



TEMA:

**PROPUESTA PARA EL ÁMBITO DE LA
EXPRESIÓN ARTÍSTICA EN EL
DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD, EN
EL NIVEL INICIAL MEDIANTE
APRENDIZAJES BASADOS EN
PROYECTOS**

MODALIDAD PROPUESTA METODOLÓGICA

AUTOR: LISETH AMARILIS PRUDENTE DE LA ROSA

Fecha NOVIEMBRE DEL 2021

ÍNDICE

I.	CONTEXTO DE LA PROPUESTA	3
II.	MARCO CONCEPTUAL DE LA PROPUESTA	4
	Constructivismo	4
	Aprendizaje Basado en Proyectos	5
	Expresión artística	6
	Creatividad	7
III.	DESCRIPCIÓN DEL CASO DE INTERVENCIÓN	7
IV.	DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA	9
V.	REPOSITORIO DIGITAL DE LA PROPUESTA	33
VI.	Reflexiones acerca de la innovación propuesta	33
VII.	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	35
VIII.	ANEXOS	37
	Lista de cotejo 1	37
	Lista de cotejo 2	37
	Lista de cotejo 3	38
	Lista de cotejo 4	38
	Lista de cotejo 5	39
	Lista de cotejo 6	39
	Lista de cotejo 8	40
	Lista de cotejo 9	41
	Lista de cotejo 10	41

I. CONTEXTO DE LA PROPUESTA

En la actualidad, las prácticas educativas tradicionales, la falta de estímulos y escasa motivación de los docentes en las actividades propuestas en el ámbito de expresión artística, impiden el desarrollo de habilidades y destrezas en edades iniciales, debido a que limitan la exploración de nuevos recursos, instrumentos y metodologías pedagógicas, que terminan en escasa participación de los estudiantes, y, por ende, demarcan su creatividad. Es por ello que se analizó el accionar docente dentro de una Institución Fiscal de la ciudad de Guayaquil, en niños de educación inicial.

El desarrollo de la creatividad en la etapa inicial es muy importante, al considerarse como una capacidad humana que ayuda a promover la imaginación y curiosidad, según la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2020) en su mensaje durante la Semana Internacional de la Educación Artística menciona, “La creatividad genera la resistencia que necesitamos en tiempos de crisis. Debe inculcarse desde la más temprana edad para liberar la imaginación, despertar la curiosidad y fomentar la valoración de la riqueza del talento y la diversidad de la humanidad” (p. 1). Por ello, se debe trabajar en crear espacios que fomenten la creatividad y permitir explorar la expresión artística como medio de consolidación de aprendizajes, mediante la ejecución de diversas actividades.

Así mismo, en el Primer Conversatorio Nacional para el fortalecimiento de Arte y Cultura en el Sistema Educativo Ecuatoriano, la Universidad de las Artes (2018) manifiesta: Se propone que el arte y la cultura aporten a la conciencia social desde edades tempranas (puesto que son las más expuestas), y que gracias a este espacio de diálogo se fortalezca el valor intrínseco que ostentan el arte y la cultura, junto a las ciencias y la tecnología, como una de las facetas fundamentales del ser humano (p. 7).

Por ello, dieron a las instituciones educativas la facultad de implementar y promover espacios para la formación de este ámbito relevante dentro del proceso formativo de los estudiantes, de manera que se logren aprendizajes individuales y colectivos, de la mano de la tecnología y todas las herramientas que los forme de manera integral.

El aporte de esta propuesta para el ámbito de la expresión artística en el desarrollo de la creatividad, mediante Aprendizajes basados en proyectos permite implementar estrategias pedagógicas activas, para mejorar los aprendizajes, a través de actividades interdisciplinarias

y motivadoras, así como también permite diseñar estrategias educativas que incluya competencias comunicativas, de pensamiento crítico, usando herramientas tecnológicas y desarrollando habilidades, por medio de actividades individuales y colaborativas, siendo los estudiantes los principales actores de su formación.

Entre las potencialidades de la propuesta, está el empleo de la educación híbrida que permite combinar clases sincrónicas y asincrónicas, para optimizar la educación desde dos escenarios educativos, tanto presenciales (en la institución) y online (en casa) mediante un entorno virtual o tecnológico, que a su vez estará diseñado en Aprendizajes basados en proyectos, para así desarrollar habilidades comunicativas y de interacción, innovando las clases impartidas mediante el uso de herramientas tecnológicas que despierta el interés de los estudiantes por descubrir y explorar nuevos sistemas de aprendizaje, teniendo la guía del docente para retroalimentar cuando sea necesario.

En cuanto a las limitaciones que pueden surgir en la propuesta, está el desconocimiento del uso de dispositivos tecnológicos (celular, computador o Tablet) por parte de los estudiantes y representantes legales para el empleo de las actividades propuestas, sin embargo, se prevé dar una charla informativa sobre el uso oportuno de estos, para optimizar los aprendizajes.

En definitiva, se debe fortalecer el desarrollo de habilidades y destrezas en edades iniciales, reconociendo que cada ámbito es esencial para la formación autónoma, responsable y de pensamiento crítico de los estudiantes. Indistintamente de la modalidad de educación, hay que promover la creatividad en cada una de las actividades que se propongan, para lograr la resolución de problemas, potenciando los recursos existentes y brindando experiencias significativas.

II. MARCO CONCEPTUAL DE LA PROPUESTA

Constructivismo

El constructivismo es una corriente pedagógica, con bases filosóficas, psicológicas y sociales que enfatiza el papel activo del aprendiz, en la construcción de la comprensión de los saberes y en darle sentido a la información que recibe para transformarla, interiorizarla y proporcionar aprendizajes significativos (Woolfolk, 2010, p. 310).

Así también, el Modelo Constructivista está centrado en la persona, en sus experiencias previas de las que realiza nuevas construcciones mentales, considera que la construcción se produce:

- Cuando el sujeto interactúa con el objeto del conocimiento (Piaget)
- Cuando esto lo realiza en interacción con otros (Vygotsky)
- Cuando es significativo para el sujeto (Ausubel) (Haro, 2017, párr. 8)

Al respecto conviene decir que los aprendizajes surgen todo el tiempo, por ello es importante crear espacios y estrategias que permitan el desarrollo de los estudiantes en cada una de las actividades que se les propongan.

