



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SEGOVIA
UNIVERSIDAD DE VALLADOLID

**PROGRAMA DE DOBLE TITULACIÓN DE GRADO EN EDUCACIÓN
INFANTIL Y PRIMARIA
MENCIÓN DE LENGUA EXTRANJERA: INGLÉS**

TRABAJO DE FIN DE GRADO

*CINE MUSICAL COMO RECURSO PARA APRENDER CONTENIDOS
DE LENGUA INGLESA EN EDUCACIÓN PRIMARIA*

Autora: Sara Vizcarra Arranz

Tutora académica: María Cristina De Lucas Olmos



RESUMEN: Este trabajo de fin de grado aborda la importancia del uso de recursos audiovisuales, específicamente películas y música, como herramienta pedagógica para la enseñanza del inglés, además, se plantea una combinación de metodologías (ABT y ABJ) donde el elemento audiovisual constituye el eje central de la clase, permitiendo el desarrollo de competencias. Frente al método tradicional basado en la memorización y ejercicios gramaticales mecánicos, esta propuesta busca otorgar mayor protagonismo al alumnado, fomentando un aprendizaje más práctico, dinámico y significativo. El trabajo expone que la implementación de películas en versión original desde edades tempranas no solo facilita el aprendizaje, sino que también sienta las bases para un hábito de aprendizaje continuo. Se analizan tanto las ventajas de este enfoque como los posibles desafíos en su implementación, considerando factores como los distintos niveles cognitivos de los estudiantes y las limitaciones técnicas que pueden surgir en el entorno educativo. Finalmente, se presenta una propuesta didáctica organizada en sesiones que integra cine y música para potenciar el aprendizaje de la lengua inglesa.

PALABRAS CLAVE: Enseñanza del inglés, recursos audiovisuales, cine en educación, música, aprendizaje significativo, metodología ABJ y ABT, TIC en educación, películas en versión original.

ABSTRACT: This BA dissertation addresses the importance of using audiovisual resources, specifically films and music, as pedagogical tools for teaching English as a foreign language. Moreover, a combination of methodologies (TBL and GBL) is proposed where the audiovisual element constitutes the central axis of the class, allowing the development of competencies. As opposed to the traditional method based on memorization and mechanical grammar exercises, this proposal seeks to give students a more prominent role, promoting more practical, dynamic and meaningful learning. This essay argues that the implementation of films in original version from an early age not only facilitates learning but also lays the foundation for a habit of continuous learning. Both the advantages of this approach and the possible challenges in its implementation are analyzed, considering factors such as the different cognitive levels of students and the technical limitations that may arise in the educational environment. Finally, a teaching plan organized in sessions is presented, integrating cinema and music to enhance English language learning.

KEY WORDS: English teaching, audiovisual resources, cinema in education, music, meaningful learning, TBL and GBL methodologies, IT in education, original version film.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	1
2. OBJETIVOS	3
3. JUSTIFICACIÓN	3
4. MARCO TEÓRICO	5
4.1 LA ESTIMULACIÓN DE DIFERENTES ZONAS DEL CEREBRO EN EL APRENDIZAJE	5
4.2 EL USO DE PELÍCULAS EN EL APRENDIZAJE DE UN IDIOMA	6
4.2.1 El papel del docente en la implementación de películas como recurso didáctico	7
4.2.2 Beneficios del material audiovisual en el aprendizaje de idiomas	7
4.3 LA IMPORTANCIA DE LA MÚSICA EN APRENDIZAJE DEL INGLÉS	8
4.3.1 La música como herramienta para la comprensión auditiva	9
4.3.2 Estrategias efectivas para el uso de canciones en el aula	9
4.4 LA INTEGRACIÓN DE LA MÚSICA Y EL CINE EN LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS.....	10
4.4.1 Diseño de actividades efectivas basadas en música y cine	10
4.4.2 Fomento de la interacción y el trabajo colaborativo	11
5. METODOLOGÍA	11
6. PROPUESTA DIDÁCTICA	12
6.1. CONTEXTUALIZACIÓN.....	12

6.2. METODOLOGÍA	13
6.3. OBJETIVOS.....	16
6.4. CONTENIDOS	17
6.5 ESTRUCTURAS SINTÁCTICO-DISCURSIVAS	21
6.6 COMPETENCIAS	22
6.7 SESIONES	26
6.8. EVALUACIÓN.....	45
7. CONCLUSIONES	49
8. BIBLIOGRAFÍA	52
8.1. REFERENCIAS AUDIOVISUALES.....	53
9. ANEXOS.....	55

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Funciones comunicativas.....	17
Tabla 2 Léxico elemental.....	19
Tabla 3 Estructuras sintáctico-discursivas	21
Tabla 4 Competencias y criterios correspondientes.....	23
Tabla 5 Sesión 1.....	26
Tabla 6 Sesión 2.....	27
Tabla 7 Sesión 3.....	28
Tabla 8 Sesión 4.....	30
Tabla 9 Sesión 5.....	32
Tabla 10 Sesión 6.....	34
Tabla 11 Sesión 7.....	35
Tabla 12 Sesión 8.....	37
Tabla 13 Sesión 9.....	39
Tabla 14 Sesión 10.....	41
Tabla 15 Sesión 11.....	42
Tabla 16 Sesión 12.....	44
Tabla 17 Rúbrica de observación.....	45
Tabla 18 Rúbrica analítica de evaluación del writting.....	46
Tabla 19 Rúbrica analítica de evaluación de la exposición oral.....	47

1. INTRODUCCIÓN

La importancia de la lengua inglesa en la actualidad es innegable debido a la demanda educativa y social de esta, lo que nos confirma que es fundamental trabajarla en el aula para que los alumnos en un futuro puedan convivir y desenvolverse con seguridad en los distintos ámbitos de la vida.

Para conseguirlo es importante estudiarla desde las edades más pequeñas, ya que, si en los inicios se puede inculcar el gusto por ver películas en versión original y convertirlo en un hábito, no solo les servirá para aprender mientras disfrutan, sino que en un futuro podrán seguir ampliando sus conocimientos, de forma que logren entender las películas sin subtítulos. Por ello se considera una iniciativa para que se habitúen a la lengua extranjera desde el aula.

Por otro lado, la responsabilidad de hacer que el inglés resulte atractivo para los estudiantes recae en gran parte en los docentes, quienes deben planificar sus clases de manera que fomenten el interés y capten la atención del alumnado. Es posible afirmar que existen diversas metodologías de enseñanza, y para determinar la más adecuada es fundamental considerar el contexto del estudiante dentro de la sociedad existente. En este sentido, uno de los enfoques más destacados en la actualidad es el audiovisual, dado que vivimos en un entorno dominado por las pantallas y la inmediatez. Esto se refleja en el alto consumo de videos de corta duración, lo que ha generado una reducción en la capacidad de atención de los alumnos (*low attention span*).

El problema que puede surgir al emplear el recurso audiovisual es, por un lado, que se perciba como una actividad de entretenimiento para rellenar tiempo sobrante de clase, y por otro, que su uso en el aula esté condicionado por la disponibilidad de dispositivos, pantallas digitales, conexión a Internet o incluso suministro eléctrico, lo que dificultaría su implementación. Además, es importante considerar los distintos niveles cognitivos de los estudiantes, ya que estos pueden influir en la efectividad del recurso. Por ejemplo, al visualizar una película en inglés con subtítulos en el mismo idioma, los alumnos con un nivel más avanzado pueden beneficiarse del refuerzo auditivo y visual, mientras que

aquellos con un nivel más bajo pueden experimentar una sobrecarga cognitiva que afecte su comprensión. Como señala Mayer (2005), “cuando la capacidad de procesamiento cognitivo se ve superada por la cantidad de información a procesar, el aprendizaje puede verse afectado negativamente”.

Sin embargo, la clave es transformar este recurso de forma que el elemento audiovisual sea la parte principal de la clase y, a partir de ahí, poder enseñar la teoría necesaria con él. Es decir, la clase gira en torno a la película o clip audiovisual, dejando atrás así el método tradicional en el cual el rol del docente es mayor, usa sólo el libro como recurso y basa las clases en la memorización y ejercicios gramaticales mecánicos. Esto es lo que se pretende cambiar, llegando así a roles en los que el alumnado sea quien tiene más protagonismo, consiguiendo que esta propuesta desarrolle habilidades que faciliten la comprensión de la lengua inglesa.

¿Por qué el uso de películas?, primeramente, fomenta la digitalización del aula y el uso de las TIC, pero la razón principal es porque las películas son una fuente de información a las cuales se le pueden dar múltiples usos en este caso educativo y didáctico con el fin de trabajar contenidos teóricos, gramaticales y éticos. Muy unido a esto encontramos a la música, en la cual está presente en películas, sobre todo en los musicales o animadas de Disney, estas son las que captan el interés de los estudiantes, ya que gracias a su creatividad y dinamismo son capaces de transportarlos a un mundo fantástico y aprovechando esa ventaja se puede utilizar el cine como medio educativo.

Si se consigue, se podrán desarrollar múltiples competencias haciendo el aprendizaje de la lengua inglesa más práctico, activo y significativo de forma que conecten los conocimientos previos con los nuevos y dando una mayor importancia al desarrollo de la lengua oral. Por todo ello, este trabajo expondrá una propuesta sobre cómo complementar el cine y la música para el aprendizaje de la lengua inglesa organizándolo en distintas sesiones.

2. OBJETIVOS

Este trabajo de fin de grado persigue lograr distintos objetivos que se definen a continuación:

- Reflexionar sobre cómo el cine y la música se pueden implementar en el aula mediante una propuesta didáctica.
- Explorar las ventajas e inconvenientes del uso de películas y música en inglés como recursos didácticos y sus posibles aplicaciones.
- Promover valores a través de películas y canciones, impulsando a los alumnos y alumnas a desarrollar una mayor conciencia social.
- Utilizar películas animadas y sus canciones como medio de motivación para aprender inglés, ampliar sus conocimientos y habilidades en el idioma.
- Reflexionar sobre las metodologías: aprendizaje basado en tareas (ABT) y aprendizaje basado en juegos (ABJ) y cómo introducirlos en una situación de aprendizaje de lengua extranjera inglés.

3. JUSTIFICACIÓN

La idea de este trabajo parte de mi experiencia personal como alumna, ya que sí es cierto que los intereses de los niños y niñas van cambiando, pero algo en lo que coincidimos es en determinados gustos, como es el de ver películas y escuchar música. Es por ello que, siendo alumna, siempre me he preguntado por qué no usaban aquello que nos gustaba para aprender. Así, como futura docente, he querido implementar el cine y la música en el aula creando una situación de aprendizaje.

Este recurso audiovisual puede emplearse para trabajar distintas áreas, concretamente nos centraremos en la lengua inglesa, ya que es una de las más habladas en el mundo. A través de ella, se dará importancia a que las películas se vean en versión original, ya que esto proporciona un mayor enriquecimiento respecto a los actores y actrices que las interpretan y al escuchar su propia voz se pueden apreciar distintos acentos como el australiano, británico o americano y sobre todo, la pronunciación de las palabras. Todo ello permitirá a los alumnos ir descubriendo un uso más informal y real del idioma, a la vez que disfrutan, y en el caso de los docentes, a la vez que les

enseñamos contenidos curriculares.

Tras valorar diversas opciones, se ha optado por el uso de películas de Disney, dado que esta compañía es ampliamente reconocida por los niños desde edades muy tempranas. Su popularidad las convierte en un recurso útil para fomentar la motivación y generar una mayor predisposición hacia el aprendizaje. Además, su carácter versátil permite que puedan ser empleadas en cualquier etapa educativa, lo que varía, en función del nivel y la complejidad, son los aspectos curriculares que el docente decida abordar.

Las películas y canciones seleccionadas son de carácter relativamente actual y han sido elegidas por los valores que transmiten, entre los que destaca la idea de que cada persona puede ser aquello que desee ser. Otra de las razones de la elección es realzar la participación de las mujeres en el cine, en este caso, Jennifer Lee, siendo la primera mujer en dirigir una película animada de Disney, *Frozen* (2013), una historia sobre dos hermanas, Elsa y Anna, que explora el poder del amor familiar y la aceptación de uno mismo a través de un reino cubierto de hielo. Respecto a las otras dos películas son *Zootopia* (2016), una fábula moderna ambientada en una ciudad donde animales depredadores y presas conviven en aparente armonía hasta que una coneja policía y un zorro estafador destapan prejuicios sociales ocultos, y finalmente *Ralph breaks the Internet* (2018), secuela que lleva a los personajes de videojuegos al mundo de Internet explorando temas de amistad, independencia y evolución personal. De estas dos últimas es la productora ejecutiva y directora creativa.

Más adelante hablaremos y analizaremos la película de Ralph y las canciones en profundidad pero, por último, mencionar que desde que Lee ha entrado en el mundo del cine, como bien dijo ella en varias entrevistas, ha doblado el número de mujeres de color que trabajan en la industria, ya que su intención es romper el sistema que no funciona hasta que un día ya no haya grupos no representados en él y se abra para todo el mundo con el fin de aprender unos de otros de forma única y viendo diferentes puntos de vista e ideas (National Museum of Singapore, 2021).

4. MARCO TEÓRICO

4.1 LA ESTIMULACIÓN DE DIFERENTES ZONAS DEL CEREBRO EN EL APRENDIZAJE

Despins y Nattiez (2001) destacan que "es como si se olvidara que un cerebro es dos en uno y que se debe conservar un equilibrio dinámico de ambos hemisferios" (p. 18). Esto destaca la idea de combinar distintos métodos de enseñanza que estimulen tanto el hemisferio izquierdo (responsable del procesamiento lógico y analítico) como el derecho (relacionado con la creatividad y la intuición), por tanto, en el aprendizaje de un idioma si le añadimos la música participan ambos hemisferios de la siguiente manera: el hemisferio izquierdo se encargará del procesamiento del ritmo y la comprensión de las letras de canciones. Por su parte, el hemisferio derecho interpretarán la melodía y aquello que les transmita esa canción ya sean sentimientos, valores...

Las actividades lúdicas y creativas pueden generar una huella significativa en los alumnos y alumnas. Como menciona Tomlinson (2012), "*impact is achieved when materials have a noticeable effect on learners, that is when the learner's curiosity, interest and attention are attracted*¹". En este sentido, las metodologías tradicionales pueden no ser suficientes para captar la atención de los estudiantes, por lo que es recomendable integrar elementos visuales, sonoros y experienciales.

La selección apropiada de materiales didácticos juega un papel crucial en la efectividad del proceso de enseñanza-aprendizaje. Tomlinson (2012) señala que "*the materials can achieve impact through: novelty (unusual topics, illustrations or activities), variety (breaking up the monotony of a unit with an unexpected activity), and appealing context (topics of interest to the target learners, engaging stories, local references)*²". Todo ello puede conseguirse trabajando con películas y canciones, ya que ofrecen esta rotura de la rutina y puede resultar atractivo para el alumnado sobre todo si son animadas.

