



PROGRAMAS DE ESTUDIO 2009

Tercer grado
Educación básica
Primaria

Etapa de prueba

SEP



SECRETARÍA DE
EDUCACIÓN PÚBLICA



PROGRAMAS DE ESTUDIO 2009

**Cuarto grado
Educación básica
Primaria**

Etapa de prueba

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
Alonso Lujambio Irazábal

SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA
José Fernando González Sánchez

DIRECCIÓN GENERAL DE DESARROLLO CURRICULAR
Leopoldo F. Rodríguez Gutiérrez

DIRECCIÓN GENERAL DE DESARROLLO DE LA GESTIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA
Juan Martín Martínez Becerra

DIRECCIÓN GENERAL DE MATERIALES EDUCATIVOS
María Edith Bernáldez Reyes

DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN INDÍGENA
Rosalinda Morales Garza

DIRECCIÓN GENERAL DE FORMACIÓN CONTINUA DE MAESTROS EN SERVICIO
Leticia Gutiérrez Corona



PROGRAMAS DE ESTUDIO 2009

Cuarto grado
Educación básica
Primaria

Etapa de prueba

Programas de estudio 2009. Cuarto grado. Educación básica. Primaria. Etapa de prueba fue elaborado por el personal académico de la Dirección General de Desarrollo Curricular, que pertenece a la Subsecretaría de Educación Básica de la Secretaría de Educación Pública

COORDINACIÓN GENERAL

Leopoldo F. Rodríguez Gutiérrez • Noemí García García

RESPONSABLES DE ASIGNATURAS

Español: **Miguel Ángel Vargas García** • Matemáticas: **Hugo Balbuena Corro** • Ciencias Naturales: **María Elena Hernández Castellanos, César Minor Juárez** • Geografía: **Víctor Avendaño Trujillo** • Historia: **Felipe Bonilla Castillo, Verónica Arista Trejo** • Formación Cívica y Ética: **José Ausencio Sánchez Gutiérrez** • Educación Física: **Juan Arturo Padilla Delgado, Rosalía Marisela Islas Vargas** • Educación Artística: **María del Rosario Rosas Escobedo**

ASISTENTES DE LA COORDINACIÓN GENERAL

Rosa María Nicolás Mora • Rosa Iliana Puga Vázquez

COORDINADOR EDITORIAL

Felipe G. Sierra Beamonte

DISEÑO ORIGINAL DE PORTADA E INTERIORES

Ismael Villafranco Tinoco • Susana Vargas Rodríguez

REDISEÑO DE INTERIORES

Lourdes Salas Alexander

CORRECCIÓN Y FORMACIÓN

Francisco Hernández Avilés

PRIMERA EDICIÓN, 2009

D. R. © Secretaría de Educación Pública, 2009

Argentina 28, Centro, C P 06020, México, DF

ISBN 978-607-467-011-0

Impreso en México

MATERIAL GRATUITO. Prohibida su venta.

ÍNDICE

9	Presentación
13	Introducción
25	Español
75	Matemáticas
121	Ciencias Naturales
159	Geografía
193	Historia
219	Formación Cívica y Ética
265	Educación Física
335	Educación Artística

PRESENTACIÓN

La transformación educativa, planteada en el Plan Nacional de Desarrollo 2007-2012, junto con los objetivos señalados en el Programa Sectorial de Educación 2007-2012 (Prosedu), han sido considerados para dar sentido y ordenar las acciones de política educativa en el México de las próximas décadas. Con base en el artículo tercero constitucional y las atribuciones que le otorga la Ley General de Educación, la Secretaría de Educación Pública propuso, como objetivo fundamental del Prosedu, “elevar la calidad de la educación para que los estudiantes mejoren su nivel de logro educativo, cuenten con medios para tener acceso a un mayor bienestar y contribuyan al desarrollo nacional” (p. 11). La principal estrategia para la consecución de este objetivo en educación básica plantea “realizar una reforma integral de la educación básica, centrada en la adopción de un modelo educativo basado en competencias que responda a las necesidades de desarrollo de México en el siglo XXI” (p. 23), con la intención de lograr la mayor articulación y la mejor eficiencia entre preescolar, primaria y secundaria.

Por su parte, uno de los principales acuerdos de la Alianza por la Calidad de la Educación, suscrita en mayo de 2008 por el gobierno federal y el Sindicato Nacional de Trabajadores de la Educación, establece la necesidad de *impulsar la reforma de los enfoques, asignaturas y contenidos de la educación básica*, con el propósito de formar ciudadanos íntegros capaces de desarrollar todo su potencial (p. 22).

Uno de los elementos centrales de esta reforma integral es la articulación curricular entre los niveles de la educación básica; en el mismo Prosedu se establece: “Los criterios de mejora de la calidad educativa deben aplicarse a la capacitación de profesores, la actualización de programas de estudio y sus contenidos, los enfoques pedagógicos, métodos de enseñanza y recursos didácticos”. En este marco, la Subsecretaría de Educación Básica diseñó, entre otras acciones, una nueva propuesta curricular para la educación primaria: durante el ciclo escolar 2008-2009 implementó la primera etapa de prueba de

los programas de estudio de primero, segundo, quinto y sexto grados en 4 723 escuelas de las distintas modalidades, tipos de servicio y organización; esto, considerando que el primer y tercer ciclos de la educación primaria permitirían ver la articulación con los niveles adyacentes: preescolar y secundaria. Los resultados sugieren la pertinencia de generalizar la propuesta curricular en todo el país en primero y sexto grados. Por ello, durante el ciclo escolar 2009-2010 se aplicarán los programas de estudio en su versión revisada correspondientes a estos grados. También, durante este mismo ciclo escolar se pondrán a prueba los programas para tercero y cuarto grados, y se implementará una segunda fase de prueba en aula para segundo y quinto grados.

El seguimiento que se hará durante la etapa de prueba y la generalización permitirá realizar los nuevos ajustes a los programas, a los materiales y a las estrategias de actualización, en tanto la información que se recabe ofrecerá la oportunidad de conocer la pertinencia de sus enfoques, la organización de los contenidos y su articulación con los niveles adyacentes; asimismo, se tendrá información sobre los apoyos que requieren los maestros para su eficiente aplicación y las implicaciones de estos ajustes en la organización escolar.

Para la renovación de este currículo y su articulación con el de los niveles de preescolar y secundaria se retomaron apoyos fundamentales, como el plan de estudios 2004 de educación preescolar y el plan de estudios y los programas de educación secundaria 2006; los análisis, documentos y estrategias que los hicieron posibles; la experiencia que los equipos técnicos de la Subsecretaría de Educación Básica han acumulado al respecto; la participación de los equipos técnicos estatales y las propuestas de profesionales de diversas instituciones públicas y organizaciones ciudadanas.

La Reforma Integral de la Educación Básica, y en particular la articulación curricular, requieren la construcción de consensos sociales; es decir, someterlas a la opinión de diversas instancias sociales y académicas, organizaciones de la sociedad civil, docentes, directivos, madres y padres de familia. Este proceso seguirá realizándose en coordinación con las autoridades educativas estatales y las representaciones sindicales de docentes en cada entidad para lograr los

consensos necesarios que impulsen una educación básica articulada, que garantice una formación de calidad de las futuras generaciones.

La Secretaría de Educación Pública reconoce que para el cumplimiento de los propósitos expresados en un nuevo plan y programas de estudio se requiere afrontar añejos y nuevos retos en nuestro sistema de educación básica. Añejos, como la mejora continua de la gestión escolar, y nuevos, como los que tienen su origen en las transformaciones que en los planos nacional e internacional ha experimentado México en los últimos 15 años: modificaciones en el perfil demográfico nacional, exigencia de una mayor capacidad de competitividad, sólidos reclamos sociales por servicios públicos eficientes, acentuada irrupción de las tecnologías de la información y la comunicación en diversas actividades productivas y culturales, entre otros. En este contexto, para favorecer el logro de los propósitos señalados se diseñarán diversas estrategias y acciones: la actualización de los maestros; el mejoramiento de la gestión escolar y del equipamiento tecnológico, así como el fortalecimiento y la diversificación de los materiales de apoyo: recursos bibliográficos, audiovisuales e interactivos.

Este documento se compone de dos secciones. En la primera se define qué se entiende por competencias y se presenta el perfil de egreso de la educación básica –en el que se plasma la aspiración del Estado mexicano respecto al tipo de ciudadano que se espera formar a lo largo de la educación básica–, además se explicitan las características sustantivas del nuevo plan de estudios y los programas: la atención a la diversidad y la importancia de la interculturalidad, el énfasis en el desarrollo de competencias y la definición de los aprendizajes esperados para cada grado y asignatura, además de la incorporación de temas que se abordan en más de un grado y asignatura. También se presenta la estructura del mapa curricular de la educación básica, de manera específica el de la educación primaria y la organización de las asignaturas que lo integran. En la segunda sección se presentan los programas de estudio de este grado, en donde se describen los propósitos, el enfoque y la organización general de cada asignatura, así como los aprendizajes esperados y las sugerencias didácticas para orientar el trabajo de las maestras y los maestros.

INTRODUCCIÓN

En el mundo contemporáneo cada vez son más altas las exigencias a hombres y mujeres para formarse, participar en la sociedad y resolver problemas de orden práctico. En este contexto es necesario ofrecer una educación básica que contribuya al desarrollo de competencias para mejorar la manera de vivir y convivir en una sociedad más compleja; por ejemplo, el uso eficiente de herramientas para pensar, como el lenguaje, la tecnología, los símbolos y el propio conocimiento, así como la capacidad de actuar en grupos heterogéneos y de manera autónoma.

La investigación educativa ha buscado definir el término *competencias*, coincidiendo en que éstas se encuentran estrechamente ligadas a conocimientos sólidos, ya que su realización implica la incorporación y la movilización de conocimientos específicos, por lo que no hay competencias sin conocimientos. Una competencia implica un saber hacer (habilidades) con saber (conocimiento), así como la valoración de las consecuencias de ese hacer (valores y actitudes). En otras palabras, la manifestación de una competencia revela la puesta en práctica de conocimientos, habilidades, actitudes y valores para el logro de propósitos en contextos y situaciones diversas, por esta razón se utiliza el concepto “movilizar conocimientos” (Perrenoud, 1999). Lograr que la educación básica contribuya a la formación de ciudadanos con estas características implica plantear el desarrollo de competencias como propósito educativo central.

Competencias para la vida

Las competencias movilizan y dirigen todos los conocimientos hacia la consecución de objetivos concretos. Las competencias se manifiestan en la acción de manera integrada. Poseer sólo conocimientos o habilidades no significa ser competente: pueden conocerse las reglas gramaticales, pero ser incapaz de redactar una carta; pueden enumerarse los derechos humanos y sin embargo discriminar a las personas con alguna discapacidad.

La movilización de saberes (saber hacer con saber y con conciencia del efecto de ese hacer) se manifiesta tanto en situaciones comunes de la vida diaria como en situaciones

complejas y ayuda a visualizar un problema, emplear los conocimientos pertinentes para resolverlo, reestructurarlos en función de la situación, así como extrapolar o prever lo que hace falta. Algunos ejemplos de estas situaciones son: diseñar y aplicar una encuesta, organizar una actividad, escribir un cuento o un poema, editar un periódico. De estas experiencias se puede esperar una toma de conciencia de ciertas prácticas sociales y comprender, por ejemplo, que escribir un cuento no es sólo cuestión de inspiración, pues demanda trabajo, perseverancia y método.

Las competencias que aquí se proponen contribuyen al logro del perfil de egreso y deberán desarrollarse en todas las asignaturas, procurando proporcionar oportunidades y experiencias de aprendizaje significativas para todos los alumnos.

- *Competencias para el aprendizaje permanente.* Implican la posibilidad de aprender, asumir y dirigir el propio aprendizaje a lo largo de la vida, de integrarse a la cultura escrita, así como de movilizar los diversos saberes culturales, lingüísticos, sociales, científicos y tecnológicos para comprender la realidad.
- *Competencias para el manejo de la información.* Se relacionan con la búsqueda, identificación, evaluación, selección y sistematización de información; con pensar, reflexionar, argumentar y expresar juicios críticos; con analizar, sintetizar, utilizar y compartir información; con el conocimiento y manejo de distintas lógicas de construcción del conocimiento en diversas disciplinas y en distintos ámbitos culturales.
- *Competencias para el manejo de situaciones.* Son las vinculadas con la posibilidad de organizar y diseñar proyectos de vida, considerando diversos aspectos, como los históricos, sociales, políticos, culturales, geográficos, ambientales, económicos, académicos y afectivos, y de tener iniciativa para llevarlos a cabo, administrar el tiempo, propiciar cambios y afrontar los que se presenten; tomar decisiones y asumir sus consecuencias, enfrentar el riesgo y la incertidumbre, plantear y llevar a buen término procedimientos o alternativas para la resolución de problemas, y manejar el fracaso y la desilusión.
- *Competencias para la convivencia.* Implican relacionarse armónicamente con otros y con la naturaleza; comunicarse con eficacia; trabajar en equipo; tomar acuerdos y negociar con otros; crecer con los demás; manejar armónicamente las relaciones personales y emocionales; desarrollar la identidad personal y social; reconocer y valorar los elementos de la diversidad étnica, cultural y lingüística que caracterizan a nuestro país, sensibilizándose y sintiéndose parte de ella a partir de reconocer las tradiciones de su comunidad, sus cambios personales y del mundo.
- *Competencias para la vida en sociedad.* Se refieren a la capacidad para decidir y actuar con juicio crítico frente a los valores y las normas sociales y culturales; proceder a favor de la democracia, la libertad, la paz, el respeto a la legalidad y a los derechos humanos; participar tomando en cuenta las implicaciones sociales del uso de la tecnología; participar, gestionar y desarrollar actividades que promuevan el desarrollo de las localida-

des, regiones, el país y el mundo; actuar con respeto ante la diversidad sociocultural; combatir la discriminación y el racismo, y manifestar una conciencia de pertenencia a su cultura, a su país y al mundo.

Perfil de egreso del estudiante de la educación básica

El perfil de egreso de la educación básica tiene un papel muy importante en el proceso de articulación de los tres niveles (preescolar, primaria y secundaria) que constituyen esta etapa de escolaridad obligatoria. Las razones de ser de dicho perfil son las siguientes:

1. Definir el tipo de ciudadano que se espera formar a lo largo de la educación básica.
2. Ser un referente común, tanto para la definición de los contenidos como para las orientaciones didácticas que guían el estudio de las asignaturas que forman el currículo.
3. Servir de base para valorar la eficacia del proceso educativo.

El perfil de egreso plantea un conjunto de rasgos que los estudiantes deberán mostrar al término de la educación básica, como garantía de que podrán desenvolverse satisfactoriamente en cualquier ámbito en el que decidan continuar su desarrollo. Dichos rasgos son el resultado de una formación que destaca la necesidad de desarrollar competencias para la vida, que además de conocimientos y habilidades incluyen actitudes y valores para enfrentar con éxito diversas tareas.

Alcanzar los rasgos del perfil de egreso demanda la realización de una tarea compartida entre los campos de conocimiento que integran los planes de estudio de la educación básica.

Los planes y programas de estudio de preescolar, primaria y secundaria se han construido de manera articulada y con el principio general de que la escuela en su conjunto –y los docentes en particular– dirija los aprendizajes de los alumnos mediante el planteamiento de desafíos intelectuales, el análisis y la socialización de lo que producen, la consolidación de lo que aprenden y su utilización en nuevos desafíos para seguir aprendiendo. Así, la escolaridad básica se cursará de manera coherente y sin traslapes o vacíos en las diversas líneas de estudio.

Como resultado del proceso de formación a lo largo de la escolaridad básica, el alumno mostrará los siguientes rasgos:

- a) Utiliza el lenguaje oral y escrito para comunicarse con claridad y fluidez, e interactuar en distintos contextos sociales y culturales. Además posee las herramientas básicas para comunicarse en una lengua adicional.
- b) Argumenta y razona al analizar situaciones, identifica problemas, formula preguntas, emite juicios, propone soluciones y toma decisiones. Valora los razonamientos y la

evidencia proporcionada por otros y puede modificar, en consecuencia, los propios puntos de vista.

- c) Busca, selecciona, analiza, evalúa y utiliza la información proveniente de diversas fuentes.
- d) Interpreta y explica procesos sociales, económicos, financieros, culturales y naturales para tomar decisiones individuales o colectivas, en función del bien común.
- e) Conoce y ejerce los derechos humanos y los valores que favorecen la vida democrática, actúa con responsabilidad social y apego a la ley.
- f) Asume y practica la interculturalidad como riqueza y forma de convivencia en la diversidad social, étnica, cultural y lingüística.
- g) Conoce y valora sus características y potencialidades como ser humano; sabe trabajar en equipo; reconoce, respeta y aprecia la diversidad de capacidades en los otros, y emprende y se esfuerza por lograr proyectos personales o colectivos.
- h) Promueve y asume el cuidado de la salud y del ambiente, como condiciones que favorecen un estilo de vida activo y saludable.
- i) Aprovecha los recursos tecnológicos a su alcance, como medios para comunicarse, obtener información y construir conocimiento.
- j) Reconoce diversas manifestaciones del arte, aprecia la dimensión estética y es capaz de expresarse artísticamente.

Características del plan y los programas de estudio

El plan y los programas de estudio de educación primaria se articulan con los planteamientos del plan y los programas de estudios de educación secundaria 2006 en relación con tres elementos sustantivos: *a)* la diversidad y la interculturalidad, *b)* el énfasis en el desarrollo de competencias y *c)* la incorporación de temas que se abordan en más de una asignatura (SEP, *Educación básica. Secundaria. Plan de Estudios 2006*).

- *La diversidad y la interculturalidad.* El tratamiento de esta temática no se limita a abordar la diversidad como un objeto de estudio particular, por el contrario, las asignaturas buscan que los alumnos comprendan que los grupos humanos forman parte de diferentes culturas, con lenguajes, costumbres, creencias y tradiciones propias. Asimismo, se reconoce que los alumnos tienen ritmos y estilos de aprendizaje diferentes y que en algunos casos presentan necesidades educativas especiales asociadas con alguna discapacidad permanente o transitoria. En este sentido se pretende que las niñas y los niños reconozcan la pluralidad como una característica de su país y del mundo, y que la escuela se convierta en un espacio donde la diversidad pueda apreciarse y valorarse como un aspecto cotidiano de la vida.

La atención a la diversidad y a la interculturalidad es una propuesta para mejorar la comunicación y la convivencia entre comunidades con distintas características y culturas, siempre partiendo del respeto mutuo. Esta concepción se traduce desde las asig-

naturas en propuestas prácticas de trabajo en el aula, sugerencias de temas y enfoques metodológicos. Se busca reforzar el sentido de pertenencia e identidad social y cultural de los alumnos, así como tomar en cuenta las distintas expresiones de la diversidad que caracterizan a nuestro país y a otras regiones del mundo.

- *Énfasis en el desarrollo de competencias y definición de aprendizajes esperados.* El plan y los programas de estudio propician que los alumnos movilicen sus saberes dentro y fuera de la escuela; esto es, que logren aplicar lo aprendido en situaciones cotidianas y consideren, cuando sea el caso, las posibles repercusiones personales, sociales o ambientales. Es decir, se pretende favorecer que los alumnos adquieran y apliquen conocimientos, así como fomentar actitudes y valores que favorezcan la convivencia, y el cuidado y respeto por el ambiente.

A fin de orientar el trabajo de los maestros respecto al desarrollo de las competencias establecidas, los programas de estudio expresan, además de los contenidos que se abordarán, los aprendizajes que se espera los alumnos logren en cada grado y en cada asignatura. Esto puede facilitar la toma de decisiones de los maestros. Los aprendizajes esperados son un referente concreto para la planeación y la evaluación; también constituye un elemento para mejorar la comunicación y colaboración entre profesores, alumnos y padres de familia.

- *Incorporación de temas que se abordan en más de una asignatura.* Una de las prioridades en educación primaria es favorecer en los alumnos la integración de saberes y experiencias desarrolladas en las distintas asignaturas de cada uno de los grados. Se busca que dicha integración responda a los retos de una sociedad que cambia constantemente y requiere que todos sus integrantes actúen con responsabilidad ante el medio natural y social, la vida y la salud, y la diversidad cultural. En este contexto, de manera progresiva en cada uno de los grados se abordan en diferentes asignaturas contenidos que favorecen el desarrollo de actitudes, valores y normas de interrelación. Dichos contenidos están conformados por temas que contribuyen a propiciar una formación crítica, a partir de la cual los alumnos reconozcan los compromisos y las responsabilidades que les atañen con su persona y con la sociedad donde viven.

Específicamente, los temas que se desarrollan de manera transversal en educación primaria se refieren a igualdad de oportunidades entre las personas de distinto sexo, educación para la salud, educación vial, educación del consumidor, educación financiera, educación ambiental, educación sexual, educación cívica y ética, y educación para la paz. Estas temáticas deben ser la referencia para la reflexión y la práctica educativa en la escuela. La reflexión de todos los actores educativos sobre su relación con los valores y actitudes que se favorecen en el ámbito escolar, familiar y social es un aspecto esencial para lograr que los alumnos desarrollen dichos valores y actitudes. Asimismo, es fundamental tener presentes las condiciones socioculturales y económicas de las alumnas y los alumnos, y propiciar que el trabajo escolar incluya temas y situaciones de relevancia social y ética.

Mapa curricular

Los campos formativos y las asignaturas que conforman el mapa curricular de la educación básica se han definido y organizado con la finalidad de dar cumplimiento a los propósitos formativos establecidos en el perfil de egreso de la misma.

A partir de las reformas a los currículos de educación preescolar y secundaria, el tramo de la educación primaria requiere ser ajustado, por lo que con la Reforma Integral de la Educación Básica se pretende articular las asignaturas que conforman los tres currículos, de manera que muestren mayor coherencia entre los enfoques y contenidos de las asignaturas, y expliciten las competencias que los estudiantes deberán desarrollar y poner en práctica. Estos tres currículos están orientados por los cuatro campos formativos de la educación básica: *Lenguaje y comunicación*, *Pensamiento matemático*, *Exploración y comprensión del mundo natural y social*, y *Desarrollo personal y para la convivencia*.

Para fines explicativos, los campos formativos que conforman la educación preescolar y las asignaturas de educación primaria y secundaria se han organizado de manera horizontal y vertical, en un esquema que permite apreciar la relación entre las asignaturas correspondientes, pero por ser un esquema no facilita presentar de manera explícita todas las interrelaciones que existen entre ellas. En consecuencia, la alineación de los campos formativos y las asignaturas se centra en sus principales vinculaciones, así como en la importancia que revisitan como antecedente o subsecuente de la disciplina. Asimismo, se presenta una tabla con la distribución del tiempo asignado para el trabajo con cada una de las asignaturas de cuarto a sexto grados a lo largo del ciclo escolar.

MAPA CURRICULAR DE LA EDUCACIÓN BÁSICA

CAMPOS FORMATIVOS PARA LA EDUCACIÓN BÁSICA	PREESCOLAR			PRIMARIA						SECUNDARIA		
	1°	2°	3°	1°	2°	3°	4°	5°	6°	1°	2°	3°
Lenguaje y comunicación	Lenguaje y comunicación	Lenguaje y comunicación	Asignatura Estatal: lengua adicional	Español						Español I, II y III		
				Asignatura Estatal: lengua adicional						Lenguas extranjeras I, II y III		
Pensamiento matemático	Pensamiento matemático			Matemáticas						Matemáticas I, II y III		
Exploración y comprensión del mundo natural y social	Exploración y conocimiento del mundo	Exploración y conocimiento del mundo	Desarrollo físico y salud	Exploración de la Naturaleza y la Sociedad*		Ciencias Naturales*		Geografía*		Historia*		Ciencias III (énfasis en Química)
				Estudio de la Entidad donde Vivo*		Geografía*		Historia*				
Desarrollo personal y para la convivencia	Desarrollo personal y social	Desarrollo personal y social	Expresión y apreciación artística	Formación Cívica y Ética**						Formación Cívica y Ética I y II		
				Educación Física**						Orientación y Tutoría I, II y III		
				Educación Artística**						Artes: Música, Danza, Teatro o Artes Visuales		

* Incluyen contenidos del campo de la tecnología. ** Se establecen vínculos formativos con Ciencias Naturales, Geografía e Historia.

Las siguientes son algunas precisiones sobre los campos y asignaturas que componen el mapa curricular de la educación básica:

- Exploración de la Naturaleza y la Sociedad es una asignatura para los primeros dos grados de primaria y comprende contenidos que en los grados subsecuentes se organizan en asignaturas específicas (Ciencias Naturales, Historia y Geografía) y contenidos del campo de la tecnología.
- Estudio de la Entidad donde Vivo es una asignatura para tercer grado de primaria y comprende contenidos de Historia y Geografía, asignaturas que en los siguientes grados se tratan en un espacio curricular específico.
- Los campos formativos de educación preescolar “Desarrollo personal y social” y “Expresión y apreciación artística” tienen vínculos formativos con las asignaturas Ciencias Naturales, Historia y Geografía, aunque por criterios de esquematización son ubicadas como antecedentes de las asignaturas Formación Cívica y Ética, Educación Física y Educación Artística, con las cuales también mantienen estrecha vinculación.
- Para el caso de la Asignatura Estatal: lengua adicional es necesario señalar que su propósito es fomentar que los alumnos cursen desde el último grado de preescolar hasta sexto de primaria la enseñanza de una lengua adicional, la cual puede ser la lengua materna, una lengua extranjera o el español como segunda lengua, para el caso de los alumnos que tengan una lengua indígena como lengua materna. Los contenidos de esta asignatura serán seleccionados y diseñados por cada entidad, a partir de los lineamientos nacionales y de acuerdo con las características, las necesidades y los intereses de sus alumnos.

Finalmente, se debe enfatizar que todas las asignaturas del mapa curricular de educación básica comparten de manera transversal una serie de temas y propuestas didácticas orientadas a brindar y desarrollar en los estudiantes las competencias necesarias para su formación personal, social, científica, ciudadana y artística.

En atención a lo señalado en el capítulo IV, sección 3, artículo 51 de la Ley General de Educación, en donde se señala que el calendario escolar debe contener 200 días de clases, se presenta una tabla con la distribución del tiempo asignado para el trabajo con cada una de las asignaturas de cuarto a sexto grados a lo largo del ciclo escolar.

**DISTRIBUCIÓN DEL TIEMPO DE TRABAJO PARA CUARTO, QUINTO
Y SEXTO GRADOS DE PRIMARIA**

ASIGNATURA	HORAS SEMANALES	HORAS ANUALES
Español	6	240
Asignatura Estatal: lengua adicional	2.5	100
Matemáticas	5	200
Ciencias Naturales	3	120
Geografía	1.5	60
Historia	1.5	60
Formación Cívica y Ética	1	40
Educación Física	1	40
Educación Artística	1	40
TOTAL	22.5	900



ESPAÑOL

INTRODUCCIÓN

Hablar, escuchar, leer y escribir son actividades cotidianas. En todas las culturas, la lengua oral está presente y es parte fundamental de la vida social de los individuos desde su nacimiento. La escritura es una invención más reciente en términos históricos, y las sociedades modernas dependen de ella para su organización y desarrollo, porque gran parte de la generación y la transmisión de conocimientos se realiza por medio de la escritura.

La lectura y la escritura son parte de una gran cantidad de actividades cotidianas: leemos y escribimos para entretenernos, para saber más sobre los temas que nos interesan, para organizar nuestras actividades, para tomar decisiones, para resolver problemas, para recordar, para persuadir e influir en la conducta de otros. Lo hacemos a través de diferentes tipos de texto y de discursos, que se han ido definiendo a lo largo de la historia y satisfacen una multiplicidad de necesidades sociales y personales, públicas y privadas, mediatas e inmediatas.

ENFOQUE

Las prácticas sociales del lenguaje

Hacer del lenguaje el contenido de una asignatura preservando las funciones que tiene en la vida social es siempre un desafío. Dentro del programa para primaria el reto consiste en reconocer y aprovechar los aprendizajes que los niños han realizado alrededor del lenguaje (tanto oral como escrito) y orientarlos a incrementar sus posibilidades comunicativas. Esto implica, entre otras cosas, introducir a los niños a la cultura escrita.

La enseñanza del español en la escuela no puede ignorar la complejidad funcional del lenguaje ni las condiciones de su adquisición, ya que la necesidad de comprender e integrarse al entorno social es lo que lleva a ensanchar los horizontes lingüísticos y comunicativos de los individuos.

Como individuos nos involucramos en prácticas sociales dependiendo de los intereses, la edad, la educación, el medio social, la ocupación e incluso de la tecnología disponible.

Las diferentes maneras en que nos comunicamos, recibimos y transmitimos información, utilizamos y nos apoyamos del lenguaje oral y escrito constituyen las prácticas sociales del lenguaje, que *son pautas o modos de interacción que dan sentido y contexto a la producción e interpretación de los textos orales y escritos, que comprenden diferentes modos de leer, interpretar, estudiar y compartir los textos, de aproximarse a su escritura y de participar en los intercambios orales y analizarlos.*

De esta forma, las prácticas sociales del lenguaje nos muestran esencialmente procesos de interrelación (entre personas, o entre personas y productos de la lengua) que tienen como punto de articulación el propio lenguaje. Así, diferentes características hacen a cada individuo más susceptible de tener la necesidad o el interés de leer o escribir ciertos tipos de textos más que otros. En este sentido, todas las prácticas sociales del lenguaje se determinan por:

- *El propósito comunicativo:* cuando hablamos, escuchamos, leemos o escribimos lo hacemos con un propósito determinado por nuestros intereses, necesidades y compromisos individuales y colectivos.
- *El contexto social de comunicación:* nuestra manera de hablar, escribir, escuchar y leer está determinada por el lugar, el momento y las circunstancias en que se da un evento comunicativo. Las maneras de hablar, escribir e incluso escuchar varían según la formalidad o informalidad del lugar en el que nos encontremos (escuela, oficina, casa, calle, o cualquier otro espacio) y los momentos en los que lo hacemos.
- *El o los destinatarios:* escribimos y hablamos de manera diferente para ajustarnos a los intereses y expectativas de las personas que nos leerán o escucharán. Así, tomamos en cuenta la edad, la familiaridad, los intereses y los conocimientos de aquellos a quienes nos dirigimos, incluso cuando el destinatario es uno mismo. También ajustamos nuestro lenguaje para lograr tener un efecto determinado sobre los interlocutores o la audiencia. Nuestros intereses, actitudes y conocimientos influyen sobre la interpretación de lo que leemos o escuchamos.
- *El tipo de texto involucrado:* ajustamos el formato, el tipo de lenguaje, la organización, el grado de formalidad y otros muchos elementos según el tipo de texto que producimos, con la finalidad de comunicar con el máximo de posibilidades de éxito nuestros mensajes escritos. Al leer, estos elementos lingüísticos y editoriales dan indicaciones importantes para la comprensión e interpretación de los textos.

En el inicio de la alfabetización los niños tienen un conocimiento poco desarrollado de los propósitos, contextos comunicativos, posibles destinatarios y de las características y funciones de los diferentes tipos de textos. Se reconoce que el lenguaje se adquiere y desarrolla en la interacción social, mediante la participación en actos de lectura y escritura, así como en intercambios orales variados, plenos de significación para los individuos cuando tienen necesidad de comprender lo producido por otros o de expresar aquello que consi-

deran importante. Asimismo, esta participación no sólo ofrece un buen punto de partida, sino una excelente oportunidad para lograr un dominio cada vez mayor en la producción e interpretación de textos escritos y orales en diversas situaciones sociales.

La estructuración del programa de Español a partir del uso de las prácticas sociales del lenguaje constituye un avance en esta dirección, pues permite reunir y secuenciar contenidos de diferente naturaleza en actividades socialmente relevantes para los alumnos.

