

**CONJUNTO DE JUEGOS LINGÜÍSTICOS PARA MOTIVAR A LOS ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE INGLÉS POR LA CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA.
SET OF LINGUISTIC GAMES TO MOTIVATE THE STUDENTS OF THE ENGLISH CAREER FOR THE PHYSICAL EDUCATION CLASS.**

Autores: ¹Pedro Roberto Gallardo Rodríguez, ²Héctor Moreno Leyva, ³Reyneris Aguilar Meriño y ⁴Juan Miguel Peña Fernández

¹ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-3483-8202>

²ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-3937-2410>

³ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-0400-7870>

⁴ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-4195-7365>

¹E-mail de contacto: pgallardor@udg.co.cu

²E-mail de contacto: hmorenol@udg.co.cu

³E-mail de contacto: raguilarm@udg.co.cu

⁴E-mail de contacto: juan.penaf@ug.edu.ec

Artículo recibido: 4 de Noviembre del 2021

Artículo revisado: 27 de Noviembre del 2021

Artículo aprobado: 6 de Enero del 2022

¹Licenciado en Cultura Física egresado del Instituto Pedagógico Blas Roca Calderio de la Universidad de Granma (Cuba). Posee una maestría del Instituto Superior Blas Roca Calderio (Cuba) mención Pedagogía del Deporte y la Cultura Física.

²Licenciado en Cultura Física egresado del Instituto Superior Blas Roca Calderio (Cuba).

³Licenciado en Cultura Física egresado del Instituto Superior Blas Roca Calderio (Cuba).

⁴Licenciado en Cultura Física egresado del Instituto Superior Blas Roca Calderio (Cuba) con 25 años de experiencias en la docencia. Posee un PhD en Análisis Estructural Sistemático de los Juegos Deportivos aplicaciones a la Iniciación a la Selección de Talento al deporte escolar y al rendimiento deportivo en la Universidad de las Palmas de Gran Canaria (España).

Resumen

La Educación Física constituye un espacio importante en la formación integral de los estudiantes 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, se 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. Empleándose métodos teóricos como: el histórico- lógico, analítico-sintético, métodos del nivel empírico: la observación y métodos estadísticos. Comprobándose que el conjunto de juegos

contribuyó a lograr el desarrollo de habilidades lingüístico-comunicativas.

Palabras claves: motivación, habilidades lingüístico-comunicativas.

Abstract

Physical Education constitutes an important space in the integral formation of the students of the Degree in Education in Foreign Languages (English) of the University of Granma, Blas Roca Calderío campus, however, an important part of them show little motivation for this subject, alleging that it is not significant for them, since it has a very insignificant impact on the development of the linguistic-communicative skills they need to master English. For this reason, a set of games is proposed aimed at exercising linguistic-communicative skills of the English language along with the improvement of physical condition during class, which allow systematizing linguistic habits, to encourage cheerful, active and good participation. taste of all the students in the Physical Education class. Using theoretical methods such as: historical-logical, analytical-synthetic, empirical level

methods: observation and statistical methods. Proving that the set of games contributed to the development of linguistic-communicative skills.

Keywords: motivation, linguistic-communicative skills.

Sumário

A Educação Física constitui um espaço importante na formação integral dos alunos da Licenciatura em Educação em Línguas Estrangeiras (Inglês) da Universidade de Granma, campus Blas Roca Calderío, no entanto, uma parte importante de les mostra pouca motivação para esta disciplina, alegando que não é significativo para eles, pois tem um impacto muito insignificante no desenvolvimento das habilidades linguístico-comunicativas que eles precisam para dominar o inglês. Por esta razão, propõe-se um conjunto de jogos que visam exercitar as habilidades linguístico-comunicativas da língua inglesa juntamente com a melhora da condição física durante as aulas, que permitem sistematizar hábitos linguísticos, incentivar a participação alegre, ativa e boa. alunos da aula de Educação Física. Utilizando métodos teóricos como: métodos histórico-lógicos, analítico-sintéticos, métodos empíricos: métodos de observação e métodos estatísticos. Comprovando que o conjunto de jogos contribuiu para o desenvolvimento das habilidades linguístico-comunicativas.

Palavras-chave: motivação, habilidades linguístico-comunicativas.

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 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, A (2007), López, A (2000, 2006), Cornejo, J y Manteiga, L (2004) Calderón, C (1996), Álvarez, A (2000) Morales, P y Menéndez, J (2000) en dirección a incentivar la motivación de los estudiantes hacia la Educación Física, los que se comparte y asume.

En la constatación del estado actual de la desmotivación que muestra una parte importante de los estudiantes de la carrera de inglés por la clase de Educación Física se pudo determinar que son varias las 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 Licenciatura en la carrera de 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.