¹ "el impacto se logra cuando los materiales tienen un efecto notable en los alumnos, es decir, cuando se despierta su curiosidad, interés y atención"

² "Los materiales pueden lograr impacto a través de diversos factores: novedad (temas inusuales, ilustraciones o actividades), variedad (romper la monotonía de una unidad con una actividad inesperada), y contexto atractivo (temas de interés para los alumnos objetivo, historias atractivas, referencias locales)"

Además, es fundamental reconocer que “*different learners have different preferred learning styles (visual, auditory, kinaesthetic, experimental, analytic, global, dependent, independent)*”³ (Tomlinson, 2012). Esta diversidad de estilos de aprendizaje requiere un enfoque pedagógico que incorpore múltiples modalidades de presentación y práctica. Las películas y las canciones son particularmente valiosas en este sentido, ya que combinan estímulos visuales, auditivos y, en el caso de actividades basadas en ellas, también kinestésicos, permitiendo así satisfacer las necesidades de aprendizaje de un grupo diverso de estudiantes.

4.2 EL USO DE PELÍCULAS EN EL APRENDIZAJE DE UN IDIOMA

El cine es una herramienta que puede usarse educativamente para conseguir el aprendizaje de idiomas. Como señala Vera Nicolás (2009), “el cine educa, forma en valores y actitudes en cualquier circunstancia y desde la propia pantalla cinematográfica, pero su introducción en el aula supone potenciar estas cualidades” (p. 152). Esta cita resalta que el cine puede aportar mucho más que conocimientos teóricos, sino que también enriquece el aspecto actitudinal. Ligado a los valores mencionados anteriormente, según English Addict con Mr. Steve (2018), en la película, Ralph y Vanellope aprenden a lidiar con los desafíos en su amistad, incluido el miedo a perderla y aceptar que ella puede hacer nuevos amigos.

Además, “el docente debe ser un mediador formativo entre la película y el alumno” (Vera Nicolás, 2009, p. 152), es decir, el papel del profesor es clave, ya que no basta con presentar el material audiovisual, sino que debe guiar el análisis lingüístico y cultural del contenido. Una opción puede ser aportando nueva información, como que para preparar Zootopia, SpeedPartner (2023) indica que estuvieron en Kenia para observar la naturaleza y vieron a un león y una cebra coexistiendo pacíficamente mientras bebían agua. Esto nos lleva a reflexionar en como depredadores y presas pueden vivir de forma armoniosa sin lastimarse unos a otros. Lo mismo ocurre con Frozen, que según indica HeyUGuys (2013), fueron a Noruega para diseñar Arendelle con la ayuda de expertos en cultura escandinava, incorporando imágenes de sus paisajes, edificios y ropa en la película. Además, se propusieron crear personajes femeninos fuertes, Elsa y Anna, para inspirar a las niñas.

³ "diferentes estudiantes tienen diferentes estilos de aprendizaje preferidos (visual, auditivo, kinestésico, experimental, analítico, global, dependiente, independiente)"

4.2.1 El papel del docente en la implementación de películas como recurso didáctico.

El éxito de la introducción de películas en el aula de inglés depende en gran medida del enfoque que le dé el docente. Como señala Vera Nicolás, P (2009), “el profesor es el principal transformador de las escenas en códigos de aprendizaje significativo que a ojos de un espectador pueden pasar inadvertidos, de ahí la importancia del docente en esta labor”. Esta perspectiva subraya la necesidad de profundizar en varios aspectos que el docente considere pedagógicos tanto a nivel lingüístico y moral para los alumnos.

Esta labor de mediación requiere una preparación y una comprensión profunda tanto del material audiovisual como de las necesidades de aprendizaje de los estudiantes. El docente no solo debe seleccionar películas apropiadas en términos de contenido y nivel lingüístico, sino también diseñar actividades que maximicen el potencial didáctico del material. Esto implica un alejamiento de los enfoques tradicionales de enseñanza, como señalan Despins y Nattiez (2001) “los docentes han tomado el camino fácil, encerrándose en procedimientos de enseñanza rígidos, dictados por la necesidad de ser productivos y competitivos” (p. 16). Esta crítica a la rigidez metodológica subraya la importancia de adoptar enfoques más flexibles y creativos, especialmente cuando se trabaja con herramientas tan dinámicas como las películas.

4.2.2 Beneficios del material audiovisual en el aprendizaje de idiomas. Las películas ofrecen numerosos beneficios para el aprendizaje del inglés que van más allá de la simple exposición al idioma. Harmer (2009) destaca que “*there are four things that students need to do with new language: be expose to it, understand its meaning, understand its form and practise it*”⁴ (p. 52). Las películas proporcionan estas cuatro dimensiones de manera integrada: los estudiantes están expuestos al idioma en un contexto natural, pueden inferir significados a partir de las imágenes y situaciones, observan estructuras gramaticales en uso, y pueden practicar a través de actividades basadas en el contenido audiovisual

A todo esto, puede añadirse que “las imágenes y los sonidos ayudan a los estudiantes a contextualizar el lenguaje, facilitando su comprensión y retención” (Wright & Haleem, 1995). Esto es especialmente útil en el aprendizaje de un segundo idioma, ya que los estudiantes pueden hacer

⁴ "hay cuatro cosas que los estudiantes necesitan hacer con el nuevo lenguaje: estar expuestos a él, entender su significado, entender su forma y practicarlo"

conexiones entre las palabras y sus significados fijándose en las imágenes de la película, los gestos de los personajes e incluso el tono que le dan a las palabras.

4.3 LA IMPORTANCIA DE LA MÚSICA EN APRENDIZAJE DEL INGLÉS

El uso de la música en el aula se ha demostrado como una herramienta poderosa para el aprendizaje de idiomas. De acuerdo con Madrid y Mac Laren (1995), "*most people like some type of music, especially young people who spend a lot of time listening to pop songs. It is so amazing how easily they are memorized*"⁵. Esto confirma que la música es una vía natural para la adquisición del lenguaje, ya que, al estar expuestos a estructuras repetitivas y melódicas, las personas interiorizan de forma inconsciente aspectos gramaticales y de pronunciación. Es por ello, la decisión de incluir canciones de películas animadas que tienen un ritmo *catchy*.

Además, "*several authors have highlighted different advantages of the use of songs in the classroom, like creating a pleasant atmosphere, helping students to develop sociocultural competence, increasing student's vocabulary, and new expressions, improving the pronunciation of English*"⁶ (Madrid & Mac Laren, 1995). Estas características hacen de la música un recurso muy versátil, permitiendo a los docentes adaptar su uso a distintos niveles y estilos de aprendizaje, dependiendo de los gustos de sus alumnos y sus capacidades. En este caso escogiendo canciones que trabajen temáticas, gramática y vocabulario propios del curso.

"Las actividades musicales también potencian la escucha activa y mantenida en el alumnado, respetando los procesos de cada uno e integrando la diversidad" (Mateos Hernández, 2004, p. 15). Es decir, el aprendizaje de un idioma no es un proceso homogéneo, sino que varía según las capacidades individuales de cada estudiante. Al utilizar la música, se facilita la creación de un ambiente inclusivo donde los alumnos pueden aprender a su propio ritmo, sin la presión de métodos de enseñanza tradicionales. Además, la música permite a los estudiantes desarrollar habilidades auditivas de manera más efectiva, ya que estimula la memoria a largo plazo y la

⁵ "la mayoría de las personas disfrutan de algún tipo de música, especialmente los jóvenes, que pasan mucho tiempo escuchando canciones pop. Es asombroso lo fácilmente que las memorizan"

⁶ "varios autores han destacado diferentes ventajas del uso de canciones en el aula, como la creación de un ambiente agradable, el desarrollo de la competencia sociocultural, el aumento del vocabulario y la mejora de la pronunciación en inglés"

retención del nuevo vocabulario de forma natural y lúdica.

4.3.1 La música como herramienta para la comprensión auditiva. La importancia de desarrollar la comprensión auditiva en el aprendizaje del inglés no puede subestimarse. Como señalan Madrid y Mac Laren (1995), *“teaching listening is essential for multiple reasons; it provides comprehensible input, essential for language processing and it allows students distinguish sounds, stress, intonation patterns”*⁷. Estas ventajas son particularmente relevantes en el contexto de las canciones, donde los estudiantes pueden practicar la identificación de patrones rítmicos y fonéticos específicos del inglés.

Harmer (2009) refuerza esta idea al afirmar que *“one of the main reasons for getting students to listen to spoken English is to let them hear different varieties an accents”*⁸ (p. 97), incluyendo aspectos como el ritmo, la entonación, el tono y el acento. Este contacto con diferentes formas de pronunciación es esencial para desarrollar una comprensión auditiva útil en situaciones reales. Además, Harmer (2009) destaca que la exposición regular a material auditivo *“helps the students to acquire language subconsciously even the teachers do not draw attention to its special features”*⁹ (p. 98). Esta adquisición inconsciente es precisamente uno de los mayores beneficios del uso de canciones en el aula de inglés.

4.3.2 Estrategias efectivas para el uso de canciones en el aula. Para maximizar los beneficios de las canciones en el aprendizaje del inglés, es importante considerar estrategias pedagógicas efectivas. Como sugiere Berman (2005), *“some pre-questions can be used for whatever song: Name, of the singer, name of the song, whats the song about”*¹⁰. Este tipo de actividades previas a la escucha ayudan a activar los conocimientos previos de los estudiantes y a crear expectativas sobre el contenido, facilitando así la comprensión.

Berman (2005) también propone que *“another possibility is to type out the words of one verse and*

⁷ "la enseñanza de la escucha es fundamental por múltiples razones; Proporciona información comprensible, esencial para el procesamiento del lenguaje y permite a los estudiantes distinguir sonidos, patrones de acentuación y entonación"

⁸ "una de las principales razones para que los estudiantes escuchen inglés hablado es permitirles oír diferentes variedades y acentos"

⁹ "ayuda a los estudiantes a adquirir el lenguaje de forma subconsciente, incluso cuando los profesores no llaman la atención sobre sus características especiales"

¹⁰ "algunas preguntas preliminares pueden usarse para cualquier canción: nombre del cantante, nombre de la canción, de qué trata la canción"

*in small groups rewrite it*¹¹". Este tipo de ejercicios no solo fomenta la creatividad, sino que también promueve un análisis más profundo del vocabulario y las estructuras gramaticales presentes en la canción.

García Arreza et al. (1994) destacan que "las canciones conllevan un elemento de motivación muy importante, adaptarlas resultan tan útiles" (p. 241). Esta motivación intrínseca que generan las canciones puede aprovecharse para diseñar actividades que realmente capturen el interés de los estudiantes y promuevan un aprendizaje significativo del idioma, lo cual se ha intentado conseguir mediante la conexión de las canciones con las islas.

4.4 LA INTEGRACIÓN DE LA MÚSICA Y EL CINE EN LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS

"Para garantizar un aprendizaje efectivo, es importante seleccionar actividades variadas, motivadoras y adecuadas a los conocimientos del alumnado (Arús Leita, García García, & Muñoz Muñoz, 2014, p. 19)". Esto implica que no cualquier material audiovisual es beneficioso, sino que debe haber una planificación cuidadosa por parte del docente. "*Songs help to reinforce some grammatical points, because they can see the use of verbal tenses*¹²" (Madrid & Mac Laren, 1995). Esto demuestra que la música no solo es útil para la adquisición del vocabulario, sino también para la consolidación de estructuras gramaticales

4.4.1 Diseño de actividades efectivas basadas en música y cine. El diseño de actividades basadas en películas y canciones debe considerar no solo los objetivos lingüísticos, sino también los factores motivacionales y de participación. Harmer (2009) señala que "*activities which frequently engage students include: games, music, stimulating pictures, discussions*¹³" (p. 25). Esta observación subraya la importancia de seleccionar material que no solo sea lingüísticamente relevante, sino también atractivo y estimulante para los estudiantes.

Las actividades basadas en películas y canciones pueden diseñarse para cubrir una amplia gama de objetivos de aprendizaje, desde la práctica de la comprensión auditiva hasta el desarrollo de habilidades de producción oral y escrita. Como señala Halliwell (1994), "*the activities can become*

¹¹ "la posibilidad de escribir las palabras de un verso y, en pequeños grupos, reescribirlo"

¹² "Las canciones permiten reforzar algunos puntos gramaticales, ya que los alumnos pueden ver el uso de tiempos verbales en un contexto real"

¹³ "Las actividades que frecuentemente involucran a los estudiantes incluyen: juegos, música, imágenes estimulantes, discusiones"

*truly the core of your language teaching*¹⁴” (p. 38). Esto implica que, lejos de ser meros complementos o actividades de relleno, las actividades basadas en material audiovisual pueden constituir elementos centrales del proceso de enseñanza-aprendizaje.

4.4.2 Fomento de la interacción y el trabajo colaborativo. Un aspecto fundamental para maximizar los beneficios de las películas y canciones en el aula de inglés es el fomento de la interacción entre los estudiantes. García Arreza et al. (1994) enfatizan que “en las interacciones orales no se deben limitar a las producciones entre el profesor y un alumno: el trabajo en parejas o grupo trae consigo un incremento significativo en el número de intervenciones de los participantes” (p. 38). Esta observación resalta la importancia de diseñar actividades que promuevan la comunicación entre pares, más allá de la tradicional interacción profesor-alumno, por ello se incluirán actividades alumno-alumno como el *who’s who*.

El trabajo colaborativo amplía las oportunidades de práctica oral ya que puedes enriquecerte de tu compañero, sino que también favorece un ambiente de aprendizaje más distendido y seguro. Además las actividades en grupo basadas en películas o canciones pueden involucrar discusiones sobre los temas que aparecen, realizar dramatizaciones de escenas, o incluso crear nuevos finales.

5. METODOLOGÍA

La metodología empleada para la elaboración de este Trabajo de Fin de Grado ha sido una revisión bibliográfica exhaustiva sobre diversas temáticas relacionadas con el aprendizaje de idiomas, específicamente del inglés, con el fin de fundamentar el diseño de una propuesta didáctica original. A partir del análisis y la recopilación de información procedente de fuentes bibliográficas se han identificado diferentes enfoques y estrategias que contribuyen a la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje.