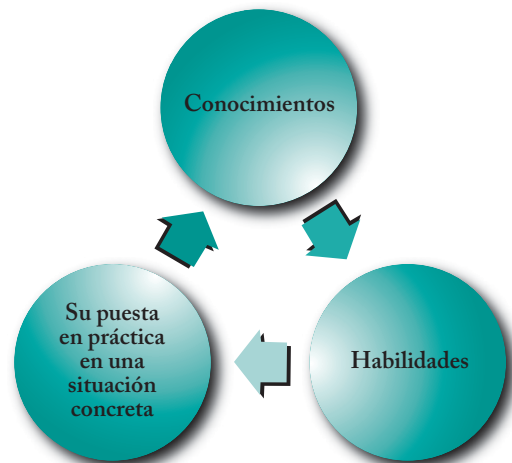
Es importante hacer notar que en el programa, la lectura, la escritura y la expresión oral se presentan como actividades relacionadas, es decir, los proyectos propuestos hacen hincapié en que una práctica social del lenguaje puede involucrar diferentes tipos de actividades (hablar, leer, escribir, escuchar), orientando de esta manera la asignatura hacia la producción contextualizada del lenguaje y la comprensión de la variedad textual, el aprendizaje de diferentes modos de leer, estudiar e interpretar los textos, de escribir e interactuar oralmente, así como de analizar la propia producción escrita y oral.

Competencias a desarrollar en el programa de Español

Aun cuando la discusión sobre competencias se encuentra inacabada y persisten desacuerdos sobre sus alcances, los diferentes conceptos coinciden en identificar tres elementos que se vinculan en el desarrollo de las competencias:

En la asignatura de Español no se identifican competencias particulares en cada grado o bloque, pues no se busca orientar el currículo integrando competencias a manera de objetivos; sin embargo, se señalan aprendizajes esperados que individualmente y en su conjunto contribuyen al desarrollo de las competencias generales y de las competencias de la asignatura.

En esta asignatura se busca el desarrollo de competencias lingüísticas y comunicativas. Las competencias lingüísticas son entendidas como las habilidades para utilizar el lenguaje, es decir, para expresar e interpretar conceptos, pensamientos, sentimientos, hechos y opiniones a través de discursos orales y escritos y para interactuar lingüísticamente en todos los contextos sociales y culturales; sin embargo, para desarrollar competencias para la comunicación lingüística se requiere de conocimientos, habilidades, valores y actitudes que se interrelacionan y se apoyan mutuamente en el acto de la comunicación, usando el lenguaje como medio para interactuar en



los diferentes espacios de la vida social, académica, pública y profesional. Adicionalmente, el programa de Español también contribuye al desarrollo de las cinco *competencias para la vida*.

Las competencias lingüísticas que plantean el plan y los programas de estudios 2009 de Español giran en torno a la comunicación oral, la comprensión lectora y la producción de textos propios; específicamente se busca desarrollar en los alumnos:

- El empleo del lenguaje como medio para comunicarse (en forma oral y escrita) y como medio para aprender.
- La toma de decisiones con información suficiente para expresarse e interpretar mensajes.
- La comunicación afectiva y efectiva.
- La utilización del lenguaje como una herramienta para representarse, interpretar y comprender la realidad.

De esta forma se pretende que los alumnos desarrollen las competencias lingüísticas y comunicativas necesarias para participar eficazmente en las diferentes prácticas sociales de lenguaje, escolares y extraescolares, en las que son susceptibles de intervenir, atendiendo a las diversas funciones y formas que adopta el lenguaje oral y escrito; por lo que el aprendizaje de la lengua sirve para dos propósitos: para la comunicación y como vehículo para adquirir conocimientos.

Finalmente, es importante señalar que el desarrollo de competencias no es un espacio exclusivo de la escuela, es un proceso que se observa en todas las esferas de acción de las personas.

PROPÓSITOS PARA LA EDUCACIÓN PRIMARIA

El propósito principal de la enseñanza del español para la educación básica es que los estudiantes desarrollen las competencias necesarias para participar activamente en las prácticas sociales más comunes de la escuela, la familia y la comunidad; puedan hacer uso de la lectura, escritura y oralidad para lograr sus propios fines, y construyan las bases para otras prácticas propias de la vida adulta.

El programa de Español busca que a lo largo de los seis grados los alumnos aprendan a leer y a escribir una diversidad de textos para satisfacer sus necesidades e intereses, a desempeñarse tanto oralmente como por escrito en distintas situaciones comunicativas, así como el dominio del español para emplearlo de manera efectiva en los distintos contextos que imponen las prácticas sociales de la lengua.

PROPÓSITOS PARA CUARTO GRADO

Con el desarrollo de los proyectos el alumno:

Reflexiona consistentemente sobre las funciones de la ortografía y la puntuación:

- Es capaz de usar correctamente signos de interrogación y admiración, de separar palabras y de escribir convencionalmente las palabras comunes.
- Empieza a usar puntos y comas de manera autónoma, aunque no siempre de manera convencional.
- Usa autónomamente guiones de diálogo para introducir el discurso directo en narraciones.

Analiza y disfruta textos literarios:

- Incrementa su conocimiento sobre poesía y otras formas del lenguaje literario.
- Incrementa su conocimiento sobre literatura mexicana.

Participa en la escritura de textos originales:

- Al escribir, es capaz de transmitir ideas de manera clara, evitando repeticiones innecesarias.
- Toma en cuenta el punto de vista del lector al planear su escritura.

Emplea una diversidad de tipos textuales:

- Al leer diferentes tipos de texto, el alumno es capaz de comprender e identificar las ideas, temas, eventos y personajes más importantes.
- Empieza a usar frecuentemente la inferencia y deducción para comprender ideas que no se han dicho explícitamente en el texto.
- Comienza a diferenciar lo que se dice literalmente y lo que el autor quiere decir.
- Es capaz de localizar y usar la información para la resolución de problemas.
- Es capaz de encontrar sistemáticamente relaciones de causa y consecuencia, y de establecer el orden de procesos en la lectura, en la escritura y en la expresión oral.
- Puede usar la información textual para explicar y argumentar sus propias ideas.
- Puede formular preguntas precisas para encontrar la información que desea obtener.
- Entiende la información contenida en cuadros de frecuencia y de resumen sencillos.

Participa en conversaciones y exposiciones:

- Comparte sus conocimientos.
- Aprovecha su conocimiento para tomar decisiones o una postura específica.
- Prepara la exposición de temas.

ORGANIZACIÓN DEL PROGRAMA

El programa de Español se organiza en tres ámbitos y cada uno constituye un proyecto por desarrollar durante cada bimestre. Para efectos de planeación, al inicio se presentan los proyectos que se realizarán a lo largo de los cinco bimestres de cada grado escolar. Cabe señalar que los proyectos no están secuenciados al interior de cada bloque por lo que corresponde a los docentes determinar el orden en que se abordarán los proyectos y especificar la planeación que se seguirá en cada bloque, considerando tanto los *aprendizajes esperados* y los *temas de reflexión*, como la condición particular de los alumnos de su grupo.

Ámbitos

Las prácticas sociales del lenguaje que integran el programa han sido seleccionadas en función de metas encaminadas a incrementar el uso del lenguaje para mediar las relaciones sociales, incorporar la lengua escrita en la vida cotidiana, descubrir las convenciones propias de la lengua escrita y enriquecer la manera de aprender en la escuela.

Las prácticas sociales del lenguaje se han agrupado en tres grandes ámbitos: *de Estudio*, *de la Literatura* y *de la Participación comunitaria y familiar*. Con esta organización se pretende contextualizar los aprendizajes escolares en situaciones ligadas con la comunicación que se da en la vida social. Cabe señalar que en cada uno de los ámbitos la relación entre los individuos y los textos adquiere un matiz diferente.

Ámbito de Estudio. Las prácticas sociales de este ámbito están encaminadas a introducir a los niños en los textos utilizados en el área académica, tanto para apoyar sus propios aprendizajes en diferentes disciplinas, como para que aprendan a emplear los recursos de los textos expositivos para la búsqueda y manejo de información.

Se pretende que en este ámbito los niños desarrollen sus posibilidades para la escritura de textos que les permitan no sólo recuperar información sino, sobre todo, organizar sus propias ideas y expresarlas de manera clara y ordenada, apoyándose en información específica que han obtenido en la lectura. En este ámbito también se da énfasis a la expresión oral de los alumnos al promover su participación en eventos en los que presenten sus conocimientos en sesiones ex profeso.

Ámbito de la Literatura. Se busca poner en contacto a los niños con la literatura para promover la ampliación de sus posibilidades recreativas en una multiplicidad de formatos literarios. El tipo de prácticas involucradas en este ámbito introduce a los niños en la comunidad de lectores de literatura, por lo que promueve que compartan sus experiencias, hagan recomendaciones y consideren las sugerencias de sus compañeros al momento de elegir algún material de lectura.

En este ámbito también se promueve la producción de textos originales para que los niños cuenten con un espacio para la expresión creativa y comiencen a emplear los recur-

sos lingüísticos y editoriales propios de la literatura. Asimismo, posibilita introducirse en el uso del lenguaje para la recreación de mundos reales y ficticios.

Cabe señalar que el trabajo de este ámbito permite reflexiones acerca del uso del lenguaje a propósito de las voces enunciativas, de los significados figurales de las expresiones y de la forma misma que toma el lenguaje en diferentes tipos de textos literarios.

Ámbito de la Participación comunitaria y familiar. Dentro de este ámbito se pone un especial énfasis en que los niños empleen los diferentes tipos textuales que acompañan la vida cotidiana, con la finalidad de que cuenten con suficientes estrategias para hacer uso de ellos. Entre los diferentes tipos de texto que se sugieren se encuentran periódicos, agendas, recibos, formularios, etc., con la finalidad de utilizarlos de manera funcional.

Proyectos didácticos

Los proyectos permiten atender diferentes aspectos que se vinculen con los aprendizajes, las relaciones docente-alumno, la organización de actividades y los intereses educativos en general.

De esta manera, los proyectos didácticos son entendidos como actividades planificadas que involucran secuencias de acciones y reflexiones coordinadas e interrelacionadas para alcanzar los aprendizajes esperados que, en el caso de la asignatura de Español, favorecerán el desarrollo de competencias comunicativas.

Los proyectos y cada acción involucrada en ellos se planean dentro de los límites de los propósitos de cada grado escolar y bloque. Asimismo, los proyectos didácticos permiten planear los recursos materiales a emplear (por lo general portadores textuales) y la dinámica de participación de los alumnos. Esta modalidad de trabajo supone la colaboración de todos los integrantes del aula, de manera que las tareas se distribuyen para que los alumnos realicen aportaciones (en pequeños grupos o individuales) al proyecto de la clase.

Escribir reseñas de libros leídos, modificar un cuento para que presente el formato de una obra teatral, escribir un artículo de enciclopedia o escribir un recetario de cocina son algunos ejemplos del tipo de proyectos que se plantean dentro del programa de Español.

Elementos esenciales en el trabajo por proyectos didácticos

El trabajo colaborativo que exige el trabajo por proyectos está estrechamente relacionado con las prácticas sociales del lenguaje, pues los proyectos han sido propuestos atendiendo los diferentes ámbitos: estudio, literatura y participación comunitaria y familiar. De manera adicional, el trabajo por proyectos posibilita una mejor integración de la escuela con la comunidad, en tanto esta última puede beneficiarse del conocimiento que se genera en la escuela. En este sentido resulta fundamental difundir los productos logrados en los

proyectos. En el programa de Español se privilegia, entre otros, el periódico escolar (mural o en papel) como medio para que los niños den a conocer sus producciones.

Los proyectos didácticos se conforman de cuatro elementos fundamentales para su desarrollo: propósito, actividades a desarrollar, productos y evaluación.

Propósito

Las prácticas sociales del lenguaje de cada proyecto incluyen los elementos con los que se espera el alumno sea competente, en consecuencia éstas constituyen el propósito por alcanzar en la mayoría de los proyectos. El título de los proyectos involucra el producto deseado, que es al mismo tiempo el propósito a alcanzar.

Todos los proyectos didácticos deben tener presente tanto el propósito comunicativo como los aprendizajes que se esperan alcanzar al llevarlo a cabo con respecto al primero. Es importante que el docente y los alumnos tengan presente cuál es el objetivo que guía las actividades que llevan a cabo.

Actividades a desarrollar

Cada proyecto de la propuesta curricular presenta una secuencia de acciones encaminadas a favorecer el desarrollo de las competencias comunicativas y los aprendizajes básicos que se pretende que el alumno maneje al finalizar el proyecto. Esta secuencia de acciones busca que el alumno “aprenda a hacer”; es decir, que participe en la práctica social del lenguaje y pueda centralizar sus aprendizajes de manera eficiente en situaciones cotidianas semejantes.

A este respecto, el manejo de modelos auténticos de textos en la realización de las actividades permite que las prácticas sociales adquieran mayor significado para el alumno y el trabajo en el aula pueda contextualizarse. Asimismo, la revisión y corrección constante de los textos producidos por los alumnos son actividades relevantes en la mayoría de los proyectos, que deben tomarse en cuenta como parte de los procesos de conocimiento y apropiación de la lengua y no deberá demeritarse su valor.

Un aspecto importante a considerar, y no explícito en las actividades de los proyectos, son las actividades de introducción (la presentación del proyecto y la revisión de los conocimientos previos), la revisión de los contenidos de otras asignaturas que pueden vincularse con el proyecto, las actividades de cierre y retroalimentación. Por ello, la planeación, la búsqueda y manejo de información, la investigación y la actualización constante deberán ser parte del quehacer cotidiano del docente.

Finalmente, un factor fundamental que debe tomarse en cuenta para la realización de actividades del proyecto y la toma de decisiones es la participación activa de los alumnos. Como parte de la construcción de su aprendizaje es imprescindible que los alumnos se apropien de los proyectos y sean actores responsables del desarrollo de los mismos con la dirección y orientación del docente.

Productos

En el desarrollo de las prácticas sociales, el fin comunicativo debe establecerse en un producto, texto oral o escrito, que pueda socializarse. Durante el desarrollo del proyecto existirán algunos subproductos encaminados a construir el producto final o que constituyan parte de la práctica social del lenguaje, los cuales deberán ser tomados en cuenta, no sólo como parte del proceso sino como productos que pueden evaluarse.

La característica esencial de todos los productos que resulten de los proyectos es su capacidad de socialización, porque de nada sirve que las actividades se lleven a cabo para aprender una práctica social del lenguaje si éstas no tienen como fin último la comunicación. Tanto los productos “tangibles” (carteles, antologías, cartas, etc.) como los “intangibles” (exposiciones, debates, etc.) deben socializarse y, de ser posible, en situaciones lo más apegadas a la realidad y pertinentes (por ejemplo, si se elabora una carta formal para hacer una petición, lo indicado es que realmente se dirija a un interlocutor apropiado).

Evaluación

La evaluación del aprendizaje debe ser entendida como el conjunto de acciones dirigidas a obtener información sobre lo que los alumnos aprenden en el proceso educativo en función de la experiencia provista en clase (orientada por los propósitos didácticos).

La evaluación del aprendizaje en este programa de estudio, conceptualizada como *evaluación formativa*, es un *proceso interactivo* que se realiza en el curso del aprendizaje y en la producción y uso de los textos orales y escritos que tiene la función de regular los procesos de construcción de los textos y la enseñanza y aprendizaje de los alumnos (Camps, 1993).

Como es inherente al proceso de aprendizaje, la evaluación de los alumnos no debe basarse únicamente en el resultado final del trabajo sino en los progresos alcanzados a lo largo de todo el proceso.

Una de las características importantes de este programa es que la evaluación cualitativa permita ver el avance y el logro de los alumnos, tanto en el desarrollo de las actividades como en la calidad y pertinencia de los productos obtenidos; todo esto tomando como base el desarrollo de competencias comunicativas para la vida. Es importante que el docente considere los aspectos y criterios que presenta el programa y los aprendizajes esperados, para observar algunos indicadores de logro que den cuenta del avance tanto grupal como individual, de los alumnos.

Si bien el producto hace patente el trabajo desarrollado a lo largo de todo el proyecto, la parte de más peso para la evaluación del trabajo de los alumnos se encuentra en la *evaluación de todo el proceso*. No sólo es importante considerar en qué medida los alumnos lograron los aprendizajes esperados para cada proyecto, es sustancial conocer cómo avanzaron con respecto a sí mismos y qué competencias desarrollaron durante su práctica en el aula.

Por otra parte, más que la calidad aparente de la *evaluación de los productos* (presentación), se busca que los productos sean pertinentes y que satisfagan eficientemente una necesidad comunicativa específica. En pocas palabras, que contengan los elementos suficientes, formales y comunicativos para que la comunicación sea eficiente y refleje los aprendizajes alcanzados por los alumnos.

La evaluación de los productos posee una importante función, ya que permite tomar conciencia de los logros y aprendizajes alcanzados de manera integrada y son utilizados en una situación concreta. Ambos aspectos, tanto el proceso como el producto, contribuyen a retroalimentar a todos los actores involucrados en el proceso de enseñanza y aprendizaje sobre la eficacia y pertinencia de las acciones, las dificultades encontradas y las capacidades que los alumnos deben movilizar para resolver una situación real, y ayuda a los mismos alumnos a identificar lo que aprendieron al término de un proyecto o un periodo escolar. Esto a su vez permite la toma de decisiones y la reorientación de los procedimientos a seguir, considerando las necesidades de los alumnos.

Temas de reflexión

Los temas de reflexión involucran a los alumnos en prácticas sociales del lenguaje con la intención de favorecer la reflexión sobre el proceso respectivo; de esta manera se pretende que los estudiantes avancen en sus posibilidades de leer, escribir y comunicarse de manera oral.

Se intenta que adquieran conciencia de sus conocimientos, conozcan aspectos de la lengua sobre los que no habían reflexionado, y desarrollen con mayor confianza y versatilidad el uso del lenguaje. Conocer más de gramática, incrementar su vocabulario, conocer las convenciones de la escritura (ortografía y puntuación, entre otros aspectos) tiene como único propósito mejorar las capacidades de los niños al leer, escribir, hablar y escuchar. Esto implica una serie de actividades que involucran la investigación, solucionar los problemas que la misma escritura y lectura plantean y tomar decisiones luego de la reflexión.

Los temas de reflexión no deben ser interpretados como la enseñanza tradicional de las letras, la gramática o el vocabulario, en donde se priorizaba la enseñanza directa del sonido de letras o sílabas; la memorización de reglas ortográficas, de nombres y de definiciones, muchas veces carentes de sentido. Por el contrario, se trata de hacer que los niños empiecen a identificar y emplear, a lo largo de la primaria, la manera en que el lenguaje se organiza, las diferentes maneras en las que el lenguaje impacta a los lectores o escuchas, e incrementar, de esta manera, el rango de opciones y recursos cuando escriben y hablan. También se busca que los niños puedan leer y escribir textos cada vez más complejos y puedan tener progresivamente más control sobre su propia lectura y escritura. Los temas de reflexión del programa de Español consideran los siguientes aspectos:

Propiedades y tipos de textos. Los temas incluidos en este aspecto tienen el propósito de ampliar el conocimiento que tienen los alumnos de los diferentes tipos textuales (literarios e informativos) de circulación social amplia (libros, enciclopedias, periódicos, revistas, etc.) y restringida (cartas, recibos, actas, formularios, etc.). Se pretende que, además de familiarizarse con ellos, logren identificar las características que los definen, tanto en los propósitos comunicativos que persiguen, como de los recursos lingüísticos de los que se valen; además de identificar los recursos gráficos y editoriales que caracterizan a cada tipo textual y su utilidad para lograr la eficiencia comunicativa. De esta manera, los niños incrementarán gradualmente el manejo de todos estos recursos textuales en la producción de textos propios.

Aspectos sintácticos y semánticos de los textos. Se consideran temas de reflexión que posibilitan a los niños de primaria construir eficientemente textos propios, a partir de su participación en los diferentes momentos del proceso de escritura: planeación, realización, evaluación y reescritura de los textos. Este aspecto busca que los alumnos realicen reflexiones acerca del lenguaje y su estructura, de manera que paulatinamente logren seleccionar frases o palabras para obtener el efecto deseado respecto a los propósitos del texto, organizar la exposición de sus ideas para lograr párrafos coherentes y cohesivos que posibiliten la comunicación escrita. Se contempla también la incorporación progresiva de la puntuación en los textos de los niños como una herramienta para la organización y legibilidad de sus propios documentos escritos.

Conocimiento del sistema de escritura y ortografía. Dentro de la educación primaria se intenta que los niños desarrollen estrategias que les permitan la lectura y escritura de textos de manera autónoma. Para ello, se parte de la comprensión del principio alfabético en los dos primeros grados y a lo largo de la primaria se buscará que adquieran las convenciones propias de la escritura. En este programa se hace énfasis en la necesidad de reflexionar sobre aspectos como las semejanzas sonoro-gráficas entre palabras parecidas, la separación convencional entre las palabras de un enunciado escrito, las alternancias gráficas del español para fonemas similares, la consistencia ortográfica entre palabras de una misma familia léxica o entre morfemas equivalentes y la acentuación gráfica de las palabras.

Comprensión e interpretación. Estas actividades consideran la inmersión de los alumnos de primaria en la cultura escrita, de manera que se familiaricen con el uso de diferentes portadores textuales, identifiquen sus propósitos y aprecien su utilidad para satisfacer necesidades específicas. Asimismo, se pretende que los niños logren paulatinamente una mejor interpretación de los textos; por ello, a lo largo del programa se proponen diferentes modalidades de lectura: individual, colectiva y guiada.

También se busca que comprendan la información explícita y vayan progresando en la lectura entre líneas. La intención es lograr que los alumnos lleguen a ser lectores competentes, que disfruten de la literatura, que puedan resolver problemas específicos y que cuenten con la posibilidad real de aprender a partir de los textos escritos.

Búsqueda y manejo de información. Los temas de este apartado tienen la finalidad de que los niños se familiaricen con la búsqueda y el manejo de la información a través de la lectura y la escritura, lo que les permitirá incrementar su conocimiento sobre textos informativos para identificar, registrar y emplear información alrededor de temas específicos.

Usos sociales de la lengua. Se presentan temas interrelacionados para incrementar las posibilidades de expresión de los niños dentro de contextos sociales específicos con diferentes finalidades, entre ellos está el salón de clases, las conversaciones con personas familiares o parcialmente desconocidas, así como la participación en eventos para la difusión de conocimientos a través de la preparación, realización y evaluación de los textos y discursos empleados a lo largo de su ejecución.

Actividades permanentes

Para el logro de los propósitos establecidos en este programa es necesario desarrollar dos modalidades de trabajo: los proyectos didácticos y las actividades permanentes.

A diferencia del trabajo bimestral por proyectos, se pretende que las actividades permanentes se realicen de manera continua a lo largo del año escolar.

En los grados de tercero a sexto, las actividades permanentes se pueden trabajar de manera transversal con las demás asignaturas, por ejemplo al realizar en colectivo resúmenes de información para integrar las notas de una clase de Ciencias Naturales, Geografía, Historia o Formación Cívica y Ética, verificar la organización de las notas de clase, leer y comentar noticias, describir brevemente por escrito, situaciones o personajes, etcétera.

Una actividad permanente que debe recibir mucha atención es la lectura individual y la lectura en voz alta. La primera puede realizarse en momentos de transición entre actividades y la segunda todos los días durante 10 minutos. El docente puede aprovechar estos momentos de lectura para presentar a los niños textos largos o con un nivel de complejidad mayor al que ellos podrían leer por sí mismos, también se prestan para introducir a los niños a autores particulares (hacer el seguimiento de la obra de un autor), a la lectura en episodios de novelas y cuentos largos y a leer materiales que compartan temas similares. En todos los grados es importante que el docente lea en voz alta a los niños cuentos, novelas, artículos, notas periodísticas u otros textos de interés, desarrollando estrategias para la comprensión.

La implementación de actividades permanentes dependerá de la planificación que realicen los docentes y las características y necesidades del grupo.

Los aprendizajes esperados

Los aprendizajes esperados establecen los aspectos observables esenciales que se espera que los alumnos logren en términos de competencias como resultado del trabajo en uno o más proyectos didácticos y, por lo tanto, constituyen un referente fundamental tanto para la planeación como para la evaluación. En el programa de Español están indicados para cada proyecto y se espera que se logren con el desarrollo de las secuencias didácticas planteadas; sin embargo, los aprendizajes esperados constituyen un continuo que no necesariamente se corresponde uno a uno con cada proyecto, bloque e incluso ciclo escolar; no obstante, como implican un proceso de construcción de conocimientos, habilidades, actitudes y valores, pueden ubicarse en una escala y es posible establecer el grado de avance del alumno con respecto a sus aprendizajes previos y a los logros alcanzados mediante el desarrollo de los proyectos.

En la planeación, los aprendizajes esperados permiten ubicar el grado de avance del proceso de aprendizaje de los alumnos tanto en lo individual como en lo grupal para ajustar y orientar las secuencias didácticas a las necesidades particulares de los alumnos.

CONSIDERACIONES PARA EL TRABAJO EDUCATIVO

Intervención del docente y trabajo en el aula

La intervención docente es fundamental para desarrollar competencias, particularmente, para orientar el aprendizaje de la lengua y el desarrollo de competencias comunicativas. La relevancia de la labor docente radica en una ruptura conceptual de la enseñanza basada en transmitir información, administrar tareas y corregir el trabajo de los alumnos. La intervención docente supone, entre otras cosas:

- Mostrar o modelar a los alumnos las estrategias que usa un lector o escritor experimentado, con el fin de hacer evidentes las decisiones y opciones que se presentan al desarrollar estas actividades. En este sentido, el docente es un modelo para los niños y facilita la relación de éstos con la lengua escrita.
- Facilitar el trabajo de reflexión y análisis de los niños, plantear preguntas o hacer aseveraciones que posibiliten a los niños fijarse en un aspecto de la lectura; animar a los alumnos a dar explicaciones y retarlos a lograr apreciaciones cada vez más objetivas a través de la confrontación con los propios textos o con opiniones de sus compañeros.
- Ayudar a escribir y a leer. Leer en voz alta y ayudar a transcribir lo que los alumnos proponen, para que éstos se centren en la organización y lenguaje del texto.

- Ayudar a los alumnos a centrarse en las etapas particulares, la producción de un texto (por ejemplo, en su planeación o en su corrección), o a usar estrategias específicas durante la lectura. Para ello, aprovecha la riqueza en diversidad de opiniones que ofrece el trabajo colectivo y lo equilibra con el trabajo individual; dando con esto oportunidad para que los niños logren el máximo aprendizaje posible.
- Estimular a los alumnos a escribir y leer de manera independiente sin descuidar la calidad de su trabajo.

Además de las especificaciones que se presentan al interior del programa para cada grado escolar, es importante que el docente planee una estrategia para garantizar la participación y las manifestaciones lingüísticas de todos sus alumnos. En este sentido, la promoción de la expresión oral está fuertemente vinculada con la estructura de relación social entre adultos y niños que establezca el docente. Algunos aspectos a considerar son los siguientes:

- Garantizar oportunidades para la expresión de ideas de todos los niños de la clase a través de un trato respetuoso.
- Ayudar a los niños a identificar sus necesidades y a expresarlas de manera clara y respetuosa.
- Solicitar a los niños que expliquen sus ideas o procedimientos sin censurar las respuestas.
- Ayudar a los niños a escuchar a sus compañeros y respetar turnos de habla.
- Propiciar que los niños platicuen de sus experiencias y aprovechar la información de que disponen.
- Ayudar a los niños a resolver problemas sociales a través del lenguaje, la exposición de necesidades o sentimientos, la negociación y el establecimiento de acuerdos.
- Diseñar actividades ex profeso para la exposición de temas, dando oportunidad de planearlas y ensayarlas a fin de lograr progresivamente mejores resultados.

La organización del trabajo en el aula está prevista para lograr que los niños tengan oportunidades de aprender los contenidos propios de la materia aprovechando la riqueza que les proporciona el intercambio con sus compañeros. En este sentido, los proyectos de trabajo que propone el presente programa, además de tener como centro las prácticas sociales del lenguaje, propicia el intercambio y reflexión colectiva entre pares.

Las diferentes maneras de trabajo que pueden surgir en el desarrollo de un proyecto son las siguientes:

- *Trabajo grupal*: en el que el docente da cabida a la participación de todos los niños del grupo a propósito de una actividad u opinión. El valor de este tipo de interacción reside en la oportunidad que da el plantear un problema nuevo y generar la reflexión

de los alumnos; o bien, aprovechar diferentes respuestas u opiniones infantiles para enriquecer las oportunidades para reflexionar en torno a un problema.

- *Trabajo en pequeños grupos:* los niños, organizados en equipos de máximo cinco participantes, pueden enfrentar retos de escritura y lectura con un nivel de profundidad mayor que el que pudieran lograr trabajando individual o grupalmente. Esta forma de trabajo recupera los momentos más importantes del aprendizaje escolar, ya que los niños pueden confrontar de manera puntual sus perspectivas acerca de un problema y ampliar su repertorio de respuestas. Con esta modalidad de trabajo los niños aprenden a ser responsables de una tarea y colaborar con otros dando el máximo de esfuerzo en su trabajo. Dentro de los proyectos didácticos propuestos en el programa, se sugiere el trabajo cooperativo diferenciado, es decir, los integrantes de un equipo realizan actividades diferentes, pero coordinadas, para el logro de una tarea; por ejemplo, cuando asumen roles simultáneos para dictar, escribir y corregir un texto, en esta estrategia de trabajo la capacidad de coordinación del docente es fundamental ya que deberá dar instrucciones precisas y monitorear el trabajo de todos los equipos.
- *Trabajo individual:* este tipo de trabajo resulta muy útil para evaluar las posibilidades reales de los niños al leer o escribir un texto. Las respuestas individuales de los niños pueden aprovecharse también para iniciar la ejecución de estrategias para resolver un problema, o bien, para confrontar estrategias en el trabajo colectivo, posteriormente.

Si bien se pretende que a lo largo de la educación primaria los niños tengan muchas oportunidades para elaborar textos propios, la reflexión sobre la lengua escrita requiere también de momentos de *trabajo guiado*. Este tipo de trabajo puede darse bajo dos modalidades:

- Actividades en las que los niños lean textos de autores expertos y los empleen como guía o modelo. En esta modalidad, los niños, después de varias lecturas, llegan a inferir los rasgos del tipo textual o recursos lingüísticos del autor para tratar de realizar un texto semejante o análogo.
- Actividades de escritura colectiva en las que el docente funja como modelo. En esta modalidad el docente hace explícitas las decisiones que toma al escribir un texto con la intención de que los alumnos observen y analicen los diferentes problemas que enfrenta un escritor y las estrategias que emplea para resolverlos.

Organización del tiempo escolar

Una de las grandes preocupaciones de los maestros es la organización del tiempo escolar. Para poder cumplir con los propósitos de este programa es necesario distribuir el tiempo de la clase en momentos diferenciados de trabajo para cubrir los propósitos didácticos

a través de diferentes modalidades de organización: grupal, en pequeños grupos o individual.

Asimismo, resulta pertinente contar con una rutina semanal de clase en donde se combinen actividades permanentes y el trabajo de los proyectos didácticos. De igual manera, el docente tendrá que planear las actividades didácticas en función de propósitos a mediano (bimestrales) y a corto plazo (semanales).

Generación de situaciones didácticas con propósitos comunicativos

El programa otorga relevancia a la interacción entre los niños y entre éstos y los adultos, para lograr reflexiones colectivas que capitalicen las capacidades de todos los participantes. En este sentido, no sólo se trata de dar la palabra a los niños que deseen participar espontáneamente, sino además, generar un ambiente en el que los niños expresen sus ideas (erróneas o acertadas) para que cobren conciencia de sus apreciaciones y, de manera colectiva, encuentren mejores maneras de interpretar un fenómeno lingüístico. Resulta importante señalar que no es posible entender los elementos y la lógica que subyace a la comunicación, oral o escrita, al margen de eventos comunicativos reales y específicos.

Así, la función del docente es ayudar a establecer estrategias para coordinar y aprovechar la participación de los niños; plantear retos que los lleven a intentar nuevas maneras de resolver problemas, empleando los conocimientos de que disponen y generando deducciones que superen sus posibilidades iniciales.

Las prácticas sociales del lenguaje necesitan ir acompañadas de momentos específicos para analizarlas e ir comprendiendo poco a poco las convenciones que se requieren para lograr una mejor participación en los actos comunicativos (leer, escribir, escuchar y hablar). Así, no se trata sólo de ganar experiencia, sino cobrar conciencia de los propios aprendizajes y exigencias que demanda el uso del lenguaje.

