



---

**Universidad de Valladolid**

Facultad de Educación y Trabajo Social

**DEPARTAMENTO DE DIDÁCTICA DE LA LENGUA Y LA LITERATURA**

Grado en Educación Primaria - Mención en Lengua Extranjera (Inglés)

## **TRABAJO FIN DE GRADO**

**Los cuentos digitales en la enseñanza del Inglés como Lengua  
Extranjera. Una secuencia de actividades**

Estudiante: D<sup>a</sup> Vanessa Azucena Gómez English

Tutor: Dr. D. Francisco Javier Sanz Trigueros

Valladolid, 2025



# AGRADECIMIENTOS

Quisiera mostrar mi agradecimiento a todas las personas que me han ayudado en esta etapa y, sobre todo, en esta recta final. En primer lugar, a mi tutor, Francisco Javier Sanz Trigueros, por su paciencia, dedicación y constante apoyo durante la realización de este trabajo.

De manera más personal, a mis padres. Por vuestro apoyo incondicional, por animarme a seguir mi vocación y por estar siempre presentes en cada paso, ofreciendo vuestra ayuda y confianza.

A mis amigos, que durante estos cuatro años se han convertido en una verdadera familia y que, aunque ya no compartamos momentos en la universidad, seguirán formando parte de mi vida.

Al deporte que me ha acompañado durante tantos años y que me ha enseñado los valores del esfuerzo, la constancia y la superación ante las adversidades.

Y, sobre todo, a mi hermana. A pesar de la distancia física, siempre has estado a mi lado, orgullosa de cada paso que doy y recordándome que puedo lograr lo que me proponga.

Gracias.

## **RESUMEN**

El presente Trabajo Fin de Grado aborda la utilización del cuento digital como recurso didáctico innovador para mejorar la calidad del proceso de aprendizaje del Inglés como Lengua Extranjera. En el Marco teórico se presentan las características del cuento digital como recurso y su pertinencia para la enseñanza del inglés en Educación Primaria. En la segunda parte del trabajo se plantea una secuencia didáctica compuesta de un conjunto de actividades motivadoras, cooperativas y cercanas a los intereses del alumnado, con un cuento digital como hilo conductor. La propuesta favorece un aprendizaje significativo y el desarrollo de las competencias clave lingüística y digital; aspectos sobre los que se concluye en la última parte del trabajo.

## **PALABRAS CLAVE**

Cuento digital, aprendizaje cooperativo, competencia comunicativa, competencia digital, Lengua extranjera.

## **ABSTRACT**

The present paper explores the use of digital storytelling as an innovative didactic resource to enhance the quality of the learning process of English as a Foreign Language. The theoretical framework approaches the characteristics of digital storytelling as a pedagogical tool and its relevance for EFL teaching in Primary Education. The second part presents a teaching sequence composed of a set of motivating, cooperative, and student-centered activities, with a digital storytelling as a common thread. The classroom proposal fosters meaningful learning and the development of key linguistic and digital competences. The latter aspects are concluded in the last part of the paper.

## **KEYWORDS**

Digital storytelling, cooperative learning, communicative competence, digital competence, foreign language

# ÍNDICE

<b>1. JUSTIFICACIÓN .....</b>	<b>7</b>
<b>2. OBJETIVOS DEL TFG.....</b>	<b>8</b>
<b>3. MARCO TEÓRICO .....</b>	<b>9</b>
3.1 El cuento como recurso didáctico en Educación Primaria.....	9
3.2. Los cuentos en el aula de inglés .....	11
3.3. La enseñanza del inglés mediante cuentos digitales .....	15
3.3.1. Ventajas comunicativas .....	17
3.3.2. Estrategias docentes .....	19
<b>4. PROPUESTA DIDÁCTICA.....</b>	<b>22</b>
4.1. Contexto de aplicación.....	22
4.2. Decisiones metodológicas .....	23
4.3. Marco curricular .....	24
4.4. Objetivos didácticos .....	29
4.5. Sesiones y secuencia de actividades .....	29
4.5.1. Descripción de la propuesta .....	30
4.5.2. La función de los cuentos digitales .....	41
<b>5. CONCLUSIONES .....</b>	<b>43</b>
<b>6. REFERENCIAS.....</b>	<b>44</b>
<b>7. ANEXOS .....</b>	<b>46</b>



# 1. JUSTIFICACIÓN

La enseñanza de la Lengua extranjera ha ido evolucionando y transformándose a lo largo de las últimas décadas. No existe una única metodología para el aprendizaje de una lengua extranjera, pero las experiencias más recientes han demostrado que aquellas que favorecen el desarrollo de la competencia comunicativa son las más eficaces. Esta, según Hymes (1972), es entendida como la capacidad de utilizar la lengua de manera adecuada según el contexto. Por ello, es imprescindible permitir que el alumnado sea el protagonista activo de su aprendizaje, y que este se construya de manera significativa.

Actualmente vivimos en una sociedad donde la tecnología forma parte de nuestro día a día. Como indican Cano Bernal y Solano Fernández (2016), su integración en el ámbito educativo ha actualizado las metodologías tradicionales para ofrecer nuevas posibilidades de aprendizaje. Los recursos digitales permiten crear entornos interactivos y dinámicos que estimulan la motivación de los estudiantes.

El cuento digital se presenta como un recurso didáctico que posibilita el desarrollo tanto de la competencia comunicativa como de las competencias digitales del alumnado. Macías-Figueroa y Marcillo-García (2021) destacan que su utilización se ajusta especialmente a los intereses del alumnado, lo que favorece una actitud positiva hacia el aprendizaje de la lengua extranjera.

Finalmente, en relación con el grado en Educación Primaria, este trabajo me ha permitido terminar de desarrollar las competencias del título. Competencias referidas a:

- a) Poseer y comprender conocimientos en el área de Educación, incluyendo aspectos psicológicos, sociológicos, pedagógicos, curriculares y metodológicos.
- b) Aplicar los conocimientos en la planificación de la práctica profesional.
- c) Utilizar procedimientos eficaces de búsqueda de información, incluyendo el uso de recursos informáticos para búsquedas en línea.
- d) Desarrollar el fomento del espíritu de iniciativa y creatividad en el ejercicio de la profesión.

## **2. OBJETIVOS DEL TFG**

Conforme a la temática que se ha justificado más arriba, los principales objetivos que se pretenden alcanzar con este Trabajo Fin de Grado son:

- Señalar las características principales de los cuentos digitales y su aplicación en el aula de inglés de Educación Primaria.
- Planificar una propuesta didáctica basada en el enfoque por tareas, para introducir el uso de los cuentos digitales en el aula de inglés.
- Exponer la relevancia del cuento digital en el desarrollo de la competencia comunicativa y digital del alumnado y en el aprendizaje del inglés en Educación Primaria.



## **3. MARCO TEÓRICO**

### **3.1 El cuento como recurso didáctico en Educación Primaria**

A lo largo de la historia, la narración oral ha desempeñado un papel fundamental en la transmisión de conocimientos, normas y valores en distintas culturas. Nuestros antepasados reconocían que esta era la mejor forma de garantizar que la información no solo se comprendiera, sino también se recordara. Contar historias no era un simple entretenimiento, sino una estrategia educativa eficaz.

En la educación actual, el cuento se reconoce como un valioso recurso pedagógico. Como subgénero narrativo tradicionalmente orientado al público infantil, el cuento resulta especialmente adecuado para la etapa de Educación Primaria. Según Pérez Molina et al. (2013) “esta herramienta es muy adecuada para la Educación Primaria, pues en ella muchos niños viven inmersos en su mundo imaginativo y esto les permite adentrarse en los cuentos, identificarse con los personajes y, de esta manera, aprender contenidos nuevos” (p. 4).

En el ámbito educativo, se aprovecha ese valor implícito del cuento para utilizarlo en el aula, especialmente para el desarrollo del lenguaje. Tal como señalan Pérez Molina et al. (2013, p. 19), “indudablemente el cuento interviene directa y positivamente en el aprendizaje de la lengua desde la más tierna infancia”. Además, Colomer et al. (2018) destacan que “leer y narrar en voz alta ha demostrado su eficacia en todas las edades de Infantil y Primaria, por multiplicar las oportunidades de los niños para captar palabras y formas lingüísticas alejadas de formas convencionales” (p. 25).

El cuento tiene, a su vez, un gran potencial para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en diferentes disciplinas. Diversos autores resaltan que, mediante su uso, se posibilita el trabajo de diversos contenidos en varias áreas de la etapa educativa.

Ellis y Brewster (1991) indican que la utilización de este recurso, además de introducir nuevos contenidos, favorece el aprendizaje de distintas competencias transversales en los alumnos.

Según el Real Decreto 157/2022, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria en la comunidad de Castilla y León, la enseñanza debe orientarse hacia el desarrollo competencial del alumnado. De conformidad con el artículo 9.1 del Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, las competencias clave son las siguientes:

- a) Competencia en comunicación lingüística.
- b) Competencia plurilingüe.
- c) Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.
- d) Competencia digital.
- e) Competencia personal, social y de aprender a aprender.
- f) Competencia ciudadana.
- g) Competencia emprendedora.
- h) Competencia en conciencia y expresión culturales.

Podemos decir, por tanto, que los beneficios que aportan los cuentos se observan principalmente en el ámbito lingüístico (competencias a) y b)), pero estos también contribuyen al desarrollo del resto de competencias clave.