La revisión bibliográfica se ha centrado en cuatro áreas clave. En primer lugar, se ha investigado la estimulación de diferentes zonas del cerebro en el aprendizaje, considerando cómo los estímulos sensoriales y cognitivos pueden potenciar la adquisición de conocimientos. En segundo lugar, se ha profundizado en el uso de películas en el aprendizaje de un idioma, prestando especial atención

¹⁴ "las actividades pueden convertirse verdaderamente en el núcleo de tu enseñanza del lenguaje"

al papel del docente en la implementación de este recurso didáctico y a los beneficios e inconvenientes que el material audiovisual ofrece para el desarrollo de competencias lingüísticas. En tercer lugar, se ha abordado la importancia de la música en el aprendizaje del inglés, destacando su eficacia para la comprensión auditiva y explorando estrategias prácticas para integrar canciones en el aula de manera efectiva. Finalmente, se ha explorado la integración de la música y el cine en la enseñanza del inglés, analizando cómo la combinación de ambos recursos que promuevan la interacción y el trabajo colaborativo entre los estudiantes.

6. PROPUESTA DIDÁCTICA

A continuación, tras haber conocido los distintos aspectos teóricos con sus respectivas referencias bibliográficas sobre el tema, se expone el diseño de una propuesta para trabajar contenidos curriculares de la lengua inglesa y actitudinales a través de la visualización de la película *Ralph breaks the Internet* y de tres canciones; *A Place Called Slaughter Race* (Mann & Lopez, 2018), que forma parte de *Ralph Breaks the Internet, Do you want to build a snowman?* (Lopez & Lopez, 2013) de *Frozen, Try Everything* (Shakira, 2016) de *Zootopia*. Como se menciona en la justificación, la elección de la película y canciones son porque son de Disney y en todas participa Jennifer Lee. En la siguiente propuesta, se visualizará sólo una película la cual va a ser el elemento principal de partida, más adelante, escucharán las canciones de las cuales se analizará la letra detenidamente para encontrar vocabulario y gramática de forma específica.

El hecho de usar películas con sus canciones en versión original favorece que los alumnos de forma práctica escuchen activamente la pronunciación de las palabras para que después ellos puedan mejorar su expresión oral. Por lo tanto, se quiere dar más relevancia a este aspecto, ya que es uno de los más costosos, pero el cuál si se trabaja se puede mejorar. Para ello es fundamental que en su día a día escuchen el idioma inglés, y algunas opciones son la visualización de películas y sobre todo la de escuchar canciones, aprenderlas por gusto y cantarlas.

6.1. CONTEXTUALIZACIÓN

Esta unidad didáctica se plantea dentro del marco de un centro bilingüe ubicado en la comunidad autónoma de Castilla y León, y está dirigida al alumnado de 4º curso de Educación Primaria,

correspondiente al segundo ciclo y se llevará a cabo a lo largo de un trimestre. El uso de películas y canciones como punto de partida puede aplicarse a cualquier nivel educativo; no obstante, lo que determina su adecuación pedagógica son las actividades que se desarrollan a partir de estos recursos. En este caso, se ha seleccionado el nivel de 4º de Primaria por la adecuación de los contenidos gramaticales y léxicos que aparecen en las producciones seleccionadas al currículo oficial, así como por la riqueza en valores que abordan, como la amistad, la superación personal, el uso responsable de las redes sociales y el respeto por la diversidad, todos ellos relevantes para el desarrollo integral del alumnado.

Dado que se trata de un centro bilingüe, parte de las actividades se llevarán a cabo en lengua inglesa. No obstante, se contemplan las adaptaciones necesarias para el alumnado con dificultades en la adquisición del idioma, como puede ser un estudiante de la clase que actualmente no domina el inglés. Para ello, se ofrecerá apoyo adicional mediante el uso de andamiajes [visuales](#), instrucciones en su lengua materna cuando sea necesario, materiales adaptados al nivel lingüístico del alumno y actividades paralelas en las que pueda participar de manera significativa, priorizando la comprensión general y el desarrollo de competencias clave por encima de la producción lingüística en lengua extranjera, todo ello será especificado en las sesiones.

Asimismo, esta unidad didáctica tiene en cuenta tanto el contexto sociocultural del alumnado como sus ritmos individuales de aprendizaje y sus necesidades específicas, garantizando así una respuesta educativa inclusiva, equitativa y personalizada. Se promoverá una metodología activa, participativa y lúdica, que combine el trabajo individual, cooperativo y el uso de las TIC, con el fin de favorecer una experiencia de aprendizaje motivadora, significativa y alineada con los principios de la educación bilingüe y los objetivos del currículo de la Comunidad de Castilla y León.

6.2. METODOLOGÍA

La unidad didáctica desarrollada se apoya en los principios del Aprendizaje Basado en Tareas (*Task-Based Learning*), centrado en el uso del lenguaje como medio para alcanzar objetivos comunicativos reales. Este método considera que la lengua se adquiere de manera más efectiva cuando el alumno la utiliza en contextos funcionales y significativos, orientados a la resolución de tareas reales, lo cual se desarrolla en la propuesta presentada.

Un claro ejemplo de esto se aprecia en la Sesión 4, donde se desarrolla el juego “*Who’s who*”. Esta actividad se plantea como una tarea de identificación, en la que los estudiantes deben formular preguntas para adivinar el personaje que ha escogido su compañero. Para ello usarán estructuras como “*Has she got...?*” o “*Is it a boy?*”, lo cual refuerza el aprendizaje de estructuras gramaticales dentro de una interacción comunicativa natural en la cual se realizan preguntas para averiguar cómo es una persona.

Del mismo modo, en la Sesión 5, los alumnos realizan una redacción descriptiva sobre su compañero, basada en el juego anterior. Este *writing* tiene el objetivo de que otra persona comprenda y pueda crearse una imagen mental de cómo es físicamente alguien real con quien han interactuado, lo cual otorga a la tarea relevancia personal y contextual. El hecho de que posteriormente intercambien sus redacciones y las corrijan por parejas permite saber el punto de vista de la otra persona, además de evaluarlo, característica clave del enfoque TBL.

Asimismo, en la Sesión 6 (*Internet island*), el juego “*Gestures Box*” se convierte en una tarea significativa en la que los alumnos representan rutinas diarias mediante mímica para que el resto del grupo adivine la acción. En esta actividad, la lengua se utiliza con un fin comunicativo genuino: identificar acciones a través de pistas visuales, lo cual resulta útil cuando no sabes la palabra pero puedes describirla con gestos. Además, se favorece el uso de vocabulario funcional y estructuras interrogativas como “*What is he doing?*” o “*Is she brushing her teeth?*”, sin necesidad de recurrir a la memorización mecánica de listas de palabras.

En la Sesión 12, los estudiantes llevan a cabo una exposición oral sobre su película favorita. Esta actividad permite crear un producto final en el cual puedan poner en práctica todo lo aprendido, expresándose con libertad y compartiendo sus gustos, lo que refleja la fase de output productivo del ciclo TBL.

También toma protagonismo el Aprendizaje Basado en el Juego (GBL) que se presenta como una metodología que permite trabajar los contenidos lingüísticos desde una perspectiva activa, significativa y motivadora. El componente lúdico es un aspecto fundamental por considerar en el diseño de experiencias de aprendizaje, especialmente cuando se trabaja con niños. Por ello,

Halliwell (1994) enfatiza *children's instinct for play, have fun and the role of imagination*¹⁵ en el aprendizaje. Este instinto natural puede canalizarse de manera efectiva a través de actividades que incorporen elementos de las películas y canciones que les resulten familiares y atractivas. La imaginación, en particular, puede estimularse mediante actividades creativas basadas en escenas de películas o letras de canciones, permitiendo a los estudiantes conectar emocionalmente con el material y, por tanto, procesar y retener mejor el lenguaje.

Sin embargo, es importante considerar cómo se manejan los errores en este tipo de actividades. Halliwell (1994) señala *the significance of the way we treat mistakes, without risks we could not learn anything, but for children they can be frustrating, so the way we correct mistakes is going to be very important*¹⁶ (p. 12). Este equilibrio entre permitir la experimentación y proporcionar retroalimentación correctiva es particularmente relevante cuando se trabaja con materiales auténticos como películas y canciones, donde los estudiantes pueden encontrarse con estructuras lingüísticas complejas o desconocidas.

El componente lúdico es particularmente efectivo en la enseñanza de idiomas, especialmente cuando se integra con materiales audiovisuales. Madrid y Mac Laren (1995) destacan que *students like learn with games in a meaningful and creative way*¹⁷. Esta preferencia por el aprendizaje lúdico puede aprovecharse mediante el diseño de actividades tipo juego basadas en el contenido de películas y canciones.

A través de dinámicas como *Who's Who, Gestures Box, Bingo o I Spy*, el alumnado utiliza juegos ya existentes para aprender el inglés de forma funcional dentro de contextos lúdicos que fomentan la participación y la cooperación. La narrativa de *magic Disney* y el personaje de Pixie Pixel dotan a la unidad de coherencia gamificada, permitiendo integrar recompensas (píxeles), misiones y progreso, lo que incrementa la implicación del alumnado. Además, el juego permite adaptar las tareas a distintos niveles de competencia, ofreciendo oportunidades inclusivas para el alumnado

¹⁵ "el instinto de los niños para el juego, la diversión, y el papel de la imaginación"

¹⁶ "la importancia de la forma en que tratamos los errores; sin riesgos no podríamos aprender nada, pero para los niños pueden ser frustrantes, por lo que la forma en que corregimos los errores va a ser muy importante"

¹⁷ "a los estudiantes les gusta aprender con juegos de manera significativa y creativa"

con dificultades en inglés mediante apoyos visuales, roles simplificados y participación activa sin necesidad de producción lingüística compleja.

6.3. OBJETIVOS

Los objetivos generales de esta propuesta didáctica se sustentan en los principios establecidos a nivel nacional en el Real Decreto 157/2022. Teniendo en cuenta este enfoque global, los objetivos seleccionados de dicho Decreto sirven de base para orientar el diseño de la propuesta. Sin embargo, dada la naturaleza específica de las actividades planteadas centradas en el uso de la lengua inglesa a través de recursos audiovisuales como películas y canciones, se considera oportuno complementar esos objetivos generales con otros de carácter más concreto y funcional, directamente vinculados a la práctica comunicativa y al contexto de aula.

Así, la propuesta recoge los siguientes objetivos generales:

- Desarrollar hábitos de trabajo individual y en equipo, así como actitudes de autoconfianza, sentido crítico, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje.
- Adquirir, al menos en un idioma extranjero, la competencia comunicativa básica para expresar y comprender mensajes sencillos y desenvolverse en situaciones cotidianas.
- Conocer y utilizar los aspectos fundamentales del idioma inglés, incluyendo reglas gramaticales y habilidades como hablar, escuchar, leer y escribir.
- Utilizar las tecnologías de forma significativa para potenciar las competencias lingüísticas, sociales y comunicativas.

A partir de estos fundamentos, se concretan una serie de objetivos específicos que responden directamente a la propuesta didáctica y a las competencias que se pretenden desarrollar en el alumnado mediante el uso de materiales audiovisuales en lengua inglesa:

- Usar la lengua inglesa para comunicarse, comprendiendo y produciendo mensajes tanto orales como escritos, ya sea en interacciones cotidianas, visionado de películas, canciones o actividades escritas.
- Ampliar el repertorio de vocabulario incorporando palabras nuevas y expresiones informales propias del contexto audiovisual.
- Mejorar la articulación y pronunciación de palabras y frases en inglés.

- Fomentar el análisis crítico en relación con los mensajes, valores y modelos culturales transmitidos a través de películas o canciones.
- Promover una práctica constante del idioma mediante la visualización de contenidos en versión original.
- Favorecer una actitud positiva, abierta y motivadora hacia el aprendizaje del inglés como herramienta de comunicación y disfrute.
- Consolidar los elementos teóricos y prácticos del currículo a través de actividades relacionadas con las películas y canciones seleccionadas.

6.4. CONTENIDOS

Con la información del Decreto 36/2022, de 23 de junio, que regula la Educación Primaria en Castilla y León, y el Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes, los contenidos seleccionados para la propuesta son:

A. Comunicación.

- Autoconfianza y reflexión sobre el aprendizaje. El error como parte integrante del proceso.
- Estrategias básicas de uso común para la comprensión y la producción de textos orales, escritos y multimodales breves, sencillos y contextualizados.
- Conocimientos, destrezas y actitudes elementales que permiten iniciarse en actividades de mediación en situaciones cotidianas básicas.
- Funciones comunicativas básicas de uso común adecuadas al ámbito y al contexto. Estas se trabajan en la unidad tal y como relacionan en la tabla 1.

Tabla 1
Funciones comunicativas

Categorías lingüísticas	Ejemplos de la unidad
Saludar	<i>Pixie Pixel (introducción), Inside the Movie: Grammar Structure</i>
Despedirse	<i>Canción Do You Want to Build a Snowman?</i>
Presentar a alguien	<i>Character Cards (Inside the Movie)</i>

Presentarse	<i>Pixie Pixel</i> (inicio de la propuesta)
Describir personas	<i>Racers in Sugar Rush Island, Writing en Sugar Rush Island</i>
Describir objetos	<i>Cars in Sugar Rush Island</i>
Describir lugares, plantas y animales	<i>Writing en Animalia Island</i>
Describir rutinas diarias	<i>Writing en Internet Island, Box Gesture (Internet Island), Inside the Movie: Grammar Structure</i>
Pedir e intercambiar información sobre cuestiones cotidianas	<i>Inside the Movie: Grammar Structure</i>
Pedir ayuda y permiso	<i>Inside the Movie: Grammar Structure</i>
Dar indicaciones e instrucciones	Implícito en juegos y dinámicas cooperativas como <i>Gestures Box, Who's Who</i>
Expresar el tiempo	<i>Season and Birthday (Icy Island)</i>
Expresar la cantidad	<i>Fun Facts (Animalia Island), Auction Time (Inside the Movie)</i>
Expresar el espacio	Implícito en actividades como <i>Gestures Box y Slaughter Race</i>
Expresar la posesión	<i>Slaughter Race Song, Writing en varias islas</i> (uso de my, your, his/her)
Expresar la existencia	<i>Inside the Movie: Grammar Structure</i> (uso de there is/are, pronombres, artículos, demostrativos)
Expresar el gusto	<i>Writing en Icy Island y Animalia Island</i> (uso de like, love, hate)
Expresar la preferencia	<i>Auction Time, Quickly Answer (Internet Island)</i>
Expresar la opinión	<i>Asambleas reflexivas (Sugar Rush, Internet, Animalia e Icy Islands)</i>
Expresar la capacidad	<i>Seasonal Style</i> (uso de can, must, need)
Utilización del lenguaje en el aula	Presente en todas las sesiones mediante instrucciones, juegos, interacciones con <i>Pixie Pixel</i>

Narrar hechos presentes*Writing en Internet Island y Sugar Rush Island* (uso de presente simple y continuo)*Nota.* Fuente: elaboración propia

- Modelos contextuales y géneros discursivos básicos de uso común en la comprensión, producción y coproducción de textos orales, escritos y multimodales, breves y sencillos, no literarios tales como instrucciones, normas o conversaciones reguladoras de la convivencia.
- Unidades lingüísticas básicas de uso común y significados asociados a dichas estructuras, tales como expresión, cantidad y número, espacio y las relaciones espaciales, afirmación, exclamación, negación, interrogación y relaciones lógicas elementales.
- Léxico elemental y de interés para el alumnado relativo a relaciones interpersonales próximas, vivienda, lugares y entornos cercanos, relacionados en la tabla 2.

