



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SEGOVIA

TRABAJO FIN DE GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

*FOMENTO DEL APRENDIZAJE DEL INGLÉS EN PRIMARIA MEDIANTE
PELÍCULAS INFANTILES EN VERSIÓN ORIGINAL*

Inside Out 2 como objeto de estudio

Autora: Sandra Gozalo Sánchez

Tutora académica: María Cristina de Lucas Olmos



Resumen

El presente Trabajo de Fin de Grado tiene como objetivo promover el aprendizaje del inglés en Educación Primaria mediante el uso de películas infantiles en su lengua original. Para ello, se propone un enfoque didáctico utilizando la película infantil *Inside Out 2*. El propósito del proyecto es motivar a los niños a través de un enfoque activo. Este proyecto está diseñado para alumnos de 4º de Primaria y emplea metodologías activas centradas en el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) que buscan desarrollar habilidades tanto lingüísticas como emocionales. Utilizando estas metodologías, se ha creado un entorno de aprendizaje que tiene como objetivo mejorar las habilidades de escucha, aumentar el vocabulario y desarrollar la fluidez en la comunicación oral y escrita en inglés. En última instancia, esta estrategia proporcionará una mejor regulación emocional a través de actividades reales en el aula. Por lo tanto, el cine como recurso educativo se convierte en una herramienta con el potencial de motivar a los alumnos, fomentar la participación y facilitar un aprendizaje más contextualizado y significativo.

Palabras clave: Inglés, Cine, Educación Primaria, *Inside Out 2*, Emociones, Motivación.

Abstract

This BA dissertation aims to promote English language learning in Primary Education through the use of children's films in their original language. To this end, a teaching approach is proposed, utilizing the children's film *Inside Out 2*. The project purpose is to motivate children through an active approach. This project is designed for 4th-grade students and employs active methodologies centered on Project-Based Learning (PBL) that seek to develop both linguistic and emotional skills. Using these methodologies, a learning environment has been created that aims to enhance listening skills, increase vocabulary and develop fluency in oral and written communication in English. Ultimately, this strategy will provide improved emotional regulations through real in class activities. Therefore, cinema as an educational resource becomes a tool with the potential to motivate students, encourage participation, and facilitate more contextualized and meaningful learning.

Keywords: English, Cinema, Primary Education, *Inside Out 2*, Emotions, Motivation.

Índice

| | |
|---|-----------|
| Introducción..... | 6 |
| Objetivos..... | 7 |
| Justificación del tema elegido: relevancia del mismo y relación con las competencias del Título..... | 8 |
| Fundamentación teórica..... | 11 |
| Adquisición de la lengua..... | 13 |
| Otros contenidos: emociones..... | 15 |
| Motivación..... | 17 |
| Limitaciones del cine como recurso didáctico..... | 18 |
| Metodología de estudio..... | 20 |
| Inside Out como herramienta didáctica..... | 21 |
| Sinopsis de Inside Out 2..... | 21 |
| Inside Out 2 como objeto de estudio..... | 21 |
| Situación de aprendizaje..... | 23 |
| Contexto..... | 23 |
| Contexto legislativo..... | 23 |
| Metodología de enseñanza..... | 24 |
| Momento del curso en el que se sitúa..... | 24 |
| Fundamentación curricular..... | 25 |
| Competencias clave..... | 25 |
| Competencias específicas y descriptores operativos..... | 26 |
| Criterios de evaluación e indicadores de logro..... | 28 |
| Saberes básicos / Contenidos..... | 30 |
| Contenidos de carácter transversal..... | 33 |
| Planificación de actividades..... | 33 |
| SESIÓN 1: Introducción a las emociones de Riley en inglés..... | 33 |
| SESIÓN 2: Emociones y la construcción de la identidad de Riley..... | 40 |
| SESIÓN 3: Anxiety y la búsqueda del control de Riley..... | 43 |
| SESIÓN 4: Ansiedad se apodera de Riley..... | 47 |
| SESIÓN 5: Aceptando la verdadera identidad de Riley..... | 49 |
| Instrumentos de evaluación..... | 52 |
| Consideraciones finales..... | 62 |
| Bibliografía..... | 64 |
| Anexos..... | 66 |
| Anexo 1: Recursos y materiales..... | 66 |
| Anexo 2: Escenas de la película..... | 70 |
| Anexo 3: Uso de Inteligencia Artificial..... | 75 |

Índice de tablas

| | |
|--|----|
| Tabla 1. Competencias del Plan de Estudios de Grado Maestro/a en Educación Primaria..... | 10 |
| Tabla 2. Competencias específicas y descriptores operativos..... | 27 |
| Tabla 3. Criterios de evaluación e indicadores de logro..... | 29 |
| Tabla 4. Saberes básicos / Contenidos..... | 32 |
| Tabla 5. Planificación de actividades..... | 34 |
| Tabla 6. Evaluación “Emotion identification and description”. Sesión 1, actividad 1..... | 54 |
| Tabla 7. Evaluación “Emotion Match-Up Game”. Sesión 1, actividad 2..... | 54 |
| Tabla 8. Evaluación “Create your own emotion”. Sesión 1, actividad 3..... | 55 |
| Tabla 9. Evaluación “Reconstructing Riley’s identity”. Sesión 2, actividad 1..... | 55 |
| Tabla 10. Evaluación “Who Am I?”. Sesión 2, actividad 2..... | 56 |
| Tabla 11. Evaluación “Recreating dialogues”. Sesión 3, actividad 1..... | 56 |
| Tabla 12. Evaluación “Classifying Riley’s emotions”. Sesión 3, actividad 2..... | 57 |
| Tabla 13. Evaluación “What would you do?”. Sesión 3, actividad 3..... | 58 |
| Tabla 14. Evaluación “Detectives of emotions”. Sesión 4, actividad 1..... | 58 |
| Tabla 15. Evaluación “The Map of the Self”. Sesión 4, actividad 2..... | 60 |
| Tabla 16. Evaluación “Order the scenes”. Sesión 5, actividad 1..... | 61 |
| Tabla 17. Evaluación “Summary of the film Inside Out 2”. Sesión 5, actividad 2..... | 61 |
| Tabla 18. Evaluación “The wheel of emotions”. Sesión 5, actividad 3..... | 62 |

Índice de figuras

| | |
|---|----|
| Figura 1: Período crítico en el desarrollo infantil..... | 11 |
| Figura 2: Additional brain regions are used for second language..... | 12 |
| Figura 3: Mes de Mayo de 2025..... | 25 |
| Figura 4: Tarjetas de emociones (sesión 1, act. 1, 2, 3; sesión 2, act. 2; sesión 4, act. 1)..... | 66 |
| Figura 5: Tarjetas de palabras y estructuras gramaticales (sesión 1, actividad 1)..... | 66 |
| Figura 6: Tablero de situaciones (sesión 1, actividad 2)..... | 67 |
| Figura 7: Tarjetas de situaciones (sesión 1, actividad 3)..... | 67 |
| Figura 8: Tarjetas de acciones (sesión 1, actividad 3)..... | 68 |
| Figura 9: Tarjetas con situaciones cotidianas (sesión 3, actividad 3)..... | 69 |
| Figura 10: Estructura presente simple / presente continuo (sesión 3, actividad 3)..... | 69 |
| Figura 11: Hoja con la silueta de una cabeza dividida en 4 partes (sesión 4, actividad 2)..... | 69 |
| Figura 12: Bree y Grace le cuentan a Riley que el año que viene no irán al mismo instituto.. | 70 |
| Figura 13: Riley escucha como el equipo de Val habla mal de ella al haber sido castigadas por su culpa..... | 70 |
| Figura 14: Embarrassment coge a todas las emociones originales para encerrarlas..... | 71 |
| Figura 15: Joy y los demás buscan la identidad de Riley en el fondo de la mente..... | 71 |
| Figura 16: Se producen abismos de sarcasmos..... | 72 |
| Figura 17: Riley lee el cuaderno de la entrenadora..... | 72 |
| Figura 18: Se forma la nueva identidad negativa..... | 73 |
| Figura 19: Ansiedad maneja a Riley para marcar 3 goles en el partido..... | 73 |
| Figura 20: Riley hace una falta importante a Grace..... | 74 |
| Figura 21: Riley sufre un ataque de ansiedad..... | 74 |
| Figura 22: Riley y sus amigas se reconcilian..... | 75 |

Introducción

El dominio del inglés se ha consolidado como una competencia clave desde las primeras etapas educativas, siendo especialmente relevante en la Educación Primaria. Este Trabajo de Fin de Grado presenta una propuesta didáctica basada en el uso de películas infantiles en versión original como herramienta para favorecer el aprendizaje del inglés y promover la inteligencia emocional. El proyecto se enfoca en el alumnado de 4º de Primaria y tiene como elemento principal la película *Inside Out 2*. Además, se emplean metodologías activas que buscan promover la participación y aumentar su motivación para alcanzar un aprendizaje significativo.

El trabajo se estructura en diferentes apartados. En primer lugar, se presenta un marco teórico que muestra el valor educativo del cine como herramienta didáctica en el aula de lenguas extranjeras, destacando su utilidad para la adquisición lingüística en cuanto a la comprensión auditiva, el desarrollo del vocabulario y la expresión oral y escrita; el desarrollo emocional y motivacional; así como las limitaciones que este recurso puede conllevar. A continuación, se justifican la relevancia del tema y los objetivos del proyecto. Posteriormente, se expone la metodología adoptada, basada en el Aprendizaje Basado en Proyectos. Finalmente, se detalla la propuesta didáctica dividida en cinco sesiones, diseñada para favorecer el aprendizaje del inglés en un contexto real, emocionalmente significativo y cercano a la vida real del alumnado.

Objetivos

La presente propuesta tiene como finalidad principal fomentar el aprendizaje del inglés en el segundo ciclo de Educación Primaria, a través de un enfoque atractivo basado en el visionado de películas en versión original y actividades interactivas que consoliden lo aprendido. Para ello, en este TFG se plantean los siguientes objetivos:

Explorar en la literatura académica el uso del cine como herramienta para el aprendizaje del inglés y para fomentar la motivación del alumnado.

Elaborar un marco teórico sobre el uso del cine que fundamenta la creación de situaciones de aprendizaje en el currículo de Educación Primaria.

Explorar el potencial didáctico de la película *Inside Out 2*, más allá del aprendizaje de manera lingüística.

Diseñar una situación de aprendizaje contextualizada en el área de Lengua Extranjera: Inglés para Educación Primaria, basada en el enfoque competencial y las metodologías activas con el cine y la película *Inside Out 2* como recursos articuladores.

Reflexionar sobre la práctica docente y la importancia de diseñar propuestas significativas, inclusivas y motivadoras para el alumnado.

Justificación del tema elegido: relevancia del mismo y relación con las competencias del Título

Hoy en día el aprendizaje del inglés se ha convertido en un objetivo muy común entre las personas, especialmente dentro del ámbito educativo, donde se constituye una competencia clave desde el comienzo de la escolaridad. En Educación Primaria, la enseñanza del inglés se basa en el aprendizaje de habilidades lingüísticas y el desarrollo cognitivo y comunicativo. Al iniciarse en el conocimiento de la lengua en edades tempranas, aumenta las posibilidades de asimilar el segundo idioma de forma natural, contribuyendo a mejorar la pronunciación, la comprensión auditiva y la expresión oral y escrita, lo cual favorece un aprendizaje más sólido en etapas educativas posteriores. Tras finalizar la escolaridad, el inglés se convierte en un recurso muy útil en numerosas situaciones, tanto de la vida académica, como de la vida personal y profesional. El control de este idioma favorece el acceso a una educación superior de mayor calidad, puesto que muchas universidades establecen un nivel mínimo de inglés.

En el ámbito laboral, el conocimiento del inglés es muy valorado por favorecer la comunicación internacional y por las oportunidades que abre en sectores como el turismo, el comercio, la ciencia y la tecnología. Desde una perspectiva personal, el inglés supone gran ayuda al desenvolverse con mayor soltura e independencia en viajes, al disfrutar de contenidos cuya versión original suele ser este idioma (como películas, series o libros) y al comunicarnos con otras personas de diversas partes del mundo. Por tanto, el inglés constituye el idioma universal que permite que todos nos entendamos y podamos enriquecer y ampliar nuestra mentalidad. Asimismo, en el ámbito de la investigación académica, resulta especialmente relevante el dominio del idioma inglés, ya que una parte considerable de la literatura científica y de las referencias bibliográficas más actuales y especializadas se encuentran redactadas en dicha lengua, lo que exige al investigador no sólo comprensión lectora, sino también la capacidad de interpretar y aplicar correctamente la información obtenida.

En este Trabajo de Fin de Grado, se procede a fomentar la adquisición de este idioma a través de un método lúdico y entretenido, que consiste en la utilización de películas infantiles en inglés y dinámicas posteriores que consoliden lo aprendido. Para niños de primaria, esta puede ser una propuesta que puede dar buenos resultados. Este enfoque se basa en la visión de que el aprendizaje de una lengua extranjera puede ser efectivo cuando se realiza en un contexto que resulte familiar o con el cual es fácil identificarse. Utilizar el cine como medio

para enseñar inglés tiene como objetivo mejorar la comprensión auditiva, el conocimiento de vocabulario nuevo de manera espontánea y contextualizada y la comunicación, puesto que se incluyen actividades complementarias al visionado de la película para consolidar lo aprendido. Además, el carácter lúdico de la propuesta incrementa la motivación del alumnado, y por tanto su implicación, convirtiendo el proyecto en una experiencia atractiva y significativa. El curso en el que se enfoca es 4º de Primaria, aunque existe flexibilidad para adaptarlo a más cursos, y la película empleada para llevar a cabo este proyecto se llama *Inside Out 2* (2024) de Kelsey Mann.

Las competencias trabajadas en este Trabajo de Fin de Grado, recogidas en la Memoria del Plan de Estudios del Grado en Maestro/a de Educación Primaria de la Universidad de Valladolid, se presentan en la Tabla 1.