La (c) competencia matemática y la competencia en ciencia, tecnología e ingeniería se integran mediante actividades relacionadas con la medición, el conteo o la representación temporal de los relatos. Asimismo, la (d) competencia digital se trabaja de forma habitual mediante el uso de dispositivos tecnológicos y aplicaciones para la lectura.

Del mismo modo, se fomenta la (e) competencia personal, social, y de aprender a aprender a través de la reflexión y del pensamiento crítico que provoca el uso de los cuentos. Como subrayan Ellis y Brewster (1991, p. 59) “stories can provide a useful context in which to develop learning to learn”.

Por otro lado, mediante el uso de diferentes relatos, se exploran distintos contextos culturales, lo que permite abordar los valores y normas de convivencia de estos, además de su

historia y tradiciones. De esta manera se tratan tanto la (f) competencia ciudadana como la (h) competencia en conciencia y expresión culturales.

Finalmente, la (g) competencia emprendedora se potencia al implicar al alumnado en la toma de decisiones sobre las actividades y tareas vinculadas a los cuentos.

El hecho de poder trabajar tantas áreas gracias a la utilización de un solo recurso demuestra la versatilidad que posee. La conexión directa que ofrece el cuento entre el niño y el lenguaje facilita la comprensión y el uso de este. Además, respeta los distintos estilos de aprendizaje, contribuyendo así a la creación de un ambiente de aula positivo. En este destacan la motivación, la seguridad y la confianza, lo cual facilita la adquisición de contenidos de manera natural.

En definitiva, el cuento tiene un gran potencial para fomentar el desarrollo lingüístico en la infancia. Por ello, se debe extender más allá de la lengua materna, empleándolo también como recurso educativo para el aprendizaje de una segunda lengua.

### **3.2. Los cuentos en el aula de inglés**

Para abordar la didáctica de una lengua extranjera, en este caso inglesa, es necesario tener en cuenta los principios que orientan su enseñanza. Uno de los principales referentes en este ámbito es el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (Consejo de Europa, 2002, 2021) (MCER), que establece que la competencia comunicativa debe ser el principal objetivo de la enseñanza de lenguas. Hymes (1972) ya expuso que conocer una lengua no implica únicamente dominar su gramática, sino también ser capaz de emplearla de manera adecuada según el contexto, el momento y la situación comunicativa.

En la actualidad, el método comunicativo se considera el más adecuado para llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua. Este enfoque promueve el uso del idioma en contextos reales, priorizando la comunicación y la interacción como ejes del aprendizaje. De este modo, se favorece el desarrollo equilibrado de las cuatro destrezas fundamentales: *listening*, *reading*, *writing* y *speaking*. En cuanto a la última destreza, Norato Cerón (2014) demuestra que el uso de cuentos tiene un impacto positivo. “Children improved

their speaking skills by talking about the story, and they also learned new words they used to express their opinion, even if they had a low proficiency in English” (p. 83).

A continuación, se enumeran los principios fundamentales del enfoque comunicativo, extraídos del estudio *Theoretical Bases of Communicative Approaches to Second Language Teaching and Testing* (Canale y Swain, 1980, p. 27-28), que orientan su aplicación en el aula de inglés.

1. La competencia comunicativa se compone de varias subcompetencias esenciales que deben estar equilibradas para no limitar el aprendizaje de la segunda lengua.
2. El enfoque comunicativo debe adaptarse a las necesidades comunicativas del alumnado.
3. Con el fin de conseguir la confianza en el uso de la segunda lengua, el alumno debe participar en interacciones significativas en contextos reales.
4. Es importante aprovechar las competencias comunicativas comunes entre la lengua materna y la segunda lengua.
5. El aprendizaje de la lengua debe ir acompañado de la comprensión de su dimensión sociocultural.

Asimismo, existen otros factores que influyen en la construcción y profundización del aprendizaje del alumno, como el entorno social del niño y la relación que establece con los docentes. Godwin y Perkins (2002) destacan su importancia, ya que “the interplay between the child, the environment, and the adult helps the child move on their implicit knowledge about language” (p. 7)

Por ello, el cuento se presenta como un recurso de gran valor en el aula de inglés. Su cercanía a la experiencia infantil incita la motivación y la creatividad del alumnado ante una nueva lengua. Esto permite fomentar la competencia comunicativa en situaciones reales y cotidianas. Como señala Barreras (2007, p. 315), “el cuento es una forma de comunicación y una introducción ideal a la lengua extranjera puesto que las historias contienen contextos familiares para el niño.”

Krashen y Terrell (1983) complementan los principios del enfoque comunicativo al señalar que, para que la adquisición de una segunda lengua se lleve a cabo de manera efectiva,

el alumno debe estar expuesto a un input lingüístico comprensible en un entorno relajado y significativo.

Para ello, Krashen (1982) formula la denominada “hipótesis del input comprensible”, según la cual una lengua se adquiere mediante la comprensión de un input ligeramente superior al nivel lingüístico actual del alumno. Esto se representa mediante la fórmula  $i+1$ , donde  $i$  corresponde al nivel actual de competencia lingüística y  $+1$  un nivel ligeramente superior. No obstante, para adquirir un lenguaje eficazmente, también es necesario que haya unas condiciones emocionales adecuadas. Por ello, el autor propone otra hipótesis, la “hipótesis del filtro afectivo”, según la cual la recepción del input puede estar facilitada o bloqueada en función de la motivación, ansiedad y autoestima del alumno. Un filtro afectivo bajo permite que el input comprensible sea recibido y procesado con mayor eficacia. Ambas hipótesis se refuerzan mutuamente y encuentran una aplicación práctica en el uso del cuento como recurso didáctico.

Igualmente, otros autores también señalan que el uso de cuentos en una segunda lengua desempeña una función significativa en el aula. López Téllez (1996) enumera cuatro razones por las cuales es beneficioso incluir el cuento en la clase de lengua inglesa:

- Psico-afectivas. El cuento despierta la motivación del alumnado al transformar el aprendizaje en una experiencia lúdica y placentera, favoreciendo así una actitud positiva hacia la lengua extranjera.
- Discursivo-lingüísticas. La repetición característica de los cuentos facilita una adquisición inconsciente y divertida de la lengua extranjera.
- Psico-cognitivas. El cuento estimula la concentración, el desarrollo conceptual y el aprendizaje autónomo mediante la deducción y la formulación de hipótesis, contribuyendo así a que los alumnos aprendan a aprender.
- Socioculturales. El cuento permite acercar al alumnado a la dimensión sociocultural de la lengua, promoviendo el respeto y la comprensión de otras culturas.

Del mismo modo, Ellis y Brewster (1991, p. 6-7) aportan también una serie de razones complementarias que respaldan el uso del cuento como recurso para el aprendizaje de una lengua extranjera:

- Debido a su carácter motivador y lúdico, los cuentos promueven actitudes positivas hacia el aprendizaje de lenguas extranjeras.
- Los cuentos ejercitan la imaginación, y, por consiguiente, la creatividad del alumnado. Los niños se involucran personalmente al sentirse identificados con los personajes del relato.
- La utilización de los cuentos permite crear un vínculo entre la fantasía y el mundo real del niño, para que este pueda comprender su realidad cotidiana.
- A diferencia de actividades individuales, la lectura de cuentos en clase constituye una experiencia social y grupal que genera una respuesta compartida y estimula el desarrollo emocional y social del alumnado.
- El gusto de los niños por la escucha de los cuentos permite que ciertos contenidos lingüísticos se adquieran de manera inconsciente, mientras que otros se refuercen.
- Al escuchar cuentos, el niño desarrolla habilidades de concentración para comprender el significado global de la historia y relacionarlo con su experiencia personal.
- La escucha de los cuentos ayuda al alumnado a tomar conciencia del ritmo, la entonación y la pronunciación del lenguaje.
- Los cuentos atienden tanto a los intereses individuales como a los estilos de aprendizaje de cada alumno, ofreciendo así una experiencia significativa.
- El uso de los cuentos permite conectar el inglés con otras áreas del currículo.

Así pues, si el cuento se elige adecuadamente respecto al nivel y a los intereses del alumnado, constituye un recurso muy eficaz. Según Brumfit y Carter (1986), no solo constituye un material auténtico (realia), sino que también proporciona un contexto que permite a los alumnos explorar el lenguaje de manera activa, natural e interactiva.

### 3.3. La enseñanza del inglés mediante cuentos digitales

El ámbito educativo se ha transformado con la implementación de las tecnologías digitales. En este nuevo contexto, se entiende por cuento digital el producto narrativo que integra texto, imagen, sonido, animación e interactividad.

Así, se presenta como recurso pedagógico de enorme potencial para el aprendizaje del inglés en Educación Primaria. Este tipo de relatos permite no solo mantener el valor didáctico del cuento tradicional, sino también ampliarlo gracias a las posibilidades expresivas y comunicativas que ofrece el entorno digital.

En palabras de Perceval y Tejedor (2006, p. 179), “el medio digital ha potenciado las posibilidades de personalizar cada cuento, especialmente gracias a la combinación de la interactividad con el multimedia”.

El digital storytelling (DST) o digital storymaking es un enfoque que sitúa al alumno como participante activo en la construcción de relatos narrativos multimedia, en lugar de limitarlo a un rol de receptor pasivo. Según Cano Bernal y Solano Fernández (2018), su propósito es “crear contextos de comunicación atractivos y motivadores para el alumnado con el fin de que participen en intercambios comunicativos y desarrollen la competencia comunicativa en inglés” (p. 20).