Tabla 2*Léxico elemental*

Categorías lingüísticas	Ejemplos de la unidad
Léxico sobre relaciones interpersonales próximas	<i>Inside the Movie: Pause and Ponder</i> , Asambleas de reflexión en todas las islas
Léxico sobre la vivienda, lugares y entornos cercanos	<i>Slaughter Race Song</i> , <i>Writing</i> sobre rutinas e islas imaginarias (<i>Internet</i> , <i>Icy</i> , <i>Sugar Rush</i>)
Números (cardinales y ordinales)	Fun Facts (Animalia Island), Auction Time (Inside the Movie), Season and Birthday (Icy Island)
Formas geométricas	Puede integrarse como apoyo visual en actividades tipo puzzle o en descripciones de objetos y lugares
Familia	Implícita en contextos como descripciones personales o reflexiones emocionales (e.g., <i>Do You Want to Build a Snowman?</i>)
Alimentación	Posible integración en <i>Who's Who</i> y descripciones de personajes (gustos, preferencias)

Partes del cuerpo	Puede aparecer en <i>Gestures Box</i> o <i>I Spy</i> , aunque no se trabaja de forma específica
Animales	<i>Bingo (Animalia Island)</i> , <i>Writing sobre animales favoritos</i>
Meses y estaciones	<i>Birthday Season</i> y <i>Writing en Icy Island</i>
Tiempo atmosférico	<i>Seasonal Style (Icy Island)</i> , uso de prendas según el clima
Prendas de vestir	<i>Seasonal Style (Icy Island)</i> : actividades con ropa adecuada para cada estación
Adjetivos descriptivos	<i>Who's Who</i> , <i>Brainstormings</i> y <i>Writings</i> en varias islas (<i>Sugar Rush</i> , <i>Animalia</i> , <i>Internet</i> , <i>Icy</i>)
Deporte	Posible referencia indirecta en personajes como corredores de <i>Sugar Rush</i>
Sentimientos	<i>Pause and Ponder (Inside the Movie)</i> , Asambleas de reflexión en sesiones 5, 7, 9 y 11
Patrones sonoros, acentuales y de entonación básicos	Desarrollo a través de canciones, juegos orales, lectura compartida y actividades de pronunciación
Rimas, retahílas, trabalenguas (recursos sonoros)	Canciones como <i>Do You Want to Build a Snowman?</i> , <i>Try Everything</i> y <i>Slaughter Race Song</i>
Adivinanzas	<i>I Spy with my little eye (Sugar Rush Island)</i>
Canciones como recurso tradicional y lingüístico	<i>Do you want to build a snowman? (Frozen)</i> , <i>Try Everything (Zootopia)</i> , <i>Slaughter Race (Ralph Breaks the Internet)</i>
Recursos de la tradición oral y escrita (cuentos, canciones, dramatizaciones)	<i>Storytelling</i> y canciones integradas a lo largo de la propuesta, especialmente en asambleas y <i>Pixie Pixel</i> como narrador

Nota. Fuente: elaboración propia

– Convenciones ortográficas básicas de uso común y significados asociados a los formatos y elementos gráficos.

- Convenciones y estrategias conversacionales básicas de uso común, en formato síncrono o asíncrono, para iniciar, mantener y terminar la comunicación, tomar y ceder la palabra, pedir y dar indicaciones, etc.
- Herramientas analógicas y digitales básicas de uso común para la comprensión, producción y coproducción oral, escrita y multimodal; y plataformas virtuales de interacción, cooperación y colaboración educativa.

C. Interculturalidad.

- La lengua extranjera como medio de comunicación y relación con personas de otros países, y como medio para conocer culturas y modos de vida diferentes.
- Interés en la participación en intercambios comunicativos planificados, a través de diferentes medios, con estudiantes de la lengua extranjera.
- Aspectos socioculturales y sociolingüísticos más significativos relativos a las costumbres, la vida cotidiana y las relaciones interpersonales básicas en países donde se habla la lengua extranjera.

6.5 ESTRUCTURAS SINTÁCTICO-DISCURSIVAS

Dentro del Decreto 36/2022, de 23 de junio, que regula la Educación Primaria en Castilla y León encontramos las estructuras propias de cada curso. En esta tabla 3 se concretan los contenidos que se van a trabajar en la propuesta, dentro de los cuales se encuentran aquellos que ya saben previamente los alumnos y aquellos de nueva adquisición. Durante las sesiones aparecerán subrayados los nuevos.

Tabla 3
Estructuras sintáctico-discursivas

Categoría	Repaso y refuerzo	Nuevos contenidos introducidos en 4.º de Primaria
-----------	-------------------	---

Relaciones lógicas	Conjunción (<i>and</i>), disyunción (<i>or</i>), oposición (<i>but</i>)	Introducción de la causa mediante <i>because</i>
Afirmación	Frases afirmativas; uso de <i>Yes + tag</i>	
Exclamación	Frases exclamativas sencillas (<i>I love salad! Help!</i>)	Se incorporan construcciones como <i>What + adj</i>
Negación	Uso de <i>not, no + negative tag</i>	
Interrogación	<i>Wh- questions</i> con auxiliares (<i>to be, to do</i>)	
Modalidad	<i>Can, may, must, need</i> , frases imperativas y adverbios de modo	
Existencia y entidad	Artículos, demostrativos, posesivos (<i>my, your, his, her</i>), adjetivos calificativos (<i>very + adj</i>)	
Cantidad	Singular/plural; números hasta dos dígitos	Hasta tres dígitos, <i>all</i>
Espacio	Preposiciones básicas: <i>here</i>	
Tiempo y frecuencia	Horas en punto; <i>now, tomorrow, sometimes, on Sundays</i>	<i>After, before, first, then;</i> cuartos y media
Gustos y preferencias	Verbo <i>like</i> seguido de sustantivo	
Expresión de hechos	Uso del presente simple	Introducción del presente continuo

Nota. Fuente: elaboración propia

6.6 COMPETENCIAS

Por lo que se refiere a las Competencias específicas del área de Lengua extranjera y sus correspondientes criterios de evaluación, según el Decreto 36/2022 y el Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes, se trabajarán los seleccionados de la siguiente manera mostrándose en la tabla 4.

Tabla 4

Competencias y criterios correspondientes

COMPETENCIAS	CRITERIOS
<p>1. Comprender el sentido general e información específica y predecible de textos breves y sencillos, expresados de forma clara y en la lengua estándar, haciendo uso de diversas estrategias y recurriendo, cuando sea necesario, al uso de distintos tipos de apoyo, para desarrollar el repertorio lingüístico y para responder a necesidades comunicativas cotidianas.</p>	<p>1.1 Reconocer e interpretar el sentido global, así como palabras y frases previamente indicadas, en textos orales, escritos y multimodales, breves y sencillos, sobre temas frecuentes y cotidianos de relevancia personal y próximos a su experiencia, así como de textos de ficción adecuados al nivel de desarrollo del alumnado, expresados de forma comprensible, clara y en lengua estándar a través de distintos soportes.</p> <p>1.2 Seleccionar y aplicar, de forma guiada, estrategias adecuadas en situaciones comunicativas cotidianas y de relevancia para el alumnado, para captar el sentido global y procesar informaciones explícitas en textos breves y sencillos sobre temas familiares.</p>

2. Expresar textos sencillos de manera comprensible y estructurada, mediante el empleo de estrategias como la planificación o la compensación, para expresar mensajes breves relacionados con necesidades inmediatas y responder a propósitos comunicativos cotidianos.

2.1 Expresar oralmente frases cortas con información básica sobre asuntos cotidianos y de relevancia para el alumnado, utilizando, de forma guiada, recursos verbales y no verbales, prestando atención al ritmo, la acentuación y la entonación.

2.2 Redactar 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.

2.3 Seleccionar y aplicar, de forma guiada, estrategias para producir mensajes breves y sencillos adecuados a las intenciones comunicativas, usando, con ayuda, recursos y apoyos físicos o digitales en función de las necesidades de cada momento.

3. Interactuar con otras personas usando expresiones cotidianas, recurriendo a estrategias de cooperación y empleando recursos analógicos y digitales, para responder a necesidades inmediatas de su interés en intercambios comunicativos respetuosos con las normas de cortesía.

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.

3.2 Seleccionar y utilizar, de forma guiada y en situaciones cotidianas, estrategias elementales para saludar, despedirse y presentarse; expresar mensajes breves; y formular y contestar preguntas sencillas.

4. Mediar en situaciones predecibles, usando estrategias y conocimientos para procesar y transmitir información básica y sencilla, con el fin de facilitar la comunicación.

4.1 Interpretar y explicar textos, conceptos y comunicaciones breves y sencillas, de forma guiada, en situaciones en las que atender a la diversidad, mostrando empatía e interés por los interlocutores e interlocutoras y por los problemas de entendimiento en su entorno más próximo, apoyándose en diversos recursos y soportes.

4.2 Seleccionar y aplicar, de forma guiada, estrategias elementales que ayuden a crear puentes y faciliten la comprensión y producción de información y la comunicación, usando, con ayuda, recursos y apoyos físicos o digitales en función de las necesidades de cada momento.

5. Reconocer y usar los repertorios lingüísticos personales entre distintas lenguas, reflexionando sobre su funcionamiento e identificando las estrategias y conocimientos propios, para mejorar la respuesta a necesidades

5.1 Comparar y contrastar las similitudes y diferencias entre distintas lenguas reflexionando, de forma guiada, sobre aspectos básicos de su funcionamiento.

5.2 Utilizar y diferenciar, de forma guiada, los conocimientos y estrategias de mejora de su

comunicativas concretas en situaciones conocidas.

capacidad de comunicar y de aprender la lengua extranjera, con apoyo de otros participantes y de soportes analógicos y digitales.

5.3 Registrar y aplicar, de manera guiada, los progresos y dificultades elementales en el proceso de aprendizaje de la lengua extranjera, reconociendo los aspectos que ayudan a mejorar y participando en actividades de autoevaluación y coevaluación, como las propuestas en el Portfolio Europeo de las Lenguas (PEL).

6. Tomar conciencia, apreciar, valorar y respetar la diversidad lingüística, cultural y artística a partir de la lengua extranjera, identificando y valorando las diferencias y semejanzas entre lenguas y culturas, para aprender a gestionar situaciones interculturales.

6.2 Reconocer y apreciar la diversidad lingüística, cultural y artística propia de países donde se habla la lengua extranjera como fuente de enriquecimiento personal, mostrando interés por comprender elementos culturales y lingüísticos elementales y habituales que fomenten la convivencia pacífica y el respeto por los demás.

Nota. Fuente: elaboración propia

6.7 SESIONES

Tabla 5
Sesión 1

SESIÓN 1 “*Pixie Pixel and Ralph*”

Temporalización: 55 minutos

Objetivos:

- Leer nuevas palabras.
- Escuchar pronunciaciones correctas.
- Mantener la concentración al ver la película, leer los subtítulos y seguir la historia.

Materiales: proyector, [Pixie Pixel](#) y pizarra digital

Estructuras sintáctico-discursivas: Aparecen todas a lo largo de la película, pero no se trabajarán en esta sesión.

Adaptaciones alumnado con competencia limitada en la lengua extranjera inglés:

- Dar una hoja de apoyo visual con imágenes de los personajes principales y vocabulario clave (*emoji, like, app, car, game...*).
- Antes de empezar, explicarle en español de qué trata la película y en qué debe fijarse (por ejemplo, emociones de Ralph).
- Permitir que esté acompañado por un compañero “guía” que le traduzca ideas clave si se pierde.

La clase comenzará con la introducción del docente a Pixie Pixel, que va a ser el encargado de acompañar a los alumnos en toda esta propuesta y que está directamente relacionado con la película que visualizarán a continuación, ya que la historia se desarrolla online en internet cuyas pantallas están compuestas por múltiples píxeles. Además, se les explicará sobre la temática que va a estar presente durante las siguientes clases de lengua inglesa: Disney.

Una vez aclarado todo ello, se procederá a la visualización la primera mitad de la película “*Ralph breaks the Internet*”.

Tabla 6
Sesión 2

SESIÓN 2 “*Ralph breaks the Internet*”

Temporalización: 55 minutos

Objetivos:

- Leer nuevas palabras.
- Escuchar pronunciaciones correctas.
- Mantener la concentración al ver la película, leer los subtítulos y seguir la historia.

Materiales: proyector y pizarra digital

Estructuras sintáctico-discursivas: Aparecen todas a lo largo de la película, pero no se trabajarán en esta sesión.

Adaptaciones alumnado con competencia limitada en la lengua extranjera inglés:

- Dar una hoja de apoyo visual con imágenes de los personajes principales y vocabulario clave (*emoji, like, app, car, game, etc.*).
- Antes de empezar, explicarle en español de qué va la película y en qué debe fijarse (por ejemplo, emociones de Ralph).
- Permitir que esté acompañado por un compañero “guía” que le traduzca ideas clave si se pierde.

Durante la clase se hará un breve repaso de lo visto anteriormente y se acabará de ver la película.

Tabla 7
Sesión 3

SESIÓN 3 “*Inside the Movie*”

Temporalización: 55 minutos

- *Introducing characters and cards*: 5 minutos
- *Grammar structures*: 15 minutos
- *Auction time*: 15 minutos
- *Pause and Ponder*: 20 minutos

Objetivos:

- Conocer nuevas palabras.
- Aprender estructuras gramaticales.
- Aumentar el interés por los contenidos al extraerlos de a película
- Reflexionar sobre aspectos importantes.

Materiales: proyector, pizarra digital, [tarjetas personajes](#), [imágenes reflexivas](#), [fotografías extraídas](#).