Tabla 1. *Competencias del Plan de Estudios de Grado Maestro/a en Educación Primaria.*

| Competencias | Ámbitos del trabajo en los que se concretan |
|---|---|
| ADP1 - Conocer y comprender las características del alumnado de primaria, sus procesos de aprendizaje y el desarrollo de su personalidad, en contextos familiares sociales y escolares. | Fundamentación teórica y situación de aprendizaje. |
| ADP2 - Conocer, valorar y reflexionar sobre los problemas y exigencias que plantea la heterogeneidad en las aulas, así como saber planificar prácticas, medidas, programas y acciones que faciliten la atención a la diversidad del alumnado. | Situación de aprendizaje. |
| ADP3 - Conocer en profundidad los fundamentos y principios generales de la etapa de primaria, así como diseñar y evaluar diferentes proyectos e innovaciones, dominando estrategias metodológicas activas y utilizando diversidad de recursos. | Fundamentación teórica, metodología, situación de aprendizaje y evaluación. |
| ADP9 - Potenciar la formación personal facilitando el auto conocimiento, fomentando la convivencia en el aula, el fomento de valores democráticos y el desarrollo de actitudes de respeto, tolerancia y solidaridad, rechazando toda forma de discriminación. | Fundamentación teórica, situación de aprendizaje y evaluación. |

EAL3 - Expresarse oralmente y por escrito en una lengua extranjera de acuerdo con el nivel B2 del Marco Europeo de Referencia para las Lenguas.

Situación de aprendizaje.

P1 (A-E) - Conocer, participar y reflexionar sobre la vida práctica del aula, aprendiendo a colaborar con los distintos sectores de la comunidad educativa, relacionando teoría y práctica. Esta competencia se concretará en el desarrollo de habilidades que formen a la persona titulada para:

Situación de aprendizaje y evaluación.

- a. Adquirir conocimiento práctico del aula y de la gestión de la misma.
- b. Ser capaces de aplicar los procesos de interacción y comunicación en el aula, así como dominar las destrezas y habilidades sociales necesarias para fomentar un clima que facilite el aprendizaje y la convivencia.
- c. Controlar y hacer el seguimiento del proceso educativo y, en particular, de enseñanza y aprendizaje mediante el dominio de técnicas y estrategias necesarias.
- d. Ser capaces de relacionar teoría y práctica con la realidad del aula y del centro.
- f. Participar en las propuestas de mejora en los distintos ámbitos de actuación que un centro pueda ofrecer.
- i. Adquirir hábitos y destrezas para el aprendizaje autónomo y cooperativo y promoverlo en los estudiantes.

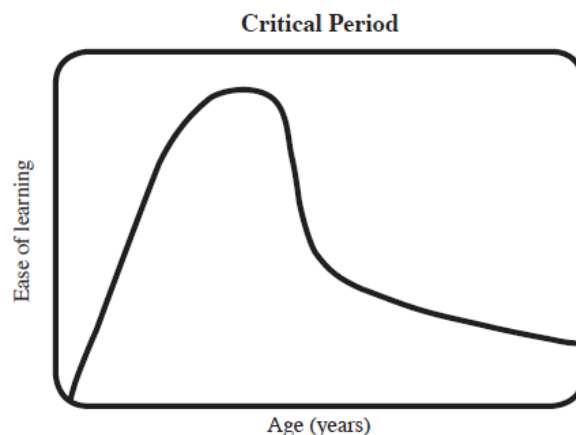
Nota. Basado en La Memoria del Plan de Estudios.

Fundamentación teórica

Tal y como se ha indicado previamente en la justificación, el inglés ha adquirido un rol central en la educación y en el mundo globalizado, consolidándose como la lengua franca en distintos ámbitos como la ciencia, la tecnología, el comercio y la cultura. Su dominio se ha convertido en una competencia clave desde la Educación Primaria, ya que permite a los alumnos acceder a mayores oportunidades académicas, profesionales y sociales. Por otro lado, “el idioma inglés es una de las lenguas más habladas en el mundo, su demanda y difusión en los países de cada continente se ha ido incrementando con el tiempo por razones políticas, económicas, sociales, culturales o profesionales” (Moreno, 2020, p. 41). Esta expansión del inglés no solo responde a necesidades educativas, sino también a factores históricos y globales que han impulsado su uso en distintos contextos internacionales. Como resultado, se han promovido políticas y estrategias educativas que fortalecen su enseñanza desde edades tempranas, con el fin de preparar a los alumnos para desenvolverse en un mundo cada vez más conectado y exigente en términos lingüísticos y profesionales. Además, la hipótesis del período crítico plantea que, a partir de los dos años, aumenta la habilidad para aprender una lengua extranjera, pero esta capacidad disminuye con la llegada de la pubertad, como se observa en la Figura 1. De ahí que, después de esa etapa, el aprendizaje de un nuevo idioma por parte del estudiante requiera mayor esfuerzo (Lenneberg, 1967; citado en Moreno, 2020, p.45).

Figura 1

Período crítico en el desarrollo infantil

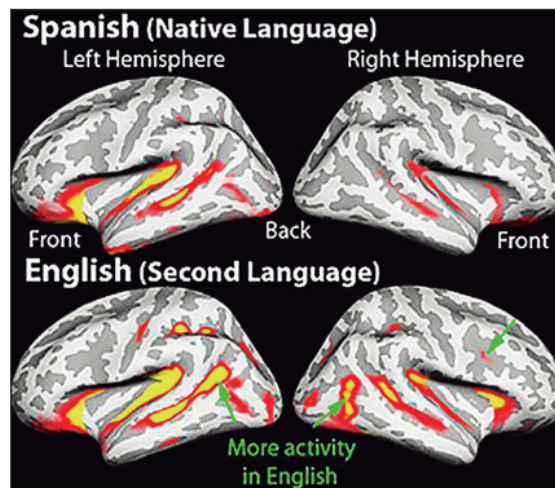


Nota. Tomado de Granena (2018)

Esta explicación concuerda con la evidencia neurocientífica sobre cómo el cerebro procesa los idiomas. Tal y como expone Moreno (2020), el habla de la lengua materna construye conexiones neuronales en áreas específicas del hemisferio izquierdo, mientras que, al aprender un segundo idioma, se crean conexiones adyacentes gracias a la plasticidad cerebral, que además involucra zonas del hemisferio derecho relacionadas con la pausa y la entonación. Por ello, al hablar en la lengua materna y luego en una segunda lengua, se activan distintas áreas cerebrales, como se observa en la Figura 2 (Universidad de California, Los Ángeles).

Figura 2

Additional brain regions are used for second language



Nota. Tomado de Ghahremani (2013)

Esta perspectiva demuestra que el aprendizaje temprano de idiomas depende tanto de factores sociales y educativos, como de procesos neurológicos. La plasticidad cerebral ayuda a la adquisición de la segunda lengua de manera más fácil y eficaz, sobre todo en niños, ya que al crecer, este proceso se vuelve más complicado.

Asimismo, la importancia del inglés ha sido notablemente considerada en educación. Según Moreno (2020), la UNESCO (2003) resalta la necesidad de aprender al menos dos idiomas más además de su lengua materna, incidiendo en la importancia de iniciar este aprendizaje en el colegio, y continuarlo a lo largo de toda la etapa académica. Esta idea nace de la necesidad cada vez más considerable de ser competente en distintos idiomas en la actualidad, puesto

que este control del inglés es beneficioso para acceder al mundo profesional y a mucha información a nivel global. Además, Niño-Puello (2013) expone que una página web (*ukstudies.com*) considera que “más del 80% de la información electrónica almacenada alrededor del planeta está en inglés y las dos terceras partes de los científicos de la Tierra leen en dicha lengua” (p. 244). Esta cita demuestra que saber inglés facilita tanto la comunicación con personas de todo el mundo, como a la creación y comprensión del conocimiento. Por eso, para poder acceder a la información y estudios académicos, es importante conocer y entender este idioma, ya que la mayoría de esta información se encuentra escrita en inglés. Por tanto, es necesaria su enseñanza desde la infancia.

Adquisición de la lengua

Desde una perspectiva cognitiva, diversos estudios han demostrado que el aprendizaje de un segundo idioma en edades tempranas favorece el desarrollo neurológico y la adquisición de habilidades lingüísticas de manera más natural. Sousa (2018) explica que los niños pequeños son capaces de aprender varios idiomas al mismo tiempo. Asimismo, explica que las áreas del cerebro de los niños enfocadas en el lenguaje pueden distinguir y asentar el aprendizaje de cada idioma por su pronunciación y acentuación (Moreno, 2020). Esto demuestra que la exposición constante a idiomas extranjeros desde edades tempranas facilita su asentamiento y su asimilación, sin entorpecer la lengua materna. Un método que puede resultar satisfactorio en el aprendizaje de idiomas es el uso de recursos audiovisuales, como el cine en versión original, ya que ofrece una experiencia lingüística completa en la que los niños se sumergen en un mundo cercano a la realidad a través del inglés. De este modo, se podría mejorar la comprensión en este idioma y la adquisición de vocabulario al exponerlos a situaciones comunicativas reales con un inglés fluido y con variedad de acentos, de estructuras gramaticales y de expresiones del idioma a través de diversos contextos. Además, se complementa el sonido con imágenes, aportando mayor significado y ayudando a su aprendizaje, ya que se vincula el lenguaje con situaciones concretas. Por otro lado, al incorporar el cine en el aula también puede aumentar la motivación del alumnado, ya que se presenta el aprendizaje del idioma de una forma más atractiva, fomentando así una actitud más positiva hacia el proceso de adquisición de una lengua extranjera. Posteriormente se abordarán estas ideas relacionadas con afirmaciones de diversos autores y estudios contrastados.

“El cine da la posibilidad de ser utilizado en las aulas de dos maneras fundamentales: como instrumento técnico de trabajo, en primer lugar y como sustento conceptual, ideológico y cultural, por otro. Como instrumento técnico de trabajo, sirve de punto de partida para conocer diversos modos de acceder a la sociedad y descubrir la realidad. Las técnicas propias del lenguaje cinematográfico son un soporte ideal para iniciarse en la investigación de hechos, novedades y formas de comportamiento social. Como sustento conceptual, ideológico y cultural, lo que presenta en cine es normalmente reflejo de la misma vida” (Martínez-Salanova Sánchez, 2002, p.78).

Esta perspectiva es particularmente relevante en el aprendizaje del inglés, ya que, como se ha mencionado anteriormente, además de mejorar la comprensión del idioma, también amplía la visión del alumno y favorece una inmersión más profunda en la lengua, lo que le aporta una experiencia de aprendizaje más completa a través de situaciones que contextualizan su propia realidad.

De esta manera, uno de los principales beneficios del cine en la enseñanza de idiomas es que proporciona un contexto realista en el que el alumnado puede escuchar expresiones y estructuras lingüísticas dentro de situaciones auténticas. Como explica Martínez-Salanova Sánchez (2002), el cine tiene potencial para mejorar el aprendizaje de otros idiomas, especialmente en la actualidad, ya que existe mayor acceso a películas, con la posibilidad de verlas en su idioma original y pudiendo incluir subtítulos al visionado para enriquecer la experiencia, o en DVD en distintos idiomas. Gracias al cine, se permite la adquisición de un mayor aprendizaje de otras lenguas y culturas, y la mejora de la pronunciación.

Esto refuerza la importancia de implementar enfoques pedagógicos que integren estímulos auditivos y visuales en el aula. Por tanto, se expone la importancia de emplear metodologías activas y recursos didácticos que favorezcan un aprendizaje multisensorial, especialmente en las primeras etapas educativas, donde la motivación y el contexto significativo son de vital importancia para la adquisición del idioma.

De este modo, el uso de estrategias didácticas innovadoras es fundamental para mejorar la enseñanza del inglés en Educación Primaria. Moreno (2020) sostiene que “es recomendable priorizar actividades auditivas, visuales y kinestésicas, como canciones de personas nativas en inglés y juegos en un contexto significativo para el niño, sin énfasis en lectura, escritura o

estructuras gramaticales” (p. 43). Por eso, la incorporación de películas en versión original en el aula puede suponer un recurso muy beneficioso al enseñar inglés, ya que se muestran contextos realistas y significativos con gran impacto en los alumnos gracias al atractivo que produce.

El proceso de aprendizaje de un idioma no solo busca la memorización de palabras y gramática de manera descontextualizada, sino que implica un acercamiento a la lengua más constante y profunda. Por tanto, estar en contacto frecuente con el idioma, ya sea a través de conversaciones, textos, audios o recursos visuales, puede permitir al alumno comprender cómo se usa en la vida cotidiana y favorecer el desarrollo de una comunicación más fluida y natural. Según Slagter (1993), la “Hipótesis del Input” propuesta por Krashen destaca la relevancia de la comprensión, al considerar que el “input comprensible” es el único factor determinante en la adquisición de una segunda lengua (ASL). Para hacer posible este proceso, se debe proporcionar información lingüística en un nivel ligeramente superior al del alumno (Martínez-Paredes et al., 2020). Esto significa que es necesario mostrar vocabulario y estructuras gramaticales más avanzadas para ampliar su aprendizaje de manera progresiva. Esta hipótesis muestra el (i+1), donde la “i” es lo conocido y “+1” constituyen las estructuras nuevas por conocer (Martínez-Paredes et al., 2020). En este caso, el uso de películas en versión original es una estrategia metodológica efectiva, ya que permite a los niños recibir un input en inglés de forma contextualizada, ayudándoles a mejorar su comprensión auditiva y a expandir su vocabulario de manera natural.

Otros contenidos: emociones

Además de herramienta para el aprendizaje de la lengua, el cine es un recurso didáctico que también posee un enorme potencial educativo para permitir la integración de otros contenidos curriculares relacionados con el desarrollo emocional, social y cultural del alumnado. En el marco de este proyecto de la película *Inside Out 2*, se permitirá explorar el potencial del cine no solo como una herramienta técnica para motivar el aprendizaje del idioma inglés, sino también como un medio que transmite valores, modelos de comportamiento y representaciones contextualizadas del mundo.