Además, Belda-Medina et al. (2019) añaden que el DST posee un gran potencial pedagógico en el aula de ESL (*English as a Second Language*) gracias a su capacidad para fomentar la creatividad y el pensamiento crítico del alumnado. El hecho de que los alumnos tengan la oportunidad de crear sus propios relatos permite integrar de forma natural la lectura en el segundo idioma y el uso de textos multimodales, lo que incrementa su motivación.

Asimismo, el uso de los cuentos digitales, por lo general, implica proyectos colaborativos de aula. Esta dimensión potencia las habilidades de trabajo en equipo, un aspecto esencial para el desarrollo integral del alumnado. Según Macías-Figueroa y Marcillo-García (2021), “la lectura practicada de manera divertida trae múltiples beneficios para el desarrollo integral del niño, ayuda a fortalecer el vínculo entre el educando y el mundo exterior” (p. 960).

Otro aspecto relevante es el desarrollo de la habilidad de planificación mediante el uso del DST. Rodríguez-López y Guzmán-Franco (2018, p.276) señalan que “inventarse una historia con forma de cuento, además de desarrollar el lenguaje oral y escrito, permite en los niños procesos de reflexión espontánea, incitándoles a ordenar sus pensamientos, secuenciarlos y priorizarlos”. Este proceso no solo permite que organicen sus ideas, sino también impulsa el desarrollo de la dimensión metalingüística, al permitirles reflexionar sobre sus propios procesos de adquisición y conocimiento del lenguaje.

A su vez, este recurso permite trabajar de manera integrada las cuatro destrezas lingüísticas, *listening*, *reading*, *speaking* y *writing*, contribuyendo a una enseñanza más completa. Cano Bernal y Solano Fernández (2018) indican que el uso de los cuentos digitales promueve el desarrollo de la competencia comunicativa al permitir que los estudiantes utilicen la lengua extranjera para expresar sus ideas.

Un proyecto de *digital storytelling* puede incluir actividades como la escucha activa de cuentos digitales, la redacción de guiones, la grabación de narraciones en inglés, o la creación de vídeos interactivos. Este tipo de recurso ofrece una amplia variedad de propuestas que integran las distintas destrezas lingüísticas y favorecen la creación de un entorno de aprendizaje lúdico y motivador, en el que se aprende de forma dinámica y significativa. Perceval y Tejedor (2006) destacan que “el cuento multimedia interactivo es un instrumento que permite combinar las ventajas de la narración tradicional con las posibilidades de la hipertextualidad y la interactividad” (p. 178).

Por otro lado, es importante señalar que el uso de cuentos digitales en el aula también responde a la necesidad de desarrollar competencias mediáticas y digitales en los alumnos. Como señalan Pac, Bahamonde y Skvarca (2024), la combinación entre literatura e innovación tecnológica produce experiencias valiosas, en las que los alumnos aprenden a conectar lo “antiguo” con lo novedoso. Además, Belda-Medina et al. (2019) señalan que el uso de este recurso permite al alumnado crear sus propias historias mediante la utilización de distintas herramientas digitales, lo cual ayuda a preparar a los niños para desenvolverse en entornos digitales cada vez más complejos.



Al conectar el desarrollo lingüístico con procesos creativos y experiencias personales, el aprendizaje se vuelve más significativo. Los alumnos son los que producen los relatos, lo cual aumenta su implicación en el proceso educativo. Según Cano Bernal y Solano Fernández (2018, p.19), “la integración de la creación audiovisual en la enseñanza del inglés resulta eficaz para el aprendizaje, además de ser una actividad motivadora”.

Por todo ello, la utilización de los cuentos digitales en la enseñanza del inglés favorece un enfoque holístico, que integra tanto el desarrollo lingüístico del alumnado como aspectos creativos y motivacionales. Esta forma de trabajar la lengua extranjera inglesa aumenta la implicación del alumnado, refuerza su autonomía y responde a las necesidades de la era digital, ofreciendo oportunidades reales para enriquecer el aprendizaje comunicativo en el aula.

### **3.3.1. Ventajas comunicativas**

El uso de cuentos digitales en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera proporciona un conjunto de ventajas comunicativas que complementan y amplían los beneficios del cuento tradicional, al ofrecer mayores oportunidades de interacción, expresión y comprensión en el aula.

Una de las principales aportaciones de los cuentos digitales es su capacidad para fomentar la participación activa del alumnado en el proceso comunicativo y reforzar el trabajo colaborativo en el aula. “El cuento interactivo permite a los niños participación activa en su desempeño, activa sus sentidos, desarrolla la expresión individual y grupal” (Macías-Figueroa y Marcillo-García, 2021, p. 962).

Esta participación activa se ve potenciada cuando los relatos digitales se integran en proyectos cooperativos. Como se recoge en el informe del proyecto de la Universidad de Alicante (2019), “gracias al aprendizaje cooperativo basado en proyectos, los participantes demostraron el espíritu de colaboración mediante la distribución de tareas y la combinación de habilidades digitales y lingüísticas”. De este modo, a través de dinámicas que implican un uso funcional de la lengua, como la conversación en inglés o la negociación de significados, y el desarrollo de competencias interpersonales, el alumnado se convierte en el protagonista de su propio proceso de aprendizaje.

Asimismo, los cuentos digitales estimulan el desarrollo de habilidades discursivas y la expresión oral y escrita. En línea con los principios del enfoque comunicativo, este proceso “implica la participación activa de la mente y contribuye al desarrollo de la imaginación, la creatividad, enriquece tanto el vocabulario como la expresión oral y escrita” (Gicherman, 2006, p. 962).

Otro factor que favorece la participación comunicativa es el carácter motivador de los cuentos digitales. La posibilidad de crear productos propios y compartirlos con sus compañeros incrementa el grado de implicación personal y emocional en las tareas lingüísticas. Además, Macías-Figueroa y Marcillo-García (2021) destacan que el uso del formato digital llama la atención del alumnado y los motiva a desarrollar sus habilidades lectoras de manera creativa.

La destreza lingüística que suele presentar mayores dificultades para el alumnado es la expresión oral (*speaking*). Esto se debe, principalmente, a la vergüenza de hablar en público y al miedo a cometer errores, especialmente frente a sus compañeros. El componente afectivo asociado al uso de cuentos digitales contribuye a reducir la ansiedad y a crear un clima de aula seguro. Cano Bernal y Solano Fernández (2018) explican que este enfoque:

proporciona al alumnado un contexto que, bajo el control total del alumno, facilita lo que Krashen considera una bajada de nivel del filtro afectivo, y, por consiguiente, el alumno está más relajado siendo más proclive a participar y producir en inglés sin miedo a equivocarse (p. 29).

Por otra parte, el formato digital amplía considerablemente las posibilidades de experimentar con nuevas formas de interacción discursiva. Esta dimensión favorece la exploración lingüística y el desarrollo de estrategias comunicativas adaptadas a los cambios del relato.

Las nuevas tecnologías de la información han ayudado a la creación de cuentos que superan el relato escrito para transformarse en un producto audiovisual con diversas herramientas multimedia y con la posibilidad de interacción con el oyente que puede incluso alterar el relato que escucha (Tejedor, 2006, p. 966)

La integración de estímulos visuales y auditivos facilita la comprensión del discurso oral y contribuye a consolidar estructuras gramaticales y léxicas de forma natural. Este tipo de exposición multimodal resulta especialmente beneficioso para estudiantes con diferentes estilos de aprendizaje.

El uso del vídeo en el digital storytelling potencia las oportunidades de comunicación en el aula. En esta línea, Multisilta, Niemi y Hamilton (2017) señalan que “el digital storytelling hace referencia a actividades de aprendizaje que implican el uso del vídeo en la creación de una narración audiovisual, que implican no solo su creación, sino también la distribución y la interacción de los participantes” (p. 20). La narración en vídeo combina los elementos verbales y no verbales, permitiendo al alumnado interpretar expresiones, entonaciones y gestos, lo que amplía su competencia pragmática y mejora la comprensión del discurso.

En conjunto, los cuentos digitales proporcionan un input comprensible al alumnado, lo que facilita la adquisición natural de la lengua, favoreciendo así el desarrollo de la competencia comunicativa, en línea con los principios del enfoque comunicativo. Como subrayan Niemi et al. (2014, p. 31), “el digital storytelling actúa como ambiente de aprendizaje que promueve el desarrollo de las destrezas del siglo XXI”.

### **3.3.2. Estrategias docentes**

Para que el uso de cuentos digitales resulte realmente eficaz en la enseñanza del inglés, es fundamental aportar estrategias pedagógicas que integren este recurso de forma coherente en el diseño curricular y en la práctica docente.

En primer lugar, resulta clave promover el aprendizaje cooperativo como metodología de base, puesto que trabajar en equipo fortalece las competencias sociales y facilita el aprendizaje lingüístico a través de la interacción entre iguales.

La metodología que se requiere utilizar en esta propuesta es inminentemente activa, basada en el trabajo colaborativo y en la toma de decisiones en consenso. El alumnado encontrará tareas que deberá realizar de manera individual, [...] y también deberá superar tareas en parejas, en pequeños grupos y en gran grupo (Rodríguez-López y Guzmán-Franco, 2018, p. 276)

Además, es importante diseñar actividades que integren objetivos lingüísticos con aspectos creativos y tecnológicos. Santaella y Martínez (2018, p.273) subrayan que “la versatilidad de los cuentos nos ayudará a mejorar la comprensión y la expresión oral y escrita, estimular la imaginación y la creatividad, trabajar valores, desarrollar el gusto por lo estético, mejorar la atención y la memoria”.

