



Universidad de Valladolid

Facultad de Educación
y Trabajo Social



Universidad de Valladolid

Facultad de Educación y Trabajo Social

Departamento de Filología Inglesa

TRABAJO DE FIN DE GRADO:

**La música como herramienta para facilitar el aprendizaje del
inglés como lengua extranjera en Educación Primaria**

Curso académico: 2022/2023

Presentado por Jennifer González Recio

para optar al Grado de Educación Primaria

por la Universidad de Valladolid



UVA

Tutelado por Paula de Santiago González

La música es el verdadero lenguaje universal

Carl Maria Von Weber

RESUMEN

En pleno siglo XXI, la sociedad se encuentra en una era de la información llena de nativos digitales. Puede decirse que el mundo actual está en constante cambio. Por ello, dentro del mundo educativo, los maestros han de adaptarse a la realidad que se está viviendo con objeto de conseguir el desarrollo íntegro de su alumnado. Es aquí donde entra en juego el papel esencial de la música. Hoy en día, ¿se imaginan un mundo sin música? Yo tampoco. La música está en todas partes e incide de forma directa y constante en la vida del ser humano, siendo además una fuente de expresión y, por tanto, también lo hace en la educación.

Esta investigación alega cómo el uso de la música en el aula es una potente herramienta en el aprendizaje de una lengua extranjera, en mi caso, la inglesa. Para ello, se ha realizado un profundo estudio acerca de las ventajas que ofrece la música en el aula. Además, se han indagado y probado tres aplicaciones digitales destinadas al aprendizaje a través de la música. Estas han demostrado ser de gran utilidad en el ámbito educativo. Por tanto, la propuesta didáctica albergará los factores mencionados y utilizará dichas herramientas para cumplir el objetivo.

PALABRAS CLAVE: música, lengua extranjera inglesa (L2), input, filtro afectivo, motivación, tecnología, *apps* y educación.

ABSTRACT

In the 21st century, society finds itself in an information age full of digital natives. It can be said that today's world is constantly changing. Therefore, within the educational world, teachers have to adapt to the reality that is being experienced in order to achieve the full development of their students. This is where the essential role of music comes into play. Today, can you imagine a world without music? Neither can I. Music is everywhere and has a direct and constant impact on human life as a source of expression and, therefore, also on education.

This research shows how the use of music in the classroom is a powerful tool in the learning of a foreign language, in our case English. To this end, an in-depth study of the advantages offered by music in the classroom has been carried out. In addition, three digital applications for learning through music have been investigated and tested. These have proved to be very useful in the educational field. Therefore, the didactic proposal will take into account the aforementioned factors and will use these tools to achieve the objective.

KEY WORDS: music, English foreign language (L2), input, affective filter, motivation, technology, apps and education.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	1
2. JUSTIFICACIÓN	2
3. OBJETIVOS.....	3
4. MARCO TEÓRICO	3
4.1. VENTAJAS DE TRABAJAR CON MÚSICA EN UN AULA L2.....	4
4.1.1. El input.....	4
4.1.2. El ambiente y el filtro afectivo	6
4.1.3. La motivación	7
4.1.4. La tecnología.....	9
4.2. APLICACIONES DIGITALES PARA TRABAJAR UNA L2 A TRAVÉS DE LA MÚSICA EN EL ÁMBITO EDUCATIVO	10
4.2.1. Lirica	11
4.2.1.1. Accesibilidad y compatibilidad	12
4.2.1.2. Lirica en el ámbito educativo	12
4.2.1.3. Funcionamiento y actividades que ofrece la aplicación	13
4.2.2. Lyrics Training.....	14
4.2.2.1. Accesibilidad y compatibilidad	14
4.2.2.2. Lyrics Training en el ámbito educativo.....	15
4.2.2.3. Funcionamiento y actividades que ofrece la aplicación	15
4.2.3. Sounter	16
4.2.3.1. Accesibilidad y compatibilidad	16
4.2.3.2. Sounter en el ámbito educativo	16
4.2.3.3. Funcionamiento y actividades que ofrece la aplicación	17
5. PROPUESTA DIDÁCTICA	18
5.1. CONTEXTUALIZACIÓN.....	18

5.2. MARCO LEGAL Y ELEMENTOS EDUCATIVOS	19
5.2.1. Competencias	19
5.2.2. Contenidos	21
5.2.3. Situación de aprendizaje.....	21
5.3. JUSTIFICACIÓN DIDÁCTICA Y METODOLÓGICA	21
5.4. PROPUESTA DE ACTIVIDADES.....	23
5.4.1. Sesión 1 – 40 minutos	24
5.4.2. Sesión 2 – 40 minutos	28
5.4.3. Sesión 3 – 30 minutos	32
5.4.4. Sesión 4 – 40 minutos	34
6. CONCLUSIONES.....	37
BIBLIOGRAFÍA	38

1. INTRODUCCIÓN

La escuela es una institución en la que los niños pasan gran parte de su día durante la etapa de Educación Primaria (6-12 años). Es allí donde aprenden, se expresan, socializan, pero también donde se frustran y se equivocan. Todas las fases forman parte del proceso. Por ello, debemos aplicar herramientas cercanas a su contexto y a sus intereses que faciliten su desarrollo de forma íntegra (Bernal et al., 2010).

En el caso del aprendizaje de la lengua extranjera inglesa, entramos en un terreno aún más complicado puesto que su enseñanza no se imparte en la lengua materna, lo que dificulta el grado de comprensión. Teniendo en cuenta dicha consideración, tenemos que plantearnos cómo llegar al alumnado para que el proceso sea positivo y fluido. Es en este momento en el que el papel de la música entra por la puerta grande. Está claro que esta trae consigo un lenguaje universal que, sea cual sea la lengua en que se transmita, todo el mundo es capaz de entender y sentir. Por esta razón, se convierte en un recurso excelente a explotar para conseguir un ambiente cómodo y seguro en el que prime la adquisición del lenguaje de una manera atractiva para los estudiantes (Pérez Aldeguer y Leganés Lavall, 2012).

Al fin y al cabo, somos los docentes los que tenemos la llave que abre un mundo nuevo dentro de la realidad educativa. Un mundo en el que la adquisición de una lengua extranjera no es un trabajo costoso y monótono, sino que es una experiencia que envuelve a los niños en una espiral de aprendizaje continuo y divertido.

Por todo ello, en el presente Trabajo de Fin de Grado se muestra una justificación del tema elegido desde mi punto de vista. Acto seguido, se explicita un análisis detallado de la investigación realizada que alega los beneficios del uso de la música en un aula L2 en Educación Primaria. En ella, se diferencian distintos aspectos que han sido estudiados por prestigiosos lingüistas como Stephen Krashen, detallando hipótesis y otros enfoques que justifican la validez de dicha herramienta. Además, se presenta el estudio de tres aplicaciones dedicadas a la música: Lirica, Lyrics Training y Sounter; todas de gran utilidad en un aula L2. A continuación, se plantea una propuesta didáctica que combina lo estudiado para llevarlo a la práctica.

2. JUSTIFICACIÓN

Dentro de un aula L2 de Educación Primaria se imparten múltiples contenidos periódicamente. Estos pueden transmitirse de una manera u otra. Sin embargo, la forma en que se realice va a determinar el grado de adquisición de la lengua, además de la motivación del alumnado por continuar aprendiendo la misma.

La reciente aprobación del Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria, pone de manifiesto la necesidad de partir del contexto de los niños en el aprendizaje. Con esto, se precisa tener en consideración el ámbito en el que estos se desarrollan partiendo de sus intereses para llegar a un aprendizaje significativo.

Según lo observado a mi alrededor, puedo afirmar que la música es uno de los principales medios al que los niños dedican su tiempo libre debido al gran disfrute que les produce. Sin embargo, no es una herramienta que, según mi análisis de la realidad educativa durante mis prácticas, se utilice lo suficiente teniendo en cuenta su demanda en el alumnado.

Por otro lado, hay que señalar que soy una apasionada de la música. Creo firmemente que lo que puede transmitir una canción, sea en el idioma que sea, nada lo puede igualar. Además, existen numerosos estudios y reflexiones como las de Ruíz Calatrava (2008) que afirman el poder de la música desde siempre en la escuela. Sin embargo, esto se acentúa en la sociedad actual debido al gran impacto de las nuevas tecnologías y las posibilidades que estas ofrecen haciendo un práctico y correcto uso de las mismas.

Por todo ello, este Trabajo de Fin de Grado surge de la necesidad de estudiar los efectos que tiene el uso de la música en las aulas L2, alegando sus beneficios proponiendo situaciones y recursos que favorezcan el aprendizaje del alumnado.

Al fin y al cabo, los niños pasan mucho tiempo aprendiendo, ¿Por qué no buscar una forma que sea divertida para ellos y que además funcione?

3. OBJETIVOS

El siguiente Trabajo de Fin de Grado se sustenta en la consecución de los siguientes objetivos.

Por un lado, el objetivo general de la investigación es el siguiente:

- Favorecer el aprendizaje de la lengua extranjera inglesa a través del uso de la música, así además promoviendo la competencia en comunicación lingüística, la plurilingüe, la social y personal y la digital en estudiantes de Educación Primaria.

Por otro lado, se persiguen los siguientes objetivos específicos:

- Estudiar los beneficios que provoca el uso de la música en la adquisición de la segunda lengua extranjera inglesa.
- Proporcionar el análisis de distintos recursos digitales educativos que atiendan al objeto estudiado para su aplicación en un aula L2.
- Plantear una propuesta didáctica útil cuya herramienta principal de trabajo sea la música para el aprendizaje de la lengua extranjera inglesa.

4. MARCO TEÓRICO

No hace falta más que observar a nuestro alrededor para darnos cuenta de que la presencia de la música en la vida diaria de las personas es innegable. Actualmente, el día a día de los estudiantes está repleto de música, destacando múltiples temas de exitosos cantantes anglófonos (Espinoza y Sáez, 2015). Por ello, la utilización de canciones como herramienta en el aprendizaje de una lengua extranjera ha sido objeto de estudio durante las últimas décadas. Los resultados de las investigaciones afirman que la inclusión de la música en el aula tiene una eficacia indiscutible. Esto es así, entre otros muchos factores, gracias a la combinación entre texto, música y vídeo (Jiménez et al., 1998). Por ello, dicho instrumento es un elemento potenciador del aprendizaje que logra la predisposición del alumnado a la hora de aprender una lengua extranjera.

Por otra parte, Gardner también secunda el empleo de la música en el aula en su teoría de las inteligencias múltiples. Este afirma que existen ocho tipos de inteligencias, siendo una de ellas la musical. El trabajo y el desarrollo de esta desemboca en el éxito para la correcta

adquisición de una lengua extranjera. En suma, los estudiantes consideran la música como un medio de expresión, lo que genera una gran motivación. Esto conlleva a la creación de un ambiente idóneo en el aula, potenciando así el interés, la comprensión y el aprendizaje temprano y eficaz de la lengua extranjera (Ruíz Calatrava, 2008).

A continuación, va a mostrarse un análisis exhaustivo de las razones por las que utilizar la música como herramienta para potenciar el aprendizaje de una lengua extranjera. Para ello, se expondrán de manera detallada las ventajas que facilitan el desarrollo íntegro de los estudiantes. Seguidamente, se mostrarán diferentes aplicaciones digitales cuyo objetivo principal es expresar el poder de la música para contribuir en la adquisición de una L2 de una manera diferente y motivadora.

4.1. VENTAJAS DE TRABAJAR CON MÚSICA EN UN AULA L2

Comprender el funcionamiento de cómo se adquiere una segunda lengua (L2) significa atender a múltiples factores que están implicados en el proceso. A continuación, se expondrán aquellos que son imprescindibles en dicho desarrollo y que se potencian con la utilización de la música en el aula.

4.1.1. El input

De acuerdo con la teoría de adquisición de una L2 sostenida por Krashen (1993), el eje central de la misma se encuentra en tener clara la diferencia entre adquisición y aprendizaje.

La adquisición es un proceso inconsciente. En este, el estudiante no siempre es conocedor de que está adquiriendo conocimientos ni se da cuenta de sus logros. Sin embargo, el aprendizaje es un proceso consciente caracterizado por tener un conocimiento explícito sobre el lenguaje.

A día de hoy, se ha demostrado que en el desempeño de una L2, la adquisición juega un papel central frente al aprendizaje. Por ello, entra en vigor la siguiente pregunta ¿Cómo adquirimos una L2? Krashen (1993), en su hipótesis del input, afirmó que el requisito indispensable para que una persona adquiriera una L2 es que consiga un input comprensible. Prueba de esta afirmación es la adquisición de la primera lengua, o lengua nativa (L1). Todos los niños con un desarrollo normativo aprenden la L1 simplemente por estar expuestos a esa lengua, sin haber recibido reglas explícitas sobre cómo hacerlo.