El desarrollo emocional en la etapa de Educación Primaria constituye un proceso crucial que influye de manera directa en el aprendizaje y en la construcción de la personalidad del alumnado. En estas edades, los niños comienzan a explorar sus propias emociones, de manera que es una etapa clave donde las reconocen, expresan y regulan de manera más consciente, al mismo tiempo que adquieren habilidades sociales que les permiten interactuar con sus iguales de manera más autónoma.

“Anteriormente ha existido separación entre los aspectos cognitivos y los afectivo-motivacionales en el aprendizaje. Ya que en el momento de aprender se olvidaba casi en totalidad de la parte afectiva dado que se centraba en el aspecto cognitivo, el estudiante era visto como un cerebro pero ahora se reconoce al alumnado como un ser integral [...] por lo cual al desarrollarse el conocimiento este debe ser realizado de una forma en la cual sea tomada en cuenta la parte emocional de los individuos”. (Sellan, 2017, p.3).

Esta reflexión es muy interesante porque refuerza la idea de que ya no es suficiente con centrarse en los contenidos académicos. Si se ignora la dimensión emocional, el proceso de aprendizaje quedaría incompleto. En cambio, cuando se reconoce al alumnado como un ser completo, con pensamientos, sentimientos y emociones, se enriquece el aprendizaje de manera más profunda y significativa.

En esta misma línea, Hardach (2018) recoge los testimonios publicados por la BBC en los que especialistas señalan que la niñez es la etapa en la cual se adquiere un idioma casi como una habilidad natural, destacando la importancia de la comprensión del entorno y la creación de conexiones emocionales para su aprendizaje, además de los motivos socioculturales que impulsan la comunicación (Moreno Agurto, 2020). Esta idea resulta especialmente relevante, porque conecta directamente el aprendizaje de una lengua extranjera con el mundo emocional del alumnado. De este modo, el hecho de que los niños asocien el inglés con experiencias emocionales favorece que el aprendizaje no se perciba como una obligación, sino como parte de su vida.

Motivación

Otro aspecto importante a destacar es que uno de los principales desafíos en la enseñanza de una lengua extranjera es mantener y reforzar la motivación del alumnado. “Al mejorar la motivación del alumno, aumentará su interés y su disposición al esfuerzo y se centrará en las tareas de aprendizaje, con lo que, consecuentemente, aumentará su rendimiento, mejorarán sus resultados, disminuirán sus conductas disruptivas en el aula, disminuirán los conflictos con sus padres y profesores, mejorarán las relaciones con ellos, aumentarán su autoestima y, en definitiva, se sentirá más satisfecho consigo mismo.” (Sellan, 2017, p.3). Por tanto, es necesario poner especial énfasis en mostrar el proceso de enseñanza-aprendizaje de manera positiva, ya que la motivación en el alumnado influye directamente en su actitud en el aula, en su interés y el esfuerzo que muestra por aprender, lo cual incrementa el desarrollo cognitivo y emocional. De igual manera, un niño motivado se muestra más receptivo con otros niños y muestra mejor relación consigo mismo.

En relación con lo anterior, numerosos estudios han demostrado que el uso de materiales audiovisuales en el aula favorece el interés de los alumnos y mejora su disposición hacia el aprendizaje de un idioma. En un estudio realizado en la región amazónica de Ecuador, González et al. (2018) analizaron las percepciones de ciento ochenta estudiantes de bachillerato y ocho docentes de inglés sobre la influencia de distintas actividades no comunicativas en la motivación para aprender una lengua extranjera. A través de cuestionarios y entrevistas, identificaron que, de entre todas las actividades evaluadas, aquellas relacionadas con el aprendizaje de vocabulario, la revisión de tareas escritas de compañeros y el uso de materiales audiovisuales eran percibidas como las más motivadoras. En palabras del propio estudio, “de las actividades analizadas, las relacionadas con el aprendizaje de vocabulario, revisión de las tareas escritas de compañeros, y uso de materiales audiovisuales son las que más motivan a los estudiantes para aprender una lengua extranjera.” (González et al., 2018, p.65). De esta manera, la integración de películas en inglés muestra beneficios en cuanto al incremento de motivación en el alumnado, puesto que capta su atención y se muestra un método llamativo para aprender el idioma. Aunque este estudio se centró en analizar alumnos de bachillerato, se podría extrapolar a otras etapas educativas, incluyendo la etapa escolar que se investiga con este Trabajo de Fin de Grado. Además, González et al. (2018) afirman que los profesores entrevistados en este estudio opinan que cuando sus alumnos trabajan con este tipo de materiales para mejorar su comprensión auditiva, muestran un gran interés y entusiasmo por aprender.

Según Sellan (2017), “la tarea esencial del docente es mantener motivado al estudiante para que este desarrolle tareas por satisfacción propia mas no por una calificación, es decir, realizo mis tareas porque me interesan” (p.2). Asimismo, esta autora afirma que “en la mejora del rendimiento escolar se toma en cuenta los aspectos cognitivos como los motivacionales, ya que si el estudiante no está motivado no rendirá favorablemente en las distintas áreas del conocimiento, ya que la falta de motivación dará como resultado un bloqueo mental y con ello la resistencia hacia el aprendizaje” (Sellan, 2017, p.4). Esta afirmación muestra el papel central que juega la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, situándola al mismo nivel que los factores cognitivos, por lo que se puede observar la gran importancia de la motivación y la adquisición del lenguaje. La referencia al “bloqueo mental” enfatiza que la desmotivación afecta tanto a la voluntad de aprender, como al procesamiento necesario para construir conocimiento. Por tanto, la motivación debe entenderse como un componente fundamental del aprendizaje significativo, capaz de mantener la atención, la persistencia y la implicación del alumno. De esta manera, pueden ser efectivas algunas estrategias como el uso de recursos audiovisuales y el diseño de actividades atractivas.

Asimismo, el cine puede mejorar la motivación mediante la oferta de una gran variedad de oportunidades didácticas que pueden potenciar el proceso de aprendizaje de manera activa. Martínez-Salanova (2002) propone diversas actividades que pueden aplicarse en el aula, tales como la traducción de títulos originales, la comparación entre doblajes y subtítulos, la dramatización de escenas, la realización de resúmenes en inglés y la corrección de errores de lo subtulado. Estas estrategias motivadoras buscan relacionarse con el idioma de manera significativa, mejorando la comprensión y expresión oral de forma entretenida.

Limitaciones del cine como recurso didáctico

Sin embargo, el visionado de películas en su versión original, también puede presentar dificultades en el alumnado. Para promover una comprensión y un aprendizaje significativo, esta propuesta incluye subtítulos como recurso de apoyo para vincular el lenguaje hablado con el escrito.

Aunque los mencionados estudios anteriormente analizados están de acuerdo en que el cine puede ser una herramienta educativa útil y muestran sus beneficios, otros advierten también de sus posibles efectos negativos en el desarrollo de los niños y adolescentes. Farhang (2020)

señala en su estudio sobre el impacto de las películas, especialmente aquellas que son educativas, que los niños y adolescentes son especialmente sensibles a lo que ven en las películas, y que aunque las películas educativas pueden enseñar cosas, no son tan eficaces como un libro si se utilizan de forma pasiva. Esta observación destaca la importancia de acompañar el visionado con actividades que fomenten una reflexión activa sobre lo que se ve. No obstante, la propia autora también reconoce el gran potencial del cine educativo al afirmar que “el cine y las películas educativas no deben ser monótonas en cuanto a efectividad y voz. Las películas educativas tienen mayores efectos en comparación con los libros” (Farhang, 2020, p.30). Es decir, la implementación de películas como recurso didáctico debe suponer una experiencia educativa completa, puesto que una película es una herramienta generalmente más atractiva para los niños que un libro, de modo que si se emplea para aprender, deben promover el pensamiento crítico.

No obstante, para que esta metodología resulte realmente efectiva en Educación Primaria, es imprescindible una planificación que permita aprovechar todo su potencial. No se trata únicamente de proyectar una película en inglés, sino de acompañar su visionado con actividades complementarias que refuercen el aprendizaje. Estas propuestas se desarrollan más adelante en la situación de aprendizaje diseñada, con el propósito de mostrar cómo el uso de películas en versión original puede convertirse en un recurso educativo enriquecedor.

Metodología de estudio

La metodología empleada en este Trabajo de Fin de Grado se basa en un enfoque cualitativo de carácter teórico, estructurado en dos fases complementarias. En primer lugar, se realiza una revisión bibliográfica mediante buscadores académicos, tales como Google académico o Dialnet, sobre el uso del cine como recurso didáctico en el aprendizaje de idiomas, con especial atención a estudios que analicen su impacto en la comprensión auditiva, la adquisición de vocabulario y el desarrollo de habilidades comunicativas para favorecer la motivación.

La segunda fase consiste en el diseño de una propuesta didáctica centrada en la película *Inside Out 2* como herramienta para la enseñanza del inglés en Educación Primaria. Esta propuesta se elabora teniendo en cuenta metodologías activas a través del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), así como el desarrollo de la competencia emocional en el aula. A partir del análisis del contenido lingüístico y emocional de la película, se plantean actividades adaptadas al nivel del alumnado, con el objetivo de fomentar la comprensión oral, la ampliación del vocabulario y la expresión de emociones en inglés.

El diseño de las actividades didácticas se basa en la visualización completa de la película, dividiéndola en cinco sesiones, de modo que cada una de ellas se organice de forma que los primeros 15 minutos aproximadamente, se muestre cada fragmento de la película, para posteriormente completar cada sesión con actividades, orientadas al desarrollo lingüístico y emocional del alumnado. Las sesiones propuestas combinan dinámicas participativas, juegos, debates o reflexiones, actividades teatrales y de creación artística que permiten a los alumnos explorar vocabulario relacionado con las emociones, reflexionar sobre la identidad y practicar estructuras del inglés de manera contextualizada.

Esta película ofrece un doble objetivo: mejorar la competencia lingüística en inglés del alumnado y, al mismo tiempo, favorecer su desarrollo socioemocional. A través de ella, los alumnos tienen la oportunidad de ampliar su vocabulario, mejorar su comprensión auditiva y desarrollar su expresión oral y escrita en inglés.

Esta situación de aprendizaje está diseñada para 4º de Primaria, pensada para un aula concreta de un colegio de la provincia de Segovia, aunque puede adaptarse a otros niveles educativos aumentando o disminuyendo la complejidad del lenguaje y las actividades.

Inside Out como herramienta didáctica

Sinopsis de Inside Out 2

Inside Out 2 es una historia que, al igual que su primera entrega, nos muestra el mundo emocional interior de una niña llamada Riley. La película nos permite ver cómo sus emociones (Alegría, Tristeza, Ira, Miedo y Asco) viven en su mente y se encargan de gestionar lo que siente, piensa y decide cómo debe actuar en su vida diaria. Sin embargo, esta dinámica emocional se hace más compleja cuando Riley entra en la adolescencia, una etapa caracterizada por grandes cambios tanto a nivel físico como psicológico.

En esta segunda parte, Riley tiene 13 años y se enfrenta a su primer campamento de hockey, justo cuando comienza la pubertad. En el cuartel general de su mente aparece una nueva torre: la torre de la pubertad, y con ella nuevas emociones: Ansiedad, Envidia, Vergüenza y Aburrimiento. Estas nuevas emociones, creyendo que saben mejor cómo cuidar a Riley, toman el control y destierran a las emociones originales, encerrándolas para que no interfieran.

Inside Out 2 como objeto de estudio

Para desarrollar este proyecto, se empleará la película *Inside Out 2*, tal y como se ha especificado y contextualizado anteriormente. Esta obra dirigida al público infantil muestra una historia entretenida y con valor educativo, además de presentar un lenguaje claro y bien organizado, que fomenta que los niños amplíen su vocabulario y mejoren su capacidad de comprensión auditiva. Esta película presenta una combinación de imágenes y diálogos de la vida cotidiana, donde el inglés se enseña de forma implícita.

Destaca un beneficio muy importante del uso de esta película, y es que resulta muy llamativo y atractivo para el público infantil. La historia gira en torno a la expresión de distintas emociones y el proceso de crecimiento personal, aspectos con los que los niños se pueden identificar fácilmente y pueden ayudar a incrementar su interés. Además, los personajes representan sentimientos universales, como la alegría, la ira, la tristeza, la ansiedad, el aburrimiento, la envidia, la vergüenza, el miedo y el asco, lo cual permite que los alumnos se identifiquen con la trama, ya que cada emoción está personificada de manera clara y expresiva. Además, favorece de un modo comprensible la retención del nuevo vocabulario en el idioma original, y el desarrollo de habilidades comunicativas.

Otro aspecto fundamental es el impacto que esta metodología tiene en la comprensión auditiva. La película ofrece diálogos con una pronunciación clara y un ritmo adecuado, lo que facilita que el alumnado se familiarice con el inglés oral en contextos reales. Gracias a la relación entre las imágenes y el lenguaje hablado, los niños pueden asimilar el significado de nuevas palabras y expresiones sin la necesidad de traducirlas. Además, *Inside Out 2* ofrece un registro lingüístico al enfocarse en el inglés con acento estadounidense. A lo largo de la película, se pueden identificar diferentes tonos de voz, expresiones coloquiales y estructuras gramaticales que reflejan el inglés auténtico. Además, cabe recalcar que esta película emplea actores de doblaje en inglés con acento estadounidense, salvo la actriz que interpreta a Ennui (Aburrimiento), que es francesa y habla con este acento en la versión original.

La película también ofrece múltiples oportunidades para el desarrollo de actividades didácticas complementarias. A partir de ella, podemos diseñar ejercicios de vocabulario, sobre las emociones, acerca de la dramatización de escenas y de la redacción de textos basados en la historia. De esta manera, además de reforzar el aprendizaje del inglés, también estamos fomentando el pensamiento crítico, la creatividad y la interacción en el aula.