El docente debe planificar una secuencia didáctica que incluya fases de preparación, producción y reflexión. Rodríguez-López y Guzmán-Franco (2018) recomiendan que el alumnado participe en todas las fases del proceso, desde la concepción de las historias hasta su difusión, con el fin de reforzar su implicación y el aprendizaje significativo de la lengua.

Asimismo, resulta esencial fomentar el desarrollo de la creatividad y la dimensión multimodal en el diseño de los cuentos digitales. El digital storytelling permite crear historias en las que tiene importancia la propia experiencia personal del alumnado, según indica Normann (2011).

Del mismo modo, el fomento de la autonomía del alumnado a lo largo del proceso de creación y uso de los cuentos digitales es importante. Al ofrecer cierto grado de libertad en la toma de decisiones sobre el contenido y la estructura de sus relatos, se estimula el sentido de responsabilidad de los alumnos, a la vez que fortalecer su implicación en el aprendizaje. Según Niemi et al. (2014) el digital storytelling permite que los alumnos desarrollen habilidades para planificar, autorregular y evaluar sus propios procesos de aprendizaje.

Por ello, es conveniente que el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante el uso del cuento digital esté acompañado de una reflexión constante y de una evaluación formativa que permita mejorar progresivamente los productos elaborados. La evaluación por pares favorece ambos aspectos, pues se basa en el visionado de los resultados y en la valoración de distintos aspectos relacionados con los DST. Este tipo de evaluación fomenta una actitud crítica y constructiva respecto al propio trabajo y al de los compañeros.

Por otro lado, para que el alumnado pueda desarrollar todo su potencial creativo y comunicativo, el docente debe ofrecer una formación específica en técnicas de narración oral y en el uso de herramientas digitales. Belda-Medina et al. (2019) subrayan la relevancia de

trabajar las técnicas interpretativas de los cuentos y relatos, y señalan la necesidad de incorporarlas en la planificación docente.

Desde esta perspectiva, la formación del profesorado adquiere un papel fundamental. Los docentes deben estar formados en competencias digitales y preparados para diseñar y aplicar proyectos de digital storytelling en el aula. Como advierten Rodríguez-López y Guzmán-Franco (2018), “los docentes deben asumir que forma parte de su trabajo la actualización permanente en cualquier materia” (p. 276).

En definitiva, el uso de los cuentos digitales posee un gran potencial pedagógico para la enseñanza del inglés. No obstante, su implementación efectiva requiere considerar varios aspectos, como una planificación cuidadosa de la secuencia didáctica, una atención constante a la dimensión reflexiva y creativa, y un compromiso firme por parte del profesorado con la innovación metodológica. De esta manera será posible aprovechar al máximo las posibilidades que ofrece este recurso para el desarrollo de la competencia comunicativa en el aula de inglés.

## **4. PROPUESTA DIDÁCTICA**

### **4.1. Contexto de aplicación**

La propuesta que se va a exponer está dirigida al segundo curso del segundo ciclo de Educación Primaria, es decir, a 4º de Educación Primaria. Está diseñada para un grupo de 24 alumnos, sin necesidades educativas especiales que exijan adaptaciones, y que se escolarizan en un centro educativo bilingüe ubicado en el centro de la ciudad de Valladolid, con un nivel sociocultural familiar medio-alto.

La distribución de las mesas del alumnado en el aula a lo largo de esta propuesta será en grupos de cuatro integrantes, enfrentados dos a dos, con el fin de favorecer el trabajo en equipo y el desarrollo de habilidades cooperativas. Al mismo tiempo, todos los grupos de mesas estarán orientados hacia el frente del aula, lo que facilitará la atención y el seguimiento de las explicaciones.

La propuesta está ideada para desarrollarse a lo largo de 8 sesiones de 50 minutos, siempre con la posibilidad de aumentar el número de sesiones según el criterio del docente. Esto ocuparía de dos a tres semanas del curso escolar, idealmente durante el final del segundo trimestre. De esta manera, se llevaría a cabo en un contexto en el que el alumnado tiene un nivel medio de competencia lingüística en inglés y un cierto grado de familiaridad con herramientas digitales básicas.

El cuento seleccionado para la propuesta educativa es “Tale of a Singing Zebra”. Se trata de una obra que narra la historia de Roy, una cebra a la que le encanta cantar, pero que vive en un zoo donde se lo prohíben. Allí conoce a George, un niño que, dispuesto a ayudarlo, se embarca junto a Roy en una aventura para escapar del zoo y reunirlo con su familia. La historia relata el trayecto y los desafíos a los que se enfrentan los dos amigos en su camino.

## **4.2. Decisiones metodológicas**

La metodología empleada en esta propuesta didáctica sigue un enfoque comunicativo, cuyo objetivo principal es que el alumnado utilice la lengua extranjera como medio de comunicación real. Siguiendo una perspectiva constructivista, en la que el alumnado desempeña un papel activo en su proceso de aprendizaje, se implementa una metodología de aprendizaje basado en tareas vinculadas a situaciones cercanas a la realidad y a los intereses de los alumnos.

Las actividades propuestas trabajan las estructuras y el vocabulario de la lengua extranjera, pero siempre con el fin de que el alumnado adquiera unas nociones básicas de la lengua desde una intención comunicativa. Para ello, se trabaja en torno a un cuento digital que, en complementariedad con el uso de realia, permite integrar el uso funcional del inglés con el desarrollo de competencias digitales.

Por otro lado, el aprendizaje cooperativo constituye un eje fundamental de la propuesta, ya que la mayoría de las tareas se llevan a cabo en pequeños grupos heterogéneos para que los alumnos desarrollen sus habilidades interpersonales.

La evaluación que se va a realizar en esta propuesta es formativa y continua, orientada al seguimiento del proceso de aprendizaje. Los instrumentos y técnicas que se emplean para evaluar son la observación directa, el cuaderno de trabajo y el uso de rúbricas. Se valora tanto el proceso como el producto final. Asimismo, se incorporan estrategias de autoevaluación y coevaluación para que el alumnado reflexione sobre sus propios avances y dificultades, al igual que las de sus compañeros.

En cuanto a la atención a la diversidad, la realidad del aula es que el alumnado es siempre heterogéneo, por lo que las propuestas didácticas se deben poder adaptar a los diferentes ritmos y necesidades del alumnado. Esta propuesta hace frente a esta diversidad mediante el empleo de diferentes procedimientos para la percepción de la información: elementos visuales y auditivos (vídeos, el cuento digital, el uso de realia, roleplay, canciones) y elementos de la comunicación no verbal (gestos, expresiones faciales...).

Se trata de un planteamiento metodológico que desarrolla el aprendizaje significativo en el que el alumnado aprende en un contexto que le interesa y le motiva.

### 4.3. Marco curricular

El marco curricular de la propuesta didáctica se rige por la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

De conformidad con el artículo 9.1 del Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación primaria, las competencias clave que se pretenden desarrollar con la propuesta son las siguientes:

a) *Competencia en comunicación lingüística*. El alumnado ampliará su capacidad comunicativa a través del acercamiento a las diferentes destrezas comunicativas en la lengua extranjera y aprenderá a reconocer y usar los repertorios lingüísticos personales.

b) *Competencia plurilingüe*. El uso de la lengua extranjera permite ampliar el repertorio lingüístico personal del alumnado.

c) *Competencia digital*. Se desarrollará a través del acercamiento a textos multimodales y la utilización de herramientas y recursos digitales en actividades en el aula.

e) *Competencia personal, social y de aprender a aprender*. A partir del trabajo cooperativo, el alumnado desarrolla habilidades interpersonales y de autorreflexión.

Las competencias clave están íntimamente relacionadas con los objetivos de etapa, pues se entiende que el dominio de cada una de ellas contribuye al logro de los objetivos, y viceversa. Por ello, según lo establecido en el artículo 7 del citado Real Decreto 157/2022, los objetivos de etapa que persigue la propuesta son los siguientes:

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

c) Adquirir habilidades para la resolución pacífica de conflictos y la prevención de la violencia, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito escolar y familiar, así como en los grupos sociales con los que se relacionan.

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



i) Desarrollar las competencias tecnológicas básicas e iniciarse en su utilización, para el aprendizaje, desarrollando un espíritu crítico ante su funcionamiento y los mensajes que reciben y elaboran.

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

m) Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas.

Las competencias específicas, los criterios de evaluación y los contenidos se han extraído del DECRETO 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León, concretamente del cuarto curso del área de Lengua Extranjera.