La apropiación de los conocimientos involucrados en las prácticas del lenguaje depende de las oportunidades que se tengan de participar en diferentes actos en donde se hable, lea y escriba. Para muchos alumnos la escuela constituye el espacio privilegiado donde esto es posible. Por esto, el docente debe promover que sus alumnos participen en eventos comunicativos reales en los que existan productos lingüísticos que satisfagan diferentes necesidades. Para ello, como ya se ha mencionado, el programa presenta proyectos didácticos en los que compartir los resultados forma parte de la secuencia didáctica de los mismos. Esto se logra a través de exposiciones orales para públicos diversos, redacción de diferentes tipos textuales para enriquecer el acervo de la biblioteca del aula o de la escuela, eventos para la lectura o la escenificación ante miembros de la comunidad y la publicación de textos originales en el periódico escolar.

Resulta importante señalar que, al mismo tiempo que los niños participan en el proceso comunicativo y verifican el impacto de su trabajo, este tipo de acciones trasciende a la

escuela, en tanto brinda la oportunidad de que la comunidad también se enriquezca. Leer textos escritos por los alumnos de primaria o asistir a eventos escolares posibilita que los adultos sean más sensibles a los procesos de aprendizaje de los alumnos e, incluso, puedan acceder a tipos textuales o a información novedosa para ellos.

Uso de materiales impresos en el aula

La lectura y la escritura, como prácticas sociales del lenguaje, requieren que los materiales impresos con que se trabaja en el aula sean diversos. Si bien los libros de texto han sido el apoyo fundamental para la enseñanza y el aprendizaje, es necesario enriquecer el trabajo escolar con otro tipo de materiales que permitan ampliar la perspectiva cultural de los alumnos. Para ello, la SEP ha puesto a disposición de estudiantes y docentes la colección Libros del Rincón, que a partir del ciclo escolar 2002-2003 también se distribuye en todos los niveles de la educación básica en dos modalidades: Bibliotecas de Aula (BA) y Bibliotecas Escolares (BE). Ambos acervos son un apoyo esencial para incorporar a los estudiantes a la cultura escrita. Incluyen textos de divulgación científica, enciclopedias y diccionarios que favorecen el desarrollo de las prácticas sociales del lenguaje en el ámbito de Estudio. Reúnen obras de distintos géneros literarios, épocas, autores, así como numerosas antologías, lo que contribuye al trabajo en el ámbito de la Literatura y al desarrollo de las actividades permanentes relacionadas con compartir y leer textos. Cuentan también con revistas y libros sobre temáticas sociales, y datos estadísticos de carácter demográfico que pueden ser útiles para el desarrollo de las prácticas vinculadas con la Participación comunitaria y familiar.

Por último, es importante considerar el uso de las computadoras y de internet, presentes desde hace tiempo en algunas escuelas primarias. Los maestros deben obtener el máximo beneficio que estos instrumentos ofrecen e incorporar a los alumnos en nuevas prácticas del lenguaje: utilizar programas de cómputo para escribir y editar textos, leer en la pantalla de la computadora, buscar información en acervos electrónicos y enviar y recibir correos electrónicos, entre otros.

Lectura y estrategias para abordar textos

Desde el inicio de la primaria, e incluso desde el preescolar, es importante trabajar y enseñar una serie de estrategias de lectura que aseguren que los alumnos, además de ser capaces de localizar información puntual en cualquier texto, estén en condición de inferir y deducir sobre el resto de los elementos que les proporciona un texto, y con esto, comprender lo leído. Lograr que los alumnos puedan ir más allá de la comprensión literal es uno de los objetivos centrales de la educación básica. En este sentido, se pretende que puedan lograr

progresivamente mejores análisis de los textos que leen y tomar una postura frente a ellos. Esta pretensión requiere de un trabajo sostenido a lo largo de toda la educación básica, lo que implica:

1. Trabajar intensamente con distintos tipos de texto con el propósito de lograr que la lectura sea una actividad cotidiana y placentera en la que los alumnos exploren y lean textos de alta calidad. Familiarizarse con diferentes tipos de materiales de lectura les posibilitará conocer las diversas estructuras textuales existentes y sus funciones e incrementar el vocabulario y la comprensión del lenguaje escrito al que, probablemente, no estén expuestos en su vida cotidiana. Algunas maneras de lograr estos propósitos son:
 - Leer a los niños, en voz alta, como parte de la rutina diaria cuentos, novelas u otros materiales apropiados para su edad y que sean de su interés, procurando hacer de esto una experiencia placentera. El docente debe hacer una selección apropiada de los materiales para leer con los niños, de tal manera que les resulten atractivos. Para ello, es importante evitar interrogatorios hostiles y penalizaciones.
 - Leer con diferentes propósitos, como buscar información para satisfacer la curiosidad o para realizar un trabajo escolar, divertirse, disfrutar el lenguaje, etc. Cada uno involucra actividades intelectuales diferentes que los niños deben desarrollar a fin de llegar a ser lectores competentes.
 - Organizar la biblioteca del aula para promover y facilitar que los niños tengan acceso a diversos materiales de su interés. Clasificar los libros, identificar de qué tratan y qué características les son comunes a varios títulos es un trabajo que no se agota en un único momento. Conforme los niños logran mayor contacto y exploración de los libros, sus criterios para organizar la biblioteca van cambiando. Contar con una biblioteca organizada ayuda en las tareas de búsqueda de información y en la ubicación de un material en particular.
 - Procurar que los alumnos lleven a casa materiales para leer y extender el beneficio del préstamo a las familias. Con esto, además de identificar sus propios intereses de lectura, los alumnos podrán situarse en la perspectiva de otros y prever qué libro puede interesarle a sus padres o hermanos. Ésta es una manera en que la escuela puede promover la lectura en las familias, lo cual a su vez beneficiaría a la comunidad en su conjunto.
 - Organizar eventos escolares para compartir la lectura y las producciones escritas de los niños. Por ejemplo, una “feria del libro” en donde los niños presenten libros con interés particular; tertulias literarias en las que se hagan lecturas dramatizadas o representaciones teatrales, entre otros.
2. Involucrarse con los textos y relacionarlos con conocimientos anteriores. Al leer es muy importante tener un propósito definido y generar un bagaje de conocimientos

previos relacionados con el contenido del texto para crear anticipaciones y expectativas. En el aula habrá diferentes tipos de lectura. Algunas de ellas, como las que se sugieren en apartados anteriores, tienen como único propósito entretener y pasar un rato interesante; otras lecturas estarán relacionadas con algún proyecto de varias sesiones. Algunas de las maneras de involucrarse con los textos son:

- Anticipar de qué tratará el texto y hacer un recuento de lo que los alumnos saben sobre el tema. A partir del título, palabras clave, ilustraciones y formato, los alumnos pueden reconocer el tema que trata un material escrito (libro, volumen de enciclopedia, diccionario, cuadernillo, revista, etc.), compartir la información previa con la que cuentan y comentar y formalizar los nuevos conocimientos a partir de la lectura.
 - Predecir de lo que va a tratar un texto después de la lectura de un fragmento (cómo seguirá después de un episodio, de un capítulo o de una sección, cómo acabará, etc.), y explicar las razones de la predicción. Ésta es una buena manera de construir “parámetros” para identificar la información o ideas que provee el autor en el texto.
 - Elaborar imágenes a través del dibujo, diagramas o dramatizaciones que les permitan entender mejor el contexto en el que se presentan los acontecimientos de una trama o tema del texto leído.
 - Hacer preguntas bien seleccionadas que los ayuden a pensar sobre el significado del texto, a fijarse en pistas importantes, a pensar sobre las características más relevantes del texto, o a relacionarlo con otros textos.
 - Alentar a los niños a hacer preguntas sobre el texto.
 - Compartir las opiniones sobre un texto.
3. Construir estrategias para autorregular la comprensión. Al leer, es importante que los alumnos vayan dándose cuenta si están comprendiendo el texto y aprendan a emplear estrategias que les permitan actuar cuando su comprensión sea deficiente. Como cualquier otro conocimiento, esta toma de conciencia requiere de un proceso largo, en el cual los docentes pueden contribuir de muchas maneras. Las siguientes son algunas sugerencias para ello:
- Relacionar lo que se lee con las experiencias y con los propios puntos de vista. Los niños pueden identificar en un texto cuáles son las partes más divertidas, más emocionantes, etc., y comparar sus puntos de vista con los de otros alumnos. Es importante que justifiquen sus opiniones. Otra estrategia es que expresen qué hubieran hecho ellos si fueran el personaje de la historia.
 - Comparar diferentes versiones de una misma historia o diferentes textos de un mismo autor para establecer semejanzas y diferencias.

- Considerar otros puntos de vista. Los niños pueden comparar sus opiniones y juicios sobre los personajes, trama o tema y compararlas con los de sus compañeros. Para ello expresan las opiniones personales justificando sus interpretaciones y haciendo alusión directa al texto leído.
- Relacionar diferentes partes del texto y leer entre líneas. Ayudar a los niños a hacer deducciones e inferencias a partir del texto; atendiendo a las intenciones del autor o de los personajes. Descubrir indicadores específicos (descripciones, diálogos, reiteraciones, etc.) que ayuden a inferir estados de ánimo o motivaciones de un suceso en la trama.
- Deducir, a partir del contexto, el significado de palabras desconocidas. También pueden hacer pequeños diccionarios, o encontrar palabras que se relacionen con el mismo tema. Este trabajo es relevante para facilitar la reflexión sobre la ortografía de palabras pertenecientes a una misma familia léxica.

Producción de textos escritos

Al igual que la lectura, aprender a redactar supone un proceso largo y de mucho esfuerzo intelectual. En general, los avances en la producción de textos escritos estarán significativamente relacionados con las actividades didácticas que los docentes propongan a sus alumnos.

Tradicionalmente, en el aula se hacían pocas actividades de escritura con propósitos comunicativos. Se daba preferencia al dictado y a la copia para luego centrarse en los aspectos ortográficos. Asimismo era frecuente que, cuando se pedía una “composición libre”, ésta se dejara sin revisar, o bien se evaluara atendiendo sólo aspectos periféricos de la escritura (caligrafía, limpieza, linealidad) y ortográficos. Sin duda, la ortografía y la presentación son importantes, sin embargo, es conveniente resaltar otros aspectos del texto que son centrales:

- El proceso mismo de la escritura de un texto (la planeación, realización y evaluación de lo escrito).
- La coherencia y cohesión en la forma en que se aborda el tema central del texto.
- La organización del texto a través de la puntuación, la selección de las diferentes oraciones, frases y palabras y elaboración de párrafos.
- Secciones ordenadas de texto, paginación, ilustración, uso de recuadros y otros recursos.
- Los aspectos formales del texto: el acomodo del contenido en la página, el empleo de recursos tipográficos e ilustraciones, la ortografía, etcétera.

Este programa hace énfasis en trabajos puntuales sobre cada uno de estos aspectos a fin de que los alumnos puedan llegar a ser productores de texto competentes. Es decir, que

empleen la lengua escrita para satisfacer sus necesidades, transmitir por escrito sus ideas y lograr los efectos deseados en el lector.

A diferencia del lenguaje hablado, la escritura tiene capacidad de convicción permanentemente y a distancia. Es decir, la persona que escribe puede no estar en contacto directo con sus interlocutores. Esto lleva al escritor a tomar decisiones sobre la mejor manera de expresarse por escrito, considerando los contextos de sus lectores potenciales.

No es frecuente que un escrito sea satisfactorio de inmediato; lo común es que el escritor tenga que pensar primero qué quiere comunicar y cómo hacerlo, después es necesario que escriba una primera versión, la cual al releer podrá corregir hasta lograr el texto deseado. Por esto el proceso para la producción de un texto constituye un aprendizaje complejo que debe respetarse. Por ello, uno de los propósitos de la educación básica es que los alumnos aprendan este proceso de redacción, el cual supone la revisión y elaboración de versiones hasta considerar que un texto es adecuado para los fines para los que fue hecho. Este aprendizaje implica tomar decisiones, afrontar problemas, evaluar y corregir.

Por estas razones, desde el inicio de la escolarización estas actividades y reflexiones, que conforman el proceso de escritura, deben presentarse regular y frecuentemente de la siguiente manera:

- Planear los textos antes de comenzar a escribirlos. Establecer para qué se escribe, a quién se dirige, qué se quiere decir y qué forma tendrá (su organización). La lectura y el análisis de textos semejantes al que quiere lograrse es una fuente importante de información para planearlo y tomar decisiones.
- Escribir una primera versión, atendiendo a la planeación en la medida de lo posible.
- Releer el texto producido para verificar que cumpla con los propósitos establecidos y que tenga suficiente claridad. Para esta actividad puede ser necesario repetir este paso varias veces, los alumnos se pueden apoyar en algún compañero para que valore con mayor objetividad el borrador escrito.
- Corregir el texto atendiendo los diferentes niveles textuales: el nivel del significado (¿cumple con lo que quiere decirse?, ¿es claro?, ¿la secuencia de ideas es la adecuada?, ¿es coherente?), el nivel de las oraciones y las palabras empleadas (¿las oraciones están completas?, ¿la relación entre las oraciones es lógica?) y el nivel de la ortografía, el formato, la caligrafía o legibilidad de la tipografía empleada, etcétera.
- Compartir el texto con el o los destinatarios y comprobar, en la medida de lo posible, si tuvo el efecto deseado.

Durante el trabajo en el aula, los docentes pueden enfatizar el proceso arriba delineado. Parte de este trabajo involucra identificar o anticipar problemas y tomar decisiones. La intervención docente es muy importante. El avance supone, por un lado, hacer reflexiones reiterativas y continuas sobre los aspectos del lenguaje involucrados en la lectura y la escritura; por otro, implica crear las condiciones para que los alumnos vayan apropiándose

de los procesos e incorporando progresivamente formas más adecuadas de usar el lenguaje. Para cada proyecto en este programa se sugieren temas en los que la atención de los alumnos debe centrarse. Es decir, aspectos que deben ser trabajados en el aula durante las sesiones que involucren lectura y escritura.

Participación en diálogos y exposiciones orales

Hablar de uno mismo, de sus ideas o impresiones es una necesidad vital que los niños pueden realizar de manera espontánea en ciertas circunstancias en las diferentes situaciones interactivas los participantes colaboran para construir significados. Las personas pueden criticar, cuestionar, estar de acuerdo, pedir aclaraciones, finalizar frases que el otro ha iniciado. Dentro de la escuela es importante, además de fomentar la participación espontánea de los niños, promover que logren mejores maneras de comunicación, las cuales les faciliten satisfacer necesidades diversas y participar dentro de la vida escolar y comunitaria.

En la mayoría de las situaciones podemos encontrar grandes diferencias entre lengua oral y escrita. La más evidente es que la lengua oral va acompañada de gestos, movimientos, cambios e inflexiones de voz. Además, en la lengua hablada dependemos generalmente más del contexto en el que se encuentran los hablantes. Al hablar con frecuencia repetimos algo de maneras distintas para señalar cosas o personas, o para tratar de asegurar que quien escucha haya comprendido lo que queremos decir. Es común también que en la lengua oral los hablantes dejen frases sin completar e introduzcan frases exclamativas breves (“¡Qué padre!”, por ejemplo). La naturaleza momentánea de la lengua oral tiene efectos sobre la manera en que hablamos, mientras que la lengua escrita, al ser permanente, requiere de otro tipo de organización.

De manera semejante a la lengua escrita, los grados de formalidad de la lengua oral varían. Es decir, existen situaciones en que es imprescindible mantener un tono formal (en una entrevista de trabajo, por ejemplo) o, por el contrario, un tono informal (en una reunión de amigos). A diferencia de la lengua escrita, frecuentemente ocurren situaciones en las que hay cambios bruscos de tono (por ejemplo, cuando un grupo de niños o adolescentes está conversando y entra una madre o un maestro).

Muchas veces, los niños han estado expuestos solamente a situaciones sociales cercanas a su familia, donde los roles están ya establecidos. Es importante, que la escuela ofrezca oportunidad para extender la experiencia y la competencia de los niños en situaciones comunicativas con diferentes grados y tipos de formalidad. Un propósito de este programa es lograr que los niños aprendan a trabajar de manera individual y grupal. Lograr la colaboración siempre implica competencias orales. Por ejemplo, explorar ideas para ordenarlas, discutir para llegar a acuerdos, tomar decisiones apropiadas o resolver problemas. A su vez, estas tareas implican hablar de manera ordenada, tomando turnos, escuchar a los otros para poder retomar sus ideas en la argumentación, exponer de manera clara las propias ideas, etcétera.

El trabajo por proyectos que se propone en este programa implica diversas actividades con la lengua oral, tales como:

- Seguir la exposición de otros y exponer su conocimiento o ideas de manera ordenada y completa sobre diferentes temas o procedimientos.
- Atender las solicitudes de otros y solicitar servicios.
- Emplear la descripción para recrear circunstancias y comunicar con mayor claridad sus impresiones.
- Ponerse de acuerdo aportando y escuchando ideas.
- Opinar sobre lo que dicen otros y encontrar argumentos para expresar su postura.
- Persuadir y negociar.
- Dar y atender indicaciones.
- Pedir ayuda, expresar dudas, acuerdos o desacuerdos cuando sea necesario.

Al trabajar con la lengua oral, es necesario atender cuatro aspectos:

1. *Hablar sobre temas específicos.* Esto permite explorar y discutir ideas, argumentar, comparar y adquirir vocabulario específico del tema. Por esto es importante centrarse en un tema. Los niños frecuentemente se desvían del tópico que se está abordando. Un papel importante del docente es crear estrategias que permitan al grupo volver a retomar el tema a discusión.
2. *El propósito y el tipo de habla.* Uno de los objetivos de la escuela es que los niños tengan oportunidad de usar un lenguaje estructurado que requiera de un mayor manejo de las convenciones que la conversación habitual. Así, es importante que los alumnos se familiaricen con los objetivos de su intervención y con las maneras convencionales de hacerlo en diferentes prácticas sociales. No es lo mismo, por ejemplo, tener una discusión para llegar a un acuerdo, que argumentar una posición o exponer una serie de informaciones a otras personas.
3. *Diversidad lingüística.* Si bien las participaciones en eventos comunicativos orales responden a determinantes culturales, es importante que dentro de la escuela se amplíen los contextos de expresión para que los niños enriquezcan sus posibilidades comunicativas sin la variante de habla que posean. Por el contrario, se pretende promover un ambiente en el que los niños se comuniquen con confianza y seguridad, y al mismo tiempo, favorecer el aprendizaje de los variados registros de uso del lenguaje, tanto del oral como del escrito para ampliar su dominio sobre diferentes contextos comunicativos.

El lenguaje se caracteriza por su diversidad. En el mundo existe una gran cantidad de lenguas y múltiples modalidades de hablarlas. México no es la excepción. Además del español se hablan más de 60 lenguas indígenas, la mayoría de ellas con diversas variantes.

Dentro de este escenario habrá que valorar la diversidad y las funciones sociales que cumple y aprovecharla como un vehículo de riqueza cultural. Para ello la escuela resulta fundamental ya que debe crear los espacios para que los alumnos comprendan la dimensión social del lenguaje oral. En pocas palabras, el compromiso de la escuela es preparar a los alumnos para transitar en la pluralidad lingüística.

4. *Los roles de quienes participan en el intercambio.* Las personas cambian su manera de hablar según el nivel de confianza y el grado de formalidad, y es importante que los alumnos aprendan a regular estos aspectos. Además, para poder tomar diferentes roles en el trabajo en equipo, es necesario aprender el tipo de lenguaje que dicho rol requiere. Por ejemplo, no usa el mismo lenguaje el expositor principal, el que aclara un punto o el moderador de la discusión luego de una exposición.

PROYECTOS DIDÁCTICOS POR ÁMBITO

BLOQUE	ÁMBITO DE ESTUDIO	ÁMBITO DE LA LITERATURA	ÁMBITO DE LA PARTICIPACIÓN COMUNITARIA Y FAMILIAR
I	Exponer un tema de interés.	Leer y escribir trabalenguas y juegos de palabras.	Leer y elaborar croquis o mapas.
II	Hacer textos monográficos sobre diferentes grupos indígenas mexicanos.	Preparar una pastorela.	Elaborar un instructivo para manualidades.
III	Preparar, realizar y reportar una entrevista a una persona experta en un tema interés.	Hacer una presentación de lectura de poesía en voz alta.	Establecer criterios de clasificación y comparación de información contenida en publicidad escrita, etiquetas y envases comerciales.
IV	Rearmar un artículo de revista o una nota enciclopédica.	Escribir una narración a partir de la lectura de un cuento, fábula o leyenda de la literatura indígena mexicana.	Explorar y llenar formatos.
V		Leer la obra de un autor y conocer datos biográficos del mismo.	Redactar noticias a partir de un conjunto de datos.

BLOQUES DE ESTUDIO

BLOQUE I

ÁMBITO DE ESTUDIO. Exponer un tema de interés

APRENDIZAJES ESPERADOS	TEMAS DE REFLEXIÓN	ACTIVIDADES
<ul style="list-style-type: none"> • Formula preguntas para guiar la búsqueda de información. • Identifica información que dé respuesta a preguntas específicas. • Con ayuda del docente identifica información repetida, complementaria o irrelevante sobre un tema. • Con ayuda del docente identifica la diferencia entre copia y paráfrasis. • Con ayuda del maestro planea el orden de una exposición: orden de los temas a presentar y recursos para facilitar la exposición. • Toma en cuenta el tamaño y la legibilidad de la letra en textos de apoyo a una exposición. • Con ayuda del docente identifica y usa recursos para mantener la cohesión y coherencia al escribir párrafos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Correspondencia entre la forma de la pregunta y el tipo de información que le da respuesta. • Diferencias entre copia y paráfrasis. • Recursos gráficos de los carteles y material de apoyo para exposiciones. • Correspondencia entre encabezado, cuerpo del texto e ilustraciones en textos. • Recursos para mantener la cohesión y la coherencia en la escritura de párrafos. • Ortografía de palabras relacionadas con el tema y palabras de la misma familia léxica. • Sustitución lexical y conectivos. • Acento gráfico. • Estrategias de cohesión: nominalización, sustitución lexical, pronominalización y uso de conectivos. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. IDENTIFICAN UN TEMA DE INTERÉS PERSONAL PARA VOLVERSE EXPERTOS. <ul style="list-style-type: none"> • Con ayuda del docente, los alumnos toman turnos para platicar sobre los temas que les interesan: deportes, mascotas, timbres postales, animales salvajes, etcétera. • Identifican compañeros con temas afines para organizarse y trabajar en equipos pequeños (tres alumnos). 2. ELABORAN PREGUNTAS ALREDEDOR DE LOS PUNTOS CENTRALES DE LOS TEMAS PARA ORIENTAR LA BÚSQUEDA DE INFORMACIÓN. <ul style="list-style-type: none"> • Organizados en equipos, los alumnos plantean preguntas que les gustaría responder alrededor de la temática elegida. • Escriben sus preguntas, las comparten con el resto del grupo y las amplían o especifican. 3. IDENTIFICAN MATERIAL BIBLIOGRÁFICO SOBRE LOS TEMAS PARA RECOPIAR INFORMACIÓN ÚTIL Y ESPECÍFICA. <ul style="list-style-type: none"> • En equipo exploran la mayor cantidad posible de fuentes que traten el tema de interés para identificar información relevante. • Elaboran un listado con los datos de la fuente(s) y la(s) pregunta(s) que podrían responderse con cada uno de los materiales. 4. LEEN LOS MATERIALES Y RESPONDEN A LAS PREGUNTAS PLANTEADAS. <ul style="list-style-type: none"> • Escriben notas en las que resumen la información que van encontrando para cada pregunta. 5. EVALÚAN LA INFORMACIÓN RECOGIDA. <ul style="list-style-type: none"> • Leen las preguntas y evalúan si la información que obtuvieron es adecuada, lógica y suficiente. • Identifican información repetida y complementaria y hacen ajustes. 6. PLANEAN LA EXPOSICIÓN DE SUS TEMAS. <ul style="list-style-type: none"> • Elaboran un guión de exposición ordenando las preguntas que servirán de apoyo para la exposición de su tema. • Elaboran bosquejos de láminas con encabezado, frases de resumen de datos e ilustraciones, que apoyen la exposición. • Revisan los bosquejos, verificando que correspondan el encabezado, la información y la ilustración.

APRENDIZAJES ESPERADOS	TEMAS DE REFLEXIÓN	ACTIVIDADES
<ul style="list-style-type: none"> • Usa signos de interrogación en preguntas. • Emplea acentos gráficos en palabras que se usan para preguntar (qué, cómo, cuándo, ...). • Conoce la ortografía de palabras de uso frecuente. • Incluye detalles relevantes al exponer su tema. • Se asegura de que la exposición sea efectiva. 		<p>7. EXPONEN EL TEMA INVESTIGADO.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Con ayuda del maestro organizan el calendario de presentaciones. • Presentan sus exposiciones ante el grupo y dan respuesta a las dudas que tengan los compañeros y el docente. • Si no fue posible contestar alguna pregunta durante la exposición regresan a los materiales de consulta para encontrar la respuesta. <p>8. ELABORAN UN TEXTO CON LA INFORMACIÓN RECABADA.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Usando sus respuestas a las preguntas planteadas al inicio del proyecto y la información que usaron para contestar a las preguntas surgidas de la exposición, elaboran un texto informativo. • Redactan un texto con la respuesta a cada pregunta pendiente. <p>9. REVISAN LOS TEXTOS.</p> <ul style="list-style-type: none"> • El docente elige un texto para revisarlo en equipos y solicita la participación del grupo. Cuidan la concordancia entre los elementos del texto y la congruencia entre la pregunta y el contenido de la respuesta. • Al final, cada equipo evalúa y modifica su propio texto. <p>10. HACEN UN CARTEL CON LA INFORMACIÓN.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Incluyen la información escrita para ser consultada por los alumnos interesados.

BLOQUE I

ÁMBITO DE LA LITERATURA. Leer y escribir trabalenguas y juegos de palabras

APRENDIZAJES ESPERADOS	TEMAS DE REFLEXIÓN	ACTIVIDADES
<ul style="list-style-type: none"> • Identifica las características de los trabalenguas. • Conoce juegos infantiles de la tradición oral. • Usa la sílaba o letra inicial de una serie de palabras para crear un efecto sonoro. • Usa la rima para crear efectos sonoros. 	<ul style="list-style-type: none"> • Características de los trabalenguas, juegos de palabras, rimas y coplas. • Repetición de la sílaba o letra inicial de una serie de palabras para crear un efecto sonoro. • Ortografía convencional por derivación lexical. • Acentuación de palabras. • Ortografía de palabras de las mismas familias léxicas. • Separación convencional de las palabras. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. LEEN Y APRENDEN TRABALENGUAS Y JUEGOS DE PALABRAS. <ul style="list-style-type: none"> • El docente solicita a los niños que se aprendan un trabalenguas y algún juego de palabras (por ejemplo, juegos rítmicos colectivos con palmas y estribillos) para que lo enseñen a sus compañeros. • Como parte de las actividades permanentes, los niños comparten los trabalenguas y juegos con sus compañeros. 2. IDENTIFICAN DIFERENTES RECURSOS EMPLEADOS EN LOS TRABALENGUAS. <ul style="list-style-type: none"> • El docente presenta por escrito diferentes tipos de trabalenguas para que los alumnos determinen qué es lo que hace que sean difíciles de decir (similitud y complejidad de las palabras, repetición, etcétera). 3. TRANSFORMAN COPLAS. <ul style="list-style-type: none"> • El docente solicita a los alumnos, organizados en equipos, que transformen una copla conocida en trabalenguas modificando la rima agregando una terminación constante de las palabras. Por ejemplo: "Doña Panchívida se cortó un dévido con el cuchívido del zapatévido". • Los alumnos presentan sus trabalenguas ante el grupo. 4. HACEN UN TRABALENGUAS EMPLEANDO LA REPETICIÓN DE LA PRIMERA CONSONANTE Y EL RECUEKITILLO. <ul style="list-style-type: none"> • De manera grupal, los alumnos inventan un trabalenguas: piensan en frases con repetición de palabras que inicien con la misma consonante (por ejemplo: "pepe pecas pica papas . . ."); con ayuda del maestro organizan el orden de las palabras para armar el trabalenguas. • Organizados en grupos pequeños, los alumnos realizan una lista de palabras que puedan servir para armar un trabalenguas. Acomodan las palabras para hacerlo, prueban su efecto sonoro y lo escriben. 5. REVISAN Y MODIFICAN LOS TRABALENGUAS. <ul style="list-style-type: none"> • Intercambian con otros equipos el trabalenguas para que éstos prueben su efecto sonoro; comparten con los autores sus comentarios y hacen sugerencias para que el trabalenguas logre un mejor efecto. • Los autores modifican su trabalenguas. 6. PUBLICAN LOS TRABALENGUAS EN EL PERIÓDICO ESCOLAR <ul style="list-style-type: none"> • Presentan la versión final de su trabalenguas como aportación para el periódico escolar.

BLOQUE I

ÁMBITO DE LA PARTICIPACIÓN COMUNITARIA Y FAMILIAR. Leer y elaborar croquis o mapas

APRENDIZAJES ESPERADOS	TEMAS DE REFLEXIÓN	ACTIVIDADES
<ul style="list-style-type: none"> • Conoce las características y funciones de croquis urbanos. • Se familiariza con la representación gráfica de lugares y trayectos. • Identifica las siglas y abreviaciones usadas en croquis y mapas urbanos. • Se familiariza con las convenciones gráficas usadas en croquis y mapas. • Conoce y utiliza el vocabulario empleado para dar indicaciones sobre lugares o trayectos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ortografía convencional de palabras usadas para dar indicaciones sobre lugares o trayectos: intersección, esquina, hacia, izquierda, semáforo, paralelo, perpendicular, etcétera. • Separación convencional de palabras. • Características y funciones de croquis y mapas urbanos (símbolos y señales convencionales). • Señalamientos y símbolos en calles. • Indicaciones para describir o interpretar trayectos urbanos. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. DAN INDICACIONES PARA LLEGAR A LA ESCUELA DESDE UN PUNTO CONOCIDO DE SU LOCALIDAD. <ul style="list-style-type: none"> • Los alumnos discuten sobre qué indicaciones dar a una persona para que llegue a la escuela tomando como punto de partida un lugar conocido de la localidad (el cruce de una avenida cercana a la escuela, una plaza pública, etcétera). • Escriben las indicaciones en una cartulina. 2. REPRESENTAN GRÁFICAMENTE LAS INDICACIONES. <ul style="list-style-type: none"> • El docente solicita a varios alumnos que representen gráficamente en el pizarrón las indicaciones y discutan la eficiencia de las representaciones logradas. 3. INTERPRETAN UN CROQUIS A PARTIR DE INSTRUCCIONES ORALES. <ul style="list-style-type: none"> • El docente proporciona a los niños el croquis de un lugar cercano a la escuela (el centro del pueblo, una colonia, un barrio, etcétera) y les da indicaciones orales para que marquen el trayecto de desplazamiento o identifiquen la ubicación del lugar. 4. ELABORAN UN MAPA. <ul style="list-style-type: none"> • El docente muestra a los alumnos diferentes croquis y mapas. Entre todos, discuten sobre sus características (símbolos usados, contraste de colores, tipografía, etcétera) y las anotan en una hoja de rotafolio. • Con ayuda del docente elaboran un mapa o croquis del barrio donde se encuentra la escuela, considerando las características discutidas y anotadas con anterioridad. 5. UTILIZAN EL MAPA PARA TRAZAR Y DESCRIBIR TRAYECTOS. <ul style="list-style-type: none"> • Organizados en equipos, el docente señala puntos de partida y de llegada para que los niños diseñen y describan el trayecto (por ejemplo, "¿cuál sería el mejor trayecto para ir de la farmacia "Lety" al mercado?"). • En grupo eligen la mejor propuesta. • De manera colectiva, los niños revisan sus trayectos, el lugar al que los remitió en su croquis. Discuten colectivamente la pertinencia de sus descripciones. Con ayuda del docente lo corrigen e incorporan elementos formales del mapa (siglas, abreviaciones, elementos gráficos, etcétera) que se hayan omitido. • Después de corregir los trayectos, analizan si son claros, si tienen todos los elementos explicativos necesarios y eligen los trayectos más eficaces para llegar a los lugares establecidos.