De la misma manera, por lo tanto, Krashen apoya la adquisición de una L2 por medio de input comprensible a través de la exposición del profesor y otros recursos como imágenes, vídeos, etc. que acerquen a los estudiantes a la realidad, creando un marco contextual.

TABLE 1.2 Providing Comprehensible Input

In Class	
<i>Level</i>	<i>Activities</i>
Beginning	Discussion of topics of interest, tasks, games
Intermediate	Sheltered subject matter teaching
Out of Class	
Language laboratory Pleasure reading	

Figura 1: Proporcionar input comprensible

El input que perciben los estudiantes de una L2 es esencial. Este puede entenderse como los distintos estímulos que los niños reciben a la hora de aprender. Es por ello por lo que hay que cerciorarse de que sea significativo y comunicativo para los niños. Además, según Krashen (1993), escuchar la radio en el idioma que se pretende adquirir, puede ser de gran ayuda. Por esta razón, puede deducirse que la música es sin duda un instrumento idóneo para alcanzar dicho objetivo en el ámbito educativo.

Otra de las razones que avala el uso de canciones en el aula de una L2 como excelente medio para conseguir un input comprensible, es debido a que son, según Ruíz García (2005), escritos con gran carga comunicativa precisa y coherente. De esta manera, pueden seleccionarse aquellos textos que cumplan con las necesidades específicas del alumnado con el que se pretende trabajar.

Hemos de tener presente que la música es un elemento cultural y de ocio con gran presencia en nuestra sociedad. Esto permite al alumno prolongar el aprendizaje fuera del aula, mediante constantes fenómenos de *feedback* y retroalimentación al poder escuchar la misma canción que ha trabajado en el aula. Por otro lado, el carácter rítmico de la música favorece su memorización de una forma más motivadora, rápida y duradera, tal y como señala Martínez Sallés (2002).

4.1.2. El ambiente y el filtro afectivo

El aprendizaje de una lengua extranjera es un proceso complejo en el que participan diversos factores de muy distinta índole (Wang y Wu, 2020). Para la correcta adquisición de dicha lengua, existe un amplio abanico de metodologías. Estas van a influir de forma directa en el ambiente del aula. Este ambiente va a determinar la motivación e implicación de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje, el cual puede traducirse o no en progreso (Al-Shehri, 2012).

Aunque el input comprensible es esencial en la adquisición de una lengua extranjera, no es el único factor que interviene en la misma. Dulay y Burt (1977) fueron pioneros en la investigación del poder del filtro afectivo en un aula. Este es un muro que puede impedir que los datos lleguen al LAD (*Language Acquisition Device*). Años más tarde, en 1985, Stephen Krashen (1993) retomó dicho estudio desarrollando así su famosa hipótesis del filtro afectivo (*Affective filter hypothesis*). Este supuesto señala la conexión existente entre los diferentes factores afectivos con el alcance del éxito de una segunda lengua extranjera.

Entre las distintas variables se encuentran la motivación, la confianza en uno mismo y el nivel de ansiedad.

- La motivación: los estudiantes motivados son asociados al éxito en la adquisición de una lengua extranjera.
- La confianza en uno mismo: la alta autoconfianza es vinculada con los buenos resultados en el aprendizaje de una lengua.
- El nivel de ansiedad: el bajo nivel de ansiedad, tanto a nivel personal como a nivel de aula, potencia el aprendizaje de la segunda lengua.

Todas ellas se desarrollarán de una forma u otra en función del ambiente que se cree en el aula.

Krashen (1982) afirma que todos los estudiantes poseen un filtro afectivo que imposibilita la llegada del input ante el LAD innato que produce el output necesario para el aprendizaje del idioma.

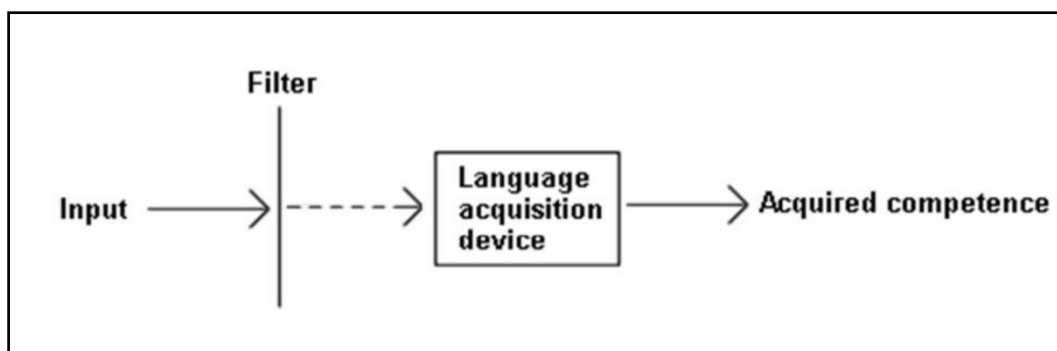


Figura 2: Funcionamiento del filtro afectivo

Además de Krashen, diversas investigaciones, como la de Wang y Wu (2020), afirman que estos factores afectivos afectan directamente a la eficacia durante el aprendizaje de una lengua extranjera. Por esta razón, en su teoría del Enfoque Natural (*The Natural Approach*), Krashen y Terrel (1983) enfatizan la necesidad de poner en práctica herramientas interesantes y tratar temas novedosos. Con ello, se reducirá el filtro afectivo, lo que conllevará a la consecución del objetivo.

Krashen (1993) afirma que el uso de cintas y otros medios sonoros son una opción sobresaliente. En ocasiones, los estudiantes experimentan un bloqueo mental que impide que el input pase por el LAD. Por ello, es imperativo reducir el filtro afectivo para terminar con el bloqueo. En palabras textuales de Krashen (1993) “One can interpret the use of music and relaxation exercises as having this goal” (p. 29). En suma, según Ruíz Calatrava (2008) la música provoca la adquisición temprana de diferentes expresiones y de vocabulario de la lengua extranjera, desarrollando también la habilidad auditiva de la misma. Esto es así gracias a la elevada motivación que produce en el alumnado, así reduciendo el filtro afectivo.

4.1.3. La motivación

Enseñar un segundo idioma a estudiantes de Educación Primaria es todo un reto. Es imprescindible tener en cuenta el desarrollo cognitivo y social en el que se encuentran. Para ello, es de vital importancia crear un ambiente que fortalezca el aprendizaje y buscar actividades que motiven al alumnado. Son diversos estudiosos los que afirman que la motivación es el factor principal a la hora de aprender una lengua extranjera (Henter, 2014).

En palabras textuales de Burt et al. (1982), “Motivation in L2 acquisition may be thought of as the incentive, the need or the desire that the learner feels to learn the second language” (p. 47).

Además, según Tovar Viera y Tapia Calama (2019), en los años sesenta, Gardner y Lambert (1972) determinaron la necesidad del factor motivacional para triunfar en la adquisición de un idioma. Más adelante, fueron Clément et al. (1978) quienes aportaron el estrecho vínculo existente entre la motivación y las actitudes, entendidas estas últimas como el interés del alumnado capaz de determinar la motivación. Finalmente, en los años ochenta, Krashen (1982) también afirmó esta relación.

Por ello, todo maestro ha de entender la relación existente entre la motivación y el impacto que esta produce en cualquier aprendizaje. Esto se intensifica en el inglés ya que los estudiantes no lo suelen considerar como una necesidad inmediata a satisfacer nada más que para superar un examen (Oroujlou y Vahhedi, 2011). Entonces, ¿cómo integrar y saber mantener la motivación en un aula de enseñanza de una lengua extranjera?

Según Krashen (1993), en un nivel inicial, es imperativo poner en práctica actividades teniendo en cuenta sus intereses.

La música es sin duda una de las herramientas estrella para conseguir dicho objetivo. Gracias a las canciones, los niños no sienten presión a la hora de aprender, creando un clima relajado y distendido donde la motivación prima frente al desinterés (Džanić y Pejić, 2016).

Según Džanić y Pejić (2016), las canciones pueden ser una herramienta de aprendizaje auditivo con un gran potencial. Además de constituir una importante parte en el crecimiento y vida diaria del alumnado, abarcan patrones lingüísticos y desarrollan la capacidad de escucha y comprensión de la lengua.

Otra de las razones por las que las canciones son un gran potenciador de la motivación de los estudiantes, es debido a que están íntimamente relacionadas con la vida real. Esto les permite identificarse con distintas situaciones y potenciar su autoconocimiento. Por ello, no solo pueden desarrollar diferentes competencias como la audición de la lengua extranjera, sino que también pueden complacer necesidades específicas de su edad.

Hay que destacar que el uso de canciones en el aprendizaje de una lengua extranjera ocasiona en los estudiantes una sensación de logro a nivel individual, pero también a nivel

grupal, retroalimentando así la motivación y el interés por seguir aprendiendo acerca de la lengua.

Por lo tanto, según Gardner, citado en Wallance y Leng Leong (2020), la motivación va a potenciar la intención por aprender y seguir mostrando interés por adquirir las diferentes competencias de una L2. El uso de la música va a comprender una de las principales herramientas para despertar esta habilidad.

4.1.4. La tecnología

Las nuevas tecnologías han supuesto una nueva era que ha arrasado de forma inminente con la antigua forma de dar clase. La mayoría de las aulas han sustituido sus antiguas pizarras de cuarzo por pizarras digitales, teniendo como recurso principal un aparato digital. La música y la creación de esta siempre ha estado ligada a la tecnología (Márquez, 2010). Por ello, se ha formado el combo ideal para trabajar en las aulas con la mayor precisión, así obteniendo los mejores y más completos resultados.

Tal y como dice Castells (2001) “Internet es el tejido de nuestras vidas en este momento” (p.1). Actualmente, vivimos en la llamada sociedad de la información y esto se traslada a la institución escolar.

Los estudiantes que se encuentran ahora en las aulas configuran una promoción que está creciendo rodeada de las nuevas tecnologías. Estos reciben constantes estímulos de las pantallas, pasando un tiempo considerable con las mismas. Según Prensky (2001) estamos ante una generación de nativos digitales. Esto hace que la utilización de las tecnologías combinada con la música en el aula no sea más que otra prueba que nos acerca al contexto real que viven los niños. En suma, dicha mezcla proporciona una vía al aprendizaje significativo y adquisición fructífera de, en este caso, la lengua extranjera que se pretende adquirir, la inglesa.

Según Gutiérrez Pérez y Morales Vázquez (2023), son numerosas las investigaciones que han demostrado los múltiples beneficios que ocasiona la unión entre música y tecnología en el aula. Esta combinación, afecta positivamente a nivel cognitivo, afectivo y social en la adquisición de una L2. Tal y como dicen textualmente estos autores “la música es un lenguaje universal innato” (p.12). Todas las personas conviven con la música, utilizándose incluso como altavoz para expresar lo que las palabras callan. Podría decirse que la música tiene la llave para cambiar el mundo. A su vez, también posee un gran

poder a nivel cognitivo. Esto es así porque cuando la mente del ser humano recibe el contenido de una canción, esta acaba fijándose en la memoria debido a la tendencia natural de escucha constante de la misma. Por ello, si se juntan estos beneficios con el uso de *apps* u otros medios digitales destinados a la adquisición de una L2 a través de la música, se conforma un recurso educativo de gran utilidad.

Hoy en día, nos encontramos en la sociedad digital. Gracias al uso de las nuevas tecnologías en las aulas de L2, puede crearse un ambiente que reduzca el filtro afectivo de los estudiantes a través del uso de otros lenguajes, como es el musical. Por ello, puede afirmarse que la adquisición de una lengua extranjera está íntimamente ligada con la competencia digital, convirtiendo así a las TIC en un recurso imprescindible. Este permite crear una conexión con las situaciones reales del alumnado, así generando gran motivación, lo que incentiva el aprendizaje de la L2 (Collino, 2021).

4.2. APLICACIONES DIGITALES PARA TRABAJAR UNA L2 A TRAVÉS DE LA MÚSICA EN EL ÁMBITO EDUCATIVO

En la actualidad existen diferentes aplicaciones tecnológicas que abogan por el uso de canciones y la gamificación *online* para trabajar y potenciar la adquisición de una lengua extranjera (Werner et al., 2019). A continuación, se van a presentar tres herramientas digitales consideradas de gran utilidad para emplear en el ámbito educativo. Además, estas aplicaciones se crearon exclusivamente para la práctica de una L2 a través de la música.