Competencias Específicas	Criterios de Evaluación
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.  (CCL2, CCL3, CCL4, CP1, CP2, STEM1, CD1, CPSAA5, CE1, CCEC2)	1.1 Reconocer e interpretar el sentido global y la información esencial, así como palabras y frases previamente indicadas, en textos orales, escritos y multimodales, breves y sencillos sobre temas frecuentes y cotidianos de relevancia personal 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. (CCL2, CCL4, STEM1, CE1, CCEC2)
	1.2 Seleccionar y aplicar, de forma guiada, estrategias adecuadas en situaciones comunicativas cotidianas y de relevancia para el alumnado, captando el sentido global y procesando informaciones explícitas en textos orales, escritos y multimodales breves y sencillos sobre temas familiares. (CCL2, CCL3, CP1, STEM1, CPSAA5)

<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.</p> <p>(CCL1, CCL3, CP1, CP2, STEM1, CD2, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC4)</p>	<p>2.1 Expresar oralmente frases cortas y textos breves y sencillos 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. (CCL1, CP1, CE1, CE3, CCEC4)</p> <p>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. (CCL1, CP1, CD2, CE1, CE3, CCEC4)</p> <p>2.3 Seleccionar, organizar y aplicar, de forma guiada, estrategias para expresar 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. (CCL3, CP1, CP2, STEM1, CD2, CPSAA5)</p>
<p>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. (CCL1, CCL5, CP1, CP2, STEM1, CD3, CPSAA3, CC3, CE1, CE3, CCEC3)</p>	<p>3.1 Participar en situaciones interactivas breves y sencillas sobre temas cotidianos, de relevancia personal y próximos a su experiencia, preparadas previamente, a través de diversos soportes, apoyándose en recursos tales como la repetición, el ritmo pausado o el lenguaje no verbal, y mostrando empatía y respeto por la cortesía lingüística y la etiqueta digital. (CCL1, CCL5, CP2, CD3, CPSAA3, CC3, CCEC3)</p> <p>3.2 Seleccionar y utilizar, de forma guiada, estrategias elementales para saludar, despedirse y presentarse; expresar mensajes breves; y formular y contestar preguntas sencillas, respondiendo a las necesidades comunicativas que surjan en distintas situaciones y contextos. (CCL1, CCL5, CP1, STEM1, CE3)</p>

<p>4. Mediar en situaciones predecibles, usando estrategias y conocimientos, acogiendo la diversidad cognitiva, social y cultural para procesar y transmitir información básica y sencilla, con el fin de facilitar la comunicación.</p> <p>(CCL2, CCL5, CP1, CP2, CP3, STEM1, CPSAA1, CPSAA3, CCEC1)</p>	<p>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 y por los problemas de entendimiento en su entorno más próximo, apoyándose en diversos recursos y soportes. (CCL2, CP2, CP3, STEM1, CPSAA3, CCEC1)</p> <p>4.2 Seleccionar y aplicar, de forma guiada, estrategias elementales que ayuden a crear puentes y faciliten la comprensión y expresión de información y la comunicación, usando, con ayuda, recursos y apoyos físicos o digitales en función de las necesidades de cada momento. (CCL5, CP1, STEM1, CPSAA1, CPSAA3)</p>
<p>5. Reconocer y usar los repertorios lingüísticos personales entre distintas lenguas, reflexionando sobre su funcionamiento e identificando las estrategias y conocimientos propios, respetando siempre la diversidad cognitiva, social y cultural, para mejorar la respuesta a necesidades comunicativas concretas en situaciones conocidas.</p> <p>(CCL3, CP2, CP3, STEM1, CD2, CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5, CC3, CE3, CCEC1)</p>	<p>5.2 Utilizar y diferenciar, de forma guiada, los conocimientos y estrategias de mejora de su capacidad de comunicar y de aprender la lengua extranjera, apoyándose en el grupo y en soportes analógicos y digitales. (CCL3, STEM1, CD2, CPSAA4, CE3)</p> <p>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) normalizando el error y valorándolo como una fuente de aprendizaje. (STEM1, CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5)</p>

## Contenidos

### A. Comunicación

- Autoconfianza y reflexión sobre el aprendizaje. El error como instrumento de mejora.
- Estrategias básicas y elementales para la comprensión y la expresión de textos orales, escritos y multimodales breves, sencillos y contextualizados.
- Funciones comunicativas básicas adecuadas al ámbito y al contexto:
  - saludar, despedirse, presentar y presentarse.
  - describir personas, objetos, lugares, plantas, animales y actividades.
  - pedir e intercambiar información sobre cuestiones cotidianas.
  - pedir y ofrecer ayuda.
  - utilización de lenguaje en el aula.
- Unidades lingüísticas básicas de uso común y significados asociados a dichas estructuras, tales como gustos y preferencias, espacio y las relaciones espaciales, tiempo, afirmación, exclamación, negación e interrogación.
- Léxico elemental y de interés para el alumnado relativo a descripción personal y relaciones interpersonales próximas.
- Patrones sonoros, acentuales y de entonación básicos de uso común, y funciones comunicativas generales asociadas a dichos patrones: canciones.
- 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.
- Recursos para el aprendizaje y estrategias elementales de búsqueda guiada de información en medios analógicos y digitales.
- Herramientas analógicas y digitales básicas de uso común para la comprensión, expresión y coproducción oral, escrita y multimodal; y plataformas virtuales de interacción, cooperación y colaboración educativa.
- Estrategias de formulación y reformulación de hipótesis sobre el significado a partir de la comprensión de elementos significativos lingüísticos.

### B. Plurilingüismo

- Estrategias y técnicas de compensación de las carencias comunicativas para responder a una necesidad elemental a pesar de las limitaciones derivadas del nivel de competencia en la lengua extranjera y en las demás lenguas del repertorio lingüístico propio.
- Iniciación en estrategias y herramientas básicas de uso común de autoevaluación y coevaluación, analógicas y digitales, individuales y cooperativas.
- Herramientas que faciliten un aprendizaje autónomo de las lenguas.

#### **4.4. Objetivos didácticos**

Con esta secuencia de sesiones y actividades, se propone alcanzar los siguientes objetivos didácticos:

1. Desarrollar la competencia comunicativa en lengua inglesa del alumnado mediante la comprensión y realización de actividades relacionadas con el cuento “Tale of a Singing Zebra”.
2. Fomentar el uso correcto de estructuras gramaticales básicas, como las expresiones de obligación, los tiempos verbales en pasado, las preposiciones de lugar y los conectores temporales, en actividades contextualizadas.
3. Impulsar las competencias digitales del alumnado a través del uso del cuento digital y de distintos dispositivos y programas tecnológicos.
4. Favorecer el aprendizaje cooperativo y el desarrollo de habilidades sociales a través de actividades grupales en las que los alumnos asumen roles específicos.
5. Estimular la creatividad y originalidad del alumnado mediante la producción de textos en lengua inglesa.

#### **4.5. Sesiones y secuencia de actividades**

Esta propuesta trabaja el desarrollo de la competencia comunicativa en inglés, las habilidades digitales y el trabajo cooperativo mediante el cuento digital “Tale of a Singing Zebra”. A lo largo de 8 sesiones, los alumnos aprenden, repasan y practican los siguientes contenidos gramáticos: las expresiones de obligación, los tiempos verbales en pasado, las preposiciones de lugar, los conectores temporales y el uso de adjetivos para la descripción. Esto se realiza a través de diversas actividades que incluyen juegos, tareas de lectura, ejercicios utilizando dispositivos digitales, conversaciones y una tarea final grupal. Esta última consiste en la elaboración de un guion, la creación de imágenes digitales y la grabación de una narración, que posteriormente se combinarán para producir un cuento digital que se presentará al resto de la clase.

#### 4.5.1. Descripción de la propuesta

##### Sesión 1

Actividad	Breve Descripción	Duración
1. Follow the Footprints	Lluvia de ideas sobre qué animal ha dejado las huellas y dónde le podemos encontrar.	10 min
2. The Hidden Animal	Puzle interactivo grupal para averiguar el animal que será el protagonista del cuento.	10 min
3. Let the Story Begin!	Visualización del primer capítulo de “Tale of a Singing Zebra”.	5 min
4. Zoo Rules	Puesta en común sobre las normas del zoo y pequeño <i>roleplay</i> para introducir <i>must/mustn't</i> .	5 min
5. Our Class Rules	Trabajo en grupos para idear seis normas de clase, tres utilizando <i>must</i> y tres con <i>mustn't</i> .	10 min
6. Brain Workout	Trabajo individual con iPads para reforzar la nueva gramática.	10 min

El desarrollo de las actividades es el siguiente:

- Actividad 1: Follow the Footprints

Los alumnos entran en clase, donde hay “footprints” de un animal y de un humano en el suelo dirigiéndose hacia el frente de la clase. Se realiza una lluvia de ideas entre todos sobre qué animal podría haber dejado esas huellas, activando así sus conocimientos previos de vocabulario de animales. Después, dónde podemos encontrar a dichos animales. Esta participación será guiada por el docente para llegar a la respuesta del zoo, a lo que se preguntará después quién ha estado alguna vez en un zoo y si les gustó la experiencia.

- Actividad 2: The Hidden Animal

Se le explica al alumnado que vamos a leer un cuento y que el animal que ha dejado las huellas es el protagonista. Para saber qué animal es, se realiza entre toda la clase un puzle interactivo en la pantalla digital (arrastrar las piezas a su lugar correspondiente), que resultará en una imagen final de una cebra.

- Actividad 3: Let the Story Begin!

Se realiza la visualización del primer capítulo del cuento “Tale of a Singing Zebra” en la pantalla digital del aula. En este capítulo, se introducen los personajes y se explica por qué Roy (la cebra) no está contenta en el zoo.