BLOQUE II

ÁMBITO DE ESTUDIO. Hacer textos monográficos sobre diferentes grupos indígenas mexicanos

APRENDIZAJES ESPERADOS	TEMAS DE REFLEXIÓN	ACTIVIDADES
<ul style="list-style-type: none"> • Encuentra datos específicos a partir de la lectura. • Resume información en un cuadro de datos utilizando criterios de clasificación. • Redacta un texto expositivo de contraste. • Usa nexos como: <i>en cambio, por otro lado, a diferencia de, al igual que</i>, etcétera para establecer comparaciones. • Usa puntos para separar oraciones en párrafos. • Organiza su escritura en párrafos. • Verifica que haya coherencia entre dos párrafos de contraste. • Toma distintos roles al trabajar en equipo. • Pone atención a los otros y responde apropiadamente tomando en cuenta y proponiendo puntos de vista alternativos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Criterios para clasificar información sobre un tema en particular en un cuadro de datos. • Estructura de los textos monográficos. • Estructura y función de los textos comparativos. • Uso de nexos para establecer comparaciones: <i>en cambio, por un lado, por otro lado, a diferencia de, al igual que</i>, etcétera. • Características de oraciones tópico para introducir párrafos. • Ortografía convencional de palabras relevantes para el desarrollo de un tema dado y otras palabras relacionadas léxicamente: <i>hablar, hablantes, habitantes, región, indígena, lengua</i>, etcétera. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. LEEN TEXTOS (MONOGRAFÍAS) SOBRE DIFERENTES GRUPOS INDÍGENAS MEXICANOS. <ul style="list-style-type: none"> • El docente proporciona a los alumnos, organizados en equipos, textos monográficos sobre diferentes grupos indígenas mexicanos que incluyan aspectos sobre grupos étnicos comparables. 2. COMPLETAN UN CUADRO CON LOS DATOS OBTENIDOS. <ul style="list-style-type: none"> • Conforme van leyendo, completan un cuadro o tabla de datos previamente preparado por el docente en el que los alumnos puedan colocar datos como: ubicación geográfica, lengua que se habla, fiestas o ceremonias importantes, vestimenta típica, actividad económica, población, etcétera. 3. REVISAN Y CORRIGEN LA INFORMACIÓN RESUMIDA EN EL CUADRO. <ul style="list-style-type: none"> • En grupos discuten y argumentan la información que incorporaron al cuadro al corregirlo. 4. REDACTAN UN TEXTO EN EL QUE SE PRESENTEN CARACTERÍSTICAS DE DOS ETNIAS DIFERENTES, SUS SEMEJANZAS Y DIFERENCIAS. <ul style="list-style-type: none"> • Siguiendo la estructura y la información del cuadro de datos, los alumnos, en equipos, eligen dos grupos indígenas y redactan un texto en el que los describan empleando la comparación. 5. EMPLEAN UN MAPA PARA ILUSTRAR LOS TEXTOS CON LA UBICACIÓN GEOGRÁFICA DE LAS ETNIAS. <ul style="list-style-type: none"> • Marcan la ubicación de las dos etnias en un mapa del país. Emplean este mapa para ilustrar su texto. 6. REVISAN Y MODIFICAN LOS TEXTOS. <ul style="list-style-type: none"> • Intercambian sus textos con sus compañeros para hacer las correcciones necesarias. Hacen anotaciones para los autores. Los autores modifican sus textos a partir de las correcciones de sus compañeros. 7. PUBLICAN LOS TEXTOS EN EL PERIÓDICO ESCOLAR. <ul style="list-style-type: none"> • Pasan en limpio sus textos y los presentan como aportaciones para el periódico escolar.

BLOQUE II

ÁMBITO DE LA LITERATURA. Preparar una pastorela

APRENDIZAJES ESPERADOS	TEMAS DE REFLEXIÓN	ACTIVIDADES
<ul style="list-style-type: none"> • Conoce con el formato gráfico de las obras de teatro. • Identifica las características de un personaje a partir de descripciones, diálogos, y modo de participación en la trama. • Identifica la pastorela como expresión de la cultura. • Identifica los turnos de intervención en diálogos teatrales. • Interpreta las acotaciones en una obra de teatro. • Interpreta a un personaje de una obra de teatro. • Adapta el ritmo y su expresión oral de acuerdo con las intenciones o características de un personaje. • Toma acuerdos para la realización de tareas conjuntas. • Atiende a las sugerencias de otros para mejorar el propio desempeño. • Conoce la estructura y función de las invitaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Estructura de las obras de teatro. • Características particulares de las pastorelas (tema y personajes). • Recursos para representar situaciones, lugares y personas (uso de escenografía y vestuario). • Estructura y función de las invitaciones. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. PLATICAN SOBRE EL PROYECTO. <ul style="list-style-type: none"> • El docente conversa con los alumnos acerca de las pastorelas, todo el grupo comenta sobre lo que saben de ellas y sus experiencias en esos eventos. Acuerdan realizar una pastorela. 2. BUSCAN LIBRETOS DE PASTORELAS. <ul style="list-style-type: none"> • De manera individual los niños buscan en diferentes medios (libros o páginas de internet) guiones de pastorelas tradicionales o adaptaciones. (Si no se cuenta con un libreto de pastorela puede emplearse alguna otra obra de teatro.) 3. COMPARTEN Y COMPARAN LOS DIFERENTES GUIONES. <ul style="list-style-type: none"> • Organizados en equipos de tres integrantes, leen en voz alta sus pastorelas. • Llenan un cuadro comparativo en el que señalen las características particulares de cada pastorela leída: qué personajes intervienen, cuál es la trama, para qué fue escrita. • Concluyen su análisis escribiendo un párrafo breve con sus conclusiones y las presentan a todo el grupo. 4. ELIGEN UNA PASTORELA. <ul style="list-style-type: none"> • El docente solicita a cada equipo que entregue el libreto que considere más adecuado para montar una pastorela y presentarla a la comunidad escolar. • A partir de esta primera selección de libretos, cada equipo presenta al grupo la lectura del libreto propuesto. Con ayuda del docente, los alumnos votan para elegir uno. 5. DESIGNAN PERSONAJES. <ul style="list-style-type: none"> • Organizado el grupo en parejas, el docente le asigna a cada una de ellas un personaje. Cada pareja lee su libreto y hace sugerencias para la caracterización del personaje: adaptación de la voz, gestos y vestuario. Escriben un listado con sus sugerencias. • En grupo, comparten sus propuestas. 6. HACEN LA LECTURA DRAMATIZADA DE LA PASTORELA. <ul style="list-style-type: none"> • Con ayuda del docente realizan la lectura dramatizada de la pastorela. Dan oportunidad a que todos los niños participen. • Conforme se realiza la lectura en voz alta, los niños hacen sugerencias para mejorar la lectura y la entonación de sus compañeros.

APRENDIZAJES ESPERADOS	TEMAS DE REFLEXIÓN	ACTIVIDADES
		<p>7. DISEÑAN Y ELABORAN LA ESCENOGRAFÍA.</p> <ul style="list-style-type: none"> • El docente les plantea el lugar en el que realizarán la obra de teatro. De manera colectiva sugieren cómo hacer la escenografía. Organizados en equipos, realizan bocetos de la escenografía. • Colocan en una pared los bocetos de todos y realizan una votación para elegir uno. Discuten el boceto ganador y piensan en la manera más económica de llevar a cabo la escenografía. • Con ayuda del docente reparten responsabilidades para realizar la escenografía: quién consigue los materiales, quién pinta, etcétera. El docente les designa tiempo de la clase para que elaboren la escenografía. <p>8. ELABORAN EL VESTUARIO.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Retomando las parejas de alumnos encargadas de un mismo personaje, acuerdan cómo conseguir los elementos del vestuario: adaptar ropa que ya tienen, elaborar indumentaria con papel, etcétera. El docente proporciona tiempo para que los alumnos trabajen en la elaboración de su vestuario. Les hace sugerencias sobre la manera más económica de realizarlo. <p>9. SE APRENDEN Y ENSAYAN LOS DIÁLOGOS.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Al tiempo que los alumnos elaboran la escenografía y el vestuario, ensayan por parejas sus diálogos para garantizar que se saben todas sus líneas. <p>10. ENSAYAN LA PASTORELA DE MANERA GENERAL.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entre todos montan la escenografía y se realiza un ensayo general de la pastorela. Realizan una revisión del desempeño de los alumnos y entre todos hacen sugerencias para mejorar su actuación. <p>11. ESTABLECEN LAS FUNCIONES E INVITAN A LOS ESPECTADORES.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Con ayuda del docente establecen el número de funciones (al menos dos) y acuerdan qué actores participarán en cada función. • Con ayuda del docente elaboran una invitación dirigida a la comunidad escolar para asistir a la presentación. Reproducen y entregan las invitaciones. <p>12. PRESENTAN LA PASTORELA.</p> <ul style="list-style-type: none"> • De acuerdo con su planeación, presentan la pastorela en la forma convenida.

BLOQUE II

ÁMBITO DE LA PARTICIPACIÓN COMUNITARIA Y FAMILIAR. Elaborar un instructivo para manualidades

APRENDIZAJES ESPERADOS	TEMAS DE REFLEXIÓN	ACTIVIDADES
<ul style="list-style-type: none"> • Con ayuda del docente planea la escritura de un texto instructivo a partir de diagramas de proceso. • Evalúa la dificultad de un texto. • Identifica las partes principales de un instructivo y cómo se distribuyen gráficamente. • Escribe instrucciones con orden y coherencia. • Emplea comas para listar elementos o características. • Atiende al orden cronológico de los acontecimientos al describir procedimientos. • Incluye detalles relevantes en las descripciones que redacta. • Usan verbos en infinitivo al redactar instrucciones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Características y función de los instructivos. • Uso de verbos en infinitivo en oraciones imperativas. • Formas en que las acciones pueden ser interpretadas al seguir un instructivo. • Estructura de diagramas de procesos. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ACUERDAN ELABORAR UN INSTRUCTIVO PARA MANUALIDADES. <ul style="list-style-type: none"> • El docente platica con los alumnos sobre las distintas manualidades que han aprendido a hacer dentro y fuera de la escuela. Platican sobre sus experiencias. Si es posible, el docente o, de preferencia, familiares enseñan a los alumnos a hacer algunas manualidades. • Identifican la necesidad de las instrucciones (orales o escritas) al llevar a cabo procedimientos de elaboración. • Acuerdan elaborar instructivos para manualidades. Éstos los utilizarán y compartirán con otros compañeros para trabajos de los festejos escolares. 2. IDENTIFICAN PARTES DE UN INSTRUCTIVO DE MANUALIDADES. <ul style="list-style-type: none"> • El docente presenta a los alumnos diversos instructivos, los describe y compara por tipos: operar un artefacto, tomar medicamentos, hacer manualidades, etcétera. • El docente presenta las partes de un instructivo de manualidades (de preferencia en diagramas) en desorden para que los alumnos, organizados en parejas, lo reordenen. • Una vez restablecido el orden correcto, releen el instructivo y, de ser posible, realizan la actividad que describe. 3. ESCRIBEN EN GRUPO INSTRUCCIONES PARA LA ELABORACIÓN DE UNA MANUALIDAD. <ul style="list-style-type: none"> • En grupo, el docente ayuda a los alumnos a elegir una de las manualidades aprendidas para planear y redactar las instrucciones. • Con la participación de los niños, el docente diagrama el proceso de elaboración de la manualidad. • Pide a los niños que usen el diagrama como base para la redacción de las instrucciones, que dictan al docente. • El docente lo escribe a la vista de todos en hojas de rotafolio. Relee el texto para que los niños hagan modificaciones o precisiones sobre el mismo.

APRENDIZAJES ESPERADOS	TEMAS DE REFLEXIÓN	ACTIVIDADES
		<p>4. PLANEAN LA REDACCIÓN DE VARIOS INSTRUCTIVOS.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organizados en equipos de tres o cuatro integrantes, el docente designa las manualidades aprendidas al inicio del proyecto para que cada equipo redacte las instrucciones. • Los equipos planean su instructivo realizando el diagrama del proceso de elaboración. • El docente se acerca a los diferentes equipos para comentar y dar sugerencias sobre el diagrama que realizan los niños. <p>5. ESCRIBEN EL INSTRUCTIVO.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apoyados en el diagrama, redactan las instrucciones de la manualidad asignada: diferencian el listado de materiales del procedimiento. Cuidan el empleo de mayúsculas y puntos para delimitar los párrafos u oraciones; solicitan al docente pistas para escribir las palabras con ortografía dudosa. • Diferencian, mediante el uso de numerales, la secuencia de pasos en la elaboración de la manualidad. • Acompañan las instrucciones con ilustraciones. <p>6. CORROBORAN LA EFECTIVIDAD DEL INSTRUCTIVO.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Intercambian los instructivos con sus compañeros de otros equipos para que éstos los revisen y marquen las modificaciones necesarias en la redacción, secuencia de la descripción o ilustración. <p>7. ELABORAN LA VERSIÓN FINAL DE LOS INSTRUCTIVOS.</p> <ul style="list-style-type: none"> • El docente lee en voz alta cada instructivo para que el grupo evalúe la dificultad del lenguaje empleado y en la elaboración de la manualidad. • Devuelve los textos con modificaciones a los autores para que realicen las correcciones pertinentes y pasen en limpio su texto. Agregan el nivel de dificultad de la elaboración de la manualidad a su instructivo. <p>8. ENTRE TODOS DECIDEN CÓMO CONSERVAR LOS INSTRUCTIVOS PARA COMPARTIRLOS Y EMPLEARLOS EN LOS FESTEJOS ESCOLARES.</p>

BLOQUE III

ÁMBITO DE ESTUDIO. Preparar, realizar y reportar una entrevista a una persona experta en un tema de interés.

APRENDIZAJES ESPERADOS	TEMAS DE REFLEXIÓN	ACTIVIDADES
<ul style="list-style-type: none"> • Identifica las características y función de las entrevistas. • Evalúa la pertinencia de las preguntas en función del tema y el interés de los entrevistadores. • Elabora preguntas que recaben el máximo de información posible y evita hacer preguntas innecesarias o redundantes. • Conoce e interpreta reportes de entrevista. • Diferencia entre discurso directo e indirecto. • Obtiene información a través de entrevistas. • Identifica las condiciones o reglas necesarias para producir diálogos efectivos necesarios. • Toma roles distintos al trabajar en equipo. • Con ayuda del docente escribe cartas formales respetando su formato: fecha, asunto, destinatario, exposición breve y clara del cuerpo de la carta, despedida y firma. 	<ul style="list-style-type: none"> • Propósito y características de un reporte de entrevista: contextualización de la entrevista (relevancia del tema, datos del entrevistador, acreditación del entrevistador frente al tema), resumen de respuestas, uso de discurso directo e indirecto y la vinculación entre la introducción (contextualización de la entrevista) y el contenido de la entrevista (siguiendo el orden de las preguntas). • Estructura y función de cartas formales de invitación: formas de cortesía para el saludo y la despedida; el empleo de lenguaje formal, las partes de una carta; la distribución del texto en el papel; los datos del sobre. • Estrategias para lograr cohesión entre las partes de la escritura de un reporte de entrevista. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. COMENTAN Y ELIGEN UN TEMA DE INTERÉS RELACIONADO CON CONTENIDOS DE ALGUNA ASIGNATURA. <ul style="list-style-type: none"> • Con ayuda del maestro recuerdan información abordada en otras asignaturas y eligen un tema de interés para todo el grupo. • Dictan al docente su tema y sugieren los subtemas en que pueden agrupar la información. • El docente toma notas organizadas en una lámina que deja a la vista de todos. • Los alumnos plantean preguntas que sirvan para ampliar su conocimiento del tema y las dictan al docente para que las escriba en el pizarrón. 2. PLANTEAN LA NECESIDAD DE UNA ENTREVISTA Y ELIGEN A LA PERSONA QUE SERÁ ENTREVISTADA. <ul style="list-style-type: none"> • El docente plantea la necesidad de contar con la opinión informada de un experto sobre el tema. • Entre todos seleccionan a la persona que entrevistarán. Explicitan los criterios de su selección, cuidando que sea una persona que sea considerada experta del tema en cuestión. 3. SELECCIONAN LAS PREGUNTAS Y ELABORAN UN GUIÓN DE ENTREVISTA. <ul style="list-style-type: none"> • Con ayuda del docente, evalúan y seleccionan las preguntas considerando su pertinencia por temas: las clasifican y eliminan las que podrían estar repetidas, incluidas en otras o que puedan originar sólo “sí” o “no” como respuesta, y aquellas que se salgan del tema. • Determinan el orden de presentación de las preguntas cuidando que las referidas al tema principal y las más interesantes sean las primeras. 4. REVISAN EL GUIÓN DE ENTREVISTA. <ul style="list-style-type: none"> • Entre todos, revisan el guión de entrevista. Verifican que la ortografía y la puntuación sean convencionales. Cuidan el uso de signos de interrogación. Pasan el guión en limpio.

APRENDIZAJES ESPERADOS	TEMAS DE REFLEXIÓN	ACTIVIDADES
		<p>5. REDACTAN UNA CARTA DE INVITACIÓN PARA EL EXPERTO.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proponen el día y hora de la entrevista, plantean varias posibilidades para que el experto elija la más conveniente. • De manera grupal dictan la carta de invitación al docente, quien escribe en el pizarrón. Emplean lenguaje formal para dirigirse al invitado. Plantean el propósito de la entrevista, el tema que será abordado y las razones por las que lo están invitando. <p>6. CORRIGEN LA CARTA Y LA ENTREGAN AL DESTINATARIO.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organizan comisiones para corregir la carta, pasarla en limpio y hacerla llegar al invitado. Al corregir cuidan que aparezcan los datos pertinentes: días y horas posibles, y el tema de la entrevista. • Cuidan el formato, las frases de apertura y cierre, la coherencia, y el lenguaje usado para dar formalidad a la invitación. Los que pasan en limpio la carta cuidan el formato, la caligrafía y la limpieza del texto. • Hacen llegar la carta al invitado y acuerdan la entrevista. <p>7. PREPARAN LA DINÁMICA DE LA ENTREVISTA.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Con ayuda del docente se organizan para determinar quién planteará las preguntas y quiénes tomarán notas de las respuestas (cuando menos dos niños por respuesta para que puedan comparar o complementar sus notas). • De ser posible, prevén contar con una grabadora para la entrevista. <p>8. REALIZAN LA ENTREVISTA AL EXPERTO Y TOMAN NOTAS.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizan la entrevista, siguiendo el plan previsto y asumiendo los roles predeterminados.

APRENDIZAJES ESPERADOS	TEMAS DE REFLEXIÓN	ACTIVIDADES
		<p>9. LEEN UN REPORTE DE ENTREVISTA PARA IDENTIFICAR SUS PARTES.</p> <ul style="list-style-type: none"> • El docente lee en voz alta el reporte de una entrevista publicada en alguna revista de divulgación científica para niños; discuten sobre la información complementaria a la entrevista: datos del experto, ambiente de la entrevista, propósitos del entrevistador, apreciación general sobre la entrevista, etcétera. <p>10. RECUPERAN LAS RESPUESTAS DEL EXPERTO.</p> <ul style="list-style-type: none"> • El docente divide a los alumnos en equipos y designa una pregunta a cada uno. Los alumnos discuten lo que respondió el experto a través de la comparación entre las notas que tomaron. De ser posible, corroboran con la grabación. <p>11. REDACTAN LAS RESPUESTAS DEL EXPERTO.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cada equipo redacta uno o dos párrafos que reporten la respuesta del experto. Cuidan la coherencia. Tratan de incluir alguna cita textual del entrevistado, cuidando la puntuación. • Revisan y corrigen su escritura. <p>12. ELABORAN EL REPORTE DE ENTREVISTA.</p> <ul style="list-style-type: none"> • De manera colectiva, con ayuda del docente, acuerdan el orden de presentación de los párrafos elaborados. • Cuidan que haya coherencia entre los párrafos. Colectivamente, dictan al docente un párrafo introductorio de los datos del experto, el ambiente de la entrevista y los objetivos de la misma. Insertan este párrafo introductorio al inicio de su reporte. • Complementan el reporte de la entrevista con la información que revisaron inicialmente. • Pasan en limpio el reporte. <p>13. PUBLICAN EL REPORTE DE ENTREVISTA EN EL PERIÓDICO ESCOLAR.</p>

BLOQUE III

ÁMBITO DE LA LITERATURA. Hacer una presentación de lectura de poesía en voz alta

APRENDIZAJES ESPERADOS	TEMAS DE REFLEXIÓN	ACTIVIDADES
<ul style="list-style-type: none"> • Identifica los sentimientos que evocan los poemas. • Controla el ritmo, la modulación y la expresión de la voz al leer poemas en voz alta. • Conoce los elementos esenciales de una invitación. • Identifica la distribución gráfica y el tamaño de los datos de una invitación para hacerla clara y atractiva. • Identifica la ortografía de las palabras usadas usualmente en invitaciones y otras palabras de las mismas familias léxicas: <i>invitar, invitación, hora, día, duración, etcétera</i>. • Revisa sus textos a fin de lograr la separación convencional entre palabras. • Toma distintos roles al trabajar en equipo. • Organiza eventos para el intercambio de conocimientos. • Comparte y valora la literatura. • Se familiariza con el significado de las figuras literarias empleadas en la poesía. 	<ul style="list-style-type: none"> • Significado de las figuras literarias. • Estructura y utilidad de las invitaciones. • Ortografía de las palabras usadas usualmente en invitaciones y otras palabras de las mismas familias léxicas: <i>invitar, invitación, hora, día, duración, etcétera</i>. • Forma de leer e interpretar poemas. • Temas y sentimientos que evoca la poesía. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ESCUCHAN LA LECTURA EN VOZ ALTA DE POEMAS. <ul style="list-style-type: none"> • Se organizan para tomar turnos de lectura de poesía. Aprovechan el momento de lectura a lo largo del bimestre. El lector (docente o alumnos) escoge el material a leer en voz alta. Identifican los sentimientos que les generan. En las diferentes sesiones de lectura, discuten también el significado de las figuras literarias. 2. SELECCIONAN POEMAS EN FUNCIÓN DE LOS SENTIMIENTOS QUE LES GENERAN. <ul style="list-style-type: none"> • Los alumnos revisan diferentes poemas y los clasifican de acuerdo con el sentimiento que les generan (alegría, tristeza, tranquilidad, enojo, amor, etcétera); seleccionan los que más les hayan gustado. 3. PREPARAN LA LECTURA DE POESÍA EN VOZ ALTA. <ul style="list-style-type: none"> • Reparten los poemas seleccionados para que los alumnos preparen la lectura de dos poemas por parejas: asumen rotativamente el rol de lector y asesor del lector (indica y modela cómo hay que leer). Cuidan la modulación, ritmo y expresión de la voz al leer el poema. Ajustan estos recursos al mensaje del texto. 4. ORGANIZAN LA SESIÓN DE LECTURA. <ul style="list-style-type: none"> • Con ayuda del docente, organizan una sesión de lectura en voz alta para los padres de familia en la que los alumnos leerán la selección de poemas. 5. REDACTAN UNA INVITACIÓN PARA LA PRESENTACIÓN. <ul style="list-style-type: none"> • Discuten entre todos los elementos que deberá incluir la invitación: fecha, hora, lugar, quién invita y a quién se invita. Dictan al docente la invitación. Revisan que la invitación sea clara y que no falten datos importantes. • Verifican que el formato sea adecuado. 6. CADA ALUMNO HACE LA INVITACIÓN PARA SU FAMILIA. <ul style="list-style-type: none"> • Cuidan la limpieza y legibilidad de sus textos. 7. REALIZAN LA SESIÓN DE LECTURA DE POESÍA. <ul style="list-style-type: none"> • Organizados por turnos, los alumnos leen los poemas.

BLOQUE III

ÁMBITO DE LA PARTICIPACIÓN COMUNITARIA Y FAMILIAR. Establecer criterios de clasificación y comparación de información contenida en publicidad escrita, etiquetas y envases comerciales

APRENDIZAJES ESPERADOS	TEMAS DE REFLEXIÓN	ACTIVIDADES
<ul style="list-style-type: none"> • Identifica la utilidad de los diferentes tipos de información que proveen las etiquetas y los envases comerciales: instrucciones generales para el usuario; precauciones en el manejo del producto, ingredientes, datos del fabricante y el distribuidor, descripción del producto (peso, fecha de caducidad, contenido energético). • Identifica los recursos de los textos publicitarios: imágenes, tamaños y colores de la tipografía, escasez de texto escrito, atractivo visual y manejo de frases sugerentes. 	<ul style="list-style-type: none"> • Características y la función de los anuncios publicitarios por escrito. • Veracidad de los mensajes de la publicidad. • Características y función de la información contenida en envases y etiquetas. • Similitudes y diferencias entre la publicidad escrita y la información contenida en etiquetas y envases comerciales. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. REVISAN ANUNCIOS PUBLICITARIOS. <ul style="list-style-type: none"> • Organizados en pequeños grupos, hojean revistas para identificar anuncios de productos conocidos. • Leen el contenido de algún anuncio publicitario e identifican su propósito y recursos publicitarios. • Completan, para cada anuncio, un cuadro de datos en el que indican: qué se anuncia, qué o quién aparece en las ilustraciones del anuncio, qué está escrito (frase, datos para el consumidor) y a quién va dirigido el anuncio. 2. DISCUTEN SOBRE LA FUNCIÓN DE LOS ANUNCIOS PUBLICITARIOS Y LA VERACIDAD DE SUS MENSAJES. <ul style="list-style-type: none"> • De manera colectiva, con la ayuda del maestro, presentan los resultados de la actividad anterior y discuten sobre la función general de los anuncios publicitarios y la veracidad de los mensajes que presentan, considerando tanto las frases que emplean como las ilustraciones. 3. REVISAN LAS ETIQUETAS COMERCIALES DE PRODUCTOS CONOCIDOS Y LOS COMPARAN CON LOS ANUNCIOS PUBLICITARIOS. <ul style="list-style-type: none"> • Al inicio del bimestre, el docente solicita a los niños que recolecten etiquetas comerciales de los productos que regularmente consumen en su familia: envolturas del jabón, etiquetas de alimentos diversos, envases de productos de limpieza, etcétera. • Organizados en grupos pequeños, el docente pide a los niños que acomoden las etiquetas coleccionadas. Los alumnos buscan criterios para clasificar estos materiales. • Retoman el cuadro con los datos sobre anuncios publicitarios y tratan de probar si las etiquetas comerciales se podrían analizar con estos parámetros.

APRENDIZAJES ESPERADOS	TEMAS DE REFLEXIÓN	ACTIVIDADES
<ul style="list-style-type: none"> • Apoya sus decisiones de consumo en función de la información de que dispone del producto. • Toma una postura crítica frente a los mensajes de publicidad. • Reconoce las ventajas del consumo responsable y comparte sus conocimientos al respecto. 		<p>4. IDENTIFICAR LOS DIFERENTES TIPOS DE INFORMACIÓN PRESENTES EN UNA ETIQUETA COMERCIAL.</p> <ul style="list-style-type: none"> • De manera grupal presentan sus conclusiones. Con ayuda del docente discuten y precisan los diferentes tipos de información que proporcionan las etiquetas comerciales (instrucciones generales para el usuario; precauciones en el manejo del producto, ingredientes, datos del fabricante y el distribuidor, descripción del producto, peso, fecha de caducidad, etcétera) y discuten acerca de su utilidad. <p>5. COMPARAN PRODUCTOS SEMEJANTES.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comparan etiquetas de productos semejantes, por ejemplo: dos envases de cloro, envolturas de jabón, cajas de galletas, etcétera. • Hacen una tabla de doble entrada con las características de los productos a comparar: producto, precio, tipo de presentación, peso, etcétera. • Comparan las características de los productos y discuten sobre cuáles resultan más convenientes. Hacen una lista de dichos productos para compartirla con sus padres como una forma de fomentar el consumo responsable.

BLOQUE IV

ÁMBITO DE ESTUDIO. Rearmar un artículo de revista o una nota enciclopédica

APRENDIZAJES ESPERADOS	TEMAS DE REFLEXIÓN	ACTIVIDADES
<ul style="list-style-type: none"> • Identifica la información más relevante en textos expositivos. • Verifica sus interpretaciones constatando diferentes informaciones provistas por el texto. • Vincula la información provista en diferentes partes de un texto y establece complementariedad y contrastes. • Identifica la relación entre el título, los subtítulos y el texto. • Identifica la función de las distintas partes de un texto expositivo: título, subtítulos, recuadros, tablas o gráficos, ilustraciones, pies de ilustración. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lenguaje y temas de los textos de divulgación científica. • Distribución de los elementos textuales en la página. • Complementariedad de la información provista en diferentes partes de los textos expositivos (cuerpo del texto, tablas o gráficas de datos, ilustraciones y pies de ilustración y recuadros). • Estructura y función de textos expositivos: notas de enciclopedia, artículos de revistas de divulgación científica o libros monográficos para niños. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. LEEN TEXTOS EXPOSITIVOS. <ul style="list-style-type: none"> • Organizados en grupos pequeños, leen diferentes notas de enciclopedia, artículos de revistas de divulgación científica o libros monográficos para niños, preferentemente sobre el mismo tema. 2. ANALIZAN EL CONTENIDO DE UN ARTÍCULO ENCICLOPÉDICO. <ul style="list-style-type: none"> • Organizados en grupos pequeños, el docente proporciona a los niños un artículo enciclopédico (extraído de una revista de divulgación científica, un libro monográfico o de una enciclopedia) para que lo lean y respondan un cuestionario, previamente diseñado por el docente, en el que tengan que encontrar y vincular información proveniente de diferentes secciones del texto: texto central, tablas o cuadros, fotografías, pies de ilustración o recuadros. 3. COMPARTEN SUS RESPUESTAS. <ul style="list-style-type: none"> • Entre todos, platican dónde encontraron cada información y discuten sobre el propósito de cuadros, recuadros, pies de ilustración, título y subtítulos. 4. LEEN UN ARTÍCULO INCOMPLETO DE ENCICLOPEDIA. <ul style="list-style-type: none"> • El docente proporciona, a equipos de tres integrantes, un artículo de enciclopedia previamente preparado: elimina intencionalmente el título y los subtítulos de los artículos, así como los recursos complementarios (gráficas, ilustraciones, recuadros, etcétera). • Los alumnos leen el texto central del artículo proporcionado. 5. IDENTIFICAN EL TÍTULO CORRESPONDIENTE. <ul style="list-style-type: none"> • El docente proporciona diferentes opciones de título para que los alumnos determinen cuál es el más conveniente para el texto leído. 6. IDENTIFICAN LA MEJOR UBICACIÓN PARA INSERTAR LOS SUBTÍTULOS DEL TEXTO. <ul style="list-style-type: none"> • El docente proporciona de manera desordenada los diferentes subtítulos para que los alumnos ubiquen el lugar más conveniente para insertar los subtítulos provistos.