En cuanto al desarrollo emocional, Brunetti (2024) explica que la película *Inside Out 2* ofrece una gran oportunidad para que el profesorado fomente el desarrollo socioemocional del alumnado de forma dinámica y reflexiva. Además, aprovechar el potencial educativo del cine permite acompañar a los niños en su proceso de autoconocimiento y en el fortalecimiento de su inteligencia emocional, contribuyendo así a la construcción de un futuro positivo. Esta autora defiende que el uso de esta película no solo implica objetivos lingüísticos, sino que también busca integrar el componente emocional en el proceso educativo. A través de la misma se pretende que los alumnos reconozcan y comprendan sus propias emociones, al tiempo que adquieren habilidades comunicativas en una lengua extranjera. Así, *Inside Out 2* se consolida como una herramienta completa y enriquecedora.

Situación de aprendizaje

Contexto

La situación de aprendizaje diseñada en este Trabajo de Fin de Grado tiene como eje central el uso de la película *Inside Out 2* como recurso didáctico para el aprendizaje del inglés y el desarrollo de la inteligencia emocional, con el objetivo de ser implementado en un aula de 4.º de Educación Primaria de un colegio de la provincia de Segovia. El proyecto parte del visionado de la película en versión original, a través del cual se trabajan de forma integrada contenidos lingüísticos y emocionales mediante actividades activas y participativas.

Esta propuesta se organiza en cinco sesiones con variedad de actividades que se detallan posteriormente, las cuales permiten a los alumnos relacionar el contenido audiovisual con su propia experiencia. El objetivo principal es tanto desarrollar la lengua inglesa, como mejorar la comprensión y gestión de las emociones a través de un aprendizaje contextualizado.

Es importante mencionar que el aula en la que se ha pretendido llevar a cabo esta propuesta cuenta con una alumna con necesidades educativas especiales, debido a que presenta un desfase curricular de un curso respecto a su nivel de referencia. Esta alumna recibe apoyos específicos tanto de la tutora como de los especialistas en Audición y Lenguaje y en Pedagogía Terapéutica, que favorecen su inclusión y participación en las dinámicas de aula.

A continuación, se describe la metodología aplicada para el diseño y desarrollo de esta situación de aprendizaje.

Contexto legislativo

Para la elaboración del presente trabajo se ha consultado la normativa vigente publicada en el Boletín Oficial de Castilla y León (BOCYL), en particular el DECRETO 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León.

Metodología de enseñanza

La metodología adoptada en este Trabajo de Fin de Grado se fundamenta en un enfoque activo, donde el alumno se convierte en protagonista de su propio aprendizaje, donde se emplean estrategias propias del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP).

Además, se emplea el visionado de la película *Inside Out 2* en versión original, lo cual se convierte en el eje central del proyecto, sobre el que se implementan una serie de actividades diseñadas para fomentar la comprensión auditiva, la adquisición de vocabulario específico, la expresión oral y escrita, y el desarrollo de la inteligencia emocional. Las tareas se organizan en torno a situaciones cotidianas y reales, lo que favorece la conexión entre el proceso de enseñanza-aprendizaje y su experiencia personal. Mediante esta película se promueve el aprendizaje de las emociones y de la identidad, así como su identificación y expresión.

A lo largo del proyecto, los alumnos trabajarán la cooperación, la dramatización y realizarán juegos y actividades que buscan asentar los contenidos aprendidos con la película para conseguir emplear el inglés en la vida real. Estas estrategias persiguen un aprendizaje integrador que mejore tanto la competencia comunicativa en lengua extranjera, como potenciar el desarrollo emocional y social del alumnado.

El diseño metodológico integra la secuenciación de actividades a lo largo de cinco sesiones, cada una de ellas centrada en un fragmento de la película y orientada a trabajar objetivos concretos tanto lingüísticos como emocionales.

Momento del curso en el que se sitúa

Esta situación puede estar planteada en el tercer trimestre, una vez se ha reconocido el nivel de la clase para adaptar los aprendizajes y las actividades, y se han aprendido estructuras en inglés pensadas para 4º de primaria, de manera que se garantice un éxito mayor. Una semana adecuada puede ser la tercera semana lectiva del mes de mayo, aunque se puede realizar en otro momento del trimestre, considerando la realidad del aula, como se puede observar en la Figura 3:

Figura 3

Mes de Mayo de 2025

MAYO

| LUNES | MARTES | MIÉRCOLES | JUEVES | VIERNES | SÁBADO | DOMINGO |
|-------|--------|-----------|--------|---------|--------|---------|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 |
| 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 |
| 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 |
| 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | |

Nota. Elaboración propia.

Fundamentación curricular

Competencias clave

En base al Artículo 7 del Decreto 38/2022 de Educación Primaria, se extraen las siguientes competencias clave:

Competencia en comunicación lingüística:

Este enfoque se desarrolla a través de la comprensión y la producción de textos orales y escritos en inglés, con el objetivo de promover la expresión de ideas, emociones y opiniones, así como la interacción en situaciones reales o simuladas.

Competencia plurilingüe:

Se trabaja a través de la comparación entre el inglés y la lengua materna al expresar emociones, la ampliación del repertorio lingüístico personal y el contacto con elementos culturales de contextos en lengua inglesa.

Competencia personal, social y aprender a aprender:

Se desarrolla al trabajar la identificación y gestión de emociones propias y ajenas a través de personajes y situaciones de *Inside Out 2*, fomentando la empatía, la autorregulación emocional y la reflexión sobre el propio proceso de aprendizaje.

Competencias específicas y descriptores operativos

En base al Artículo 9 del Decreto 38/2022 de Educación Primaria, se extraen las siguientes competencias específicas, y se relacionan con los descriptores operativos mediante el Artículo 11 “Mapa de relaciones competenciales”:

Tabla 2. *Competencias específicas y descriptores operativos.*

| <i>Competencias específicas</i> | <i>Descriptores operativos</i> |
|---|---|
| 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: Comprende, interpreta y valora textos orales, escritos, signados o multimodales sencillos de los ámbitos personal, social y educativo, con acompañamiento puntual, para participar activamente en contextos cotidianos y para construir conocimiento. CP1: Usa, al menos, una lengua, además de la lengua o lenguas familiares, para responder a necesidades comunicativas sencillas y predecibles, de manera adecuada tanto a su desarrollo e intereses como a situaciones y contextos cotidianos de los ámbitos personal, social y educativo CPSAA5: Planea objetivos a corto plazo, utiliza estrategias de aprendizaje autorregulado y participa en procesos de auto y coevaluación, reconociendo sus limitaciones y sabiendo buscar |

ayuda en el proceso de construcción del conocimiento.

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.

CCL1: Expresa hechos, conceptos, pensamientos, opiniones o sentimientos de forma oral, escrita, signada o multimodal, con claridad y adecuación a diferentes contextos cotidianos de su entorno personal, social y educativo, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa, tanto para intercambiar información y crear conocimiento como para construir vínculos personales.

CP1: Usa, al menos, una lengua, además de la lengua o lenguas familiares, para responder a necesidades comunicativas sencillas y predecibles, de manera adecuada tanto a su desarrollo e intereses como a situaciones y contextos cotidianos de los ámbitos personal, social y educativo.

CPSAA5: Planea objetivos a corto plazo, utiliza estrategias de aprendizaje autorregulado y participa en procesos de auto y coevaluación, reconociendo sus limitaciones y sabiendo buscar ayuda en el proceso de construcción del conocimiento.

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

CCL1: Expresa hechos, conceptos, pensamientos, opiniones o sentimientos de forma oral, escrita, signada o multimodal, con claridad y adecuación a diferentes contextos cotidianos de su entorno personal, social y educativo, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa, tanto para intercambiar

respetuosos con las normas de cortesía información y crear conocimiento como para construir vínculos personales.

CP1: Usa, al menos, una lengua, además de la lengua o lenguas familiares, para responder a necesidades comunicativas sencillas y predecibles, de manera adecuada tanto a su desarrollo e intereses como a situaciones y contextos cotidianos de los ámbitos personal, social y educativo.

CPSAA3: Reconoce y respeta las emociones y experiencias de las demás personas, participa activamente en el trabajo en grupo, asume las responsabilidades individuales asignadas y emplea estrategias cooperativas dirigidas a la consecución de objetivos compartidos.

Nota. Basado en el Decreto 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León.

Criterios de evaluación e indicadores de logro

En base al Artículo 9 del Decreto 38/2022 de Educación Primaria, se extraen los siguientes criterios de evaluación, relacionados con sus indicadores de logro:

Tabla 3. *Criterios de evaluación e indicadores de logro.*

| Criterios de evaluación | Indicadores de logro |
|--|---|
| Competencia específica 1. 1.1 Reconocer e interpretar el sentido global y la información esencial, así como palabras y frases previamente indicadas, en textos orales, escritos y | 1.1 Reconoce y comprende el sentido general y palabras clave (como happy, sad, angry, afraid) en fragmentos breves de la película |

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.

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.

Competencia específica 2.

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.

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.

Inside Out, identificando qué emoción predomina en cada escena.

1.2 Aplica estrategias básicas como identificar imágenes, gestos o repeticiones para comprender mejor escenas sencillas de la película relacionadas con las emociones principales, con ayuda de subtítulos o apoyo visual.

2.1 Expresa oralmente, con apoyo visual, frases breves como “I feel happy when I play” o “She is sad”, usando ritmo y entonación adecuados, para describir sus propias emociones o las de un personaje de la película.

2.2 Escribe un texto muy breve (2-4 frases) describiendo una emoción que haya sentido en una situación personal, usando expresiones básicas en inglés como “I was

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.

scared when...”, con ayuda de una plantilla.

2.3 Utiliza, de forma guiada, recursos como la “rueda de emociones”, imágenes o apps educativas para organizar sus ideas antes de hablar o escribir sobre una emoción, adecuándose a la intención comunicativa (describir, compartir, explicar).

Competencia específica 3.

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

3.1 Participa en intercambios breves y guiados en inglés (juegos de roles o vídeos en pareja) donde expresa cómo se siente usando frases simples como “I am happy”, mostrando respeto en la interacción y utilizando gestos o apoyos visuales cuando lo necesita.

Nota. Basado en el Decreto 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León.

Saberes básicos / Contenidos

En base al Artículo 9 del Decreto 38/2022 de Educación Primaria, se extraen los siguientes saberes básicos o contenidos:

Tabla 4. *Saberes básicos / Contenidos.*

| Saberes básicos / Contenidos | |
|-------------------------------------|---|
| Bloques | Conocimientos, destrezas y actitudes |
| A. Comunicación. | <ul style="list-style-type: none">– Funciones comunicativas básicas adecuadas al ámbito y al contexto:<ul style="list-style-type: none">- describir personas, objetos, lugares, plantas, animales y actividades.- expresar el tiempo, la cantidad, el espacio, la posesión, la existencia, el gusto, la preferencia, la opinión y la capacidad.- utilización de lenguaje en el aula.- narrar hechos presentes y acciones que están ocurriendo. – Modelos contextuales y géneros discursivos básicos de uso común en la comprensión, producción y coproducción de textos orales, escritos multimodales, breves y sencillos, literarios y no literarios tales como folletos, instrucciones, normas, avisos o conversaciones reguladoras de la convivencia – Léxico elemental y de interés para el alumnado relativo a descripción personal y relaciones interpersonales próximas, vivienda, lugares y entornos cercanos (p. e. números, formas geométricas, familia, alimentación, partes del cuerpo, animales, meses, estaciones, tiempo atmosférico, prendas de vestir, adjetivos descriptivos, deporte, viajes y vacaciones, educación y estudio, compras, transporte). – 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.

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.

– Estrategias básicas de uso común para identificar, retener, recuperar y utilizar unidades lingüísticas (léxico, morfosintaxis, patrones sonoros, etc.) a partir de la comparación de las lenguas y variedades que conforman el repertorio lingüístico personal.

– Iniciación en estrategias y herramientas básicas de uso común de autoevaluación y coevaluación, analógicas y digitales, individuales y cooperativas.

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.

– 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.

Nota. Basado en el Decreto 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León.

Contenidos de carácter transversal

En base al Artículo 10 del Decreto 38/2022 de Educación Primaria, se desarrolla el siguiente contenido transversal:

Esta propuesta trabaja la educación emocional, incidiendo en el reconocimiento y la expresión de las propias emociones, así como la identificación y el respeto de las emociones de los demás. Esta película sirve para enseñar la empatía, la autorregulación y la autoestima a través de situaciones realistas.

Planificación de actividades

Tabla 5. *Planificación de actividades.*

PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDADES

SESIÓN 1: Introducción a las emociones de Riley en inglés

Para comenzar la primera sesión, se verán los primeros 21 minutos y 15 segundos de la película, donde Riley va al campamento de hockey y se entera de que en el instituto no estará con sus mejores amigas, lo cual significa que en el campamento será el último partido que jugarán juntas. Sin embargo, empieza a hacerse amiga de las populares jugadoras de hockey a quienes tanto admira. Surgirán las nuevas emociones de Riley: Anxiety, Embarrassment, Boredom y Envy, que la guiarán a lo largo de esta nueva etapa: la adolescencia. Después del visionado, se plantean tres actividades cuya duración total será de 35 minutos.

Activity 1: Emotion identification and description (9 minutos)

Objetivo: Se pretende identificar y describir las emociones presentadas en la película: *Joy, Anger, Disgust, Sadness, Fear, Anxiety, Embarrassment, Boredom y Envy.*

Instrucciones:

Discusión previa a la actividad (2 minutos):

Se comienza preguntando a los alumnos si saben qué son emociones como “Joy”, “Anger”, “Disgust”, “Sadness”, “Fear”, “Anxiety”, “Embarrassment”, “Boredom”, y “Envy”. Se formulan preguntas como: ¿Cómo se sienten estas emociones? ¿En qué momentos se pueden sentir?

Ver la escena

Se reproduce el primer fragmento de la película, donde se muestran las cinco emociones principales (*Joy, Anger, Disgust, Sadness, y Fear*), y donde al final del mismo Riley conoce sus nuevas emociones (*Anxiety, Embarrassment, Boredom, y Envy*). Durante la visualización, se pide a los alumnos que tomen nota de cómo se representa cada emoción y las acciones de los personajes.

