

TRABAJO DE FIN DE GRADO

GRADO EN MAESTRO/A EN EDUCACIÓN PRIMARIA

TÍTULO

EL AJEDREZ COMO HERRAMIENTA CONTEXTUAL Y

TRANSVERSAL EN EL AULA

MODALIDAD DE TFG

PROYECTO DE INNOVACIÓN

INÉS DOMÍNGUEZ RODRÍGUEZ

alu0101319124@ull.edu.es

SARA GONZÁLEZ PÉREZ

sgonzal@ull.edu.es

CURSO ACADÉMICO:

2018-2023

CONVOCATORIA:

MAYO-JUNIO

Resumen

La investigación analiza el impacto del ajedrez educativo como herramienta contextual y transversal, además de psicopedagógica en el desarrollo cognitivo y social de estudiantes de 1º a 6º de primaria. Los resultados demuestran que el ajedrez mejora la concentración, la memoria, el pensamiento crítico, la creatividad, la tolerancia y la cooperación, independientemente del nivel socioeconómico y edad de los estudiantes.

Por tanto, se destaca la importancia de que la práctica del ajedrez se generalice en la educación para preparar a los estudiantes para los desafíos del mundo en constante cambio. Pues utilizarla de esta manera sería beneficioso para mejorar la concentración, la memoria, el pensamiento crítico y la creatividad, así como fomentar habilidades sociales como la tolerancia, el respeto y la cooperación, demostrando así su valor como herramienta pedagógica.

Palabras claves:

Ajedrez educativo, herramienta psicopedagógica desarrollo cognitivo, habilidades sociales, rendimiento académico.

Abstract

The research analyzes the impact of educational chess as a contextual, transversal, and psychopedagogical tool in the cognitive and social development of students from 1st to 6th grade. The results demonstrate that chess improves concentration, memory, critical thinking, creativity, tolerance, respect, and cooperation, regardless of the students' socioeconomic level and age.

Therefore, the importance of generalizing chess practice in education to prepare students for the challenges of the constantly changing world is highlighted. Using chess in this way would be beneficial in improving concentration, memory, critical thinking, creativity, as well as fostering social skills such as tolerance, respect, and cooperation, demonstrating its value as a pedagogical tool.

Keywords:

Educational chess, psychopedagogical tool, cognitive development, social skills, academic performance.

Índice

Introducción.....	5
Datos de identificación	5
Justificación teórica	5
Objetivos de la propuesta metodológica experimental.....	8
Propuesta metodológica experimental.....	9
❖ El nivel inicial.....	9
❖ El nivel medio.....	11
❖ Nivel avanzado	13
❖ Proyecto grupal.....	15
Evaluación del proyecto	16
❖ Nivel inicial	16
❖ Nivel medio	17
❖ Nivel avanzado	18
❖ Proyecto grupal.....	18
Resultados obtenidos	19
❖ Nivel inicial	20
❖ Nivel medio	20
❖ Nivel avanzado	22
❖ Proyecto grupal.....	23
❖ Aspectos generales.....	24
Presupuesto de los materiales	25
❖ Nivel inicial	25
❖ Nivel medio	25
❖ Nivel avanzado	26
❖ Proyecto grupal.....	27

Conclusiones.....	27
Bibliografía.....	28
Anexos.....	30
❖ Anexo 1.....	30
❖ Anexo 2.....	31
❖ Anexo 3.....	34
❖ Anexo 4.....	35
❖ Anexo 5.....	36
❖ Anexo 6.....	38
❖ Anexo 7.....	39
❖ Anexo 8.....	40
❖ Anexo 9.....	43
❖ Anexo 10.....	45
❖ Anexo 11.....	46
❖ Anexo 12.....	48
❖ Anexo 13.....	49

Introducción

La educación ha sido siempre un tema de gran importancia en nuestra sociedad, y más aún cuando se trata del desarrollo cognitivo y social de los estudiantes. Es por eso que, en este trabajo se presenta como recurso el ajedrez educativo como herramienta contextual y transversal, además de psicopedagógica, en el desarrollo de los estudiantes de 1º a 6º de primaria. Para trabajarlo en el aula, se presentan algunas actividades relacionadas con los criterios, competencias y saberes con los que se podría vincular.

Partiendo de la base de que la práctica del ajedrez mejora significativamente habilidades como la concentración, memoria, pensamiento crítico, creatividad, tolerancia y cooperación, independientemente del nivel socioeconómico y edad de los estudiantes, esta idea surge a partir de las prácticas realizadas el “Practicum I” en el CEIP Ernesto Castro Fariña, donde se promovía el ajedrez como actividad extraescolar y en los recreos, gracias a la implicación de mi tutora en dichas prácticas, Lorena García Afonzo. Además, Lorena también ha estado utilizando el ajedrez educativo para trabajar las emociones del alumnado, y ha sido dicho enfoque el que me ha impulsado a investigar si es posible llevarlo a cabo en el aula de manera general.

Datos de identificación

Se ha realizado una investigación cuantitativa con un grupo de muestra de estudiantes que asisten a clases de ajedrez educativo, analizando el impacto de estas actividades en el desarrollo cognitivo y social de alumnado heterogéneo de 1º a 6º de primaria. Los resultados obtenidos indican que el ajedrez educativo puede mejorar el rendimiento académico y las habilidades sociales de los estudiantes, independientemente de su edad o nivel socioeconómico. Este estudio contribuye a denotar como el uso del ajedrez educativo como una herramienta educativa, proporcionando algunas recomendaciones prácticas para su implementación en el aula de manera transversal.

Justificación teórica

En primer lugar, es importante esclarecer que la innovación educativa implica la implementación de nuevos enfoques, estrategias, tecnologías y metodologías en la enseñanza y el aprendizaje para mejorar el proceso educativo. Su importancia radica en

que la educación es clave para el desarrollo social, cultural y económico de una sociedad, y los centros sociales, culturales y educativos deben adaptarse a los cambios para seguir siendo relevantes y efectivos. La innovación educativa permite a los centros responder a las necesidades de la sociedad actual, mejorando la calidad de la educación y preparando a los estudiantes para enfrentar los desafíos del mundo en constante cambio. Además, puede mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes, lo que se traduce en mejores resultados académicos y una mayor retención escolar. Existen varios autores que han hablado y defendido la importancia de la innovación educativa en la actualidad como pueden ser Ken Robinson, quien en su libro "El elemento" defiende que la creatividad es tan importante como la alfabetización en la educación actual y que los sistemas educativos deben adaptarse a las necesidades individuales de los estudiantes para fomentar su creatividad; también Michael Fullan, quien en su obra "La educación que necesitamos" aborda la importancia de la innovación educativa y la necesidad de transformar los sistemas educativos para adaptarlos a los cambios sociales y tecnológicos, defendiendo a su vez la importancia de la colaboración entre docentes y el enfoque en el aprendizaje del estudiante como un proceso integral y no solo enfocado en la transmisión de conocimientos; o Marc Prensky en su libro "Enseñar a nativos digitales", donde propone la necesidad de una educación adaptada a la generación de estudiantes que ha crecido en un mundo altamente tecnológico y conectado, y que requiere de nuevos enfoques y metodologías para aprovechar al máximo su potencial y mejorar su aprendizaje.

Por ello, la propuesta de utilizar el ajedrez como herramienta pedagógica transversal en el aula es innovadora, porque, aunque se utiliza comúnmente para ayudar al desarrollo cognitivo y tratar las emociones, generalmente se realiza fuera del aula. Por otro lado, en algunos centros de Tacoronte, Tenerife se está comenzando a emplear para tratar las emociones, pero se practica en actividades extraescolares, por lo que no todos los estudiantes la están poniendo en práctica.

Existen varios autores que han hablado sobre la importancia del ajedrez como herramienta pedagógica. Uno de ellos es Garry Kasparov, en "Cómo la vida imita al ajedrez", pues aborda la analogía entre el ajedrez y la vida, argumentando que los principios y habilidades necesarios para jugar ajedrez pueden aplicarse en la vida cotidiana y en los negocios. Kasparov sostiene que las estrategias de ajedrez como el pensamiento crítico, la planificación y la toma de decisiones pueden ser utilizadas para

abordar los desafíos de la vida y alcanzar el éxito. También, el psicólogo español José Antonio Marina en su obra "El ajedrez en la escuela" donde trata la importancia del ajedrez como herramienta educativa y su posible inclusión en la escuela como asignatura. El autor defiende que el ajedrez no solo es un juego, sino que es una herramienta para el desarrollo cognitivo, emocional y social de los niños, y que su enseñanza en la escuela podría mejorar su capacidad de aprendizaje y resolución de problemas. Marina destaca la capacidad del ajedrez para mejorar la concentración, la memoria, el pensamiento crítico y la creatividad, así como para fomentar habilidades sociales como la tolerancia, el respeto y la cooperación. Además, el autor argumenta que el ajedrez podría ser utilizado para enseñar otras materias, como las matemáticas, la historia o la literatura, y que su inclusión en el currículo escolar podría ser beneficiosa para la educación en general. Pero en realidad, considero que se podría llegar a emplear en todas las áreas, pero no como una asignatura más, pues sería complicado implementarla en el horario escolar; es por ello que mi propuesta puede resultar más sencilla de llevar a cabo.

La práctica del ajedrez en el aula tiene el potencial de mejorar el desarrollo cognitivo, social y emocional de los estudiantes de educación primaria, al mismo tiempo que fomenta el pensamiento crítico y estratégico. Esta práctica se considera transversal, ya que puede aplicarse a diferentes áreas del conocimiento en cualquier curso y puede unificar al alumnado en torno a un centro de interés común. Como menciona el investigador y psicólogo educativo Fernand Gobet, en su libro "El ajedrez en la educación: evaluación de sus efectos cognitivos", al explorar cómo el ajedrez puede mejorar la memoria, la atención y el razonamiento lógico de los estudiantes.

El ajedrez ha demostrado ser beneficioso para el desarrollo cognitivo, ya que requiere el uso de habilidades como la memoria, la atención, la concentración y el razonamiento lógico. También, fomenta la creatividad y la imaginación al permitir a los estudiantes anticipar y prever futuros movimientos en el tablero.

Además, el ajedrez puede ser utilizado como una herramienta para el desarrollo social y emocional. Al jugar ajedrez, los estudiantes aprenden a tomar decisiones y a aceptar las consecuencias de sus acciones, lo que les ayuda a desarrollar habilidades de resolución de conflictos y a aprender a controlar sus emociones. Además, el ajedrez

fomenta la paciencia y la tolerancia, y ayuda a los estudiantes a establecer metas y a trabajar en equipo.

El ajedrez también es beneficioso para el fomento del pensamiento crítico y estratégico. El juego requiere que los estudiantes analicen diferentes escenarios y tomen decisiones en consecuencia, lo que les ayuda a desarrollar su capacidad para desarrollar su capacidad de pensamiento crítico y resolución de problemas complejos. Además, el ajedrez fomenta el pensamiento estratégico, ya que los estudiantes deben anticipar los movimientos de su oponente y planificar sus propias jugadas. Como señala el profesor y entrenador de ajedrez español Jesús de la Villa en su obra "El entrenamiento de la intuición en ajedrez"; donde señala la importancia de desarrollar la intuición en la toma de decisiones en el ajedrez, como complemento necesario al análisis profundo de variantes. El autor argumenta que la intuición es una habilidad que se puede entrenar y mejorar, y que resulta fundamental en momentos críticos de la partida donde el tiempo y la complejidad de la posición no permiten un análisis exhaustivo. De la Villa presenta una serie de ejercicios y técnicas para el entrenamiento de la intuición, que incluyen la resolución de problemas tácticos, la identificación de patrones y la práctica de posiciones concretas. El autor defiende que, a medida que se mejora la intuición, se desarrolla una mayor capacidad para identificar ideas y planes en las posiciones complejas, lo que a su vez reduce la necesidad de análisis exhaustivo y mejora la eficiencia en la toma de decisiones.

Para dar por finalizado este apartado, hay que recordar que la introducción del ajedrez como herramienta pedagógica transversal en el aula puede mejorar significativamente el rendimiento académico de los estudiantes de educación primaria. Al fomentar habilidades cognitivas, sociales y emocionales, el ajedrez puede tener un impacto positivo en la vida de los estudiantes más allá del aula, aumentando su motivación y compromiso con el aprendizaje.

Objetivos de la propuesta metodológica experimental

Los principales objetivos de esta propuesta son los siguientes:

1. Introducir el juego del ajedrez como una herramienta pedagógica para potenciar el desarrollo cognitivo, social y emocional, así como fomentar el pensamiento crítico y estratégico en los estudiantes de educación primaria.
2. Adaptar las actividades a las edades y al nivel del alumnado, con tres grados diferentes, correspondientes a los ciclos de primaria.
3. Mejora en el rendimiento académico.

En general, se busca no solo el aprendizaje de las reglas básicas del ajedrez, sino también fomentar la creatividad y la reflexión sobre la propia identidad y emociones, siendo así una propuesta pedagógica divertida y enriquecedora, ayudando a trabajar a su vez habilidades cognitivas, emocionales y sociales al expresarse, crear y compartir ideas.

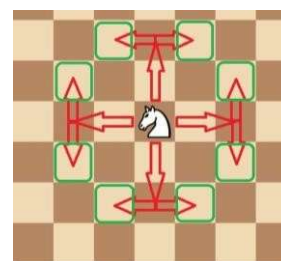
Propuesta metodológica experimental

El ajedrez es considerado un juego que ayuda al desarrollo cognitivo y emocional, así como una herramienta para potenciar el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico y estratégico. Además, nos es más sencillo relacionar el ajedrez con el área de matemáticas que con el resto de las áreas; por ello, centraré las actividades principales en otras asignaturas. En este caso, el foco destinatario de esta propuesta se divide en tres grados, los cuales concuerdan con los ciclos de primaria, pues las actividades deben estar adaptadas a las edades y al nivel del alumnado.

El nivel inicial

Corresponde con el primer ciclo de primaria (siendo estos los cursos de 1º y 2º), se dirige a que los estudiantes conozcan las piezas y sus movimientos, para ello, podemos emplear vídeos cortos y partidas cooperativas, tanto en los tableros tradicionales como en el tablero suelo y que ellos se transformen en piezas, por ejemplo, con una cartulina con la forma de la pieza con un hilo para que se la cuelguen, de esta forma no olvidarán qué pieza representan.

Además, un juego muy interesante para practicar con el alumnado de este nivel es el “Cabachis”. En este juego, el tablero se compone de piezas de parchís esparcidas, y cada jugador controla un caballo de su color correspondiente y debe moverlo como se mueve en el tablero, es decir, es “L”. El objetivo del juego es recolectar todas las piezas de tu color lo más rápido posible. Sin embargo, no se pueden recoger piezas si otro caballo está sobre ella, lo que añade un elemento estratégico al juego. Cada jugador mueve un solo caballo a la vez, aunque recojan una pieza. Esto significa que los jugadores deben pensar cuidadosamente en sus movimientos para no bloquear la oportunidad de recoger una pieza posteriormente. A parte, con este juego el alumnado aprende de manera divertida cómo se mueve esta pieza, pues es la que más le cuesta aprender.



*Ilustración (Eduardo, 2022)
Movimiento del caballo*

A continuación, propongo una actividad, que tiene como objetivo principal que el alumnado desarrolle su creatividad, habilidades artísticas, emocionales y lingüísticas, a través del aprendizaje y creación de las piezas de ajedrez y su posterior uso en partidas.

❖ Nombre de la actividad: “¿Cómo soy?”

En primer lugar, se proyectará el vídeo “Los movimientos de las piezas de Ajedrez” que se encuentra en el Anexo 1, (Aprende con Rey, 2016). Tras esto, se visualizará nuevamente el vídeo, pero esta vez se irá pausando cada vez que la explicación de cada pieza finalice. En este momento, los estudiantes deberán definir las cualidades que creen que definen a cada pieza, basándose en su forma y cómo se mueve por el tablero. Además, deberán dibujar el movimiento de la pieza y señalar qué emoción creen que puede representar. Asimismo, dibujarán las piezas con las características decididas en el aula. Estas dos actividades ocupan cuatro sesiones y en cada una de ellas se hablará de dos de las piezas para que no se extienda demasiado.

En segundo lugar, cada estudiante deberá dibujar una nueva pieza que no exista, especificando sus cualidades y características. Estas cualidades y características deben estar conectadas con cómo se ven a sí mismos, qué emoción creen que expresan y cómo se mueven en el tablero.

Finalmente, el alumnado creará con masilla “epoxi” su propia pieza de ajedrez y la podrán utilizar en una partida. Esta masilla funciona como la plastilina, pero se endurece al ser expuesta a temperatura ambiente durante un rato.

Con esta actividad, se busca no solo el aprendizaje de las reglas básicas del ajedrez, sino también fomentar la creatividad y la reflexión sobre la propia identidad y emociones, siendo así una propuesta pedagógica divertida y enriquecedora, ayudando a trabajar a su vez habilidades cognitivas, emocionales y sociales al expresarse, crear y compartir ideas. Asimismo, se relaciona con las áreas de Lengua Castellana y Literatura; Educación Artística y en la Educación emocional y para la creatividad, en el Anexo 2 se encuentra información sobre las competencias específicas, criterios de evaluación, descriptores de las competencias claves y saberes básicos que se podrían evaluar. Serán necesarias siete sesiones, cuatro para la visualización del vídeo y transcribir los aspectos relacionados con las piezas mencionadas anteriormente, una sesión para la caracterización de su propia pieza, se utilizarán dos sesiones, una para que creen la pieza y otra para que la implementen en las partidas. Otra opción puede ser aprender los nombres de las piezas en inglés con un puzzle donde deban conectar la silueta con el nombre, véase un ejemplo en el Anexo 3.