APRENDIZAJES ESPERADOS	TEMAS DE REFLEXIÓN	ACTIVIDADES
<ul style="list-style-type: none"> • Discute sobre la manera en que las ideas y acciones pueden ser interpretadas considerando puntos de vista diferentes. • Pone atención a los otros y responde apropiadamente, tomando en cuenta y proponiendo puntos de vista alternativos. 		<p>7. IDENTIFICAN LOS RECURSOS COMPLEMENTARIOS DEL TEXTO: TABLAS O GRÁFICAS DE DATOS, ILUSTRACIONES Y PIES DE ILUSTRACIÓN Y RECUADROS.</p> <ul style="list-style-type: none"> • El docente proporciona recuadros, fotografías, pies de ilustración, cuadros y gráficas de datos apropiados e inapropiados para el artículo. Los alumnos determinan cuáles elementos son los pertinentes para complementar el texto central que han leído y deciden el mejor acomodo en la página para cada elemento complementario del artículo. Editan el texto pegando los elementos pertinentes. <p>8. COMPARAN Y EVALÚAN SUS RESULTADOS.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comparan con los otros equipos la manera en que armaron el artículo. Intercambian opiniones sobre los resultados y discuten sus decisiones argumentando sus razones. <p>9. TODO EL GRUPO SELECCIONA UNO DE LOS TEXTOS PARA PUBLICARLO EN EL PERIÓDICO ESCOLAR.</p>

BLOQUE IV

ÁMBITO DE LA LITERATURA. Escribir una narración a partir de la lectura de un cuento, fábula o leyenda de la literatura indígena mexicana

APRENDIZAJES ESPERADOS	TEMAS DE REFLEXIÓN	ACTIVIDADES
<ul style="list-style-type: none"> • Conoce relatos de la literatura indígena mexicana. • Identifica los aspectos más relevantes de los escenarios y personajes de narraciones tradicionales mexicanas. • Reconoce partes importantes de las narraciones: estado inicial, aparición de un conflicto y resolución del conflicto. • Establece relaciones causa-efecto entre las partes de una narración. • Conoce la ortografía convencional de palabras de uso frecuente. • Incrementa sus recursos para narrar de manera oral. • Con ayuda del docente emplea guiones escritos para guiar sus exposiciones orales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Uso de tiempos pasados para narrar eventos: pretérito imperfecto y pretérito perfecto simple. • Uso del presente para diálogos directos. • Uso de diálogos directos y el uso de guiones para introducirlos. • Acentuación de verbos pasados simples en primera y tercera personas. • Uso convencional de mayúsculas y minúsculas. • Separación convencional de palabras. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. LEEN Y NARRAN RELATOS DE LA LITERATURA INDÍGENA MEXICANA. <ul style="list-style-type: none"> • Como parte de las actividades permanentes del bimestre, los niños y el docente leen o narran oralmente cuentos, fábulas o leyendas de la literatura indígena mexicana. Invitan a los padres de familia u otros miembros de la comunidad a que participen en las narraciones orales que conozcan. 2. RECONSTRUYEN LA TRAMA DE ALGÚN RELATO DE LA LITERATURA INDÍGENA. <ul style="list-style-type: none"> • Organizados en equipos de tres integrantes, eligen un relato (cuento, fábula o leyenda) para reconstruir su trama por escrito. Asumen roles rotativos: el que dicta, el que escribe y el que corrige (tanto lo que se dicta, como lo que se escribe). 3. REVISAN EL RELATO. <ul style="list-style-type: none"> • Revisan la coherencia y la cohesión del texto para después verificar la ortografía. 4. IDENTIFICAN LOS ESCENARIOS Y PERSONAJES DE LOS CUENTOS RECONSTRUIDOS. <ul style="list-style-type: none"> • De manera grupal los niños, con ayuda del docente, construyen un cuadro de análisis en el que registran el título de cada cuento, sus personajes y los escenarios en los que se dan las diferentes tramas. 5. ESCRIBEN UNA NUEVA HISTORIA MEZCLANDO PERSONAJES Y ESCENARIOS DE CUENTOS DIFERENTES. <ul style="list-style-type: none"> • Con ayuda del docente, seleccionan personajes de un cuento para ubicarlos en escenarios de otro. El docente escribe al dictado de los alumnos, ayudándolos a incorporar un relato. 6. INVENTAN UNA HISTORIA. <ul style="list-style-type: none"> • Utilizando el cuadro de análisis, los alumnos inventan otra historia. • Cada equipo escribe el guión para la narración oral del relato que inventaron. 7. NARRAN ORALMENTE LOS NUEVOS CUENTOS. <ul style="list-style-type: none"> • De manera grupal, organizados por turnos, cada grupo pequeño narra oralmente el cuento inventado apoyándose en el guión escrito. De ser posible, invitan a sus compañeros, padres de familia y miembros de la comunidad a escuchar sus narraciones.

BLOQUE IV

ÁMBITO DE LA PARTICIPACIÓN COMUNITARIA Y FAMILIAR. Explorar y llenar formatos

APRENDIZAJES ESPERADOS	TEMAS DE REFLEXIÓN	ACTIVIDADES
<ul style="list-style-type: none"> • Comprende la función de los formatos. • Identifica la información que usualmente se pide en los formatos. • Revisa y corrige la información que ha vaciado en formatos. • Sigue las instrucciones de llenado de los formatos. • Comprende el significado de siglas y abreviaturas comunes usadas en formatos. • Atiende correctamente a los espacios donde se llena la información en un formato. • Escribe convencionalmente sus datos personales y los de su escuela. • Evalúa la relevancia de los datos anotados en función de las instrucciones de llenado. • Infiere y comprende el significado de palabras específicas contenidas en los formatos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Estructura y función de los formatos de registro. • Formatos de inscripción a talleres o de préstamo bibliotecario. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. EXPLORAN FORMATOS CON DIFERENTES FUNCIONES. <ul style="list-style-type: none"> • En diferentes sesiones, los alumnos exploran formatos preestablecidos donde tengan que anotar sus apellidos, nombre, dirección u otros datos solicitados. Dichos formatos podrían ser el llenado de la solicitud para obtener una cuenta gratuita de correo electrónico, el formato en papel para hacer la suscripción a una revista, llenar boletos de una rifa, un examen o formatos de inscripción. Revisan las instrucciones de llenado junto con el docente. Encuentran semejanzas y diferencias entre diferentes formatos. 2. REFLEXIONAN SOBRE LA INFORMACIÓN PERTINENTE PARA EL LLENADO. <ul style="list-style-type: none"> • Leen todos juntos un formato de llenado. Comentan sobre la información que sería relevante para contestar apropiadamente. 3. LLENAN FORMATOS. <ul style="list-style-type: none"> • Cada niño elige un formato y lo llena a lápiz o, en su caso, en la computadora. 4. REVISAN Y CORRIGEN LA INFORMACIÓN. <ul style="list-style-type: none"> • En parejas, y con ayuda del docente, revisan que el llenado sea el correcto. Corrigen lo necesario. Si escribieron a lápiz, pasan en limpio usando tinta. 5. EN SU CASO, ENVÍAN EL FORMATO LLENO. <ul style="list-style-type: none"> • En caso de haberse registrado en una cuenta de correo electrónico, abren su nuevo correo y mandan un mensaje a uno de sus compañeros. Revisan el mensaje enviado y el recibido. En caso de haber llenado un formato de suscripción o inscripción, lo envían por correo o lo llevan al lugar correspondiente.

BLOQUE V

ÁMBITO DE LA LITERATURA. Leer la obra de un autor y conocer datos biográficos del mismo

APRENDIZAJES ESPERADOS	TEMAS DE REFLEXIÓN	ACTIVIDADES
<ul style="list-style-type: none"> • Identifica datos específicos a partir de la lectura. • Encuentra semejanzas y diferencias entre las obras de un mismo autor. • Se familiariza con relatos biográficos. • Identifica los elementos de un texto narrativo: personajes, trama, escenarios, ambiente, etcétera. 	<ul style="list-style-type: none"> • Uso de verbos que reportan palabras, sensaciones y juicios de otros: <i>demandar, preguntar, enfatizar, sentir, etcétera.</i> • Uso de comillas para citar. • Uso de guiones para insertar diálogos directos. • Uso de la acentuación gráfica de verbos y palabras que introducen preguntas. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. CONOCEN LA OBRA DE UN AUTOR. <ul style="list-style-type: none"> • Como actividad permanente, a lo largo del bimestre, el docente lee libros de un autor en particular para que los niños conozcan su obra. • Después de la lectura de los materiales, los niños comentan acerca de la historia, de lo que trata y establecen similitudes entre los textos del mismo autor. 2. IDENTIFICAN LOS ASPECTOS QUE MÁS LLAMAN LA ATENCIÓN DE LA OBRA DEL AUTOR. <ul style="list-style-type: none"> • Aprovechando la lectura de varios textos del autor seleccionado, con ayuda del docente, los alumnos completan un cuadro comparativo con información de los diferentes textos: los personajes, características de los personajes, los escenarios, los acontecimientos, etcétera. • Discuten sobre qué aspectos están presentes en la mayoría de sus textos y cuáles permiten identificar que se trata del mismo autor (estilo personal). Toman notas. 3. CONOCEN DATOS SOBRE LA BIOGRAFÍA DEL AUTOR. <ul style="list-style-type: none"> • Organizados en equipos de tres integrantes, los alumnos leen la biografía que el docente les provee y completan un cuestionario previamente dictado por el docente sobre la vida del autor. 4. ESCRIBEN UNA NOTA SOBRE EL AUTOR, QUIÉN ES Y CÓMO ES SU OBRA. <ul style="list-style-type: none"> • De manera colectiva, redactan una nota en la que exponen quién es el autor y cómo es su obra. Aprovechan las notas y el cuestionario que respondieron. Previamente dictan al docente la nota; éste les cuestiona sobre la puntuación y ortografía que debe emplear; les ayuda a tomar decisiones para lograr un texto coherente y cohesivo. 5. PUBLICAN EN EL PERIÓDICO ESCOLAR SU NOTA. <ul style="list-style-type: none"> • Envían al periódico escolar su nota como aportación.

BLOQUE V

ÁMBITO DE LA PARTICIPACIÓN COMUNITARIA Y FAMILIAR. Redactar noticias a partir de un conjunto de datos

APRENDIZAJES ESPERADOS	TEMAS DE REFLEXIÓN	ACTIVIDADES
<ul style="list-style-type: none"> • Identifica los datos incluidos en una noticia. • Planea la redacción de una noticia a partir de la clasificación de los datos que se reportarán, jerarquizándolos. • Identifica el formato gráfico y la organización de la información (pirámide invertida) de las noticias. • A partir de la lectura de noticias identifica los eventos y los agentes involucrados. • Redacta párrafos en tercera persona. • Emplea mayúsculas y punto para delimitar un párrafo. • Emplea comas enumerativas. • Establece la ortografía pertinente para palabras de una misma familia léxica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Estructura de las noticias. • Organización en forma de pirámide invertida de la información (estructura para escribir organizando la información con datos de mayor a menor importancia, responde al qué, quién, cuándo, dónde, por qué y cómo). • Uso de tercera persona para redactar noticias. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. LEEN NOTICIAS DEL PERIÓDICO. <ul style="list-style-type: none"> • En diferentes días el docente aprovecha el tiempo de lectura en voz alta para leerle a sus alumnos noticias que previamente selecciona del periódico. 2. IDENTIFICAN EL ORDEN DE REDACCIÓN DE LAS NOTICIAS. <ul style="list-style-type: none"> • El docente lee en voz alta una noticia y les presenta un formato para completar de forma colectiva. En el formato se debe pedir información sobre: qué pasó, cuándo sucedió, dónde sucedió, cómo sucedió, quiénes estuvieron involucrados. Pide que identifiquen en qué parte de la noticia se encuentra la información que da respuesta a cada interrogante. • Organizados por parejas, el docente proporciona a los alumnos otra noticia de periódico para que la lean y completen una copia del formato. Con la información verifican la similitud en la organización de las noticias del periódico. • Comparten sus comentarios de manera grupal y el docente les explica la organización en forma de pirámide invertida usada en las noticias. 3. PLANEAN Y REDACTAN UNA NOTICIA A PARTIR UNA LISTA DE DATOS. <ul style="list-style-type: none"> • Tomando una noticia de un periódico como base, el docente prepara una lista de datos redactados en forma telegráfica. Pide a los niños que, individualmente, clasifiquen cada dato en su formato. • Corrigen entre todos. Luego, el docente pide que en parejas escriban la noticia, respetando la estructura piramidal. Agregan un encabezado a su noticia.

APRENDIZAJES ESPERADOS	TEMAS DE REFLEXIÓN	ACTIVIDADES
		<p>4. REVISIÓN COLECTIVA DE UNA NOTICIA.</p> <ul style="list-style-type: none"> • De manera grupal, el docente presenta el trabajo de alguna pareja: anota la noticia en el pizarrón tal como la escribieron los niños. Solicita a los niños que evalúen y den ideas para mejorar la redacción. Atienden primero a la incorporación de todos los datos. Después, a la redacción en forma de pirámide invertida. Finalmente, a la ortografía de palabras y la puntuación. El docente solicita pistas ortográficas (una palabra de la misma familia léxica) para corregir la ortografía. • El docente hace relecturas del texto a partir de las modificaciones que se van incorporando. Solicita a los alumnos que eliminen la información repetida. <p>5. CORRECCIÓN DE NOTICIAS.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Intercambian entre las parejas la redacción de sus noticias para hacer las correcciones pertinentes. Marcan con rojo las modificaciones que se deben hacer a las noticias. Siguen el mismo orden que en la actividad anterior. • Pasan en limpio el texto incorporando todas las modificaciones. <p>6. PUBLICAN LAS NOTICIAS EN EL PERIÓDICO ESCOLAR.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Seleccionan algunas noticias que aparecerán en el periódico escolar. Dan crédito a los autores y correctores de las noticias y mencionan la fuente de la información.

BIBLIOGRAFÍA

- Alvarado, Mónica y Sofía Vernon (2004), “Leer y escribir con otros y para otros. Los primeros años de escolaridad”, en Alejandra Pellicer y Sofía Vernon, *Aprender y enseñar la lengua escrita en el aula*, México, Ediciones SM (Colección Aula Nueva).
- Bringas de la Peña, Fernando, Consuelo Curiel Viñambres y Eva Secunza Aranguen (2008), “Las competencias básicas en el área de Lengua Castellana y Literatura”, *Cuadernos de Educación de Cantabria*, España, Gobierno de Cantabria.
- Camps, Anna y Teresa Ribas (1993), *La evaluación del aprendizaje de la composición escrita en situación escolar*, España, Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, Memoria de Investigación.
- Casanova, María Antonia (1998), *La evaluación educativa*, SEP (Biblioteca para la actualización del maestro).
- Fandiño Cubillos, Graciela María (2007), *El pensamiento del profesor sobre la planificación en el trabajo por proyectos*, Colombia, UPN (Colección Tesis Doctorales).
- Ferreiro, Emilia y Ana Teberosky (1979), *Los sistemas de escritura en el desarrollo del niño*, México, Siglo XXI Editores.
- Ferreiro, Emilia (1997), *Alfabetización. Teoría y práctica*, México, Siglo XXI Editores.
- Galaburri, María Laura (2000), *La enseñanza del lenguaje escrito. Un proceso en construcción*, Novedades Educativas; (2005), SEP (Colección Reforma Integral de la Educación Básica).
- Kalman, Judith (2008), “Discusiones conceptuales en el campo de la cultura escrita”, en *Revista Iberoamericana de Educación*, núm. 46, pp. 107-134.
- Nemirovsky, Miriam (1996), *Sobre la enseñanza del lenguaje escrito... y temas aledaños*, Paidós (Colección Maestros y Enseñanza).
- Pérez Esteve, Pilar (2008), *Competencia en comunicación lingüística*, España, Alianza Editorial.
- Perrenoud, Philippe (2000), “Aprender en la escuela a través de proyectos: ¿por qué?, ¿cómo?” en *Revista de Tecnología Educativa*, Santiago, Chile, XIV, núm. 3, pp. 311-332.
- , “Construir las competencias, ¿es darle la espalda a los saberes?”, disponible en http://www.um.es/ead/Red_U/m2/perrenoud.pdf
- (1999), *Construir competencias desde la escuela*, Santiago, Chile, Dolmen Ediciones.
- Vernon, Sofía (2004), “El constructivismo y otros enfoques” en Alejandra Pellicer y Sofía Vernon, *Aprender y enseñar la lengua escrita en el aula*, México, Ediciones SM (Colección Aula Nueva).



MATEMÁTICAS

INTRODUCCIÓN

Con el estudio de las matemáticas en la educación básica se busca que los niños y jóvenes desarrollen:

- Una forma de pensamiento que les permita interpretar y comunicar matemáticamente situaciones que se presentan en diversos entornos socioculturales.
- Técnicas adecuadas para reconocer, plantear y resolver problemas.
- Una actitud positiva hacia el estudio de esta disciplina y de colaboración y crítica, tanto en el ámbito social y cultural en que se desempeñen como en otros diferentes.

Para lograr lo anterior, la escuela deberá brindar las condiciones que garanticen una actividad matemática autónoma y flexible, esto es, deberá propiciar un ambiente en el que los alumnos formulen y validen conjeturas, se planteen preguntas, utilicen procedimientos propios y adquieran las herramientas y los conocimientos matemáticos socialmente establecidos, a la vez que comunican, analizan e interpretan ideas y procedimientos de resolución.

La actitud positiva hacia las matemáticas consiste en despertar y desarrollar en los alumnos la curiosidad y el interés por emprender procesos de búsqueda para resolver problemas, la creatividad para formular conjeturas, la flexibilidad para utilizar distintos recursos y la autonomía intelectual para enfrentarse a situaciones desconocidas; asimismo, consiste en asumir una postura de confianza en su capacidad de aprender.

La participación colaborativa y crítica resultará de la organización de actividades escolares colectivas en las que se requiera que los alumnos formulen, comuniquen, argumenten y muestren la validez de enunciados matemáticos, poniendo en práctica tanto las reglas matemáticas como sociales del debate, que los lleven a tomar las decisiones pertinentes a cada situación.

ENFOQUE

La formación matemática que le permita a cada miembro de la comunidad enfrentar y responder a determinados problemas de la vida moderna dependerá, en gran parte, de los conocimientos adquiridos y de las habilidades y actitudes desarrolladas durante la educación básica. La experiencia que vivan los niños y jóvenes al estudiar matemáticas en la escuela puede traer como consecuencias el gusto o rechazo, la creatividad para buscar soluciones o la pasividad para escucharlas y tratar de reproducirlas, la búsqueda de argumentos para validar los resultados o la supeditación de éstos al criterio del docente.

El planteamiento central en cuanto a la metodología didáctica que sustentan los programas para la educación primaria consiste en llevar a las aulas actividades de estudio que despierten el interés de los alumnos y los inviten a reflexionar, encontrar diferentes formas de resolver los problemas y formular argumentos que validen los resultados.

El conocimiento de reglas, algoritmos, fórmulas y definiciones sólo es importante en la medida en que los alumnos lo puedan usar, de manera flexible, para solucionar problemas. De ahí que su construcción requiera procesos de estudio más o menos largos, que van de lo informal a lo formal, tanto en términos de lenguaje, como de representaciones y procedimientos. La actividad intelectual fundamental en estos procesos se apoya más en el razonamiento que en la memorización. Sin embargo, esto no significa que los ejercicios de práctica o el uso de la memoria para guardar ciertos datos como las sumas que dan 10 o los productos de dos dígitos no se recomienden, al contrario, estas fases de los procesos de estudio son necesarias para que los alumnos puedan invertir en problemas más complejos, sólo hay que garantizar que en caso de olvido dispongan de alternativas para reconstruir lo olvidado.

Esta manera de abordar el estudio de las matemáticas es esencialmente la misma que se sugiere en los programas de 1993 para la educación primaria. Estos programas 2009 aportan una mayor precisión en cuanto a lo que se sugiere hacer para que los alumnos aprendan; mayor claridad respecto al desafío que representa para los profesores esta manera de estudiar y, como consecuencia, más elementos de apoyo para el trabajo diario.

Los avances logrados en el campo de la didáctica de la matemática en los últimos años señalan el papel determinante del *medio*, entendido como la situación o las situaciones problemáticas que hacen pertinente el uso de las herramientas matemáticas, así como los procesos que siguen los alumnos para construir nuevos conocimientos y superar los obstáculos en el proceso de aprendizaje. Toda situación problemática presenta dificultades, pero no debe ser tan difícil que parezca imposible de resolver por quien se ocupa de ella. La solución debe ser construida, en el entendido de que existen diversas estrategias posibles y hay que usar al menos una. El alumno debe emplear los conocimientos previos para *entrar* en la situación, pero el desafío está en reestructurar algo que ya sabe, para modificarlo, ampliarlo, rechazarlo o volver a aplicarlo en una nueva situación.

A partir de esta propuesta, tanto los alumnos como el maestro se enfrentan a nuevos retos que reclaman actitudes distintas frente al conocimiento matemático e ideas dife-

rentes sobre lo que significa enseñar y aprender. No se trata de que el maestro busque las explicaciones más sencillas y amenas, sino de que analice y proponga problemas interesantes, debidamente articulados, para que los alumnos aprovechen lo que ya saben y usen las técnicas y razonamientos cada vez más eficaces.

Competencias a desarrollar en el programa de Matemáticas

En esta asignatura se espera que los alumnos desarrollen las siguientes competencias matemáticas:

- *Resolver problemas de manera autónoma.* Implica que los alumnos sepan identificar, plantear y resolver diferentes tipos de problemas o situaciones. Por ejemplo, problemas con solución única, otros con varias soluciones o ninguna solución; problemas en los que sobren o falten datos; problemas o situaciones en los que son los alumnos quienes plantean las preguntas. Se trata también de que los alumnos sean capaces de resolver un problema utilizando más de un procedimiento, reconociendo cuál o cuáles son más eficaces; o bien, puedan probar la eficacia de un procedimiento al cambiar uno o más valores de las variables o el contexto del problema, para generalizar procedimientos de resolución.
- *Comunicar información matemática.* Comprende la posibilidad de expresar, representar e interpretar información matemática contenida en una situación o de un fenómeno. Requiere que se comprendan y empleen diferentes formas de representar la información cualitativa y cuantitativa relacionada con la situación; que se establezcan relaciones entre estas representaciones; que se expongan con claridad las ideas matemáticas encontradas; que se deduzca la información derivada de las representaciones y se infieran propiedades, características o tendencias de la situación o del fenómeno representado.
- *Validar procedimientos y resultados.* Es importante que los alumnos de primaria adquieran la confianza suficiente para expresar sus procedimientos y defender sus aseveraciones con pruebas empíricas y argumentos a su alcance, aunque éstos todavía disten de la demostración formal. Son justamente su antecedente. Cuando el profesor logra que sus alumnos asuman la responsabilidad de buscar al menos una manera de resolver cada problema planteado, junto con ello crea las condiciones para que los alumnos vean la necesidad de formular argumentos para sustentar el procedimiento y la solución encontrados.
- *Manejar técnicas eficientemente.* Esta competencia se refiere al uso eficiente de procedimientos y formas de representación al efectuar cálculos, con o sin apoyo de calculadora. Muchas veces el manejo eficiente o deficiente de técnicas establece la diferencia entre quienes resuelven los problemas de manera óptima y quienes alcanzan una solución in-

suficiente. Esta competencia no se limita al uso mecánico de las operaciones aritméticas, apunta principalmente al desarrollo del significado y uso de los números y de las operaciones, que se manifiesta en la capacidad de elegir adecuadamente la o las operaciones al resolver un problema, en la utilización del cálculo mental y la estimación; en el empleo de procedimientos abreviados o atajos a partir de las operaciones que se requieren en un problema, y en evaluar la pertinencia de los resultados. Para lograr el manejo eficiente de una técnica es necesario que los alumnos la sometan a prueba en muchos problemas distintos. Así, adquirirán confianza en ella y la podrán adaptar a nuevos problemas.

PROPÓSITOS PARA LA EDUCACIÓN PRIMARIA

En esta fase de su educación, como resultado del estudio de las matemáticas se espera que los alumnos desarrollen los siguientes conocimientos y habilidades:

- Conozcan y sepan usar las propiedades del sistema decimal de numeración para interpretar o comunicar cantidades en distintas formas.
- Utilicen de manera flexible el cálculo mental, la estimación de resultados y las operaciones escritas con números naturales, fraccionarios y decimales, para resolver problemas aditivos o multiplicativos; en el caso de estos últimos, en este nivel no se estudiarán la multiplicación ni la división con números fraccionarios.
- Conozcan las propiedades básicas de triángulos, cuadriláteros, polígonos regulares, prismas y pirámides.
- Usen e interpreten diversos códigos para orientarse en el espacio y ubicar lugares.
- Sepan calcular perímetros, áreas o volúmenes y expresar medidas en distintos tipos de unidad.
- Emprendan procesos de búsqueda, organización, análisis e interpretación de datos para comunicar información que responda a preguntas planteadas por sí mismos y por otros.
- Identifiquen conjuntos de cantidades que varían proporcionalmente y sepan calcular valores faltantes y porcentajes en diversos contextos.
- Sepan reconocer experimentos aleatorios comunes, sus espacios muestrales y desarrollen una idea intuitiva de su probabilidad.

ORGANIZACIÓN DEL PROGRAMA

Los contenidos que se estudian en la educación primaria se han organizado en tres ejes temáticos, que coinciden con los de secundaria: *Sentido numérico y pensamiento algebraico*; *Forma, espacio y medida* y *Manejo de la información*.

Sentido numérico y pensamiento algebraico alude a los fines más relevantes del estudio de la aritmética y del álgebra:

- La modelización de situaciones mediante el uso del lenguaje matemático.
- La exploración de propiedades aritméticas que en la secundaria podrán ser formuladas y validadas con el álgebra.
- La puesta en práctica de diferentes formas de representar y efectuar cálculos.

Forma, espacio y medida encierra los tres aspectos esenciales en los cuales se establece el estudio de la geometría y la medición en la educación básica:

- Explorar las características y propiedades de las figuras geométricas.
- Generar condiciones para que los alumnos ingresen en un trabajo con características deductivas.
- Conocer los principios básicos de la ubicación espacial y el cálculo geométrico.

Manejo de la información incluye aspectos que en la sociedad actual, asediada por una gran cantidad de información que proviene de distintas fuentes, es fundamental estudiar desde la educación básica. Los alumnos de primaria tendrán la posibilidad de:

- Formular preguntas y recabar, organizar, analizar, interpretar y presentar la información que responde a dichas preguntas.
- Conocer los principios básicos de la aleatoriedad.
- Vincular el estudio de las matemáticas con el de otras asignaturas.

En este eje temático se incluye la proporcionalidad porque provee de nociones y técnicas que constituyen herramientas útiles para interpretar y comunicar información, tales como el porcentaje y la razón.

La vinculación entre contenidos del mismo eje, de ejes distintos o incluso con los de otras asignaturas es importante para contrarrestar la tendencia generalizada de fragmentar el estudio y ofrecer conocimiento en pequeñas dosis, lo que deja a los alumnos sin posibilidades de establecer conexiones o ampliar los alcances de un mismo concepto.

En estos programas la vinculación se logra mediante la organización en bloques temáticos que incluyen contenidos de los tres ejes. Algunos vínculos se sugieren en las orientaciones didácticas y otros quedan a cargo de los profesores o de los autores de materiales de desarrollo curricular, tales como libros de texto o ficheros de actividades didácticas.

Un elemento más que atiende la vinculación de contenidos es *Aprendizajes esperados*, el cual se presenta al principio de cada bloque y señala, de modo sintético, los conocimientos y las habilidades que todos los alumnos deben alcanzar como resultado del estudio del bloque en cuestión.

Los conocimientos y habilidades en cada bloque se han organizado para que los alumnos accedan gradualmente a contenidos cada vez más complejos y puedan relacionar lo que saben con lo que están por aprender. Es probable que haya otros criterios igualmente válidos para establecer la secuenciación, por lo tanto, no se trata de un orden rígido.

CONSIDERACIONES PARA EL TRABAJO EDUCATIVO

Intervención del docente y trabajo en el aula

Ayudar a los alumnos a estudiar matemáticas con base en actividades cuidadosamente diseñadas resultará extraño para muchos maestros compenetrados con la idea de que su papel es enseñar, en el sentido de transmitir información. Sin embargo, es importante intentarlo, pues abre el camino para experimentar un cambio radical en el ambiente del salón de clases: los alumnos piensan, comentan, discuten con interés y aprenden, y el maestro revalora su trabajo docente. Para alcanzar este planteamiento hay que trabajar de manera sistemática para lograr las siguientes metas:

- a) *Que los alumnos se interesen en buscar por su cuenta la manera de resolver los problemas que se les plantean.* Aunque habrá desconcierto al principio, tanto de los alumnos como del maestro, es importante insistir en que sean los estudiantes quienes encuentren las soluciones. Pronto se notará un ambiente distinto en el salón de clases, pues los alumnos compartirán sus ideas, habrá acuerdos y desacuerdos, se expresarán con libertad y se tendrá la certeza de que reflexionan en torno al problema que tratan de resolver.
- b) *Acostumbrarlos a leer cuidadosamente la información que hay en los problemas.* Se trata de una situación muy común, cuya solución no corresponde únicamente a la asignatura de Español. Muchas veces los alumnos obtienen resultados diferentes que no por ello son incorrectos, sino corresponden a una interpretación distinta del problema, por ello es conveniente investigar cómo analizan los estudiantes la información que reciben de manera oral o escrita.
- c) *Que muestren una actitud adecuada para trabajar en equipo.* El trabajo en equipo es importante, porque ofrece a los alumnos la posibilidad de expresar sus ideas y enriquecerlas con las opiniones de los demás, favorece la actitud de colaboración y la habilidad para argumentar, además facilita la puesta en común de los procedimientos que encuentran. Sin embargo, la actitud para trabajar en equipo debe ser fomentada por el maestro, quien debe propiciar que todos los integrantes asuman la responsabilidad de resolver la tarea, no de manera individual sino colectiva. Por ejemplo, si la tarea consiste en resolver un problema, cualquier miembro del equipo debe estar en posibilidad de explicar el procedimiento que se utilizó.
- d) *El manejo adecuado del tiempo para concluir las actividades.* Para muchos maestros llevar a cabo el enfoque didáctico en el que se propone que los alumnos resuelvan problemas con sus propios medios, discutan y analicen sus procedimientos y resultados, impide concluir el programa por falta de tiempo. Con este argumento, algunos optan por continuar con el esquema tradicional en el cual el maestro da la clase mientras los alumnos escuchan, aunque no comprendan. Ante esta situación, se debe insistir en que es más provechoso dedicar el tiempo necesario para que los alumnos adquieran conocimien-

tos con significado, desarrollen habilidades para resolver diversos problemas y seguir aprendiendo, en vez de llenarlos con información sin sentido, que pronto será olvidada. Conforme los alumnos comprendan lo que estudian, los maestros evitarán repetir las mismas explicaciones, y se alcanzarán mayores niveles del logro educativo.

Asimismo, es indispensable prever el tiempo necesario para analizar junto con los alumnos lo que producen, aclarar ideas y, en ciertos casos, aportar la información necesaria para que los alumnos puedan avanzar. No es suficiente con que el profesor plantee problemas y espere pacientemente hasta que se termine la sesión.

- e) *La búsqueda de espacios para compartir experiencias.* Al mismo tiempo que los profesores asumen su responsabilidad, la escuela debe cumplir la suya: brindar una educación de calidad a todos los estudiantes. No basta con que el profesor proponga a sus alumnos problemas interesantes para reflexionar, es necesario que la escuela brinde oportunidades de aprendizaje significativo. Para ello será de gran ayuda que los profesores compartan experiencias, pues, exitosas o no, les permitirá mejorar permanentemente su trabajo.

Planificación del trabajo diario

La planificación de las actividades de estudio es una de las tareas fundamentales de los docentes, ya que ayuda a garantizar la eficiencia del proceso de estudio, enseñanza y aprendizaje de las matemáticas, además permite formular expectativas en torno a la eficacia de las actividades que se plantean, el pensamiento matemático de los alumnos y la gestión de la clase por parte del profesor. Es a través de estos elementos que se puede crear un verdadero ambiente de aprendizaje en el aula, lo que significa que tanto los alumnos como el profesor encuentren sentido a las actividades que realizan conjuntamente.

La planificación del trabajo diario que aquí se sugiere dista de adjudicar al profesor la responsabilidad de elaborar los planes de clase diarios, pero sí le demanda analizarlos, estudiarlos, hacer las modificaciones que crea pertinentes y evaluarlos, con la intención de que se puedan mejorar. En resumen, se trata de sustituir la planificación de carácter administrativo por una planificación que sea útil durante el encuentro con los alumnos.

Las características de un plan de clase funcional, de acuerdo con el enfoque de esta propuesta curricular, son las siguientes:

- *Que sea útil*, esto es, que indique con claridad el reto que se va a plantear a los alumnos, lo que se espera de ellos en términos de recursos a utilizar y algunas previsiones que aporten elementos para la realización de la clase.
- *Que sea conciso*, es decir, que contenga únicamente los elementos clave requeridos por el profesor para guiar el desarrollo de la clase.
- *Que permita mejorar el desempeño docente.* La planificación del trabajo diario es una tarea extensa, cuya elaboración implica mucho tiempo y esfuerzo, sin embargo, no es

para usarse una sola vez. Cada actividad que se plantea en condiciones muy particulares, requiere un comentario escrito por parte del maestro, con el propósito de mejorar la actividad o la ejecución de la misma, antes de ser aplicada en otro ciclo escolar. De esta manera, los profesores podrán contar a mediano y largo plazos con actividades suficientemente probadas y evaluadas para el trabajo diario.

Evaluación del desempeño de los alumnos

La evaluación es uno de los componentes del proceso educativo que contribuye de manera importante para lograr mejor calidad en los aprendizajes de los alumnos. Al margen de las evaluaciones externas que se aplican en las escuelas del país, cuya finalidad es recabar información para tomar decisiones que orienten hacia la mejora del sistema educativo nacional o estatal, los profesores frente a grupo tienen la responsabilidad de evaluar en todo momento del curso escolar qué saben hacer sus alumnos, qué desconocen y qué están en proceso de aprender. Para ello, cuentan con diversos recursos, como registros breves de observación, cuadernos de trabajo de los alumnos, listas de control, pruebas y otros.