Activity (7 minutos):

Se distribuyen tarjetas a los alumnos, cada una con una de las emociones escritas. Se organiza a los alumnos en parejas para que describan su emoción con un lenguaje sencillo, por ejemplo: “Anxiety makes me feel nervous” o “Embarrassment is when you feel shy about something” (véase Figura 4 en el Anexo 1).

Además, con cada tarjeta se les facilitan tarjetas de palabras y estructuras gramaticales que les pueden ayudar a formular frases (véase Figura 5 en el Anexo 1). Por ejemplo:

- “... makes me feel...”
- “... is when you feel...”
- “nervous”
- “shy”
- “excited”
- “furious”

Después, cada pareja expone su descripción al grupo.

Activity 2: Emotion Match-Up Game (12 minutos)

Objetivo: Se busca que los alumnos asocien diferentes acciones y escenarios de la vida cotidiana con la emoción correspondiente, además de practicar el vocabulario relacionado con las emociones.

Materiales:

Tarjetas de emociones (véase Figura 4 en el Anexo 1):

- Joy
- Sadness
- Fear
- Anger
- Anxiety
- Embarrassment
- Boredom
- Disgust
- Envy

Tablero de situaciones (véase Figura 6 en el Anexo 1):

- “You forgot to do your homework.”
- “You got a birthday present you really wanted.”
- “Your friend gets a better mark than you.”
- “You see a big spider on your arm.”
- “The class feels like it never ends.”
- “You broke your favorite toy.”
- “You have to speak in front of the class.”
- “Someone pushes you on the playground.”
- “You are eating something you don’t like.”
- “You say hello to someone, but they don’t see you.”

- Dado

- Fichas para cada equipo

Instrucciones:

Primero se divide a los alumnos en equipos de tres o cuatro personas. Después, cada equipo coloca una ficha en la casilla de inicio del tablero.

Matching game (9 minutos):

Para empezar a jugar, cada equipo, en su turno debe coger una tarjeta del montón de emociones. A continuación, debe lanzar un dado para el tablero de situaciones y avanzar su ficha. Se lee en voz alta la emoción y la situación en la que cayó, y decide si coinciden o no, explicando por qué.

Pueden coincidir, por ejemplo:

Emotion: Fear

Situation: “You see a big spider on your arm.”

→ Posible respuesta: “It is fear because I am scared of spiders.”

Emotion: Embarrassment

Situation: “You say hello to someone, but they don't see you.”

→ “It is embarrassment because you feel silly.”

Emotion: Anxiety

Situation: “You have to speak in front of the class.”

→ “It is anxiety because I am nervous when I speak in class.”

Emotion: Joy

Situation: “You got a birthday present you really wanted.”

→ “It is joy because I am very happy when I have a present.”

Sin embargo, también puede que no coincidan, por ejemplo:

Emotion: Joy

Situation: “You forgot to do your homework.”

→ “When you forget your homework, you are nervous or embarrassed.”

Emotion: Disgust

Situation: “The class feels like it never ends.”

→ “No, that’s more like boredom, not disgust.”

Emotion: Envy

Situation: “You are eating something you don’t like.”

→ “It is disgust, not envy.”

Revisión y discusión (3 minutos):

A continuación, se repasan en grupo algunas combinaciones que hayan resultado especialmente interesantes o difíciles durante el juego. Este momento permite profundizar en la reflexión sobre las emociones y fomentar el pensamiento crítico. Se plantean preguntas como:

“¿Una emoción puede tener muchas causas?”

Esta pregunta permite a los alumnos considerar que una misma emoción (como la tristeza, el miedo o la alegría) puede surgir por diferentes motivos.

“¿Una situación puede provocar diferentes emociones en distintas personas?”

De esta forma, se les enseña a los alumnos a reconocer que las emociones son subjetivas y personales. De esta manera, una misma experiencia, como hablar en público o montar en una atracción, puede generar emociones diferentes (como alegría, vergüenza o miedo) según la persona.

Activity 3: Create your own emotion (13 minutos)

Objetivo: Fomentar la creatividad y reforzar el conocimiento sobre las emociones mediante un juego en el que los alumnos crean una nueva emoción a partir de combinaciones aleatorias de tarjetas.

Materiales necesarios:

- Tarjetas de situaciones (“First day at a new school”, “Losing a game”, “Getting a surprise present”, etc.) (véase Figura 7 en el Anexo 1).
- Tarjetas de colores con la imagen de cada personaje que representan el tono emocional (véase Figura 4 en el Anexo 1).

- Rojo: representa ira o enfado.
 - Azul: simboliza tristeza o depresión.
 - Amarillo: refleja alegría o felicidad.
 - Turquesa: muestra envidia.
 - Naranja: indica ansiedad o nerviosismo.
 - Morado: representa miedo.
 - Verde: se asocia con asco o desagrado.
 - Rosa: indica vergüenza.
 - Gris: refleja aburrimiento.
- Tarjetas de acciones/comportamientos (por ejemplo: “dance”, “smile a lot”, “run away”, “cry silently”...) (véase Figura 8 en el Anexo 1).
 - Hojas y colores para el dibujo.

Instrucciones:

Introducción (3 minutos):

Se les explica a los alumnos que, al igual que en la película, las emociones son parte del mundo de Riley. Para empezar, se presenta la actividad como un reto en el que los niños están en un laboratorio de emociones donde deben inventar una emoción nueva, como si fueran diseñadores del mundo emocional de Riley. Para ello, primero se dividirán en grupos nuevos de tres o cuatro personas.

Creación aleatoria de emociones (5 minutos):

Por turnos, cada grupo saca al azar:

- 1 tarjeta de situación
- 1 tarjeta de color
- 1 tarjeta de acción o comportamiento

A partir de esa combinación, deben inventar una nueva emoción, dándole:

- Un nombre creativo.
- Una descripción breve (cómo se siente, en qué tipo de situaciones aparece, qué causa).

- Un dibujo de cómo sería esa emoción (color, forma, expresión, etc.).

Presentar la emoción (5 minutos):

Cada grupo presenta su emoción al resto, explicando el nombre de la emoción, cómo se siente, cuándo aparece y cómo se comporta.

Se potencia y se muestra el uso de estructuras en inglés como: *“This emotion appears when...”*, *“It makes me feel like...”*, *“It looks like...”* de modo que les sirva de apoyo.

Ejemplos:

Situation 1: “Getting a surprise present”

Colour: Red (anger)

Action: “Dance”

Created Emotion:

- **Name:** “Angry dancing”
- **Description:**
 - **This emotion appears when** my surprise present is a scarf when I wanted a video game.
 - **It makes me feel like** dancing because I can use the scarf to make a funny dance.
 - **It looks like** a red face dancing with a scarf in the air.
- **Drawing:** Un niño con la cara roja haciendo un baile con una bufanda.

Situation 2: “There is a bug in your sandwich.”

Colour: Pink (embarrassment)

Action: “Smiles a lot”

Created Emotion:

- **Name:** “Embarrabug”
- **Description:**
 - **This emotion appears when** I see a bug in my sandwich, and I feel embarrassed because everyone is looking at me.
 - **It makes me feel like** laughing because I am nervous.

- **It looks like** a pink face and a big nervous smile with a sandwich.
- **Drawing:** Un niño con las mejillas rojas, riéndose mientras mira su bocadillo con un insecto dentro.

Asamblea:

Para concluir la sesión y promover la participación, los alumnos pueden elegir la emoción más original, la más útil para Riley, o la más divertida.

Atención a la diversidad

En base al Artículo 24 del Decreto 38/2022 de Educación Primaria, se elabora el siguiente planteamiento de atención a la diversidad:

La sesión se plantea desde un enfoque inclusivo que garantice la participación de todo el alumnado. En el caso de la alumna con necesidades educativas especiales, se utilizarán estructuras lingüísticas sencillas acompañadas de su traducción. También se permitirá que pueda expresarse mediante gestos o dibujos, en base a sus preferencias. En las actividades grupales, participará junto a sus compañeros para potenciar el trabajo cooperativo, realizando tareas accesibles, como identificar emociones o representar la emoción inventada de forma gráfica.

SESIÓN 2: Emociones y la construcción de la identidad de Riley

En primer lugar, se procederá al visionado del siguiente fragmento de la película, que comprende desde el minuto 21:15 hasta el minuto 35. Se verá cómo Joy, Sadness, Anger, Fear y Disgust son encerradas como emociones reprimidas por Anxiety y las demás emociones nuevas, con el objetivo de tomar el control de la vida de Riley. Además, Anxiety arranca y envía la identidad de Riley al fondo de la mente para crear una nueva basada en los nuevos recuerdos que va a acumular con Anxiety al mando de sus decisiones. Posteriormente, los siguientes 45 minutos de la sesión se destinan a poner en práctica dos actividades donde se trabaja vocabulario de la película a través de juegos educativos.

Activity 1: “Reconstructing Riley’s identity” (20 minutos)

Objetivo: Profundizar en la relación entre emociones e identidad personal a través del análisis de una escena clave de la película *Inside Out 2*, desarrollando al mismo tiempo la comprensión auditiva, la expresión oral y el vocabulario en lengua inglesa.

Paso 1: Repaso del vocabulario de la película (3 minutos)

Se comienza presentando una lista de vocabulario clave relacionada con la escena que se va a visualizar: *identity, emotions, anxiety, confidence, sense of self, disappointed, confused, suppressed emotions, team*. Posteriormente, se explican las definiciones y ejemplos de uso en contexto.

Paso 2: Ver la escena

Se proyecta el fragmento de la película comprendido entre los minutos 21:15 y 35:00, momento en el que *Anxiety* toma el control de Riley y reprime sus emociones originales. Durante la visualización, se pide al alumnado que se enfoque en identificar las emociones que surgen en Riley y cómo la situación afecta su identidad. Los alumnos deben apuntar las emociones en inglés que se mencionan en la película. Además, se explican las palabras del paso 1, comprobando si ya las conocían o son aprendizajes nuevos.

Paso 3: Crear un mapa conceptual (14 minutos)

En parejas, los alumnos deben crear un mapa conceptual en inglés que muestre cómo las emociones influyen en la identidad de Riley.

Los niños deben relacionar palabras como *fear* (miedo), *joy* (alegría), *anxiety* (ansiedad), *embarrassment* (vergüenza), *sense of self* (sentido de identidad), etc., y explicar cómo cada emoción afecta la forma en que Riley se comporta en la película.

Por último, se pide a los alumnos que usen frases completas en inglés: "*Riley feels anxiety because she is worried because she wants to feel part of the team.*".

Paso 4: Discusión y reflexión (3 minutos)

Al final, los alumnos deben compartir sus mapas conceptuales y debatir en grupos sobre qué emociones creen que son las más poderosas y cómo estas pueden afectar la identidad de una persona en la vida real.

Actividad 2: “Who Am I?” (20 minutos)

Objetivo: Mejorar el uso del vocabulario de emociones y situaciones, y fomentar la expresión oral a través de una actividad divertida y colaborativa en inglés.

Paso 1: Repaso de vocabulario (4 minutos)

Se realiza una pequeña actividad de repaso donde los alumnos tienen que adivinar la emoción que describes. Por ejemplo: *“I feel nervous when I speak in front of a big group of people”* → *Anxiety*.

Paso 2: Juego de “Who Am I?” (13 minutos)

Instrucciones del juego: Cada alumno recibe una tarjeta con una emoción escrita (por ejemplo, *joy, fear, embarrassment*) (véase Figura 4 en el Anexo 1). No pueden mirar las tarjetas, sino que se las pegarán en su frente.

Después, cada alumno con la tarjeta en la frente debe hacer preguntas a sus compañeros para adivinar su emoción, con la condición de que sean preguntas que sólo puedan responderse con “Yes” o “No”. Por ejemplo, podrían hacer las siguientes preguntas:

- *“Do I feel happy?”*
- *“Am I worried about what others think of me?”*
- *“Do I feel lonely?”*
- *“Do I want to be like other people?”*

Paso 3: Reflexión en grupo (3 minutos)

El alumnado debe reflexionar sobre cómo las emociones de la película afectan a Riley y cómo a veces las emociones reprimidas o la falta de control sobre ellas pueden influir en nuestra identidad, como pasa con la aparición de *Anxiety* en su vida.

Atención a la diversidad

En base al Artículo 24 del Decreto 38/2022 de Educación Primaria, se elabora el siguiente planteamiento de atención a la diversidad:

En esta sesión, centrada en la relación entre emociones e identidad, se contemplan medidas de atención a la diversidad que aseguren la participación de todos los alumnos. Para la alumna con necesidades educativas especiales, se le facilitarán apoyos visuales y

simplificaciones del vocabulario clave (por ejemplo, mediante imágenes y ejemplos con los que esté familiarizada). En la elaboración de los mapas conceptuales, podrá trabajar con un número reducido de palabras o apoyarse en pictogramas, mientras que en la actividad *Who Am I?* se le ofrecerán tarjetas con emociones básicas y fácilmente reconocibles (joy, sadness, fear), de modo que pueda seguir el juego de manera asequible.

SESIÓN 3: Anxiety y la búsqueda del control de Riley

La tercera sesión comienza con el visionado del siguiente fragmento donde se quedó en la sesión anterior, que comprende desde el minuto 35 minutos hasta el minuto 55. En este periodo, la historia continúa con Joy, Anger, Fear, Disgust y Sadness, que se disponen a buscar la identidad de Riley en el fondo de la mente para salvarla del control y las decisiones de Anxiety. Se verá cómo Riley se va convirtiendo en una persona ansiosa y sarcástica. A continuación, se plantean tres actividades para los 35 minutos restantes de la clase.

Activity 1: Recreating dialogues (15 minutos)

Objetivo: Practicar la recreación de diálogos de la película y la descripción de personajes, utilizando emociones y vocabulario en inglés.

Instrucciones:

Preparación (3 minutos):

Se escoge y se proporciona a los alumnos la transcripción de un fragmento de la película donde los personajes tienen una interacción importante relacionada con las emociones que están aprendiendo.