El nivel medio

Se corresponde con el segundo ciclo de primaria (siendo estos los cursos de 3º y 4º), se dirige a que los estudiantes reconozcan las situaciones de jaque y a realizar los movimientos necesarios para evitarlos, además se pueden utilizar problemas de ajedrez sencillos como los siguientes supuestos: “el alfil blanco está amenazando al rey negro. ¿cómo puede escapar el rey?”, “el caballo blanco está amenazando al rey negro; ¿puede el rey escapar o debe ser capturado?”, “el peón blanco está en la última fila del tablero. ¿qué pieza debería promocionar el jugador blanco?”. Otra actividad podría darles a las piezas otros movimientos, por ejemplo, que el alfil que suele ser valiente se va a transformar en un tímido peón; se trata de jugar una partida de ajedrez en equipo, donde los niños tendrán que coordinarse y trabajar juntos para tomar las mejores decisiones en cada jugada tras cambiar los movimientos de estas. En este nivel se le debe prestar especial atención a trabajar en la resolución de problemas y desarrollar el pensamiento crítico y estratégico como aspecto principal. Otra idea podría ser que cada pieza represente una familia

geométrica o familia del reino animal y que el alumnado deba recordar qué pieza correspondía con cada figura o animales, cambiando la pieza con el uso de aplicaciones como el “Tinkercad” o el “Fusion 360”, estas son aplicaciones poderosas para el diseño y modelado 3D, con Tinkercad siendo más accesible para principiantes y Fusion 360 ofreciendo herramientas más avanzadas para usuarios con conocimientos especializados en diseño y fabricación, pero permite compartir los diseños a los compañeros. Ambas aplicaciones permiten a los usuarios dar vida a sus ideas en el mundo digital y crear modelos 3D impresionantes y funcionales. Con esta actividad, el alumnado puede trabajar aspectos relacionados con el área de naturales y matemáticas.

La actividad que se propone tiene como objetivo principal que el alumnado desarrolle su creatividad, habilidades artísticas y lingüísticas, a través del aprendizaje y creación de las piezas de ajedrez y su posterior uso en partidas.

❖ Nombre de la actividad: La historia de los reinos

En primer lugar, se explicará qué es un cuento y las partes que este debe tener, mediante la visualización del vídeo "El cuento y sus partes para niños" (Clases Particulares en Ávila, 2022). Esto permitirá que los estudiantes comprendan cómo estructurar su cuento y cómo desarrollar su creatividad al mismo tiempo.

En segundo lugar, se les pedirá que escriban su propio cuento utilizando una plantilla que tendrá preparada el docente, en el Anexo 4; facilitándoles así el proceso. Se les pedirá que utilicen el ajedrez como punto de partida, explicando por qué hay dos reinos enfrentados y cómo lo solucionarían. Para motivarlos, se llevará a cabo un concurso de cuentos. Para ello, se visualizará el vídeo "Cómo escribir un cuento para niños" (Clases Particulares en Ávila, 2022b), que les proporcionará herramientas para escribir su propio cuento; el enlace a este vídeo se encuentra en el Anexo 1.

En tercer lugar, los estudiantes deberán crear un dibujo que se relacione con su cuento y seleccionar una música que acompañe la narración. Además, deberán interpretar su cuento ante el grupo en una sesión final de exposición.

Esta actividad fomenta la creatividad, la habilidad para escribir, el pensamiento crítico y la capacidad para hablar en público. Además, ayuda a los estudiantes a desarrollar

habilidades artísticas y lingüísticas, lo que les permitirá enfrentar de manera exitosa los retos que se les presenten en el futuro.

La actividad consta de un total de cinco sesiones, dos para la creación del cuento, una para las correcciones, una para el dibujo y una para la exposición. Las áreas involucradas son Lengua Castellana y Literatura y Educación Artística. En el Anexo 5 se encuentra información sobre las competencias específicas, criterios de evaluación, descriptores de las competencias claves y saberes básicos que se podrían evaluar.

Nivel avanzado

Se corresponde con el tercer ciclo de primaria (siendo estos los cursos de 5º y 6º), se busca que los estudiantes aprendan a utilizar la táctica y la estrategia en el juego. Para ello, se pueden realizar partidas con tiempo limitado y fomentar la reflexión sobre los movimientos realizados y las opciones que quedan por delante o darle la vuelta al tablero a mitad de la partida cuando el docente lo precise; esto es beneficioso porque fomenta la adaptabilidad y la flexibilidad mental, el pensamiento estratégico y la planificación (al tener que replantear su estrategia una vez que el tablero se ha girado), mejorar la concentración y la atención (pues los niños deben mantener su enfoque en la partida y adaptarse a los cambios repentinos). Otra actividad, podría ser introducir el uso de las cartas de ajedrez, por ejemplo, las de la “Asociación Alfil Educa”, donde se juega como en el ajedrez tradicional, pero en lugar de mover piezas, los jugadores juegan con cartas para mover o capturar. Este juego mejora el pensamiento estratégico, la toma de decisiones y la memoria visual. En este nivel, se le debe prestar especial atención a trabajar en la resolución de problemas y desarrollar el pensamiento crítico y estratégico como aspecto principal. A parte, para desarrollar el área de francés podrían aprenderse los nombres con un juego de memoria donde estén las figuras y los nombres en dicho idioma. Además, podríamos elevar el nivel al ponerlas tanto en inglés como en francés, véase Anexo 3 y 6. Otra actividad que podría realizar el alumnado es crear su propia pieza, pero en este caso de manera 3D, basándose en las piezas reales para las medidas, por ejemplo, con los programas “Tinkercad” o el “Fusion 360”; trabajando así tanto el área de matemáticas como plástica. En el caso de que relacionen sus piezas con una civilización de la antigüedad: Antiguo Egipto, Imperio Romano, Antigua Grecia, etc, podrían preparar a su vez una pequeña presentación y relatar brevemente en qué época se

situaron, la extensión que ocupaban, ... y la caracterización de dichas piezas dependerá de aquellos aspectos que más le llamaron la atención, así como los movimientos que tendrá esa pieza en el tablero; trabajando así el área de lengua y sociales.

La actividad que se propone tiene como objetivo principal que el alumnado desarrolle su creatividad, tolerancia tanto a la vergüenza como a la frustración, las habilidades artísticas y lingüísticas, a través de la creación de versos que se transformarán en raps.

❖ Nombre de la actividad: **La batalla de los reinos**

En esta actividad, el profesor presentará de manera formal y educativa el género musical del rap, así como su relación con la poesía y las partes que lo componen.

En primer lugar, se iniciará la actividad mediante la proyección de dos vídeos educativos "¿Qué es el rap?" (Aupur Televisión, 2016) y "¿Qué es la poesía y cuáles son sus características?" (Lifeder Educación, 2021), para que los estudiantes analicen las similitudes y diferencias entre estos dos géneros artísticos, dichas semejanzas y diferencias se escribirán en la pizarra y luego cada estudiante lo pasará a su cuaderno.

Posteriormente, se dividirá a la clase en distintos grupos, de manera aleatoria, en los que unos pertenecerán al reino de las piezas blancas y el resto de los grupos pertenecerán al reino de las piezas negras. Cada grupo deberá crear cuatro estrofas sobre el ajedrez, para ser rapeadas sobre una base específica: "La mejor base rap freestyle #35 - hip hop beat – instrumental uso " (AesUno Beats, 2018). Es importante señalar que el docente le entregará al alumnado una plantilla impresa para que escriban dichas estrofas de manera más sencilla, la cual estará en el Anexo 7. Hay que destacar que, si quiere acceder a los vídeos mencionados anteriormente, se encuentran en el Anexo 1.

Finalmente, el alumnado representará las estrofas que han escrito.

Esta actividad tiene como objetivo principal que los estudiantes aprendan sobre la combinación del rap y la poesía, y cómo estas dos formas de arte pueden ser utilizadas para crear una pieza única. Además, al dividir la clase en grupos y asignarles un reino específico, los estudiantes podrán trabajar juntos en equipo y fomentar la colaboración. A través de esta actividad, los estudiantes no solo han desarrollado habilidades de escritura y creatividad, sino también habilidades de comunicación y presentación en público. Así

mismo, han aplicado su conocimiento sobre el ajedrez de una manera divertida y emocionante, lo que podría aumentar su interés y motivación en el aprendizaje del juego.

Las áreas involucradas son Lengua Castellana y Literatura, Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural y Educación Artística. En el Anexo 8 se encuentra información detallada sobre las competencias específicas, criterios de evaluación, descriptores de las competencias claves y saberes básicos que se podrían evaluar. Para esta actividad se necesitarán dos sesiones para la primera parte, dos sesiones para la creación del rap en pequeños grupos y una sesión para la presentación de los raps creados.

Proyecto grupal

En este apartado, presento una actividad que puede realizar todo el alumnado del centro con el objetivo de tener un producto final conjunto.

Este proyecto se basa en dar a conocer la información aprendida sobre el ajedrez a las familias y potenciar una actividad que pueden hacer todos juntos en casa.

En primer lugar, el alumnado del nivel inicial se aprenderán varias canciones que hablan sobre las diferentes piezas y se grabará, pudiéndose emplear tanto para el blog del cole, como para la radio del colegio, como para pasarla a un código QR. Para ver las letras propuestas véase Anexo 9. Para ello, se emplearán seis sesiones del área de educación artística y emocrea.

En segundo lugar, el alumnado que pertenece al nivel medio se dedicará a realizar cartulinas con la información de cada pieza; las cuales también serán colgadas en el centro y en el blog. Para esto, se utilizarán una sesión donde se repartirá de manera aleatoria qué piezas hace cada grupo y deberán hacer el borrador, en la segunda sesión se realizarán las correcciones. Finalmente, en la tercera sesión pasarán la información a la cartulina, acordándose de dejar un espacio para pegar una foto o dibujo de la pieza y un lugar reservado para el código QR que realizarán los del nivel avanzado.

Finalmente, el alumnado del nivel avanzado se deberá grabar realizando los distintos idiomas que se impartan en el centro como son castellano, inglés, francés o Lengua Española de Signos (LSE); seguidamente deberán crear un código QR con dichos vídeos para pegarlos en las cartulinas realizadas por el nivel medio; así como los códigos

QR de cada pieza realizados por el grupo del nivel inicial; para ello harán uso de la aplicación “QR Code Generator”. Para esto, se empleará una sesión para conocer cómo se dice en cada idioma nombrado con anterioridad el vocabulario y se repartirá de manera aleatoria; en las dos siguientes sesiones se grabará el alumnado, pues al ser individual se tarda bastante tiempo, y una sesión final donde creen el QR enlazándolo con su vídeo.

Finalmente, todo el alumnado se aprenderá una canción sobre la colocación de las piezas en el tablero y la grabarán en el patio del recreo. Para esto, serán necesario una sesión, donde se realizará el ensayo y la grabación. Cabe mencionar, que los tutores previamente les mostrarán la canción mientras el alumnado desayuna en el aula antes de salir al recreo, de esta manera no se pierde tiempo real para impartir el resto de las asignaturas. En este caso, todo el alumnado trabajará principalmente el área de educación artística, coincidiendo en este caso los saberes, criterios, contenidos y competencias del resto de actividades presentadas.

Evaluación del proyecto

En general, se pueden utilizar diferentes estrategias de evaluación como la observación, la realización de pruebas escritas u orales, la revisión de los dibujos y trabajos creados por los estudiantes, etcétera. Utilizar distintos enfoques de evaluación permite tener una visión amplia, objetiva y completa del aprendizaje y competencias a desarrollar, adaptar la evaluación a las características de cada alumno, fomentar la mejora continua y retroalimentación constante, identificar fortalezas y debilidades para tomar decisiones, mejorar el rendimiento y favorecer la participación de los estudiantes en su proceso de aprendizaje.

Nivel inicial

Hay distintas formas de evaluar los aspectos que se trabajan en las actividades propuestas, algunas opciones podrían ser:

- ❖ Evaluar la creatividad y la reflexión sobre la propia identidad: a través de la observación y análisis de los dibujos y las características de las piezas que han creado. Con una lista de control donde se tenga en cuenta que estén las características de las piezas, que la emoción seleccionada esté relacionada con las

características y que presente el dibujo de la pieza; un ejemplo de esta la podemos ver en el Anexo 10.

- ❖ Evaluación de la habilidad para trabajar en equipo: durante las partidas cooperativas en las que han empleado las piezas que han creado. Para ello, podemos hacer uso de una escala de valoración, donde el alumnado rellene de manera individual y grupal la planilla; un ejemplo de esta la podemos ver en el Anexo 10.
- ❖ Evaluación de la habilidad para expresarse y compartir ideas: durante la actividad de creación de su propia pieza de ajedrez, a través de la observación de la forma en que comunican sus ideas y las preguntas que realizan a sus compañeros. Para esto podemos emplear una rúbrica como modo de evaluación heterogénea y una escalera de metacognición para una autoevaluación. Anexo 10.

Nivel medio

Hay distintas formas de evaluar los aspectos que se trabajan en las actividades propuestas, algunas opciones podrían ser:

- ❖ Capacidad de reconocer situaciones de jaque y de realizar los movimientos necesarios para evitarlos. O la habilidad para resolver problemas y desarrollar el pensamiento crítico y estratégico, ya que están relacionadas. En este caso, emplearía el uso de una escala de valoración para la autoevaluación. El modelo lo podemos observar en el Anexo 11.
- ❖ Habilidades de coordinación y trabajo en equipo. Haremos uso en este caso de la escala de valoración para realizar una coevaluación. El modelo lo podemos observar en el Anexo 11.
- ❖ Creatividad y habilidad para escribir, así como la capacidad para estructurar y contar una historia de manera efectiva. Emplearemos una rúbrica para la evaluación heteroevaluación y una lista de control para la autoevaluación. El modelo lo podemos observar en el Anexo 11.
- ❖ La habilidad de creaciones artísticas relacionadas con el cuento y la selección de música para acompañar la narración. Haríamos uso de una lista de control como método de coevaluación. El modelo lo podemos observar en el Anexo 11.

- ❖ Capacidad para hablar en público y presentar el cuento ante el grupo. En este caso, se haría uso de una rúbrica para la heteroevaluación. Y una lista de control para la coevaluación que realizaran sus compañeros. El modelo lo podemos observar en el Anexo 11.

Nivel avanzado

Hay distintas formas de evaluar los aspectos que se trabajan en las actividades propuestas, algunas opciones podrían ser:

- ❖ Capacidad de los estudiantes para utilizar tácticas y estrategias durante el juego, su habilidad para adaptarse a cambios repentinos y replantear su estrategia en función de los cambios, su capacidad para concentrarse, su habilidad para tomar decisiones y resolver problemas de manera crítica y estratégica. En este caso, emplearemos una lista de control. El modelo lo podemos observar en el Anexo 12.
- ❖ Capacidad para trabajar en equipo y colaborar con sus compañeros, así como la capacidad para presentar en público, su capacidad para analizar y su capacidad para aplicar conocimientos previos de ajedrez y poesía en la creación de una pieza de rap. En este caso, haríamos uso de una escala de valoración como método coevaluativo y una rúbrica heteroevaluativa para la evaluación del resto. de aspectos mencionados. El modelo lo podemos observar en el Anexo 12.
- ❖ Habilidades transversales como la tolerancia a la frustración, la adaptabilidad, la flexibilidad mental, la memoria visual, la atención y la concentración. Además, se puede evaluar el proceso de aprendizaje de los estudiantes y su capacidad para aplicar lo aprendido en situaciones nuevas y desafiantes. En este caso, sería interesante que tanto la autoevaluación como la heteroevaluación se realicen con el mismo material para contrastar las percepciones de los agentes involucrados; por ejemplo, una lista de control. El modelo lo podemos observar en el Anexo 12.

Proyecto grupal

Hay distintas formas de evaluar los aspectos que se trabajan en las actividades propuestas, algunas opciones podrían ser:

- ❖ Conocimiento y comprensión del ajedrez: se puede evaluar si los estudiantes han adquirido y comprendido la información sobre las diferentes piezas del ajedrez, sus movimientos y reglas básicas.
- ❖ Creatividad y expresión artística: se puede evaluar la creatividad de los estudiantes en la elaboración de las cartulinas con información y la grabación de los vídeos en diferentes idiomas.
- ❖ Colaboración y trabajo en equipo: se puede evaluar la capacidad de los estudiantes para trabajar en grupo, distribuir tareas de manera equitativa, tomar decisiones conjuntas y colaborar de manera efectiva en la realización de las diferentes partes del proyecto.
- ❖ Habilidades tecnológicas: se puede evaluar la capacidad de los estudiantes para utilizar la aplicación "QR Code Generator" y generar los códigos QR que enlacen con los vídeos grabados en diferentes idiomas.
- ❖ Presentación y comunicación: se puede evaluar la habilidad de los estudiantes para presentar y comunicar sus ideas de manera clara y efectiva, tanto en la grabación de las canciones y los vídeos como en la presentación final de todo el proyecto.
- ❖ Participación y compromiso: se puede evaluar el grado de participación y compromiso de los estudiantes durante todas las etapas del proyecto, incluyendo el ensayo y la grabación de la canción, la elaboración de las cartulinas y la generación de los códigos QR.

Estos aspectos pueden ser evaluados a través de observación directa, revisión de los productos finales, rúbricas de evaluación, autoevaluación y coevaluación, entre otros métodos de evaluación adecuados, basados en el resto de los instrumentos presentados para evaluar las actividades anteriores, en los Anexos 10, 11 y 12.

Resultados obtenidos

En el Anexo 13, podemos observar los resultados obtenidos de manera general al llevar a cabo las distintas actividades propuestas, siendo estas infografías y audios.

Así mismo, tras la realización de las actividades algunos aspectos que he podido notar y hablar con sus tutores o tutoras, ya que realicé las prácticas en el mismo centro donde he impartido las clases particulares, son:

Nivel inicial

En general, en los primeros pasos de esta actividad no hubo ningún inconveniente, por el contrario, todos los estudiantes estaban entusiasmados por aprender a jugar y por crear su propia pieza. Pero, surgieron algunos desafíos en el proceso de caracterizar y diseñar la nueva pieza de ajedrez por parte de los estudiantes, pues a algunos estudiantes les costaba relacionar las características de las piezas con su propia identidad y sus emociones. Pero estas dificultades se pueden solventar con una pequeña actividad previa para identificación de las emociones, para asegurar la comprensión y la participación de todos los estudiantes. Otra idea puede ser que el grupo deba escribir la emoción que cree que representan a sus compañeros y la que más se repita podrá ser la opción de ese estudiante.