Desde la concepción social del constructivismo, como expresa Haro (2017):

Si bien también la enseñanza debe individualizarse en el sentido de permitir a cada alumno trabajar con independencia y a su propio ritmo, es necesario promover la colaboración y el trabajo grupal, ya que se establecen mejores relaciones con los demás, aprenden más, se sienten más motivados, aumenta su autoestima y aprenden habilidades sociales más efectivas. (párr. 13)

Es decir, la interacción social también influye de manera positiva al momento de adquirir conocimientos, ya que el acercamiento a sus pares y al medio en el que se desenvuelven los lleva a resolver situaciones concretas y significativas, por ello es importante incluir actividades individuales y colaborativas, mediante proyectos que combinen estrategias educativas innovadoras.

Aprendizaje Basado en Proyectos

Una de las metodologías que se aplica actualmente en el ámbito educativo, porque promueve en los estudiantes la construcción de sus propios conocimientos es el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP). Como señala el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte de España, (2015):

El aprendizaje basado en proyectos es una metodología que permite a los alumnos adquirir los conocimientos y competencias clave en el siglo XXI mediante la elaboración de proyectos que dan respuesta a problemas de la vida real. El aprendizaje y la enseñanza basados en proyectos forman parte del ámbito del “aprendizaje activo” (p. 10).

Entre los fines educativos al trabajar con ABP, está el hacer partícipe a los estudiantes en la resolución de problemas, explorar alternativas de resolución y promover el pensamiento crítico, creatividad y autonomía.

Para aplicar el ABP, es recomendable seleccionar el tema del proyecto, partiendo de algo que los estudiantes conozcan, que sea útil o que despierte su interés en gran medida, sobre todo, que permita aplicar los conocimientos desarrollados en clase y fomente nueva información. (Cobo Gonzales & Valdivia Cañotte, 2017, p. 10).

Todo proyecto debe cumplir con los siguientes elementos esenciales:

1. Contenido significativo.
2. Necesidad de saber.
3. Una pregunta que dirija la investigación.
4. Voz y voto para los alumnos.
5. Competencias del siglo 21.
6. Investigación lleva a innovación.
7. Evaluación, realimentación y revisión.
8. Presentación del producto final ante una audiencia. (Ministerio de Educación, Cultura y Deporte de España, 2015, p. 13).

Las actividades diseñadas en ABP deben estar organizadas de manera que cumplan con los objetivos de aprendizajes propuestos para los estudiantes, desde el ámbito de desarrollo (asignatura), las destrezas (temas), participación activa de los estudiantes en los diferentes momentos de la clase, retroalimentar cuando sea necesario para mejorar las experiencias de aprendizaje, hasta la elaboración y presentación de las actividades realizadas durante el proyecto.

Expresión artística

El área curricular de la expresión artística según Montenegro Rangel et al. (2017), Se orienta al desarrollo de las posibilidades expresivas y creativas de las y los estudiantes. Promueve conocimientos, habilidades y actitudes fundamentales, descubrir, disfrutar, inventar, imaginar, soñar, jugar, sentir, elegir y ser feliz. Permite el descubrimiento de la belleza en sus múltiples manifestaciones y modelos. (p. 13)

La expresión artística al igual que las otras áreas curriculares o ámbitos de desarrollo, resultan relevantes para el desarrollo de habilidades y destrezas cognitivas, comunicativas y de expresión, que a su vez fomenta la autonomía y razonamiento crítico.

En educación inicial para el ámbito de expresión artística “Se pretende orientar el desarrollo de la expresión de sus sentimientos, emociones y vivencias por medio de diferentes manifestaciones artísticas como la plástica visual, la música y el teatro” (*Currículo Educación Inicial*, 2014, p. 32). Además, para el desarrollo de estas manifestaciones artísticas es conveniente la manipulación de diversos materiales que les permita sensibilizarse, apreciar sus diferencias y desarrollar su creatividad con libertad de expresión.

Creatividad

La creatividad como tal, está concebida desde diversos enfoques, por lo tanto, no hay un concepto universal que englobe el significado de este término. Sin embargo, como lo expresa Joachin Bolaños (2016), “se trata de una capacidad existente en todos los seres humanos, utilizada para la solución de problemas y que precisa de realidades ya existentes”. Es decir, la creatividad no surge de un momento a otro, cada individuo la posee y debe ser explorada y ejercitada desde edades tempranas para emplearla cuando se lo requiera.

Durante la infancia, como señala Medina Sánchez et al. (2017) “El niño demuestra en la actividad rasgos de ser creativo cuando observa bien el objeto, comprende e internaliza el qué y el cómo que genera en él la motivación por el conocer, hacer, y sentir” (p. 158). En otras palabras, se debe incentivar a los infantes a expresar sus ideas y emociones, promover el diálogo y permitir que reflexionen sobre sus actos, desde sus propias experiencias.

III. DESCRIPCIÓN DEL CASO DE INTERVENCIÓN

La institución educativa, en la que se ha planteado trabajar la propuesta metodológica para el ámbito de la expresión artística en el desarrollo de la creatividad, está ubicada en la provincia del Guayas, en la zona céntrica de la ciudad de Guayaquil, parroquia Urdaneta, zona 8, perteneciente al Distrito educativo 09D03. La institución, es de carácter pública (Fiscal), por lo que la población es de nivel medio bajo, sin embargo, todos cuentan con acceso a internet y disponen de los recursos tecnológicos para sus aprendizajes.

La institución educativa, tiene más de 50 años de servicio, está conformada por los Subniveles Inicial, Básica media y Básica elemental, con un total de 469 estudiantes, labora en dos jornadas: la sección matutina es completa y la sección vespertina recibe a los estudiantes desde el 2011, actualmente trabaja con 3 grados (inicial 2, primero y quinto grado).

Se ha previsto trabajar con el Subnivel Inicial, específicamente con Inicial 2, que consta de 2 paralelos de 30 estudiantes cada uno, cuyas edades oscilan entre los 4 y 5 años de edad, quienes en su mayoría ingresan por primera vez a una institución educativa. Además, el subnivel inicial cuenta con espacios distribuidos por rincones, creando un ambiente acogedor que permite desarrollar diversas actividades para potenciar sus aprendizajes mientras estén en la institución, e incentiva a la construcción de ambientes virtuales para trabajar desde casa.