Para su investigación, se han tomado tres fuentes diferentes con objeto de indagar con mayor profundidad y proporcionar datos más precisos. En primer lugar, artículos publicados en revistas científicas. En segundo lugar, conversaciones vía *online* y presencial con miembros del equipo de las aplicaciones como Paula de Santiago González. En tercer y último lugar, mi experiencia como usuario.

4.2.1. Lirica

Lirica es una aplicación creada por Paul Custance que salió al mercado en 2018 con objeto de potenciar el aprendizaje de una lengua extranjera a través del poder que la música lleva consigo. La idea de creación surgió cuando Paul se encontraba de camino al trabajo practicando una L2 con una *app* educativa a la vez que escuchaba música. En ese mismo instante, se dio cuenta de que, en palabras textuales “I’d found myself distracted by the music, which was just more engaging. It made me think, wouldn’t it be better if i was learning by listening to Spanish music rather than tapping away at this app?” (p.19). Fue en ese momento en el que se planteó la posibilidad de crear un recurso único. Tras un año de investigación, reflexión y creación de diferentes maquetas, buscó un equipo formado por lingüistas, diseñadores, ingenieros y aficionados a la música. Todos ellos apostaron por la creación de Lirica ya que estaban seguros de que se podía disfrutar aprendiendo un nuevo idioma. Todo ello lo hicieron de la mano de la discográfica Sony Music debido a su convicción del gran potencial de la aplicación (Martínez et al., 2018). En palabras de María Fernández, miembro del equipo de Sony Music:

We see this as a unique way for our artists to reach and engage with their audience, especially the ones that do not speak their language. We see real potential in the impact Lirica could have on the music industry (Martínez et al., 2018, p.19).

Dentro de la aplicación pueden practicarse diferentes lenguas como la inglesa, francesa, alemana y española. Una vez se escoge la L2 con la que se quiere trabajar, Lirica ofrece diferentes canciones con las que ejercitar distintos contenidos en función de las necesidades y el nivel del estudiante. Además, en la propia presentación de la canción, se ofrece un pequeño resumen de aquellas habilidades y contenidos que se van a trabajar con dicha letra. Esto permite buscar canciones específicas, ofreciendo así una atención más precisa y personalizada. Además, el usuario puede cambiar la lengua que desea adquirir en cualquier momento.

Por otra parte, el propio programa ofrece un apartado destinado al uso del profesorado y alumnos en cuestión, pudiendo crear clases para trabajar y reforzar de forma conjunta o individualizada.

4.2.1.1. Accesibilidad y compatibilidad

Lirica es una aplicación accesible para todo tipo de públicos. La descarga de dicha herramienta es gratuita en su totalidad. Sin embargo, el usuario que posee la versión sin coste tiene acceso a doce canciones, seleccionadas por la propia aplicación, y a sus respectivos cursos. Por otro lado, el usuario que tiene la versión premium tiene acceso a todas las canciones y sus cursos correspondientes. Dentro de las opciones de contratación del plan premium, se encuentran tres posibilidades disponibles, pudiéndose contratar un mes (8,99€), seis meses (19,99€) o doce meses (29,99€). En función el plan que se escoja, también varía el precio.

Cabe destacar que, si se tiene acceso premium, no es necesario tener conexión a internet para poder trabajar con las distintas canciones y sus cursos. Lirica da la opción de descargar los diferentes materiales para poder utilizarlos en cualquier lugar en el que no haya conexión, como en un avión o en una situación de emergencia en la que no se tenga wifi ni datos móviles. Sin embargo, hay que disponer de las descargas para poder hacer uso de la aplicación en dichos momentos. En cambio, si se posee la versión gratuita, no se tiene acceso a descargar las canciones. Por lo tanto, no se podrá utilizar la aplicación sin conexión.

Entrando en lo que a la compatibilidad se refiere, Lirica puede descargarse en dispositivos móviles y tabletas Android e I.O.S. Sin embargo, la aplicación no está desarrollada para poder trabajarse desde un ordenador de forma *online*. A pesar de ello, según Paula de Santiago González, lingüista de la aplicación, se está trabajando para que la *app* pueda utilizarse en dispositivos *chromebooks*.

4.2.1.2. Lirica en el ámbito educativo

La aplicación de Lirica tiene un apartado dirigido exclusivamente al ámbito educativo. Su principal objetivo es que los maestros puedan poner en práctica metodologías motivadoras para aprender una lengua extranjera, como es mediante la música.

La sección para el profesorado se distribuye en tres apartados. El primero se llama *Home* (casa). En este puede verse la página principal. El segundo de ellos se llama *Lessons* (lecciones). Aquí se puede visualizar el cómputo general de canciones y lecciones disponibles, así como la información general de la canción. Además, permite filtrar las canciones en función al nivel que se esté buscando. Una vez se encuentra la canción deseada, se tiene la opción de crear una clase con el alumnado para trabajar la lengua

extranjera con todos los estudiantes. Solo se precisa de un código personalizado para poder entrar en la clase y empezar a aprender a través de la música. Por último, el tercero de ellos se llama *Manage classes* (gestionar clases). Dentro de este apartado, el maestro puede acceder a información personal de la lección que ha creado. El profesor tiene acceso a visualizar el número de estudiantes que se han unido y los retos que han completado, así llevando un seguimiento de los mismos. Por otro lado, también puede contemplar todas las clases que ha creado, haciendo los cambios que considere oportunos.

Esta parte destinada al ámbito educativo está disponible para trabajar en algunas lenguas extranjeras, como el español y el alemán. Sin embargo, Paula de Santiago González afirma que Lirica está trabajando en el desarrollo de esta sección en la lengua extranjera inglesa, la cual saldrá próximamente.

4.2.1.3. Funcionamiento y actividades que ofrece la aplicación

La aplicación cuenta con un amplio abanico de actividades interactivas para potenciar las cuatro habilidades del lenguaje.

En primer lugar, la página principal de la canción seleccionada muestra el videoclip de la canción. Además, se hace una pequeña introducción sobre el artista que interpreta la canción, así como los contenidos que se van a trabajar con la misma de forma progresiva.

En segundo lugar, se hace un repaso global de toda la letra de la canción. Con esto, se pretende que el alumno se sumerja de lleno en la canción y establezca un primer contacto entendiendo su mensaje. Para ello, se ofrece la letra verso por verso con opción a traducir las palabras desconocidas.

En tercer lugar, se comienza con las actividades o retos propuestos a trabajar con la canción. Aquí se diferencia entre las actividades de vocabulario, actividades de escucha y actividades de gramática. A medida que se superan, se obtienen puntos que permiten llegar al final y desbloquear diferentes logros. Por otro lado, entre medias, suelen aparecer datos curiosos sobre la canción o temas que trata, lo que genera gran interés entre los usuarios.

En cuarto y último lugar, se repasan los errores, si los hubiese, cometidos durante el proceso de aprendizaje.

Por todo esto, la aplicación de Lirica es un recurso muy útil para utilizar en el aula y reforzar el aprendizaje de una lengua extranjera debido a su gran potencial educativo y factor motivacional permanente.

4.2.2. Lyrics Training

Lyrics Training es una aplicación *online* de fácil acceso cuyo objetivo reside en mejorar la adquisición de una L2 de forma divertida a través del trabajo con canciones.

A parte de la lengua extranjera inglesa, la cual la propia aplicación diferencia entre inglés británico y americano, Lyrics Training también ofrece la práctica de otras doce lenguas como el portugués, alemán o francés, entre otras. Tal y como dice Garib (2021), gracias a sus grandes recursos, esta herramienta potencia la mejora de las cuatro habilidades lingüísticas de comunicación.

Por otro lado, la aplicación ha desarrollado recientemente la posibilidad de crear actividades propias. De esta forma, se puede reforzar o poner énfasis en aquellos contenidos que se quieran trabajar de forma personalizada. Además, ofrece más de veintinueve estilos de música, posibilitando escoger entre los gustos que se adapten mejor a las preferencias del usuario, contribuyendo así a una respuesta positiva ante la actividad. También, permite llevar a cabo diferentes retos con otros usuarios contactados (Gutiérrez Pérez y Morales Vázquez, 2022).

4.2.2.1. Accesibilidad y compatibilidad

Lyrics Training es un recurso disponible de forma gratuita para todos. Sin embargo, dispone de una versión premium que lleva consigo grandes ventajas en el uso de la aplicación. Esta permite el acceso al aprendizaje sin límites, posibilitando jugar sin la obligación de esperar el tiempo establecido entre canciones. Por el contrario, si se tiene la versión gratuita, solo se puede jugar un máximo de tres partidas cada media hora. Volviendo a la versión premium, también se puede hacer uso de un traductor integrado sin límites. De esta forma, se permite descifrar cualquier palabra u oración de la letra de la canción que se desconozca. Para poder acceder al plan premium, la *app* ofrece dos opciones. Por un lado, un plan mensual (6,99€), o, por otro lado, un plan anual (41, 99€).

Otro de los puntos a destacar respecto a la accesibilidad, es la necesidad de disponer de una buena conexión a internet para utilizar la aplicación. Si no se tiene acceso, no se podrá hacer uso de los recursos que ofrece, se tenga una versión premium o no.

Por último, conviene enfatizar que la aplicación es compatible para su uso en dispositivos I.O.S. y Android. Sin embargo, en caso de realizar una descarga en un móvil, la aplicación aparecerá bajo el nombre de LingloClip. Por otra parte, Lyrics Training también puede utilizarse de manera *online* a través de un ordenador o tableta sin necesidad de una descarga expresa.

4.2.2.2. Lyrics Training en el ámbito educativo

Lyrics Training apuesta por el mundo educativo. De esta forma, al crear una cuenta da la opción de acceder como profesor o usuario corriente. Asimismo, pueden diferenciarse dos secciones de gran utilidad para los maestros. Por un lado, se encuentra el apartado de “Mis letras”. En este pueden guardarse las canciones que se consideren oportunas para trabajar en el aula L2 en función a las necesidades. Por otro lado, existe una casilla llamada “Mis ejercicios”. Dentro de esta, se permite incluir la canción que se desee para crear una actividad personalizada la cual, podrá hacerse pública o quedarse en privada.

4.2.2.3. Funcionamiento y actividades que ofrece la aplicación

Según Haydeé Briseño y Hernández Alipi (2023) y mi experiencia como usuario, para poder beneficiarse de los recursos y comenzar a trabajar la L2 a través de la música, es imprescindible registrarse. De esta forma, se tendrá acceso a las diferentes actividades, además de ofrecer la posibilidad de crear materiales propios.

Una vez se haya elegido la lengua que se quiere practicar y la canción que se ajuste de la forma más idónea, la aplicación ofrece diferentes tipos de actividades.

En primer lugar, tal y como señalan Gutiérrez Pérez y Morales Vázquez (2022), pueden encontrarse desafíos en los que hay que rellenar huecos o escoger la opción correcta a la par que se escucha la canción. Esta variante dependerá del nivel de dificultad que se escoja (principiante, intermedio, avanzado o experto). En suma, la canción se adapta al nivel de procesamiento del estudiante, deteniendo la canción si no se ha marcado ninguna respuesta. También puede repetirse la parte indicada si fuese necesario.

En segundo lugar, existe un modo *karaoke* donde se muestra la letra, el videoclip y el audio de la canción para seguir la música, cantar al mismo tiempo y así poder trabajar diferentes habilidades.

Por último, tras practicar con las distintas actividades que se ofrecen, la aplicación proporciona al usuario o clase un control de seguimiento acerca de sus logros y aspectos a mejorar, pudiendo así ser conscientes de su progreso.

4.2.3. Sounter

Sounter es una aplicación desarrollada por el psicólogo y orientador educativo David Galarza. La herramienta digital brinda la posibilidad de practicar siete idiomas distintos, incluyéndose la lengua inglesa, a través de diferentes canciones que la *app* proporciona.

4.2.3.1. Accesibilidad y compatibilidad

Sounter permite la descarga gratuita de la aplicación con aproximadamente diez millones de canciones a trabajar en inglés para todos los usuarios. Sin embargo, esta opción tiene limitaciones en el aprendizaje. Como alternativa, existe una versión *premium* que permite llevar a cabo un proceso de enseñanza-aprendizaje más dinámico, sin anuncios, lo que elimina cualquier tipo de distracción. Además, proporciona la posibilidad de descargar lecciones prácticas y crear un formato de *karaoke* personalizado. También, se tiene acceso a vocabulario nuevo y a la práctica de nuevas canciones. Para solicitar este plan, se comienza con una prueba gratuita de siete días con objeto de probar los beneficios que ofrece esta opción. Después, se puede contratar el paquete de un mes (3,99€), de doce meses (26,49€) o el de seis meses (16,49€).