- Actividad 4: Zoo Rules

Se hace una puesta en común sobre el capítulo y la docente pregunta “Why isn’t Roy happy?”. Los niños contestan con las normas del zoo. Estas se proyectan en la pizarra, acompañadas de un tick, después de las afirmativas, y de una cruz, después de las negativas. El docente se pone una gorra y chaqueta y simula (roleplay) que es un trabajador del zoo. Lee las normas introduciendo el concepto *must* y *mustn’t* a raíz de los ejemplos.

- Actividad 5: Our Class Rules

El docente pregunta a la clase “What about us?”, refiriéndose a qué normas tienen en clase. Por grupos de 4 (según la distribución de mesas) deben escribir tres normas utilizando *must* y tres utilizando *mustn’t*, para después hacer una puesta común con el resto de los grupos.

- Actividad 6:

Los alumnos utilizan sus iPads para trabajar individualmente en actividades interactivas sobre la nueva gramática de *must* y *mustn’t*.

## Sesión 2

Actividad	Breve Descripción	Duración
1. Roy's Story Recap	Kahoot sencillo para recordar la trama del capítulo visualizado el día anterior.	10 min
2. What will happen?	Lluvia de ideas sobre cómo escapará Roy de su jaula.	10 min
3. Story Time	Visualización del siguiente capítulo del libro.	5 min
4. The -ed Hunt!	Segunda lectura del capítulo por parejas en los iPad y búsqueda de los verbos acabados en -ed.	10 min
5. Past Tense Time	Recordatorio del pasado regular de los verbos.	5min
6. Brain Workout	Trabajo individual con iPads para reforzar la gramática.	10 min

El desarrollo de las actividades es el siguiente:

- Actividad 1: Roy's Story Recap

Para comenzar la clase, se realiza un breve Kahoot en el que se repase la trama del primer capítulo del libro, además de la construcción de obligaciones y prohibiciones utilizando *must* y *mustn't*.

- Actividad 2: What will happen?

A continuación, se presentan cuatro opciones sobre cómo va a salir Roy de su jaula. Dichas opciones se proyectan en la pantalla digital, donde se ven imágenes de la cebra y flechas indicando las preposiciones correspondientes (*over, under, around, through*). Se lleva a cabo una votación y se apuntan las predicciones en la pizarra.

- Actividad 3: Story Time

Se realiza la visualización del segundo capítulo del cuento “Tale of a Singing Zebra” en la pantalla digital del aula. En este capítulo, Roy consigue salir del zoo con ayuda de George, quien le pregunta dónde quiere ir. A esto, Roy le responde que quiere encontrar a su familia.



- Actividad 4: The -ed Hunt!

Por parejas, el alumnado vuelve a leer el capítulo en los iPads y se les pide que encuentren y escriban todos los verbos regulares en el pasado que acaben en -ed.

- Actividad 5:

Puesta en común de los verbos encontrados en el capítulo, que serán escritas en la pizarra. Además, se dibujará una línea del tiempo para repasar que los verbos terminados en -ed conforman el pasado regular.

- Actividad 6: Brain Workout

Los alumnos utilizan sus iPads para escribir un párrafo sobre su fin de semana, utilizando los verbos regulares en pasado. Después, deberán compartirlo con su compañero de mesa.

Sesión 3

Actividad	Breve Descripción	Duración
1. Guess the Place	Utilizando realia, el alumnado deberá averiguar por qué sitios viajan Roy y George.	5 min
2. Story Time	Lectura por parejas de la continuación del cuento.	15 min
3. Fix the Story!	Por parejas, los alumnos deberán organizar el relato en función de los conectores temporales: <i>First</i> , <i>Next</i> , <i>Then</i> y <i>Finally</i> .	10 min
4. Irregular Match-Up	Tras una explicación sobre la existencia de verbos irregulares, los alumnos deberán encontrar a sus parejas (presente – pasado).	15 min
5. Digital Hangman	Juego de vocabulario digital para reforzar el vocabulario de los verbos irregulares.	5 min

El desarrollo de las actividades es el siguiente:

- Actividad 1: Guess the Place

Se empieza la clase preguntando a los alumnos qué es lo que quería hacer Roy al salir del zoo, encontrar a su familia. Se le informa al alumnado que en su viaje, Roy y George pasan por distintos sitios, ¿por cuáles? El docente saca un huevo, un sombrero de granjero y una pala. El alumnado deberá asociar los objetos a la granja. El docente después enseña un bote de crema solar y una toalla. El alumnado deberá asociar los objetos a la playa. Y, por último, el docente muestra un coche de juguete y un edificio. El alumnado deberá asociar los objetos a la ciudad. Ahora bien, Roy y George solo pasan por dos sitios, y el alumnado deberá averiguar cuáles a través de la lectura del cuento.

- Actividad 2: Story Time

Los alumnos, por parejas, continúan la lectura del libro en sus iPads. Mientras tanto, el docente se pasea por la clase asegurándose que el alumnado sigue las instrucciones y ayudando cuando sea necesario.

- Actividad 3: Fix the Story

Una vez terminada la lectura, se reparte una hoja a cada pareja de estudiantes. Esa ficha tiene cuatro palabras escritas en una columna: *First*, *Next*, *Then* y *Finally*. Además, se les entrega cuatro tiras que contienen la trama del relato. Los alumnos deberán averiguar qué información corresponde a cada conector temporal, para organizar el cuento en orden.

- Actividad 4: Irregular Match-Up

Una vez organizado el relato, se realiza una lectura en voz alta entre todos. Al terminar, oración por oración, se les pide a los alumnos que localicen el verbo, que lleva a una explicación: los verbos en el pasado no siempre terminan en -ed, sino que hay varios verbos irregulares que cambian su forma totalmente del presente al pasado. Posteriormente, se les da un papel a cada alumno donde aparece escrito un verbo, ya sea en pasado o en presente, y se les explica que deberán andar por clase y encontrar a su compañero que tenga la forma verbal

en el otro tiempo del mismo verbo. Una vez encontradas todas las parejas, se lleva a cabo una puesta en común, escribiendo todas las formas en la pizarra.

- Actividad 5:

Para finalizar la sesión, se juega en grupo grande a “Digital Hangman” en la pizarra digital. Todas las palabras deberán ser formas verbales de verbos irregulares presentes en la actividad anterior.

Sesión 4

Actividad	Breve Descripción	Duración
1. Pack your Safari Bag	Contextualización vida en familia de las cebras y organización del safari.	15 min
2. Story Time	Lectura por parejas del siguiente capítulo del cuento.	10 min
3. Roy's Story Q&A	Preguntas de comprensión lectora en grupo grande.	10 min
4. My Safari Wish List!	Conversación guiada sobre qué les gustaría ver en un safari (uso del verbo <i>want</i> y adjetivos calificativos)	10 min
5. Safari Sing-along	Escucha de la canción del safari que incluye vocabulario de animales y adjetivos.	5 min

El desarrollo de las actividades es el siguiente:

- Actividad 1: Pack your Safari Bag

Empieza la sesión con la lectura grupal en voz alta de un breve texto sobre la vida en familia de las cebras. Este texto está acompañado de un mapa que indica los lugares donde habitan estos animales. Se pregunta al alumnado a qué sitios viajaron Roy y George para buscar a su familia; a la granja y a la ciudad, pero no les encontraron. ¿Qué es lo siguiente que querían hacer los amigos? Ir en un safari. Para ello, tiene que haber una preparación. Por ello, se les pide a los alumnos que, por grupos (los de las mesas) y utilizando los iPads para buscar en internet, hagan una lista de 8 cosas imprescindibles que se deben llevar a un safari. Posteriormente, se lleva a cabo una puesta en común.

- Actividad 2: Story Time

Los alumnos, por parejas, continúan la lectura del siguiente capítulo en sus iPads. Mientras tanto, el docente se pasea por la clase asegurándose que el alumnado sigue las instrucciones y ayudando cuando sea necesario.

- Actividad 3: Roy's Story Q&A

Tras la lectura del capítulo, se hacen preguntas orales de comprensión lectora al grupo clase.

- Actividad 4: My Safari Wish List!

Se lleva a cabo una conversación entre todo el grupo, en la que se habla sobre el safari. El docente pide que se imaginen que el siguiente día van a ir en un safari con su familia. ¿Qué quieren ver? ¿Cómo son los animales que quieren ver? El profesor comparte su opinión a modo de ejemplo: *I want to see a giraffe and an elephant. The giraffe is very tall and has spots, and the elephant is very big with a long trunk.* Siguiendo el modelo guiado por el docente, participan todos los alumnos.

- Actividad 5: Safari Sing-along

Finalizamos la clase escuchando la canción del safari, en la que aparece una gran variedad de animales y adjetivos que los describen.

### Sesión 5

Actividad	Breve Descripción	Duración
1. Following Roy	Utilización de un peluche para orientar a los alumnos por el centro utilizando direcciones como <i>left, right, up</i> y <i>down</i> .	10 min
2. Our Feelings	Debate sobre los sentimientos de Roy y cómo se sentirían ellos si se encontraran en la misma situación.	10 min
3. Story Time	Visualización y lectura compartida en grupo clase del último capítulo del cuento.	10 min
4. Treasure Hunt	Gymkana final a través de pistas sobre los contenidos aprendidos hasta el momento.	20 min

El desarrollo de las actividades es el siguiente:

- Actividad 1:

Comienza la sesión con la presentación del peluche de Roy. Este les pide que si le pueden acompañar a intentar encontrar a su familia. Utilizando el vocabulario de direcciones *left, right, up* y *down*, lleva a los alumnos por los pasillos del colegio. Finalmente, regresan a clase, pero no han encontrado al resto de cebras.