El ámbito a trabajar en la propuesta metodológica es la expresión artística, que promueve el desarrollo de la creatividad de los estudiantes, se lo trabaja de manera transversal e interdisciplinar, para incentiva a mejorar la expresión de sus sentimientos y emociones mediante diversas manifestaciones, deleitándose en cada actividad para llevarlos a la experimentación de sus propios aprendizajes. Al mismo tiempo, por medio del aprendizaje basado en proyectos se pretende proporcionar contenido significativo e innovador que implemente recursos tecnológicos en las actividades, para desarrollar el pensamiento crítico y resolución de problemas, además de ofrecer diversas actividades de pintura, actuación, danza y a través de juegos que los lleve a explorar y potenciar con autonomía sus habilidades, teniendo la guía del docente, alternando actividades individuales y estimulando el trabajo colaborativo.

Para evaluar las actividades sugeridas en la propuesta metodológica, se empleará el uso de listas de cotejos con una escala de estimación cualitativa de destrezas y observaciones, ya que son los instrumentos con los cuales se recolecta la información pertinente para sistematizar y mejorar las prácticas docentes, pudiendo ser aplicadas en todo momento independientemente de la modalidad de estudio.


A partir de la emergencia sanitaria por la pandemia del Covid-19, y para garantizar el bienestar de los estudiantes, docentes, directivos y actores educativos, el sistema educativo del país cambió de modalidad presencial a una educación virtual conocida como “Aprendemos Juntos en casa”, y actualmente se sigue un plan de continuidad educativa, llamado “Juntos aprendemos y nos cuidamos”. La propuesta plantea actividades bajo la


modalidad híbrida, alternando las actividades escolares presenciales y virtuales (sincrónicas), para aportar con innovación de estrategias y herramientas que permitan potenciar las habilidades y el desarrollo de destrezas en los estudiantes de educación inicial, así como crear bases sólidas que permitan plasmar sus ideas y aprendizajes a lo largo de su vida escolar.

IV. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

Para el desarrollo de la propuesta se emplea el modelo de las 5E, que está compuesta por actividades de enganche, exploración, explicación, elaboración y evaluación, considerando la metodología de Aprendizaje basados en proyectos, que permite trabajar interdisciplinariamente con varios ámbitos, desarrollando la creatividad y autonomía con pensamiento crítico y habilidad comunicativa.

Las 10 horas clases están divididas en: alternando entre 5 online (sincrónicas) y 5 presenciales, cada una con una duración de 45 minutos. El tema del proyecto a trabajar es “Un mundo de colores”, que promueve manifestaciones artísticas visuales por medio de técnicas grafo plásticas y de teatro con juegos de roles, al término de las 10 horas se realizará la presentación de los trabajos realizados en una mini feria de proyectos.



TEMA DE LA CLASE O SESIÓN:	Proyecto: "Un mundo de colores" Sesión sincrónica clase 1				
CONTENIDOS ESPECÍFICOS, SUBTEMAS	Creación de cuentos o historias con personajes que representen a los Seres vivos (personas, animales, plantas)				
DESEMPEÑOS AUTÉNTICOS, RESULTADOS DE APRENDIZAJE ESPERADOS:	Los estudiantes serán capaces de: <ul style="list-style-type: none"> ● Crear una pequeña historia o cuento con el apoyo de gráficos e imágenes para expresarlo de forma oral. ● Identificar a los seres vivos a través de la exploración de su entorno. 				
Fase de las 5E con la que se relaciona la actividad	Objetivo de la fase	Actividad	Recursos	Evaluación	Tiempo
Enganchar	Identificar los seres vivos.	Observar el video en Edpuzzle de los seres vivos y responder a las preguntas. 	https://edpuzzle.com/media/61287ced03bb4e417aa66b4f	Responder las preguntas basadas en el video observado. <ul style="list-style-type: none"> ● ¿el perro es un ser vivo? ● ¿las flores son seres vivos? ● ¿las sillas y mesa son seres vivos? ● ¿una mujer es un ser vivo? 	5 minutos

				<ul style="list-style-type: none"> ¿el videojuego de play station es un ser vivo? 	
Explorar	Distinguir los seres vivos.	<p>Observar las ilustraciones que aparecen en el link de Thinglink acerca de la clasificación de los seres vivos.</p> 	https://www.thinglink.com/scene/1487665256544075778	Nombrar los seres vivos que aparecen en la ilustración de thinglink, reconociendo el grupo al que pertenece.	10 minutos
Explicar	Reconocer las características de los seres vivos.	Observar el video explicativo de las características de los seres vivos, luego iniciar una plenaria para escuchar sus comprensiones.	https://youtu.be/B56zZNSdAvg	Argumentar sobre las características de los seres vivos.	8 minutos
Elaborar	Seleccionar 3 personajes que representan a los seres vivos, y buscar imágenes o figuras	Buscar imágenes o figuras de los 3 personajes seleccionados y establecer el orden en que aparecerán en la historia.	Imágenes o figuras de los 3 personajes seleccionados.	Elegir correctamente los personajes de los seres vivos.	10 minutos
Evaluar	Crear una historia y expresarla de forma oral.	Crear una historia o cuento con ayuda de 3 imágenes de los personajes (seres vivos) seleccionados.	Imágenes o figuras de los 3 personajes seleccionados.	Expresar de forma clara la historia. Lista de cotejo (ver anexo 1)	12 minutos

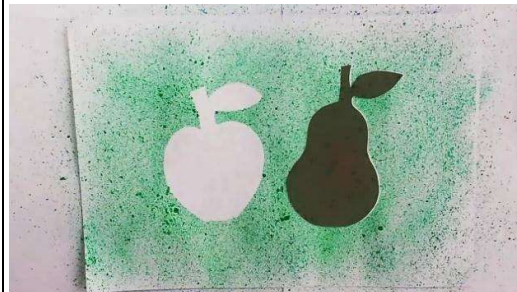
Propuesta para el ámbito de la expresión artística en el desarrollo de la creatividad, en el nivel inicial mediante aprendizajes basados en proyectos