El análisis de estas situaciones que presenta la asignatura Educación Física III y IV del plan E, corroboró que éstas pueden constituir causas que conducen a la poca motivación por la asignatura de una parte importante de los estudiantes de la carrera de Inglés, constituyendo éste el problema a resolver en el presente trabajo, y para lo cual, se propone como objetivo: elaborar un conjunto de juegos lingüísticos que permitan ejercitar habilidades lingüístico-comunicativas en los estudiantes de licenciatura en lengua inglesa.

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), al que también pertenece el profesor de Educación Física.

Para realizar este conjunto de juego, no es necesario que el profesor de Educación Física tenga gran dominio del inglés, solo el conocimiento elemental, como parte de la cultura general del profesional de la Educación Superior puede ejecutarlo, pues todo lo que se realizará en la clase lo orientará en el idioma español, en tanto llevara escrito en el idioma inglés las tarjetas, y con la ayuda del profesor de inglés, 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 el conoce, y para las otras letras selecciona a un estudiante aventajado, 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. Con este juego se ejercita el alfabeto inglés y contribuye a su dominio.

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, se les entrega tarjetas que tienen escrito en inglés los nombres de frutas, especies, 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, a los estudiantes se les entregarán de 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 en inglés y 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 se realizará en dependencia de la cantidad de estudiantes que tenga el grupo y para cada clase, se incorporará un nuevo grupo de verbo.

Tabla 1 Lista de verbos irregulares en sus diferentes tiempos verbales: (cada tiempo verbal 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
break	broke	broken	romper
bring	brought	brought	traer
build	built	built	construir
catch	caught	caught	coger
come	came	come	venir
choose	chose	chose	seleccionar
draw	drew	drawn	dibujar
drive	drove	driven	manejar
do	did	done	hacer
feel	felt	felt	sentir
fall	fell	fallen	caer
find	found	found	encontrar
get up	got up	got up	levantarse
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
know	knew	known	saber

leave	left	left	abandonar
lose	lost	lost	perder
make	made	made	hacer
mean	meant	meant	significar
meet	met	met	conocer
put	put	put	poner
read	read	read	leer
ride	rode	ridden	cabalgar
run	ran	run	correr
say	said	said	decir
see	saw	seen	ver
send	sent	sent	enviar
sit	sat	sat	sentar
sleep	slept	slept	dormir
speak	spoke	spoken	hablar
swim	swam	swum	nadar
take	took	taken	tomar
teach	taught	taught	enseñar
tell	told	told	decir
think	thought	thought	pensar
throw	threw	thrown	arrojar
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:

Presente simple	Subject	+	Verb in present	+	Objects	+	Verbal complement			
Presente continuo	Subject	+	Verb be in present	+	Regular or irregular Verb	ing	+	objects	+	Verbal complement
En pasado simple	Subject	+	Verb in past	+	Objects	+	Verbal complement			
En futuro	Subject	+	will	+	verb	+	Objects	+	Verbal complement	

En las tablas 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:

- Construcción gramatical de la oración.
- “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, 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
-----	-----	----	----	--------

Al realizar el juego se dará solución a las dos tareas que deben cumplirse, 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:

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 la responsabilidad (sobre todo en el cuidado de la salud), con oraciones como: Estoy amando a mi país como a mí mismo, Ella está lavándose las manos para evitar la Covid-19. 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.

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, especies, partes del cuerpo, entre otras y tizas para escribir las letras del alfabeto en inglés en el piso.

Estos juegos que sirven para ejercitar habilidades lingüístico-comunicativas necesarias en los estudiantes de inglés, desarrollan el trabajo de capacidades condicionales: (para el mejoramiento de la rapidez; si se plantea trasladarse rápidamente al lugar donde resuelven la tarea intelectual planteada, para el mejoramiento de la fuerza de piernas, si se desplazan a ese lugar, a través de distintos tipos de saltos como: saltos quintuples, salto rana, saltos indios. Como se puede apreciar, 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.

En la conformación del conjunto de juego que se propone, hay que tener en cuenta que se cumpla 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 alfabeto inglés hasta llegar a la construcción de oraciones en los diferentes tiempos verbales.

Los equipos que se formen en cada clase, por lo general serán diferentes en la próxima clase, sobre todo cuando no hay equilibrio en rendimiento físico 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, puede dejarlos fijos para que el equipo perdedor, en su

afán por ganar en próximos juegos, estudie y se prepara más, esto los ayudará aumentar el dominio de estas 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 realizarlos de forma sistemática pueden contribuir a mejorar el dominio de habilidades lingüístico-comunicativas y por consiguiente al desarrollo de la habilidad profesional: comunicar.

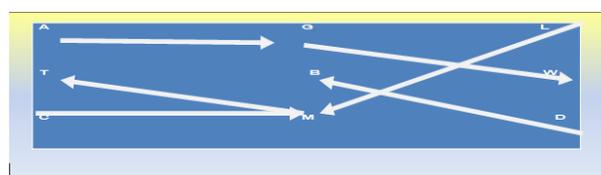
METODOLOGÍA PARA LA REALIZACIÓN DE LOS JUEGOS:

1- NOMBRE: EL ALFABETO

Se emplea en el trabajo para el mejoramiento de la rapidez de reacción y 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, a los estudiantes se les reúne en un grupo compacto en una parte pre determinada de la cancha.