La pieza que más me llamó la atención fue “El pulpo”, representa el asombro, por eso sus ojos no son del mismo tamaño, y se mueve como el caballo, pero en este caso, captura con su gorra las piezas que se encuentra en el camino. Como es tan poderosa solo entra en el tablero cuando nos falte uno de los dos caballos y su casilla de salida es donde comienza el caballo que fue capturado; además sólo se puede usar una vez y meterlo dentro del tablero cuenta un turno.



Ilustración propia 1: Pieza epoxi realizada por un estudiante de 2º un estudiante

Nivel medio

En este caso, el grupo respondió bien a la idea de crear y representar sus propios cuentos, así como que tuvieran total libertad para ello. Aunque hubo algunos estudiantes que encontraron ciertas dificultades como la comprensión de la estructura del cuento, para ello como medida, se les dio un esquema a cada uno para que pudieran mirarlo en caso de que tuvieran dudas.

Es importante tener en cuenta que hay estudiantes que sienten nervios o falta de convicción a la hora de exponer su trabajo; por lo que el docente por lo que el docente deberá proporcionar retroalimentación constructiva y crear un ambiente inclusivo que promueva la confianza y la expresión libre de los estudiantes. No obstante, en este grupo no ocurrió, puesto que frecuentemente realizan presentaciones y trabajos grupales que les han permitido practicar y desarrollar las habilidades necesarias para su correcto desarrollo.

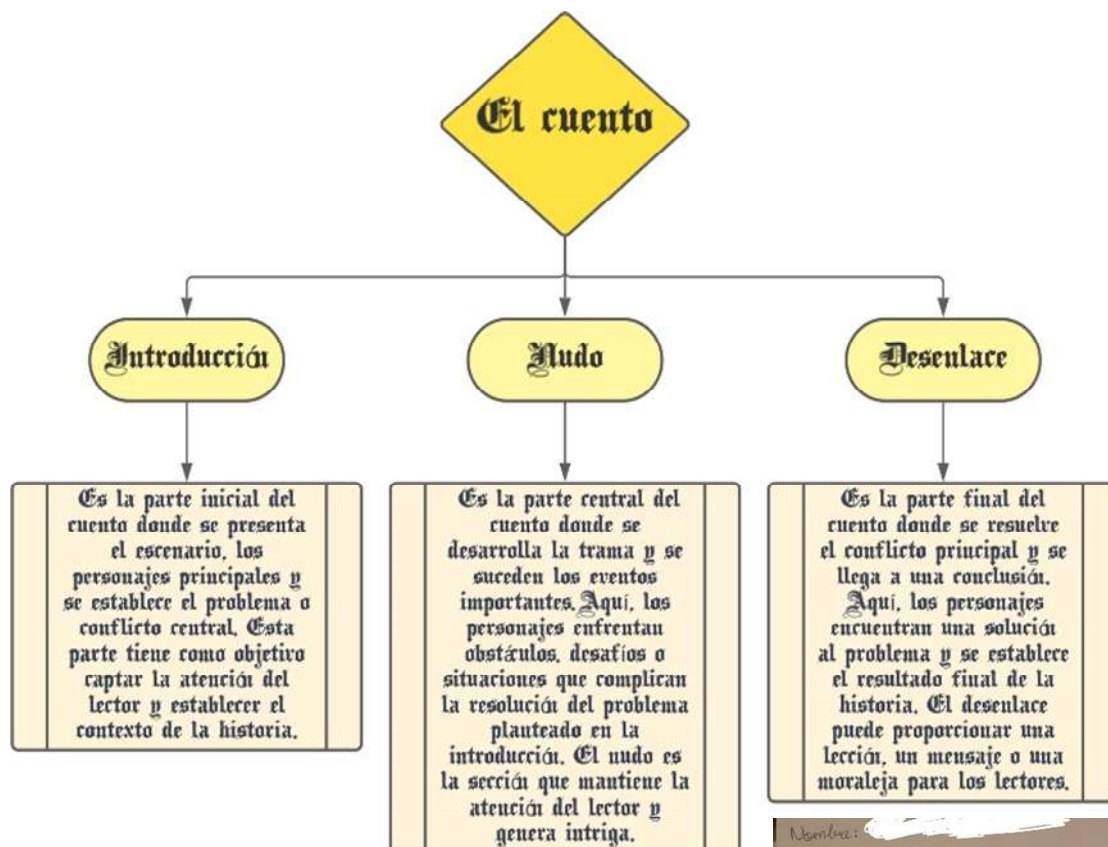


Ilustración propia 2: Esquema de las partes del cuento

Por otro lado, el de “El torneo de la amistad” es el que más captó mi atención, pues a pesar de que ese día esta estudiante no pudo acudir al centro, como se informó por medio del “Classroom”, lo hizo desde su casa. Capta la idea de lo que es el cuento y su estructura, se ciñe al tema y el giro me parece bastante interesante, pues lo une con la amistad y con el valor de esta.

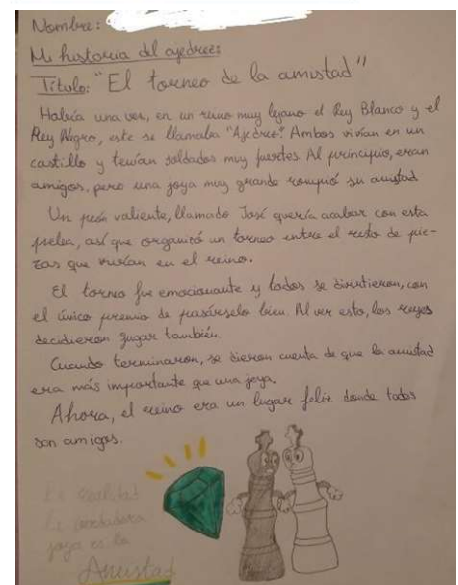


Ilustración 3: Cuento "El torneo de la amistad"

Nivel avanzado

Esta actividad gustó mucho al alumnado. Principalmente les sorprendió y resultó interesante indagar en los orígenes del rap y cómo debe escribirse, especialmente teniendo en cuenta que la poesía les había resultado aburrida hasta descubrir que al ponerles una base pueden escribir una canción.

Cuando comenzaron a escribir sus estrofas, continuaban teniendo dudas sobre las diferencias entre una poesía y el rap, pues lo olvidaban, por lo que el siguiente esquema, realizado en clase, se le imprimió a cada estudiante para que lo pudiera consultar.



Ilustración propia 4: Resumen de las similitudes y diferencias del rap y la poesía

El otro aspecto que le costó a algunos estudiantes fue rimar, por lo que pusimos un vídeo durante el inicio de las sesiones donde debían crear el rap y lo colgamos en el “Classroom” (Emprende Rapeando, 2021), por si lo querían volver a ver en sus casas.

Aquellos grupos que no estén acostumbrados a trabajar de manera cooperativa, puede ocurrir que al dividir a la clase en grupos y asignarles un reino específico a algunos les puede costar trabajar en equipo y fomentar la colaboración efectiva es primordial; pues a raíz de esto algunos estudiantes podrían tener dificultades para compartir ideas, tomar decisiones en conjunto y distribuir las tareas equitativamente. Otro problema que también se podría ocasionar es en la presentación de los raps creados frente a sus compañeros, pues podría llegar a generar nerviosismo y ansiedad en algunos estudiantes. Hablar en público y comunicarse de manera efectiva pueden ser habilidades desafiantes para algunos, por lo que podrían necesitar apoyo adicional para superar estas dificultades y sentirse seguros al presentar sus creaciones. En el caso de esta clase no se dio ninguno de estos dos problemas porque todo el alumnado tiene una buena relación y llevan trabajando mucho tiempo en grupos.

En cuanto al rap que más destacó, no puedo elegir sólo uno, pues cada uno tenía rimas bastante buenas y graciosas sin salirse de la temática, teniendo, desde mi perspectiva, una batalla bastante igualada.

Proyecto grupal

En este caso, primeramente, debo señalar que como el alumnado aparecía en las grabaciones o en las QR de las cartulinas y son menores de edad no puedo adjuntar esos productos finales; pero tanto el centro como las familias a las que les pregunté que les había parecido la actividad, mostraron un gran entusiasmo. Además, como casi la totalidad del proceso de este proyecto la realizó el alumnado se sentían muy orgullosos por haberlo hecho y que hubiera salido bien. Por último, el aprendizaje y la grabación de la canción sobre la colocación de las piezas en el tablero puede ser un reto en términos de coordinación y ritmo para todo el alumnado, por lo que para asegurarse de que todos los estudiantes estén sincronizados y puedan grabar la canción de manera cohesionada.

Por otro lado, en cuanto a las dificultades la primera que podríamos haber encontrado es que al ser varias estrofas de canciones se olvidaran de la letra o no pronunciaran correctamente, pero en esta ocasión practicaron en casa, en las sesiones de música y en los recreos, al poner tanto empeño en que saberse las canciones salieron las grabaciones a la primera. Otra gran dificultad hubiera sido la creación de los códigos QR, pero la aplicación seleccionada era bastante intuitiva, además de que aquellos que sabían

manejar mejor las tecnologías ayudaron al resto de sus compañeros. Por último, el aprendizaje y la grabación de la canción sobre la colocación de las piezas en el tablero puede ser un reto en términos de coordinación y ritmo para todo el alumnado, por lo que es necesario un ensayo previo para asegurarse de que todos los estudiantes estén sincronizados y puedan grabar la canción de manera cohesionada.

En cuanto al nivel medio no se presentó ninguna dificultad y todas las cartulinas tenían la información necesaria de manera clara y ordenada.

A pesar de eso, la grabación de los distintos idiomas hubo algunos términos que les costaban pronunciar y entonar. Pero tras practicarlo un par de veces, teniendo el aliento de sus compañeros, finalmente lo dijeron correctamente. De todas formas, se añadieron unos pequeños subtítulos para que fuera más sencillo.

Aspectos generales

De manera general, se han observado mejoras en el rendimiento académico de los estudiantes que han participado en la propuesta, un aumento de la motivación y el compromiso de los estudiantes con el aprendizaje, mejoras en el desarrollo cognitivo y habilidades sociales de los estudiantes, ya que no sólo se han relacionado con su grupo, sino también con estudiantes de otras clases y finalmente, cambios en la actitud de los estudiantes hacia el ajedrez como actividad lúdica y educativa, dejando así de entender este juego como aburrido.

En cuanto a las dificultades que habría que reforzar, se centran en la vergüenza. Por lo que, debemos trabajar con el alumnado para superarlo, pues es importante crear un ambiente seguro y de apoyo donde los estudiantes se sientan respaldados, es conveniente practicar la presentación en un ambiente controlado, por ejemplo, realizar la presentación primero con el grupo de mesa, pues son menos personas y fomentará la autodeterminación, así como la confianza del estudiante en sí mismo y en sus habilidades. Además, es importante proporcionar apoyo emocional y enseñar habilidades sociales, como la comunicación efectiva y la empatía.

Presupuesto de los materiales

Nivel inicial

Para llevar a cabo las actividades propuestas, se necesitarán ciertos materiales que permitirán el desarrollo de las habilidades cognitivas, emocionales y creativas de los estudiantes. A continuación, se detallará el presupuesto necesario para la adquisición de los materiales:

- ❖ Cartulinas: se necesitan al menos 20 cartulinas de colores para que los estudiantes creen sus propias piezas de ajedrez. Precio: 8,4€ por paquete de 20 cartulina.
- ❖ Hilos: para que los estudiantes puedan colgar las cartulinas con forma de pieza, se requerirán al menos 20 hilos. Precio: 4,2€ por paquete de 50 hilos.
- ❖ Juego de Cabachis: para llevar a cabo el juego de Cabachis, se necesitará un tablero de ajedrez, piezas de parchís y caballos de colores o ponerles a estos últimos una pegatina para diferenciar los colores. Precio: tablero 8,4€, piezas de parchís 0,84€, caballos de colores 8,4-16,8€.
- ❖ Masilla "epoxi": para la creación de las piezas de ajedrez por parte de los estudiantes, se requerirá masilla "epoxi" en cantidad suficiente para que cada estudiante pueda crear su propia pieza. Precio: 12,6€ por paquete de 1 kilogramo.
- ❖ Papel y lápices: para que los estudiantes realicen los dibujos relacionados con las características de las piezas de ajedrez, se necesitarán hojas de papel y lápices. Precio: 12,6€ por paquete de 50 hojas de papel y 8,4€ por paquete de 10 lápices.

El presupuesto total para llevar a cabo estas actividades en Tenerife sería aproximadamente de 55,44-63,24€, dependiendo del coste de los caballos de colores.

Nivel medio

Para llevar a cabo las actividades propuestas, se necesitarán ciertos materiales que permitirán el desarrollo de las habilidades cognitivas, emocionales y creativas de los estudiantes. A continuación, se detallará el presupuesto necesario para la adquisición de los materiales:

- ❖ Tablero y piezas de ajedrez: 15 euros.
- ❖ Papel y lápiz para registrar las jugadas: 2 euros.

- ❖ Impresión de la plantilla para escribir cuentos: 2 euros.
- ❖ Materiales artísticos (pinturas, lápices de colores, etc.) para crear el dibujo: 10 euros.

El presupuesto total para llevar a cabo estas actividades en Tenerife sería aproximadamente de 29€.

Nivel avanzado

Para llevar a cabo las actividades propuestas, se necesitarán ciertos materiales que permitirán el desarrollo de las habilidades cognitivas, emocionales y creativas de los estudiantes. A continuación, se detallará el presupuesto necesario para la adquisición de los materiales:

- ❖ Tableros de ajedrez y piezas de ajedrez: aproximadamente 150€ (15€ por tablero y piezas).
- ❖ Cartas de ajedrez de la “Asociación Alfil Educa”: aproximadamente 20€ (2€ por cada pack de cartas, aunque se pueden comprar la mitad e ir turnando las parejas).
- ❖ Cronómetro para las partidas de ajedrez con tiempo limitado: aproximadamente 5€.
- ❖ Lápiz para cada estudiante: aproximadamente 5€.
- ❖ Impresión de la plantilla de rap: aproximadamente 2€.
- ❖ Ordenador o dispositivo móvil para reproducir los vídeos educativos: ya el centro dispone de este material, por lo que no habría costes adicionales.
- ❖ Pizarra y tiza: ya el centro dispone de este material, por lo que no habría costes adicionales.
- ❖ Micrófono de juguete para hacer la representación más real (opcional): aproximadamente 10€.

Por lo tanto, el presupuesto total aproximado para los materiales necesarios para llevar a cabo estas actividades sería de alrededor de 192€ en Tenerife. Cabe señalar que los precios pueden variar dependiendo del lugar de compra y la calidad de los materiales.

Proyecto grupal

Para llevar a cabo las actividades propuestas, se necesitarán ciertos materiales que permitirán el desarrollo de las habilidades cognitivas, emocionales y creativas de los estudiantes. A continuación, se detallará el presupuesto necesario para la adquisición de los materiales:

- ❖ Grabación de las canciones: será necesario disponer de equipos de grabación de audio como teléfonos móviles o tablet, pero como son cedidos al ser escuela pública no tiene costo.
- ❖ Cartulinas: se necesitarán cartulinas A3 de colores en tamaño adecuado para escribir la información de cada pieza de ajedrez: 3,25€.
- ❖ Material de escritura: se requerirán lápices, bolígrafos, rotuladores o cualquier otro material de escritura para plasmar la información de las piezas en las cartulinas: 10€.
- ❖ Fotos o dibujos de las piezas de ajedrez: se deberán conseguir imágenes o dibujos de cada una de las piezas para pegar en las cartulinas junto con la información correspondiente, al imprimirlas en el centro no habría ningún costo.

Conclusiones

La implementación del ajedrez educativo como herramienta pedagógica en el aula puede mejorar el rendimiento académico y las habilidades sociales de los estudiantes de primaria, independientemente de su edad o nivel socioeconómico. La innovación educativa es esencial para adaptarse a los cambios sociales y tecnológicos y mejorar la calidad de la educación, y la inclusión del ajedrez como herramienta pedagógica transversal en el aula es una propuesta innovadora que puede contribuir a este objetivo. La literatura existente sobre la importancia del ajedrez como herramienta educativa respalda la propuesta, destacando su capacidad para mejorar la concentración, la memoria, el pensamiento crítico y la creatividad, así como para fomentar habilidades sociales como la tolerancia, el respeto y la cooperación. Además, su uso puede ser ampliado a otras áreas del conocimiento para mejorar el aprendizaje de los estudiantes de manera integral.