En este caso, el fragmento escogido es el siguiente, justo en el momento en que las emociones se enfrentan a la frustración y a la presión de la situación de no encontrar una solución al problema principal: *Anxiety* ha tomado el control de Riley; *Joy*, *Anger*, *Sadness*, *Disgust* y *Fear* se han convertido en emociones reprimidas, y acaban de iniciar la misión de buscar la antigua identidad de Riley en el fondo de la mente, pero no saben dónde está ni cómo llegar:

Disgust: The Riley we knew is gone!

Anger: And if Joy can't see that well, then she's delusional!

Joy: "Delusional? (screaming) OF COURSE I'M DELUSIONAL!! (normal voice, but still ranting) Do you know how hard it is to stay positive all the time when all you folks do is complain, complain, complain!?"

[Fear and Disgust both gasp, and Anger was impressed.]

Joy: "Do you think I have all the answers? Of course I don't! We can't even find the back of our own mind!"

(Joy sits down, hugging her knees, breaking down in tears)

Joy: "Anxiety is right. Riley doesn't need us as much as she needs them. And that hurts. It really hurts."

Anger: "Joy, you made a lot of mistakes, a lot. And you'll make a whole lot more in the future. But if you let that stop you, we might as well lie down and give up now."

Fear: "Well, actually that does sound kind of nice."

(Annoyed, Disgust flicks Fear.)

Anger: "Come on."

(He reaches out his hand to Joy. She accepts. Anger runs up to the hose Bobby and Paula are using and takes it from them.)

Anger: "Excuse us."

Bobby: "Hey! You can't use that."

Anger: "Riley emergency!"

Fear: "Thank you!"

Anger: "Hop on!"

(They get on the hose and fire faded memories, being flown to the shelves.) ("Inside Out 2/Transcript", s. f.).

Este es un momento muy emotivo en el que *Joy*, al enfrentarse a la desesperación por no poder encontrar una solución, finalmente se permite sentir la frustración y el dolor que tanto había estado evitando. Las emociones que han partido en busca de la identidad de Riley se encuentran bloqueadas, y en esta escena se muestra que el dolor y la aceptación de los errores son parte del proceso para lograr la estabilidad emocional.

Recreación de diálogos (7 minutos):

Los alumnos se dividen en grupos pequeños. Cada grupo debe representar teatralmente el diálogo, añadiendo su propia interpretación del personaje, usando gestos, expresiones faciales y cambios en la entonación.

Descripción de personajes (5 minutos):

Después de la recreación, los niños describirán al personaje que han interpretado. Pueden hacerlo usando adjetivos o frases descriptivas en inglés, como "*He/She feels nervous because...*", "*He/She looks angry when...*", etc.

Activity 2: Classifying Riley's emotions (10 minutos)

Objetivo: Identificar y clasificar emociones como positivas o negativas usando vocabulario en inglés.

Instrucciones:

Introducción (2 minutos):

Se escribe en la pizarra varias emociones, añadiendo algunas nuevas que no aparecen en la película (por ejemplo: *Anxiety, Embarrassment, Boredom, Envy, Joy, Curiosity, Confidence, Hope*). Se formula la siguiente pregunta: *Do you think these emotions are positive or negative? Why?*

Clasificación grupal (5 minutos):

Se divide a los alumnos en grupos pequeños y se les proporciona tarjetas con emociones en inglés y para que las clasifiquen en dos columnas: *Positive Emotions* / *Negative Emotions*. Cada grupo debe justificar su elección brevemente.

Puesta en común (3 minutos):

Se revisan las clasificaciones en grupo y se comenta que algunas emociones negativas también pueden tener un propósito útil en ciertos momentos (por ejemplo, la tristeza puede ayudarnos a pedir ayuda cuando la necesitamos).

Activity 3: What would you do? (12 minutos)

Objetivo: Relacionar emociones con situaciones reales y practicar estructuras de presente simple y continuo en inglés.

Instrucciones:**Introducción al tema (2 minutos):**

Se presenta brevemente cómo las emociones influyen en nuestras decisiones empleando algún ejemplo: “*When I feel scared, I usually run away or ask for help.*”; “*When I feel embarrassed, I usually stay quiet.*”; “*Right now, I am feeling happy, so I am laughing a lot.*”; “*Right now, I am feeling envious, so I am looking at what my friend has.*”.

Situaciones emocionales (7 minutos):

Se distribuyen tarjetas con situaciones cotidianas (véase Figura 9 en el Anexo 1):

- *You see your friend talking to someone you like.*
- *You have to present a project in front of the class.*
- *Your friend wins a prize you wanted.*

Los alumnos deben decidir qué emoción podrían sentir en esa situación (pueden elegir más de una) y completar una frase en inglés (véase Figura 10 en el Anexo 1):

- *When I feel ____, I usually ____.*
- *Right now, I am feeling ____, so I am ____.*

Compartir con la clase (3 minutos):

Se les pide a algunos alumnos leer sus respuestas y discutir cómo la emoción elegida afecta su decisión.

Atención a la diversidad

En base al Artículo 24 del Decreto 38/2022 de Educación Primaria, se elabora el siguiente planteamiento de atención a la diversidad:

En esta sesión, donde se trabajan la representación de diálogos, la clasificación de emociones y la relación entre emociones y situaciones cotidianas, se desarrollan adaptaciones para la inclusión de todo el alumnado. La alumna con NEE contará con apoyos visuales, como tarjetas con imágenes de las emociones, que le permitan entender actividades sin depender exclusivamente del texto. En la recreación de diálogos, podrá centrarse en interpretar al personaje con gestos y expresiones, sin la necesidad de memorizar frases largas en inglés. En las actividades posteriores, se le ofrecerán listas reducidas de emociones y frases modelo para que pueda completar en función de su nivel, reforzando así su participación activa.

SESIÓN 4: Ansiedad se apodera de Riley

Para la cuarta sesión, se procede a ver desde el minuto 55 hasta el 1:13 de la película. En este fragmento, Anxiety impulsa a Riley a actuar bajo presión para ser seleccionada para el equipo de hockey, llevándola a tomar decisiones que no son lo mejor para ella. Además, la frase “I’m not good enough” de su nueva identidad refleja cómo sus emociones distorsionan su sentido de sí misma, mostrando cómo la ansiedad puede afectar a la autoestima y la identidad de una persona.

Posteriormente, se realizan dos actividades para los 40 minutos restantes de la sesión que trabajan contenidos y aprendizajes del fragmento.

Activity 1: Detectives of emotions (15 minutos)

Objetivo: Identificar qué emociones están presentes en la escena y qué quieren lograr.

Material: Tarjetas con dibujos de los personajes/emociones (Anxiety, Envy, Sadness, Joy, etc.) (véase Figura 4 en el Anexo 1).

Instrucciones:

Primero, se divide a los niños en pequeños grupos y se les entrega a cada uno tarjetas con imágenes de las emociones. Después, se les plantea las siguientes preguntas para contestar en un folio:

- Who is acting in this part of the story?
- What does that emotion want?
- Do you think what she is doing is helping or not helping Riley? Why?

Por último, cada grupo presenta brevemente lo que escribió.

Activity 2: The map of the Self (25 minutos)

Objetivo: Ayudar a los niños a visualizar su propio "sentido del yo" (sense of self) y qué recuerdos, emociones o ideas lo forman.

Material: Hojas con la silueta de una cabeza dividida en 4 partes (véase Figura 11 en el Anexo 1).

Instrucciones:

Primero, se le entrega a cada niño una hoja con la silueta y se les pide que en cada sección dibujen o escriban:

- **Un recuerdo feliz:** *Piensa en un momento muy feliz que hayas vivido, como un día divertido con tu familia o una actividad que te gustó. Dibuja lo que recuerdas de ese momento.*
- **Un recuerdo triste que también te pone feliz:** *A veces, hay recuerdos que nos hacen sentir tristes, pero también nos dan una sensación de felicidad. Dibuja ese*

momento.

- **Un recuerdo que te hace sentir orgulloso:** *Piensa en algo que hayas logrado que te hace sentir bien contigo mismo, como aprender algo nuevo o conseguir algo que te costó esfuerzo. Dibuja ese momento.*
- **Algo que estás aprendiendo sobre ti mismo:** *Piensa en algo que has aprendido sobre ti, como una habilidad, o una forma de pensar. Dibuja lo que estás aprendiendo.*

Al terminar, pueden compartir con el resto de la clase cómo ha quedado su mapa de sí mismos, explicando lo que puedan en inglés.

Atención a la diversidad

En base al Artículo 24 del Decreto 38/2022 de Educación Primaria, se elabora el siguiente planteamiento de atención a la diversidad:

En esta sesión, donde se trabaja cómo la ansiedad afecta a la autoestima y al sentido de identidad, se incorporan medidas para asegurar la participación de todos los alumnos. En el caso de la alumna con NEE, se facilitarán tarjetas con imágenes de las emociones, de modo que pueda identificar fácilmente qué personaje está actuando en la escena. Durante la actividad *Detectives of emotions*, podrá responder a las preguntas mediante frases muy sencillas o incluso con dibujos, priorizando la comprensión básica del papel de cada emoción en la historia. En la segunda actividad, *The map of the Self*, su participación se centrará especialmente en el dibujo, permitiendo que exprese recuerdos y emociones de manera visual en lugar de verbal, favoreciendo así su implicación.

SESIÓN 5: Aceptando la verdadera identidad de Riley

Para finalizar la situación de aprendizaje, se terminará la película, viendo desde el minuto 1:13 hasta el 1:26, donde Riley sufre un ataque de ansiedad tras lesionar a su amiga, y Joy convence a Anxiety para detener el ataque y demostrar que no necesita agobiarla tanto para protegerla. A partir de ese momento, las emociones logran retirar la identidad negativa de Riley, y se forma una nueva identidad más compleja y realista, que incluye emociones y pensamientos tanto positivos como negativos. Gracias a esto, Riley logra calmarse,

disculpase con sus amigas y reconciliarse con ellas. La película termina mostrando cómo, poco a poco, Riley va encontrando su lugar, aceptando sus emociones y aprendiendo que ser ella misma implica sentir muchas cosas distintas, a veces contradictorias, y que eso está bien.

Posteriormente, se realizan tres actividades para consolidar el aprendizaje de las emociones en inglés a través de *Inside Out*.

Activity 1: Order the scenes (10 minutos)

Objetivo: Ayudar a los niños a entender la secuencia de eventos de la película completa y a reflexionar sobre las emociones que Riley experimenta.

Material: Imágenes de escenas de la película (véase Anexo 2):

- Bree y Grace le cuentan a Riley que el año que viene no irán al mismo instituto.
- Riley escucha como el equipo de Val habla mal de ella al haber sido castigadas por su culpa.
- Embarrassment coge a todas las emociones originales para encerrarlas.
- Joy y los demás buscan la identidad de Riley en el fondo de la mente.
- Se producen abismos de sarcasmos.
- Riley lee el cuaderno de la entrenadora.
- Se forma la nueva identidad negativa.
- Ansiedad maneja a Riley para anotar 3 goles en el partido.
- Riley hace una falta importante a Grace.
- Riley sufre un ataque de ansiedad.
- Riley y sus amigas se reconcilian.

Instrucciones:

Se divide a los niños en grupos y se les entrega las imágenes de las escenas clave de la película.

Después, se les pide que trabajen juntos para ordenar las imágenes en el orden correcto en el que suceden en la película.

Una vez hayan organizado las imágenes, la actividad finaliza con una explicación de cada grupo de por qué han puesto cada escena en ese orden, y cómo se sienten las emociones de Riley en cada momento.

Activity 2: Summary of the film “Inside Out 2” (20 minutos)

Objetivo: Ayudar a los niños a sintetizar lo aprendido de la película y expresar de forma clara los momentos más importantes.

Material: Papel y lápices o bolígrafos.

Instrucciones:

Para empezar, se les explica brevemente a los niños que van a crear un resumen de la película *Inside Out* basándose en lo que más les ha llamado la atención. Se les pide a los niños que, con sus propias palabras, resuman la trama de la película en 5-7 frases. Deben enfocarse en los momentos más importantes, como los que involucran a las emociones de Riley y los cambios en su vida. Pueden escribir el resumen en forma de una pequeña historia o en forma de lista, y una vez que hayan terminado, pueden compartir sus resúmenes con el grupo.

Guía para el resumen:

- ¿Cómo cambian las emociones de Riley a lo largo de la película?
- ¿Cuál es el conflicto principal que enfrenta Riley?
- ¿Cómo resuelven las emociones de Riley sus problemas?
- ¿Qué aprenden las emociones (y Riley) al final de la película?

Activity 3: The wheel of emotions (10 minutos)

Objetivo: Permitir que los niños exploren diferentes emociones de forma creativa.

Material:

- Cartulina o papel grande.
- Rotuladores de colores.

- Rueda de cartón o plantilla para crear una rueda.

Instrucciones:

1. Se dibuja una gran rueda de emociones en una cartulina, dividida en varias secciones y se asigna una emoción a cada parte de la rueda (como alegría, tristeza, miedo, ira, etc.).
2. Los niños deben tomar turnos para girar la rueda. Cuando la rueda se detenga en una emoción, el niño debe:
 - Explicar cuándo se ha sentido de esa manera.
 - Imitar la expresión o acción asociada a esa emoción (por ejemplo, si cae en “fear”, puede hacer un gesto de estar asustado).

Atención a la diversidad

En base al Artículo 24 del Decreto 38/2022 de Educación Primaria, se elabora el siguiente planteamiento de atención a la diversidad:

En esta última sesión, el objetivo principal es consolidar los aprendizajes emocionales y lingüísticos a partir del desenlace de la película. Para ello, resulta esencial garantizar que todo el alumnado pueda participar según sus propias posibilidades. En el caso de la alumna con necesidades educativas especiales, durante la actividad *Order the Scenes* se facilitarán explicaciones sencillas. En la tarea de resumen de la película, podrá elegir entre elaborar un esquema o crear un dibujo sencillo en lugar de redactar frases, de manera que también tenga la oportunidad de mostrar su comprensión de la historia. Por último, en *The Wheel of Emotions*, su participación se centrará en imitar gestos y asociar emociones básicas.

