjeta que contiene un nombre de la familia de palabras solicitada, correrán lo más rápido posibles hacia una línea trazada en el centro del terreno, si el objetivo de la clase es el desarrollo de la rapidez, pero si es para el desarrollo de la fuerza (de piernas) se desplazaran hacia esa línea central a través de saltos, en semicucullas o ABC del atletismo, según el ejercicio que se haya planificado.



(p.e. Figura 2)

REGLA:

- Gana un punto el equipo que, en cada familia de palabra solicitada, todos sus miembros llegan primero a la línea central y dos puntos si todos los estudiantes que corren tiene las tarjetas correctas de la familia de palabra solicitada.
- Si no corre alguno de los estudiantes que tienen tarjetas con palabras de la familia solicitada o alguna está mal, alcanza cero puntos el equipo.
- Gana el equipo que al final del juego acumula más puntos.

MATERIAL EMPLEADO:

- Tarjetas de papel o cartón.

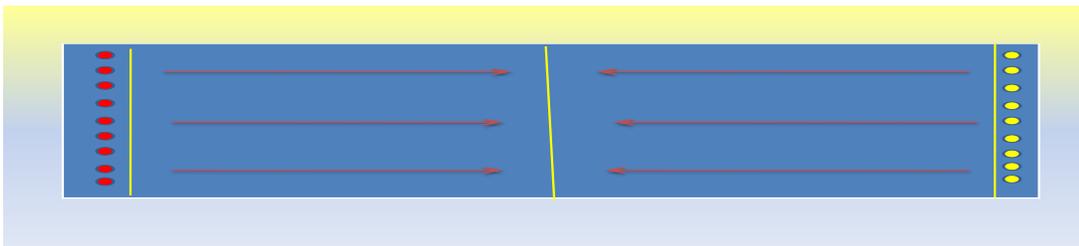
3 - NOMBRE: LOS VERBOS IRREGULARES.

ORGANIZACIÓN:

Se forman dos equipos con la misma cantidad de miembros, cada equipo ocupara una de las líneas de fondo del terreno. A los alumnos de un equipo se les entrega de 3 a 4 tarjetas, las que contiene un verbo irregular diferente y en diferentes tiempos verbales (presente, pasado o pasado participio) y al otro equipo también se le entregan tarjetas similares. El profesor tendrá el listado de los mismos verbos irregulares y en los diferentes tiempos verbales que se les entrega a los estudiantes.

DESARROLLO:

Al profesor mencionar en español un verbo, los estudiantes que tengan una tarjeta que contiene ese verbo en inglés en uno de los tres tiempos verbales, se desplazaran hacia la línea central del terreno a través de uno de los ejercicios que aparecen en el juego anterior según sea el objetivo de la clase: desarrollo de la rapidez; o desarrollo de la fuerza de piernas.



(p.e. Figura 3)

REGLA:

- Gana un punto el equipo que en cada repetición sus miembros llegan 1ro y dos puntos si están bien los verbos.
- Gana el equipo que al final del juego acumula más puntos.

MATERIAL EMPLEADO:

- Tarjetas de papel o cartón.

4 - NOMBRE: CONSTRUCCIÓN DE ORACIONES:

ORGANIZACIÓN:

El profesor llevará en una tarjeta la fórmula de la construcción gramatical de los tipos de oraciones que serán tratadas ese día en la clase y también oraciones redactadas en español para dictarlas y los estudiantes darles solución en inglés.

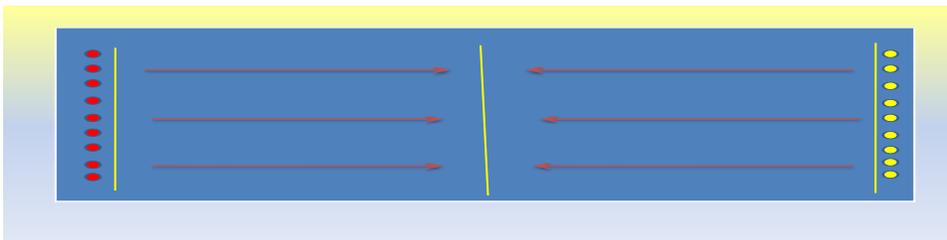
Se forman dos equipos con la misma cantidad de miembros, cada equipo ocupara una de las líneas de fondo del terreno. A cada alumno le entrega una tarjeta que contiene una parte

gramatical (sustantivo, verbo, complemento...) del tipo de oración que ese día se le va a dar tratamiento en la clase y tarjetas con palabras que forman parte de las oraciones que lleva redactada para dictar.

DESARROLLO:

Al profesor preguntar ¿cómo es la construcción gramatical de tal tipo de oración? o dicta la oración que lleva redactada en español, los estudiantes de ambos equipos que tienen las tarjetas que contiene una parte gramatical (sustantivo, verbo, objects...) del tipo de oración por la que pregunta o palabras que forman parte de las oraciones que se dicta (niño, está, corre, otras), se desplazan hacia la línea central del terreno a través de uno de los ejercicios que aparecen en el juego anterior según sea el objetivo de la clase: desarrollo de la rapidez; o desarrollo de la fuerza de piernas y se colocaran en la posición correcta que ocupan en la oración.