Bibliografía

- ❖ Aprende con Rey. (2016b, abril 5). Los movimientos de las piezas de Ajedrez | Aprende con rey | Ajedrez para niños [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=XAzOaFtxCk>.
- ❖ Ajedrez en el aula. (s. f.). Ideas para el dossier de actividades. <https://ajedreznelaula.com/>
- ❖ Baldeón-Egas, P. (2019). Personalización de algoritmo para auditar base de datos en instituciones de educación superior [Documento técnico, Universidad Técnica de Ambato]. ResearchGate. https://www.researchgate.net/profile/Paul-Baldeon-Egas/publication/338157912_Personalizacion_de_algoritmo_para_auditar_base_de_datos_en_instituciones_de_educacion_superior/links/5e441e36299b1c924bc0b/Personalizacion-de-algoritmo-para-auditar-base-de-datos-en-instituciones-de-educacion-superior.pdf
- ❖ De la Villa, J. (2015). El entrenamiento de la intuición en ajedrez. La Casa del Ajedrez.
- ❖ Eduardo. (2022). Descubre cómo es el movimiento del caballo en Ajedrez. *Y si fuera una partida de Ajedrez. . .*
<https://www.yusifueraunapartida.com/movimiento-del-caballo-en-ajedrez/>
- ❖ Emprende Rapeando. (2021, 13 enero). *¿Cómo hacer RIMAS de RAP? | Curso de Rap GRATIS* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=iDqeuUkrEI>
- ❖ Fernández, M. (2005). El ajedrez como instrumento didáctico para el desarrollo del rendimiento intelectual en Educación Secundaria Obligatoria (ESO) [Tesis doctoral, Universidad de Almería]. Teseo. <https://www.educacion.gob.es/teseo/imprimirFichaConsulta.do?idFicha=126035>
- ❖ Fullan, M. (2017). La educación que necesitamos. Octaedro.
- ❖ Garzón, C. (2009). El ajedrez en la escuela. In J. F. Laborda & F. G. Marín (Eds.), *Ajedrez, un juego educativo* (pp. 9-17). Ediciones Universidad de Salamanca. https://books.google.es/books?hl=es&lr=lang_es&id=9rH7ZXgyhbEC&oi=fnd

<https://www.ull.es/portal/noticias/2019/la-ull-participa-en-un-proyecto-europeo-del-uso-del-ajedrez-en-la-escuela>

- ❖ Gobet, F. (2005). El ajedrez en la educación: Evaluación de sus efectos cognitivos. Gedisa.
- ❖ Kasparov, G. (2008). Cómo la vida imita al ajedrez. Debate.
- ❖ La Casa del Ajedrez. (2013, 14 de febrero). Aspectos emocionales del ajedrez. La Casa del Ajedrez. <https://www.lacasadelajedrez.com/noticias/71/>
- ❖ Marina, J. A. (2013). El ajedrez en la escuela. Ariel.
- ❖ Oliva, A. (2020). Tocada Movidita Relatos de música y ajedrez. Ed: Balagium Editors.
- ❖ Prensky, M. (2009). Enseñar a nativos digitales. Ediciones SM.
- ❖ Universidad de La Laguna. (2019, 5 de septiembre). La ULL participa en un proyecto europeo del uso del ajedrez en competencias emocionales del alumnado. Universidad de La Laguna. <https://www.ull.es/portal/noticias/2019/la-ull-participa-en-un-proyecto-europeo-del-uso-del-ajedrez-en-la-escuela>

Anexos

Anexo 1

- ❖ Dirección de enlace al vídeo utilizado en la actividad del nivel inicial:
https://www.youtube.com/watch?v=_XAzOaFtxCk
- ❖ Dirección del primer enlace al vídeo utilizado en la actividad del nivel medio:
<https://www.youtube.com/watch?v=STGGFtlkyDE>
- ❖ Dirección del segundo enlace al vídeo utilizado en la actividad del nivel medio:
<https://www.youtube.com/watch?v=4E7cvyuvltw>
- ❖ Dirección de enlace al vídeo utilizado en la actividad del nivel avanzado:
<https://youtu.be/PDPzZ8fOFYU>

Anexo 2

Propuesta de competencias y criterios de evaluación trabajados en la actividad del 1º ciclo según la LOMLOE. Cabe destacar, que se resaltarán en amarillo los aspectos que se trabajen, a no ser que se evalúe la totalidad de la competencia específica o los descriptores operativos.

❖ Lengua Castellana y Literatura

Competencia específica	Descriptores operativos de las competencias clave. Perfil de salida
2. Comprender e interpretar textos orales y multimodales, identificando el sentido general y la información más relevante, y valorando con ayuda aspectos formales y de contenido básicos, para construir conocimiento y responder a diferentes necesidades comunicativas.	CCL2, CP2, STEM1, CD3, CPSAA3, CC3
Criterios de evaluación	
2.1. Comprender el sentido de textos orales y multimodales, reconociendo las ideas principales y los mensajes explícitos, de manera individual y cooperativa, dando una opinión razonada sobre el contenido, para responder a diferentes necesidades comunicativas.	CCL2, CP2, STEM1, CD3, CPSAA3, CC3
Competencia específica	Descriptores operativos de las competencias clave. Perfil de salida
5. Producir textos escritos y multimodales, con corrección gramatical y ortográfica básicas, secuenciando correctamente los contenidos y aplicando estrategias elementales de planificación, textualización, revisión y edición, para construir conocimiento y para dar respuesta a demandas comunicativas concretas.	CCL1, CCL3, CCL5, STEM1, CD2, CD3, CPSAA4, CPSAA5, CC2
Criterios de evaluación	
5.1. Producir, de manera acompañada, textos escritos y multimodales coherentes, con creatividad y en distintos soportes, seleccionando el modelo discursivo que mejor responda a cada situación del ámbito personal y educativo, aplicando las normas gramaticales y de ortografía natural con la debida observación a los rasgos del español de Canarias, y utilizando estrategias de planificación, redacción, revisión y edición, con el objetivo de transmitir información y comunicar conocimientos, pensamientos, experiencias y emociones.	CCL1, CCL3, CCL5, STEM1, CD2, CD3, CPSAA4, CPSAA5, CC2

Saberes básicos

I. Las lenguas y sus hablantes

1. Reconocimiento de la biografía lingüística personal y mapa lingüístico del aula.
2. Identificación, de manera acompañada, de la diversidad **etnocultural** y lingüística como riqueza y herramienta de reflexión interlingüística, con especial atención a las características propias del español hablado en Canarias y en América.
3. Aproximación a la lengua de signos a través de la identificación del alfabeto dactilológico, expresiones y vocabulario de uso cotidiano, así como a algunos SAAC.
4. Identificación, de manera acompañada, de prejuicios y estereotipos lingüísticos.
5. Uso de un lenguaje no discriminatorio y respetuoso con las diferencias.

II. Comunicación

1. Contexto

- 1.1. Identificación, de manera acompañada, de los componentes del acto comunicativo (situación, participantes, intención) y su adecuación a los diferentes contextos.

2. Géneros discursivos

- 2.1. Empleo de textos pertenecientes a géneros discursivos propios del ámbito personal y educativo, atendiendo al contenido y a la forma, y adaptados a su nivel madurativo.
- 2.2. Identificación y uso, de manera acompañada, de diferentes tipologías textuales en situaciones comunicativas.
- 2.3. Aplicación de manera acompañada de estrategias sencillas para la coherencia, la cohesión y la adecuación en diferentes tipos de textos.

3. Procesos

- 3.1. **Interacción oral adecuada en contextos espontáneos y reglados, a través de la escucha activa, la asertividad y la cortesía lingüística en la resolución dialogada de conflictos. Expresión y escucha empática de necesidades, vivencias y emociones propias y ajenas.**
- 3.2. **Interacción escrita adecuada en contextos reglados. Expresión y lectura empática de información y opiniones propias y ajenas.**
- 3.3. **Comprensión de textos orales mediante la identificación de las ideas más relevantes y la interpretación del sentido global para dar opiniones razonadas. Detección de usos claramente discriminatorios del lenguaje verbal y no verbal.**
- 3.4. Producción de textos orales y multimodales atendiendo a la pronunciación, la entonación y la actitud postural, y utilizando las características de pronunciación, gramaticales y léxicas del español de Canarias si es la variante dialectal normalmente usada. Construcción y comunicación de conocimiento, de manera acompañada, mediante la planificación y producción de diferentes tipos de textos.
- 3.5. Comprensión lectora a través de la aplicación de estrategias elementales antes, durante y después de la lectura. Identificación de las ideas más relevantes e interpretación del sentido global, emitiendo opiniones razonadas de manera acompañada. Identificación de elementos gráficos y paratextuales al servicio de la comprensión. Iniciación a las habilidades lectoras (ritmo, entonación, pausas, timbres de voz...) mediante la lectura compartida. Detección de usos claramente discriminatorios del lenguaje verbal y no verbal.

- 3.6. **Producción, de manera acompañada, de textos escritos y multimodales en distintos soportes, incluyendo los digitales, aplicando las convenciones del código escrito y la ortografía natural, con la debida atención a las características gramaticales y léxicas del español de Canarias. Elaboración, de manera acompañada, de textos creativos con coherencia, cohesión y adecuación, utilizando estrategias, individuales o grupales, de planificación, textualización, revisión y autocorrección, realizando una opinión razonada de los mismos. Uso de elementos gráficos para favorecer la comprensión.**
- 3.7. **Iniciación en la alfabetización mediática e informacional, aplicando estrategias para la búsqueda guiada de información en fuentes documentales variadas y con distintos soportes y formatos. Comunicación y opinión razonada, de manera acompañada, de la información. Reconocimiento de la autoría y respeto por la propiedad intelectual. Uso guiado de la biblioteca, así como de recursos digitales del aula.**

III. Educación literaria

1. Lectura acompañada de obras o fragmentos variados y diversos de la literatura infantil, adaptados a su nivel madurativo y organizados en itinerarios lectores, con la debida atención a muestras de la literatura canaria.
2. Uso de estrategias para la interpretación acompañada y compartida de las obras a través de conversaciones literarias.
3. Relación, de manera acompañada, entre los elementos constitutivos esenciales de la obra literaria (tema, personajes, argumento, espacio) y la construcción del sentido de la obra.
4. Identificación acompañada de algunos recursos literarios.
5. Relación entre los textos leídos y otras manifestaciones artísticas y culturales.
6. Inicio de la construcción de los itinerarios lectores individuales. Uso de estrategias para la expresión de gustos e intereses.
7. Lectura expresiva, dramatización o interpretación de fragmentos atendiendo a los procesos de comprensión y al nivel de desarrollo.
8. Creación de textos de intención literaria, de manera acompañada, partiendo de modelos dados.
9. Uso acompañado de la biblioteca de aula o de centro como escenario de actividades literarias compartidas.

IV. Reflexión sobre la lengua y sus usos en el marco de propuestas de producción y comprensión de textos orales, escritos o multimodales

1. Establecimiento de generalizaciones sobre aspectos lingüísticos elementales a partir de la observación, comparación y transformación de palabras y enunciados, prestando especial atención a la existencia de distintos tipos de palabras y sus relaciones de concordancia, con la debida consideración al español de Canarias.
2. Aproximación a la lengua como sistema con distintos niveles a partir de la identificación de sonidos y letras, palabras, enunciados y textos.
3. Adquisición de vocabulario a través de la reflexión contextualizada sobre la relación de significado entre unas palabras y otras.
4. Aplicación, de manera acompañada, de los signos de puntuación, teniendo en cuenta la modalidad oracional, tanto para organizar el texto escrito como para expresar la intención comunicativa.
5. Aplicación de mecanismos de coherencia y cohesión textual, con especial atención a los conectores temporales.

❖ Educación artística

Competencia específica	Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida
3. Expresar y comunicar de manera creativa ideas, sentimientos y emociones, experimentando con las posibilidades del sonido, la imagen, el cuerpo y los medios digitales, para producir obras propias.	CCL1, CD2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CE1, CCEC3, CCEC4
Criterios de evaluación	
3.1. Experimentar de manera guiada con algunos elementos básicos de los distintos lenguajes e instrumentos artísticos, con actitud abierta, con el fin de empezar a entender sus posibilidades comunicativas y expresivas.	CCL1, CD2, CPSAA1, CE1, CCEC3, CCEC4
3.2. Producir obras propias de forma guiada, utilizando algunas de las posibilidades expresivas del cuerpo, el sonido, la imagen y los medios digitales básicos, y mostrando confianza en las propias capacidades, para expresar y comunicar de manera creativa ideas, sentimientos y emociones.	CCL1, CD2, CPSAA3, CPSAA5, CE1, CCEC3, CCEC4

Competencia específica	Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida
4. Participar del diseño, la elaboración y la difusión de producciones culturales y artísticas individuales o colectivas, poniendo en valor el proceso y asumiendo diferentes funciones en la consecución de un resultado final, para desarrollar la creatividad, la noción de autoría y el sentido de pertenencia.	CCL1, CCL5, CP3, STEM3, CD2, CPSAA4, CC1, CE1, CE3, CCEC3, CCEC4
Criterios de evaluación	
4.1. Participar de manera guiada en el diseño de producciones culturales y artísticas elementales, trabajando de forma cooperativa a partir de la igualdad y el respeto a la diversidad, para desarrollar la creatividad y el sentido emprendedor.	CCL1, CCL5, CP3, STEM3, CPSAA4, CC1, CE1, CE3, CCEC3, CCEC4
4.2. Tomar parte en el proceso cooperativo de producciones culturales y artísticas de forma respetuosa y utilizando elementos básicos de diferentes lenguajes y técnicas artísticas, con el fin de desarrollar la aceptación y comprensión del trabajo cooperativo.	CCL1, CCL5, CP3, STEM3, CD2, CPSAA4, CC1, CE1, CE3, CCEC3, CCEC4
4.3. Compartir los proyectos creativos, explicando el proceso y el resultado final obtenido, y valorando las experiencias propias y ajenas, para el desarrollo de la creatividad y el sentido de pertenencia.	CCL1, CCL5, CP3, STEM3, CC1, CE1, CE3, CCEC3, CCEC4

Saberes básicos

I. Recepción y análisis

1. Aproximación a las principales propuestas del patrimonio cultural y artístico de Canarias y de diferentes corrientes estéticas, procedencias y épocas producidas por creadores y creadoras locales, regionales y nacionales.
2. **Iniciación en la adquisición de estrategias básicas de recepción activa.**
3. **Asimilación de las normas elementales de comportamiento y actitud positiva ante el hecho artístico. Valoración del silencio como condición indispensable para la adecuada recepción de propuestas artísticas.**
4. Empleo de vocabulario específico básico de las artes plásticas y visuales, las artes audiovisuales, la música y las artes escénicas y performativas.
5. Utilización de recursos digitales básicos para las artes plásticas y visuales, las artes audiovisuales, la música y las artes escénicas y performativas.

II. Creación e interpretación

1. **Aproximación a las fases del proceso creativo: planificación guiada y experimentación.**
2. Reconocimiento de profesiones vinculadas con las artes plásticas y visuales, las artes audiovisuales, la música y las artes escénicas y performativas: artesanía, pintura, música, escultura, maquetación, diseño gráfico, iluminación y sonido, realización...
3. **Interés tanto por el proceso como por el producto final en producciones plásticas, visuales, audiovisuales, musicales, escénicas y performativas.**

III. Artes plásticas, visuales y audiovisuales

1. Acercamiento a las principales manifestaciones artísticas del patrimonio cultural de Canarias: pintura, escultura, arquitectura, cerámica y artesanía.
2. **Iniciación a la cultura visual. Uso de técnicas y estrategias básicas de lectura de la imagen en el mundo actual.**
3. Empleo de elementos configurativos básicos del lenguaje visual: punto, línea, plano, textura, color, forma y espacio.
4. **Uso de materiales, instrumentos, soportes y técnicas elementales utilizados en la expresión plástica y visual.**
5. Uso de medios, soportes y materiales de expresión plástica y visual. Empleo de técnicas bidimensionales y tridimensionales básicas en dibujos y modelados sencillos.
6. Utilización de herramientas adecuadas para el registro de imagen y sonido.
7. Aplicación de estrategias y técnicas básicas de composición de historias audiovisuales sencillas.
8. Descubrimiento del cine como forma de narración audiovisual.

IV. Música y artes escénicas y performativas

1. Discriminación auditiva, clasificación y representación del sonido, de sus cualidades y de las líneas rítmico-melódicas, a través de grafías convencionales y no convencionales.
2. Discriminación visual y auditiva de los instrumentos musicales convencionales, objetos sonoros, cotidianos, así como de los de la música tradicional y popular canaria. Clasificación de la voz y los instrumentos en tipos, familias y agrupaciones.
3. Experimentación y reconocimiento del carácter y el tiempo.
4. Práctica instrumental, vocal y corporal de manifestaciones propias del patrimonio cultural y artístico de Canarias y de diferentes estilos, épocas y culturas: aproximación a la experimentación, exploración creativa e interpretación a partir de posibilidades sonoras y expresivas.
5. Construcción asistida de instrumentos musicales con materiales de uso común, reutilizados y del entorno.
6. Aplicación de conceptos elementales de lenguajes musicales básicos en la interpretación de propuestas musicales vocales e instrumentales. Valoración del silencio como elemento indispensable en la música.
7. Experimentación y exploración del cuerpo y sus posibilidades motrices en ejecuciones individuales y grupales vinculadas con el movimiento, la danza, la dramatización y la representación teatral como medios de expresión, diversión e interacción social.
8. Práctica de técnicas dramáticas y dancísticas elementales.
9. Experimentación, exploración e interpretación de danzas tradicionales y populares de Canarias.
10. Experimentación de las posibilidades expresivas y creativas básicas de la expresión corporal y dramática.

❖ Educación emocional y para la creatividad

Competencia específica	Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida
1. Analizar y reconocer las emociones como propias, percibiendo las señales corporales y comprendiéndolas, en diferentes situaciones de la vida cotidiana, con la finalidad de desarrollar la conciencia emocional y el autoconocimiento personal.	CCL2, CCL5, CPSAA1, CPSAA2, CCEC3
Criterios de evaluación	
1.1. Percibir las sensaciones corporales asociadas a experiencias emocionales básicas, identificando y nombrando dichas emociones, y reconociéndose como propias, para favorecer el desarrollo paulatino de la conciencia emocional.	CCL5, CCEC3
1.2. Comprender las emociones que experimenta, estableciendo una relación entre ellas y los sucesos que las originan y las consecuencias que provocan, para desarrollar de forma gradual el autoconocimiento emocional y favorecer la convivencia positiva a través de una comunicación adecuada.	CCL2, CPSAA1, CPSAA2

Competencia específica	Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida
3. Desarrollar la capacidad empática siendo capaces de comunicar, de manera asertiva, las experiencias emocionales propias a las demás personas, estableciendo vínculos afectivos de manera que se desarrolle una sociabilidad emocional auténtica.	CCL1, CCL5, CD3, CPSAA3, CC1, CC2, CC3, CE3
Criterios de evaluación	
3.1. Comunicar, de manera sincera, las experiencias emocionales propias a las demás personas, a través del lenguaje verbal y no verbal, escuchándolas y aceptando sus sentimientos, para establecer relaciones positivas con las personas con las que interactúa.	CCL5, CPSAA3, CC1, CC3
3.2. Reconocer las emociones en las demás personas expresando sentimientos hacia ellas, observando modelos empáticos y promoviendo la conciencia emocional, como medio para desarrollar la empatía y los vínculos emocionales.	CCL1, CD3, CC2, CE3

Saberes básicos

I. Conciencia emocional: percepción, identificación, validación y aceptación responsable de las propias emociones

1. Percepción de sensaciones y emociones propias, según diversas cualidades de estas (agradables o desagradables, duración mantenida...), a través de lenguajes multimodales.
2. Observación e identificación, con acompañamiento, a partir de gestos, miradas, respiración, desplazamiento..., en relación con determinadas situaciones espontáneas.
3. Identificación de sus emociones en relación con el suceso desencadenante en contextos de su vida diaria, a través de experiencias vivenciadas en el aula con diferentes juegos y lenguajes multimodales.
4. Adquisición de vocabulario relacionado con sensaciones: respiración pausada-agitada, gestos faciales tenso-relajados, manos sudorosas-secas, agitación-relajación corporal, mirada serena-inquieta..., con la finalidad de expresarnos.
5. Comunicación de las propias sensaciones, a través de la utilización de la expresión lingüística, cultural, artística creativa, corporal..., proporcionando múltiples formas de implicación, representación y expresión, con el fin de tener una mayor conciencia de nuestras sensaciones.
6. Experimentación con herramientas y estrategias de autoconocimiento emocional que faciliten habilidades que permitan al alumnado (mediante la simulación y el juego en diferentes contextos de la vida escolar), reconocer eficazmente sus emociones.
7. Vivir sus emociones de manera efectiva y adaptativa, a través de experiencias de juego en el ámbito escolar con la finalidad de reconocerlas y aceptarlas.