TEMA DE LA CLASE O SESIÓN:	Proyecto: "Un mundo de colores" Sesión presencial Clase 2				
CONTENIDOS ESPECÍFICOS, SUBTEMAS	Técnica de salpicado con témpera.				
DESEMPEÑOS AUTÉNTICOS, RESULTADOS DE APRENDIZAJE ESPERADOS:	Los estudiantes serán capaces de: <ul style="list-style-type: none"> • Emplear la técnica del salpicado ejercitando su coordinación viso motriz. • Dominar espacios parciales de trabajo manipulando diversos materiales. 				
Fase de las 5E con la que se relaciona la actividad	Objetivo de la fase	Actividad	Recursos	Evaluación	Tiempo
Enganchar	Discriminar los colores.	Observar el video de "La canción de los colores" e interactuar respondiendo las preguntas que permite identificar los colores.	https://youtu.be/Vh4OqNrk130	Responder a las preguntas a partir del video observado. <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuáles son los colores que aparecen en el arcoíris? • ¿Qué color que estamos observando? • ¿De qué color es el sol? 	5 minutos

				<ul style="list-style-type: none"> • ¿De qué color es el cielo y el mar? • ¿Con qué otro nombre conocemos al color violeta? 	
Explorar	Reconocer los materiales que se usan al trabajar con la técnica del salpicado.	<p>Jugar a las adivinanzas para descubrir qué materiales utilizará en la técnica del salpicado.</p> <p><u>Adivinanza 1:</u> Soy largo y delgado, con buena figura, lo mojo en pintura ¿quién es? (el pincel)</p> <p><u>Adivinanza 2:</u> me encuentras en muchos colores y a mi mejor amigo lo llaman pincel, doy vida a tus dibujos, adivina qué es. (las témperas)</p> <p><u>Adivinanza 3:</u> Estoy en el baño y siempre me debes usar, limpio todos tus dientes antes de irte a acostar. (el cepillo)</p>	Materiales concretos: témperas, brochas o cepillos, cartulina.	Participación de los estudiantes.	10 minutos

<p>Explicar</p>	<p>Conocer cómo se realiza la técnica del salpicado.</p>	<p>Observar el video de cómo realizar la técnica del salpicado.</p> 	<p>https://youtu.be/rH6rjy1SbSM</p>	<p>Nombrar los materiales que se usan en la técnica del salpicado.</p>	<p>5 minutos</p>
<p>Elaborar</p>	<p>Ejercitar la motricidad fina.</p>	<p>Recortar la silueta con la que se va a trabajar.</p> 	<p>Material concreto: hoja con la silueta, tijera.</p>	<p>Recortar la silueta.</p>	<p>5 minutos</p>
<p>Evaluar</p>	<p>Elaborar un dibujo usando la técnica del salpicado.</p>	<p>Realizar la técnica del salpicado, siguiendo los pasos que se detallan a continuación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tener listos los materiales que se van a utilizar (témperas, cepillo de dientes que no use, hoja o cartulina, cinta de papel, silueta de un dibujo). 	<p>Materiales concretos: témperas, brochas o cepillos, cartulina, silueta.</p>	<p>Realizar correctamente la técnica del salpicado. Se usará una lista de cotejo, ver anexo 9.</p>	<p>20 minutos</p>

		<ul style="list-style-type: none">● Colocar la silueta del dibujo sobre la hoja o cartulina (si es necesario fijarla con cinta de papel).● Humedecer con agua el cepillo de dientes.● Sumergir el cepillo en un poco de témpera, del color de su preferencia.● Con ayuda de tus dedos frotar las cerdas del cepillo para salpicar la pintura en la hoja las veces que sean necesarias.● Al finalizar retirar la silueta del dibujo.			
--	--	---	--	--	--



TEMA DE LA CLASE O SESIÓN:	Proyecto: "Un mundo de colores" Sesión sincrónica Clase 3
-----------------------------------	---


CONTENIDOS ESPECÍFICOS, SUBTEMAS	Dibujo online de los elementos del mundo natural (aire, agua, fuego, tierra).				
DESEMPEÑOS AUTÉNTICOS, RESULTADOS DE APRENDIZAJE ESPERADOS:	Los estudiantes serán capaces de: <ul style="list-style-type: none"> ● Expresar sus experiencias y/o vivencias a través del dibujo libre, usando herramientas tecnológicas que desarrollen su creatividad. ● Identificar los diferentes elementos de la naturaleza y la función que cumplen en el planeta Tierra. 				
Fase de las 5E con la que se relaciona la actividad	Objetivo de la fase	Actividad	Recursos	Evaluación	Tiempo
Enganchar	Identificar los elementos que conforman la naturaleza.	Escuchar y observar la canción de “Esto es la naturaleza” que permitirá iniciar un diálogo del tema a trabajar.	https://youtu.be/PKRKnUEbhtw	Responder las preguntas basadas en el video observado. <ul style="list-style-type: none"> ● ¿De qué se trata el video? ● ¿Qué observamos en el video? ● ¿A más de los animales y plantas, que otros elementos forman parte de la naturaleza? 	5 minutos

<p>Explorar</p>	<p>Descubrir los diferentes elementos de la naturaleza.</p>	<p>Visitar el link de Thinglink y explorar las interacciones de los elementos de la naturaleza, mientras se realiza una breve explicación de cada uno de los</p>  <p>elementos que la conforman.</p>	<p>https://www.thinglink.com/scene/1488305188719558658</p>	<p>Describir los elementos de la naturaleza que observó en thinglink.</p>	<p>5 minutos</p>
<p>Explicar</p>	<p>Relacionar los elementos de la naturaleza y la importancia para la humanidad.</p>	<p>Observar e interpretar los diferentes elementos de la naturaleza y los beneficios que proporcionan a los seres humanos, mediante las diapositivas que se presentan en Piktochart.</p> 	<p>https://create.piktochart.com/output/55594929-my-visual</p>	<p>Exponer la importancia de conservar los elementos de la naturaleza.</p>	<p>10 minutos</p>


Elaborar	Elaborar un dibujo con herramientas en línea con un tema específico.	Dibujar un paisaje que contenga uno o varios elementos de la naturaleza.	https://pencilmadness.com/app	Plasmar un dibujo que represente a la naturaleza y sus elementos. Ver lista de cotejo anexo 3.	20 minutos
Evaluar	Reconocer los elementos de la naturaleza y sus aportes.	<p>Observar el video de Edpuzzle y responder las preguntas planteadas.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ¿De qué elemento de la naturaleza se está hablando? ● ¿A qué elemento se refiere la descripción? ● ¿Qué otro elemento importante tenemos? ● ¿Cuál es el ultimo elemento de la naturaleza? 	https://edpuzzle.com/media/612ad6a89bd129416c791443	Responder correctamente a las preguntas que aparecen en el vídeo.	5 minutos