DESARROLLO: 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.



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

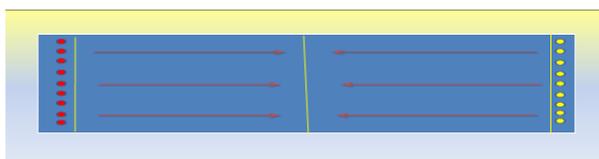
MATERIAL EMPLEADO:

- 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 estudiantes, cada equipo en fila ocupará una de las líneas trazada en ambos extremos del terreno. A los estudiantes de un equipo se le entrega tarjetas que contiene el nombre de frutas, espacios, 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, espacios, 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, se desplazarán hacia esa línea central, pero si es para el desarrollo de la fuerza de piernas se hará a través de saltos, semicucullas, según la capacidad que se haya planificado.



REGLA:

- Gana un punto el equipo que, en cada familia de palabra solicitada, lleguen primero a la línea central todos sus miembros y dos puntos si todos los miembros que corren tienen las tarjetas correctas de la familia de palabra solicitada.
- Si no corre alguno de los miembros que tienen tarjetas con palabras de la familia solicitada o alguna está mal, no alcanza 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 estudiantes, cada equipo ocupará las líneas de fondo del terreno (20mts). A los estudiantes de un equipo se les entregan 4 tarjetas, las cuales contienen un verbo irregular diferente, en diferentes tiempos verbales (presente, pasado o pasado participio) y al otro equipo 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 desplazarán hacia la línea central del terreno, a través de carreras o diferentes saltos, según sea el objetivo de la clase: (desarrollo de la rapidez; o desarrollo de la fuerza de piernas).

REGLA:

- Gana un punto el equipo que en cada repetición sus miembros llegan primeros 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 en la clase y también oraciones redactadas en español para que los estudiantes le den solución en inglés.

Se forman dos equipos con la misma cantidad de estudiantes, cada equipo ocupará una de las líneas de fondo del terreno (20mts). A cada estudiante se le entrega una tarjeta que contiene una parte gramatical (sustantivo, verbo, complemento...) del tipo de oración que se le va a dar tratamiento en la clase y tarjetas con palabras que forman parte de las oraciones que serán dictadas.

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), se desplazan hacia la línea central del terreno a través de uno de los ejercicios, según sea el objetivo de la clase: desarrollo de la rapidez; o desarrollo de la fuerza de piernas y se colocarán 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.

REGLAS:

- El equipo que llegue primero 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, está conformado por cuatro juegos centrales, los cuales no indica que son rígidos, por el contrario, se pueden multiplicar con variantes de los mismos, 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, especies, 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 12 a 15, ya que se utilizarán en sus tres tiempos verbales, quedando los demás disponibles para próximas clases.

Para el juego “Construcción de oraciones”, son innumerables las oraciones que se pueden redactar en cada una de los cuatro tipos de oraciones que se proponen, pero que para cada clase solo se recomienda emplear entre 5 y 7 oraciones.

Conclusiones

Con el empleo del conjunto de juegos que se propone, se ejercitan habilidades lingüístico-comunicativas necesarias en los estudiantes de la carrera inglés, acrecentándose la motivación de estos por la clase de Educación Física, ya que responden a sus necesidades y formación profesional e intelectual.

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 problemáticas como lo requiere las clases actual de esta asignatura.

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

- 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.
- Colectivo de autores. (1981). Gimnasia Básica. La Habana: Pueblo y Educación.
- Dévis, J. y Peiró, C. (1992). Nuevas perspectivas curriculares en Educación Física: la salud y los juegos modificados. Ed. Inde. Barcelona.
- Espectrum II (2015). (Student Book). A Communicative Course in English.
- López, A. (2003). El proceso de enseñanza aprendizaje en Educación Física. Hacia un enfoque integral físico educativo. Ed. Deporte. Ciudad de la Habana. Cuba.
- López, A y Vega, C. (1996). La clase de Educación Física. Actualidad y perspectivas. Ed. Ediland. México.
- My English Book III. (2015). Workbook.
- Rodríguez, J. (1995). Deporte y ciencia. Inde. Barcelona.
- Sánchez, M. (2003). La atención a la diversidad en el contexto de la Educación Física en México. Ed. Ediland. México.
- Sotto, F y Morales, J (1988) Práctica Integral de la Lengua Inglesa III y IV. Pueblo y Educación.



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-No Comercial 4.0 Internacional. Copyright (c) Pedro Roberto Gallardo Rodríguez, Héctor Moreno Leyva, Reyneris Aguilar Meriño y Juan Miguel Peña Fernández.