II. Autorregulación emocional responsable y resiliencia educativa

1. Actuación con responsabilidad en contextos cercanos adquiriendo compromiso personal en el trabajo grupal.
2. Representación de las emociones para acercarnos a su sensación y reconocimiento, y dar una respuesta ajustada que favorezca un desarrollo afectivo adecuado, a través de: el «juego de roles simbólicos y dramáticos, las adivinanzas mimicas, la lectura de caricaturas, las imágenes en películas y el modelaje».
3. Iniciación en el desarrollo del pensamiento alternativo generando el mayor número de posibilidades, con la finalidad de establecer una relación entre las experiencias emocionales para uno mismo, los demás o el entorno.
4. Observación y reconocimiento de los elementos conformadores de una norma y una regla en situaciones de juego y en la vida escolar y social (p. ej.: reglas en el juego del parchis, normas de tráfico...), para una convivencia organizada y pacífica propiciadora de emociones agradables.
5. Entrenamiento y estrategias de regulación emocional: toma de conciencia de los movimientos respiratorios: inspiración, pausa, espiración, pausa, de manera guiada, *mindfulness*...
6. Introducción a la regulación de la impulsividad, la ansiedad y el estrés desde la comunicación y expresión gestual, oral y artística, y desde el silencio y la quietud.
7. Tolerancia a la frustración: iniciación al aprendizaje en la afirmación personal (planteamiento y aceptación del «sí» y del «no») y petición de ayuda a personas adultas.
8. Introducción a la visualización de imágenes portadoras de vitalidad y dinamismo.
9. Descubrimiento de la motivación con perseverancia en los actos, utilizando el esfuerzo como un valor de superación.
10. Observación de hechos y realidades positivas que existen a nuestro alrededor para superar la negatividad, aplicando la alegría y el sentido del humor como estrategia de afrontamiento de la adversidad para adaptarse a las situaciones adversas y favorecer una actitud positiva ante la vida.

III. Empatía, comunicación e interacción socioemocional

1. Comunicación de los efectos en sus emociones a partir de su interacción e interdependencia con las demás personas, el medio y los objetos, identificando y comprendiendo las señales emocionales en las otras personas para desarrollar una relación interpersonal que favorezca el respeto a la convivencia.
2. Identificación y expresión de las emociones propias y de las otras personas ante un hecho que las produce, y de sus consecuencias responsables, haciendo uso de herramientas múltiples y lenguajes diversos en el contexto escolar.

3. Exploración, de manera guiada, de diversos recursos y estrategias favorecedoras del diálogo reflexivo (mensajes-yo) y de la comunicación interpersonal sin estilos agresivos, que propicien una escucha afectiva que permita la aceptación de las emociones de la otra persona.
4. Reconocimiento en otras personas de señales corporales asociadas a experiencias emocionales.
5. Manifestación de apertura sensible hacia los sentimientos que experimentan las demás personas.

IV. Autoconfianza creativa: Técnicas creativas aplicadas a múltiples lenguajes expresivos y estimulación multisensorial

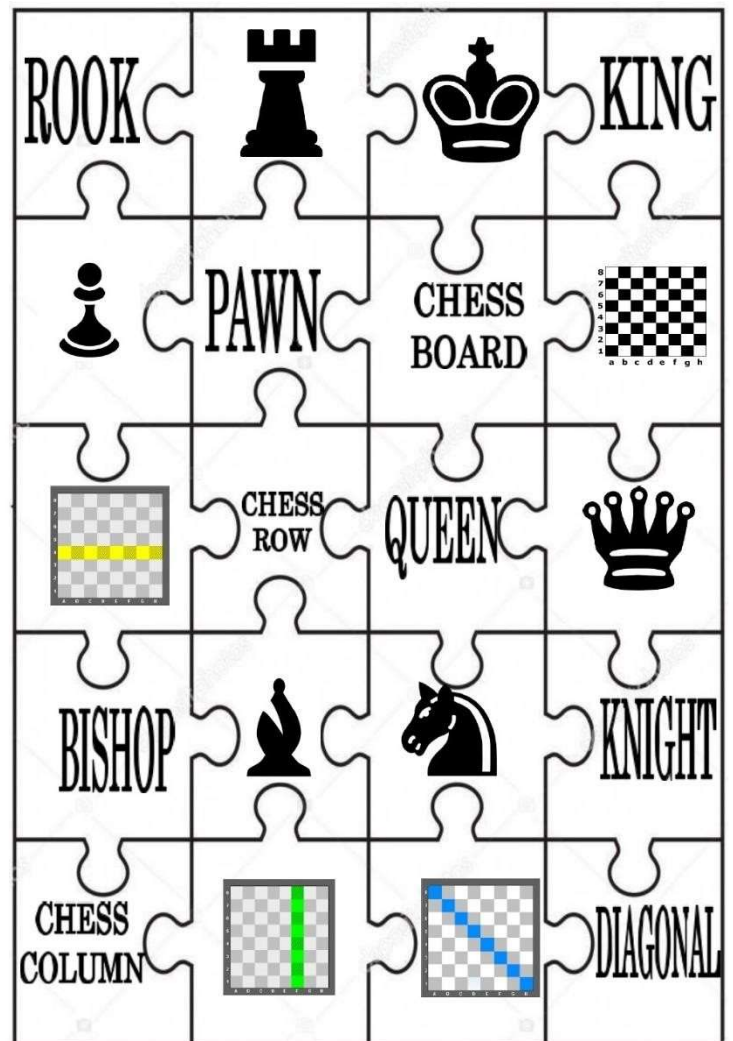
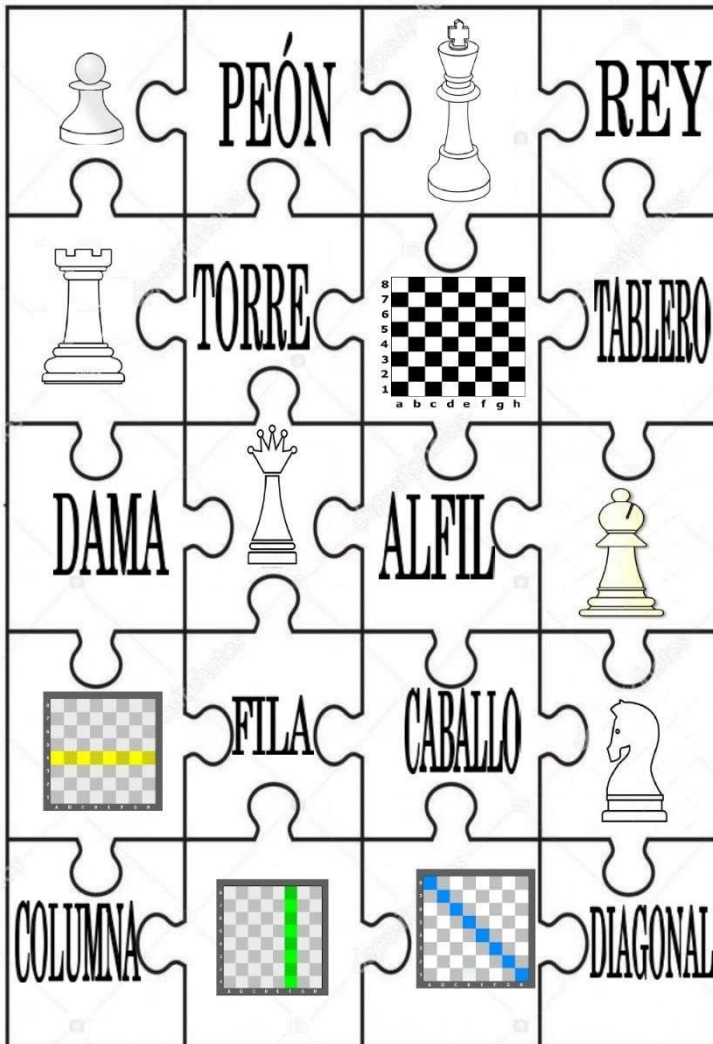
1. Identificación y experimentación de diferentes técnicas con utilización de múltiples formas de expresión como herramienta de trabajo individual y grupal para generar ideas creativas.
2. Iniciación en el entrenamiento creativo a partir de la búsqueda de ideas alternativas, diferentes e inusuales y la asociación novedosa y extraña entre ideas.
3. Descubrimiento y combinación de múltiples lenguajes expresivos y representativos, utilizando diferentes soportes para comunicarse de manera creativa en diferentes contextos.
4. Autoafirmación del propio potencial creativo, a partir de la expresión oral y artística de las frustraciones, sensaciones, opiniones..., valorando positivamente las producciones originales e innovadoras propias y de otras personas.
5. Observación de sus emociones ante las creaciones y producciones propias y de las de otras personas.
6. Percepción de los obstáculos sociales que limitan la propia capacidad creativa, a partir de la vivencia corporal u otros recursos asistenciales; e identificación de los aspectos afectivos implicados: el miedo, el conformismo, la vergüenza, la obediencia...
7. Estimulación multisensorial para el desarrollo de la sensibilidad, a partir del conocimiento y uso del juego libre con objetos y la exploración a través de los sentidos.
8. Expresión multimodal (representación gráfica, artística, verbalización, tecnologías o herramientas asistenciales...) de las emociones experimentadas a través del juego y la experiencia sensorial.
9. Interés por las experiencias e ideas comunes y receptividad frente a lo diferente, lo nuevo o lo alternativo, que rompan estereotipos y fomenten la actitud crítica.

V. Emprendeduría social: compromiso y vínculo con las personas como recurso de la creatividad emocional

1. Capacidad de compromiso con un objetivo o proyecto común con las otras personas e identificación de diversas conductas prosociales.
2. Identificación de las consecuencias y los efectos de los vínculos emocionales establecidos con las demás personas, evitando la procrastinación en el cumplimiento de los compromisos adquiridos en relación con proyectos personales y colectivos.
3. Descubrimiento de las fases de creación: motivación, preparación y recogida de información, incubación, inspiración o iluminación, evaluación y elaboración.
4. Planteamiento de preguntas curiosas, alternativas y complejas en la búsqueda de temas de trabajo: fomento de la «mirada curiosa».
5. Identificación de habilidades de trabajo cooperativo: elaboración de propuestas, aceptación de las de otras personas, logro de consensos y concreción de procesos de ejecución.
6. Fomento de la autonomía y capacidad para tomar decisiones, con la finalidad de crear proyectos sociales innovadores sencillos con objetivos compartidos.

Anexo 3

Para que realice la comparación entre los dos idiomas, a continuación, se presentan el puzle tanto en español como en inglés.



Anexo 5

Propuesta de competencias y criterios de evaluación trabajados en la actividad del 2º ciclo según la LOMLOE. Cabe destacar, que se resaltarán en amarillo los aspectos que se trabajen, a no ser que se evalúe la totalidad de la competencia específica o los descriptores operativos.

❖ Lengua Castellana y Literatura

Competencia específica	Descriptores operativos de las competencias clave. Perfil de salida
3. Producir textos orales y multimodales, con coherencia, claridad y registro adecuados, para expresar ideas, sentimientos y conceptos; construir conocimiento; establecer vínculos personales; y participar con autonomía y una actitud cooperativa y empática en interacciones orales variadas.	CCL1, CCL3, CCL5, CP2, STEM1, CD2, CD3, CPSAA1, CC2, CE1
Criterios de evaluación	
3.1. Producir textos orales y multimodales, utilizando tanto el vocabulario apropiado al contexto como recursos verbales y no verbales, y respetando los rasgos del español de Canarias, para transmitir información de manera guiada y coherente, ajustándose a la intencionalidad comunicativa.	CCL1, CCL3, CCL5, CP2, STEM1, CC2, CE1
3.2. Participar en interacciones orales espontáneas o planificadas, utilizando métodos y estrategias acordes a cada situación comunicativa, respetando las normas de la cortesía lingüística y desarrollando estrategias de escucha activa para satisfacer diferentes necesidades comunicativas.	CCL1, CCL3, CCL5, CP2, STEM1, CD2, CD3, CPSAA1, CC2

Competencia específica	Descriptores operativos de las competencias clave. Perfil de salida
5. Producir textos escritos y multimodales, con corrección gramatical y ortográfica básicas, secuenciando correctamente los contenidos y aplicando estrategias elementales de planificación, textualización, revisión y edición, para construir conocimiento y para dar respuesta a demandas comunicativas concretas.	CCL1, CCL3, CCL5, STEM1, CD2, CD3, CPSAA4, CPSAA5, CC2
Criterios de evaluación	
5.1. Producir, de manera guiada, textos escritos y multimodales coherentes, de manera creativa y en distintos soportes, seleccionando el modelo discursivo que mejor responda a cada situación comunicativa, aplicando las normas gramaticales y ortográficas, con la debida observación a los rasgos del español de Canarias, y utilizando estrategias de planificación, redacción, revisión y edición, con el objetivo de transmitir información y comunicar conocimientos, pensamientos, experiencias y emociones.	CCL1, CCL3, CCL5, STEM1, CD2, CD3, CPSAA4, CPSAA5, CC2

Saberes básicos

I. Las lenguas y sus hablantes

1. Reconocimiento de la biografía lingüística personal y mapa lingüístico del entorno.
2. Identificación de manera autónoma de la diversidad etnocultural y lingüística como riqueza y herramienta de relación interlingüística, con especial atención a las características propias del español hablado en Canarias y en América.
3. Aproximación a la lengua de signos a través del reconocimiento del alfabeto dactilológico, expresiones y vocabulario de uso cotidiano, así como a algunos SAAC.
4. Identificación de prejuicios y estereotipos lingüísticos.
5. Uso de un lenguaje no discriminatorio y respetuoso con las diferencias.

II. Comunicación

1. Contexto
 - 1.1. Identificación autónoma de los componentes del hecho comunicativo (situación, participantes, propósito comunicativo, canal, registro) y su adecuación a los diferentes contextos.
2. Géneros discursivos
 - 2.1. Empleo de géneros discursivos propios del ámbito personal, social y educativo, atendiendo al contenido y la forma. Uso de redes sociales educativas.
 - 2.2. Identificación y uso, de manera autónoma, de la estructura de diferentes tipologías textuales en situaciones comunicativas.
 - 2.3. Aplicación de manera autónoma de estrategias sencillas para la coherencia, la cohesión y la adecuación en diferentes tipos de textos.
3. Proceso
 - 3.1. Interacción oral adecuada en contextos espontáneos y reglados, a través de la escucha activa, la asertividad y la cortesía lingüística en la resolución dialogada de conflictos. Expresión y escucha empática de necesidades, vivencias y emociones propias y ajenas. Interacción escrita adecuada en contextos reglados. Expresión y lectura empática de información y opiniones propias y ajenas.
 - 3.2. Comprensión de textos orales mediante la identificación de las ideas más relevantes, la interpretación del sentido global, la realización de las inferencias necesarias y el reconocimiento de elementos no verbales y formales para llevar a cabo una valoración crítica. Detección de usos discriminatorios del lenguaje verbal y no verbal.
 - 3.3. Producción de textos orales y multimodales atendiendo a los elementos de la prosodia y de la comunicación no verbal, con la debida atención a las características de pronunciación, gramaticales y léxicas del español de Canarias si es la variante dialectal normalmente usada. Construcción y comunicación de conocimiento mediante la planificación y producción de diferentes tipos de textos.
 - 3.4. Comprensión lectora a través de la aplicación de estrategias antes, durante y después de la lectura. Identificación de las ideas más relevantes e interpretación del sentido global realizando las inferencias necesarias y llevando a cabo una valoración crítica de manera autónoma. Identificación de elementos gráficos y paratextuales al servicio de la comprensión. Perfeccionamiento de las habilidades lectoras (ritmo, entonación, pausas, timbres de voz...) mediante la lectura compartida. Detección de usos discriminatorios del lenguaje verbal y no verbal.
 - 3.5. Producción autónoma de textos escritos y multimodales en distintos soportes, incluyendo los digitales, aplicando la ortografía revisada en la textualización y la autocorrección, con la debida atención a las características gramaticales y léxicas del español de Canarias. Elaboración, de manera autónoma, de textos creativos con coherencia, cohesión y adecuación, utilizando estrategias, individuales o grupales, de planificación, textualización, revisión y autocorrección realizando una valoración crítica de los mismos. Uso de elementos gráficos y paratextuales para favorecer la comprensión.
 - 3.6. Anzamiento de la alfabetización mediática e informacional, aplicando estrategias para la búsqueda libre guiada de información en fuentes documentales variadas y con distintos soportes y formatos. Reconocimiento de la autoría y respeto por la propiedad intelectual. Comparación, organización, valoración crítica y comunicación creativa de la información. Uso progresivamente autónomo de la biblioteca, así como de recursos digitales del aula.