Estructuras sintáctico-discursivas:

- Expresión de la modalidad: *can en grammar structures*
- Números cardinales de hasta tres en *Auction time* (subasta)
- Expresión de relaciones lógicas: conjunción (*and*); oposición (*but*); causa (*because*) en *Pause and Ponder*
- Expresión de la cantidad: singular/plural; *all en Pause and Ponder*
- Expresión de hechos: presente simple,; presente continuo en *Pause and Ponder*
- Expresión de la existencia: la entidad (*nouns, articles, demonstratives and pronouns*); posesión (*my, your, his/her*) en *Pause and Ponder*
- Expresión de gustos y preferencias: *verb + noun (hate)* en *Pause and Ponder*

Adaptaciones alumnado con competencia limitada en la lengua extranjera inglés:

- En la subasta: proporcionar tarjetas con dibujos y precios ya escritos. El alumno puede participar mostrando su tarjeta o diciendo solo “*more*” / “*less*”.
- Para la reflexión, usar tarjetas con caritas emocionales para que pueda señalar cómo cree que se siente Ralph.
- Apoyarlo con frases modelo que pueda repetir (“*He is sad because...*”).

Para comenzar el profesor les enseñará siete tarjetas que podrán conseguir a lo largo de las siguientes sesiones, dependiendo de su esfuerzo y aprendizaje.

Además, en esta clase se trabajará directamente con contenidos básicos y útiles que serán el nexo entre la teoría y la película. Primeramente, se les preguntará si saben alguna forma de [saludarse](#), [pedir ayuda](#) o [información](#) y dar las [gracias](#). A partir de ahí se mostrarán algunas capturas

extraídas de la película en la que se pueden ver algunos ejemplos que los personajes usan, después apuntarán las frases y estructuras en su cuaderno.

A continuación, pasarán a la actividad *Auction time*, para ello se proyectarán tres imágenes de la película en las que se subastan distintos objetos y aparece el precio que pagarían por ellos, esto nos servirá para trabajar las cantidades, siendo así se realizará en clase una subasta oral en la que tendrán que decir cuanto pagarían por los elementos de la película, si más o menos que los protagonistas.

Por último, para finalizar la clase con un contenido más reflexivo (*Pause and Ponder*), se mostrarán capturas de dos escenas, la primera es en la que Ralph aparece leyendo [comentarios](#) de redes sociales, aquí se pretende resaltar la importancia de no comentar aspectos negativos o insultos hacia otras personas, sobre todo porque no se sabe cómo van a afectar a quien los recibe, y que normalmente le hacen daño y afectan psicológicamente a su autoestima, por ello en este caso se quiere conseguir que los alumnos se pongan en el lugar de Ralph y en lo que siente en la película.

La otra [escena](#) es aquella en la que Ralph y Vanellope discuten porque él quiere estar con ella sin respetar ni importarle lo que ella prefiere, y al final se ve cómo lo acaban solucionando y cómo cambian las bases en su relación de amistad.

Tabla 8
Sesión 4

SESIÓN 4 “*Sugar Rush island*”

Temporalización: 55 minutos

- *Magic Disney*: 20 minutos
- *Who’s who*: 20 minutos
- *Brainstorming*: 15 minutos

Objetivos:

- Leer nuevas palabras.
- Ver estructuras gramaticales interrogativas y afirmativas.
- Aprender nueva gramática (concretado en las estructuras sintáctico-discursivas) y vocabulario sobre las descripciones.

Materiales: proyector, pizarra digital, folios del juego “[who’s who](#)”, cuaderno de la asignatura, Pixie Pixel

Estructuras sintáctico-discursivas:

- Afirmación: frases afirmativas; Yes + tag y negación: frases negativas *with not*, *No + negative tag* en *Who’s who*.
- Exclamación: frases exclamativas; e.g. *I love salad!*; *Help!* *Sorry!* *Be careful!* *Excuse me!* en *Sugar Rush island* e.g. *correct!*
- What + ad en *Who’s who*
- Interrogación: *Wh- questions*; *auxiliary verbs in questions (to be)* en *Who’s who*
- La entidad (*nouns, articles, demonstratives and pronouns*); posesión (*my, your, his/her*) en *Who’who*.

Adaptaciones alumnado con competencia limitada en la lengua extranjera inglés:

- Darle una hoja con estructuras guiadas como “*She has... / He is...*” con ejemplos visuales.
- En el juego, usar tarjetas con preguntas ya escritas (*¿Is your character a boy? / Has he got brown hair?*) y señalar.
- Jugar con un compañero que lo ayude a formular preguntas.

La clase comenzará con Pixie pixel presentando [magic disney](#) que es un territorio virtual compuesto por cuatro islas: *Sugar Rush*, *Internet*, *Animalia*, *Icy*, pero están bloqueadas, de forma

que los alumnos tienen que contestar correctamente a las distintas preguntas para poder conseguir un poder y desbloquear la siguiente isla.

La primera está ambientada en la película anteriormente vista, concretamente en el videojuego de carreras que es cancelado al romperse el volante. Entre todos deberán responder correctamente las descripciones de los corredores y sus coches para desbloquear el poder de la expresión y así mismo la siguiente isla. Mientras contestan a las 5 preguntas el profesor les destacará elementos importantes relacionados con el vocabulario y la gramática de este tema como son los adjetivos descriptivos y la formulación de preguntas y respuestas con *have* y *to be*, ya que luego los deberán usar en el juego *who's who*.

En *Who's who* tendrán que colocarse en parejas, el docente les repartirá un folio a cada uno con distintos personajes de *sugar rush*, escogerán a uno de ellos y tendrán que formular preguntas que se respondan con *yes+tag* o *no+tag* intercaladamente hasta que logren adivinar que corredor había escogido cada uno. Finalmente, en gran grupo harán un *brainstorming* sobre adjetivos descriptivos que apuntarán en su cuaderno, para en la siguiente clase tener varias ideas para realizar el *writing*.

Tabla 9
Sesión 5

SESIÓN 5 “*Sugar Rush island*”

Temporalización: 55 minutos

- *I spy*: 15 minutos
- *Writing*: 20 minutos:
- Corrección: 10 minutos
- Asamblea sobre “*expression power*”: 10 minutos:

Objetivos:

- Reforzar la gramática y vocabulario aprendidos en la sesión anterior.
- Conseguir escribir una redacción describiendo a un compañero.
- Reflexionar en asamblea.

- Adquirir vocabulario relacionado con *expression power*.

Materiales: cuaderno de la asignatura, [tarjetas asamblea](#), [imagen I spy](#), Pixie Pixel

Estructuras sintactico discursivas:

- Expresión de relaciones lógicas: conjunción (*and*), disyunción (*or*), oposición (*but*). causa (*because*) en el *writing*.
- La entidad (*nouns, articles, demonstratives and pronouns*); posesión (*my, your, his/her*). en el *writing*.

Adaptaciones alumnado con competencia limitada en la lengua extranjera inglés:

- Plantilla con frases incompletas: “*His name is ____*”, “*He is ____*”, “*He has ____*”.
- En la asamblea, que participar levantando una tarjeta con emojis o palabras clave para expresar una idea (“*Happy*”, “*Speak*”, “*Respect*”).

Durante esta sesión, primeramente, para repasar los contenidos de las descripciones se jugará entre todos al *I spy*, recordando el ejemplo de la película. Después, realizarán el *writing* ayudándose del *brainstorming* de la clase anterior, teniendo que describir a un compañero, concretamente con el que jugaron a *who’s who*. Cuando hayan escrito la redacción se la darán a su pareja y se corregirán mutuamente.

Para finalizar con el temario de *sugar rush island*, Pixie pixel les recordará que consiguieron el *expression power* y de que trata. A continuación, formarán una asamblea en la que se hablarán de distintos temas importantes relacionados con la expresión. Para iniciarla cada uno de los alumnos deberá mirar debajo de su silla para ver si tienen una tarjeta pegada debajo (previamente colocado por el docente antes de empezar la clase). Sólo serán 6 los asientos con [tarjetas](#), quienes las posean los despegarán y pongan en el medio del círculo de la asamblea, así todos podrán ver las palabras escritas y a partir de ellas iniciar la conversación conjunta y reflexiva

Tabla 10
Sesión 6

SESIÓN 6 “Internet island”

Temporalización: 55 minutos

- *Magic Disney*: 20 minutos
- *Gestures box*: 25 minutos
- *Brainstorming/writing*: 10 minutos

Objetivos:

- Ver estructuras gramaticales interrogativas.
- Aprender nueva gramática (concretado en las estructuras sintáctico-discursivas) y vocabulario sobre las rutinas.
- Desarrollar habilidades de comunicación no verbal.
- Fomentar el trabajo en equipo.

Materiales: proyector, pizarra digital, tarjetas [Gestures box](#), Pixie Pixel

Estructuras sintáctico-discursivas:

- Interrogación: *Wh- questions; auxiliary verbs in questions (to be and to do)* en *Magic Disney* y *quickly answer*.

Adaptaciones alumnado con competencia limitada en la lengua extranjera inglés:

- Preparar tarjetas con imágenes de acciones comunes (*wake up, eat, play*), y que el alumno las use en el juego sin tener que decirlas, solo mostrar o hacer el gesto.
- Para el *brainstorming*, que dibuje sus rutinas con el apoyo de una tabla con dibujos y palabras.

La clase comenzará con Pixie pixel presentando el siguiente territorio, *Internet island*, esta también está ambientada en la película anteriormente vista donde se desarrolla en su mayor parte (Internet). Mientras contestan a las cinco preguntas el profesor les destacará elementos importantes relacionados con el vocabulario de este tema como son las rutinas diarias, que luego lo deberán usar en el juego *box gesture* y gramática que serán los pronombres interrogativos.

Box gesture es un juego que permite dinamizar la clase, ya que se añade el movimiento físico. Para llevarlo a cabo, un alumno deberá coger una tarjeta de un montón, ver la imagen y representar esa acción para que todos los demás puedan adivinarla en inglés, cuando esto se consiga saldrá el siguiente compañero por orden de lista para que así todos participen.

Finalmente, en gran grupo harán un *brainstorming* sobre distintas acciones rutinarias que apuntarán en su cuaderno, para en la siguiente clase tener varias ideas para realizar el *writing*

Tabla 11
Sesión 7

SESIÓN 7 “*Internet island*”

Temporalización: 55 minutos

- *Writing*: 20 minutos
- *Quickly answer*: 5 minutos:
- Asamblea sobre “*self-discipline power*”: 10 minutos
- *Song*: 20 minutos:

Objetivos:

- Desarrollar habilidades de toma de decisiones rápidas.
- Conseguir escribir una redacción describiendo una rutina.
- Reflexionar en asamblea.
- Adquirir vocabulario relacionado con *self-discipline power*.
- Ampliar vocabulario y gramática.
- Fomentar la comprensión auditiva.

Materiales: cuaderno de la asignatura, [tarjetas asamblea](#), [letra canción](#), Pixie Pixel, [piezas](#).

Estructuras sintactico discursivas:

- Expresión de relaciones lógicas: conjunción (*and*), disyunción (*or*), oposición (*but*). causa (*because*) en el *writing*.
- La entidad (*nouns, articles, demonstratives and pronouns*); posesión (*my, your, his/her*). en el *writing*.
- Expresiones de tiempo y de frecuencia: (en punto, cuartos y media); *now, tomorrow, after, before, first, then; sometimes, on Sundays*. en el *Writing*
- Expresión de hechos: presente simple en el *Writing*
- Expresión de la existencia: la entidad (*nouns, articles, demonstratives and pronouns*); cualidad *very+adj*; posesión (*my, your, his/her*) en la canción.

Expresiones de tiempo y de frecuencia: las horas (en punto, cuartos y media); *now, tomorrow, after, before, first, then; sometimes* en la canción.

Adaptaciones alumnado con competencia limitada en la lengua extranjera inglés:

- Plantilla con pictogramas para que el alumno construya frases “*I eat breakfast – I play – I sleep*”.
- En la canción, que subraye las palabras que reconozca cada vez que la escuche.
- En el dibujo, puede representar visualmente su verso sin escribir.

Durante esta sesión, primeramente, para reforzar los pronombres interrogativos vistos en *magic Disney* jugaremos entre todos al *answer quickly*, para ello el docente escribirá en la pizarra las siguientes preguntas;

-*What is your favourite app/game?*

-*Why is it your favourite?*

-*When do you use/play it?*

-*How many times do you use it in a week?*

-*Where do you play it?*

Después uno a uno deberán responderlas rápidamente en voz alta, por ejemplo: *tiktok/because I like seeing short videos/in the afternoons/four/In my bedroom/.*

A continuación, realizarán el *writing* ayudándose del *brainstorming* de la clase anterior, teniendo que describir que hacen en un día sin cole, en presente simple. Cuando hayan escrito la redacción se la darán a su pareja y se corregirán mutuamente.

Como siempre, Pixie Pixel les recordará que consiguieron el *self-discipline power en magic land* y de que trata. A continuación, formarán una asamblea en la que se hablarán de distintos temas importantes relacionados con los hábitos, para iniciarla cada uno de los alumnos deberá mirar debajo de su silla para ver si tienen una tarjeta pegada debajo (previamente colocado por el docente antes de empezar la clase). Sólo serán 6 los asientos con [tarjetas](#), quienes las posean los despegarán y pondrán en el medio del círculo de la asamblea, así todos podrán ver las palabras escritas y a partir de ellas iniciar la conversación conjunta y reflexiva.

Para finalizar con esta segunda isla, escucharán la canción “*A place called slaughter race*”, de la película vista los dos primeros días, por lo que la recordarán. Primeramente, se les entregará la [letra](#) completa y se les pedirá que busquen y subrayen unas determinadas palabras, después se reproducirá sólo el audio para que se fijen cómo suenan y rodearán los verbos que encuentren. Por último, se les pedirá que escojan alguna estrofa o verso de la canción y lo dibujen como ellos se lo imaginen, por ello en este caso no se pondrá el video de la canción con la letra. Al acabar todos sus dibujos se les repartirán 7 píxeles (piezas cuadradas) que guardarán para realizar un puzzle al finalizar las 4 islas.

Tabla 12
Sesión 8

SESIÓN 8 “*Animalia island*”

Temporalización: 55 minutos

- *Magic Disney*: 20 minutos
- Bingo: 10 minutos
- *Brainstorming/writing*: 25 minutos

Objetivos:

- Aprender nueva gramática (concretado en las estructuras sintáctico-dicursivas) y vocabulario sobre los animales.
- Aumentar el interés por el idioma mediante el juego.
- Reconocer y asociar fonema-grafema.
- Conseguir escribir una redacción describiendo a un animal.

Materiales: proyector, pizarra digital, cuaderno de la asignatura, [cartones bingo](#), Pixie Pixel

Estructuras sintactico discursivas:

- Interrogación: *Wh- questions; auxiliary verbs in questions (to be and to do en magic Disney.*
- Expresión de relaciones lógicas: conjunción (*and*), disyunción (*or*), oposición (*but*). causa (*because*) en el *writing*
- Expresión de gustos y preferencias: *verb + noun (like, love, hate)* en el *writing*

Adaptaciones alumnado con competencia limitada en la lengua extranjera inglés:

- Para el *writing*, usar una ficha tipo: “*It is a ____ . It has ____ . It eats ____ .*” con opciones visuales.