TEMA DE LA CLASE O SESIÓN:	Proyecto: "Un mundo de colores" Sesión presencial Clase 4				
CONTENIDOS ESPECÍFICOS, SUBTEMAS	Estampado de forma circular utilizando diversos materiales del medio.				
DESEMPEÑOS AUTÉNTICOS, RESULTADOS DE APRENDIZAJE ESPERADOS:	Los estudiantes serán capaces de: <ul style="list-style-type: none"> • Plasmar figuras utilizando diversos materiales. • Representar formas identificando la figura geométrica del círculo. 				
Fase de las 5E con la que se relaciona la actividad	Objetivo de la fase	Actividad	Recursos	Evaluación	Tiempo
Enganchar	Identificar la figura geométrica del círculo en representaciones gráficas.	Observar con atención el cuento del círculo, luego escuchar las impresiones acerca de la historia.	https://youtu.be/ajwT_AfSp6Y	Nombrar las figuras que tienen forma circular y que aparecieron en el cuento.	5 minutos
Explorar	Descubrir objetos circulares en elementos del entorno.	Jugar a explorar varios rincones del aula de clases, y buscar objetos que tengan forma circular para mostrarlos en clase.	Espacios físicos del aula. Pelotas, uñas, entre otros materiales.	Discriminar objetos de forma circular.	10 minutos

Explicar	Reconocer las características del círculo.	Explicar las características del círculo, mientras traza la figura geométrica de diversos tamaños en una hoja.	Espacio físico, hojas, crayones o lápices de colores.	Reproducir la figura geométrica del círculo.	8 minutos .
Elaborar	Plasmar la figura del círculo, usando diversos elementos.	Estampar formas circulares de diversos colores, usando esponjas, frutas, globos, rollos de papel entre otros. Para esta actividad se trabajará con el mural de los círculos en un pliego de	Témperas Cartulina Frutas, esponja, rollos de papel, globos, entre otros.	Asociar la figura geométrica del círculo con elementos del entorno. Ver lista de cotejo anexo 4	15 minutos

		<p>cartulina, en grupo de 5 estudiantes.</p> 			
Evaluar	Identificar el círculo.	Colorear los círculos que encuentre en el mandala.	Lápices de colores, hoja de la actividad.	Seleccionar de forma correcta la figura del círculo.	7 minutos

Propuesta para el ámbito de la expresión artística en el desarrollo de la creatividad, en el nivel inicial mediante aprendizajes basados en proyectos

					
--	--	---	--	--	--

TEMA DE LA CLASE O SESIÓN:	Proyecto: "Un mundo de colores" Sesión sincrónica Clase 5				
CONTENIDOS ESPECÍFICOS, SUBTEMAS	Moldear con plastilina los animales salvajes.				
DESEMPEÑOS AUTÉNTICOS, RESULTADOS DE APRENDIZAJE ESPERADOS:	Los estudiantes serán capaces de: <ul style="list-style-type: none"> ● Formar figuras con plastilina desarrollando su motricidad fina. ● Identificar a los animales salvajes. 				
Fase de las 5E con la que se relaciona la actividad	Objetivo de la fase	Actividad	Recursos	Evaluación	Tiempo
Enganchar	Descubrir las características de los animales salvajes, participando de	Observar y bailar la música "El baile de los animales" manteniendo el ritmo de pasos en la ejecución de una coreografía.	https://youtu.be/HRs7Dfxl2-c	Participar de actividades artísticas descubriendo características de los	5 minutos

	actividades artísticas.			animales salvajes.	
Explorar	Reconocer a los animales salvajes.	<p>Explorar el link del Edpuzzle, en donde deben adivinar el animal de acuerdo al sonido.</p> 	https://edpuzzle.com/media/60b2dfcc7cd9e417e8a7cc5	Seleccionar la respuesta correcta según el sonido de los animales salvajes.	5 minutos
Explicar	Comprender los diversos hábitats de los animales salvajes.	<p>Observar las imágenes de la presentación y escuchar la explicación de los animales salvajes y su hábitat.</p>	https://create.piktochart.com/output/54873148-animales-salvajes	Distinguir los diferentes hábitats de los animales salvajes.	10 minutos
Elaborar	Moldear figuras desarrollando su creatividad y motricidad fina.	<p>Moldear con plastilina un animal salvaje.</p> 	<p>Plastilina Imágenes de los animales.</p>	Elaborar una figura de un animal salvaje, usando plastilina. Ver lista de cotejo, anexo 5	20 minutos



Propuesta para el ámbito de la expresión artística en el desarrollo de la creatividad, en el nivel inicial mediante aprendizajes basados en proyectos

25

Evaluar	Vincular a los animales salvajes con sus hábitats.	Relacionar a los animales salvajes con su hábitat correspondiente, usando el link de Educaplay.	https://es.educaplay.com/recursos-educativos/9626835-animales_salvajes.html	Identificar correctamente el hábitat de los animales salvajes.	5 minutos
---------	--	---	---	--	-----------

TEMA DE LA CLASE O SESIÓN:	Proyecto: "Un mundo de colores" Sesión presencial Clase 6				
CONTENIDOS ESPECÍFICOS, SUBTEMAS	Técnica Grafo plástica del arrugado, conociendo a las plantas y sus partes.				
DESEMPEÑOS AUTÉNTICOS, RESULTADOS DE APRENDIZAJE ESPERADOS:	Los estudiantes serán capaces de: <ul style="list-style-type: none"> • Emplear la técnica del arrugado para desarrollar la coordinación motriz fina. • Reconocer las partes de la planta y la función en la misma. 				
Fase de las 5E con la que se relaciona la actividad	Objetivo de la fase	Actividad	Recursos	Evaluación	Tiempo
Enganchar	Demostrar interés por practicar acciones de cuidado del medio ambiente (plantas).	Observar la planta que se encuentra en el macetero para incentivar la curiosidad del tema a tratar, posteriormente observar el video de las partes de una planta.	https://youtu.be/zlDVm8_aLDI	Argumentar sobre las plantas y sus cuidados.	5 minutos.
Explorar	Examinar las plantas para determinar sus partes.	Visitar el espacio TiNi de la institución y observar las plantas que allí se encuentran.	Espacio TiNi	Responder las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> • ¿De qué color son las plantas que observaron? 	8 minutos