La evaluación que se plantea en este currículo se dirige a los tres elementos fundamentales del proceso didáctico: el profesor, las actividades de estudio y los alumnos. Los dos primeros pueden ser evaluados mediante el registro de juicios breves en los planes de clase, sobre la pertinencia de las actividades y de las acciones que realiza el profesor al conducir la clase. Respecto a los alumnos, hay dos aspectos que deben ser evaluados. El primero se refiere a qué tanto saben hacer y en qué medida aplican lo que saben, en estrecha relación con los contenidos matemáticos que se estudian en cada grado. Para apoyar a los profesores en este aspecto se han definido los aprendizajes esperados en cada bloque temático, en los cuales se sintetizan los conocimientos y las habilidades que todos los alumnos deben aprender al estudiar cada bloque.

Los aprendizajes esperados no corresponden uno a uno con los apartados de conocimientos y habilidades del bloque, en primer lugar porque los apartados no son ajenos entre sí, es posible y deseable establecer vínculos entre ellos para darle mayor significado a los aprendizajes, algunos de esos vínculos ya están señalados en la columna de orientaciones didácticas. En segundo lugar, porque los apartados constituyen procesos de estudio que en algunos casos trascienden los bloques e incluso los grados, mientras que los aprendizajes esperados son saberes que se construyen como resultado de los procesos de estudio mencionados. Por ejemplo, el aprendizaje esperado “Resolver problemas que impliquen el análisis del valor posicional a partir de la descomposición de números”, que se plantea en el bloque 1 de quinto grado, es la culminación de un proceso que se inició en cuarto grado.

Con el segundo aspecto por evaluar se intenta ir más allá de los aprendizajes esperados y, por lo tanto, de los contenidos que se estudian en cada grado. Se trata de las competencias matemáticas, cuyo desarrollo deriva en conducirse competentemente en la aplicación de las matemáticas o en ser competente en matemáticas.

La metodología didáctica que acompaña los programas de matemáticas está orientada al desarrollo de estas competencias y exige superar la postura tradicional “dar la clase”, explicando paso a paso lo que los alumnos deben hacer y preocupándose por simplificarles el camino que por sí solos deben encontrar. Con el fin de ir más allá de la caracterización de las competencias y tener más elementos para describir el avance de los alumnos en cada una de ellas, en seguida se establecen algunas líneas de progreso que definen el punto inicial y la meta a la que se puede aspirar.

De resolver con ayuda a resolver de manera autónoma. La mayoría de los profesores de nivel básico estará de acuerdo en que, cuando los alumnos resuelven problemas, hay una tendencia muy fuerte a recurrir al maestro, incluso en varias ocasiones, para saber si el procedimiento que siguen es correcto. Resolver de manera autónoma implica que los alumnos se hagan cargo del proceso de principio a fin, considerando que el fin no es sólo encontrar un resultado, sino comprobar que es correcto, tanto en el ámbito de los cálculos como en el de la solución real, en caso de que se requiera.

De la justificación pragmática al uso de propiedades. Según la premisa de que los conocimientos y las habilidades se construyen mediante la interacción de los alumnos con el objeto de conocimiento y con el maestro, un elemento importante en este proceso es la validación de los procedimientos y resultados que se encuentran, de manera que otra línea de progreso que se puede apreciar con cierta claridad es pasar de la explicación pragmática “porque así me salió” a los argumentos apoyados en propiedades o axiomas conocidos.

De los procedimientos informales a los procedimientos expertos. Un principio fundamental que subyace en la resolución de problemas es que los alumnos utilicen sus conocimientos previos, con la posibilidad de que éstos evolucionen poco a poco ante la necesidad de resolver problemas cada vez más complejos. Necesariamente, al iniciarse en el estudio de un tema o de un nuevo tipo de problemas, los alumnos usan procedimientos informales; a partir de ese punto es tarea del maestro sustituir estos procedimientos por otros cada vez más eficaces. Cabe aclarar que el carácter de *informal* o *experto* de un procedimiento depende del problema por resolver; por ejemplo, para un problema de tipo multiplicativo la suma es un procedimiento informal, pero esta misma operación es un procedimiento experto para un problema de tipo aditivo.

Hay que estar conscientes de que los cambios de actitud no se dan de un día para otro, ni entre los profesores ni entre los alumnos, pero si realmente se quiere obtener mejores logros en los aprendizajes, desarrollar competencias y revalorar el trabajo docente, vale la pena probar y darse la oportunidad de asombrarse ante los ingeniosos razonamientos que los alumnos pueden hacer cuando asumen que la resolución de un problema está en sus manos.

BLOQUES DE ESTUDIO

BLOQUE I

Como resultado del estudio de este bloque de contenidos se espera que el alumno tenga disponibles los siguientes aprendizajes:

- Resuelva problemas que impliquen analizar y utilizar la información contenida en la escritura decimal de números naturales.
- Resuelva problemas aditivos con números naturales que impliquen dos o más transformaciones.
- Resuelva problemas que involucren distintos significados de la multiplicación de naturales.
- Identifique las características de cuerpos geométricos, respecto al número de aristas, vértices y caras y a la forma de estas últimas.
- Resuelva problemas de valor faltante en los que se da o se pide el valor unitario, aplicando propiedades de una relación de proporcionalidad.
- Lea y comprenda información que se encuentra en diversos portadores.

EJE	TEMA	SUBTEMA	CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES	ORIENTACIONES DIDÁCTICAS
<i>Sentido numérico y pensamiento algebraico</i>	Significado y uso de los números	Números naturales	1.1. Resolver problemas que impliquen el análisis del valor posicional a partir de la descomposición de números, basada en la organización decimal del sistema, la explicitación de las relaciones aditivas y multiplicativas que subyacen a un número y la interpretación y utilización de la información contenida en la escritura decimal.	<p>Los conocimientos incluidos en este apartado se refieren fundamentalmente a que los alumnos sean capaces de explicitar las relaciones aritméticas subyacentes a un número y utilizar la información contenida en la escritura decimal para desarrollar métodos de cálculo, redondeo, aproximación, encuadramiento, etcétera, que les permitan resolver problemas.</p> <p>Se busca que los alumnos puedan “pensar” un número de muchas maneras, según el problema que están enfrentando.</p> <p>Un número natural puede descomponerse aditiva y/o multiplicativamente de distintas maneras, por ejemplo $3\,000 + 300 + 500 + 587$ o $2 \times 1\,500 + 1\,300 + 11 \times 5 + 32$. Para conocer a qué números corresponden es necesario realizar el cálculo. Sin embargo, si se conoce la descomposición $4 \times 1\,000 + 3 \times 100 + 8 \times 10 + 7$, puede determinarse el número escribiendo únicamente los coeficientes de las potencias de 10 en la descomposición anterior y queda entonces formado el número 4 387.</p>

EJE	TEMA	SUBTEMA	CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES	ORIENTACIONES DIDÁCTICAS
Sentido numérico y pensamiento algebraico	Significado y uso de los números			<p>Los alumnos deberán descubrir esta propiedad de la descomposición polinómica, formada por la suma de potencias de 10, multiplicadas por coeficientes menores que 10, a partir de las actividades y reflexiones que proponga el docente sobre descomposiciones —incluyendo distintos casos, por ejemplo, aquellas que no posean cierto nivel, por ejemplo, $9 \times 1\,000 + 84$— y escritura de los números correspondientes.</p> <p>Los alumnos también podrán analizar que si se conoce la descomposición polinómica de dos números, pueden ser comparados a partir de los coeficientes de las mayores potencias de 10. Por ejemplo, los números $1\,200 + 234 + 8$ y $4 \times 1\,000 + 5 \times 100 + 7$ que pueden ser comparados con cierta facilidad —si se considera a $1\,200$ como $1 \times 1\,000 + 2 \times 100$— a partir de comparar únicamente los coeficientes de 1 000 en ambos números.</p> <p>Dado que los alumnos han iniciado en grados anteriores el análisis del sistema posicional en términos de cantidad de “unos”, “dieces”, “cienes” y “miles” de un número, se les relacionará con las denominaciones habituales de unidades, decenas, centenas, etcétera.</p>
		Números fraccionarios	1.2. Resolver problemas en los que se requiera expresar y comparar medidas de longitud, capacidad, etcétera, utilizando fracciones menores o mayores que la unidad, en forma numérica y gráfica (medios, cuartos, octavos, tercios, sextos...).	<p>En tercer grado los alumnos trabajaron con fracciones cuyo denominador era, en general, una potencia de dos; esto puede conducirlos a que, frente a cada situación, intenten hacer particiones en mitades. Necesitan varias experiencias, compartir y discutir los hallazgos de sus compañeros para aprender a hacer nuevas particiones: en tres, cinco, seis... partes iguales. También se genera una mayor diversidad en las formas de realizar los repartos, por ejemplo, para dos pasteles entre tres, pueden obtener $1/2 + 1/6$ o $1/3 + 1/3$, lo que brinda nuevas ocasiones de estudiar la equivalencia de las distintas expresiones, con apoyo del material. También ocurrirán con más frecuencia errores tales como asignar $1/3$ en lugar de $1/6$ a la porción que se obtiene al partir un medio en tres partes. Estos errores constituyen buenas oportunidades para analizar el papel de la unidad de referencia.</p> <p>En situaciones de medición, el sistema de medidas formado por medios, cuartos y octavos de unidad, que los alumnos utilizaron anteriormente, puede complementarse con fracciones de unidad generadas por $1/3$ de la unidad: $1/3$, $1/6$, $1/9$. Esto permitirá a los alumnos identificar escrituras equivalentes como $2/6 = 1/3$ o $3/6 = 1/2$.</p> <p>Los alumnos deben seguir aprendiendo a expresar fracciones mayores que la unidad en distintas formas, por ejemplo $5/3$ como $1\frac{2}{3}$ o $1 + 2/3$.</p>

EJE	TEMA	SUBTEMA	CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES	ORIENTACIONES DIDÁCTICAS
Sentido numérico y pensamiento algebraico	Significado y uso de los números	Números decimales	1.3. Determinar cantidades equivalentes utilizando los valores de \$1, \$10, \$100 (billetes o monedas) y de 10, 20 y 50 centavos.	No se pretende que en el inicio del año escolar los alumnos escriban precios y medidas con punto decimal, si bien así lo harán en los siguientes bloques. Se trata de realizar composiciones y descomposiciones de cantidades de dinero utilizando diferentes monedas y estableciendo equivalencias entre ellas. Las equivalencias permiten poner en práctica algunas relaciones entre pesos y centavos que se constituirán en el punto de partida para estudiar las relaciones entre enteros, décimos y centésimos. Ejemplos: usando billetes y monedas, escribir de distintas maneras, cantidades como \$1.50, \$12.20 etcétera.
	Significado y uso de las operaciones	Problemas aditivos	1.4. Resolver problemas que involucren nuevos significados de la adición.	Los alumnos han aprendido a solucionar variados problemas mediante sumas y restas. Sin embargo, pueden aún establecerse nuevas relaciones que corresponden a otros significados, como es el caso de operar con transformaciones. Por ejemplo: "Mariela juega a las canicas, el lunes perdió ocho y el martes volvió a jugar. Cuando hizo cuentas dijo que entre los dos días había ganado 10 canicas. ¿Qué habrá pasado en el segundo día? ¿Ganó o perdió? Y... ¿cuántas canicas?" En este caso se conocen dos transformaciones: la primera es una pérdida, la segunda se desconoce, pero se sabe el resultado final de ambas transformaciones. Trabajando con problemas de este tipo u otros que involucren transformaciones, los alumnos podrán ir descubriendo que a pesar de no conocer la colección inicial, pueden encontrar nuevas informaciones operando sobre las transformaciones que se realizan a la colección. En este grado se deberán complejizar los problemas aditivos, variando el tamaño de los números, las transformaciones que se conocen y la incógnita, así como la forma de presentación como pueden ser gráficos, esquemas y tablas.
		Problemas multiplicativos	1.5. Resolver problemas que involucren distintos significados de la multiplicación (relación proporcional entre medidas, producto de medidas, combinatoria) y desarrollar procedimientos para el cálculo.	Se trata de continuar con el análisis de las distintas situaciones que pueden ser resueltas por una multiplicación, por ejemplo, situaciones de proporcionalidad, de producto de medidas (organizaciones rectangulares) o problemas simples de combinatoria. Como ejemplo de los problemas que involucran organizaciones rectangulares se pueden mencionar los embaldosados y otros como: "¿Alcanzarán las butacas del teatro para los 400 alumnos de una escuela, si en el teatro hay 23 filas de 19 butacas cada una?" En cuanto a los problemas de combinatoria, los alumnos han tenido oportunidad previamente de resolver algunos de ellos por medio de procedimientos como el listado de todos los elementos que cumplen las condiciones enunciadas. En este grado, avanzarán en la búsqueda sistemática y exhaustiva de las distintas posibilidades.

EJE	TEMA	SUBTEMA	CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES	ORIENTACIONES DIDÁCTICAS
				<p>Relacionados con los procedimientos de cálculo, se trata de retomar algunos de ellos elaborados en grados anteriores, como sumas y restas reiteradas, enfatizando los casos en que sea pertinente el uso del cálculo mental y el algoritmo convencional elaborado en tercer grado.</p> <p>Además, se propiciará la discusión sobre la selección del tipo de cálculo a efectuar a partir de los números involucrados. Por ejemplo, mental para cálculos como: 150×8 (realizando por ejemplo la multiplicación por 2 y luego por 4); algoritmo escrito para otros como 78×9.</p>
Forma, espacio y medida	Figuras	Cuerpos	1.6. Explorar cuerpos geométricos para analizar diferentes propiedades: todas (algunas) caras planas, todas (algunas) aristas rectas, todas sus aristas curvas, número de caras, aristas y vértices, etcétera.	<p>Se trata de la construcción de cuerpos con distintos materiales (sólidos con plastilina, recortando panes de jabón, con popotes y plastilina, cubriéndolos con figuras) para estudiar sus propiedades. Al contar caras, aristas y vértices, se sugiere incluir conos (una arista, dos caras, un vértice), cilindros (dos aristas, tres caras, cero vértices) y esferas (cero aristas, una cara, cero vértices), toro (una dona, cero aristas, una cara, cero vértices), semiesfera (una arista, dos caras, cero vértices).</p> <p>En vinculación con el eje “Manejo de la información” los alumnos pueden construir tablas en las que consignen, para cada cuerpo, el resultado del conteo de aristas, caras y vértices, e inclusive distingan la cantidad de caras planas, aristas curvas, etcétera.</p> <p>Distinguir “todos” y “algunos” cuerpos en relación con ciertas propiedades. Verificar por algún medio experimental las propiedades enunciadas, por ejemplo, encontrar técnicas para hacer sellos y no olvidarse de una cara, o verificar que todos los sellos que se pueden realizar con las caras son polígonos, o todas sus aristas son curvas, etcétera.</p>
		Figuras planas	1.7. Distinguir algunas figuras que constituyen las caras de los cuerpos. Reconocer figuras congruentes.	<p>En vinculación con el conocimiento anterior, de estudio de los cuerpos, se trata de distinguir cuerpos que tienen todas las caras triangulares, rectangulares, etcétera, o alguna cara circular, o cuadrada, o ninguna cara cuadrada; ya que los alumnos tienen desde el primer grado experiencias con diferentes polígonos (triángulos, cuadrados, rectángulos, etcétera), tal vez sea oportuno introducir y usar ese término. No se trata de incorporar muchos nombres de distintas figuras, sino más bien de retomar los ya conocidos.</p> <p>A través de la superposición de sellos (o a través de la medición en el caso de aristas rectas) determinar la congruencia de caras planas o aristas.</p>
	Ubicación espacial	Representación	1.8. Leer planos y mapas viales. Interpretar y diseñar trayectorias.	<p>Se trata en primer lugar de identificar los códigos y luego realizar observaciones sobre espacios conocidos o próximos al lugar de residencia. Hay que comentar sobre la forma adecuada de colocar el plano y posteriormente, por ejemplo: “analizar diferentes trayectorias para ir de un lugar a otro, diferentes trayectorias según el medio de transporte”.</p>


EJE	TEMA	SUBTEMA	CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES	ORIENTACIONES DIDÁCTICAS																											
				<p>Con el apoyo de croquis de lugares conocidos, el objetivo es hacer una descripción oral sobre la ubicación de dichos lugares. Por ejemplo, si se trata de un sector urbano, se pueden distinguir las avenidas que están próximas a la escuela o algún edificio significativo, indicando el norte hacia la parte superior de la hoja. En otro sentido, los alumnos pueden dibujar trayectorias para indicar cómo se puede llegar a un lugar determinado o cuál es la vía más rápida.</p>																											
Manejo de la información	Análisis de la información	Relaciones de proporcionalidad	<p>1.9. Resolver problemas de valor faltante en los que se da el valor unitario, o se pregunta por él, mediante distintos procedimientos (dobles, triples, sumar término a término).</p>	<p>Los problemas multiplicativos llamados “de valor faltante” son aquellos en los que se conocen tres datos y es necesario encontrar otro (u otros), disponiendo de distintas informaciones. Por lo tanto, se trata aquí de seguir trabajando con problemas similares a los que se indican en el subtema de “Problemas multiplicativos” (véase 1.5.) y también algunas variantes más como las que se ejemplifican a continuación:</p> <p>Ejemplo 1: se usan tablas para poder plantear problemas en los que se desconocen varios valores y no uno solo.</p> <table border="1" data-bbox="971 970 1261 1129"> <thead> <tr> <th>Cajas</th> <th>Libros</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td></td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>60</td> </tr> <tr> <td></td> <td>2 400</td> </tr> </tbody> </table> <p>Ejemplo 2: los valores unitarios son “compuestos”, es decir, están formados por varias subunidades: “Los chicles se venden a razón de tres chicles por \$2.00, ¿cuántos chicles se pueden comprar con \$8.00? y ¿Cuánto cuestan 15 chicles?, ¿y 18 chicles?”</p> <p>En este grado debe darse la oportunidad a los alumnos de evolucionar sus procedimientos hacia la utilización de la multiplicación y división de enteros, en tanto factores internos; por ejemplo, para calcular el costo de seis chicles, se puede aplicar el factor interno <i>dos veces</i> lo que se paga por tres chicles. Por este motivo se debe preguntar por valores que guardan una relación de enteros, por ejemplo, solicitar el precio de 15 chicles, pero no de 16.</p> <p>Ejemplo 3: a cada conjunto del valor inicial, corresponden varios valores en el conjunto final.</p> <table border="1" data-bbox="892 1675 1340 1854"> <thead> <tr> <th rowspan="2">Cajas</th> <th colspan="3">Golosinas</th> </tr> <tr> <th>Chocolates</th> <th>Paletas</th> <th>Caramelos</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3</td> <td></td> <td>15</td> <td>12</td> </tr> <tr> <td></td> <td>20</td> <td>50</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Cajas	Libros	1		5	60		2 400	Cajas	Golosinas			Chocolates	Paletas	Caramelos	1	2			3		15	12		20	50	
Cajas	Libros																														
1																															
5	60																														
	2 400																														
Cajas	Golosinas																														
	Chocolates	Paletas	Caramelos																												
1	2																														
3		15	12																												
	20	50																													


EJE	TEMA	SUBTEMA	CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES	ORIENTACIONES DIDÁCTICAS
Manejo de la información	Análisis de la información	Búsqueda y organización de la información	1.10. Leer información contenida en distintos portadores	<p>A lo largo de la escolaridad primaria, los alumnos deberían avanzar en su comprensión de la información que se encuentra presente en distintos portadores de la vida en sociedad. En cada uno de los grados, se seleccionarán ejemplos relacionados con los contenidos de ese grado. Por ejemplo: en un cartel se puede leer: “duela (es una madera de poco ancho, que se vende en listones, los cuales se ensamblan unos con otros, para hacer pisos o techos) de 1ª 1½ x 3 \$5 m²”. El significado del cartel es: vendo madera llamada duela, de primera (1ª) calidad, de largo 1 ½ metro y 3 cm de espesor, cuyo precio es de \$5 el metro cuadrado.</p> <p>Es interesante discutir con los alumnos acerca de la frecuencia con que los anuncios están destinados a un sector específico de la sociedad, en un cierto contexto. El conocimiento de las personas interesadas en el anuncio anterior, les permite por ejemplo, determinar cuáles son las unidades de medida utilizadas. Los interesados en comprar duela saben que la longitud se mide en metros y el espesor en centímetros. Se puede plantear a los alumnos que busquen información en su entorno o que diseñen otros carteles utilizando ese tipo de escritura.</p>

BLOQUE II

Como resultado del estudio de este bloque de contenidos se espera que el alumno tenga disponibles los siguientes aprendizajes:

- Resuelva problemas que impliquen calcular fracciones de magnitudes continuas o determinar qué fracción es una parte dada de una magnitud.
- Lea, escriba y compare números decimales hasta centésimos en contextos de dinero y medición.
- Resuelva problemas que impliquen sumar o restar fracciones mediante distintos procedimientos.
- Resuelva problemas que involucren distintos significados de la división de naturales.
- Identifique cuerpos geométricos mediante la descripción de sus características.
- Utilice el transportador para medir ángulos.
- Resuelva problemas de valor faltante mediante el cálculo del valor unitario o aplicando propiedades de una relación de proporcionalidad.

EJE	TEMA	SUBTEMA	CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES	ORIENTACIONES DIDÁCTICAS
<i>Sentido numérico y pensamiento algebraico</i>	Significado y uso de los números	Números fraccionarios	2.1. Calcular fracciones de magnitudes continuas (longitud, superficie de figuras) y recíprocamente, establecer qué fracción es una parte dada de una magnitud.	<p>En tercer grado los alumnos empezaron a aplicar fracciones del tipo $m/2^n$ (medios, cuartos, octavos) a magnitudes continuas como longitudes o superficies y también a identificar las fracciones que corresponden a partes de dichas magnitudes (se recomienda consultar el comentario correspondiente en tercer grado). En este grado pueden resolver una gama más amplia de problemas: las fracciones que se aplican o se identifican pueden ser distintas a $m/2^n$, pueden ser unitarias o no unitarias, mayores o menores que la unidad. Las unidades de referencia pueden ser diversas: superficies de rectángulos, triángulos, círculos, figuras irregulares sobre las que pueda iterarse una subunidad.</p> <p>Cuando se trata de identificar la fracción que corresponde a una parte de unidad, pueden introducirse situaciones en las que la unidad está subdividida en un número de partes distinto al que indica el denominador o en partes desiguales, por ejemplo:</p> <p>“¿En qué figura está pintada la mitad de la superficie? ¿La tercera parte? ¿La cuarta parte?”</p> 

EJE	TEMA	SUBTEMA	CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES	ORIENTACIONES DIDÁCTICAS
Sentido numérico y pensamiento algebraico	Significado y uso de los números			<p>Cuando la unidad es la superficie del círculo, los alumnos pueden establecer qué fracciones se pueden marcar trazando diámetros (medios, cuartos, octavos, ...) y cuáles en cambio requieren trazar radios o diámetros y radios. Debe recordarse que no se trata de que los alumnos hagan representaciones muy precisas, únicamente lo suficiente para poder identificar sin ambigüedad de qué fracción se trata. Y en otro contexto, preguntar: "¿qué parte del terreno le tocó a Juan si sólo le dieron 50 m²?"</p> <p>Finalmente, en este grado los alumnos pueden empezar a resolver situaciones en las que no se da la unidad de referencia, pero sí la parte, y debe construirse la unidad, por ejemplo:</p> <p>"Esto es 1/5 de barra de chocolate. Dibuja la barra completa".</p> 
		Números decimales	2.2. Utilizar escrituras con punto decimal hasta centésimos en contextos de dinero y medición. Leer, escribir y comparar precios que involucren pesos y centavos, escritos como números decimales.	<p>Si bien, la justificación de por qué escribir \$2 y 50 centavos como \$2.50 será tratada en grados posteriores; se iniciará su uso en este grado, tomándolo como un conocimiento social. Se trata de representar con escrituras con punto decimal, cantidades determinadas a partir de pesos y centavos. Por ejemplo, se pedirá formar la cantidad de \$2.00, únicamente con monedas de 20 centavos. Se tratará de escribir la equivalencia obtenida, por ejemplo $2 = 0.20 + 0.20 + 0.20 + 0.20 + 0.20 + 0.20 + 0.20 + 0.20 + 0.20 + 0.20$, o bien 10×0.20. De la misma manera: si se dispone de tres monedas de 50 centavos, y una de 20 centavos se tendrá la cantidad de \$1.70.</p> <p>Dado que se trabajará en contextos de dinero o medidas, sólo se utilizarán dos cifras decimales.</p> <p>Estas actividades deberán permitir a los alumnos ir construyendo el significado de número decimal como aquél que tiene un número finito de cifras decimales, si bien este concepto adquirirá su pleno significado cuando se trabaje en la secundaria, con números que posean un número infinito de cifras decimales, iguales o no. Los números naturales son decimales, ya que puede considerarse que tienen cero cifras decimales. Entonces es importante trabajar a la vez con precios enteros junto con precios expresados con punto decimal.</p>

EJE	TEMA	SUBTEMA	CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES	ORIENTACIONES DIDÁCTICAS
<i>Sentido numérico y pensamiento algebraico</i>				En este grado, los alumnos deberán también aprender a comparar precios a partir de su escritura, por ejemplo: comparar \$3.50 con \$4.00 y con \$3.05, relacionándolos primero con los billetes y/o monedas necesarios para pagarlo y posteriormente con los valores.
	Estimación y cálculo mental	Números naturales	2.3. Producir series orales y escritas de 1 en 1, de 10 en 10, de 100 en 100... a partir de cualquier número en forma ascendente o descendente.	<p>Con frecuencia el recitado de los números se practica únicamente en primer o segundo grados, sin llegar por lo tanto a números mayores. Se sabe que el pasaje a la siguiente decena o a la siguiente centena, causa dificultades a los alumnos; por lo tanto, se debería elegir esos pasajes para recitar números. Por ejemplo, decir los 10 próximos números de la serie numérica desde el 297 o los cinco números anteriores al 402.</p> <p>De la misma manera solicitar, por ejemplo, series orales de 100 en 100, a partir de 89.</p> <p>En estas ocasiones se trata de continuar discutiendo sobre las regularidades de la serie y de las modificaciones que produce en los números, adicionar o restar unos, dieces, etcétera.</p> <p>Otra actividad que pone en práctica estas relaciones es la siguiente: el docente va escribiendo números en el pizarrón mezclando unos, dieces, cientos o miles, escritos con cifras, y los alumnos por turnos dicen el resultado de sumar el número escrito por el docente al total enunciado por el alumno anterior.</p> <p>Ejemplo: si el docente va escribiendo la serie de números: 1-10 -10 -10 -1-1-100 -100 -10... los alumnos por turno deberían ir diciendo 1-11-21- 31- 32- 33-133 -233 - 243... , sin enunciar la suma correspondiente.</p> <p>En cada caso, es necesario sumar “uno” al número anterior, la dificultad consiste en identificar, sin escribir, cuál es la cifra que modificará.</p>
	Significado y uso de las operaciones	Multiplicación y división	2.4. Determinar reglas prácticas para multiplicar rápidamente por 10, 100, 1 000, etcétera.	Dado que el sistema de numeración que se utiliza es el decimal, el número 10 y sus potencias desarrollan un papel especial en los cálculos. Cualquier número puede ser descompuesto en potencias de 10 y, por lo tanto, las operaciones que se realicen con los números serán finalmente operaciones sobre las potencias o múltiplos de 10. Por ejemplo, en la multiplicación puede verse que multiplicar por 35 remite a multiplicar por 30 (3 x 10) y por 5 y sumarlos. Por lo tanto, el dominio que se tenga de las multiplicaciones por 10, sus múltiplos y potencias, beneficiará sin duda tanto el cálculo mental como los algoritmos y el control que los alumnos puedan ejercer sobre sus resultados.

EJE	TEMA	SUBTEMA	CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES	ORIENTACIONES DIDÁCTICAS
Sentido numérico y pensamiento algebraico	Significado y uso de las operaciones			Si se quiere obtener el resultado de 8×10 que es igual a $10 + 10 + \dots + 10$ (8 veces) se podrá razonar que se obtuvieron 8 decenas, es decir, 80 unidades, por lo tanto, se agregará un cero al número 8 original. La calculadora también permitirá estudiar regularidades en los productos con estos números. Es importante aclarar que estas reglas adquirirán su pleno sentido cuando sean utilizadas para resolver cálculos más complejos.
		Problemas aditivos	2.5. Resolver problemas que impliquen suma o resta de fracciones en casos sencillos con distintos procedimientos. Elaborar e interpretar representaciones gráficas de las fracciones.	Se trata de sumar fracciones conocidas, relacionadas con situaciones de reparto o medición como medios, cuartos, tercios, etcétera, sin necesidad de trabajar con el algoritmo usual. Por ejemplo, podrán plantearse, en contextos gráficos o de medición, sumas o restas como $1/2 + 1/4$; $1 - 3/4$; etcétera. Es recomendable usar con frecuencia situaciones en las que los alumnos anticipen, argumenten y luego puedan verificar sus anticipaciones.
		Problemas multiplicativos	2.6. Resolver problemas que involucren distintos significados de la división.	Para seguir indagando sobre la división, se debería plantear a los alumnos situaciones que presenten distintas problemáticas. Por ejemplo, problemas de reparto con incógnita tanto en la cantidad de partes como en el valor de cada parte, utilizando distintos procedimientos (suma o resta) o cálculo mental. Por ejemplo: "El pirata Morgan llegó con su navío averiado al puerto. Para quedarse en el puerto y poder arreglar su barco, deberá pagar ocho monedas de oro por día. ¿Para cuántos días le alcanzarán las 50 monedas que tiene? Si necesitara quedarse dos días más, ¿cuántas monedas más tendría que conseguir? Ya transcurrieron cuatro días, ¿cuántas monedas tendrá que entregar por ese tiempo? Como no pueden arreglar el navío en el tiempo previsto, el pirata ofrece entregar también sus 56 monedas de plata, a lo largo de cuatro semanas, entregando siempre la misma cantidad. ¿Cuántas monedas de plata tiene que entregar por semana?" En esta situación aparecen los dos significados básicos de la división, el de agrupamiento (que contesta a la pregunta: ¿para cuántos días le alcanza?), y el de reparto, en el caso de las monedas de plata. Además, una de las preguntas sobre el pago del total de su estadía en el puerto, si agregara dos días más, implica considerar el residuo de dos monedas que le sobraron, de manera que si debe entregar ocho monedas por día, para los dos días necesitará 16 monedas, pero como ya tiene dos, tendrá que conseguir 14 monedas más.