Saberes básicos

I. Recepción y análisis

1. Aproximación a las principales propuestas del patrimonio cultural y artístico de Canarias y de diferentes corrientes estéticas, procedencias y épocas producidas por creadores y creadoras locales, regionales y nacionales.
2. Iniciación en la adquisición de estrategias básicas de recepción activa.
3. Asimilación de las normas elementales de comportamiento y actitud positiva ante el hecho artístico. Valoración del silencio como condición indispensable para la adecuada recepción de propuestas artísticas.
4. Empleo de vocabulario específico básico de las artes plásticas y visuales, las artes audiovisuales, la música y las artes escénicas y performativas.
5. Utilización de recursos digitales básicos para las artes plásticas y visuales, las artes audiovisuales, la música y las artes escénicas y performativas.

II. Creación e interpretación

1. Aproximación a las fases del proceso creativo: planificación guiada y experimentación.
2. Reconocimiento de profesiones vinculadas con las artes plásticas y visuales, las artes audiovisuales, la música y las artes escénicas y performativas: artesanía, pintura, música, escultura, maquetación, diseño gráfico, iluminación y sonido, realización.
3. Interés tanto por el proceso como por el producto final en producciones plásticas, visuales, audiovisuales, musicales, escénicas y performativas.

III. Artes plásticas, visuales y audiovisuales

1. Acercamiento a las principales manifestaciones artísticas del patrimonio cultural de Canarias: pintura, escultura, arquitectura, cerámica y artesanía.
2. Iniciación a la cultura visual. Uso de técnicas y estrategias básicas de lectura de la imagen en el mundo actual.
3. Empleo de elementos configurativos básicos del lenguaje visual: punto, línea, plano, textura, color, forma y espacio.
4. Uso de materiales, instrumentos, soportes y técnicas elementales utilizados en la expresión plástica y visual.
5. Uso de medios, soportes y materiales de expresión plástica y visual. Empleo de técnicas bidimensionales y tridimensionales básicas en dibujos y modelados sencillos.
6. Utilización de herramientas adecuadas para el registro de imagen y sonido.
7. Aplicación de estrategias y técnicas básicas de composición de historias audiovisuales sencillas.
8. Descubrimiento del cine como forma de narración audiovisual.

IV. Música y artes escénicas y performativas

1. Discriminación auditiva, clasificación y representación del sonido, de sus cualidades y de las líneas rítmico-melódicas, a través de grafías convencionales y no convencionales.
2. Discriminación visual y auditiva de los instrumentos musicales convencionales, objetos sonoros, cotidianos, así como de los de la música tradicional y popular canaria. Clasificación de la voz y los instrumentos en tipos, familias y agrupaciones.
3. Experimentación y reconocimiento del carácter y el tempo.
4. Práctica instrumental, vocal y corporal de manifestaciones propias del patrimonio cultural y artístico de Canarias y de diferentes estilos, épocas y culturas: aproximación a la experimentación, exploración creativa e interpretación a partir de posibilidades sonoras y expresivas.
5. Construcción asistida de instrumentos musicales con materiales de uso común, reutilizados y del entorno.
6. Aplicación de conceptos elementales de lenguajes musicales básicos en la interpretación de propuestas musicales vocales e instrumentales. Valoración del silencio como elemento indispensable en la música.
7. Experimentación y exploración del cuerpo y sus posibilidades motrices en ejecuciones individuales y grupales vinculadas con el movimiento, la danza, la dramatización y la representación teatral como medios de expresión, diversión e interacción social.
8. Práctica de técnicas dramáticas y dancísticas elementales.
9. Experimentación, exploración e interpretación de danzas tradicionales y populares de Canarias.
10. Experimentación de las posibilidades expresivas y creativas básicas de la expresión corporal y dramática.

❖ Educación Artística

Competencia específica	Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida
3. Expresar y comunicar de manera creativa ideas, sentimientos y emociones, experimentando con las posibilidades del sonido, la imagen, el cuerpo y los medios digitales, para producir obras propias.	CCL1, CP3, CD2, CD3, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CE1, CCEC3, CCEC4
Criterios de evaluación	
3.1. Experimentar con los elementos básicos de los distintos lenguajes e instrumentos artísticos, con creatividad y actitud abierta, con el fin de entender sus posibilidades comunicativas y expresivas.	CCL1, CP3, CD2, CD3, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CE1, CCEC3, CCEC4
3.2. Producir obras propias sencillas, utilizando las posibilidades expresivas del cuerpo, el sonido, la imagen y los medios digitales básicos, y mostrando confianza en las propias capacidades, para expresar y comunicar de manera creativa ideas, sentimientos y emociones.	CCL1, CD2, CD3, CPSAA5, CE1, CCEC3, CCEC4

Competencia específica	Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida
4. Participar del diseño, la elaboración y la difusión de producciones culturales y artísticas individuales o colectivas, poniendo en valor el proceso y asumiendo diferentes funciones en la consecución de un resultado final, para desarrollar la creatividad, la noción de autoría y el sentido de pertenencia.	CCL1, CCL5, CP3, STEM3, CD2, CD3, CPSAA4, CPSAA5, CC2, CE1, CE3, CCEC3, CCEC4
Criterios de evaluación	
4.1. Participar de manera guiada en el diseño de producciones culturales y artísticas, trabajando de forma cooperativa en la consecución de un resultado final planificado y asumiendo diferentes funciones, desde la igualdad y el respeto a la diversidad, para desarrollar la creatividad y el sentido emprendedor.	CCL1, CCL5, CP3, STEM3, CD3, CPSAA4, CPSAA5, CC2, CE1, CE3, CCEC3, CCEC4
4.2. Participar en el proceso cooperativo de producciones culturales y artísticas, con actitud abierta y respetuosa, utilizando elementos básicos de diferentes lenguajes y técnicas artísticas, con el fin de desarrollar la aceptación y comprensión del trabajo cooperativo.	CCL1, CCL5, CP3, STEM3, CD2, CD3, CPSAA4, CPSAA5, CC2, CE1, CE3, CCEC3, CCEC4
4.3. Compartir los proyectos creativos, empleando estrategias comunicativas básicas, explicando el proceso y el resultado final obtenido, y respetando y valorando las experiencias propias y ajenas, como estrategia para el desarrollo de la creatividad, la noción de autoría y el sentido de pertenencia.	CCL1, CCL5, CP3, STEM3, CD2, CD3, CPSAA4, CPSAA5, CC2, CE1, CE3, CCEC3, CCEC4

Saberes básicos

I. Recepción y análisis

- Análisis de propuestas del patrimonio cultural y artístico de Canarias, de diferentes corrientes estéticas, procedencias y épocas, producidas por creadores y creadoras locales, regionales y nacionales.
- Adquisición de estrategias de recepción activa.
- Valoración del silencio como elemento y condición indispensable. Asimilación de las normas comunes de comportamiento y actitud positiva ante el hecho artístico. Valoración del silencio como condición indispensable para la adecuada recepción de propuestas artísticas.
- Empleo de vocabulario específico, de uso común, en las artes plásticas y visuales, las artes audiovisuales, la música y las artes escénicas y performativas.
- Utilización de recursos digitales en las artes plásticas y visuales, las artes audiovisuales, la música y las artes escénicas y performativas.
- Adquisición de estrategias básicas de análisis de propuestas artísticas desde una perspectiva de género.

II. Creación e interpretación

- Aplicación de las fases del proceso creativo: planificación, interpretación y experimentación.
- Reconocimiento de profesiones vinculadas con las artes plásticas y visuales, las artes audiovisuales, la música y las artes escénicas y performativas: artesanía, pintura, música, escultura, maquetación, diseño gráfico, iluminación y sonido, realización.
- Valoración e interés tanto por el proceso como por el producto final en producciones plásticas, visuales, audiovisuales, musicales, escénicas y performativas.

III. Artes plásticas, visuales y audiovisuales

- Reconocimiento de las manifestaciones artísticas del patrimonio cultural de Canarias: pintura, escultura, arquitectura, cerámica y artesanía.
- Iniciación a la cultura visual. Uso de técnicas y estrategias básicas de lectura e interpretación de la imagen en el mundo actual.
- Empleo de elementos configurativos básicos del lenguaje visual y sus posibilidades expresivas: punto, línea, plano, textura, color, forma y espacio.
- Utilización de materiales, instrumentos, soportes y técnicas de uso común utilizados en la expresión plástica y visual.
- Uso de medios, soportes y materiales de expresión plástica y visual. Empleo de técnicas bidimensionales y tridimensionales en dibujos y modelados sencillos.
- Reconocimiento de técnicas, materiales y recursos informáticos y tecnológicos básicos. Aplicación para la captura y manipulación de producciones plásticas y visuales.
- Registro y edición básica de elementos audiovisuales: conceptos, tecnologías, técnicas y recursos elementales y de manejo sencillo.
- Aplicación de estrategias y técnicas de uso común para la composición de historias audiovisuales.
- Identificación del cine como forma de narración audiovisual.
- Acercamiento a géneros y formatos de producciones audiovisuales: cortometraje, videoclip, documental, spot, reportaje...
- Aproximación a las herramientas y técnicas básicas de animación.

- Descubrimiento de las características elementales del lenguaje audiovisual multimodal: texto, audio, imagen...

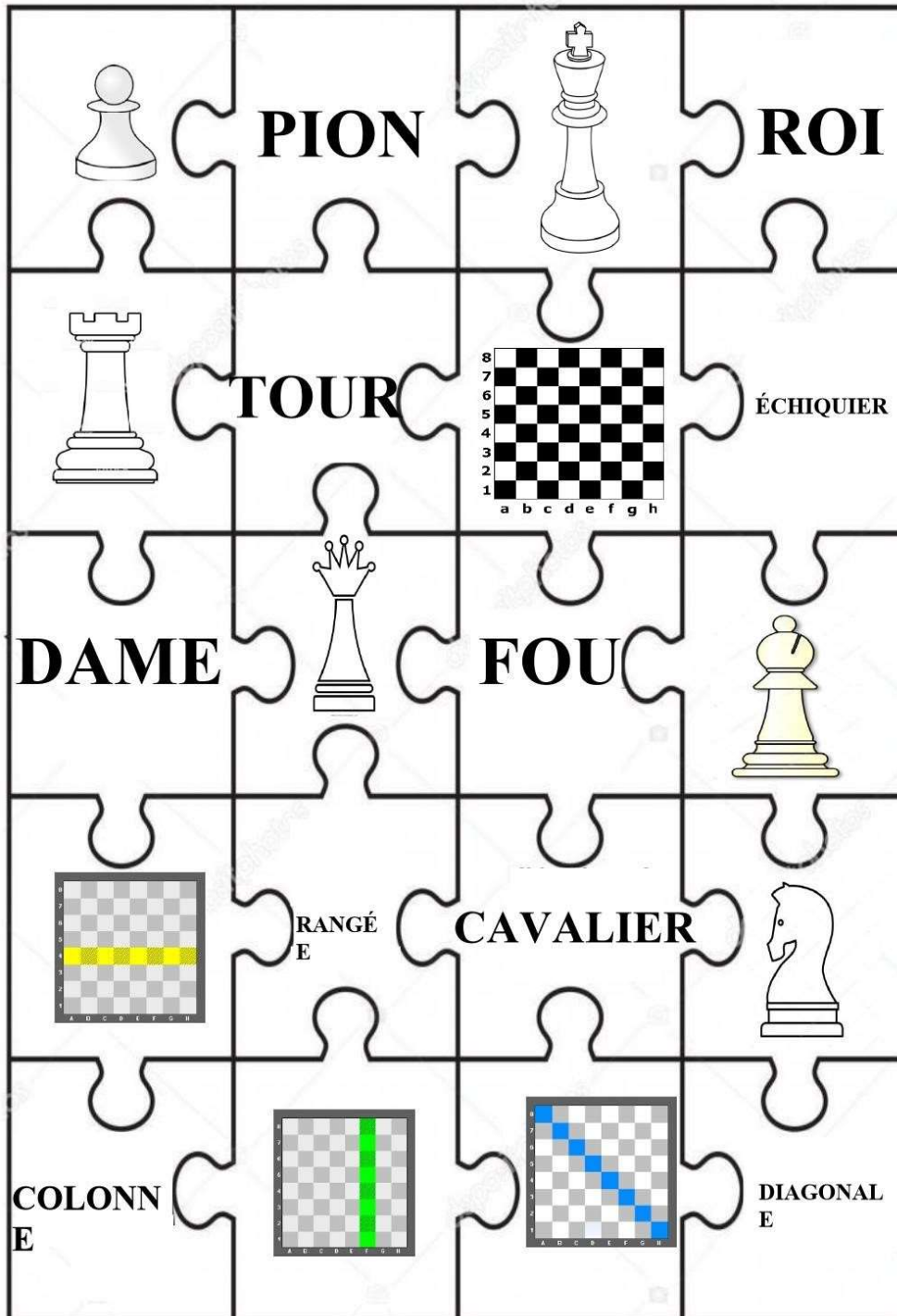
- Iniciación a la realización de producciones multimodales con diversas herramientas.

IV. Música y artes escénicas y performativas

- Identificación visual y auditiva, clasificación y representación elemental del sonido, de sus cualidades y de estructuras rítmico-melódicas, a través de grafías convencionales y no convencionales.
- Identificación visual y auditiva de los instrumentos musicales convencionales, objetos sonoros, cotidiáfonos, así como de los de la música tradicional y popular canaria. Clasificación de la voz y los instrumentos en familias y agrupaciones.
- Experimentación y reconocimiento del carácter, el tempo, el compás y el género musical.
- Práctica instrumental, vocal y corporal de manifestaciones propias del patrimonio cultural y artístico de Canarias y de diferentes estilos, épocas y culturas: experimentación, exploración creativa, interpretación e improvisación a partir de sus posibilidades sonoras y expresivas.
- Construcción guiada de instrumentos musicales con materiales de uso común, reutilizados y del entorno.
- Aplicación de conceptos básicos de lenguajes musicales en la interpretación y en la improvisación de propuestas musicales vocales e instrumentales. Valoración del silencio como elemento indispensable en la música.
- Utilización de herramientas digitales básicas de grabación y edición de audio en la audición y conocimiento de obras diversas.
- Experimentación y exploración del cuerpo y sus posibilidades motrices y creativas en ejecuciones individuales y grupales vinculadas con el movimiento, la danza, la dramatización y la representación teatral como medios de expresión, diversión e interacción social.
- Aplicación de técnicas dramáticas, dancísticas y de elementos básicos de lenguajes expresivos. Experimentación con actos performativos elementales e improvisación guiada.
- Experimentación, exploración e interpretación de danzas tradicionales y populares de Canarias.
- Exploración de las posibilidades expresivas y creativas de uso común de la expresión corporal y dramática.
- Reconocimiento de los elementos básicos de la representación escénica: roles, materiales y espacios.

Anexo 6

En el Anexo 3 se presentan los puzles tanto en español como en inglés, por lo que en este caso solo se plasma en francés.



Anexo 7

En este anexo, se presenta la plantilla para que el alumnado realice los raps.

Nombre del reino:

La batalla de los reinos



1º Estrofa:

2º Estrofa:

3º Estrofa:

4º Estrofa:

Anexo 8

Propuesta de competencias y criterios de evaluación trabajados en la actividad del 3º ciclo según la LOMLOE. Cabe destacar, que se resaltarán en amarillo los aspectos que se trabajen, a no ser que se evalúe la totalidad de la competencia específica o los descriptores operativos.

❖ Lengua Castellana y Literatura

Competencia específica 3. Producir textos orales y multimodales, con coherencia, claridad y registro adecuados, para expresar ideas, sentimientos y conceptos; construir conocimiento; establecer vínculos personales; y participar con autonomía y una actitud cooperativa y empática en interacciones orales variadas.	Descriptores operativos de las competencias clave. Perfil de salida CCL1, CCL3, CCL5, CP2, STEM1, CD2, CD3, CPSAA1, CC2, CE1
Criterios de evaluación 3.1. Producir textos orales y multimodales, utilizando tanto el vocabulario apropiado al contexto como recursos verbales y no verbales, y respetando los rasgos del español de Canarias, para transmitir información de manera autónoma, coherente y fluida, ajustándose a la intencionalidad comunicativa.	CCL1, CCL3, CCL5, CP2, STEM1, CC2, CE1
3.2. Participar en interacciones orales espontáneas o planificadas utilizando métodos y estrategias acordes a cada situación comunicativa, respetando las normas de la cortesía lingüística y desarrollando estrategias de escucha activa y de cooperación conversacional para satisfacer diferentes necesidades comunicativas.	CCL1, CCL3, CCL5, CP2, STEM1, CD2, CD3, CPSAA1, CC2
Competencia específica 5. Producir textos escritos y multimodales, con corrección gramatical y ortográfica básicas, secuenciando correctamente los contenidos y aplicando estrategias elementales de planificación, textualización, revisión y edición, para construir conocimiento y para dar respuesta a demandas comunicativas concretas.	Descriptores operativos de las competencias clave. Perfil de salida CCL1, CCL3, CCL5, STEM1, CD2, CD3, CPSAA4, CPSAA5, CC2
Criterios de evaluación 5.1. Producir textos escritos y multimodales coherentes, de manera creativa y en distintos soportes, conociendo los riesgos de la difusión del contenido en entornos digitales, seleccionando el modelo discursivo que mejor responda a cada situación comunicativa, aplicando las normas gramaticales y ortográficas con la debida observación a los rasgos del español de Canarias, y utilizando estrategias de planificación, redacción, revisión y edición, con el objetivo de transmitir información y comunicar conocimientos, pensamientos, experiencias y emociones.	CCL1, CCL3, CCL5, STEM1, CD2, CD3, CPSAA4, CPSAA5, CC2

Saberes básicos

I. Las lenguas y sus hablantes

1. Reconocimiento de la biografía lingüística personal y mapa lingüístico del entorno.
2. Identificación, de manera autónoma, de la diversidad etnocultural y lingüística como riqueza y herramienta de reflexión interlingüística, con especial atención a las características propias del español hablado en Canarias y en América.
3. Aproximación a la lengua de signos a través del reconocimiento del alfabeto dactilológico, expresiones y vocabulario de uso cotidiano, así como a algunos SAAC.
4. Identificación de prejuicios y estereotipos lingüísticos.
5. **Uso de un lenguaje no discriminatorio y respetuoso con las diferencias.**