				<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué partes de la planta pudieron observar? • ¿Qué tamaño tienen las plantas que observaron? 	
Explicar	Reconocer la planta y sus partes	Explicar la función de las partes de la planta, mientras se observa una planta realizada en foami.	Planta en foami.	Describir cada parte de la planta, tanto en forma, color y tamaño.	7 minutos
Elaborar	Desarrollar la coordinación motora fina, empleando diversos materiales.	Arrugar papeles de color verde para formar árboles, usando rollos de papel o cartulina como base, de manera que representen un árbol	Material manipulable para formar los árboles, cómo: papel crepé, cometa o seda, rollos de papel, cartulina, entre otros.	Arrugar papel de distintos tamaños y texturas o intentando dar alguna forma determinada. Ver lista de cotejo, anexo 6	15 minutos

		<p>que simboliza a las plantas y sus partes.</p> 			
<p>Evaluar</p>	<p>Reconocer la función de las partes de la planta.</p>	<p>Armar el rompecabezas de la planta y sus partes.</p> 	<p>Rompecabezas, tijera, goma.</p>	<p>Ubicar correctamente las partes de la planta en el rompecabezas.</p>	<p>10 minutos</p>

Propuesta para el ámbito de la expresión artística en el desarrollo de la creatividad, en el nivel inicial mediante aprendizajes basados en proyectos



--	--	--	--	--	--

TEMA DE LA CLASE O SESIÓN:	Proyecto: "Un mundo de colores" Sesión Sincrónica Clase 7				
CONTENIDOS ESPECÍFICOS, SUBTEMAS	Técnica del trozado, relación de los números del 1 al 5.				
DESEMPEÑOS AUTÉNTICOS, RESULTADOS DE APRENDIZAJE ESPERADOS:	Los estudiantes serán capaces de: <ul style="list-style-type: none"> • Emplear la técnica del trozado en espacios determinados favoreciendo su precisión digital. • Comprender la relación entre número y cantidad del 1 al 5. 				
Fase de las 5E con la que se relaciona la actividad	Objetivo de la fase	Actividad	Recursos	Evaluación	Tiempo
Enganchar	Identificar los números del 1 al 5	Armar el rompecabezas que contiene los números del 1 al 5 ingresando al link de jigsawplanet .	https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=2b949e2449b3	Participación de la actividad	5 minutos
Explorar	Establecer la relación número y cantidad del 1 al 5	Interactuar en Thinglink, en donde podrán observar distintos elementos que contiene cada globo, luego deberán contar y	https://www.thinglink.com/scene/1489010796007522306	Seleccionar el número correspondiente según la cantidad de objetos observados.	10 minutos

		<p>seleccionar la cantidad correcta hasta completar los 5.</p> 			
Explicar	Reconocer los números para usarlos en situaciones cotidianas.	Observar el video de cómo se escriben los números del 1 al 5, luego indicar qué forma tiene cada número, por ejemplo; el número 4 parece una silla al revés.	https://www.youtube.com/watch?v=R1S1yRStL-E	Distinguir los números del 1 al 5.	10 minutos
Elaborar	Ejercitar la pinza digital, empleando la técnica del trozado.	Trozar y pegar papel de varios colores formando los números del 1 al 5.	Material concreto: Papeles de colores para trozar, goma, hoja	Realizar actividades creativas usando la técnica grafoplástica del trozado . Se usará una lista de cotejo, ver anexo 7	10 minutos
Evaluar	Discriminar los números	Ingresar al link de Educaplay en el que van a relacionar los números con la cantidad.	https://es.educaplay.com/recursos-educativos/10166534-numero_1_5.html	Relacionar correctamente los números y la cantidad.	10 minutos


Propuesta para el ámbito de la expresión artística en el desarrollo de la creatividad, en el nivel inicial mediante aprendizajes basados en proyectos


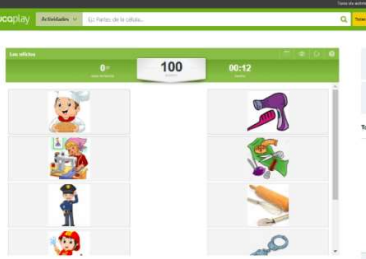
TEMA DE LA CLASE O SESIÓN:	Proyecto: "Un mundo de colores" Sesión presencial Clase 8				
CONTENIDOS ESPECÍFICOS, SUBTEMAS	Dibujo mi autorretrato, explorando mi identidad.				
DESEMPEÑOS AUTÉNTICOS, RESULTADOS DE APRENDIZAJE ESPERADOS :	Los estudiantes serán capaces de: <ul style="list-style-type: none"> ● Identificar sus características físicas propias aceptándose a sí mismos. ● Explorar su imagen personal y descubrir sus características propias que lo hacen único y especial. 				
Fase de las 5E con la que se relaciona la actividad	Objetivo de la fase	Actividad	Recursos	Evaluación	Tiempo
Enganchar	Identificar sus características físicas propias.	Observar el video "¿Quién soy?", a partir de ello dialogar respondiendo las siguientes preguntas <ul style="list-style-type: none"> ● ¿Qué personajes aparecen en el video? ● ¿Cómo es Recorcholis? ● ¿Quién es corchito? 	https://youtu.be/LUwopAnxo_Y	Participación en la Interacción de las preguntas del video.	5 minutos

Explorar	Respetar las características físicas de sus pares.	Formar una ronda y escoger a un compañero de clases, para describir sus características.	Espacio físico. Compañeros del salón.	Describir a sus compañeros, respetando sus diferencias.	10 minutos.
Explicar	Reconocer las características propias que los diferencia de los demás.	<p>Mirarse frente al espejo y dialogar sobre las diferencias propias y de las demás personas.</p> 	Material concreto, Espejo	Participación del diálogo.	8 minutos.
Elaborar	Reconocer las características físicas de las personas de su entorno.	<p>Dibujar a un compañero, colocando una lámina de acetato sobre su</p>  <p>rostro.</p>	Material concreto: lámina de acetato, marcadores	Representar gráficamente el rostro de uno de sus compañeros.	10 minutos