EJE	TEMA	SUBTEMA	CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES	ORIENTACIONES DIDÁCTICAS
				<p>Otro procedimiento posible sería determinar el número de monedas a entregar en ocho días, es decir: $8 \times 8 = 64$, descontar las 50 monedas que ya tiene y contestar que necesita conseguir 14 monedas más. En un mismo contexto, aparecen así distintas preguntas y distintos aspectos de la división, para seguir profundizando en su estudio.</p>
Forma, espacio y medida	Figuras	Cuerpos	<p>2.7. Construir cuerpos geométricos por yuxtaposición de otros y describirlos.</p>	<p>Por yuxtaposición de cuerpos, obtener formas “nuevas” o ya conocidas. Lo mismo si se cortan sólidos, por ejemplo hechos en jabón. Así, con estos dos puedo armar “como la torre de una iglesia”, o con éstos armo un cubo grande, o cortando aquí tengo “como una moneda”, o un cuerpo cuyas caras son todos triángulos, etcétera.</p> <p>Observación, descripción y representación de objetos desde distintos puntos de vista (inclusive desde arriba), por ejemplo, una tetera, un muñeco, un ramo de flores de diferentes clases. Se sugiere apoyar el objeto sobre una mesa de vidrio, y adoptar también el punto de vista “desde abajo”.</p> <p>El análisis de las propiedades de los objetos permite definir criterios para que se les reconozca sin necesidad de señalarlos o nombrarlos directamente. Esta designación de los objetos en función de sus propiedades implica un proceso lógico complejo que requiere abstraer las características del objeto. Cobra importancia, en este sentido, no sólo establecer qué es el objeto, sino también lo que no es, es decir, la negación de un atributo para establecer inferencias respecto de lo que es.</p>
			<p>2.8. Utilizar el vocabulario específico en juegos de identificación de cuerpos.</p>	<p>Se pueden desarrollar juegos de identificación en los que se apliquen los conocimientos del bloque anterior. Sobre una mesa colocar diversos cuerpos —cubos, prismas, pirámides, cilindros, conos, etcétera—. El docente elige uno de ellos, sin decir de cuál se trata. Luego los niños, en grupos, formulan preguntas (¿cuántas caras tiene?, ¿todas sus caras son planas?, ¿todas sus caras son polígonos? ¿cuántos vértices posee?, etcétera) para determinar el cuerpo elegido por el docente. Las preguntas formuladas deben ser escritas en el pizarrón para luego poder discutir la “validez de cada una”, y en caso de que no usen vocabulario técnico (“se parece a un zapato”, “tiene una punta”, etcétera) cómo reescribirla utilizando un vocabulario apropiado en el campo de la geometría. Ganará el grupo que descubra el cuerpo con la menor cantidad de preguntas.</p> <p>Una variante de esta actividad es que cada grupo, por turno, formula una pregunta que puede responderse con “sí” o “no”, y se escribe en el pizarrón con la respuesta.</p>

EJE	TEMA	SUBTEMA	CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES	ORIENTACIONES DIDÁCTICAS
<i>Forma, espacio y medida</i>	Figuras			Es muy importante valorar el trabajo en colaboración en cada grupo para formular la mejor pregunta posible, según la información recogida hasta el momento. El docente debe crear un espacio de discusión en cada grupo antes de que formulen la cuestión. Gana el equipo que identifica el cuerpo. También puede proponerse un juego de comunicación entre grupos, con la dinámica ya trabajada en grados anteriores.
		Rectas y ángulos	2.9. Trazar ángulos dada su amplitud o que sean congruentes a uno dado.	El trabajo puede abarcar incluso la construcción de un transportador por parte de los propios alumnos. Habrá que recortar un círculo de plástico transparente y, con un plumón de punto fino, dividirlo en cuatro y luego en doce partes iguales, con lo cual se podría tener la medida precisa o aproximada de varios ángulos. La ventaja de este transportador no convencional es que deja ver la circunferencia completa y la relatividad de la línea que sirve como lado inicial del ángulo. Es importante resaltar el hecho de que la medida de un ángulo depende de la amplitud y no de la longitud de sus lados.
	Medida	Unidades	2.10. Conocer el grado como una unidad del sistema sexagesimal de medida. Usar el transportador para medir ángulos.	Las divisiones del transportador no convencional funcionaron como unidades no estándares de medida de ángulos. Ahora se trata de introducir el grado sexagesimal y su definición a partir de un ángulo recto: "es la noventaava parte de un ángulo recto". Esta definición contribuirá a dar una idea de la amplitud de un ángulo de un grado. (Quizás se pueda pedir a un grupo de alumnos que trace en el pizarrón un ángulo de un grado e inmediatamente uno de noventa grados.) Usar el transportador sencillo para medir ángulos en diferentes posiciones. En juegos de comunicación, construir ángulos dada su medida, verificar a través de la medición y también por superposición entre varias producciones para verificar la congruencia.
<i>Manejo de la información</i>	Análisis de la información	Relaciones de proporcionalidad	2.11. Resolver problemas de valor faltante que requieran calcular un valor intermedio (en particular el valor unitario) y otras combinaciones (dobles, triples, sumar término a término).	Se propondrán situaciones en las que el valor unitario no es un dato del problema, pero se conoce una correspondencia entre otros valores. Para resolverlas, se pueden utilizar distintos procedimientos, por ejemplo, aquellos que se basan en la conservación de las razones internas (al doble le corresponde el doble, etcétera) y, en algunos casos, deberá ser necesario determinar el valor unitario u otro valor, por ejemplo: "Por cuatro pelotas de esponja se pagaron \$16.00. ¿Cuánto habría que pagar por seis pelotas?" Es posible resolver calculando el valor de una pelota o de dos.

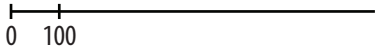
EJE	TEMA	SUBTEMA	CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES	ORIENTACIONES DIDÁCTICAS
				<p>Se presentarán situaciones que incluyan dos reglas sucesivas de correspondencia, del tipo “por cada n, m”, por ejemplo: “Luisa trabaja en Monterrey. De cada cinco pesos que gana ahorra tres y de cada 12 pesos que ahorra manda siete a su mamá que vive en Oaxaca. La semana pasada ganó 1 000 pesos. ¿Cuánto le mandará a su mamá?”</p>
<i>Manejo de la información</i>	Representación de la información	Diagrama y tablas	2.12. Registrar en tablas los datos de problemas de proporcionalidad de valor faltante.	<p>Además de plantear problemas de valor faltante mediante tablas (véase 1.9.), es conveniente plantear también, los datos en forma de texto y solicitar su representación en una tabla, ya que esta representación puede ayudar a identificar ciertas irregularidades que de otro modo quedarían ocultas. Por ejemplo, si se tiene el precio de tres cajas y se desea calcular el precio de las nueve cajas la representación en tabla puede ayudar a ver que basta multiplicar por tres.</p> <p>En la utilización de tablas es recomendable que desde el inicio los alumnos representen toda la información necesaria, incluyendo los encabezados de cada columna, para que identifiquen claramente los datos. Es mejor que los encabezados estén dados en términos de magnitudes y no de unidades, por ejemplo, es mejor que el encabezado diga “número de cajas” y no solamente “cajas”, o bien longitud (en metros) y no sólo “metros”.</p>

BLOQUE III

Como resultado del estudio de este bloque de contenidos se espera que el alumno tenga disponibles los siguientes aprendizajes:

- Ubique números naturales en la recta numérica a partir de distintas informaciones.
- Compare fracciones con el mismo denominador o numerador o cuando una es mayor que la unidad y la otra es menor.
- Obtenga mentalmente productos y cocientes de números naturales y de fracciones usuales como $1/2$, $1/3$, $3/4$, etcétera.
- Describa las características de figuras geométricas.
- Resuelva problemas relacionados con el uso del reloj y el calendario.
- Anticipe el resultado más frecuente en experimentos aleatorios sencillos.

EJE	TEMA	SUBTEMA	CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES	ORIENTACIONES DIDÁCTICAS
<i>Sentido numérico y pensamiento algebraico</i>	Significado y uso de los números	Números naturales	3.1. Determinar la ubicación de números en la recta numérica a partir de distintas informaciones.	<p>Para representar números en la recta numérica se utiliza una serie de convenciones que los alumnos descubrirán al resolver las cuestiones planteadas, al poner en práctica las propiedades de los números y en las discusiones que organice el docente.</p> <p>Por ejemplo, si ya están representados en una recta el cero y el uno, para ubicar el número nueve será necesario iterar la unidad ocho veces a partir del uno. Si se pide ubicar el 18, podrá iterarse una vez la distancia entre cero y nueve, previamente fijada; queda de esa manera establecida una diferencia entre una única ubicación del número nueve y la posibilidad de representar una distancia de nueve unidades en distintos lugares en la recta.</p> <p>En otro ejemplo, se puede solicitar representar los números nueve, 15 y 33 conociendo la ubicación de los números 17 y 25. Para representar los números solicitados será necesario determinar una unidad, por ejemplo el punto medio del segmento $[17, 25]$ que corresponde al número 21, y de la misma manera, ubicar el número 19 en el punto medio de uno de los segmentos determinados. Dado que ya se ha señalado la longitud de dos unidades —entre 17 y 19— se las podrá iterar a la izquierda del punto correspondiente al 17 y obtener la ubicación del 15. E iterando la longitud de ocho unidades a partir del 25, obtener la ubicación del número 33, etcétera.</p>

EJE	TEMA	SUBTEMA	CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES	ORIENTACIONES DIDÁCTICAS
Sentido numérico y pensamiento algebraico	Significado y uso de los números	Números naturales	3.1. Determinar la ubicación de números en la recta numérica a partir de distintas informaciones.	<p>Por otra parte, aprender a representar números en la recta incluye aprender a graduar la recta de acuerdo con los números que se pretende representar. Por ejemplo, si se pide ubicar los números 175, 250, 300 y 475, en una recta sin graduación, se podrá tomar en ella un origen y un segmento que corresponda a 100 unidades, y al iterar tal unidad se obtendrán los números 200, 300, etcétera, y partiendo los segmentos en dos, tres, cuatro o cinco partes iguales, obtener la ubicación de los demás números.</p> 
		Números fraccionarios	3.2. Comparar fracciones en casos sencillos. Identificar fracciones equivalentes.	<p>Los casos sencillos de comparación de fracciones son en los que no hace falta obtener un denominador común, por ejemplo, cuando las fracciones tienen el mismo denominador o mismo numerador o cuando una fracción es mayor que la unidad y la otra menor. Es conveniente que los alumnos anticipen qué fracción es mayor o menor y argumenten su decisión. Después, pueden comprobar sus respuestas construyendo las partes de la unidad que corresponden a esas fracciones, o bien, representarlas gráficamente. Del mismo modo, podrán determinar que distintas fracciones pueden representar el mismo número. Por ejemplo, $\frac{2}{3}$ y $\frac{4}{6}$. Es importante discutir en la clase que si bien tanto el numerador como el denominador de la segunda fracción son mayores que el numerador y denominador de la primera, no sucede que la segunda fracción es mayor que la primera, ya que ambas representan el mismo número.</p> <p>En las situaciones que se han presentado desde tercer grado, ya han aparecido seguramente distintas expresiones con fracciones para expresar una misma cantidad. Por ejemplo, en situaciones de reparto, si se quiere repartir entre cuatro niños un pastel y medio, pueden aparecer escrituras como $\frac{1}{2} + \frac{1}{8}$ o $\frac{1}{4} + \frac{1}{4} + \frac{1}{8}$, etcétera. En este grado se propiciará además que los niños puedan relacionar escrituras numéricas, aunque no se refieran a una situación concreta, y establecer distintas expresiones equivalentes. Por ejemplo, escribir 1 como: $\frac{1}{2} + \frac{1}{2}$ o $\frac{1}{4} + \frac{1}{4} + \frac{1}{2}$ o incluso $1\frac{1}{2} - \frac{1}{2}$, etcétera. Siempre que sea necesario se recurrirá a situaciones concretas o gráficos a fin de preservar el sentido que para los alumnos puedan tener tales escrituras.</p>

EJE	TEMA	SUBTEMA	CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES	ORIENTACIONES DIDÁCTICAS
Sentido numérico y pensamiento algebraico				Las actividades y las reflexiones sobre las escrituras contribuirán a que los alumnos consideren a una fracción como un número que puede ser comparado con otros, sumado, etcétera, y tener distintas formas de ser expresado.
	Estimación y cálculo mental	Números fraccionarios	3.3. Determinar expresiones equivalentes y calcular el doble, mitad, cuádruplo, triple, etcétera de las fracciones más usuales ($1/2$, $1/3$, $2/3$, $3/4$, etcétera).	Disponer de algunos resultados memorizados ayuda a poner en relación distintos números y facilitar los cálculos. Por ejemplo, disponer de una igualdad como $3/4 = 1/2 + 1/4$ es de gran utilidad en sumas como $7\frac{3}{4} + 1/2$ o, si se pretende sumar $5/6$ varias veces, puede resultar más fácil considerar que $5/6$ es $1/2 + 1/3$. De la misma manera se trata de poder calcular la mitad de una fracción como $4/5$ sin necesidad de utilizar un algoritmo. El docente propiciará la formación en el aula de un ambiente que favorezca la producción de procedimientos propios, de encontrar nuevas relaciones entre las fracciones que puedan ser utilizadas para facilitar los cálculos. Disponer de un algoritmo general incluye aprender sus condiciones de uso, por lo tanto para aquellos cálculos en los que no sea necesario utilizarlo, se deberá disponer de procedimientos más simples de cálculo mental.
	Significado y uso de las operaciones	Multiplicación y división	3.4. Explorar propiedades de las operaciones de multiplicación y división, estableciendo relaciones entre sus componentes: factores, producto, dividendo, divisor, cociente, residuo.	Se trata de iniciar el análisis de propiedades de la multiplicación y de la división que podrán ser estudiadas por los alumnos por medio de ejemplos. Si se duplica uno de los factores de una multiplicación, ¿se duplicará también el resultado? Ejemplo: “ $3 \times 4 = 12$, ¿cuál será el resultado de multiplicar $3 \times 8 = ?$ ” Además de su utilidad en el cálculo mental, estas reflexiones proporcionan mayor conocimiento sobre las operaciones, al observar, por ejemplo, que en la suma esa propiedad no se verifica, ya que duplicar uno de los sumandos, no produce que el resultado se duplique. En relación con la división, puede plantearse el análisis de que si el dividendo aumenta y no se modifica el divisor, el cociente también aumentará, y si el dividendo queda fijo y se aumenta el divisor, el cociente disminuye.
		Adición y multiplicación	3.5. Encontrar y escribir distintas descomposiciones aditivas o mixtas (adiciones y multiplicaciones) de un número.	En matemáticas es importante conocer distintas expresiones equivalentes de un mismo número, para disponer de unas u otras según las situaciones que se presenten. Por ejemplo, entre las escrituras: $3 \times 5 + 5 = 2 \times 4 + 12 = 8 \times 2 + 4 = 4 \times 5 = 3 \times 6 + 2 =$, la última puede ser utilizada para calcular mentalmente el número de caramelos que le toca a cada uno de tres niños si se reparten 20 caramelos y se quiere que todos reciban la misma cantidad, o la escritura 4×5 para el caso de repartir 20 caramelos entre cuatro niños.

EJE	TEMA	SUBTEMA	CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES	ORIENTACIONES DIDÁCTICAS
				<p>En estas actividades el signo igual comienza a cobrar un sentido diferente al habitual, pues indica que el número localizado a la derecha es el resultado del cálculo anterior y a plantearse como indicador de equivalencia. Una igualdad puede ser considerada como dos expresiones diferentes de una misma cantidad.</p>
Forma, espacio y medida	Figuras	Figuras planas	<p>3.6. Explorar figuras planas: polígonos o no, convexos o no, número de lados, congruencia de lados y ángulos, existencia de ángulo recto. Nombrar los polígonos según el número de lados.</p>	<p>Dada una colección de figuras recortadas, algunas obtenidas del “calcado” de caras de cuerpos, analizar: todos (algunos, ningún) lado recto, convexos o no convexos, número de lados, vértices, todos (algunos) lados congruentes, etcétera. Noción de ángulo interior a un polígono. Se sugiere hacer juegos de identificación, similares a los planteados en el estudio de cuerpos. Sobre una mesa colocar diversas figuras —cuadrados, rectángulos, pentágonos, triángulos, círculos, paralelogramos, trapecios, etcétera—. El docente elige una de ellas, sin decir de cuál se trata. Luego los niños, en grupos, formulan preguntas (¿Es convexo? ¿Cuántos lados tiene?, ¿Es polígono? ¿Tiene ángulo recto? ¿Cuántos vértices posee?, etcétera), para identificar la figura elegida. Las preguntas formuladas se escriben en el pizarrón para luego poder discutir la “validez de cada una”. Ganará el grupo que descubra la figura con la menor cantidad de preguntas. Luego son los alumnos los que ocupan el lugar del docente.</p> <p>Continuar el trabajo realizado en “Rectas y ángulos” del Bloque 1 comparando los ángulos de un polígono, en forma directa (plegando la figura o calcando los ángulos) y con intermediario (un ángulo obtenido por plegado de un papel o recortado, por ejemplo con una escuadra). Agregar, a los criterios anteriores, la clasificación de polígonos según la existencia de ángulo recto y ángulos congruentes. Verificar experimentalmente las propiedades enunciadas.</p> <p>Se sugiere usar la designación de algunos polígonos según el número de lados: triángulos (tres lados), cuadriláteros (cuatro lados), pentágonos (cinco lados), etcétera.</p>
			<p>3.7. Construir polígonos sobre una red de puntos y elaborar redes para construir ciertos polígonos.</p>	<p>Según la experiencia de los alumnos, las redes en cuadrícula podrían ser consideradas como representación de un geoplano. Se trata de trazar diversos polígonos y analizar sus propiedades. Por otra parte, sobre distintos tipos de redes (triangulares, rectangulares), se busca verificar cuáles polígonos se pueden trazar y analizar sus propiedades, por ejemplo, paralelismo de lados, congruencia de lados, etcétera. Por ejemplo, con redes en forma de cuadrícula no se pueden obtener triángulos que tengan sus tres lados iguales.</p>

EJE	TEMA	SUBTEMA	CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES	ORIENTACIONES DIDÁCTICAS
Forma, espacio y medida	Ubicación espacial	Representación	3.8. Interpretar planos de edificios conocidos.	Como ejemplo, de un sector de la escuela. Se trata de interpretar el plano: distinguir los códigos que representan paredes, puertas, sanitarios, etcétera. Hay que poner el plano sobre una mesa en la misma disposición del edificio y luego rotado. En cada caso, se trata de ubicar algo en el plano, por ejemplo, tal puerta, tal sala, dónde se localiza en el plano y viceversa, "... esta puerta aquí dibujada, ¿a cuál corresponde en el edificio?"
	Medida	Unidades	3.9. Utilizar el vocabulario asociado a diferentes duraciones. Leer y comunicar la hora y la información que brinda el calendario, día, semana, semana laboral, quincena, semestre, cuatrimestre, etcétera.	En vinculación con los contenidos correspondientes a la conceptualización, en este mismo bloque, leer y comunicar diferentes tipos de relojes (digitales o no) y del calendario. En vinculación con Historia y Geografía, nombre de los meses y estaciones del año. Reglas nemotécnicas para recordar el número de días de cada mes. En vinculación con el eje "Sentido numérico y pensamiento algebraico", buscar regularidades en el calendario. Por ejemplo, si hoy es lunes 21, ¿qué fecha será el próximo lunes? También en vinculación con ese eje, usar fracciones de unidades de tiempo: medio día, media hora, cuarto de hora, etcétera. Conocer diferentes modos culturalmente vigentes de indicar una hora, por ejemplo: "las trece y cuarenta", "la una y cuarenta" o "faltan veinte para las catorce", o "faltan veinte para las dos". Resolver problemas, como lo planteado en "Conceptualización", que involucren otras unidades de tiempo: anticipar un día de finalización de una actividad, dado el inicio y cierta duración; determinar duraciones entre dos días dados; dada la fecha de finalización de una actividad y su duración, determinar la fecha de inicio; dada la periodicidad en que se administra un medicamento y el número de dosis a ingerir, determinar la duración del tratamiento, etcétera.
	Análisis de la información y representación de la información	Nociones de probabilidad y diagramas-tablas	3.10. Contrastar anticipaciones con la frecuencia de aparición de un suceso, mediante el registro de resultados de experiencias aleatorias en tablas de frecuencias.	En actividades que pueden realizarse en el aula como tirar un dado, se puede plantear que cada alumno elija un número entre uno y seis; que considere qué cara saldrá la mayor cantidad de veces si se tira el dado 30 ocasiones. Posteriormente, se lanza el dado y cada alumno se anota un punto si salió el número que eligió. Se pretende determinar que los cocientes del número de veces que ocurre cada cara entre el total de repeticiones, serán aproximadamente iguales entre sí, si el lanzamiento se repite un número bastante grande de veces.


EJE	TEMA	SUBTEMA	CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES	ORIENTACIONES DIDÁCTICAS
				<p>Los datos obtenidos podrían ser registrados en una tabla, ya que organizarlos de esta manera permite visualizar y comparar más fácilmente el total de veces que apareció cada uno de los valores.</p> <p>Las tablas de frecuencia poseen dos columnas, en una —relativa al caso mencionado— se ubicarán los distintos valores de los datos y en la otra el número de veces que apareció cada uno.</p>

BLOQUE IV

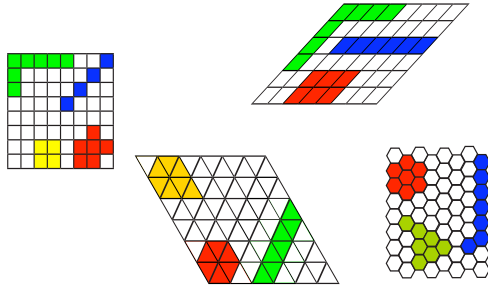
Como resultado del estudio de este bloque de contenidos se espera que el alumno tenga disponibles los siguientes aprendizajes:

- Compare y ordene números naturales a partir de sus nombres o de su escritura con cifras.
- Resuelva problemas que impliquen aplicar fracciones a cantidades enteras o determinar qué fracción es una parte dada de una cantidad.
- Utilice el algoritmo convencional al multiplicar números naturales.
- Resuelva problemas que impliquen sumar o restar decimales con dos cifras.
- Valore la ocurrencia de los resultados de experimentos aleatorios sencillos, utilizando expresiones “más probable que...” “menos probable que...”.
- Resuelva problemas que impliquen identificar la moda en un conjunto de datos.

EJE	TEMA	SUBTEMA	CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES	ORIENTACIONES DIDÁCTICAS
<i>Sentido numérico y pensamiento algebraico</i>	Significado y uso de los números	Números naturales	4.1. Relacionar el nombre de los números con su escritura en cifras. Comparar y ordenar números naturales a partir de sus nombres o de su escritura con cifras, utilizando los signos correspondientes: $>$ y $<$.	<p>Trabajar con la numeración oral deberá permitir a los alumnos establecer relaciones con la numeración escrita y percibir a la vez que las reglas que se utilizan para nombrar los números, no son las mismas que para escribirlos. Por ejemplo, si se conoce el nombre de un número como: tres mil seiscientos cuarenta y dos, al enunciar las primeras dos palabras: tres y mil, ya se puede determinar que el número tendrá cuatro cifras. En cambio si sólo se conoce la primera cifra (el tres) de ese número, no puede determinarse el número de cifras que tendrá en total. Esto se debe a que el nombre del número incluye la potencia de 10 correspondiente.</p> <p>También es interesante que los alumnos analicen si se puede utilizar el número de palabras necesarias para nombrar un número como criterio para compararlo con otros números. Por ejemplo, para nombrar el número 4 000, se necesitan dos palabras, cuatro y mil, mientras que para el número 246 se necesitan cuatro palabras (considerando dos-cientos-cuarenta-seis) y, sin embargo, el primero es un número mayor que el segundo.</p> <p>En la numeración escrita, el número de cifras se puede utilizar como criterio para comparar dos números: si un número tiene más cifras que otro —aun si no se conocen sus cifras—, se puede asegurar que es mayor que otro que tiene menor cantidad de cifras.</p>

EJE	TEMA	SUBTEMA	CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES	ORIENTACIONES DIDÁCTICAS																														
Sentido numérico y pensamiento algebraico	Significado y uso de los números	Números fraccionarios	4.2. Aplicar fracciones a cantidades enteras y recíprocamente, establecer qué fracción es una parte dada de una cantidad.	<p>Para conocer el tamaño de una cantidad entera se utilizan los números naturales, por ejemplo, si en una colección de 100 cuentas para hacer collares, 20 son rojas, basta con decir "20 son rojas" o "20 de las 100 son rojas", no hace falta decir "1/5 son rojas". Pero cuando las cantidades varían y se quiere que una colección siga siendo siempre la misma parte de la otra, puede resultar muy práctico usar fracciones, por ejemplo: "En un taller de cuentas producen distintas cantidades cada día para hacer collares. De las cuentas que se fabrican, quieren pintar 1/5 de rojo, 2/5 de blanco y 2/5 de azul. Indica cuántas deben pintar de cada color cada día":</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Días de la semana</th> <th>Total de cuentas fabricadas</th> <th>Cuentas rojas (1/5 del total)</th> <th>Cuentas blancas (2/5 del total)</th> <th>Cuentas azules (2/5 del total)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Lunes</td> <td>20</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Martes</td> <td>50</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Miércoles</td> <td>100</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Jueves</td> <td>70</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Viernes</td> <td>30</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>El ejercicio inverso es más difícil, por ejemplo: ¿Qué fracción del total de cuentas son rojas?, ¿qué fracción son blancas?, etcétera.</p>  <p>En algunos casos, puede ser necesario ver primero qué fracción del total representa una sola cuenta. Estas actividades favorecen la comprensión de la noción de fracción como expresión de una relación entre un todo y sus partes. Puede observarse que ya se está haciendo jugar a la fracción el papel de razón entre cantidades. En los grados siguientes, los alumnos estudiarán de manera más sistemática, y con problemas un poco más difíciles, este significado de la fracción.</p>	Días de la semana	Total de cuentas fabricadas	Cuentas rojas (1/5 del total)	Cuentas blancas (2/5 del total)	Cuentas azules (2/5 del total)	Lunes	20				Martes	50				Miércoles	100				Jueves	70				Viernes	30			
	Días de la semana	Total de cuentas fabricadas	Cuentas rojas (1/5 del total)	Cuentas blancas (2/5 del total)	Cuentas azules (2/5 del total)																													
Lunes	20																																	
Martes	50																																	
Miércoles	100																																	
Jueves	70																																	
Viernes	30																																	
Significado y uso de las operaciones	Multiplicación y división	4.3. Resolver problemas de multiplicación por bidígitos, mediante distintos procedimientos, en particular, diversas descomposiciones de uno de los factores. Establecer un algoritmo de multiplicación por bidígitos.	<p>En relación con la resolución de los problemas, desde tercer grado los alumnos han ido elaborando distintos procedimientos para obtener el producto de dos números. En este grado conviene enseñar a los alumnos el algoritmo usual para multiplicar números de hasta tres cifras por un número de dos o tres cifras.</p> <p>El algoritmo debería enseñarse en relación con los procedimientos que los alumnos han ido estableciendo, en particular al descomponer uno de los factores, por ejemplo: 236×35, a partir de las multiplicaciones por 30 y por cinco y sumarlas.</p>																															

EJE	TEMA	SUBTEMA	CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES	ORIENTACIONES DIDÁCTICAS
Sentido numérico y pensamiento algebraico	Significado y uso de las operaciones			<p>Los alumnos necesitan practicar el algoritmo para dominarlo. Las tareas se pueden diversificar y enriquecer si se combinan con actividades de estimación, de cálculo mental y con el uso de la calculadora para verificar.</p> <p>Por ejemplo, frente al cálculo 350×12, se espera que los alumnos puedan intentar una descomposición como 350×10 y 350×2, cuyos resultados son $3\,500 + 700 = 4\,200$. Los alumnos podrán establecer algunos recursos como el anterior, constatarlos con la calculadora y utilizarlos en otros cálculos.</p>
		Problemas aditivos	4.4. Resolver problemas que impliquen la suma o resta de números decimales en el contexto del dinero. Expresiones equivalentes.	<p>En el contexto del dinero, todas las cantidades tendrán dos cifras decimales, ya que el uso habitual no incluye una escritura como \$2.3. Este hecho puede favorecer que los alumnos consideren la parte entera y la decimal de un número, como dos sistemas autónomos. Será importante en los grados siguientes, trabajar especialmente este aspecto, con decimales con distinto número de cifras decimales, que permitirá a los alumnos comprender la relación entre parte entera y decimal. Algunos errores frecuentes corresponden, por ejemplo, que 3.5 es menor que 3.18, ya que 5 es menor que 18. Si todos los números tienen igual número de cifras decimales, la discusión sobre esos aspectos no aparecerá.</p> <p>Los alumnos podrán determinar con cierta facilidad formas de encontrar el resultado de sumas y restas de números decimales, en el contexto del dinero y de su uso habitual. Ese conocimiento les permitirá además disponer de un control semántico de los resultados. Por ejemplo, si para $\\$3.80 + \\5.90 obtienen \$8.70 por no considerar que los centavos formaron un peso, podrán estimar que si ambos números son muy cercanos a \$4.00 y a \$6.00, su suma debería estar cerca de \$10.00 y no de \$9.00.</p>
		Multiplicación y división	4.5. Encontrar una forma práctica de dividir un número múltiplo de 10 entre 10, 100, 1 000.	<p>Estableciendo la relación entre operaciones inversas como multiplicación y división se podrán determinar los cocientes de dividir entre potencias de 10. Por ejemplo, para determinar el cociente de $580 \div 10$ se podrá preguntar "cuál será el número que multiplicado por 10 dé 580" y de esa manera determinar que el cociente será 58. Se trabajará en este grado únicamente con números múltiplos de 10, evitando tener que recurrir a los decimales.</p>

EJE	TEMA	SUBTEMA	CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES	ORIENTACIONES DIDÁCTICAS
				<p>Podría también incluirse ejercicios de números no múltiplos de 10 y buscar un cociente entero. Por ejemplo, $246 \div 10$, dando como cociente 24 y residuo 6. Esto debería permitir establecer una relación entre las operaciones, en este caso la división, con las propiedades del sistema de numeración (ya que se trata de determinar el número de decenas del número 246 y las descomposiciones de los números bajo ciertas condiciones, en este caso 246 como $240 + 6$).</p>
Forma, espacio y medida	Medida	Conceptualización	<p>4.6. Distinguir y calcular en forma aproximada el perímetro y el área de figuras poligonales.</p>	<p>En estrecha vinculación con “Estimación y cálculo”, se trata de distinguir el perímetro y el área de figuras poligonales. Esto no es trivial para los niños de esta edad y es fundamental para la conceptualización y uso de las fórmulas respectivas de cálculo. Se propone calcular en forma aproximada perímetros y áreas de polígonos cualesquiera, así como trazar polígonos cuyos perímetros y áreas estén determinados previamente.</p> <p>Dado un polígono recortado, calcular su perímetro yuxtaponiendo los lados sobre una recta, y luego midiendo la longitud total. Si la figura está dibujada, transportando los lados (mediante papel transparente, compás o regla) sobre una recta. Para calcular el área, se trata de retomar las actividades de los grados anteriores: cubrir el polígono con unidades de superficie iguales entre sí, superponer el polígono en un reticulado, analizar la conveniencia del cuadrado como unidad de superficie.</p> <p>Sobre una cuadrícula, trazar figuras que tengan igual perímetro y diferente área y a la inversa.</p> <p>Comparar en un mismo reticulado el perímetro y el área de zonas de diferentes colores, y en reticulados diferentes, áreas coloreadas con el mismo color. Por ejemplo, ¿se puede afirmar cuál de las zonas verdes es mayor? ¿Y cuál es la menor?</p> 

EJE	TEMA	SUBTEMA	CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES	ORIENTACIONES DIDÁCTICAS
Forma, espacio y medida	Medida	Unidades	4.7. Reconocer por su tamaño el m^2 , el dm^2 y el cm^2 .	<p>Es importante que los alumnos perciban el tamaño de las unidades más usuales para medir superficies y las usen para realizar mediciones efectivas. Por ejemplo, medir superficies con varios ejemplares de cuadrados de un metro, de un decímetro y de un centímetro de lado. Escribir esas cantidades. Plantear problemas que incluyan precios por metro cuadrado y a la vez precios por metro lineal como es el caso de las telas.</p> <p>Construir cuadrados de un metro de lado y de un centímetro (con regla y escuadra), y asignarle la denominación correspondiente. Así, un metro cuadrado como unidad de superficie, es un cuadrado de un metro de lado.</p> <p>Estimar áreas y verificar a través de la medida. Dada una medida, por ejemplo $2\frac{1}{2}$ metros cuadrados, o 20 centímetros cuadrados, construir una figura en el piso que tenga esa medida. Reconocer contextos en los cuales sea más adecuada una unidad que otra.</p>
		Estimación y cálculo	4.8. Construir una fórmula para calcular el área del rectángulo.	Para llegar a la fórmula hay que insistir en contar el número de filas o columnas y el número de unidades en cada una de ellas. Se sugiere no apurarse por introducir el cálculo como producto de unidades de longitud porque allí está ausente el metro cuadrado (o la unidad que sea) como unidad y es muy importante construir esta idea.
Manejo de la información	Análisis de la información	Nociones de probabilidad	4.9. Comparar dos o más eventos a partir de sus resultados posibles (sin cuantificar la probabilidad) usando relaciones tales como: "es más probable que...", "es menos probable que..."	En situaciones de juego en las que los alumnos tienen que elegir un número, se plantean problemas de comparación del número de ocurrencias que pueden aparecer. Por ejemplo, en una cuadrícula dibujada en el patio se numeran las casillas sobre uno de los lados del 1 al 12, se reparten al azar esos números a esa misma cantidad de alumnos y cada uno se coloca en la casilla que tiene su número. El docente tira dos dados y el niño que tiene el mismo número que la suma de los puntos marcados por los dados avanza una casilla hacia el otro extremo. El juego se termina cuando uno de los alumnos llega al otro extremo. Entre uno y otro juego, el docente reparte nuevamente los números al azar y plantea a los alumnos si pueden prever quién o quiénes serán los posibles ganadores en cada partida. Las afirmaciones encontradas de los alumnos pueden servir de base para discutir y argumentar sobre cuáles son los números más probables y cuáles los menos.