II. Comunicación

1. Contexto
 - 1.1. **Identificación autónoma de los componentes del hecho comunicativo (situación, participantes, propósito comunicativo, canal, registro) y su adecuación a los diferentes contextos.**
2. Géneros discursivos
 - 2.1. Empleo de géneros discursivos propios del ámbito personal, social y educativo, atendiendo al contenido y la forma. **Uso de redes sociales educativas.**
 - 2.2. **Identificación y uso, de manera autónoma, de la estructura de diferentes tipologías textuales en situaciones comunicativas.**
 - 2.3. **Aplicación, de manera autónoma, de estrategias sencillas para la coherencia, la cohesión y la adecuación en diferentes tipos de textos.**
3. Procesos
 - 3.1. **Interacción oral adecuada en contextos espontáneos y reglados, a través de la escucha activa, la asertividad y la cortesía lingüística en la resolución dialogada de conflictos. Expresión y escucha empática de necesidades, vivencias y emociones propias y ajenas.**
 - 3.2. **Interacción escrita adecuada en contextos reglados. Expresión y lectura empática de información y opiniones propias y ajenas.**
 - 3.3. **Comprensión de textos orales mediante la identificación de las ideas más relevantes, la interpretación del sentido global, la realización de las inferencias necesarias y el reconocimiento de elementos no verbales y formales para llevar a cabo una valoración crítica. Detección de usos discriminatorios del lenguaje verbal y no verbal.**
 - 3.4. **Producción de textos orales y multimodales, atendiendo a los elementos de la prosodia y de la comunicación no verbal, y utilizando las características de pronunciación, gramaticales y léxicas del español de Canarias, si esta es la variante dialectal normalmente usada. Construcción y comunicación de conocimiento mediante la planificación y producción de diferentes tipos de textos.**
 - 3.5. **Comprensión lectora a través de la aplicación de estrategias antes, durante y después de la lectura. Identificación de las ideas más relevantes e interpretación del sentido global, realizando las inferencias necesarias y llevando a cabo una valoración crítica de manera autónoma. Identificación de elementos gráficos y paratextuales al servicio de la comprensión. Perfeccionamiento de las habilidades lectoras (ritmo, entonación, pausas, timbres de voz...) mediante la lectura compartida. Detección de usos discriminatorios del lenguaje verbal y no verbal.**
 - 3.6. **Producción autónoma de textos escritos y multimodales en distintos soportes, incluyendo los digitales, y aplicando la ortografía reglada en la textualización y la autocorrección, con la debida atención a las características gramaticales y léxicas del español de Canarias. Elaboración, de manera autónoma, de textos creativos con coherencia, cohesión y adecuación, utilizando estrategias, individuales o grupales, de planificación, textualización, revisión y autocorrección, y realizando una valoración crítica de los mismos. Uso de elementos gráficos y paratextuales para favorecer la comprensión.**
 - 3.7. **Afianzamiento de la alfabetización mediática e informacional, aplicando estrategias para la búsqueda libre guiada de información en fuentes documentales variadas y con distintos soportes y formatos. Reconocimiento de la autoría y respeto por la propiedad intelectual. Comparación, organización, valoración crítica y comunicación creativa de la información. Uso progresivamente autónomo de la biblioteca, así como de recursos digitales del aula.**

III. Educación literaria

1. Lectura de obras o fragmentos variados y diversos de la literatura, adaptados a su nivel madurativo y organizados en itinerarios lectores, con la debida atención a muestras de la literatura canaria.
2. **Uso de estrategia para la interpretación autónoma y compartida de las obras a través de conversaciones literarias.**
3. **Relación, de manera autónoma, entre los elementos constitutivos de la obra literaria (tema, protagonistas, personajes secundarios, argumento, espacio) y la construcción del sentido de la obra.**
4. **Identificación y análisis guiado de los recursos literarios y su contribución al texto.**
5. **Relación entre los textos leídos y otras manifestaciones artísticas y culturales.**
6. **Afianzamiento en la construcción de la identidad lectora. Uso de estrategias para la expresión de gustos e intereses y para la valoración crítica de las obras.**
7. **Lectura expresiva, dramatización o interpretación de fragmentos atendiendo a los procesos de comprensión y al nivel de desarrollo.**
8. **Creación de textos de intención literaria de manera creativa y autónoma, partiendo de modelos dados y recreando textos literarios.**
9. **Uso autónomo de la biblioteca de aula o de centro como escenario de actividades literarias compartidas.**

IV. Reflexión sobre la lengua y sus usos en el marco de propuestas de producción y comprensión de textos orales, escritos o multimodales

1. **Establecimiento de generalizaciones sobre aspectos lingüísticos elementales a partir de la observación, comparación y transformación de palabras y enunciados, prestando especial atención a las relaciones que se establecen entre los distintos tipos de palabras, con la debida consideración al español de Canarias.**
2. **Profundización en la lengua como sistema con distintos niveles: palabras, enunciados (oraciones y frases) y textos, a partir de la observación y comparación de estas unidades comunicativas.**
3. **Adquisición de vocabulario a través de mecanismos léxicos (derivación, composición, préstamos, extranjerismos, siglas y acrónimos) para la formación de palabras. Aplicación autónoma de los signos de puntuación, teniendo en cuenta la modalidad oracional, tanto para organizar el texto escrito como para expresar la intención comunicativa.**
4. **Aplicación de mecanismos de coherencia y cohesión textual, con especial atención a las sustituciones pronominales, a la correlación temporal establecida mediante los distintos tiempos verbales y a los conectores textuales.**
5. **Utilización del diccionario en distintos formatos como herramienta para afianzar el conocimiento de la lengua, enriquecer su vocabulario y fijar la ortografía.**
6. **Uso autónomo de estrategias de observación y formulación de generalizaciones sobre la acentuación y otras normas ortográficas.**

❖ Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural

Competencia específica 9. Participar en el entorno y la vida social de forma eficaz y constructiva desde el respeto a los valores democráticos, los derechos humanos y de la infancia y los principios y valores de la Constitución española y la Unión Europea, valorando la función del Estado y sus instituciones en el mantenimiento de la paz y la seguridad integral ciudadana, para generar interacciones respetuosas y equitativas y promover la resolución pacífica y dialogada de los conflictos.	Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida CCL5, CPSAA1, CC1, CC2, CC3, CCEC1
Criterios de evaluación	
9.1. Resolver, de forma pacífica y comunicativa, los conflictos, promoviendo una interacción respetuosa y equitativa, a partir del lenguaje inclusivo y no violento, explicando y ejercitando las principales normas, derechos, deberes y libertades que forman parte de la Constitución española de 1978, y de la Unión Europea, y reconociendo la función que el Estado y sus instituciones desempeñan en el mantenimiento de la paz, la seguridad integral ciudadana y el reconocimiento de las víctimas de violencia.	CCL5, CPSAA1, CC1, CC2, CC3, CCEC1
9.2. Explicar el funcionamiento general de los órganos de gobierno del municipio, de las comunidades autónomas, del Estado español y de la Unión Europea, valorando sus funciones y la gestión de los servicios públicos para la ciudadanía.	CCL5, CC1, CC2, CCEC1

❖ Educación Artística.

Competencia específica 1. Descubrir propuestas artísticas de diferentes géneros, estilos, épocas y culturas, a través de la recepción activa, para desarrollar la curiosidad y el respeto por la diversidad.	Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida CCL1, CCL2, CP2, CP3, CD1, CC1, CCEC1, CCEC2
Criterios de evaluación	
1.1. Distinguir propuestas artísticas de diferentes géneros, estilos, épocas y culturas, a través de la recepción activa mediante la búsqueda, la escucha, la observación y el visionado, con el objetivo de desarrollar la curiosidad y comprender las diferencias culturales.	CCL2, CP2, CP3, CD1, CC1, CCEC1, CCEC2
1.2. Describir manifestaciones culturales y artísticas de diferentes géneros, estilos, épocas y culturas, explorando sus características con actitud abierta e interés y estableciendo relaciones entre ellas para desarrollar la curiosidad y el respeto por la diversidad.	CCL1, CP3, CD1, CC1, CCEC1, CCEC2

Competencia específica 3. Expresar y comunicar de manera creativa ideas, sentimientos y emociones, experimentando con las posibilidades del sonido, la imagen, el cuerpo y los medios digitales, para producir obras propias.	Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida CCL1, CP3, CD2, CD3, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CE1, CCEC3, CCEC4
Criterios de evaluación	
3.1. Experimentar con los elementos de los distintos lenguajes e instrumentos artísticos, con creatividad y actitud crítica y abierta, con el fin de entender sus posibilidades comunicativas y expresivas.	CCL1, CP3, CD2, CD3, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CE1, CCEC3, CCEC4
3.2. Producir obras propias, utilizando las posibilidades expresivas del cuerpo, el sonido, la imagen y los medios digitales, y mostrando confianza en las propias capacidades y perfeccionando la ejecución, para expresar y comunicar de manera creativa ideas, sentimientos y emociones.	CCL1, CD2, CD3, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CE1, CCEC3, CCEC4

Competencia específica 4. Participar del diseño, la elaboración y la difusión de producciones culturales y artísticas individuales o colectivas, poniendo en valor el proceso y asumiendo diferentes funciones en la consecución de un resultado final, para desarrollar la creatividad, la noción de autoría y el sentido de pertenencia.	Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida CCL1, CCL5, CP3, STEM3, CD2, CD3, CPSAA4, CPSAA5, CC2, CE1, CE3, CCEC3, CCEC4
Criterios de evaluación	
4.1. Planificar y diseñar producciones culturales y artísticas, trabajando de forma cooperativa en la consecución de un resultado final y asumiendo diferentes funciones, desde la igualdad y el respeto a la diversidad, para desarrollar la creatividad y el sentido emprendedor.	CCL1, CCL5, CP3, STEM3, CD2, CD3, CPSAA4, CPSAA5, CC2, CE1, CE3, CCEC3, CCEC4
4.2. Participar activamente en el proceso cooperativo de producciones culturales y artísticas, con actitud abierta y respetuosa, utilizando elementos de diferentes lenguajes y técnicas artísticas, con el fin de desarrollar la aceptación y comprensión del trabajo cooperativo.	CCL1, CCL5, CP3, STEM3, CD2, CD3, CPSAA4, CPSAA5, CC2, CE1, CE3, CCEC3, CCEC4
4.3. Compartir los proyectos creativos, empleando diferentes estrategias comunicativas y a través de diversos medios, explicando el proceso y el resultado final obtenido, y respetando y valorando las experiencias propias y ajenas, como estrategia para el desarrollo de la creatividad, la noción de autoría y el sentido de pertenencia.	CCL1, CCL5, STEM3, CD2, CD3, CPSAA4, CPSAA5, CC2, CE1, CE3, CCEC3, CCEC4

Saberes básicos

I. Recepción y análisis

1. Análisis de propuestas del patrimonio cultural y artístico de Canarias y de diferentes corrientes estéticas, procedencias y épocas producidas por creadoras y creadores locales, regionales, nacionales e internacionales.
2. **Aplicación de estrategias de recepción activa.**
3. Asimilación de las normas de comportamiento y actitud positiva ante el hecho artístico. Valoración del silencio como condición indispensable para la adecuada recepción de propuestas artísticas.
4. Empleo de vocabulario específico de las artes plásticas y visuales, las artes audiovisuales, la música y las artes escénicas y performativas.
5. Utilización y selección de recursos digitales en las artes plásticas y visuales, las artes audiovisuales, la música y las artes escénicas y performativas.
6. Aplicación de estrategias básicas para el análisis de propuestas artísticas desde una perspectiva de género. Identificación de estereotipos sexistas.

II. Creación e interpretación

1. **Aplicación de las fases del proceso creativo: planificación, interpretación, experimentación y evaluación.**
2. Reconocimiento de profesiones vinculadas con las artes plásticas y visuales, las artes audiovisuales, la música y las artes escénicas y performativas: artesanía, pintura, música, escultura, maquetación, diseño gráfico, iluminación y sonido, realización...
3. **Evaluación, valoración e interés tanto por el proceso como por el producto final en producciones plásticas, visuales, audiovisuales, musicales, escénicas y performativas.**
4. Uso responsable de bancos de imágenes y sonidos: respeto a las licencias de uso, derechos de autoría y distribución de contenidos generados por otras personas.

III. Artes plásticas, visuales y audiovisuales

1. Reconocimiento de manifestaciones artísticas del patrimonio cultural de Canarias: pintura, escultura, arquitectura, cerámica y artesanía.
2. Iniciación a la cultura visual. Uso de técnicas y estrategias de lectura, análisis e interpretación de la imagen en el mundo actual. Identificación de estereotipos sexistas.
3. Empleo de elementos configurativos del lenguaje visual y sus posibilidades expresivas: punto, línea, plano, textura, color, forma y espacio.
4. Utilización de materiales, instrumentos, soportes y técnicas en la expresión plástica y visual.
5. Uso de medios, soportes y materiales de expresión plástica y visual. Empleo de técnicas bidimensionales y tridimensionales en dibujos y modelados.
6. Reconocimiento de técnicas, materiales y recursos informáticos y tecnológicos. Aplicación para la captura, creación, manipulación y difusión de producciones plásticas y visuales.
7. Registro y edición de elementos audiovisuales: conceptos, tecnologías, técnicas y recursos elementales y de manejo sencillo.
8. Aplicación de estrategias y técnicas de composición de historias audiovisuales.
9. Valoración del cine como forma de narración audiovisual.
10. **Identificación de géneros y formatos de producciones audiovisuales: cortometraje, videoclip, documental, spot, reportaje...**
11. Manejo de herramientas y técnicas básicas de animación.

12. **Reconocimiento de las características del lenguaje audiovisual multimodal: texto, audio, imagen...**


13. **Realización de producciones multimodales con diversas herramientas.**

IV. Música y artes escénicas y performativas

1. Identificación visual y auditiva, clasificación y representación del sonido, de sus cualidades y de estructuras rítmico-melódicas a través de grafías convencionales y no convencionales.
2. Identificación visual y auditiva de los instrumentos musicales convencionales, no convencionales, digitales, cotidiáfonos, así como de los de la música tradicional y popular canaria. Clasificación de la voz y los instrumentos en familias y agrupaciones.
3. **Experimentación y reconocimiento del carácter, el tempo, el compás, la textura, la armonía, la forma y el género musical.**
4. Práctica instrumental, vocal y corporal de manifestaciones propias del patrimonio cultural y artístico de Canarias y de diferentes estilos, épocas y culturas: experimentación, exploración creativa, interpretación, improvisación y composición a partir de sus posibilidades sonoras y expresivas.
5. Construcción de instrumentos musicales con materiales de uso común, reutilizados y del entorno.
6. Aplicación de conceptos fundamentales de lenguajes musicales en la interpretación y en la improvisación de propuestas musicales vocales e instrumentales. Valoración del silencio como elemento indispensable en la música.
7. Utilización de herramientas digitales de grabación, edición de audio y edición de partituras en la audición, el conocimiento, la interpretación, la grabación, la reproducción, la improvisación y la creación de obras diversas.
8. Experimentación y exploración del cuerpo y sus posibilidades motrices, dramáticas y creativas en ejecuciones individuales y grupales vinculadas con el movimiento, la danza, la dramatización y la representación teatral como medios de expresión, diversión e interacción social. Fomento de la autoestima y la conciencia corporal positiva.
9. Aplicación de técnicas dramáticas y dancísticas, de elementos básicos de lenguajes expresivos y de nociones elementales de biomecánica. Introducción a los métodos interpretativos. Experimentación con actos performativos elementales e improvisación guiada y creativa.
10. Experimentación, exploración e interpretación de danzas tradicionales y populares de Canarias.
11. Aplicación de las posibilidades expresivas y creativas de la expresión corporal y dramática.
12. **Empleo de los elementos de la representación escénica, la teatralidad y la estructura dramática básica.**
13. **Aproximación a los géneros escénicos. Valoración de la importancia de la interpretación dramática en el proceso artístico y del patrimonio vinculado a las artes escénicas.**

Anexo 9

En este apartado podemos observar las letras de las canciones de cada una de las piezas, así como la canción final realizadas por el cantautor Alejandro Oliva; extraídas de su libro “Tocada movida. Relatos de música y ajedrez”. Además, encontraras todas las canciones en el siguiente enlace:
<https://drive.google.com/drive/folders/1SOQ7fGdT7RHyt-ycaoI3Mce1pFiEfDa2?usp=sharing>



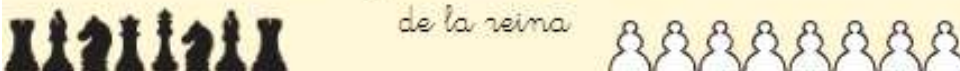
COLOCAR LAS PIEZAS

Torre, caballo, alfil
Torre, caballo alfil
Torre, caballo, alfil
La dama en su color
La dama en su color
Torre, caballo, alfil

Y el rey al lado de la reina
de la reina

8 son los peones
8 son los peones
Hay 8 peones blancos
y hay 8 peones negros
y van delante de las piezas
delante de las piezas
8 son los peones
8 son los peones

Y el rey al lado de la reina
de la reina





TORRE

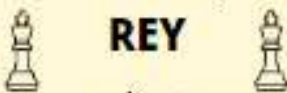
Soy la torre soy estructurada
me muero pa lante me muero
pa atrás
Para un costado pal otro
costado
pero nunca en diagonal.



ALFIL

Soy el alfil, soy muy veloz
por el tablero voy
me gusta jugar en la diagonal
ese es mi lugar.

Soy el alfil, soy muy veloz
por el tablero voy
me gusta jugar en la diagonal
ese es mi lugar
me gusta jugar en la diagonal
ese es mi lugar.