La accesibilidad a la aplicación sin conexión a internet se vuelve otro de los requisitos del plan *premium*. Por ello, si no se tiene acceso a él, Sounter solo se podrá utilizar con wifi o datos móviles.

Respecto a la compatibilidad de la aplicación, se ofrece la posibilidad de descargar tanto en dispositivos I.O.S. como en dispositivos Android. Asimismo, puede utilizarse de manera *online* en un ordenador o tableta sin necesidad de descarga ni tener una cuenta expresa, a no ser que se quiera acceder a la sección reservada para el profesorado.

4.2.3.2. Sounter en el ámbito educativo

Sounter ofrece un apartado dirigido especialmente para uso del profesorado en un aula L2. Dentro de esta sección, la cual requiere un registro en la aplicación, se dan múltiples recursos para trabajar y llevar un seguimiento del proceso enseñanza-aprendizaje del alumnado.

El maestro tiene la posibilidad de crear clases con diferentes canciones y retos, pudiendo además asignar diferentes lecciones a los estudiantes. Por otro lado, también se tiene la opción de supervisar su progreso, pudiendo así incidir en la mejora de los errores.

La opción para profesores está desarrollada en diferentes lenguas extranjeras. Entre ellas, se encuentra la lengua inglesa, lo que supone un recurso de gran utilidad para trabajar la L2 en el aula con una metodología diferente y motivadora.

4.2.3.3. Funcionamiento y actividades que ofrece la aplicación

Según la investigación realizada por Haydeé Briseño y Hernández Alipi (2023), nada más obtener acceso en la aplicación se ha de seleccionar el idioma que se quiere trabajar para después, poder seleccionar una canción de acuerdo a las necesidades que se planteen. Acto seguido, la aplicación ofrece la posibilidad de fijar una meta diaria que oscila entre los cinco, marcando este un nivel relajado, hasta los veinte minutos, siendo este último el nivel más intenso. Esto permite establecer rutinas en el aula que se han de seguir para lograr los objetivos propuestos.

Una vez escogida la canción y temporalización, se inicia un curso personalizado que se adapta al nivel que se ha establecido, aunque se puede cambiar de categoría cuando se crea oportuno y así ajustarse al progreso del estudiante. Dentro del curso, se encuentran distintas fases:

En la primera fase, se comienza con la escucha de la canción para así completar determinadas palabras teniendo como soporte la letra y el videoclip de la misma. También ofrece la explicación de la letra. De este modo, se puede establecer una primera toma de contacto con la canción en su totalidad. Además, la aplicación acompaña al usuario en el proceso, retrocediendo u ofreciendo pistas sobre las posibles respuestas en caso de necesitar ayuda.

Para la segunda fase, la aplicación plantea diferentes actividades interactivas. Dentro de estas, se encuentran múltiples lecciones para incrementar vocabulario destacando palabras y expresiones que trata la canción escogida. También pueden practicarse de forma explícita las habilidades de habla. La propia aplicación la posibilidad de grabar la voz, así evaluando también la pronunciación.

Por último, la fase final constituye una revisión de todo aquello que se ha practicado durante las fases anteriores, así como retos para comprobar el grado de comprensión de la letra de la canción.

5. PROPUESTA DIDÁCTICA

La enseñanza de una L2 supone todo un reto que nosotros, como maestros, hemos de superar partiendo de los intereses y el contexto de nuestros alumnos.

A continuación, se va a presentar una propuesta didáctica constituida por un total de cuatro sesiones de entre treinta y cuarenta minutos. Las actividades se encuentran dentro de un proyecto que combina el uso de la música con la tecnología en el proceso e-a de la L2, sustentando la investigación anterior. En suma, cabe destacar que la mayoría de las actividades se han puesto en práctica en coordinación con otro proyecto durante mi estancia en el centro escolar de mis segundas prácticas. Por ello, el objeto de profundización de las mismas es más exhaustivo y acercado a la realidad educativa.

5.1. CONTEXTUALIZACIÓN

El centro de referencia de la propuesta de actividades es un colegio público de Educación Infantil y Primaria situado en la ciudad de Valladolid. Su localización encuadra una población con un nivel socioeconómico medio-alto.

El colegio cuenta con gran cantidad de proyectos asociados a desarrollar la competencia digital a través de las diferentes asignaturas en su Plan CoDiCeTIC y Plan Digital de Centro.

Por otro lado, el centro cuenta con aulas espaciosas y recursos tecnológicos para utilizar en el desempeño de las distintas actividades.

El colegio es un centro no bilingüe que cuenta con un alumnado con diferencias notables en cuanto al nivel de adquisición de la lengua extranjera inglesa. En el contexto de cuarto de primaria, curso al que está dirigido la propuesta, nos encontramos ante estudiantes con un nivel medio-bajo en la L2 con gran necesidad de motivación. En concreto, esta propuesta está pensada para realizar con una clase de entre veinte y veintidós alumnos.

5.2. MARCO LEGAL Y ELEMENTOS EDUCATIVOS

El marco legal en el que se ha encuadrado la educación española ha cambiado de manera notable desde sus inicios. Actualmente, se encuentra vigente la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre (LOMLOE). A nivel nacional, se establece el Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. Dentro de este se alega la necesidad de adquisición de la lengua extranjera inglesa en las aulas debido a la sociedad “global, intercultural, y plurilingüe” (p. 24473), además de tecnológica en la que actualmente nos encontramos. Por ello, establece la necesidad de consecución de unos objetivos que los estudiantes han de conseguir al finalizar la etapa. Dentro de esta propuesta, se trabajan de forma exhaustiva los siguientes:

B) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.

F) Adquirir en, al menos, una lengua extranjera la competencia comunicativa básica que les permita expresar y comprender mensajes sencillos y desenvolverse en situaciones cotidianas.

J) Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales.

A nivel de Comunidad Autónoma, tenemos el Decreto 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León. En este, nos fijamos en diferentes elementos educativos a desarrollar en el aula como son los contenidos, la situación de aprendizaje y las competencias específicas. Sin embargo, las competencias clave son a nivel nacional por lo que se consulta el Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo.

5.2.1. Competencias

Dentro de las competencias clave, que son aquellas que han de desarrollarse en todas las áreas y que contribuirán en el desarrollo de las competencias específicas, se trabajan la competencia en comunicación lingüística (CCL), la competencia plurilingüe (CP) y la competencia digital (CD).

Por otro lado, desglosando las competencias específicas que se trabajan en el cuarto curso de Educación Primaria entorno a lo propuesto, destacamos las siguientes:

– Competencia específica 1:

- 1.1. Reconocer e interpretar el sentido global y la información esencial, así como palabras y frases previamente indicadas, en textos orales, escritos y multimodales, breves y sencillos sobre temas frecuentes y cotidianos de relevancia personal, necesidades, intereses y próximos a su experiencia a través de distintos soportes (CCL2, CCL4, STEM1, CE1, CCEC2)
- 1.2. Seleccionar y aplicar, de forma guiada, estrategias adecuadas en situaciones comunicativas cotidianas y de relevancia para el alumnado, captando el sentido global y procesando informaciones explícitas en textos orales, escritos y multimodales breves y sencillos sobre temas familiares (CCL2, CCL3, CP1, STEM1, CPSAA5).

– Competencia específica 2:

- 2.2. Redactar, de forma guiada, textos muy breves y sencillos, con adecuación a la situación comunicativa propuesta, a partir de modelos y a través de herramientas analógicas y digitales, usando estructuras y léxico elemental sobre asuntos cotidianos y de relevancia personal para el alumnado. (CCL1, CP1, CD2, CE1, CE3, CCEC4).

– Competencia específica 3:

- 3.1. Participar en situaciones interactivas breves y sencillas sobre temas cotidianos, de relevancia personal y próximos a su experiencia, preparadas previamente, a través de diversos soportes, apoyándose en recursos tales como la repetición, el ritmo pausado o el lenguaje no verbal, y mostrando empatía y respeto por la cortesía lingüística y la etiqueta digital (CCL1, CCL5, CP2, CD3, CPSAA3, CC3, CCEC3).

– Competencia específica 5:

- 5.1. Utilizar y diferenciar, de forma guiada, los conocimientos y estrategias de mejora de su capacidad de comunicar y de aprender la lengua extranjera, apoyándose en el grupo y en soportes analógicos y digitales (CCL3, STEM1, CD2, CPSAA4, CE3).

5.2.2. Contenidos

Los contenidos a trabajar en las diferentes actividades de la propuesta son los siguientes:

Bloque A: Comunicación.

- Léxico elemental y de interés para el alumnado (sentimientos, partes del cuerpo, prendas de ropa).
- Patrones sonoros, actuales y de entonación básicos de uso común, y funciones comunicativas generales asociadas: canciones.

Bloque B: Plurilingüismo

- Léxico y expresiones elementales para comprender enunciados (pronombres y estructuras *This/These*).

5.2.3. Situación de aprendizaje

El contexto seleccionado para la consecución de la propuesta se ha diseñado teniendo en cuenta los intereses del alumnado acercándose a su realidad. En suma, se han tenido en cuenta los aspectos investigados de forma combinada consiguiendo así un proyecto estructurado.

La situación de aprendizaje consta de la creación de una *app* llamada Lymu a modo de web. Esta combina la gamificación tecnológica con la música como eje central. Además se considera la colaboración con el área de Educación Física de forma transversal. Todo ello se encuadra dentro de la misión de ayudar a una amiga inglesa, Emily, a cumplir su sueño de convertirse en una cantante profesional. Para ello, docentes y alumnado han de practicar la canción con la que Emily se presentará a las audiciones de un concurso internacional que determinará su futuro.

5.3. JUSTIFICACIÓN DIDÁCTICA Y METODOLÓGICA

La propuesta didáctica surge de la evidencia creada tras la investigación del efecto que tiene la música en el aprendizaje de una lengua extranjera.

La motivación, la confianza y el nivel de ansiedad son uno de los principales factores que, según el lingüista Krashen (1993), influyen en la reducción del filtro afectivo que permite el progreso adecuado de la L2. Además, encontrándonos en el siglo XXI calificado por prestigiosos autores como Castells (2001) como la sociedad de la información, el uso de

aplicaciones tecnológicas para aprender una L2 a través de la música constituye uno de los recursos más potentes de la actualidad.

El enfoque metodológico predominante de la propuesta es el método directo. Este, según Richards y Rodgers (2001) predomina por el uso de la L2 en exclusividad. A través de ella, se trabajan las diferentes habilidades de la comunicación mediante la asociación con vídeos o juegos, por ejemplo. Sin embargo, también se presentan algunas actividades en las que se aplica el método TPR (*Total Physical Response*). Este enfoque se basa en la enseñanza de la L2 de forma coordinada con la actividad física.

Para la ejecución de la propuesta didáctica, se han diseñado una serie de materiales y recursos digitales y manuales con los que se trabajará la lengua extranjera inglesa en el desarrollo de todas las habilidades comunicativas a través de la música. Todos ellos se utilizarán en todas las actividades propuestas.

Por un lado, la creación de la aplicación Lymu con la que se llevarán a cabo las diferentes actividades programadas, además de brindar ejemplos y elementos de apoyo para los estudiantes. Este recurso tiene una combinación de diseño propio con elementos extraídos de las aplicaciones didácticas de las aplicaciones investigadas.



Figura 3: Página principal de Lymu

Por otro lado, el diseño de un *songbook* en el que los alumnos irán plasmando de forma escrita, en papel, todo aquello que se vaya trabajando.

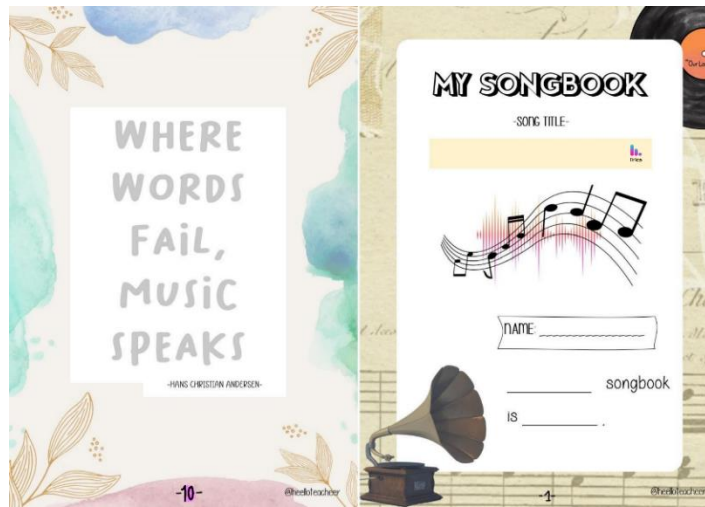


Figura 4: Páginas inicial y final del *songbook*

5.4. PROPUESTA DE ACTIVIDADES

Las diferentes sesiones cuentan con un total de tres o cuatro actividades. Para su ejecución, se pretende crear una rutina dentro de la situación de aprendizaje. Por ello, se llevará a cabo una sesión de entre treinta y cuarenta minutos cada jueves de la semana en la hora de inglés.

