

## Impulsar las habilidades lingüísticas en la educación física

La educación física es quizá la mejor opción para el aprendizaje integrado de contenidos y lenguas, ya que mantiene a los estudiantes física y mentalmente activos. Descubre la forma en la que Joana lleva a cabo la evaluación formativa en un entorno de aula invertida.

### Resumen

El ejercicio físico puede ayudar a la activación cognitiva, del mismo modo que el café. Por lo tanto, las clases de educación física son una buena ocasión para enseñar otras materias. La profesora Joana ofrece un aprendizaje integrado de contenidos y lenguas combinando el vocabulario en inglés con la carrera de obstáculos. El alumnado compite en grupos por el vocabulario en inglés, mientras aprende a correr a través de obstáculos. También aprenden a utilizar códigos QR y a completar cuestionarios en línea. Joana prepara al alumnado para la clase a través de una tarea de aula invertida y supervisa los conocimientos del alumnado antes, al comienzo y al final de la clase para adaptar su enseñanza.

### Palabras clave

Educación física Plickers, cuestionarios en línea, encuestas en el aula, lenguaje, ciudadanía digital, aula invertida, AICLE

| Ficha del proyecto             |                                       |
|--------------------------------|---------------------------------------|
| <b>País</b>                    | Portugal                              |
| <b>Materia(s)</b>              | Idiomas extranjeros, educación física |
| <b>Nivel de implementación</b> | Intermedio                            |



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

El apoyo de la Comisión Europea en la elaboración de esta publicación no constituye una aprobación de su contenido, que refleja únicamente la opinión de los autores. La Comisión Europea no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en la misma.

|                                |                                                                                                                                                                       |
|--------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Herramientas de EFD</b>     | Cuestionarios en el aula                                                                                                                                              |
| <b>Objetivos</b>               | Enseñar vocabulario mediante el aprendizaje integrado de contenidos y lenguas, mientras se supervisa al alumnado con cuestionarios en línea y se adapta la enseñanza. |
| <b>Prerrequisitos</b>          | Dispositivos digitales móviles que puedan leer códigos QR                                                                                                             |
| <b>Grupo etario objetivo</b>   | 12-13                                                                                                                                                                 |
| <b>Herramientas y recursos</b> | <a href="#">Kahoot</a> , Padlet, <a href="#">Plickers</a>                                                                                                             |
| <b>Duración</b>                | 1 clase, además de la preparación en casa                                                                                                                             |

## Contexto

### Carrera de obstáculos

¿Sabías que puedes mejorar tus habilidades lingüísticas mientras corres a través de obstáculos? Y no es una figura retórica. La profesora **Joana Alice Marques Faria**, de la [escuela primaria y secundaria de Idães](#), muestra un gran ejemplo de Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lenguas (AICLE).

Como en el caso del escenario del vocabulario de la ropa de Estonia, la enseñanza de idiomas combinada con contenidos de otra materia funciona muy bien porque contextualiza el material lingüístico. Otra ventaja de la educación física es que mantiene al alumnado físicamente activo, y esto puede hacer que el alumnado se involucre en mayor medida.

Joana combina la educación física con el vocabulario en inglés y utiliza un diseño de aula invertida. El diseño de aula invertida es un método de enseñanza centrado en el alumnado, en el que el alumnado aprende el material fuera del horario escolar y participa en actividades de grupo, debates, trabajos prácticos y proyectos en el aula. Se llama



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

El apoyo de la Comisión Europea en la elaboración de esta publicación no constituye una aprobación de su contenido, que refleja únicamente la opinión de los autores. La Comisión Europea no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en la misma.

«invertida» porque se da un cambio entre lo que normalmente se hace como deberes y la instrucción del profesorado en el aula. «La técnica de aula invertida promueve la autonomía y la responsabilidad del alumnado», afirma Joana. «Además, ofrece actividades prácticas y el alumnado se vuelve más activo. Muestra una mayor colaboración, interés y motivación».

Para supervisar el aprendizaje del alumnado, hay múltiples ocasiones en las que el docente pide a los estudiantes que completen cuestionarios en línea. El debate sobre los resultados de [Kahoot](#) y [Plickers](#) hace que el alumnado sea consciente de sus dificultades y, por lo tanto, se comprometa más (Figura 1). En la clase de Joana también hay dos alumnos con discapacidad, por lo que se asegura de que las actividades sean inclusivas. Así, pide a estos dos alumnos que completen los cuestionarios, pero no los ejercicios físicos.

[Plickers](#) es una herramienta de cuestionarios en línea en la que el alumnado puede responder a las preguntas del cuestionario mediante una tarjeta de respuesta impresa con un código QR. El profesorado puede entonces escanear rápidamente estos códigos con una tableta o teléfono y registrar las respuestas.

### Objetivos del aprendizaje

Joana estableció una serie de objetivos para sí misma y para el alumnado:

- Motivar al alumnado a aprender vocabulario específico;
- Desarrollar la autonomía y responsabilidad del alumnado;
- Hacer que el alumnado se familiarice con herramientas digitales: códigos QR, Kahoot, Padlet y Plickers;
- Apoyar la colaboración entre compañeros y el juego competitivo;
- Ofrecer e impulsar actividades prácticas;
- Aumentar la motivación y la implicación del alumnado en las actividades del aula;
- Respetar el ritmo de aprendizaje del alumnado;



- Formar a ciudadanos digitales.

## La actividad

### Aula invertida

Antes de la clase, Joana envió un correo electrónico al alumnado con las siguientes instrucciones:

**Tarea 1.** Instrucción: «¿Quieres descubrir la próxima disciplina que vas a practicar? Lee atentamente la primera tarea y luego abre el PowerPoint “[Let’s Clil jogo](#)” que te he enviado. Cuando descubras el nombre de la próxima disciplina, envíame la respuesta por correo electrónico».