REY

Puedes comer las torres puedes
comer alfiles
puedes comer caballos
Puedes comer peones
Puedes comer la reina si tu te lo
propones Pero el rey de ajedrez
nunca se come
Puedes comer las torres puedes
comer alfiles
puedes comer caballos
Puedes comer peones
Puedes comer la reina si tu te lo
propones Pero el rey de ajedrez
nunca se come



CABALLO

Se que siempre vamos a renacer
que siempre vamos a volver
Somos caballos corriendo
entre la noche y el amanecer

Se que siempre vamos a renacer
que siempre vamos a volver
somos caballos corriendo
entre la noche y el amanecer



DAMA

Este es el son de la dama
la reina del ajedrez
que puede ser blanca o negra
y va pa donde vos querés

Tiene un vestido tan largo
que le llega hasta los pies
es por eso que no salta
la reina del ajedrez



PEON

El peón va para delante
Pero nunca para atrás
El peón va para delante
y parece que come en diagonal
pero cuando llega el final
el peón puede coronar.

El peón va para delante
Pero nunca para atrás
El peón va para delante
y parece que come en diagonal
pero cuando llega el final
el peón puede coronar.

Anexo 10

En este apartado se muestran los instrumentos de evaluación que podríamos utilizar para el nivel inicial:

Escala de valoración al comprobar
que estén todos los componentes de la tarea

	Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
Las piezas tienen sus características completas				
La emoción está vinculada a las características de la pieza				
El dibujo refleja bien sus características y la emoción con la que está vinculada				
Están presentes los dibujos de las piezas				

Escala de valoración
del trabajo grupal

	Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
Todos los miembros del equipo han participado activamente en las tareas, colaborando y ayudando a los demás.				
Todos los miembros del equipo han expresado sus opiniones y han respetado las de los demás.				
Las tareas se han repartido de manera equitativa entre todos los miembros del equipo.				
Todos los miembros del equipo han sabido cuáles eran sus funciones y las han asumido, a lo largo de las tareas.				

Rúbrica para evaluar la expresión y comunicación de ideas

Criterios de evaluación	Excelente	Bueno	Regular	Necesita mejorar
Comunicación de ideas	El estudiante tiene dificultad para comunicar sus ideas de manera clara y coherente.	El estudiante a veces tiene dificultad para comunicar sus ideas de manera clara y coherente.	El estudiante comunica sus ideas de manera clara y coherente la mayoría del tiempo.	El estudiante comunica sus ideas de manera clara y coherente siempre.
Preguntas a compañeros	El estudiante no hace preguntas a sus compañeros durante la actividad.	El estudiante hace pocas preguntas a sus compañeros durante la actividad.	El estudiante hace preguntas a sus compañeros durante la actividad, pero no siempre son relevantes o claras.	El estudiante hace preguntas relevantes y claras a sus compañeros durante la actividad para profundizar su comprensión y compartir ideas.
Participación en discusión	El estudiante no participa en la discusión con sus compañeros.	El estudiante participa poco en la discusión con sus compañeros.	El estudiante participa activamente en la discusión con sus compañeros y muestra interés en las ideas de los demás.	El estudiante participa activamente en la discusión con sus compañeros, muestra interés en las ideas de los demás y ayuda a fomentar un ambiente colaborativo.
Uso del lenguaje	El estudiante utiliza un lenguaje poco claro o inapropiado durante la actividad.	El estudiante utiliza un lenguaje claro y apropiado la mayoría del tiempo.	El estudiante utiliza un lenguaje claro y apropiado siempre durante la actividad.	El estudiante utiliza un lenguaje claro y apropiado y demuestra habilidades de vocabulario y gramática avanzadas.

Anexo 11

En este apartado se muestran los instrumentos de evaluación que podríamos utilizar para el nivel medio:

Rúbrica y lista de control para la evaluación de la creación del cuento

	Sobresaliente	Notable	Bien	Insuficiente
Creatividad e imaginación	La historia es original y creativa.	La historia es original y muestra un esfuerzo por ser creativa.	La historia muestra un intento de originalidad pero es bastante predecible.	La historia es poco original y sin imaginación.
Coherencia e imaginación	Los eventos de la historia están organizados de manera lógica y coherente	Los eventos de la historia están organizados de manera lógica y coherente en su mayoría.	Los eventos de la historia son algo desorganizados y poco coherentes.	Los eventos de la historia están desorganizados y poco claros.]
Uso adecuado del lenguaje	El lenguaje utilizado es claro y coherente con la historia.	El lenguaje utilizado es adecuado, aunque podría haber algunos errores.	El lenguaje utilizado es adecuado, aunque con algunos errores que dificultan la comprensión.	El lenguaje utilizado es inadecuado e incomprensible en algunos casos.
Presentación y calidad de la escritura	La calidad de la escritura es alta y la presentación es limpia y organizada.	La calidad de la escritura es adecuada y la presentación es aceptable.	La calidad de la escritura es deficiente y la presentación es poco cuidada.	La calidad de la escritura es muy deficiente y la presentación es descuidada.
Cumple con los requisitos señalados	Cumple con todos los requisitos del cuento.	Cumple con la mayoría de los requisitos del cuento.	Cumple con algunos requisitos del cuento, pero no con todos.	No cumple con la mayoría de los requisitos del cuento.

Lista de control : Valoración musical	Lo hemos hecho	No lo hemos hecho
Se han incluido los dibujos en el cuento		
Los dibujos están relacionados con la historia		
Los dibujos son creativos y originales		
Se presentaron los dibujos de manera limpia y ordenada		
Se ha seleccionado música que encaja con la historia y su ambiente		

Lista de control de la coevaluación

Lista de control : Creación del cuento	Lo ha hecho	No lo ha hecho
El título y el cuento son llamativos y creativos		
He descrito bien a los personajes		
La historia tiene las tres partes de un cuento (inicio, desarrollo y desenlace)		
He cometido errores al escribir		
Se puede leer la letra fácilmente		
El cuento lo presenté limpio y ordenado		
He tratado el tema que me han señalado y he cumplido con lo largo que debía ser el cuento		

Rúbrica para la heteroevaluación en la exposición del cuento

Criterios de evaluación	Excelente	Bueno	Regular	Necesita mejorar
Volumen y tono de voz	El estudiante habló con un volumen y tono de voz adecuados, lo que permitió que todos pudieran escucharlo sin dificultad.	El estudiante habló con un volumen y tono de voz aceptables, aunque en algún momento pudo haber habido dificultad para escucharlo.	El estudiante habló con un volumen y tono de voz bajo o inapropiado, lo que dificulta la comprensión del cuento.	El estudiante habló en un volumen y tono de voz inadecuados, lo que hizo que no se pudiera escuchar ni comprender el cuento.
Pronunciación y entonación	El estudiante pronunció correctamente todas las palabras del cuento y utilizó una entonación adecuada para expresar las emociones y los sentimientos del mismo.	El estudiante pronunció correctamente la mayoría de las palabras del cuento y utilizó una entonación adecuada en la mayoría de las ocasiones.	El estudiante tuvo dificultades para pronunciar algunas palabras del cuento y su entonación no fue consistente a lo largo de la presentación.	El estudiante tuvo dificultades para pronunciar varias palabras del cuento y su entonación fue monótona y poco expresiva.
Fluidez y ritmo	El estudiante habló con fluidez y ritmo adecuados, lo que hizo que la presentación fuera agradable de escuchar y fácil de seguir.	El estudiante habló con fluidez y ritmo aceptables, aunque en algún momento pudo haber habido cierta falta de coherencia en la presentación.	El estudiante tuvo dificultades para mantener un flujo y ritmo adecuados, lo que hizo que la presentación fuera difícil de seguir en algunos momentos.	El estudiante tuvo muchas dificultades para mantener un flujo y ritmo adecuados, lo que hizo que la presentación fuera difícil de seguir en la mayoría de los momentos.
Expresión corporal	El estudiante utilizó gestos y expresiones faciales adecuados para reforzar la narración del cuento y mantener la atención del público.	El estudiante utilizó algunos gestos y expresiones faciales adecuados para reforzar la narración del cuento y mantener la atención del público.	El estudiante utilizó pocos o ningún gesto y expresión facial adecuados para reforzar la narración del cuento y mantener la atención del público.	El estudiante no utilizó gestos ni expresiones faciales adecuados, lo que dificulta la narración del cuento y la atención del público.

Lista de control para la coevaluación en la exposición del cuento

Lista de control : Exposición del cuento	Lo han hecho	No lo han hecho
Grupo: Utilizaron un tono de voz adecuado		
Pronunciaron correctamente		
No se trabaron		
La música y el cuento encajaban bien		
Tuvieron una buena postura y gestos para acompañar al cuento		

Anexo 12

En este apartado se muestran los instrumentos de evaluación que podríamos utilizar para el nivel avanzado:

Lista de control para evaluar la competencia del uso de estrategias

Lista de control : Capacidad del uso de estrategias	Lo ha hecho	No lo ha hecho
El estudiante participa de manera activamente en el juego		
El estudiante utiliza estrategias para lograr los objetivos del juego		
El estudiante se adapta a los cambios repentinos en el juego		
El estudiante es capaz de replantear su estrategia en función de los cambios en el juego		
El estudiante es capaz de resolver problemas relacionados con el juego		
El estudiante se concentra en el juego y en los objetivos que debe lograr		
El estudiante es capaz de trabajar en equipo y colaborar con sus compañeros		

Rúbrica para evaluar presentación del rap

Criterios de evaluación	Excelente	Bueno	Regular	Necesita mejorar
Presentación en público	No presenta su pieza de rap o se limita a leerla sin entusiasmo	Presenta su pieza de rap con algunas dificultades y falta de entusiasmo	Presenta su pieza de rap con fluidez y entusiasmo, manteniendo la atención del público	Presenta su pieza de rap con gran fluidez, entusiasmo y seguridad, utilizando recursos para captar la atención del público
Análisis	No se evidencia análisis sobre las características del ajedrez y la poesía	Presenta un análisis básico sobre las características del ajedrez y la poesía	Presenta un análisis detallado y preciso sobre las características del ajedrez y la poesía, y las aplica en su pieza de rap	Presenta un análisis profundo y original sobre las características del ajedrez y la poesía, y las aplica de manera creativa en su pieza de rap
Aplicación de conocimientos previo	No aplica conocimientos previos de ajedrez y poesía en su pieza de rap.	Aplica algunos conocimientos previos de ajedrez y poesía en su pieza de rap.	Aplica con habilidad y creatividad los conocimientos previos de ajedrez y poesía en su pieza de rap, logrando una pieza coherente y original.	Aplica con maestría los conocimientos previos de ajedrez y poesía en su pieza de rap, logrando una pieza excepcionalmente coherente, original y con un alto nivel de calidad

Escala de valoración del trabajo grupal

	Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
Todos los miembros del equipo han participado activamente en las tareas, colaborando y ayudando a los demás.				
Todos los miembros del equipo han expresado sus opiniones y han respetado las de los demás.				
Las tareas se han repartido de manera equitativamente entre todos los miembros del equipo.				
Todos los miembros del equipo han sabido cuáles eran sus funciones y las han asumido, a lo largo de las tareas.				

Lista de control de las habilidades transversales

Lista de control: Habilidades transversales	Lo ha hecho	No lo ha hecho
Tolerancia a la frustración		
Adaptabilidad		
Flexibilidad mental		
Memoria visual		
Atención y concentración		
Capacidad de aplicar lo aprendido en situaciones nuevas y desafiantes		

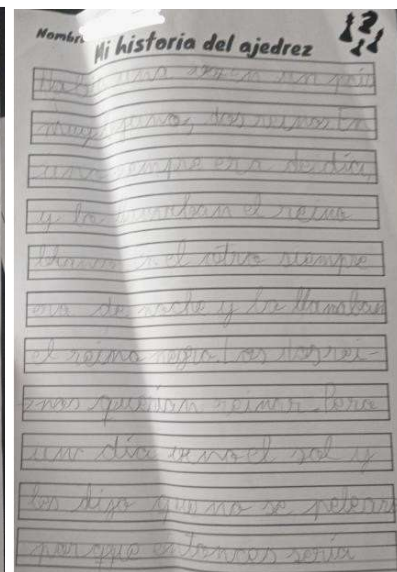
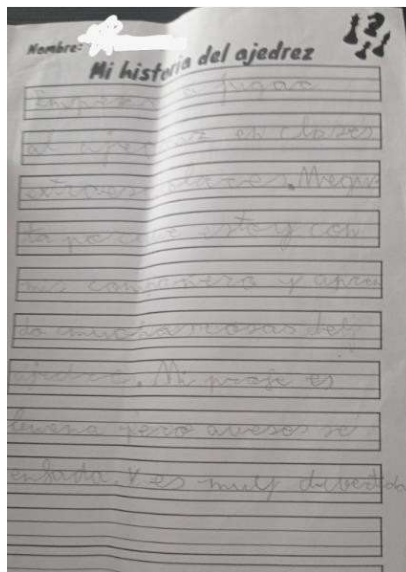
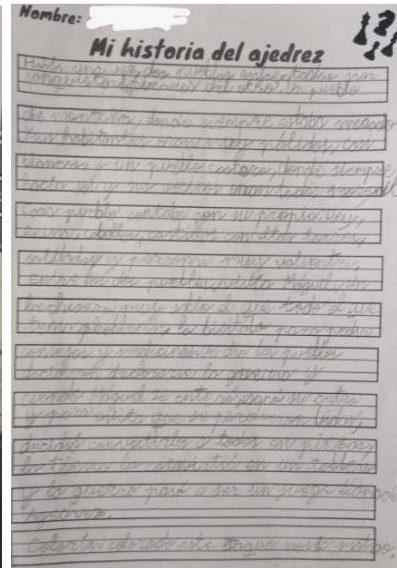
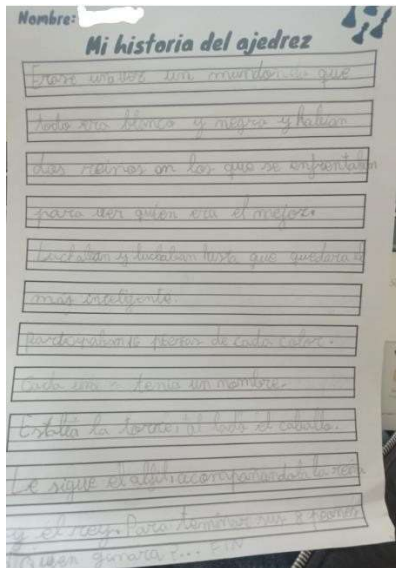
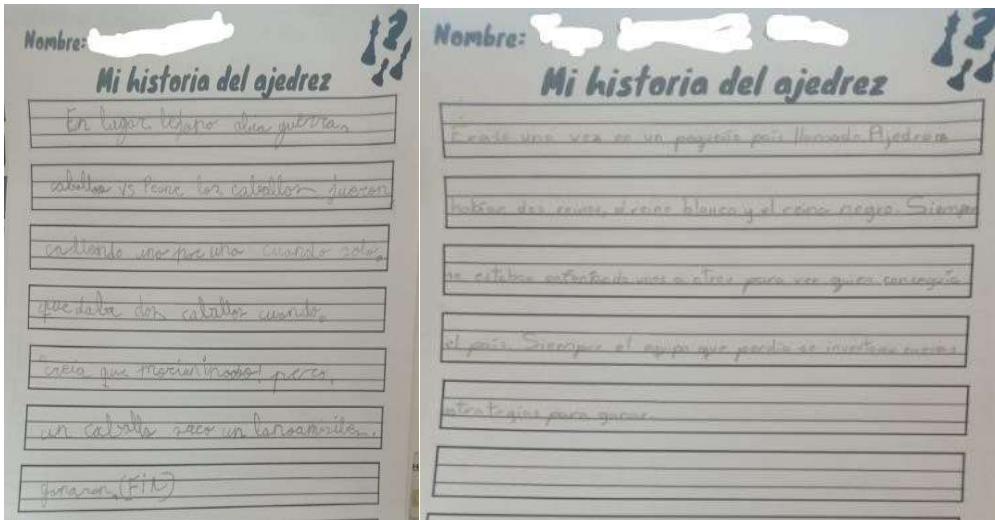
Anexo 13

En este Anexo se presentan los distintos resultados de las actividades:

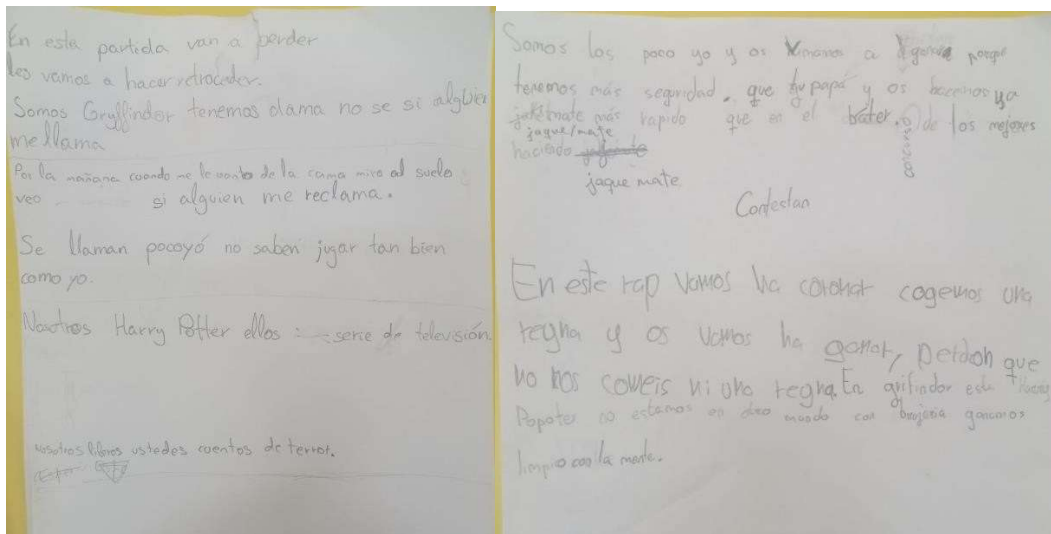
Nivel inicial



Nivel medio



Nivel avanzado



- ❖ Link para escuchar el audio del rap “Los Gryffindor”:
https://drive.google.com/file/d/17RotKJv-mvfPS_c9vH2QJNoKgbQeKwqG/view?usp=sharing
- ❖ Link para escuchar el audio del rap “Pocoyo”:
<https://drive.google.com/file/d/1kXUTEcigM47x61n2KLUv04sDxD41-S3r/view?usp=sharing>