A continuación, se muestra un plano general de la propuesta de actividades con sus respectivas sesiones para después, comenzar con el desarrollo de su explicación.

SESIÓN 1 – 40 minutos	SESIÓN 2 – 40 minutos
<u>Actividad 1</u> : <i>Let's help Emily!</i> (5 minutos)	<u>Actividad 1</u> : <i>Let's continue helping Emily!</i> (5 minutos)
<u>Actividad 2</u> : <i>This feeling song</i> (20-25 minutos)	<u>Actividad 2</u> : <i>This feeling game – Body parts</i> (10 minutos)
<u>Actividad 3</u> : <i>Tell me more...</i> (5-10 minutos)	<u>Actividad 3</u> : <i>Avatar</i> (10 minutos)
	<u>Actividad 4</u> : <i>Rocola game – This/These</i> (10 minutos)

SESIÓN 3 – 30 minutos	SESIÓN 4 – 40 minutos
<p><u>Actividad 1:</u> <i>Let's continue helping Emily!</i> (5 minutos)</p> <p><u>Actividad 2:</u> <i>Music hall - pronouns</i> (15 minutos)</p> <p><u>Actividad 3:</u> <i>Find me!</i> (10 minutos)</p>	<p><u>Actividad 1:</u> <i>Let's continue helping Emily</i> (5 minutos)</p> <p><u>Actividad 2:</u> <i>Last song rehearsal</i> (20-25 minutos)</p> <p><u>Actividad 3:</u> <i>Lymu action + certificate</i> (5-10 minutos)</p> <p><u>Actividad 4:</u> <i>Emily's audition</i> (5 minutos)</p>

El enlace a Lymu donde se encuentran todas las actividades diseñadas, ejemplos y guía para seguir el proyecto es el siguiente:

https://www.canva.com/design/DAFky8Ea48g/r862FyJ7qq2YNvhPbpi5BQ/edit?utm_content=DAFky8Ea48g&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Cabe señalar que en la página principal de la aplicación se encuentra disponible el *songbook* entero pinchando en el libro con la nota musical.

De manera general, cabe destacar que para todas las actividades será necesario disponer del docente encargado de impartir la lengua extranjera con objeto de llevar el desarrollo y estructura propuestos, además de resolver las dudas oportunas. Además, será imprescindible contar con un aula espaciosa y cómoda donde maestro y alumnos puedan moverse con facilidad. Por otro lado, será vital contar con acceso a internet para utilizar la *app* y los diferentes juegos creados para todas las sesiones, así como que cada alumno disponga de su *songbook* y materiales escolares para trabajar de forma escrita.

5.4.1. Sesión 1 – 40 minutos

Para la primera sesión se proponen tres actividades que se llevarán a cabo de forma grupal en colaboración conjunta. A su vez, se trabajará también de forma individual para completar el *songbook*.

Actividad 1: *Let's help Emily* (5 minutos)

La primera actividad constará en establecer el contexto de la situación de aprendizaje. En ella, el docente explicará el proyecto a los alumnos y qué es lo que se espera de ellos.

El aula se encontrará sumergida en un proyecto en el que, una amiga inglesa llamada Emily tiene un sueño por cumplir, convertirse en cantante profesional. Sin embargo, solo podrá hacerlo si se presenta a un concurso internacional de música. Para ello, tiene que practicar una canción para su audición, pero no puede hacerlo sin la ayuda de la clase. A través de la aplicación Lymu y el *songbook* practicarán la canción por medio de la música. Solo si trabajan juntos, podrán conseguir el objetivo. Durante este primer acercamiento, el maestro enseñará la página principal de la aplicación para establecer un primer contacto visual que facilitará la comprensión.

Por otro lado, cabe destacar que Lymu dispone de un apartado llamado “Lymu action”. Este se creó con la intención de tener la posibilidad de trabajar de forma transversal con la asignatura de Educación Física. Por ello, se propone que el profesor de la lengua extranjera se ponga en contacto con el especialista del área de Educación Física para efectuar un baile que relacione algunos de los contenidos (partes del cuerpo, pronombres, etc.) de la canción con el movimiento motor. Esta idea subyace del interés observado en el alumnado durante el Prácticum II en la aplicación TikTok. De esta forma, se propone llevarlo al terreno educativo desde el atractivo del alumnado. Así, se podrán subir los “Lymu action”, de uso exclusivo educativo, para poder visualizarlos al final del proyecto. Para su realización será además necesario tener el consentimiento para grabar de todas las familias, las cuales tendrán acceso a la aplicación, formando así parte del proceso e-a.

Actividad 2: *This feeling song* (20-25 minutos)

Tras haber puesto a los niños en contexto, se comenzará con la segunda actividad. Para ello, el docente presentará la canción sobre la que van a trabajar y repartirá los *songbooks* al alumnado.

Para introducir *This feeling*, el profesor lanzará una serie de preguntas tales como “What do you think is the song about?” para hacer hipótesis antes de la escucha. Tras activar el pensamiento y predisposición del alumnado, se escuchará la canción combinando música, videoclip y letra para facilitar la comprensión proporcionada por la *app* Lirica. Después

de la escucha activa, se comentarán algunos datos curiosos sobre el dúo que canta la canción introduciendo de forma implícita algunos contenidos. Por otro lado, se tendrá la posibilidad de hacer un pequeño análisis de la historia que trata la canción facilitada por la *app* Sounter. Acto seguido, el docente hablará sobre la cantidad de emociones que pueden sentirse al escuchar una canción, mostrando un ejemplo tanto de forma oral como escrita de su experiencia para que después, sean los niños quienes plasmen sus emociones en su libro de música.

Cabe destacar que todo aquello que se va tratando en las diferentes actividades está plasmado con texto, imágenes, ejemplos, etc. en la *app* creada Lymu. Por ello, el desarrollo de las diferentes actividades propuestas transcurrirá en la aplicación.

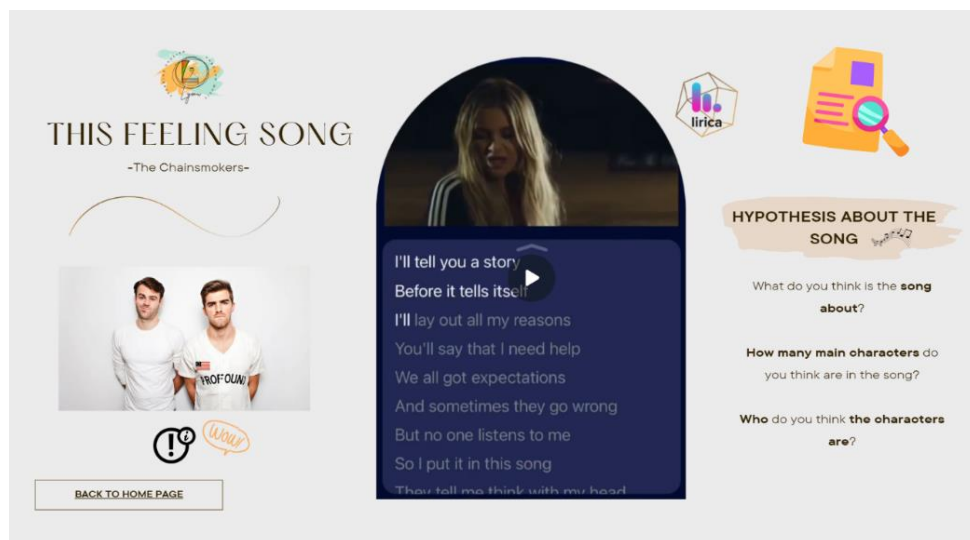


Figura 5: Pestaña de la aplicación “This feeling song”



Figura 6: Pestaña de la aplicación “Curious facts”

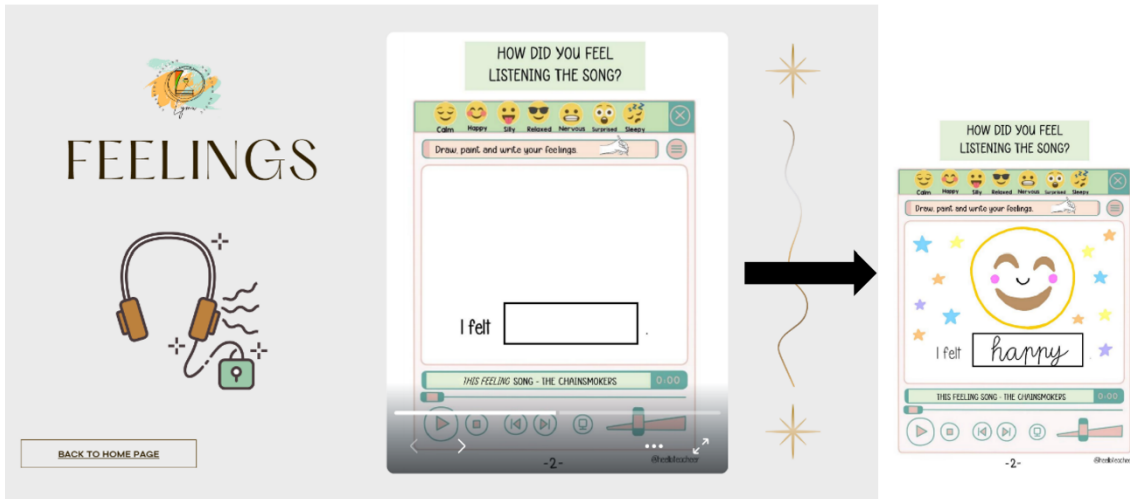


Figura 7: Pestaña de la aplicación “Feelings”

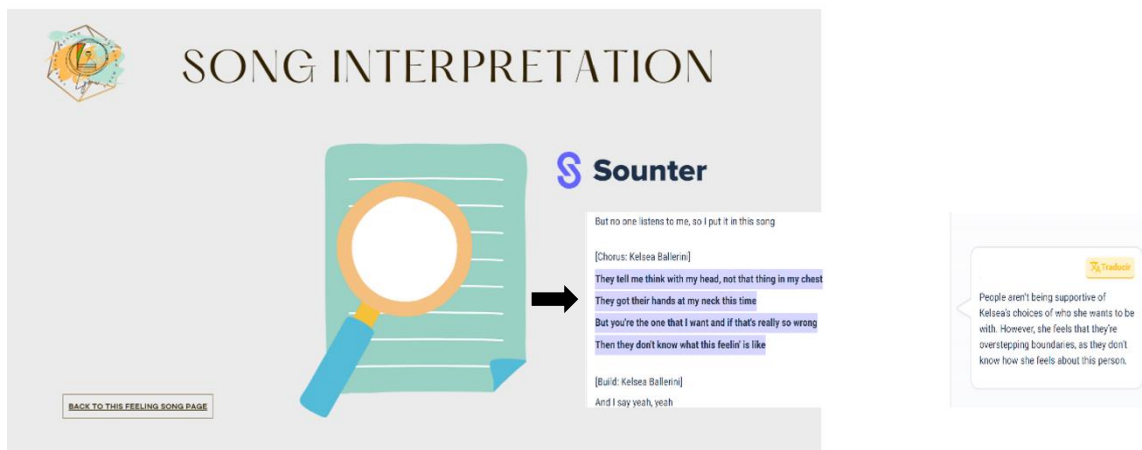


Figura 8: Pestaña de la aplicación “Song interpretation”

Actividad 3: Tell me more (5-10 minutos)

Para cerrar la sesión, se propone una tercera y última actividad en la que, por medio del canal oral, se sintetizarán unas preguntas de conclusión acerca del contexto de la canción donde de nuevo, se introducirán de forma implícita algunos de los contenidos a trabajar. Estas serán plasmadas de manera escrita en los *songbooks*. Además, para las dos primeras preguntas, deberán rodear la palabra correcta con la que empezar la respuesta. Para garantizar el seguimiento y comprensión de todo el alumnado, se irán dando pistas y anotaciones tanto de forma oral como escrita en la *app*. Las preguntas a abordar son las siguientes:

1. *What can the song be about? This/These song is about* _____.
2. *How many main characters are there? There is/There are* _____.
3. *Who are they? They are a* _____.