- Actividad 2: Our Feelings

Una vez de vuelta, comienza un debate guiado acerca de las emociones que puede estar sintiendo Roy, viendo que no es capaz de encontrar a su familia. Después, el alumnado deberá ponerse en su lugar y explicar cómo se sentirían ellos si se encontraran en la misma situación que Roy.

- Actividad 3: Story Time

La docente les pregunta a los alumnos qué sentido estaban utilizando antes para encontrar a la familia de Roy, los ojos y la vista. Se indica que igual esa no era la manera de lograr el objetivo de Roy. A continuación, comienza la visualización del vídeo y la lectura compartida del último capítulo.

- Actividad 4: Treasure Hunt

Tras terminar el cuento, Roy ha encontrado a su familia, pero los alumnos también deberían encontrarla. Por ello, se lleva a cabo una gymkana que realizarán por grupos de cuatro integrantes, donde tendrán que resolver diferentes pistas para llegar a un cofre final, en el que cada alumno será recompensado con una pegatina de unas cebras. Las pistas constarán de preguntas acerca de los diferentes contenidos trabajados hasta el momento: *must/mustn't*, preposiciones (*over, under, around, through*), verbos (regulares e irregulares) y adjetivos calificativos.

Sesión 6

Actividad	Breve Descripción	Duración
1. What about Lucy?	Recordatorio del personaje de Lucy y lluvia de ideas sobre sus sentimientos.	10 min
2. Group Roles	Reparto de roles para el trabajo en grupo.	5 min
3. Book Workshop	Creación grupal de la trama del cuento digital.	35 min

El desarrollo de las actividades es el siguiente:

- Actividad 1: What about Lucy?

Se le recuerda al alumnado que la clase anterior terminamos el cuento de Roy, pero se les pregunta qué otro personaje del cuento apareció al principio y ya no se volvió a saber de él.

Se proyecta una imagen de Lucy en su jaula y se realiza una lluvia de ideas sobre sus sentimientos.

- Actividad 2: Group Roles

La docente informa al alumnado que van a realizar un trabajo en grupo pero que, antes de empezar, deberán elegir qué integrante realizará qué función entre las siguientes:

- ✓ *Coordinador*: organiza el trabajo y se asegura de que todo el grupo ha comprendido lo que debe hacer.
- ✓ *Secretario*: escribe cuando es necesario.
- ✓ *Portavoz*: quien pregunta o habla en nombre del grupo.
- ✓ *Ayudante*: encargado del material y de ayudar al resto cuando lo necesiten.

- Actividad 3: Book Workshop

La docente explica lo que deberán hacer por grupos: crear un cuento sobre la historia de Lucy, y cómo ella sale del zoo. Les indica que tienen que pensar en:

- ✓ Los personajes del cuento.
- ✓ Los acontecimientos importantes del cuento.
- ✓ Cómo terminará el cuento.

Además, les señala que el cuento deberá incluir tres aspectos comunicativos que se han trabajado: organización de la secuencia temporal (*first, next, then, finally*), *must/mustn't*, utilización de adjetivos para descripciones, uso de preposiciones, empleo de verbos en pasado (regulares o irregulares).

Durante el trabajo, la docente se pasa por los grupos para contestar dudas y ayudar en lo que considere necesario.

### Sesión 7

Actividad	Breve Descripción	Duración
1. Remember your Skills	Recordatorio de cómo crear un PowerPoint y cómo grabar utilizando los iPads.	10 min
2. Digital Workshop	Trabajo en grupo para crear el cuento digital.	40 min

El desarrollo de las actividades es el siguiente:

- Actividad 1: Remember your Skills

Una vez terminada la trama de los cuentos sobre el papel, el docente realiza un ejemplo sobre cómo grabar la voz en audio utilizando los iPads, además de cómo utilizar PowerPoint para crear imágenes en las que se combinen texto e ilustración. Esto sirve como modelo para que el alumnado recuerde las habilidades digitales que ya posee.

- Actividad 2: Digital Workshop

A continuación, es el turno de los grupos. Deberán crear imágenes que combinen texto e ilustración para representar la trama del cuento; para esto deben utilizar la búsqueda en internet. Asimismo, grupo a grupo, realizan la grabación del guion de su cuento, utilizando la grabadora de voz.

### Sesión 8

Actividad	Breve Descripción	Duración
1. Finishing Touches	Combinación imagen y audio para finalizar el cuento digital.	15 min
2. Sharing with All	Presentación y coevaluación de los cuentos digitales.	35 min

El desarrollo de las actividades es el siguiente:



- Actividad 1: Finishing Touches

Una vez todos los grupos tienen sus grabaciones de voz y sus imágenes completadas. Se procede a la combinación de ambas. El docente muestra su ejemplo en la pizarra digital como modelo y guía, paso a paso, las instrucciones que deberán seguir a tiempo real los alumnos.

- Actividad 2: Sharing with All

Para finalizar, se lleva a cabo la presentación de los cuentos digitales de los grupos de alumnos. Cada grupo dispondrá de seis minutos para presentar; en el primer minuto deberán presentarse a sí mismos y anunciar el título de su cuento, y el resto del tiempo estará dedicado al trabajo final. Al mismo tiempo, los alumnos realizan una evaluación del trabajo de sus compañeros mediante una rúbrica sencilla. Esta consiste en 5 ítems: originalidad y creatividad de la producción, organización de la historia (orden temporal), el uso del inglés (gramática y vocabulario), calidad de la presentación digital (imágenes y audio) y el trabajo en equipo. Para concluir, cada alumno hace una autoevaluación individual sobre su aprendizaje y actitud.

#### **4.5.2. La función de los cuentos digitales**

A lo largo de todas las sesiones de la propuesta didáctica, el cuento digital actúa como recurso didáctico principal, pues es el hilo conductor en el que se basa dicha propuesta.

En las dos primeras sesiones, el cuento digital sirve como una introducción motivadora que contextualiza a los alumnos. Tras la activación inicial de conocimientos previos, el visionado de los primeros capítulos permite presentar la historia y familiarizar al alumnado con los personajes y el escenario. Además, a partir del cuento se introducen de forma significativa los primeros contenidos, *must/mustn't* y los verbos regulares en pasado, que se extraen directamente del cuento.

En la tercera sesión, la lectura por parejas del cuento digital favorece un trabajo más autónomo por parte del alumnado, lo que permite reforzar la comprensión lectora. Asimismo,

conecta directamente el aprendizaje con la narración al introducir nuevos contenidos, los verbos irregulares, presentes en el propio texto.

En la cuarta sesión, el cuento digital sirve de base para ampliar el vocabulario y conectar el relato con la experiencia personal del alumnado a través de actividades orales.

En la quinta sesión, el eje principal es la visualización del último capítulo del cuento. A partir del desenlace, se llevan a cabo actividades de reflexión sobre los sentimientos de los personajes. Además, el final de la historia sirve como punto de partida para realizar una gymkana en la que se repasan los contenidos gramaticales trabajados anteriormente.

En la sexta sesión, el cuento digital adquiere una dimensión creativa al proponer al alumnado que continúen la historia desde el punto de vista de otro personaje.

En las últimas dos sesiones, el cuento digital se convierte en el producto final del trabajo grupal. El alumnado crea su propia versión de la historia utilizando herramientas digitales para combinar imagen, texto y sonido. Esto permite desarrollar competencias lingüísticas y digitales simultáneamente. Finalmente, con el fin de fomentar la reflexión, los cuentos digitales son presentados y evaluados por el propio alumnado.

## 5. CONCLUSIONES

El presente trabajo analiza, valora y reflexiona acerca del potencial del cuento digital como recurso didáctico en la enseñanza del inglés en la etapa de Educación Primaria. En la actualidad, la enseñanza de la lengua extranjera tiene una gran importancia en el ámbito educativo, por lo que es necesario buscar metodologías activas y motivadoras adaptadas a las características del alumnado.

El cuento, en su formato tradicional, ya ofrecía múltiples beneficios en el desarrollo de las competencias lingüísticas y sociales del alumnado, como se ha argumentado en el marco teórico. No obstante, la incorporación del componente digital amplía esas ventajas al combinar estímulos visuales, auditivos e interactivos. Asimismo, favorece la motivación y el desarrollo de las competencias digitales de los alumnos.

A lo largo de las 8 sesiones de la propuesta didáctica se demuestra la versatilidad del cuento digital para trabajar de forma integrada las distintas destrezas lingüísticas (*listening, speaking, reading y writing*). Se utilizan contextos reales y cercanos a los intereses del alumnado para que este pueda ser partícipe activo de su proceso de aprendizaje. Al mismo tiempo, mediante actividades relacionadas con el relato, se fomenta el trabajo cooperativo y la creatividad del alumnado. El uso del cuento digital permite al alumnado crear y compartir sus propios productos, lo que refuerza su implicación y mejora su competencia comunicativa.

Para poder integrar este recurso de forma adecuada, el papel del docente es fundamental en todo el proceso. Este debe crear un clima de aula positivo, seleccionar el cuento correctamente, planificar actividades acordes al texto y acompañar al alumnado en el desarrollo de estas. Para ello, es imprescindible la formación continua del profesorado en competencias digitales.