Luego el profesor verifica por las tarjetas que lleva si están bien o mal las respuestas y corrige.



(p.e. Figura 4)

REGLAS:

- El equipo que llegue más rápido a la línea central recibe un (1) punto
- El equipo que construya la oración de forma correcta recibe dos (2) puntos.
- Gana el equipo que mayor cantidad de punto obtenga.

MATERIAL EMPLEADO:

- Tarjetas de papel o cartón.

Este conjunto de juego, como se puede constatar está conformado solo por cuatro juegos centrales, pero se pueden desdoblar en infinidad de ellos, pues son muy ricos en variabilidad y propuestas, en tanto, en cada ocasión diferente que se realicen, su contenido desde el punto de vista intelectual o de ejercitación lingüística (que es la parte más apreciada y atractiva para los estudiantes) pueden ser diferente.

Por ejemplo, para el juego: “El alfabeto”, se consta de veintiséis (26) letras y en cada juego solo se recomienda la utilización de siete a diez de estas, ya que, desde el punto de vista físico, el mismo está dirigido a mejorar la rapidez de reacción o de traslación, por lo que no se deben

emplear muchas más, para no agotar el organismo y que se pueda lograr el efecto correcto, quedando las demás letras disponibles para un nuevo juego en próximas clases.

En el juego “Formar familias de palabras” se pueden formar varias familias: de frutas, especias, vegetales, colores, árbol genealógico, entre otros, pero para cada clase solo se deben planificar de tres a cuatro familias de palabras, y las restantes quedaran para una próxima clase.

En cuanto al juego “los verbos irregulares”, solo se deben emplear en cada clase de doce a quince ya que se utilizarán en sus tres tiempos verbales, quedando los demás disponibles para próximas ocasiones.

Para el juego “Construcción de oraciones”, son innumerables las oraciones que se pueden redactar en cada una de las cuatro tipos de oraciones que se proponen, pero que para cada nueva clase solo se recomienda emplear entre cinco y siete oraciones.

Por la buena asistencia, puntualidad y participación de buen gusto de los estudiantes en clase a partir del empleo de estos juegos en ella, y lo expresado por los propios estudiantes de que... “ahora si les gusta y les resulta significativa la clase de Educación Física, ya que en la misma ejercitan habilidades lingüístico-comunicativas de la lengua inglesa que los ayuda en su formación profesional”...es posible afirmar que se cumplió con el objetivo del trabajo: “motivar a los estudiantes de la carrera de lengua extranjera: Inglés, por la clase de Educación Física”.

Conclusiones

1. Con el empleo del conjunto de juegos que se propone, se ejercitan habilidades lingüístico-comunicativas necesarias en los estudiantes de 2do año de la carrera inglés, acrecentándose la motivación de estos por la clase de Educación Física, en tanto ven que responden a sus necesidades y que contribuyen a su formación profesional e intelectual.
2. El conjunto de jugo es viable y se ajusta perfectamente a los requerimientos de la clase de Educación Física Contemporánea, toda vez, que operan con situaciones problémicas como lo demanda la clase actual de esta asignatura.
3. El conjunto de juegos que se propone, posibilita ejercitar el inglés en situaciones diversas y contextos diferente por lo que constituye una nueva vía para favorecer el domino de las habilidades lingüístico-comunicativas necesarias del inglés.

Referencias bibliográficas

- 1- Blázquez, D. (1988). *Metodología y didáctica de la actividad física*. En actas del “III Congreso Gallego de Educación Física y el Deporte”. Bastiagueiro: INEF Galicia.
- 2- Colectivo de autores. (1981). *Gimnasia Básica*. La Habana: Pueblo y Educación.
- 3- Dévis, J. y Peiró, C. (1992). *Nuevas perspectivas curriculares en Educación Física: la salud y los juegos modificados*. Ed. Inde. Barcelona.
- 4- Spectrum II (2015). (Student Book). *A Communicative Course in English*.
- 5- López, A. (2003). *El proceso de enseñanza aprendizaje en Educación Física*. Hacia un enfoque integral físico educativo. Ed. Deporte. Ciudad de la Habana. Cuba.
- 6- López, A y Vega, C. (1996). *La clase de Educación Física. Actualidad y perspectivas*. Ed. Ediland. México.
- 7- My English Book III. (2015). Workbook.
- 8- Rodríguez, J. (1995). *Deporte y ciencia*. Inde. Barcelona.
- 9- Sánchez, M. (2003). *La atención a la diversidad en el contexto de la Educación Física en México*. Ed. Ediland. México.
- 10- Sotto, F y Morales, J (1988) *Práctica Integral de la Lengua Inglesa III y IV*. Pueblo y Educación.