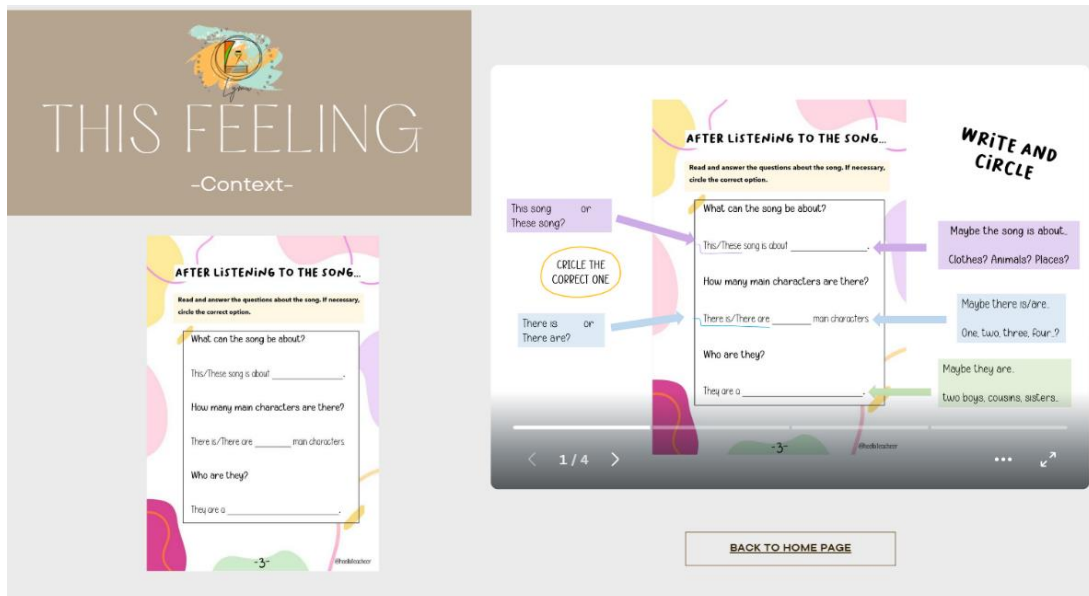


Figura 8: Pestaña de la aplicación “Context”

5.4.2. Sesión 2 – 40 minutos

Para la segunda sesión se propone la realización de cuatro actividades que se llevarán a cabo de forma grupal con la necesidad de plasmar de forma escrita e individual la consecución de las actividades.

Actividad 1: *Let's continue helping Emily!* (5 minutos)

En esta primera actividad de la segunda sesión se recordará la necesidad de continuar con la ayuda a nuestra amiga Emily, así como los aspectos de forma general que se trabajaron en la sesión anterior. Con esto, se pretende sumergir de nuevo al alumnado en el contexto enseñanza-aprendizaje.

Actividad 2: *This feeling game – Body parts* (10 minutos)

La segunda actividad consistirá en un juego interactivo, creado con Genially, con la canción en el que se ha de escuchar una parte de la letra y rellenar el hueco que falta. Para ello, se darán diferentes opciones, cuya respuesta correcta siempre será una parte del cuerpo con el fin de trabajar dichos contenidos. A medida que se vayan marcando las opciones en la pantalla digital, deberán plasmarlo por escrito en sus *songbooks*. Además, se les irá brindando soporte visual y escrito en el que comprobar que van completando de forma correcta.

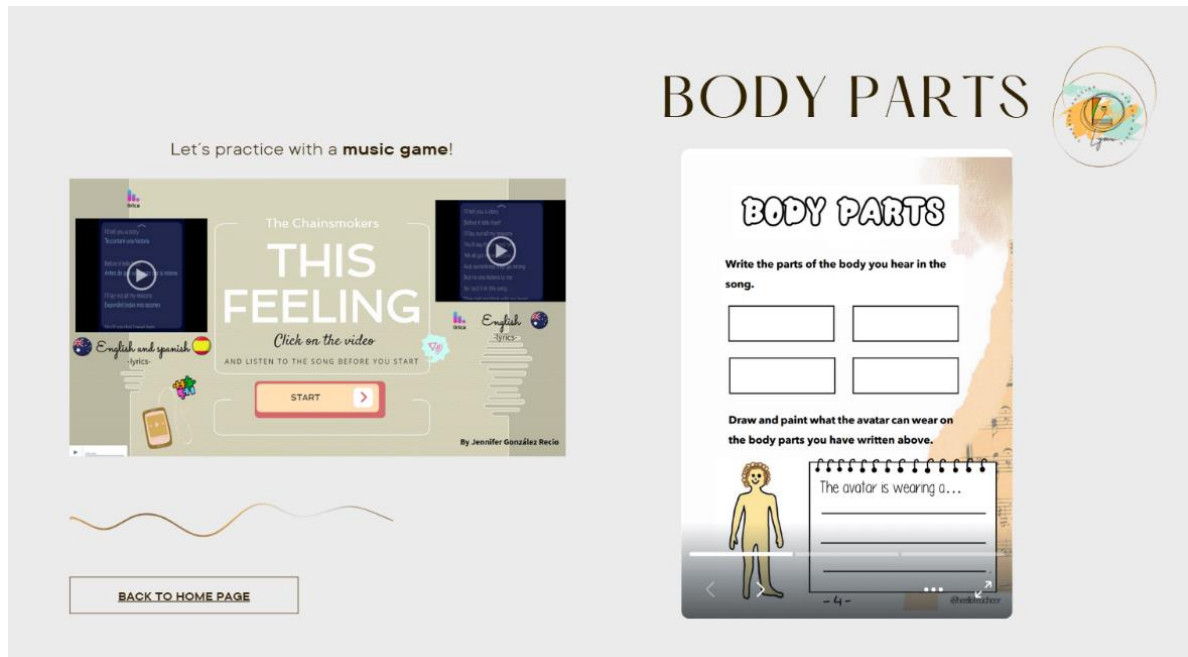


Figura 9: Pestaña de la aplicación “Body parts”

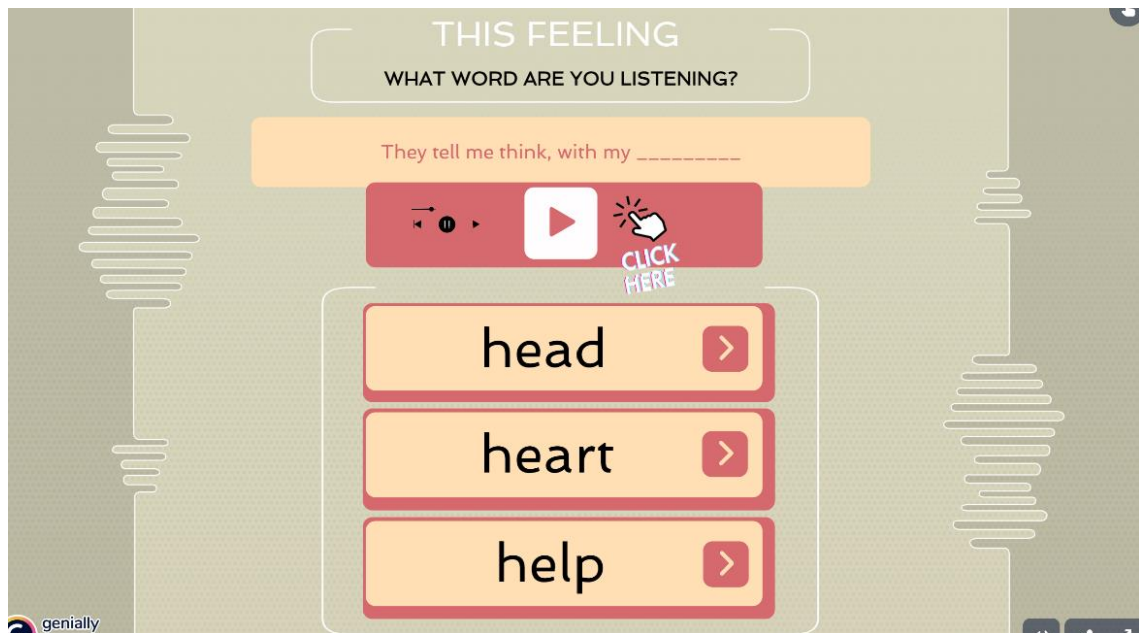


Figura 10: Ejemplo del juego interactivo *This feeling game*

Actividad 3: Avatar (10 minutos)

Tras conocer las distintas partes del cuerpo, se procederá a la realización de la tercera actividad propuesta. Esta consiste en vestir a un avatar con diferentes prendas de ropa. Sin embargo, solo podrán vestir aquellas partes del cuerpo que hayan trabajado en la canción, haciendo así una selección y corroborando la correcta comprensión. Para ello,

han de dibujar las prendas y plasmarlo por escrito, teniendo como muestra un ejemplo que les habrá brindado el maestro.



Figura 11: Ejemplo que se les brindará de la actividad

Actividad 4: Rocola game – This/These (10 minutos)

Para finalizar la sesión se propone una última actividad en la que se trabajarán los contenidos de las estructuras *This/These* tanto de forma oral como escrita dentro de un contexto musical. La actividad consta de un *rocola* creado con la aplicación Genially. Para su realización, se escucharán diferentes partes de la canción en las que aparecen dichas estructuras donde deberán escoger cuál es la opción correcta de entre cuatro opciones de diferentes maneras escritas. Además, deberán escribirlo en sus *songbooks*. Como siempre, se les irán mostrando imágenes de comprobación, explicación y felicitación animándolos a continuar.

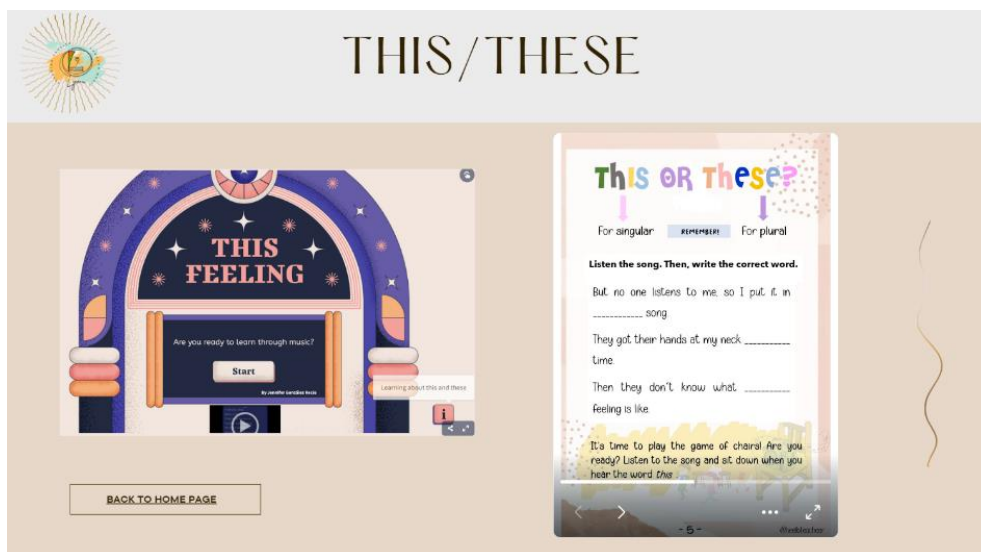


Figura 12: Pestaña de la aplicación “This/These”

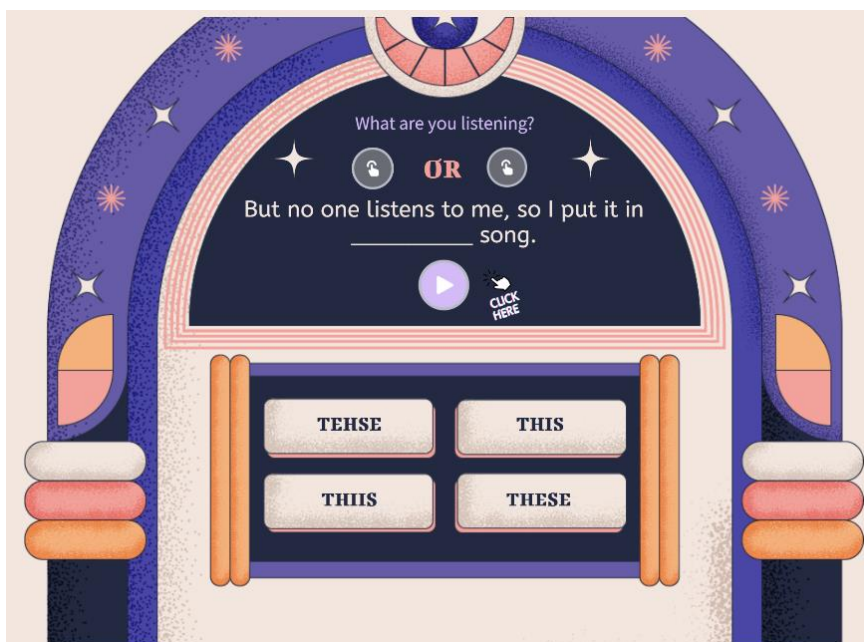


Figura 13: Ejemplo del juego interactivo *Rocola game – This/These*

Tras terminar este primer juego, se practicará la habilidad de escucha con el clásico juego de las sillas, pero planteado de una forma diferente. Los alumnos deberán levantarse y bailar, o no, pero siempre al lado de su silla, la canción. Cuando escuchen la palabra *This* o *These*, deberán sentarse de inmediato. Aquel que no se siente, quedará eliminado. Cabe destacar que como la canción va deprisa, se ha ralentizado para lograr esa comprensión con facilidad.