Evaluar	Reconocer su esquema corporal	Dibujar y pintar su retrato en una cartulina A3. 	Material concreto: cartulinas, lápices de colores, crayones, témperas, pincel.	Representar las partes del cuerpo. Se usará una lista de cotejo, ver anexo 8.	12 minutos
---------	-------------------------------	---	--	---	------------


TEMA DE LA CLASE O SESIÓN:	Proyecto: "Un mundo de colores" Sesión sincrónica Clase 9				
CONTENIDOS ESPECÍFICOS, SUBTEMAS	Juegos de roles interpretando un oficio y recreando espacios.				
DESEMPEÑOS AUTÉNTICOS, RESULTADOS DE APRENDIZAJE ESPERADOS:	Los estudiantes serán capaces de: <ul style="list-style-type: none"> ● Reconocer el rol que cumple cada persona al ejercer un oficio o profesión. ● Interpretar un oficio usando su imaginación y creatividad. 				
Fase de las 5E con la que se relaciona la actividad	Objetivo de la fase	Actividad	Recursos	Evaluación	Tiempo

Enganchar	Identificar los oficios.	<p>Los estudiantes deben ingresar al link de thinglink, en donde podrán escuchar una canción y observar imágenes de los oficios.</p> 	https://www.thinglink.com/scene/1358817035043209218	<p>Responder las preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué oficios realizan los miembros de tu familia? • ¿Qué oficio te gustaría realizar cuando seas adulto? 	5 minutos
Explorar	Reconocer el rol que cumple cada persona en su entorno.	Ingresar al link para descubrir las interacciones que se encuentran en la imagen que representa a la comunidad y los oficios que cumplen las personas en su entorno.	https://www.thinglink.com/scene/1517640415757467649	Participación individual de la actividad.	10 minutos
Explicar	Reconocer los instrumentos que se utilizan en cada oficio.	Los estudiantes tendrán que identificar y explicar brevemente el oficio según la imagen que se presente y nombrar los instrumentos que utilizan.	https://create.piktochart.com/output/48687026-los-oficios	Distinguir los oficios e instrumentos.	10 minutos
Elaborar	Participar en diversas actividades, asumiendo roles que le permitan caracterizar personajes, con	Representar una pequeña escena de un oficio, usando su imaginación y creatividad, cada uno interpretará un papel distinto, puede usar	Objetos para caracterizar un personaje	Representar roles.	20 minutos

	<p>creatividad e imaginación.</p>	<p>objetos que tenga cerca para recrear la escena.</p> 			
<p>Evaluar</p>	<p>Relacionar cada oficio con los instrumentos que se usan al realizar su labor.</p>	<p>Asociar las columnas de instrumentos y oficios que correspondan entre sí, usando el link de Educaplay.</p> 	<p>https://es.educaplay.com/recursos-educativos/6804120-los_oficios.html</p>	<p>Relacionar correctamente oficios e instrumentos.</p>	<p>5 minutos</p>

<p>TEMA DE LA CLASE O SESIÓN:</p>	<p>Proyecto: "Un mundo de colores" Sesión presencial Clase 10</p>
-----------------------------------	---

CONTENIDOS ESPECÍFICOS, SUBTEMAS	Dactilopintura en un mural.				
DESEMPEÑOS AUTÉNTICOS, RESULTADOS DE APRENDIZAJE ESPERADOS:	Los estudiantes serán capaces de: <ul style="list-style-type: none"> ● Expresar su imaginación, creatividad, emociones y sentimientos libremente. ● Experimentar mezcla de colores. ● Desarrollar la coordinación y motricidad. 				
Fase de las 5E con la que se relaciona la actividad	Objetivo de la fase	Actividad	Recursos	Evaluación	Tiempo
Enganchar	Desarrollar su capacidad imaginativa.	Observar el video “los colores”, cada estudiante indicará cuál es su color favorito y por qué	https://youtu.be/cWRDu-qwvgA	Participación individual durante la actividad.	5 minutos
Explorar	Valorar diversas formas de expresión artística.	Observar paisajes, pinturas, imágenes y cuentos que permitan desarrollar su imaginación. 	Material visual: imágenes, figuras, gráficos, pinturas. Espacio físico (rincón de lectura)	Expresar su opinión frente a diversas obras artísticas.	5 minutos

Explicar	Desarrollar la percepción de la realidad.	Dialogar sobre sus emociones al dibujar, pintar y usar variedad de materiales.	Dibujos	Diálogo, comunicación.	5 minutos
Elaborar	Expresar sus sentimientos y emociones a través del dibujo.	Los estudiantes tendrán que escuchar el cuento del día, luego realizar un dibujo con base a lo escuchado (puede ser una	Cartulina A3 Lápices de colores o crayones	Representación gráfica a través del dibujo.	5 minutos
Evaluar	Expresarse libremente, desarrollando su creatividad e imaginación.	Realizar un mural, empleando la técnica de dactilopintura. 	Material concreto: pinturas de diversos colores, cartulinas, esponjas, pinceles.	Elaboración del mural, se usará una lista de cotejo. Ver anexo 10.	25 minutos

V. REPOSITORIO DIGITAL DE LA PROPUESTA

La plataforma que se empleará para elaborar el repositorio digital de la propuesta es Wix, debido a su versatilidad para mostrar de forma dinámica e ilustrativa cada elemento, sobre cada una de las actividades y recursos de la propuesta metodológica para el ámbito de la expresión artística en el desarrollo de la creatividad.

Además, contiene links de elementos externos a la plataforma como hipervínculos de videos de YouTube, Edpuzzle que contiene preguntas referidas a los subtemas a tratar, Thinglink y Piktochart que permite interactuar con varios elementos para ilustrar de manera gráfica, Educaplay con actividades educativas didácticas y la herramienta Pencil Madness que permite realizar dibujos online.