La clase comenzará con Pixie pixel presentando el siguiente territorio, *Animalia island*, inspirada en la película *Zootopia*. Mientras contestan a las 5 preguntas el profesor les destacará elementos importantes relacionados con el vocabulario de este tema, los animales, concretamente depredadores, presas, y la importancia de la existencia de ambos.

Después jugarán al bingo, en él se repartirá un cartón con 16 animales de *Zootopia* en cada uno, el docente irá diciendo al azar los distintos nombres en inglés y los alumnos deberán entenderlo para tacharlo en su cartón, así hasta que uno de ellos cante bingo.

Finalmente, en gran grupo harán un *brainstorming* sobre distinto vocabulario relacionado con el mundo animal que apuntarán en su cuaderno, para a continuación realizar en *writing* sobre cuál es su animal favorito.

Tabla 13
Sesión 9

SESIÓN 9 “*Animalia island*”

Temporalización: 55 minutos

- *Fun facts*: 15 minutos
- Asamblea sobre *equality power*: 15 minutos
- *Song*: 25 minutos

Objetivos:

- Trabajar la capacidad de memoria a corto plazo.
- Reflexionar en asamblea.
- Adquirir vocabulario relacionado de *equality power*.
- Reconocer y asociar fonema-grafema.
- Mejorar la pronunciación de las palabras al escucharlas previamente.

Materiales: tarjetas [fun facts](#), [tarjetas asamblea](#), [letra canción](#), [clip Judy speech](#), Pixie Pixel, [piezas](#)

Estructuras sintactico discursivas:

- Expresión de la cantidad: singular/plural; números cardinales de hasta tres dígitos en *Fun facts*.
- Expresiones de tiempo y de frecuencia: las horas (en punto, cuartos y media); *now, tomorrow, after, before, first, then; sometimes* en la canción.
- Expresión de la existencia: la entidad (*nouns, articles, demonstratives and pronouns*); cualidad *very+adj*; posesión (*my, your, his/her*) en la canción.
- Negación: frases negativas *with not, No + negative tag, nobody, nothing* en la canción.

Adaptaciones alumnado con competencia limitada en la lengua extranjera inglés:

- Leer un “*fun fact*” con ayuda del docente y que lo represente con un dibujo.

- En la asamblea, que elija una palabra de una tarjeta y diga si le gusta o no, con ayuda.

Durante esta sesión, primeramente, para reforzar el temario sobre los animales, leerán entre todos algunos “*fun facts*” extraídos de *National Geographic* para así enseñarles en que consiste ese sitio web del que pueden aprender muchos conceptos más complejos y específicos, pero en el que también hay un apartado para niños llamado “*kids*”, con información más adaptada.

A continuación, Pixie pixel les recordará que consiguieron el *equality power en magic Disney* y de que trata. A continuación, formarán una asamblea en la que se hablarán de distintos temas importantes relacionados con los prejuicios. Para iniciarla cada uno de los alumnos deberá mirar debajo de su silla para ver si tienen una tarjeta pegada debajo (previamente colocado por el docente antes de empezar la clase). Sólo serán 6 los asientos con [tarjetas](#), quienes las posean los despegarán y pondrán en el medio del círculo de la asamblea, así todos podrán ver las palabras escritas y a partir de ellas iniciar la conversación conjunta y reflexiva. Relacionado con estos temas, para acabar la asamblea les proyectaremos un fragmento del discurso de Judy de la película *Zootopia* (Mr. Platin, 2020).

Para finalizar con esta tercera isla, escucharán la canción “*Try everything*”, de la película *Zootopia*. Primeramente, se les entregará la [letra](#) con huecos vacíos y se les pedirá que los rellenen con las palabras que aparecen en la parte superior, para ello el docente les pondrá la canción 2 veces sin video para que se centren en la letra y no en las imágenes y la tercera se lo proyectaremos para que vean a los protagonistas de la película que previamente usaron en el bingo. Después tendrán que rodear los verbos que encuentren. Por último, intentarán reflexionar sobre temas habla la canción y qué mensaje quieren transmitir. La música se caracteriza por ser un magnífico medio para potenciar la educación en valores o (Arús Leita, García García, & Muñoz Muñoz, 2014, p. 26), en este caso serían, perseverancia, resiliencia, optimismo, esfuerzo, superación personal y valentía. Al acabar se les repartirán 7 píxeles (piezas cuadradas) que guardarán para realizar un puzzle al finalizar las 4 islas.

Tabla 14
Sesión 10

SESIÓN 10 “Icy island”

Temporalización: 55 minutos

- *Magic Disney*: 20 minutos
- *Birthday and seasons*: 10 minutos
- *Brainstorming/writing*: 25 minutos

Objetivos:

- Aprender nueva gramática (concretado en las estructuras sintáctico-discursivas) y vocabulario sobre las fechas y estaciones(calendario).
- Conseguir escribir una redacción describiendo una estación.

Materiales: proyector, pizarra digital, cuaderno de la asignatura, Pixie Pixel

Estructuras sintactico discursivas:

- Interrogación: *Wh- questions; auxiliary verbs in questions (to be and to do)* en *Magic Disney*.
- Numeros ordinales de dos dígitos en *Birthday-season y magic Disney*.
- Expresión de relaciones lógicas: conjunción (*and*), disyunción (*or*), oposición (*but*). causa (*because*) en el *writing*.

Adaptaciones alumnado con competencia limitada en la lengua extranjera inglés:

- Usar un calendario ilustrado para señalar su cumple.
- Ficha con estaciones y ropa correspondiente para emparejar.
- Writing con frases: “*My season is ___*”, “*It is ___*”, “*I wear ___*”, con dibujos.

La clase comenzará con Pixie pixel presentando el siguiente territorio, *Icy island*, inspirada en la película *Frozen*. Mientras contestan a las 5 preguntas el profesor les destacará elementos importantes relacionados con el vocabulario de este tema, las estaciones, concretamente el invierno y gramática que serán los números ordinales de hasta dos cifras.

Después todos participarán en el *birthday season*, una actividad en la cual tendrán que decir escribir en su cuaderno y decir la fecha de su cumpleaños y la estación, para ello, previamente el docente en la pizarra digital les proyectará una [imagen](#) y después en la [pizarra](#) hará una tabla en la que irá clasificando en qué mes cumplen años sus alumnos.

Finalmente, en gran grupo harán un *brainstorming* sobre distinto vocabulario relacionado con las estaciones que apuntarán en su cuaderno, para a continuación realizar en *writing* en el cual tendrán que crear su estación ideal, por ejemplo: una llamada *snowsun* en la cual nevara haciendo sol, con una temperatura alta, pero sin que se derritiera la nieve.

Tabla 15
Sesión 11

SESIÓN 11 “*Icy island*”

Temporalización: 55 minutos

- 20 minutos: *Seasonal Style*
- 15 minutos: Asamblea sobre “*happy nature power*”
- 20 minutos: *song*

Objetivos:

- Trabajar la capacidad de razonamiento.
- Reflexionar en asamblea.
- Adquirir vocabulario relacionado de *happy nature power*.

Materiales: tarjetas [seasonal style](#), [tarjetas asamblea](#), [letra canción](#), Pixie Pixel, [piezas](#)

Estructuras sintáctico-discursivas:

- Expresión de la modalidad: capacidad (*can*); permiso (*can, may*); frases imperativas; necesidad (*must, need*) en *seasonal style*.

- Expresión de la existencia: la entidad (*nouns, articles*)

Adaptaciones alumnado con competencia limitada en la lengua extranjera inglés:

- Tarjetas con opciones de ropa y clima: el alumno marca con color la combinación correcta.
- En la canción: hoja con dibujos para relacionar con partes de la canción.
- En la asamblea, que muestre imágenes de naturaleza limpia/sucia y diga “*Good*” / “*Bad*”.

Durante esta sesión, primeramente, para reforzar el temario sobre las estaciones, se repartirán 16 tarjetas, con una prenda de ropa y un símbolo con el tiempo meteorológico, los alumnos por parejas tendrán que coger una tarjeta y escribir en su cuaderno si debiese, necesita o podría llevarse esa prenda, cuando acaben todos pararán su tarjeta a sus compañeros de la derecha, así hasta que les llegue la que tenían al principio.

A continuación, Pixie pixel les recordará que consiguieron el *happy nature power en magic land* y de que trata. Formarán una asamblea en la que se hablarán de distintos temas importantes relacionados con la naturaleza, contaminación, reciclaje...para iniciarla cada uno de los alumnos deberá mirar debajo de su silla para ver si tienen una tarjeta pegada debajo (previamente colocado por el docente antes de empezar la clase). Sólo serán 6 los asientos con [tarjetas](#), quienes las posean los despegarán y pondrán en el medio del círculo de la asamblea, así todos podrán ver las palabras escritas y a partir de ellas iniciar la conversación conjunta y reflexiva.

Para finalizar con esta cuarta isla, escucharán la canción “*Do you wanna build a snowman?*”, de la película *Frozen*. Primeramente, se les entregará la [letra](#) con huecos vacíos y los tendrán que rellenar, para ello el docente les pondrá la canción 2 veces sin video para que se centren en la letra y no en las imágenes y la tercera se proyectará el video y letra para que vean a los protagonistas de la película que previamente aparecieron en *Icy island* y para que comprueben si escribieron correctamente las palabras. Después tendrán que rodear los verbos que encuentren. Al acabar se les repartirán los últimos 7 píxeles (piezas cuadradas) que usarán junto con las

anteriores conseguidas para construir el puzzle entre todos y averiguar que es, finalizando así la propuesta.

Tabla 16
Sesión 12

SESIÓN 12 “Last day”

Temporalización: 55 minutos

- Exposiciones: Según Harmer (2009) *“the speaking task: rehearsal, gives the chance to express freely. It also increase engagement, good speaking activities can be highly motivated”*¹⁸(pag 87)

Objetivos:

- Resumir brevemente la trama.
- Presentar a los personajes clave de la película.
- Identificar los temas o mensajes principales que la película.
- Explicar por qué esta película es tu favorita, qué te gusta de ella.
- Invitar a la audiencia a ver la película.

Materiales: pizarra digital

Adaptaciones alumnado con competencia limitada en la lengua extranjera inglés:

- Elige 1 imagen del personaje que más le gustó.
- Practica 2-3 frases simples con ayuda del docente: *“I like ___”, “It is funny”*.
- Puede mostrar su dibujo en lugar de leer algo complejo.

Nota. Fuente: elaboración propia

¹⁸ Tarea de exposición: el ensayo brinda la oportunidad de expresarse libremente. Además, aumenta la participación; las buenas actividades de orales pueden ser muy motivadoras.

6.8. EVALUACIÓN

En cuanto a la evaluación, primeramente y más importante en la repercusión del aprendizaje es la observación directa del docente a los alumnos ya que será individualizada y comunicativa, siendo así, que el profesor proporcione *feedback*. Para ello utilizará una tabla con un apartado de observaciones para anotar aspectos que considere relevantes como pueden ser logros y dificultades, lo que permitirá hacer un seguimiento más detallado. Al haber ido apuntando y evaluando a lo largo de la propuesta, podrá consultar las primeras sesiones con las últimas para ver la evolución y comparar el principio con lo que han aprendido al final de la propuesta.

Las tres rúbricas que se utilizarán para evaluar serán; la primera para la observación durante las sesiones en todas las actividades excepto en los *writing* y la exposición final, en estas otras dos, usará otras tablas.

Tabla 17

Rúbrica de observación

	Nombre del estudiante:					
	Siempre: durante toda la sesión	La mayor parte del tiempo	A veces	Pocas veces	Nunca	observaciones
Participa oralmente						
Colabora y trabaja en equipo						
Colabora y trabaja en parejas						
Respeto el turno de sus compañeros						

Muestra interés por el idioma						
Demuestra el aprendizaje de contenidos mediante su uso correcto en las actividades.						

Tabla 18
Rúbrica analítica de evaluación del writing

Nombre del estudiante:					
	Excelente (4)	Bueno (3)	Adecuado (2)	Necesita mejorar (1)	Observaciones
Estructura del texto	Bien organizada, con introducción, desarrollo y conclusión claros.	Bien organizada, pero con alguna debilidad en una de las partes.	Estructura básica, pero con partes faltantes o desordenadas.	Desorganizada, sin una estructura clara.	
Relevancia del contenido	Contenido muy relevante y profundo.	Contenido relevante, pero puede mejorar en profundidad.	Contenido básico, cubre lo necesario.	Contenido irrelevante o fuera del tema.	

Uso del lenguaje aprendido	Vocabulario variado y preciso, uso excelente de conectores	Buen vocabulario con algunos conectores.	Vocabulario simple, conectores limitados.	Vocabulario muy básico, sin conectores.	
Corrección gramatical y ortográfica	Sin errores o muy pocos errores menores.	Algunos errores menores que no afectan la comprensión.	Varios errores que dificultan la lectura.	Muchos errores que impiden la comprensión.	
Creatividad y expresión personal	Ideas muy originales y expresivas.	Algunas ideas originales y bien expresadas.	Poca originalidad, pero expresadas correctamente.	Sin originalidad, muy básica.	

Tabla 19
Rúbrica analítica de evaluación de la exposición oral

Nombre del estudiante:					
	Excelente(4)	Bueno (3)	Adecuado (2)	Necesita mejorar (1)	Observaciones
Claridad(proyección de voz) y fluidez al hablar	Habla con claridad y fluidez; se	Habla con claridad, aunque con	Habla con cierto nivel de claridad, pero con varias	Habla de manera poco clara, con	

	entiende perfectamente	alguna pausa o titubeo	pausas o repeticiones	muchas pausas o dificultades	
Pronunciación	Pronuncia correctamente y de forma clara todas las palabras.	Pronuncia la mayoría de las palabras correctamente.	Comete errores de pronunciación que afectan la comprensión ocasionalmente.	Pronuncia incorrectamente muchas palabras, lo que afecta la comprensión.	
Uso del lenguaje aprendido	Utiliza un lenguaje adecuado, con vocabulario variado y apropiado.	Utiliza un lenguaje adecuado, aunque con vocabulario limitado.	Lenguaje simple, pero adecuado para el nivel.	Lenguaje inadecuado o muy básico para el nivel.	
Uso y contenido de las diapositivas	Las diapositivas apoyan perfectamente el discurso, con	Las diapositivas son relevantes, pero en algunos casos no se	Las diapositivas son relevantes pero contienen demasiado texto	Las diapositivas no apoyan al discurso, están sobrecargadas o desorganizadas.	

	información clara y relevante.	utilizan efectivamente.	o imágenes poco claras.		
Creatividad y expresión personal	Ideas muy originales y expresivas.	Algunas ideas originales y bien expresadas.	Poca originalidad, pero expresadas correctamente.	Sin originalidad, muy básica.	