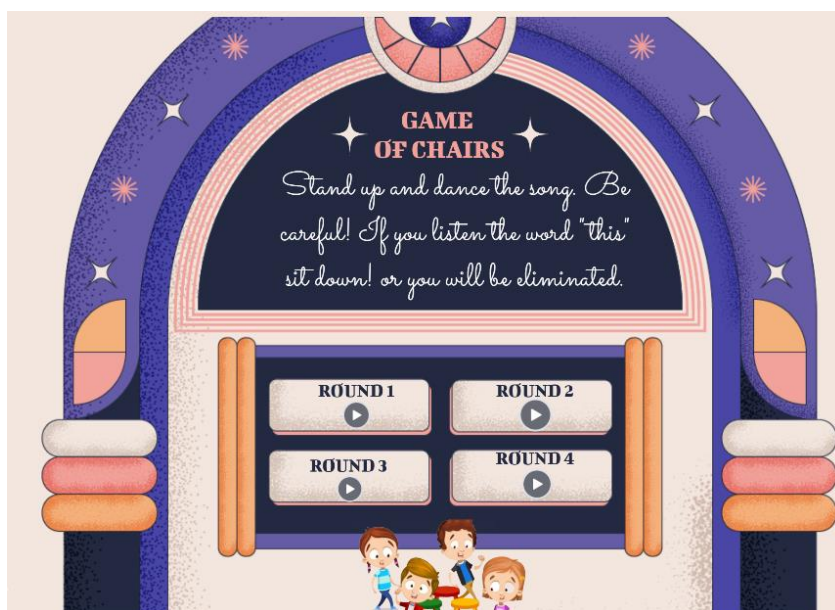


Figura 14: Juego *Game of chairs*

5.4.3. Sesión 3 – 30 minutos

Para esta tercera sesión se proponen tres actividades en las que, de nuevo, se realizarán de forma grupal teniendo que escribir de forma individual en los *songbooks* aquello que se va trabajando también de forma oral.

Actividad 1: *Let's continue helping Emily!* (5 minutos)

Como en cada inicio de sesión, se propone una actividad de introducción en la que se introduzca al alumnado en la situación y contexto que se va a trabajar, así como el repaso general de lo visto anteriormente. Esto es así ya que este proyecto se trabaja una vez por semana, lo que hace imprescindible hacer un recordatorio donde, además, se trabajen las diferentes habilidades de comunicación.

Actividad 2: *Music hall – pronouns* (15 minutos)

Para la segunda actividad propuesta se pretende trabajar con los distintos tipos de pronombres. Para ello, la clase se va a sumergir en un entorno musical interactivo.

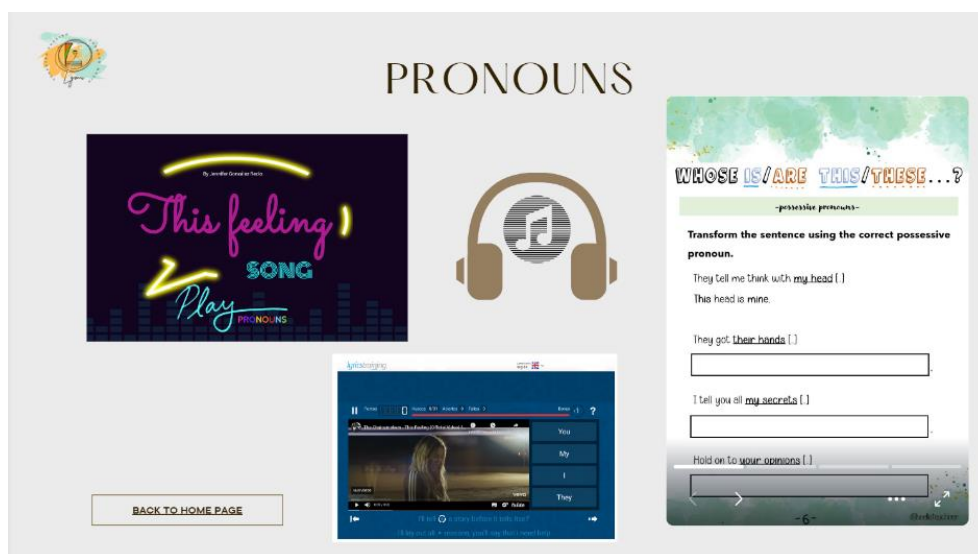


Figura 15: Pestaña de la aplicación “Pronouns”

El primero de los juegos, creado con Genially, consistirá en escuchar una parte de la canción, que además aparecerá de forma escrita, en el que se apreciará un pronombre sujeto. Los alumnos tendrán que transformar la frase cambiando el adjetivo posesivo a pronombre posesivo. Para ello, se les darán diferentes opciones de forma escrita u oral entre las que tendrán que elegir y plasmar en sus *songbooks*. Además de transformar el pronombre, también han de atender a las estructuras del *This/These* trabajadas en actividades anteriores.

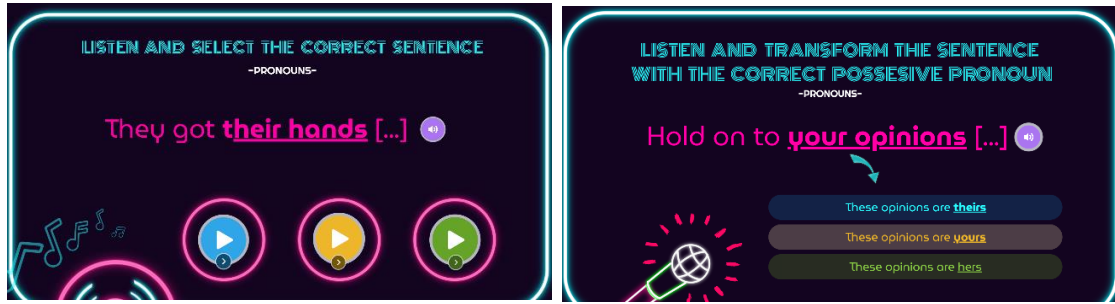


Figura 16: Ejemplo del juego interactivo *Music hall – pronouns*

Cabe destacar que este juego despertó gran entusiasmo en los estudiantes por la estética del mismo.

Actividad 3: *Find me!* (10 minutos)

Para concluir la sesión se propone una última actividad creada con la aplicación Lyrics Training. Esta consistirá en encontrar la mayoría pronombres de la canción a medida que van saliendo a través de la opción múltiple. Sin embargo, también se puede elegir un modo de escritura. La propia actividad se va parando si no se contesta de forma correcta, incluso volviendo atrás para poder rectificar el error.

Esta se llevará a cabo de forma oral exclusivamente.

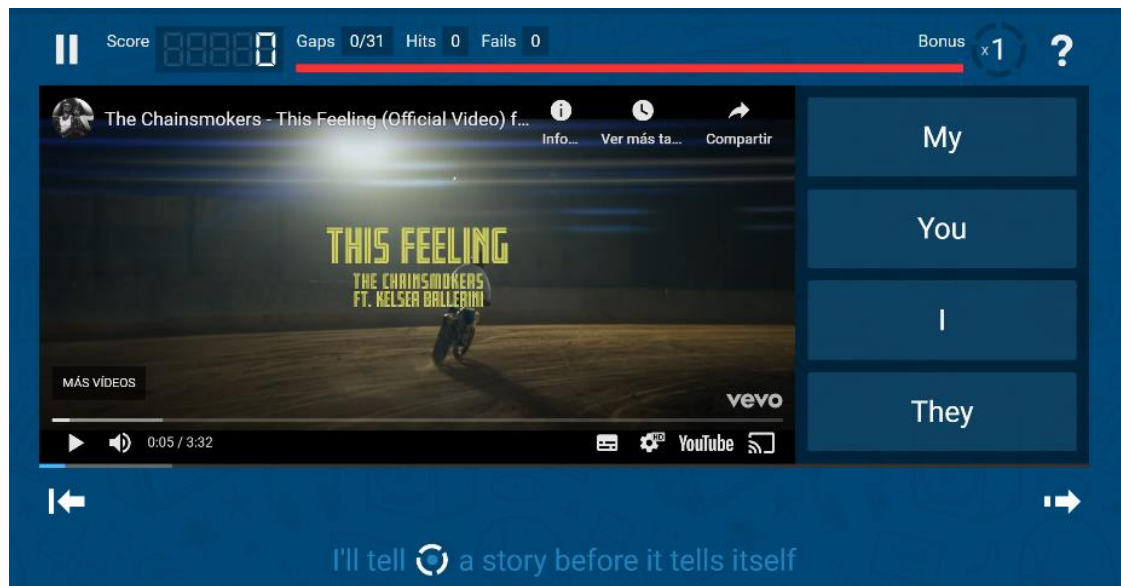


Figura 17: Ejemplo de la actividad interactiva *Find me!*

5.4.4. Sesión 4 – 40 minutos

Para la última sesión que concluye el proyecto se proponen diferentes actividades para realizar de forma grupal con la necesidad de plasmar de forma escrita e individual dos de ellas. En ella, se propone que el docente realice una evaluación caracterizada por la observación durante la consecución de actividades con el fin de comprobar el progreso de los estudiantes.

Actividad 1: *Let´s continue helping Emily!* (5 minutos)

Esta primera actividad constituye la última tarea introductoria en la que, como en todas las actividades introductorias, se pondrá en contexto al alumnado. En esta se les comunicará que será el día de la actuación de Emily, dando así fin al proyecto tras esta sesión. Por ello, han de esforzarse al máximo para que todo salga como lo esperado. Además, se repasarán de forma general los contenidos vistos hasta ahora y que, en el resto de las actividades se reforzarán.

Actividad 2: *Last song rehearsal* (20-25 minutos)

Para esta segunda actividad se propone llevar a cabo un repaso de contenidos con la canción practicando las habilidades de escucha y escritura a través de un juego interactivo creado con Wordwall. En este, los niños deberán escuchar diferentes partes de la canción y ordenar oraciones en función a lo escuchado. Además de hacerlo de forma interactiva, deberán plasmarlo por escrito en sus *songbooks*, siempre brindándoles ejemplos y comprobaciones de lo que han realizado.

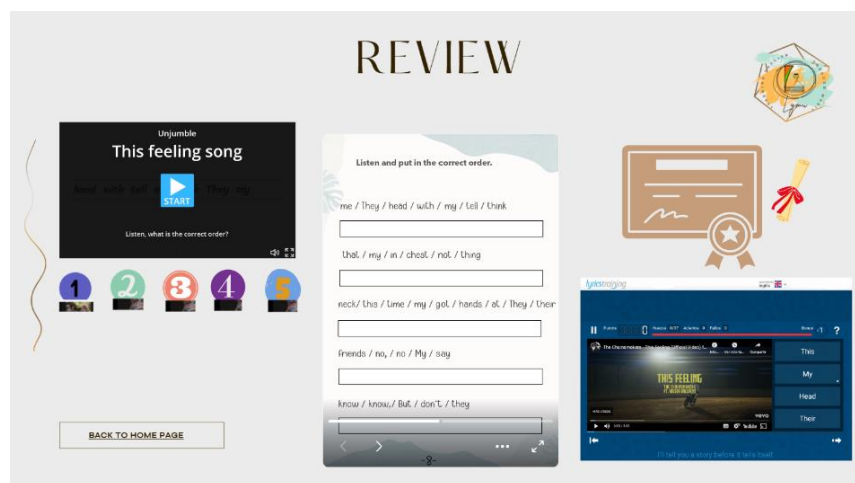


Figura 18: Pestaña de la aplicación “Review”

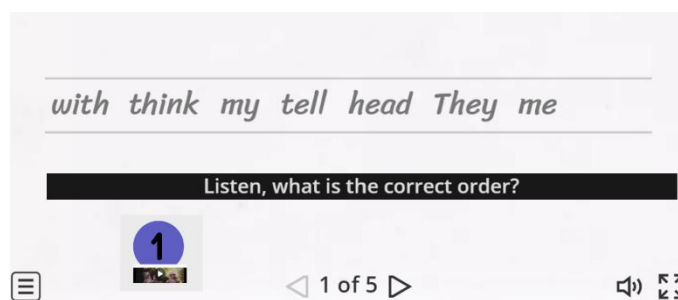


Figura 19: Ejemplo del juego creado con Wordwall – *Last song rehearsal*

Tras su ejecución, se propone llevar a cabo un juego interactivo que englobe todo lo que se ha visto hasta ahora diseñado de nuevo con la aplicación Lyrics Training a través de la opción múltiple o la escritura de los diferentes contenidos que proporciona la canción.