Nota. Elaboración propia.

Instrumentos de evaluación

En base al Artículo 19 del Decreto 38/2022 de Educación Primaria, se elaboran los siguientes instrumentos de evaluación:

Sesión 1

Actividad 1: Emotion identification and description

Instrumento: Ficha de observación individual con escala verbal

Elementos a evaluar:

Tabla 6. Evaluación “*Emotion identification and description*”. Sesión 1, actividad 1.

| Indicador | Sí | A veces | No |
|--|-----------|----------------|-----------|
| Identifica emociones en inglés. | | | |
| Usa frases simples para describir emociones. | | | |
| Participa en la actividad oralmente. | | | |

Nota. Elaboración propia.

Actividad 2: Emotion Match-Up Game

Instrumento: Ficha de observación individual con escala verbal

Elementos a evaluar:

Tabla 7. Evaluación “*Emotion Match-Up Game*”. Sesión 1, actividad 2.

| Indicador | Sí | A veces | No |
|---|-----------|----------------|-----------|
| Justifica oralmente sus elecciones. | | | |
| Usa vocabulario de emociones adecuadamente. | | | |
| Participa activamente en el juego. | | | |

Nota. Elaboración propia.

Actividad 3: Create your own emotion

Instrumento: Ficha de observación individual con escala verbal

Elementos a evaluar:

Tabla 8. Evaluación “Create your own emotion”. Sesión 1, actividad 3.

| Criterio | Bajo (1) | Medio (2) | Alto (3) |
|--|-----------------|------------------|-----------------|
| Creatividad y conexión con la situación. | | | |
| Uso de frases en inglés. | | | |
| Presentación oral clara y participativa. | | | |
| Dibujo expresivo y relacionado con la emoción. | | | |

Nota. Elaboración propia.

Sesión 2

Actividad 1: Reconstructing Riley’s identity

Instrumento: Ficha de observación individual con escala verbal

Elementos a evaluar:

Tabla 9. Evaluación “Reconstructing Riley’s identity”. Sesión 2, actividad 1.

| Criterio | Bajo (1) | Medio (2) | Alto (3) |
|--|-----------------|------------------|-----------------|
| Relaciona emociones con aspectos de la identidad. | | | |
| Usa vocabulario emocional en inglés correctamente. | | | |
| Usa frases completas con sentido (“Riley feels... because...”) | | | |
| Presenta el mapa de forma clara y comprensible. | | | |

Nota. Elaboración propia.

Actividad 2: Who Am I?

Instrumento: Ficha de observación individual con escala verbal

Elementos a evaluar:

Tabla 10. Evaluación “Who Am I?”. Sesión 2, actividad 2.

| Indicador | Sí | A veces | No |
|--|-----------|----------------|-----------|
| Formula preguntas en inglés adecuadas al juego. | | | |
| Identifica correctamente su emoción a través de preguntas. | | | |
| Explica el papel de la emoción en la identidad de Riley. | | | |
| Participa activamente y con respeto. | | | |

Nota. Elaboración propia.

Sesión 3

Actividad 1: Recreating dialogues

Instrumento: Ficha de observación con escala descriptiva

Elementos a evaluar:

Tabla 11. Evaluación “Recreating dialogues”. Sesión 3, actividad 1.

| Criterios | A (Excelente) | B (Bien) | C (Suficiente) | D (Necesita mejorar) |
|-------------------------------------|--|--|-------------------------|------------------------------------|
| Uso del inglés en el diálogo | Habla en inglés todo el tiempo, con frases | Usa inglés en su mayoría, con algunas pausas | Usa con simples inglés, | Usa frases en nada de inglés. pero |

| | | | | |
|---|---|--|--|--|
| | completas y expresivas. | y o errores leves. | necesita ayuda. | |
| Expresión emocional (entonación, gestos) | Muy expresivo, actúa con emoción y usa bien el cuerpo. | Bastante expresivo, aunque un poco tímido. | Muestra algo de emoción, pero muy tenue. | No muestra emoción ni usa el cuerpo. |
| Comprensión del personaje | Entiende completamente al personaje y sus emociones. | Entiende bastante bien al personaje. | Entiende algo, pero tiene dudas. | No demuestra haber comprendido al personaje. |
| Trabajo en grupo / cooperación | Participa activamente y colabora muy bien con su grupo. | Coopera con su grupo con alguna ayuda. | A veces se desconecta o participa mucho. | No coopera ni participa. |

Nota. Elaboración propia.

Actividad 2: Classifying Riley's emotions

Instrumento: Ficha de observación individual con escala verbal

Elementos a evaluar:

Tabla 12. Evaluación "Classifying Riley's emotions". Sesión 3, actividad 2.

| Indicador | Sí | A veces | No |
|---|----|---------|----|
| Clasifican emociones en positivas o negativas con coherencia. | | | |
| Justifican su clasificación en inglés. | | | |

Respetan las ideas de sus compañeros.

Nota. Elaboración propia.

Actividad 3: What would you do?

Instrumento: Ficha de observación individual con escala verbal

Elementos a evaluar:

Tabla 13. *Evaluación “What would you do?”. Sesión 3, actividad 3.*

| Criterio | Bajo (1) | Medio (2) | Alto (3) |
|--|-----------------|------------------|-----------------|
| Usa correctamente las estructuras “When I feel..., I usually...” y “Right now, I’m feeling...” | | | |
| Elige emociones adecuadas a la situación propuesta. | | | |
| Se expresa con claridad en inglés. | | | |

Nota. Elaboración propia.

Sesión 4

Actividad 1: Detectives of emotions

Instrumento: Ficha de observación con escala descriptiva

Elementos a evaluar:

Tabla 14. *Evaluación “Detectives of emotions”. Sesión 4, actividad 1.*

| Criterios | A (Excelente) | B (Bien) | C (Suficiente) | D (Necesita mejorar) |
|-----------------------|----------------------|-----------------|-----------------------|-----------------------------|
| Identificación | Identifican con | Identifican | Identifican | No identifican |

| | | | | | | |
|---|---|---|--|---|---|--|
| de emociones | claridad emociones relevantes de la escena y las nombran correctamente en inglés. | varias de la y las aunque algún error. | algunas emociones principales, aunque con algunos personajes. | pocas emociones confunden algunos personajes. | bien o emociones participan. | las o no participan. |
| Comprensión del objetivo de la emoción | Explican claramente qué quiere lograr cada emoción y lo relacionan con la escena. | qué lograr aunque forma simple o con ayuda. | Describen el objetivo de las emociones, aunque de forma simple o con ayuda. | el las de sobre las emociones. | Dan explicaciones vagas o incompletas sobre las emociones. | No explican los objetivos o no participan. |
| Análisis del impacto en Riley | Explican muy bien si la emoción ayuda o no a Riley y justifican por qué con ejemplos. | muy la ayuda una justificación por con | Mencionan si ayuda o no, con una justificación básica. | si con justificación básica. | La respuesta es poco clara o sin justificación. | No explican el efecto en Riley. |
| Presentación oral | Presentan con claridad, buen uso del inglés y buena expresión oral. | con buen y pero entiende. | Presentan con algo de ayuda o inseguridad, pero se entiende. | con ayuda o inseguridad, pero se entiende. | muy poco o de forma desorganizada. | No presentan su trabajo al grupo. |

Nota. Elaboración propia.

Actividad 2: The Map of the Self

Instrumento: Ficha con escala descriptiva

Elementos a evaluar:

Tabla 15. Evaluación “The Map of the Self”. Sesión 4, actividad 2.

| Criterios | A (Excelente) | B (Bien) | C (Suficiente) | D (Necesita mejorar) |
|-----------------------------------|---|---|--|---|
| Recuerdo feliz | Dibuja o escribe un recuerdo muy claro y positivo; expresa emoción con detalle. | Dibuja o escribe un recuerdo feliz, aunque con menos detalle. | El recuerdo no está claro. | No incluye este recuerdo. |
| Recuerdo triste/feliz | Representa un recuerdo con emociones mixtas claramente explicadas. | Incluye un recuerdo aunque totalmente claro. | En el recuerdo no se percibe claramente lo positivo. | No hay recuerdo o solo se muestra tristeza. |
| Recuerdo de orgullo | Representa un logro personal claro, explicado o dibujado con detalle. | Incluye un logro, aunque con pocos detalles. | El recuerdo está poco desarrollado o es irrelevante. | No se incluye ningún logro personal. |
| Aprendizaje sobre sí mismo | Describe o dibuja un aprendizaje personal con reflexión. | Muestra un aprendizaje personal básico. | El aprendizaje es poco claro o muy general. | No se identifica ningún aprendizaje. |

Nota. Elaboración propia.

Sesión 5

Actividad 1: Order the scenes

Instrumento: Ficha de observación individual con escala verbal

Elementos a evaluar:

Tabla 16. Evaluación “Order the scenes”. Sesión 5, actividad 1.

| Ítem | Sí | No |
|--|-----------|-----------|
| Ordenan correctamente las escenas según la secuencia de la película. | | |
| Colaboran en grupo para decidir el orden. | | |
| Explican por qué han colocado cada escena en esa posición. | | |
| Identifican correctamente las emociones que siente Riley en cada escena. | | |
| Utilizan vocabulario relacionado con las emociones en inglés. | | |

Nota. Elaboración propia.

Actividad 2: Summary of the film “Inside Out 2”

Instrumento: Ficha de observación individual con escala verbal

Elementos a evaluar:

Tabla 17. Evaluación “Summary of the film Inside Out 2”. Sesión 5, actividad 2.

| Ítem | Sí | Más o menos | No |
|--|-----------|--------------------|-----------|
| Resume la película con frases claras. | | | |
| Incluye los eventos clave (inicio, conflicto, resolución). | | | |

Describe los cambios emocionales de Riley a lo largo de la historia .

Usa vocabulario aprendido durante la unidad (emociones, personajes, acciones).

Utilizan vocabulario relacionado con las emociones en inglés.

Nota. Elaboración propia.

Actividad 3: The wheel of emotions

Instrumento: Ficha de observación individual con escala verbal

Elementos a evaluar:

Tabla 18. *Evaluación “The wheel of emotions”. Sesión 5, actividad 3.*

| Ítem | Sí | No |
|---|-----------|-----------|
| Explica una experiencia personal relacionada con la emoción obtenida. | | |
| Imita correctamente la emoción con gestos o voz. | | |
| Reconoce y nombra emociones de otros compañeros. | | |

Nota. Elaboración propia.

Consideraciones finales

El presente Trabajo de Fin de Grado ha analizado cómo el cine conforma una herramienta educativa con gran potencial para favorecer el aprendizaje del inglés en Educación Primaria y la promoción de la educación emocional del alumnado. La fundamentación teórica ha mostrado la relevancia de integrar metodologías activas y recursos audiovisuales en el aula, destacando la importancia de la motivación, la adquisición de la lengua y el contenido transversal de las emociones a través de la película *Inside Out 2*.

En relación con los objetivos planteados, en primer lugar, se ha elaborado un marco teórico que argumenta el uso del cine como recurso didáctico, investigando sus beneficios y limitaciones. Las principales fuentes utilizadas han sido Moreno (2020), González (2018), Sellan (2017) y Martínez-Salanova (2002). En segundo lugar, se ha examinado cómo el cine además de fomentar la adquisición del idioma, también promueve la motivación del alumnado y en el caso concreto de la película *Inside Out 2*, también el desarrollo de las emociones. Asimismo, se ha llevado a cabo una reflexión sobre la importancia de diseñar propuestas didácticas significativas e inclusivas que respondan a la diversidad del aula. Para ello, se han incorporado referencias teóricas que sustentan estas consideraciones en la situación de aprendizaje desarrollada. Finalmente, se presenta una propuesta completa, contextualizada y basada en el currículo de Educación Primaria, que permite trabajar la lengua inglesa desde la perspectiva aquí defendida: el uso del cine no solo como medio para la adquisición del idioma, sino también como una herramienta para abordar contenidos emocionales y motivacionales de manera íntegra.

Por otro lado, la fundamentación teórica ha prestado especial énfasis en los beneficios del aprendizaje del inglés en Educación Primaria, la relevancia de la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje y el potencial del cine como recurso en el aula, pero también ha tenido en cuenta las limitaciones que este recurso puede conllevar. La metodología empleada se ha basado en el Aprendizaje Basado en Proyectos, que sitúan al alumnado como protagonista de su propio aprendizaje. La situación de aprendizaje diseñada incluye cinco sesiones que giran en torno al visionado de la película *Inside Out 2*, una propuesta orientada a desarrollar tanto la competencia lingüística como la emocional.

No obstante, también se reconocen algunas limitaciones del trabajo. En primer lugar, la situación de aprendizaje no ha sido implementada en un aula, lo cual impide conocer la

realidad del alcance de esta propuesta. En la práctica, es posible que la propuesta requiera ciertas adaptaciones en función del contexto específico del aula. Puede haber diversidad distinta a la contemplada en este trabajo, por lo que resulta fundamental una preparación que permita responder adecuadamente a las necesidades de aprendizaje de todo el alumnado. Además, aunque se ha destacado el potencial educativo del cine, también es importante reconocer que su uso puede generar dificultades de comprensión para algunos alumnos. Por ello, en esta propuesta se incluyen apoyos como el uso de subtítulos y actividades complementarias, sin descartar la necesidad de aplicar otras medidas específicas dependiendo del contexto en particular.

A pesar de las limitaciones señaladas, este proyecto presenta diversas fortalezas que refuerzan su valor y potencial dentro de la educación. Entre ellas, destaca la integración del cine como recurso didáctico, emocional y motivacional para el aprendizaje del inglés. Del mismo modo, la propuesta se centra en la creación de un proceso de aprendizaje significativo y atractivo, que favorece el desarrollo de las competencias lingüísticas del alumnado y su capacidad para expresar y gestionar sus emociones.