La calificación final del curso se determinará con base en los siguientes criterios:

El 40% corresponderá a la presentación final, en la que se evaluará la claridad, organización, contenido y calidad de la exposición.

El 40% se asignará a la participación en las sesiones de clase. De este porcentaje, un 20% será por la participación oral en las asambleas, valorando la intervención activa, pertinente y respetuosa durante las discusiones grupales. El otro 20% se obtendrá a partir de la realización de las actividades, considerando especialmente la participación oral cuando esta sea requerida.

El 20% restante corresponderá a la producción escrita (*writing*), evaluando aspectos como la coherencia, gramática, vocabulario y estructura de los textos desarrollados a lo largo del curso.

7. CONCLUSIONES

Este Trabajo de Fin de Grado ha tenido como propósito principal la revisión bibliográfica para diseñar una propuesta didáctica que combine el cine y las canciones como recursos clave para la enseñanza del inglés en el cuarto curso de Educación Primaria. A lo largo del trabajo, se ha reflexionado sobre el potencial de los materiales audiovisuales como herramientas pedagógicas, destacando sus beneficios tanto en la motivación del alumnado como en el desarrollo de competencias lingüísticas, sociales y culturales.

Además, las modificaciones de las tareas han favorecido la atención a la diversidad, permitiendo implementar adaptaciones para estudiantes con bajo nivel de competencia lingüística, quienes pueden participar de forma activa a través del apoyo visual, la repetición de estructuras modelo, el uso del lenguaje corporal y la colaboración entre iguales. De esta forma se promueve la participación de los niños y niñas durante las clases, incluyendo la expresión oral que ha sido una de las menos trabajadas, especialmente en aquellos estudiantes con menor interés o dificultades en el área de inglés.

No obstante, también se han identificado ciertos retos asociados al uso de material audiovisual como recurso didáctico, entre ellos la necesidad de una cuidadosa planificación del tiempo, la preparación previa del docente para seleccionar escenas adecuadas y significativas, y la importancia de integrar estos recursos dentro de una secuencia didáctica clara y no como elementos aislados o complementarios. Además, es cierto que, aunque se use la película y *magic Disney*, la mayoría de las otras actividades son en papel con el fin de hacer un uso responsable de las TIC de forma didáctica y educativa en el aula.

Otros de los objetivos es promover valores, lo cual recae principalmente en el docente porque cuando este da importancia a algo, los estudiantes también tienden a valorarla. Por ello, se optó por visualizar películas y canciones de Disney, que junto con Jennifer les da reconocimiento a las mujeres en la industria revalorizando su importancia. Así como el trato a temas significativos durante las sesiones como la amistad, independencia, uso responsable digital y evolución personal.

En el marco teórico se ha recopilado información sobre cómo el uso de películas y música favorece un aprendizaje significativo, potenciando la comprensión auditiva y la retención del vocabulario. Asimismo, se ha argumentado el porqué de la elección de metodologías como el ABT y el ABJ en la propuesta, las cuales permiten transformar el aula en un espacio donde el inglés pasa de ser un contenido pasivo a un aprendizaje activo. Además, se ha contextualizado de la forma más precisa el entorno más favorable para llevar a cabo la propuesta, como es, en un entorno bilingüe, teniendo en cuenta la diversidad del alumnado y planteando estrategias que faciliten la inclusión y accesibilidad.

La principal limitación del trabajo ha sido precisamente la imposibilidad de implementar y evaluar la propuesta en un entorno real, lo que impide obtener evidencias empíricas de su efectividad, no

obstante, su diseño ha sido pensado para ser viable y adaptable al aula. Unido a esto, como posibles líneas de investigación futura, se sugiere llevar a cabo una aplicación práctica de la propuesta en el aula, seguida de un análisis cualitativo y cuantitativo de los resultados obtenidos. Sería especialmente interesante evaluar el impacto del uso de canciones y películas en la mejora de la competencia oral del alumnado, así como en su actitud hacia el aprendizaje del idioma.

En definitiva, este trabajo ha puesto de manifiesto que el cine musical y la música pueden convertirse en poderosos aliados en la enseñanza del inglés, especialmente si se adaptan de forma coherente teniendo en cuenta los contenidos presentes en el currículo. Esta propuesta pretende ser una invitación a replantear el papel de los recursos audiovisuales en el aula, otorgándoles el protagonismo que merecen como punto de partida para después desarrollar actividades participativas reforzando la idea de que enseñar inglés no es solo enseñar contenidos gramaticales de lengua extranjera, sino oportunidad para conocer un mundo tan amplio como son los idiomas donde los alumnos puedan construir su propio conocimiento.

8. BIBLIOGRAFÍA

- Arús Leita, A., García García, M., & Muñoz Muñoz, P. (2014). *Actividades para el marco común europeo*. EnClave-ELE.
- Berman, M. (2005). *A Multiple Intelligences Road to an ELT Classroom*. Crown House Publishing.
- Canva. (s.f.). *Elementos gráficos utilizados en composición*. <https://www.canva.com>
- Despins, J.-P., & Nattiez, J.-J. (2001). *La música y el cerebro*. Editorial Gedisa.
- García Arreza, M., Segura Báez, J. J., & Zamora Navas, M. D. (1994). *La lengua inglesa en la educación primaria*. Aljibe.
- Halliwell, S. (1994). *Teaching English in the Primary Classroom*. Longman.
- Harmer, J. (2009). *The Practice of English Language Teaching* (4th ed.). Pearson Longman.
- Madrid, D., & Mac Laren, N. (1995). *Didactic Procedures for TEFL*. La Calesa.
- Mateos Hernández, L. A. (2004). *Actividades musicales para atender a la diversidad*. ICCE.
- Mayer, R. E. (2005). Cognitive theory of multimedia learning. In R. E. Mayer (Ed.), *The Cambridge handbook of multimedia learning* (pp. 31–48). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511816819>
- Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes. (s.f.). *Lengua extranjera: competencias específicas, criterios de evaluación – Segundo ciclo*. Recuperado el 18 de junio de 2025, de <https://educagob.educacionfpydeportes.gob.es/curriculo/curriculo-lomloe/menu-curriculos-basicos/ed-primaria/areas/lengua-extranjera/criterios-evaluacion-segundo-ciclo.html>
- Ralph el demoledor Wiki. (s.f.). *Corredores de Sugar Rush*. Fandom. https://ralphdemoledor.fandom.com/wiki/Corredores_de_Sugar_Rush

Tomlinson, B. (2012). *Materials Development in Language Teaching* (2nd ed.). Cambridge University Press.

Vera Nicolás, P. (2009). *El cine en la educación de los españoles*. Universidad de Murcia.

Wright, A., & Haleem, S. (1995). *Visuals for the Language Classroom*. Longman.

Zootopia Wiki. (s.f.). *Categoría:Personajes*. Fandom <https://disney-zootopia.fandom.com/es/wiki/Categor%C3%ADa:Personajes>

8.1. REFERENCIAS AUDIOVISUALES

Anderson-Lopez, K., Lopez, R., & Menken, A. (Compositores) (2018). *A place called Slaughter Race* [Canción]. Interpretada por Sarah Silverman & Gal Gadot. En *Ralph Breaks the Internet* [banda sonora]. Walt Disney Records.

Buck, C., & Lee, J. (Directores). (2013). *Frozen* [Película]. Walt Disney Animation Studios; Walt Disney Pictures.

English Addict with Mr Steve. (2018, noviembre 22). *Learning English through music and movies* [Video]. YouTube. <https://youtu.be/rEyFEYX4OTQ?si=qFigi4B4-rALNdSr>

Furler, S., Hermansen, M. E., & Hermansen, T. E. (Compositores). (2016). *Try everything* [Canción]. Interpretada por Shakira. En *Zootopia* [banda sonora]. Walt Disney Records.

HeyUGuys. (2013, diciembre 6). *Frozen: Directors Chris Buck and Jennifer Lee Exclusive Interview* [Video]. YouTube. <https://youtu.be/5fHZ2Mb8Q2I>

Howard, B., & Moore, R. (Directores). (2016). *Zootopia* [Película]. Walt Disney Animation Studios; Walt Disney Pictures.

Johnston, P., & Moore, R. (Directores). (2018). *Wreck-It Ralph 2: Ralph Breaks the Internet* [Película]. Walt Disney Animation Studios.

Lopez, R., & Lopez, K. A. (Compositores) (2013). *Do you want to build a snowman?* [Canción]. Interpretada por Kristen Bell, Agatha Lee Monn & Katie Lopez. En *Frozen* [banda sonora]. Walt Disney Records.

Mr. Platin. (2020, abril 5). *Zootopia: Judy's Speech HD* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=ieNyOBkF2tM>

National Museum of Singapore. (2021, diciembre 4). *Frozen director Jennifer Lee [FULL TALK]. Disney: The Magic of Animation* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/live/oxHIVP7osH0?si=kXCkavDdJZsgBwPy>

SpeedPartner. (2016, abril 3). *Zootopia - Director interview (Some reveals on the early plot)* [Video]. YouTube. <https://youtu.be/12pba34evwA>

9. ANEXOS

A. Magic Disney

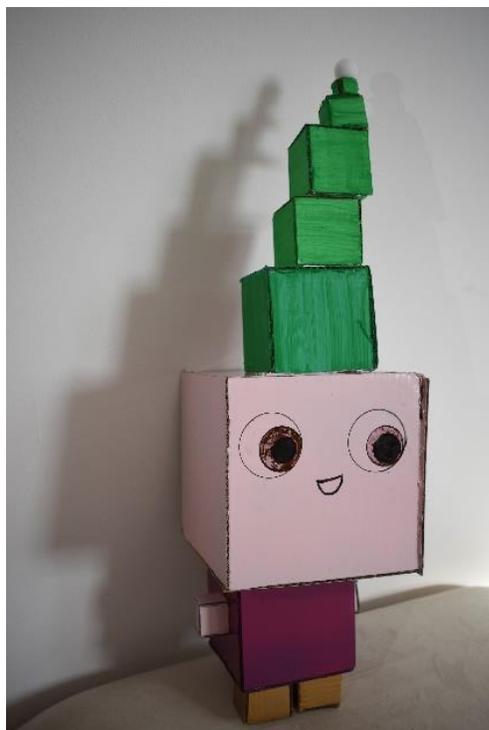
Isla virtual con actividades que va a estar presente en varias de las sesiones y que es el eje de la unidad.

<https://view.genially.com/6694019d358a257f6ef4c5dc/interactive-content-islands>

Nota. Elaboración propia con plantilla de Genially (<https://www.genial.ly>).

B.Pixie Pixel

Muñeco que presentará las actividades a los alumnos y alumnas.



Nota. Fuente: elaboración propia

C. Tarjetas personajes



I'm your friendly ebay alert messenger.

"EBOY"
MESSENGER

Special ability:
You can use it to ask your teacher an answer



What can KnowsMore help you find today?

"GOOGLE SEARCH"
KNOWSMORE

Special ability:
You can stand up and search in google the traslation of a word



Back off, pop-up!

"CONTRA-ADDS"
Mr. BLOCKER

Special ability:
You can remove a "pop up card"



WANNA GET RICH
PLAYING VIDEO GAMES?

"POP-UP"
SPAMLEY

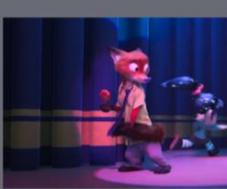
Disadvantage:
The teacher will tell the student two words to include in the activity that they will be doing.



Security Officer

"THE CHECKER"
SECURITY OFFICER

Special ability:
you can be the classroom manager and supervisor



The Cheater

"THE CHEATER"
NICK

Special ability:
you can stand up and look a classmate's work



The Snow Queen

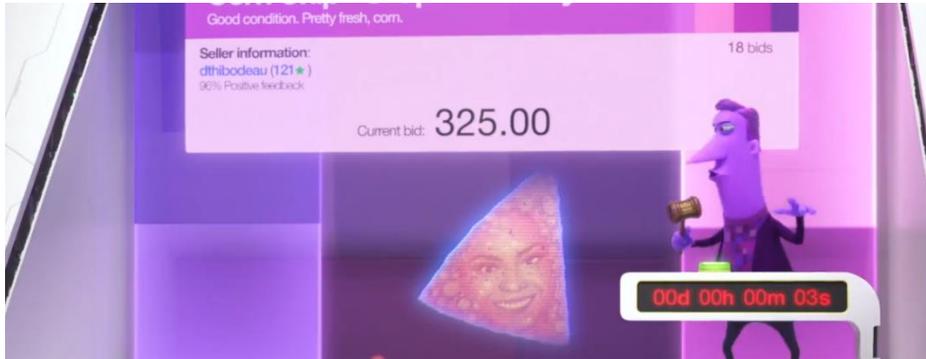
"THE SNOW QUEEN"
ELSA

An appreciaton:
"Elsa knows the importance of helping others, and today you have been an excellent classmate. Congratulations!"

D.Imágenes fragmentos

Imagen D1

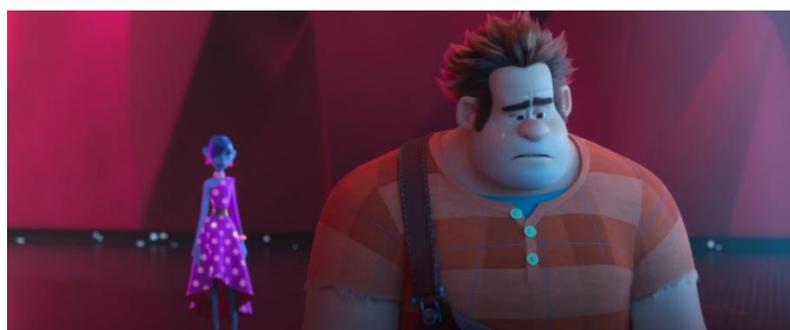
Subasta



Nota. Captura de pantalla de *Ralph Breaks the Internet* (2018), dirigida por Phil Johnston y Rich Moore. © Walt Disney Animation Studios.

Imagen D2

Hate



Nota. Captura de pantalla de *Ralph Breaks the Internet* (2018), dirigida por Phil Johnston y Rich Moore. © Walt Disney Animation Studios.

Imagen D3

Friendship





Nota. Captura de pantalla de *Ralph Breaks the Internet* (2018), dirigida por Phil Johnston y Rich Moore. © Walt Disney Animation Studios.