En definitiva, se puede afirmar que los cuentos digitales constituyen un recurso didáctico muy recomendable para la enseñanza del inglés en Educación Primaria. Su uso adecuado, combinado con una metodología activa centrada en el alumnado, ofrece muchas posibilidades para enriquecer el proceso de adquisición de la lengua de forma natural y significativa.

## 6. REFERENCIAS

- Barreras, A. (2007). *Los cuentos orales en la enseñanza del español como lengua extranjera*. En *Las destrezas orales en la enseñanza del español L2-LE: XVII Congreso Internacional de la Asociación del Español como lengua extranjera (ASELE)*. Logroño, 27-30 de septiembre de 2006 (pp. 313-322). Universidad de La Rioja.
- Belda-Medina, J.R., Balteiro Fernández, I., Calvo-Ferrer, J. R., Pina Medina, V., Rodríguez Aracil, J. y Francés Oltra, N. (2019). *La enseñanza del inglés (ESL) mediante DST (Digital Storytelling) desde una perspectiva inclusiva y diversa*. Instituto de Ciencias de la Educación, Universidad de Alicante.
- Brumfit, C. y Carter, R. (1986). *Literature and language teaching*. Oxford University Press.
- Cameron, L. (2001). *Teaching languages to young learners*. Cambridge University Press.
- Canale, M. y Swain, M. (1980). *Theoretical bases of communicative approaches to second language teaching and testing*. The Ontario Institute for Studies in Education.
- Cano Bernal, J. I. y Solano Fernández, I. M. (2018). Digital storymaking en la enseñanza de inglés: una experiencia en el aula de sexto de primaria. *Edutec, Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 66, 18-31.
- Colomer, T. (2018). *Narrativas literarias en educación infantil y primaria*. Editorial Síntesis.
- Decreto 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León.
- Ellis, G. y Brewster, J. (1991). *The storytelling handbook for primary teachers*. Penguin Books.
- Godwin, D. y Perkins, M. (2002). *Teaching language and literacy in the early years*. David Fulton Publishers.
- Hymes, D. (1972). On communicative competence. En J. B. Pride y J. Holmes (Eds.), *Sociolinguistics. Selected Readings* (pp. 269-293). Penguin.
- Krashen, S. (2004). *The power of reading: insights from the research*. Libraries Unlimited.
- Krashen, S. y Terrell, T. (1983). *The natural approach: language acquisition in the classroom*. Pergamon.

- López Téllez, G. (1996). La narración de cuentos y la adquisición de la lengua inglesa en la Enseñanza Primaria. *Revista Internacional de Formación de Profesorado*, 25, 159-166.
- Macías-Figueroa, F. M. y Marcillo-García, C. E. (2021). Los cuentos interactivos como herramienta didáctica para fomentar el hábito de la lectura. *Polo del conocimiento: Revista científico-profesional*, 6(3), 958-976.
- Norato Cerón, C. (2014). La eficacia de la lectura de cuentos en voz alta en el desarrollo del idioma extranjero en niños. *GIST: Education and Learning Research Journal*, 8, 83-98.
- Pac, A. B., Bahamonde, S. M. y Skvarca, M. N. (2024). La literatura infantil en el mundo tecnológico y la tecnología en el mundo de la literatura infantil. Consideraciones más allá de los soportes y las estrategias en educación. *Humanidades: revista de la Universidad de Montevideo*, 15, 49-81.
- Perceval Verde, J. M. y Tejedor Calvo, S. (2006). El cuento multimedia interactivo. *Comunicar. Revista científica de Comunicación y Educación*, 26, 177-182.
- Pérez Molina, D., Pérez Molina, A. I. y Sánchez Serra, R. (2013). El cuento como recurso educativo. *3C Empresa: Revista de Investigación*, 1-29.
- Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria.
- Rodríguez-López, M. y Guzmán-Franco, M. D. (2019). El cuento digital como recurso de aprendizaje en el aula. En J. I. Aguaded Gómez, A. Vizcaíno Verdú, e Y. Sandoval Romero (Ed.), *Competencia mediática y digital: Del acceso al empoderamiento* (pp. 271-276). Grupo Comunicar Ediciones.

## 7. ANEXOS

A continuación, se presenta la tabla general de planificación curricular de la propuesta didáctica en inglés.

Stage 2	Grade 4
Timing: 8 sessions	
<p style="text-align: center;"><b>Stage Aims</b></p> <p>b) To develop habits of individual and team work, effort, and responsibility in study, as well as attitudes of self-confidence, critical sense, personal initiative, curiosity, interest, and creativity in learning and entrepreneurial spirit.</p> <p>c) To acquire skills for the peaceful resolution of conflicts and the prevention of violence, enabling them to act autonomously in school and family environments, as well as in social groups.</p> <p>f) To acquire the basic communicative competence that will enable them to express and understand simple messages and to cope in everyday situations.</p> <p>i) To develop basic technological competences and to initiate in their use, for learning purposes, developing a critical spirit towards their functioning.</p> <p>j) To use different artistic representations and expressions and begin to develop visual and audiovisual creations.</p> <p>m) To develop their emotional capacities in all areas of their personality and in their relationships with others, as well as adopt an opposed attitude to violence, prejudice of any kind, and sexist stereotypes.</p>	
<p style="text-align: center;"><b>Key Competences</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Competence in Linguistic Communication (CCL)</li><li>- Multilingual Competence (CP)</li><li>- Digital Competence (CD)</li><li>- Personal, Social and Learning to Learn Competence (CPSAA)</li></ul>	

## **Contents:**

### **A. Communication**

- Self-confidence and reflection on learning. Mistakes as a tool for improvement.
- Basic and elementary strategies for understanding and producing short, simple, and contextualized oral, written, and multimodal texts.
- Basic communicative functions appropriate for the setting and context.
  - Greeting, saying goodbye, introducing and presenting oneself.
  - Describing people, objects, places, plants, animals and activities.
  - Asking for and exchanging information about everyday matters.
  - Asking for and offering help.
  - Use of classroom language.
- Basic commonly used linguistic units and the meanings associated with such structures, such as preferences, time, affirmation, negation and interrogation.
- Basic and relevant vocabulary for students related to personal description and close interpersonal relationships.
- Basic commonly used sound, stress and intonation patterns, and general communicative functions associated with these patterns: songs.
- Basic conversational conventions and commonly used strategies, [...]
- Learning resources and basic strategies for guided information searching in analog and digital media.
- Basic commonly used analog and digital tools for comprehension, expression and co-production in oral, written and multimodal formats, and virtual platforms for interaction, cooperation and educational collaboration.
- Strategies for formulating hypotheses about meaning based on the comprehension of significant linguistic elements.

### **B. Plurilingualism**

- Compensation strategies and techniques to overcome communicative gaps in order to respond to basic needs despite limitations arising from one's level of competence in the foreign language and in other languages in one's linguistic repertoire.
- Introduction to basic commonly used analog and digital self-assessment and peer-assessment strategies and tools, both individual and cooperative.
- Tools that facilitate autonomous language learning.

<p><b>Learning situation:</b></p> <p>This proposal aims to develop students' English, communication and digital skills through the digital book “Tale of a Singing Zebra”. Over eight lessons, students explore vocabulary and grammar while learning about technological devices and their use. Activities include games, reading tasks, digital exercises, and a group project creating and presenting their own digital book. The situation combines language learning with digital literacy, collaboration, and real-world context.</p>			
<p><b>Activities</b></p>			
<b>Lesson 1</b>	<b>Lesson 2</b>	<b>Lesson 3</b>	<b>Lesson 4</b>
1. <i>Follow the Footprints</i> 2. <i>The Hidden Animal</i> 3. <i>Let the Story Begin!</i> 4. <i>Zoo Rules</i> 5. <i>Our Class Rules</i> 6. <i>Brain Workout</i>	1. <i>Roy's Story Recap</i> 2. <i>What will happen?</i> 3. <i>Story Time</i> 4. <i>The -ed Hunt!</i> 5. <i>Past Tense Time</i> 6. <i>Brain Workout</i>	1. <i>Guess the Place</i> 2. <i>Story Time</i> 3. <i>Fix the Story!</i> 4. <i>Irregular Match-Up</i> 5. <i>Digital Hangman</i>	1. <i>Pack your Safari Bag</i> 2. <i>Story Time</i> 3. <i>Roy's Story Q&amp;A</i> 4. <i>My Safari Wish List!</i> 5. <i>Safari Sing-along</i>
<b>Lesson 5</b>	<b>Lesson 6</b>	<b>Lesson 7</b>	<b>Lesson 8</b>
1. <i>Following Roy</i> 2. <i>Our Feelings</i> 3. <i>Story Time</i> 4. <i>Treasure Hunt</i>	1. <i>What about Lucy?</i> 2. <i>Group Roles</i> 3. <i>Book Workshop</i>	1. <i>Remember your Skills</i> 2. <i>Digital Workshop</i>	1. <i>Finishing Touches</i> 2. <i>Sharing with All</i> <
<p><b>Attention to Diversity / UDL</b></p> <p>With regards to attention to diversity, the reality of the classroom is that students are always heterogeneous; therefore, didactic proposals must be adaptable to the different learning paces and needs of the students. This proposal addresses this diversity by various means of perceiving information: visual and auditory elements (videos, the digital story, the use of realia, roleplay, songs) and non-verbal communication elements (gestures, facial expressions, etc.). Thus, the 4<sup>th</sup> SDG is approached.</p>			