Link del repositorio: <https://lisethprudente.wixsite.com/my-site-liseth>

VI. Reflexiones acerca de la innovación propuesta

Las prácticas educativas cambian constantemente y sugieren replantear las estrategias pedagógicas para beneficiar a los estudiantes en su proceso de enseñanza aprendizaje, por ello, las planificaciones que se desarrollan en la propuesta priorizan a los estudiantes como eje central de cada una de las actividades, que van más allá de presentar rutinas y memorización, en su lugar permite desarrollar capacidades, habilidades, destrezas y pensamiento crítico, dando un papel activo a los estudiantes para ser constructores de sus propios aprendizajes, con actividades exploratorias y experienciales, de trabajo colaborativo e individual, para el ámbito de expresión artística en el desarrollo de la creatividad y que al emplear la metodología Abp, se integran diversos ámbitos de forma interdisciplinaria.

Esta propuesta resulta innovadora al trabajar con el esquema de las 5E, que permite segmentar las actividades en 5 fases dando espacio a experiencias significativas y de construcción de sus propios aprendizajes, innovando en el proceso habitual de enseñar, que antes estaba enfocado en la labor docente como la única fuente de conocimiento y actualmente se puede brindar espacios para la interacción, exploración, elaboración y evaluación, de tal manera que consolide aprendizajes.

La propuesta es innovadora y basada en el constructivismo porque da el rol activo a los estudiantes, para desarrollar los conocimientos por sí mismos, manipulando los materiales

e interactuando socialmente, así como desarrollar aprendizajes colaborativos con sus pares, enriqueciendo conocimientos previos y que promuevan la indagación, teniendo la guía del docente que retroalimentará cuando sea pertinente.

El diseño de esta propuesta ha permitido transformar la metodología de enseñanza al considerar los tiempos que se asigna a cada actividad, organizando de manera óptima cada recurso, herramienta y estrategia que se designe al dirigirse al grupo de estudiantes. Cada actividad planteada debe motivar, integrar, estimular el pensamiento y la reflexión, creando un ambiente acogedor y propio para desarrollar los aprendizajes.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Cobo Gonzales, G., & Valdivia Cañotte, S. (2017). *Aprendizaje Basado en Proyectos*. Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Currículo Educación Inicial*. (2014).
- Haro, O. (2017). El enfoque constructivista de los procesos de enseñanza y aprendizaje [Educativa]. *Actividades Infantil*.
<https://actividadesinfantil.com/archives/6020>
- Joachin, C. V. (2016, 2017). Unidad de Apoyo para el Aprendizaje. *La creatividad: conceptos, técnicas y aplicaciones*. Recuperado el 22 de agosto de 2021, de https://programas.cuaed.unam.mx/repositorio/moodle/pluginfile.php/166/mod_resource/content/1/la-creatividad/index.html
- Medina, N., Velásquez Tejeda, M., Alhuay-Quispe, J., & Aguirre Chávez, F. (2017). La creatividad en los Niños de Preescolar, un Reto en la Educación contemporánea. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 15. <https://www.redalyc.org/comocitar.oa?id=55150357008>
- Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. (2015). *Aprendizaje basado en proyectos. Infantil, primaria y secundaria*.
- Montenegro, A., Violeta Cú, A., Pocón, A. I., Nicho Cúmez, A., Morales, J. C., Son, L., Martínez, N. L., & Ixcoy, C. (2017). *Guía de orientaciones Metodológicas para docentes de segundo ciclo de primaria Expresión artística Expresémonos y construyamos paz*. (Primera). Ministerio de Educación.
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO]. (2020). *Mensaje de la Sra. Audrey Azoulay, Directora General de la UNESCO, con motivo de la Semana Internacional de la Educación*

Artística, 25-31 de mayo de 2020. Recuperado el 17 de julio de 2021, de https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000373516_spa.locale=es

Universidad de las Artes. (2018). *Primer Conversatorio Nacional para el fortalecimiento del Arte y la Cultura en el Sistema Educativo Ecuatoriano*.

18.[Conversatorio]. [https://educacion.gob.ec/wp-](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2018/07/memoria-conversatorio-artes.pdf)

[content/uploads/downloads/2018/07/memoria-conversatorio-artes.pdf](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2018/07/memoria-conversatorio-artes.pdf)

Woolfolk, A. (2010). *Psicología Educativa* (11a ed.). PEARSON EDUCACIÓN.

N°	NOMBRES DE LOS ESTUDIANTES	Expresa ideas claras del tema de la clase		Reconoce a la planta y sus partes		Describe las partes de la planta		Emplea la técnica del arrugado		Utiliza la pinza digital	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO

Lista de cotejo 7

DATOS INFORMATIVOS DE LA INSTITUCIÓN

SUBNIVEL: INICIAL 2

PARALELO: A

ÁMBITO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE: Relaciones lógico-matemáticas, expresión artística, expresión corporal y motricidad, convivencia.

MES:

SEMANA:

N°	NOMBRES DE LOS ESTUDIANTES	Establece la relación número-cantidad		Reconoce los números del 1 al 5		Participa activamente de las actividades propuestas		Emplea correctamente la técnica del trozado		Usa la pinza digital	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO

Lista de cotejo 8

DATOS INFORMATIVOS DE LA INSTITUCIÓN

SUBNIVEL: INICIAL 2

PARALELO: A

ÁMBITO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE: Identidad y autonomía, convivencia, expresión artística, relaciones con el medio natural y cultural.

MES:

SEMANA:

N°	NOMBRES DE LOS ESTUDIANTES	Se reconoce a sí mismo		Demuestra curiosidad por las características propias		Respeto las diferencias de los demás		Representa gráficamente a sus compañeros		Representa partes del cuerpo humano	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO

Lista de cotejo 9

DATOS INFORMATIVOS DE LA INSTITUCIÓN

SUBNIVEL: INICIAL 2

PARALELO: A

ÁMBITO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE: Relaciones lógico-matemáticas, expresión artística, expresión corporal y motricidad, comprensión y expresión del lenguaje, convivencia.

MES:

SEMANA:

N°	NOMBRES DE LOS ESTUDIANTES	Reconoce la importancia que cumplen los oficios		Identifica los oficios		Participa en las actividades propuestas		Reconocer los instrumentos que se utilizan en cada oficio.		Asume roles de forma dinámica y creativa	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO

Lista de cotejo 10

DATOS INFORMATIVOS DE LA INSTITUCIÓN

SUBNIVEL: INICIAL 2

PARALELO: A

ÁMBITO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE: Expresión artística, convivencia, expresión corporal y motricidad, relaciones lógico-matemáticas