El alumnado se descarga [esta aplicación para leer códigos QR](#). Después, con la ayuda de códigos QR y pistas, tendrá que descubrir la palabra oculta.

**Tarea 2.** Instrucción: «Lee atentamente la segunda tarea. Si quieres ver el vídeo, pon el cursor encima del enlace y pulsa el botón de la derecha del ratón. Echa un vistazo a los [vídeos](#) en Padlet para entenderlo todo.» El alumnado ve los [vídeos de Padlet](#) que muestran a carrera de obstáculos.

**Tarea 3.** Instrucción: «Ahora puedes abrir la primera hoja de trabajo. Lee la hoja con atención para entender el vocabulario específico y las técnicas.» El alumnado [lee la primera hoja de trabajo](#) en la que se especifican los objetivos y el vocabulario específico.

**Tarea 4.** Instrucción: «Descarga la segunda hoja de trabajo. Completa los ejercicios y evalúa si sabes las palabras en inglés relacionadas con la carrera de obstáculos o si necesitas estudiar más.» Por último, completarán la [segunda hoja de trabajo](#) para obtener una evaluación sobre vocabulario específico (carrera de obstáculos).

### Comienza la clase

Al principio, Joana empieza con un cuestionario de [Plickers](#) para comprobar si el alumnado ha podido identificar las palabras específicas relacionadas con la actividad



física o deporte y material específico. La profesora pudo verificar los resultados de forma inmediata, por lo que obtuvo información general sobre lo que el alumnado sabía o no sabía, y sobre lo que había aprendido hasta el momento. Estos resultados pueden mostrarse al alumnado o no.

Tras analizar los resultados, hizo nuevos grupos de trabajo juntando a estudiantes con mayores conocimientos con menos conocimientos. Antes de continuar, preguntó al alumnado qué tareas había realizado y les hizo ver los vídeos. Así, puso el foco sobre los temas que dominaban menos.

A continuación, el alumnado compite en grupos por el vocabulario inglés-portugués utilizando estos códigos QR y [estas listas \(en portugués\)](#). Durante las clases, se evaluaron los conocimientos del alumnado mediante este trabajo en grupo, con el lector de códigos QR. El propósito de esta actividad es motivar al alumnado para que jueguen, compitan y formen parte del equipo ganador.

Al final de la clase, se les da a los grupos entre 5 y 10 minutos para presentar los conceptos que han debatido. Los demás grupos evalúan todas las presentaciones dando pistas sobre lo que está bien, lo que está mal y lo que falta para que todos puedan entender el tema.

Por último, el alumnado pone a prueba sus conocimientos con un [cuestionario de Kahoot \(en inglés\)](#). Se trata de una prueba de conocimientos generales sobre la carrera de obstáculos, en inglés. El alumnado puede ver sus puntuaciones.





Figura 1 Una tarjeta de respuesta de **Plickers**. El alumnado tiene que **girar la tarjeta** de tal modo que su respuesta (A-B-C-D) quede arriba

## Aprendizaje a distancia y combinado

Si no es posible impartir la clase en el aula o si el alumnado tiene que pasar a un entorno de enseñanza híbrido, el profesorado puede adaptar las actividades de distintas formas. En caso de que parte del alumnado esté en casa, puede pedir a amistades o familiares que graben los ejercicios. Los ejercicios pueden enviarse a través de una plataforma de intercambio de archivos, una herramienta digital de gestión del aula o en el mismo Padlet que utiliza el profesorado. El profesorado y el resto de la clase pueden ver los vídeos y evaluar los ejercicios, y pueden utilizar una rúbrica para ello. En un entorno totalmente en línea o híbrido, los cuestionarios se pueden realizar en el aula mediante una herramienta de cuestionarios en línea, ya que en este caso no se podrían utilizar las tarjetas de Plickers.

## Resultados y lecciones aprendidas

El uso de estas aplicaciones en las clases tiene muchas ventajas, tanto para el alumnado como para el profesorado. El alumnado percibe toda la actividad como un divertido juego, cuando en realidad está aprendiendo y encontrando estrategias para evaluar sus



resultados y mejorar su rendimiento. Como pueden comprobar y comparar sus resultados, se implicarán más en su propio proceso de aprendizaje y aumentará su competitividad.

«Las aplicaciones me ofrecen un resultado inmediato sobre las capacidades y conocimientos del alumnado. A veces, el resultado del cuestionario (evaluación formativa) me hace cambiar el plan que tenía en mente. Reflexiono sobre lo que está ocurriendo en ese momento y, más tarde, llevo a cabo mi propia evaluación del desarrollo de las clases y de los resultados del alumnado. De este modo, planifico mis clases teniendo en cuenta los conocimientos que el alumnado todavía no tiene y sus necesidades reales en ese momento, para que puedan disfrutar de experiencias de aprendizaje significativas», dice la profesora Joana.

Joana quiere implementar las herramientas en línea en otras clases. «Creo que debo innovar en mis clases utilizando herramientas de la web 2.0, ya que he visto que el entusiasmo del alumnado es cada vez mayor. En la actualidad, los dispositivos tecnológicos están en el centro de la vida de los adolescentes. Por un lado, el alumnado estará más motivado y comprometido. Por otro lado, son ciudadanos del siglo XXI, y es deber del profesorado prepararlos para el entorno tecnológico al que tendrán que enfrentarse cuando salgan del centro educativo».



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

El apoyo de la Comisión Europea en la elaboración de esta publicación no constituye una aprobación de su contenido, que refleja únicamente la opinión de los autores. La Comisión Europea no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en la misma.