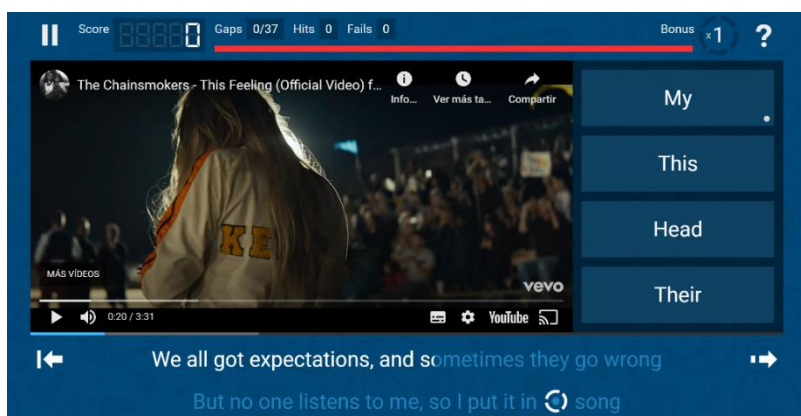


Figura 20: Ejemplo del juego creado con Lyrics Training – *Last song rehearsal*

Actividad 3: *Lymu action* (5 minutos)

En esta tercera actividad se verán los “Lymu action” que han creado en la asignatura de Educación Física, en caso de que se haya podido llevar a cabo, que están subidos en nuestra *app* educativa.

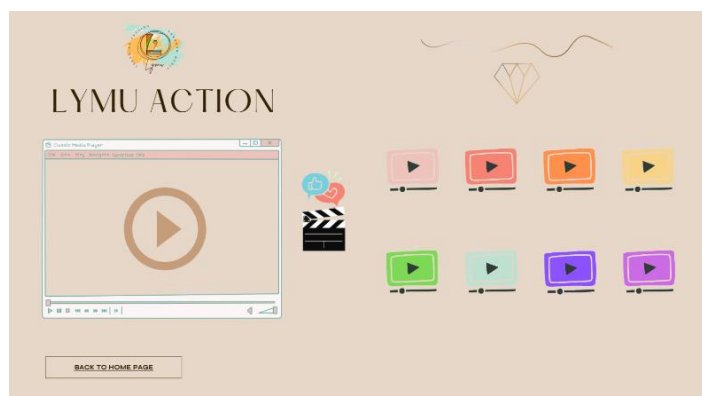


Figura 21: Pestaña de la aplicación “Lymu action”

Actividad 4: Emily's audition + Certificate (5-10 minutos)

Para la última actividad se propone la conclusión del proyecto en la que verán un vídeo de la audición de Emily cumpliendo su sueño y dándoles las gracias por todo su esfuerzo durante las distintas actividades. Dicho vídeo estará dotado de imágenes, audio y letra para atender cualquier tipo de diversidad. El enlace al mismo es el siguiente:

https://drive.google.com/file/d/1updtgKDh8fQMWBwQlqf_meFoXDsB6mfl/view?usp=sharing



Figura 22: Vídeo *Emily's audition*

Acto seguido, completarán un diploma que se les otorgará por su esfuerzo y ayuda a Emily durante todo el proyecto. Para ello, además de la explicación, se les proporcionará un ejemplo de cómo han de completarlo.



Figura 23: Certificado final

6. CONCLUSIONES

El componente musical es un factor que no solamente está en el aula, sino que es extrapolable al resto de ámbitos de la vida personal y académica de los estudiantes. Además, ocasiona notables beneficios gracias a la positiva estimulación que provoca en ellos. De esta forma, su uso en un aula L2 crea un entorno de continuo input lingüístico donde prima la motivación, lo que suscita la reducción del filtro afectivo que potencia la adquisición de la lengua. Asimismo, cabe destacar que, en un mundo caracterizado por la digitalización, el empleo de *apps* tecnológicas que trabajen una L2 a través de la música hace que los alumnos se impliquen aún más en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Cuando entramos en un aula nos encontramos ante una veintena de niños diferentes, con necesidades distintas a las que atender. Por ello, es necesario que el maestro parta de sus intereses con objeto de sumergir al niño en el contexto de aprendizaje. En base a mi observación al ámbito infantil, aunque cada niño es único, todos tienen algo en común, el gusto por la música. La escuchan, cantan y bailan de forma continua. Es aquí donde surge la necesidad de incluirla en las aulas de lenguas extranjeras, y en mi caso, la inglesa. La música se convierte en ese lenguaje universal con el que todos se entienden, dejan a un lado sus diferencias, se expresan sin temor y domina la adquisición.

Los resultados que se consiguen cuando se trabaja con un proyecto cuya herramienta principal es la música son fascinantes. Nada más lejos, las actividades que puse en práctica en un aula real, tuvieron la mejor de las consecuencias. Los propios niños me transmitieron su deseo de trabajar con *apps* digitales y juegos interactivos musicales de forma continuada. Además, la evaluación del grado de adquisición de los objetivos propuestos fue sobresaliente en todo el alumnado.

En definitiva, el estudio y elaboración de este Trabajo de Fin de Grado me ha permitido investigar y poner en práctica el potencial de la música en un aula L2 para certificar su uso en la educación. Será en un futuro próximo, como becaria AMITY, donde pondré en práctica esta herramienta en un colegio de los Estados Unidos de América cuyos resultados serán de lo más prometedores. Como futura docente, pretendo dejar huella y proyectar un eco imborrable en mis estudiantes con dichos recursos.

BIBLIOGRAFÍA

- Al-Shehri, H. A. (2012). Los modelos de adquisición y enseñanza en una segunda lengua, y la hipótesis del filtro afectivo de Krashen. *Avances en Supervisión Educativa*, 16(7), 1-15. <https://doi.org/10.23824/ase.v0i16.506>
- Bernal, J., Epelde, A., Gallardo, M. A., y Rodríguez, A. (2010). *La Música en la enseñanza-aprendizaje del Inglés* [Sesión de Congreso]. CIDd: II Congrés internacional de Didàctiques, Girona, España. <https://dugi-doc.udg.edu/handle/10256/2866>
- Castells, M. (2001). Internet y la sociedad red. *La factoría*, 14(15), 1-13.
- Clément, R., Smythe, P. C., y Gardner, R. C. (1978). Persistence in second-language study: Motivational considerations. *Canadian Modern Language Review*, 34(4), 688-694. <https://doi.org/10.3138/cmlr.34.4.688>
- Collino, M. L. (2021). El uso de las TIC en la enseñanza de inglés. <https://rea.unpa.edu.ar/handle/123456789/2276>
- Decreto 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León. *Boletín Oficial de Castilla y León*, 190, de 30 de septiembre de 2022. <https://bocyl.jcyl.es/boletines/2022/09/30/pdf/BOCYL-D-30092022-2.pdf>
- Du, X. (2009). The affective filter in second language teaching. *Asian social science*, 5(8), 162-165. <https://pdfs.semanticscholar.org/3e88/421bfd86a4277000892199772c566282915f.pdf>
- Dulay, H. y M. Burt (1977). "Remarks on creativity in language acquisition". In Burt, M., Dulay, H. and Finocchiaro, M. (Eds.). *Viewpoints on English as a Second Language*. New York: Regents, pp. 95-126
- Dulay, H., Burt, M y Krashen, S. (1982). *Language Two*. New York: Oxford University Press.

- Džanić, N. D., y Pejić, A. (2016). The Effect of Using Songs on Young Learners and Their Motivation for Learning English. *New trends in social and liberal sciences*, 1(2), 40-54. <https://doaj.org/article/ee7ecf63224048fc85e09d3fdd0e020b>
- Espinoza, A. Q., y Sáez, A. C. (2015). El uso de canciones para el aprendizaje de la gramática en inglés como lengua extranjera. *Horizontes Pedagógicos*, 17(2), 8-16.
- Garib, A. (2021). Learn languages with music: Lyrics training app review. *Test-Ej*, 24(4), 0– 11.
- Gutiérrez Pérez, M. y Morales Vázquez, E. (2022). La música mediante aplicaciones móviles como recurso de aprendizaje del inglés. *Revista Iberoamericana de Producción Académica y Gestión Educativa*, 9(17), 157-179. <https://pag.org.mx/index.php/PAG/article/view/896>
- Haydeé Briseño, A. y Hernández Alipi, M. A. (2023). Aplicaciones móviles para practicar inglés mediante canciones. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(1), 9360-9376. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.5134
- Henter, R. (2014). Affective factors involved in learning a foreign language. *Procedia-social and behavioral sciences*, 127, 373-378. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.03.274>
- Jiménez, J., Martín, T., y Puigdevall, N. (1998). Sobre el uso didáctico de canciones en clase de español lengua extranjera, con un ejemplo de tipología. *Revista Electrónica ELENET*, (3).
- Krashen, S. (1993). *Language acquisition and language education*. Prentice Hall International English Language Teaching.
- Krashen, S. (1982). *Principles and practice in second language acquisition*. Pergamon Institute of English.
- Krashen, S. D. & Terrell T. D. (1983). *The Natural Approach: Language Acquisition in the classroom*. Janus Book. Pub/Alemany Pr.

- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. *Boletín Oficial del Estado*, 340, de 30 de diciembre de 2020. <https://www.boe.es/eli/es/lo/2020/12/29/3>
- Márquez, I. V. (2010). Hipermúsica - la música en la era digital. *Revista transcultural de música*, (14), 1-8. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=82220947003>
- Martínez, M., Pedrejosa, I. y de Santiago, P. (2018). Learning in the digital age. *The Linguist*, 57(5). 18-20.
- Martínez Sallés, M. (2002). *Tareas que suenan bien: el uso de canciones en clase de ELE*. Consejería de Educación en Bélgica, Países Bajos y Luxemburgo.
- Oroujlou, N., y Vahedi, M. (2011). Motivation, attitude, and language learning. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 29, 994-1000. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.11.333>
- Pérez Aldeguer, S., y Leganés Lavall, E. N. (2012). La Música como herramienta interdisciplinar: un análisis cuantitativo en el aula de Lengua Extranjera de Primaria. *Revista de Investigación en Educación*, 10(1), 127-143. <https://revistas.uvigo.es/index.php/reined/article/view/1917>
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants Part 1. *On the Orizon*, 9 (5). <https://doi.org/10.1108/10748120110424816>
- Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. *Boletín Oficial del Estado*, 52, de 2 de marzo de 2022. <https://www.boe.es/eli/es/rd/2022/03/01/157>
- Richards, J. C., y Rodgers, T. S. (2001). *Approaches and methods in language teaching*. Cambridge University Press. <https://doi-org.ponton.uva.es/10.1017/CBO9780511667305>
- Ruíz Calatrava, M. C. (2008). La enseñanza de idiomas a través de la música. *Revista digital - Innovación y experiencias*.
- Ruiz García, R. (2005). De los baúles de la Piquer a las maracas de Machín: la canción como contenido cultural en la clase ELE. *Biblioteca virtual redELE* (3). <http://hdl.handle.net/11162/76337>

- Tovar Viera, R. y Tapia Calama, J. (2019). Learning factors in a foreign-language classroom context. *Boletín Redipe*, 8(7), 113-127. <https://doaj.org/article/31e98ca378524b63ad34db7e96b7a037>
- Wallance, M., y Leng Leong, E. (2020). Exploring Language Learning Motivation among Primary EFL Learners. *Journal of Language Teaching and Research*, 11(2), 221. <https://doi.org/10.17507/jltr.1102.10>
- Wang, L., y Wu, X. (2020). Influence of affective factors on learning ability in second language acquisition. *Revista Argentina de Clínica Psicológica*, 29(2), 1232. <https://doi.org/10.24205/03276716.2020.365>
- Werner, V., Lehl, M., y Walton, J. (2019). Pop Lyrics and Mobile Language Learning: Prospects and Challenges en *Computer-Assisted Language Learning: Concepts, Methodologies, Tools, and Applications: Concepts, Methodologies, Tools, and Applications*, (342-355). IGI Global disseminator of knowledge.