Bibliografía

- Brunetti, K. (2024, June 23). *Inside Out 2: New emotions through the lens of neuroscience*. Medium.
<https://katiabrunetti2.medium.com/inside-out-2-new-emotions-through-the-lens-of-neuroscience-b819c8576e6d>
- Comunidad de Castilla y León. (2022, 30 de septiembre). *Decreto 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León*. Boletín Oficial de Castilla y León, nº 190. <https://bocyl.jcyl.es/boletines/2022/09/30/pdf/BOCYL-D-30092022-2.pdf>
- Farhang, M. (2020). *El efecto de las películas y del cine en los niños y los adolescentes*. Aularia. Revista digital de comunicación, 2.
- González Torres, F., Castillo Cuesta, L. M., Quiñónez Beltrán, A. L., Cabrera Solano, P. A., & Ochoa Cueva, C. A. (2018). Percepciones sobre la influencia de las actividades no comunicativas en la motivación para el aprendizaje de una lengua extranjera. *Revista Complutense de Educación*, 29(1), 165–182.
- Inside Out 2/Transcript. (s. f.). *Moviedpedia – Fandom*. Recuperado de https://movies.fandom.com/wiki/Inside_Out_2/Transcript
- Mann, K. (Directora). (2024). *Inside Out 2* [Película]. Pixar Animation Studios.
- Martínez-Paredes, L. M., Barriga-Fray, J. I., Lluquin-Merino, G. S., & Pazmiño-Pavón, L. E. (2020). La teoría de Stephen Krashen en el desarrollo de la producción oral de los

estudiantes de la ESPOCH. *Polo del Conocimiento: Revista Científico-Profesional*, 5(3), 814–849.

Martínez-Salanova Sánchez, E. (2002). El cine, otra ventana al mundo. *Comunicar*, (18), 77–84.

Moreno Agurto, V. A. (2020). La importancia de la enseñanza del idioma inglés en la etapa escolar. *Alétheia*, 8(1), 41-52.

Niño-Puello, M. (2013). El inglés y su importancia en la investigación científica: algunas reflexiones. *Revista Colombiana de Ciencia Animal-RECIA*, 5(1), 243-254.

Sellan Naula, M. E. (2017). Importancia de la motivación en el aprendizaje. *Sinergias Educativas*, 2(1), 13–19.

Anexos

Anexo 1: Recursos y materiales

Figura 4

Tarjetas de emociones (sesión 1, act. 1, 2, 3; sesión 2, act. 2; sesión 4, act. 1).



Nota. Elaboración propia

Figura 5

Tarjetas de palabras y estructuras gramaticales (sesión 1, actividad 1).



Nota. Elaboración propia

Figura 6

Tablero de situaciones (sesión 1, actividad 2).



Nota. Elaboración propia

Figura 7

Tarjetas de situaciones (sesión 1, actividad 3).





Nota. Elaboración propia

Figura 8

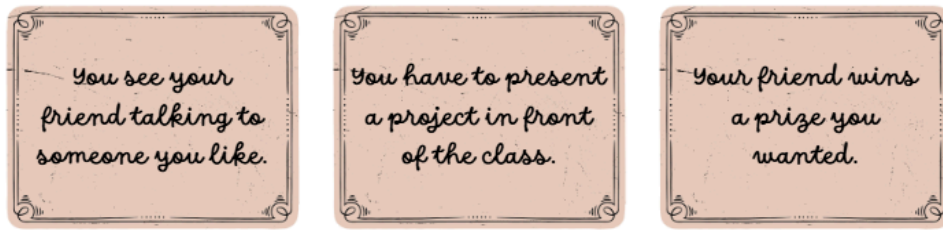
Tarjetas de acciones (sesión 1, actividad 3).



Nota. Elaboración propia.

Figura 9

Tarjetas con situaciones cotidianas (sesión 3, actividad 3).



Nota. Elaboración propia

Figura 10

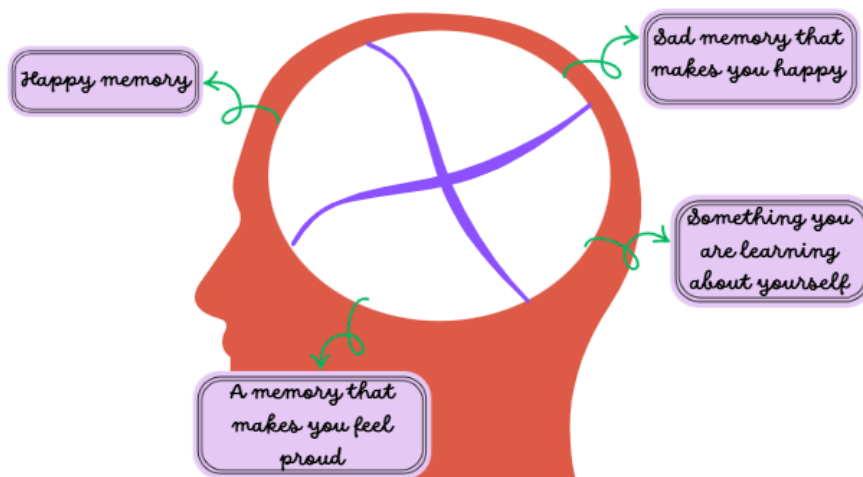
Estructura presente simple / presente continuo (sesión 3, actividad 3).



Nota. Elaboración propia

Figura 11

Hoja con la silueta de una cabeza dividida en 4 partes (sesión 4, actividad 2).



Nota. Elaboración propia

Anexo 2: Escenas de la película. (Sesión 5, Actividad 1).

Figura 12

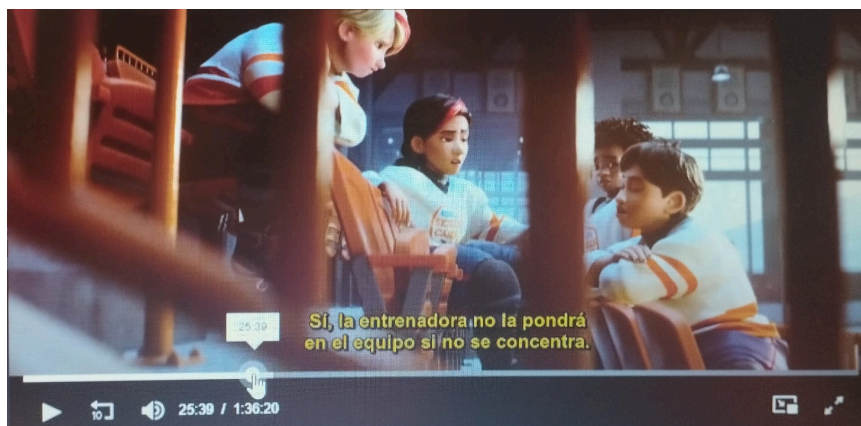
Bree y Grace le cuentan a Riley que el año que viene no irán al mismo instituto.



Nota. Captura de pantalla de *Inside Out 2* (2024). © Pixar Animation Studios.

Figura 13

Riley escucha como el equipo de Val habla mal de ella al haber sido castigadas por su culpa.



Nota. Captura de pantalla de *Inside Out 2* (2024). © Pixar Animation Studios.

Figura 14

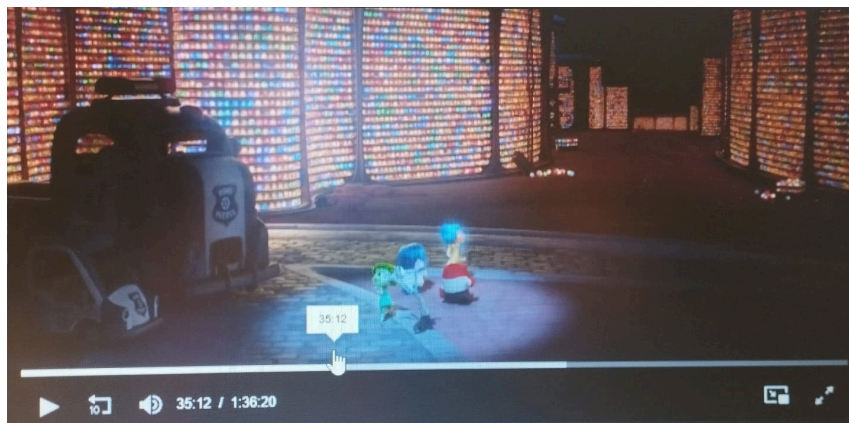
Embarrassment coge a todas las emociones originales para encerrarlas.



Nota. Captura de pantalla de *Inside Out 2* (2024). © Pixar Animation Studios.

Figura 15

Joy y los demás buscan la identidad de Riley en el fondo de la mente.



Nota. Captura de pantalla de *Inside Out 2* (2024). © Pixar Animation Studios.

Figura 16

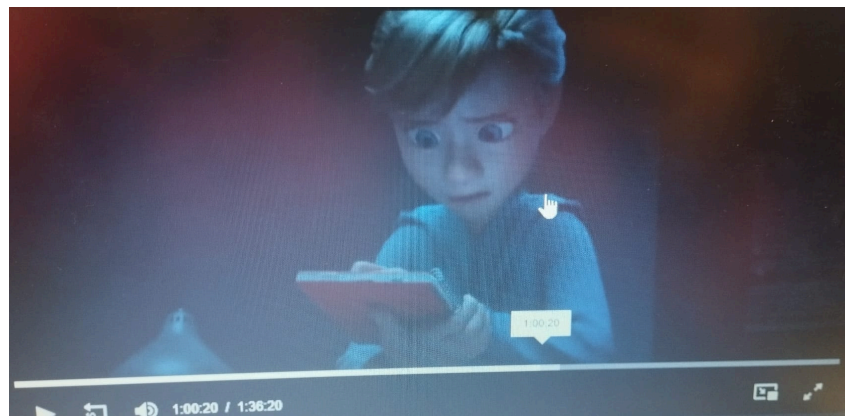
Se producen abismos de sarcasmos.



Nota. Captura de pantalla de *Inside Out 2* (2024). © Pixar Animation Studios.

Figura 17

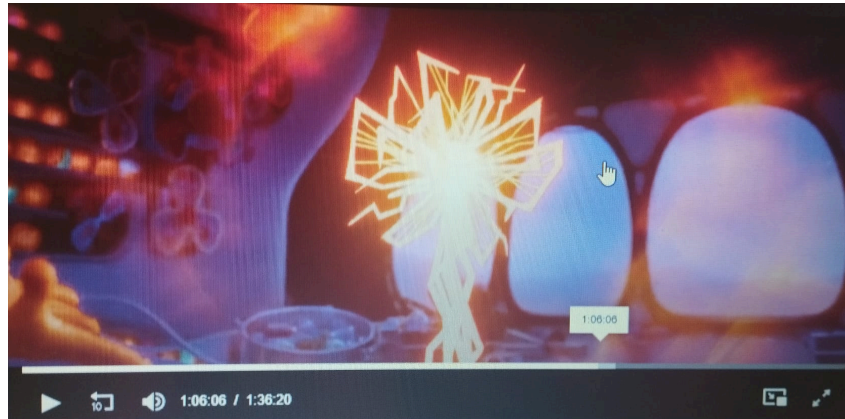
Riley lee el cuaderno de la entrenadora.



Nota. Captura de pantalla de *Inside Out 2* (2024). © Pixar Animation Studios.

Figura 18

Se forma la nueva identidad negativa.



Nota. Captura de pantalla de *Inside Out 2* (2024). © Pixar Animation Studios.

Figura 19

Ansiedad maneja a Riley para marcar 3 goles en el partido.



Nota. Captura de pantalla de *Inside Out 2* (2024). © Pixar Animation Studios.

Figura 20

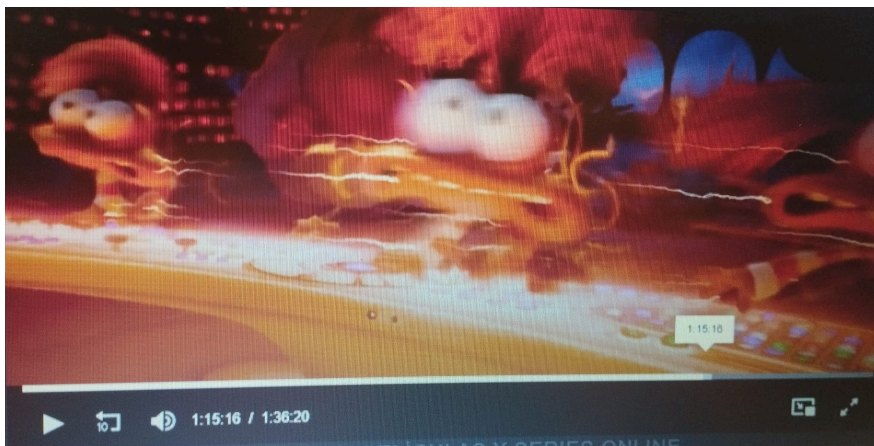
Riley hace una falta importante a Grace.



Nota. Captura de pantalla de *Inside Out 2* (2024). © Pixar Animation Studios.

Figura 21

Riley sufre un ataque de ansiedad.



Nota. Captura de pantalla de *Inside Out 2* (2024). © Pixar Animation Studios.

Figura 22

Riley y sus amigas se reconcilian.



Nota. Captura de pantalla de *Inside Out 2* (2024). © Pixar Animation Studios.

Anexo 3: Uso de Inteligencia Artificial.

Para la elaboración del presente Trabajo de Fin de Grado, se ha hecho uso de la IA, concretamente el sistema “Chat GPT”, de manera sensata y limitada, siguiendo en todo momento los principios de transparencia y de responsabilidad. En concreto, he utilizado esta herramienta de apoyo con el único fin de mejorar la redacción y la coherencia en algunos aspectos. Todas las aportaciones generadas han sido posteriormente revisadas y cambiadas con mis palabras, de manera que actualmente el trabajo es de mi completa autoría.

Los prompts utilizados han sido los siguientes:

- “Mejora este párrafo para que tenga un tono más académico y formal”.
- “Reflexiona de manera más profunda acerca de esta idea para que la redacción quede más completa”.