E. Juego “who’s who”



Nota. Composición realizada por la autora en Canva utilizando imágenes tomadas de *Corredores de Sugar Rush*, *Ralph el demoleador Wiki* ([https://ralphdemoledor.fandom.com/wiki/Corredores de Sugar Rush](https://ralphdemoledor.fandom.com/wiki/Corredores_de_Sugar_Rush)).

F. Tarjetas asamblea

Imagen F1

Expression power

EXPRESSION POWER



Imagen F2

Self-discipline Power

SELF-DISCIPLINE POWER



Imagen F3

Equality power

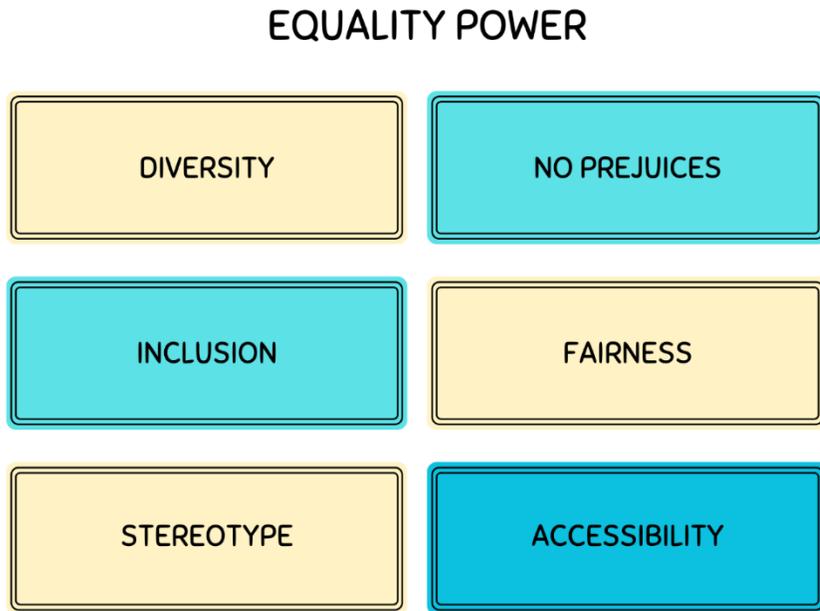
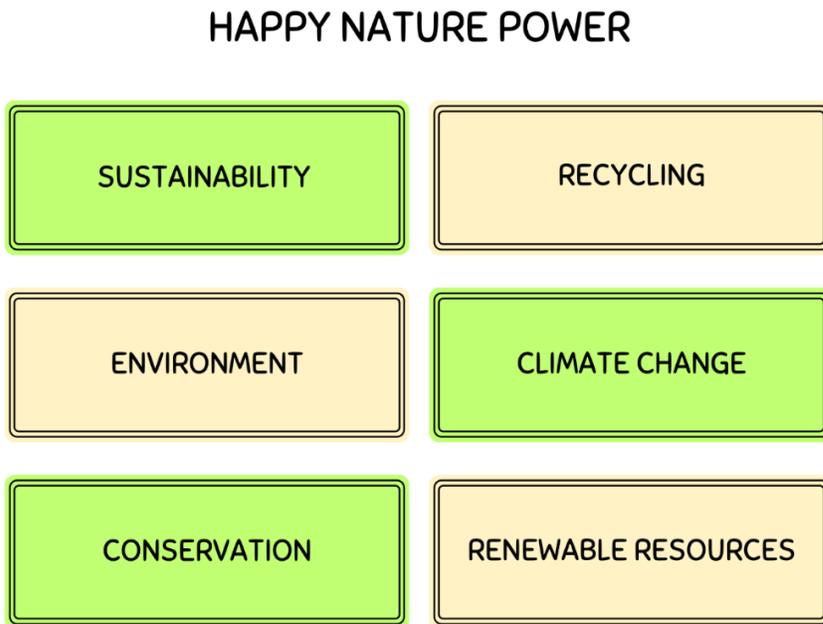


Imagen F4

Happy nature power



Nota. Composición creada por la autora utilizando elementos gráficos de Canva (www.canva.com).

G. Gestures box



Nota. Composición creada por el autor(a) utilizando elementos gráficos de Canva (www.canva.com).

Imagen H1

A place called slaughter race

A place called slaughter race
From Ralph breaks the Internet

- Read the song
- Underline the following words
- Circle the verbs

that	your	here	today	her
our	this	these	now	but
my	me	in	What	some

**What can it be that calls me to this place today?
This lawless car ballet, what can it be?
Am I a baby pigeon, sprouting wings to soar?
Was that a metaphor? Hey, there's a Dollar Store
Look, I'm rhyming; my spirit's climbing
As I'm called through fog of mace
To this place called Slaughter Race**

**Welcome back, watch your head
Hate to see you end up dead
Let's get this party rolling
Is that appliance stolen?
We have
Fallen wires, dumpster fires, creepy clowns, and
burning tires
That great white in the sewer
You'll be happy that you knew her
Dogs and cats, they sure taste great
With a side of license plate
Some flag us deplorable
Well, I think you're adorable
We may be a motley crew, but our hearts ring true
And just for you, a face tattoo
Ah, Slaughter Race, ooh-ooh-oh**

**My heart's in flight, and, wow, it's a blast
Feels like my dreams are real at least
No trace of a frown upon your face
Flying so fast
Setting the pace
Living the life
Loving the chase
Now is the time
Here is the place
This Slaughter Race**

**I know I should go
But home feels so slow
These roads are paved with dreams
Happy dreams, not creepy clown dreams
What would Ralph say if it turns out I stay
In this place called Slaughter Race?
In this place called Slaughter Race**

Song writer: Alan Menken
Singer: Idina Menzel

Nota. Composición creada por la autora utilizando elementos gráficos de Canva (www.canva.com).

Imagen H2

Try everything



TRY EVERYTHING

From Zootopia

- Listen and read the song
- Fill the gaps using the words
- Circle the verbs

tonight	everything	nobody	yourself
them	sometimes	without	enough
always	then	those	again

I messed up _____, I lost another fight
Lost to myself, but I'll just start again
I keep falling down, I keep on hitting the ground
I _____ get up now, see what's next

Birds don't just fly, they fall down and get up
_____ learns _____ gettin' it wrong

I won't give up, no, I won't give in
'Til I reach the end, and then I'll start _____
No, I won't leave, I wanna try everything
I wanna try even though I could fail

I won't give up, no, I won't give in
'Til I reach the end, and then I'll start again
No, I won't leave, I wanna try everything
I wanna try even though I could fail

I'll keep on making those new mistakes
I'll keep on making _____ every day
_____ new mistakes

Oh, oh, oh, oh, oh
Try _____
Oh, oh, oh, oh, oh
Try everything
Oh, oh, oh, oh, oh
Try everything
Oh, oh, oh, oh, oh

Oh, oh, oh, oh, oh
Try everything
Oh, oh, oh, oh, oh
Try everything
Oh, oh, oh, oh, oh
Try everything
Oh, oh, oh, oh, oh
Try everything



Song writer: Sia
Singer: Shakira



Nota. Composición creada por la autora utilizando elementos gráficos de Canva (www.canva.com).

Imagen H3

-Do you wanna build a snowman?

Do you wanna build a snowman?
From FROZEN

- Listen and read the song
- Fill the gaps
- Circle the verbs

Elsa?

Do you wanna build a _____?
Come on let's go and _____
I never see you any more
Come out the door
It's like you've gone away!
We used to be best buddies
And now we're not
I wish you would tell me why
____ you wanna build a snowman?
It doesn't have to be a snowman
(Go away, Anna!)
Okay, bye

Do you wanna build a snowman?
Or ride our bike around the halls?
I think some company is overdue
I've started talking to the pictures on the _____!
Hang in there, Joan!
It gets a little lonely
All these empty _____
Just watching the hours tick by

Please, I know you're in there
People are asking where you've been
They say, "Have courage", and I'm trying to
I'm right out here for you
Just let me in
We only have each other
It's just ____ and __
What are we gonna do?
Do you wanna build a snowman?

Song writer: Kristen Anderson-Lopez and Robert Lopez.
Singers: Katie Lopez and Kristen Bell

Nota. Composición creada por la autora utilizando elementos gráficos de Canva (www.canva.com).

I.Bingo



Nota. Composición realizada por la autora en Canva utilizando imágenes tomadas de *Categoría:Personajes, Zootopia* Wiki (<https://disney-zootopia.fandom.com/es/wiki/Categor%C3%ADa:Personajes>).

ANIMAL FUN FACTS

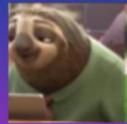
Cheetahs are capable of 113km/h



A wolf's sense of smell is 100 times stronger than a human's



Sloths sleep 15/ 20 hours per day



A Hippo may eat up to 68 kg of grass a night



African elephants newborns weigh 90 kg



Nota. Composición realizada por la autora en Canva utilizando imágenes tomadas de Categoría: Personajes, Zootopia Wiki (<https://disney-zootopia.fandom.com/es/wiki/Categor%C3%ADa:Personajes>).

K.Seasonal style



Nota. Composición creada por la autora utilizando elementos gráficos de Canva (www.canva.com).

L. Example



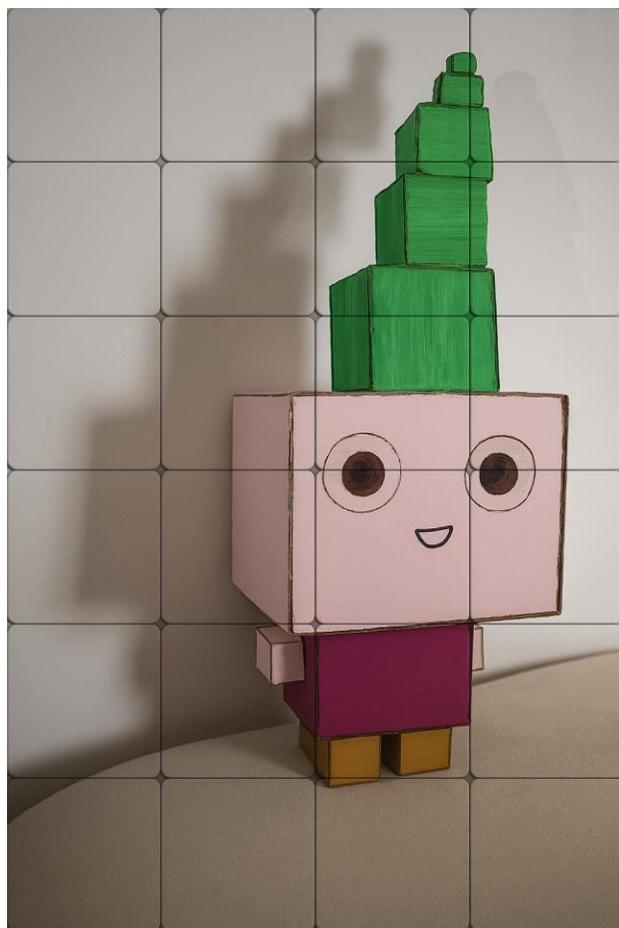
Nota. Composición creada por la autora utilizando elementos gráficos de Canva (www.canva.com).

Seasons and dates in the northern hemisphere

 <p>WINTER</p>	 <p>SPRING</p>	 <p>SUMMER</p>	 <p>AUTUMN</p>
<ul style="list-style-type: none">• 21st of December• January• February• March	<ul style="list-style-type: none">• 20th of March• April• May• June	<ul style="list-style-type: none">• 21st of June• July• August• September	<ul style="list-style-type: none">• 22nd of September• October• November• December

Nota. Composición creada por la autora utilizando elementos gráficos de Canva (www.canva.com).

N.Puzzle



Nota. Imagen generada por la autora a partir de una fotografía personal usando DALL·E (OpenAI).

Ñ.Fragmentos II

Imagen Ñ1

Pedir ayuda



Imagen Ñ2

Saludo



Imagen Ñ3
Información

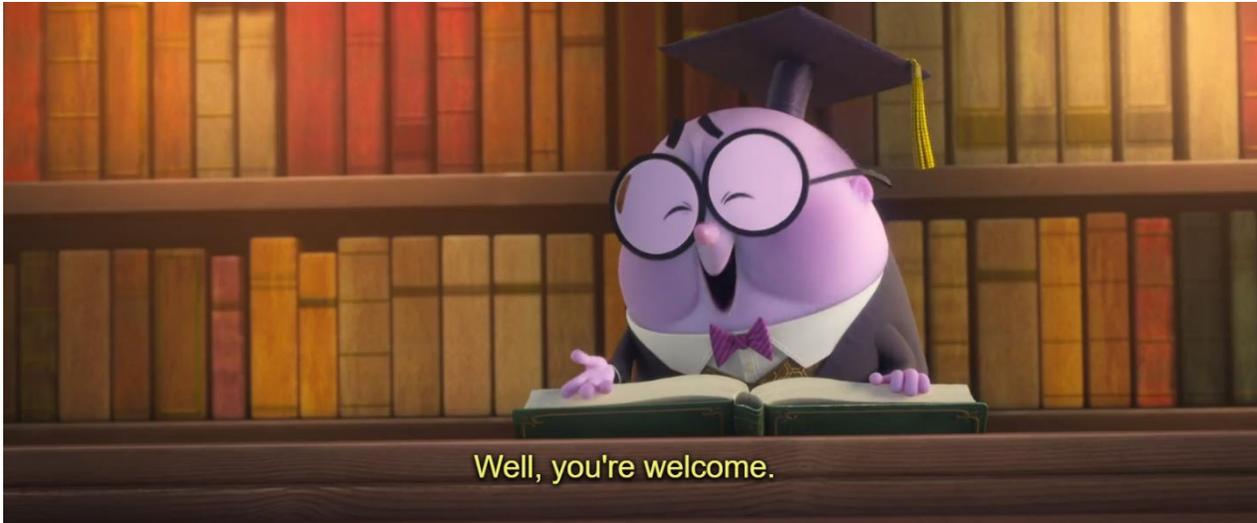


Imagen Ñ4
I spy



Imagen N5

Gracias



Nota. Captura de pantalla de *Ralph Breaks the Internet* (2018), dirigida por Phil Johnston y Rich Moore. © Walt Disney Animation Studios.

O. Recursos recortables A3 para alumnado con dificultades en el idioma extranjero inglés.

VISUAL SUPPORT



Ralph Vanellope Fix-It Felix Shank



I 'eat breakfast



I play



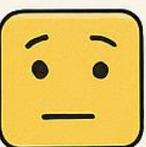
WAKE UP



EAT



PLAY



emoji



like



app



car



Happy



Speak



Respect

LESS

MORE

ASEMBLY



GOOD BAD

His name is _____

He is _____

He has _____



Nota. Imagen generada por la autora a partir de los apoyos visuales usando DALL·E (OpenAI).