EJE	TEMA	SUBTEMA	CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES	ORIENTACIONES DIDÁCTICAS
Manejo de la información	Análisis de la información	Medidas de tendencia central	4.10. Identificar y analizar la utilidad del dato más frecuente de un conjunto de datos (moda).	<p>En algunas de las situaciones a las que se han enfrentado los alumnos en grados anteriores, necesitaban determinar cuál era el valor más frecuente, por ejemplo, cuál era el número que apareció más veces al tirar un dado. Se trata ahora de nombrarlo: moda y analizar su utilidad como representante de una distribución de frecuencias, es decir de una serie de datos con su frecuencia de aparición.</p> <p>La moda no es siempre un recurso eficaz para caracterizar a una situación, dado que para determinarla sólo se considera el valor más frecuente y no los demás.</p> <p>Si pensamos en las notas de dos alumnos: Federico: 1, 2, 3, 4, 7, 7 y Mariana: 6, 7, 7, 8, 9, 10, a pesar de que en ambas series de notas la moda es 7, no se puede considerar como similares, el rendimiento de ambos alumnos.</p> <p>Sin embargo, en algunas situaciones es la única característica de valor central que puede tomarse; por ejemplo, si se contabiliza la cantidad de hombres, mujeres y niños presente en un festival, la moda indicará cuál de las tres clases tuvo mayor cantidad de personas. O bien, si en la fábrica de zapatos tienen que determinar de qué número sería bueno fabricar más pares, es aconsejable averiguar cuál es el número de zapatos que más se vende en las zapaterías.</p>

BLOQUE V

Como resultado del estudio de este bloque de contenidos se espera que el alumno tenga disponibles los siguientes aprendizajes:

- Resuelva problemas que impliquen dividir números de hasta tres cifras entre números de hasta dos cifras, utilizando un algoritmo.
- Resuelva problemas que impliquen multiplicar fracciones por un número natural.
- Resuelva problemas que impliquen multiplicar números decimales por un número natural.
- Calcule mentalmente la diferencia entre un número natural dado y un múltiplo de 10 o una potencia de 10.
- Resuelva problemas sencillos de conteo.

EJE	TEMA	SUBTEMA	CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES	ORIENTACIONES DIDÁCTICAS
<i>Sentido numérico y pensamiento algebraico</i>	Significado y uso de las operaciones	Multiplicación y división	5.1. Establecer y ejercitar un algoritmo para dividir números de hasta tres cifras entre un número de una o dos cifras.	<p>Como se ha mencionado en relación con otras operaciones, se propone que la construcción de algoritmos se plantee a partir de las situaciones de exploración que realicen los alumnos para encontrar resultados, utilizando propiedades de los números y de las operaciones. El algoritmo de la división es especialmente complejo, ya que pone en funcionamiento un amplio conocimiento del valor posicional de la multiplicación y de la resta. Un algoritmo que conserve el valor del dividendo sin descomponerlo en unidades, decenas . . . , permitirá a los alumnos conservar un poco más el sentido de los distintos cálculos implicados en el algoritmo. Para esto, será importante contar con la disponibilidad de ciertos resultados de productos como los productos por 10, 20, 100, etcétera. Por otra parte, estimar el número de cifras del cociente —que se incluye como conocimiento en este mismo bloque— podrá también ayudar a controlar los resultados obtenidos.</p> <p>No se buscará un único algoritmo. En relación con la división, al final de este grado los alumnos deberían determinar el número de cifras del cociente, estimar aproximadamente el resultado, y obtener en casos simples los resultados de las divisiones por medio del cálculo mental o algún algoritmo.</p>

EJE	TEMA	SUBTEMA	CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES	ORIENTACIONES DIDÁCTICAS
Sentido numérico y pensamiento algebraico	Significado y uso de las operaciones	Multiplicación y división	5.2. Estimar cocientes de divisiones con divisores de una cifra y encuadrar el resultado de una división entre potencias de 10. Determinar el número de cifras del cociente.	<p>El control de los resultados y la comprensión de las acciones realizadas para resolver un problema o un cálculo, puede facilitarse si se pueden estimar los cocientes a partir de las propiedades de las operaciones y de la relación de la división con la multiplicación. Por ejemplo, el cociente de $359 \div 3$ tiene que ser un número mayor que 100, ya que $100 \times 3 = 300$, pero seguramente menor que 1 000, ya que $1\ 000 \times 3 = 3\ 000$; por lo tanto, el cociente tendrá tres cifras. Esta afirmación fue obtenida a partir de encuadrar el cociente entre potencias de 10. Por otra parte, considerando que 359 está muy cerca de 360, y este número puede descomponerse como $300 + 60$, se obtendrá una muy buena aproximación dando como cociente a 120, dado que $300 \div 3 = 100$ y $60 \div 3 = 20$.</p> <p>Puede verse que disponer de un repertorio amplio de resultados memorizados favorecerá establecer nuevas relaciones y realizar nuevos cálculos que a su vez seguirán enriqueciendo tal repertorio.</p> <p>Es importante presentar a los alumnos cálculos en los que con frecuencia se detectan errores, discutir el motivo de esos errores y elaborar recursos de control para evitarlos. Por ejemplo: determinar mentalmente $707 \div 7 =$, en el que aparece con frecuencia el resultado 11 en lugar de 101. La descomposición del número 707 como $700 + 7$, permitirá controlar el resultado y desechar un resultado como 11, ya que el cociente debería ser del orden de "100 y algo".</p>
		Problemas multiplicativos	5.3. Resolver problemas de división que involucren el análisis del resto.	<p>Uno de los significados de la división, presente desde grados anteriores, es el de reparto, considerado como uno de los más fáciles de trabajar en el inicio del estudio. No obstante es necesario en este grado avanzar hacia el análisis del resto, conocido comúnmente como "lo que sobra".</p> <p>Puede plantearse una serie de problemas en el mismo contexto, donde se pongan en juego las relaciones entre los distintos elementos de la división.</p> <p>Por ejemplo: "En un salón de banquetes, se preparan mesas para 12 comensales. Si van a concurrir 146 invitados, ¿cuántas mesas deberían preparar?</p> <p>¿Cuántos invitados más podrían llegar si se quiere que todos dispongan de lugares en las mesas preparadas?</p> <p>¿Los invitados podrían organizarse en las mesas de manera que se dejen uno o dos lugares vacíos en cada una?</p>

EJE	TEMA	SUBTEMA	CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES	ORIENTACIONES DIDÁCTICAS
Sentido numérico y pensamiento algebraico	Significado y uso de las operaciones	Problemas multiplicativos		<p>Una familia de cuatro personas quiere sentarse sola en una mesa, ¿alcanzarán los lugares en las otras mesas para los demás invitados?"</p> <p>Si bien por los números involucrados las divisiones no plantearán demasiadas dificultades a los alumnos, la complejidad está dada por la gran cantidad de datos y relaciones que es necesario controlar para resolver las preguntas.</p>
			5.4. Resolver problemas que impliquen multiplicar fracciones por un número natural (pequeño).	<p>Una vez que los alumnos saben sumar medidas fraccionarias pueden resolver problemas que impliquen multiplicar dichas medidas por números naturales, recurriendo a la suma de las fracciones. Por ejemplo: "En la fiesta de la escuela se consumieron siete botellas de $\frac{3}{4}$ de litro (l) de jugo. ¿Cuántos litros de jugo se consumieron?" Podrán sumar siete veces $\frac{3}{4}$, cálculo que podrá ser resuelto considerando que con dos veces $\frac{3}{4}$ se puede tener $1\frac{1}{2}$ l, por lo tanto con cuatro botellas, se tendrán tres litros y, por lo tanto, para conocer el total de las siete botellas, se pueden sumar el jugo de las dos botellas y de cuatro botellas y obtener $4\frac{1}{2}$ l al que faltaría agregar una botella más y obtener como total $5\frac{1}{4}$ l.</p> <p>Posteriormente, se podrá establecer un algoritmo para resolver estas operaciones.</p>
			5.5. Resolver situaciones de multiplicación de números decimales por un número natural que hagan referencia a precios expresados en pesos y centavos.	<p>En el trabajo con dinero se pueden presentar situaciones en las que se necesite sumar una misma cantidad un cierto número de veces. Por ejemplo, "María compra nueve cuadernos de \$7.50 ¿le alcanzará para pagar con los \$50.00 que tiene?"</p> <p>En un principio esta suma puede ser realizada adicionando por una parte los 50 centavos del precio de cada cuaderno, lo que daría \$4.50 y por otra los pesos, dando como total \$67.50. Posteriormente, se puede analizar que en una multiplicación de un decimal por un entero puede realizarse el mismo algoritmo que con números enteros, atendiendo a colocar el punto en el lugar adecuado. En el contexto del dinero no se presenta mayor dificultad por el uso constante de dos cifras decimales.</p>

EJE	TEMA	SUBTEMA	CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES	ORIENTACIONES DIDÁCTICAS
<i>Sentido numérico y pensamiento algebraico</i>	Estimación y cálculo mental	Números naturales	5.6. Calcular complementos a los múltiplos o potencias de 10, así como distancias entre números naturales.	<p>Con la finalidad de ampliar el conocimiento de los números y de la serie numérica, se plantearán ejercicios en los que se requiera calcular el complemento de un número a un múltiplo de 10 (como 30, 60, etcétera) o una potencia de 10 (100, 1 000, etcétera). Por ejemplo, $582 + \dots = 1\,000$. También corresponden a este conocimiento actividades en las que se requiera determinar “entre dos o tres números cuál es el más cercano a . . . , por ejemplo 100. ¿Cuál de los tres números siguientes está más cerca de 100: 209, 108 u 89?”</p> <p>La elección de los números permitirá discutir que la distancia entre dos números es independiente de la posición relativa de ambos. En el caso anterior, el más cercano a 100 es el 108, a pesar de que “se pasó” como dirían los alumnos. También se podrá reflexionar sobre los procedimientos para determinar las distancias, tanto en situaciones más o menos simples como el caso anterior o más complejas, como determinar la distancia entre 759 y 1 000, donde se podrá completar sucesivamente la decena, la centena o la unidad de mil correspondiente: “con 1 se llega a 760, con 40 se llega a 800 y con 200 a 1 000; por lo tanto, la distancia de 759 a 1 000 es $1 + 40 + 200 = 241$”. Este razonamiento es complejo para los alumnos en un principio, dado que se necesita “ir completando” el número menor hasta llegar al mayor, para luego sumar lo que se fue adicionando en cada caso. Como se trata de completar a decenas, centenas, etcétera, se obtienen siempre números “redondos”, es decir terminados en uno o varios ceros, como 40 y 200 y, por lo tanto, adecuados para el cálculo mental.</p> <p>Este último razonamiento está relacionado con encuadrar números naturales entre dos decenas consecutivas, entre dos centenas, etcétera.</p>
<i>Forma, espacio y medida</i>	Figuras	Figuras planas	5.7. Clasificar triángulos respecto a sus lados. Identificar el triángulo rectángulo.	<p>Por comparación directa entre sus lados, buscando ejes de simetría por plegado, distinguir congruencia de lados y existencia de ángulo recto. Para determinar la congruencia de lados se puede utilizar un compás o marcar sobre el borde de una hoja la longitud de los lados, o medir con regla. Se sugiere definir al triángulo isósceles como el que “tiene dos lados iguales” e incluir entonces los equiláteros en esa clase (y no como se da frecuentemente que los triángulos isósceles “tienen dos lados iguales y uno desigual” lo cual conduce a clases disjuntas).</p>

EJE	TEMA	SUBTEMA	CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES	ORIENTACIONES DIDÁCTICAS
<i>Forma, espacio y medida</i>	Figuras			<p>Para el tratamiento de las inclusiones, se puede pedir a los niños que, de un conjunto variado de triángulos (pueden ser triángulos dibujados o recortados) encuentren el señalado por medio de instrucciones como: “El triángulo rectángulo que es isósceles; o el isósceles que es equilátero; o el isósceles que no es rectángulo, etcétera”. Más adelante, el maestro puede elegir uno y los alumnos, utilizando la clasificación anterior, formular preguntas para determinarlo.</p> <p>Se pueden utilizar las mismas consignas para construir diferentes tipos de triángulos.</p>
		Rectas y ángulos	5.8. Trazar rectas paralelas, secantes o perpendiculares en el plano.	<p>La idea es caracterizar rectas paralelas y perpendiculares y no solamente asociar el nombre con una posición determinada. Así, las rectas secantes son las que tienen un punto en común, las perpendiculares son las secantes que determinan cuatro ángulos congruentes. Y las rectas paralelas son las perpendiculares a una misma recta. (Esta definición exige más de lo que debiera, ya que no es necesario que los ángulos sean rectos, es suficiente con que sean congruentes los ángulos correspondientes, pero es válida como un conocimiento transitorio.) Tratar también la definición de rectas paralelas como las que no son secantes, y utilizar las relaciones de inclusión: “Todas las rectas perpendiculares entre sí son secantes”, “algunas rectas secantes son perpendiculares”, etcétera.</p> <p>Construcción de ángulos rectos, rectas paralelas y perpendiculares por plegado de una hoja. Uso de la regla y la escuadra para trazar rectas perpendiculares (en diferentes posiciones) y paralelas.</p> <p>Reconocimiento de rectas perpendiculares y paralelas con ayuda de una escuadra.</p>
<i>Manejo de la información</i>	Análisis de la información	Diagramas y tablas	5.9. Resolver problemas simples que exijan una búsqueda exhaustiva de posibilidades (problemas de conteo).	Muchos problemas que pueden resolverse matemáticamente se relacionan con contar la cantidad de elementos de una colección organizada de cierta manera: son el objeto del cálculo combinatorio y ponen en práctica un sentido diferente de la multiplicación; por lo tanto, este conocimiento estará muy relacionado con los del eje “Sentido numérico y Pensamiento algebraico”.

EJE	TEMA	SUBTEMA	CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES	ORIENTACIONES DIDÁCTICAS
<i>Manejo de la información</i>				<p>Por otra parte, se trata de organizar y representar las distintas posibilidades, buscar formas de representación que permitan controlar la exhaustividad en el conteo y evitar contar dos veces el mismo elemento. Estas formas o esquemas pueden surgir ante las preguntas del docente: “¿cómo están seguros de que no les falta ninguno? ¿O que no hay repetidos?” Por ejemplo, en una tarea de dibujar todas las banderas posibles con tres colores.</p>

BIBLIOGRAFÍA

Libros

- Batanero, Ma. C. *et al.* (1996), *Razonamiento combinatorio*, Madrid, Síntesis.
- Casanova, Ma. A. (1998), *Evaluación educativa*, México, SEP/Muralla (Biblioteca para la actualización del maestro).
- Chamorro, Ma. del C. (2003), *Didáctica de las matemáticas para primaria*, Madrid, Pearson Educación.
- Chevallard, I. (1997), *Estudiar matemáticas. El eslabón perdido entre enseñanza y aprendizaje*, México, SEP (Biblioteca para la actualización del maestro).
- Clark, D. (2002), *Evaluación constructiva en matemáticas*, México, Iberoamérica.
- Díaz, J. *et al.* (1987), *Azar y probabilidad*, Madrid, Síntesis.
- Gardner, H. (1997), *La mente no escolarizada. Cómo piensan los niños y cómo deberían enseñar en las escuelas*, México, SEP/Fondo Mixto/Paidós (Biblioteca para la actualización del maestro).
- Gómez, I. Ma. (2000), *Matemática emocional. Los afectos en el aprendizaje matemático*, España, Narcea.
- Grupo Beta (1990), *Proporcionalidad geométrica y semejanza*, Madrid, Síntesis.
- Hargreaves, A. *et al.* (2000), *Una educación para el cambio. Reinventar la educación de los adolescentes*, México, SEP/Octaedro (Biblioteca para la actualización del maestro).
- Itzovich, H. *et al.* (2008), *La matemática escolar: Las prácticas de enseñanza en el aula*, Buenos Aires, Aique.
- Parra, C. e I. Saiz (2007), *Enseñar aritmética a los más chicos: de la exploración al dominio*, Rosario, Homo Sapiens.
- Perrenoud, P. (2004), *Diez nuevas competencias para enseñar*, México, SEP (Biblioteca para la actualización del maestro).
- Segovia, I. (1989), *Estimación en cálculo y medida*, Madrid, Síntesis.
- SEP (2004), *Fichero. Actividades didácticas. Matemáticas, de primero a sexto grados. Educación primaria*, México.
- SEP (2004), *Libro para el maestro. Matemáticas, de primero a sexto grados. Educación primaria*, México.
- SEP (2004), *Programa de educación preescolar. Educación básica*, México.
- SEP (2006), *Plan de estudios. Educación básica. Secundaria*, México.
- SEP (2006), *Programas de estudio. Matemáticas. Educación básica. Secundaria*, México.

Artículos

- Balbuena, H. (2006), “El desarrollo de competencias matemáticas en la educación básica”, en *Fuera del rincón. Revista de divulgación para docentes*, núm. 02, México, Dirección General de Formación y Desarrollo de Docentes, SEP, pp. 28-33.
- Batanero, C. (2000), “Significado y comprensión de las medidas de posición central”, en *Uno*, núm. 25, Graó, pp. 41-58.
- Block, D. (2001), “Notas sobre el papel de la noción de razón en la construcción de las fracciones en la escuela primaria”, México, Cinvestav.



**CIENCIAS
NATURALES**

INTRODUCCIÓN

En el cuarto grado de educación primaria el alumno avanza en su formación científica con el estudio de temas que dan continuidad a los grados anteriores. Tal es el caso de los seres vivos, el funcionamiento del cuerpo humano, la conservación del ambiente, así como algunas propiedades, interacciones y cambios de los materiales. Dichas temáticas retoman aspectos de cada ámbito de estudio: *La vida*, *El ambiente y la salud*, *El cambio y las interacciones*, *Los materiales*, *El conocimiento científico* y *La tecnología*, y se relacionan con el desarrollo psicológico, físico, afectivo y cognitivo de los alumnos.

Los contenidos referentes al cuerpo humano se relacionan con el desarrollo de los caracteres sexuales de hombres y mujeres, su funcionamiento y las aportaciones de la ciencia a la salud. En este grado se plantea el estudio de aspectos concernientes al cuidado de la salud.

En cuanto a los seres vivos, se tratan algunas interacciones asociadas con el proceso de reproducción. Además se estudian los hongos y bacterias a partir de las funciones de respiración, nutrición y reproducción. Se aborda la dinámica y estabilidad del ecosistema considerando la interrelación de los seres vivos con su medio a través de procesos tales como las cadenas alimentarias y el ciclo del agua, con la intención de participar en su mantenimiento.

Se abordan las características de los estados físicos de los materiales y su relación con el calor, a fin de identificar los cambios que ocurren en el agua durante su ciclo. Asimismo, se estudian las transformaciones en la cocción y descomposición de los alimentos y se identifican algunas formas tradicionales y aportaciones de la tecnología para conservar los alimentos.

El estudio de la energía se considera a partir de la interacción entre materiales y los cambios producidos. Se analiza el efecto de la luz en algunos materiales para describir fenómenos de reflexión y refracción en el entorno. Se exploran situaciones cotidianas en las que se produce la electrización de materiales. En cuanto al calor, se experimenta con algunas formas de obtenerlo y sus efectos, además de reflexionar acerca de su aprovechamiento en las actividades cotidianas.

Para avanzar en las explicaciones de los alumnos acerca del Universo se propone la reflexión con respecto a los movimientos de la Tierra y la Luna y su relación con la sucesión del día y la noche, así como la formación de los eclipses.

Asimismo, se pretende que de manera conjunta al desarrollo de los contenidos temáticos, el estudiante desarrolle habilidades para la investigación y la experimentación en las que se involucren la observación, la búsqueda y organización de información, la elaboración de hipótesis, la identificación de una variable, medición, registro y análisis de datos, así como la representación con modelos y la deducción. También se promueven actitudes y valores como el interés, la creatividad, la participación, la responsabilidad, la colaboración, el respeto y cuidado de la naturaleza y el uso de la evidencia para proponer argumentos, conclusiones y explicaciones.

Con respecto a la tecnología se busca que el alumno reflexione sobre la importancia de sus aportaciones en la satisfacción de necesidades humanas.

ENFOQUE

El enfoque de los programas de estudio de 1993 conformó orientaciones que, a partir de entonces, aportaban mayores oportunidades para favorecer en los alumnos el desarrollo integral de las habilidades, las actitudes y los conocimientos. Esas orientaciones continúan vigentes, sin embargo, se han enriquecido con los avances de la investigación en diversos aspectos psicopedagógicos, epistemológicos y sociales, así como con la experiencia recabada en la práctica docente.

Con base en lo anterior, el enfoque de enseñanza para la formación científica básica considera, entre otros, los siguientes aspectos:

- Es fundamentalmente formativo, puesto que privilegia el desarrollo de competencias al integrar conocimientos, habilidades y actitudes desde contextos que favorecen la relación de la ciencia con la tecnología y la sociedad.
- Considera al alumno como el centro de los procesos de enseñanza y aprendizaje, favoreciendo su autonomía en la construcción personal de conocimientos.
- Redimensiona y fortalece el papel de los profesores en la formación de los alumnos, con atención a la diversidad cultural y social, promoviendo el uso adecuado de recursos didácticos, estrategias e instrumentos de evaluación.

Estos aspectos se retoman en los apartados referidos a “Trabajo por proyectos en Ciencias Naturales” y “Consideraciones para el trabajo educativo”.

Competencias a desarrollar en el programa de Ciencias Naturales

El estudio de las ciencias naturales en la educación básica se orienta a lograr que los alumnos cuenten con una formación científica acorde con este nivel educativo, misma que se orienta, en términos generales, a desarrollar sus capacidades intelectuales, éticas y afectivas. De manera específica se busca dotar a los alumnos de las competencias necesarias para indagar en la realidad natural de manera objetiva, sistemática y contrastada.

Esta meta educativa exige una reestructuración de las formas en las que se concibe y se desarrolla el aprendizaje en ciencias, en el marco de la política de articulación de la educación básica, que tiene el propósito de garantizar la continuidad curricular desde la educación preescolar hasta la secundaria para favorecer los procesos de aprendizaje.

Con el estudio de las ciencias naturales se busca estimular una formación científica básica sustentada en las siguientes competencias:

- *Comprensión de fenómenos y procesos naturales desde la perspectiva científica.* Al estudiar ciencias naturales en la escuela, los alumnos adquieren conocimientos, habilidades y actitudes que les permiten comprender mejor los fenómenos naturales y relacionar estos aprendizajes con la vida cotidiana. Se pretende que comprendan que la ciencia es capaz de responder sus preguntas y explicar fenómenos naturales cotidianos relacionados con la vida, los materiales, las interacciones, el ambiente y la salud. En este proceso plantean preguntas y buscan respuestas en torno a diversos fenómenos y procesos naturales para fortalecer sus representaciones y comprensión del mundo.

El fin principal es que los alumnos desarrollen habilidades del pensamiento científico y sus niveles de representación e interpretación acerca de los fenómenos y procesos naturales, a partir de un análisis desde una perspectiva sistémica; del desarrollo de sus capacidades para diseñar y realizar proyectos, experimentos e investigaciones, y argumentar utilizando términos científicos de manera apropiada y fuentes de información confiable en diversos contextos y situaciones para la apropiación de nuevos conocimientos.

- *Toma de decisiones favorables al ambiente y la salud orientadas a la cultura de la prevención.* Al estudiar ciencias naturales en la escuela, los alumnos participan en acciones que promueven el consumo responsable de los componentes naturales del ambiente y colaboran de manera informada en la promoción de la salud, con base en la autoestima y el conocimiento del funcionamiento integral del cuerpo humano. En este sentido, se pretende que los alumnos analicen, evalúen y argumenten respecto a alternativas planteadas sobre situaciones problemáticas socialmente relevantes y cognitivamente desafiantes para la vida diaria; asimismo, se busca que mantengan la salud personal y colectiva mediante el uso de conocimientos científicos y tecnológicos, desarrollando sus valores y actitudes hacia el conocimiento y aplicación en contextos relevantes; que tomen decisiones y realicen acciones para el mejoramiento de su calidad de vida, con

base en la promoción de la cultura de la prevención, para que todo ello favorezca la conformación de una ciudadanía respetuosa, participativa y solidaria.

- *Comprensión de los alcances y las limitaciones de la ciencia y la tecnología en diversos contextos.* Al estudiar las ciencias naturales en la escuela se pretende que los alumnos reconozcan y valoren la construcción, el desarrollo y la historia de la ciencia y, de esta manera, se apropien de su visión contemporánea, entendida como un proceso social en constante actualización, con implicaciones positivas y negativas, que toma como punto de contraste otras perspectivas explicativas, y cuyos resultados son aprovechados según la cultura y las necesidades de la sociedad.

Se busca estimular en los alumnos la valoración crítica del impacto de la ciencia y la tecnología en el ambiente, tanto natural como social y cultural; asimismo, que relacionen los conocimientos científicos con los de otras disciplinas para dar explicaciones a los fenómenos y procesos naturales, para aplicarlas en contextos y situaciones diversas de relevancia social y ambiental.

PROPÓSITOS PARA LA EDUCACIÓN BÁSICA

Con el estudio de las ciencias naturales en la educación básica se busca proporcionar una formación científica para que los alumnos:

- Desarrollen habilidades del pensamiento científico y sus niveles de representación e interpretación acerca de los fenómenos y procesos naturales.
- Reconozcan la ciencia como actividad humana en permanente construcción cuyos productos son utilizados según la cultura y las necesidades de la sociedad.
- Participen en el mejoramiento de la calidad de vida, con base en la búsqueda de soluciones a situaciones problemáticas y en la toma de decisiones en beneficio de su salud y ambiente.
- Valoren críticamente el impacto de la ciencia y la tecnología en el ambiente, tanto natural como social y cultural.
- Relacionen los conocimientos científicos con los de otras disciplinas para dar explicaciones a los fenómenos y procesos naturales, y aplicarlas en contextos y situaciones diversas.
- Comprendan gradualmente los fenómenos naturales desde una perspectiva sistémica.
- En cuanto a los aspectos éticos y afectivos se pretende que los alumnos, al asumir y fortalecer las actitudes asociadas con la actividad científica, también favorezcan valores útiles para el desarrollo personal y el mejoramiento de las relaciones interpersonales. En este sentido, se promueve la participación equitativa entre alumnas y alumnos para afianzar el respeto, la confianza en sí mismos, la apertura a las nuevas ideas, el escepticismo informado, la responsabilidad y el trabajo colaborativo.

PROPÓSITOS PARA EL CUARTO GRADO

Se pretende que los alumnos de cuarto grado:

- Reconozcan los caracteres sexuales de hombres y mujeres, algunas relaciones del funcionamiento del cuerpo humano y acciones para promover la salud, así como el desarrollo de las vacunas como aportaciones de la ciencia.
- Analicen la interdependencia que existe entre los componentes naturales del ambiente y el efecto que tienen las actividades humanas en la transformación de los ecosistemas, a fin de proponer acciones para mantener la estabilidad de sus condiciones.
- Identifiquen los cambios de estado de los materiales y su relación con el calor, algunos factores que influyen en la cocción y descomposición de los alimentos, así como las aportaciones de la tecnología para su conservación.
- Analicen interacciones de objetos del entorno relacionadas con los fenómenos de reflexión y refracción de la luz, la electrización y el efecto del calor en los materiales.
- Expliquen la sucesión día-noche y la formación de eclipses, considerando los movimientos de la Luna y la Tierra.
- Apliquen sus habilidades, conocimientos y actitudes relacionados con la ciencia como herramientas para atender situaciones de la vida cotidiana mediante el desarrollo de proyectos.

ORGANIZACIÓN DEL PROGRAMA

Ámbitos de estudio

El programa se organiza en torno a seis ámbitos que remiten a temas clave para la comprensión de diversos fenómenos y procesos de la naturaleza. Los ámbitos tienen el propósito de articular los tres niveles de la educación básica.

Los ámbitos están asociados con preguntas cuyo propósito es abrir el horizonte de cuestionamientos de los propios alumnos que, con apoyo de los docentes, habrán de enriquecer. Dado que dichas preguntas suelen plantearse a lo largo de la vida, la búsqueda de sus respuestas, en los diferentes niveles educativos, propicia el establecimiento de vínculos entre los ámbitos, favoreciendo así la visión integral de las ciencias, la relación con la tecnología y el análisis de sus interacciones con la sociedad.

La vida

“¿Cómo somos?” Este ámbito se orienta a que los alumnos desarrollen conocimientos básicos acerca de las características, las funciones y las interacciones que nos distinguen

como seres vivos. Se parte de reconocer la diversidad de la vida en los animales, las plantas, hongos y microorganismos en el ambiente cercano. A partir del estudio de funciones vitales como la nutrición, la respiración y la reproducción se propicia en el alumno la comprensión de que estos procesos favorecen nuestra existencia en diferentes ambientes, el análisis de las relaciones que, como seres vivos, establecemos con otros organismos y con el medio. Lo anterior como una serie de pasos para acercarse a la noción de evolución a partir de los procesos de cambio, adaptación y selección natural evidenciados, principalmente, por el registro fósil y el estudio de los seres vivos actuales.

El cambio y las interacciones

Todo en la naturaleza cambia, incluidos los seres vivos y los astros que conforman el Universo. La pregunta “¿Cómo son los cambios y por qué ocurren?” permite acercarse a los fenómenos y procesos de la naturaleza y a su explicación a partir de los conceptos de movimiento, fuerza y energía. La idea de las interacciones se propone como un aspecto para analizar la relación que se establece entre objetos, organismos o procesos que permiten describir, inferir y predecir los cambios. En este sentido, conocer las ideas de equilibrio y periodicidad aporta elementos básicos para representar y explicar diversos fenómenos biológicos, físicos y químicos.

Los materiales

“¿De qué está hecho todo?” La pregunta surge al observar que todos los seres y objetos parecen estar hechos de materiales que difieren mucho entre sí en forma y propiedades. Este ámbito se centra en tres ideas o aspectos generales: diversidad, propiedades y transformaciones de los materiales, a fin de que los alumnos se acerquen a la comprensión de la estructura de la materia.

El estudio de los contenidos parte de situaciones macroscópicas como el reconocimiento y la clasificación de diversos materiales de acuerdo con características observables, y continúa con el análisis de procesos microscópicos con lo que se explican las propiedades, transformaciones y diversidad de los materiales a través de la experimentación y la elaboración de modelos.

El ambiente y la salud

“¿Dónde y cómo vivimos?” Es importante que los alumnos analicen sus estilos de vida y las relaciones que, como seres humanos, establecemos con la naturaleza para comprender que nuestra existencia y la del resto de los seres vivos está influida por ciertas condiciones, y que cada una de nuestras acciones tiene impacto en el ambiente y en nuestra propia salud.

Por una parte, en este ámbito se considera una visión amplia del ambiente en la que se interrelacionan componentes naturales y sociales, la importancia de su cuidado y conservación, el aprecio y valoración de la biodiversidad, además de la construcción de hábitos de aprovechamiento de los recursos y consumo responsable.

Asimismo, desde una perspectiva de salud integral se incluyen contenidos relacionados con el funcionamiento del cuerpo humano, la identificación de situaciones que ponen en riesgo la integridad física, el reconocimiento de la sexualidad como parte fundamental del desarrollo humano y la promoción de estilos de vida saludables. Por lo anterior, el ámbito se orienta a la promoción de la salud y a la toma de decisiones a través de la cultura de la prevención.

El ambiente y la salud son aspectos del ámbito que siempre están relacionados, por lo que el estudio de uno lleva implícita la referencia al otro.

El conocimiento científico

“¿Cómo conocemos?” A lo largo de la historia de la humanidad se han desarrollado muchas explicaciones acerca del mundo que nos rodea, lo que nos ha permitido comprenderlo y afrontar con confianza los retos que implica la interacción con el entorno. Los procesos científicos utilizados para desarrollar tales explicaciones nos permiten cuestionar lo que parece obvio y tratar de entender lo aparentemente incomprensible. Desde este ámbito, los alumnos desarrollarán las habilidades y actitudes de la formación científica al verse implicados en actividades de investigación y experimentación, así como del análisis del trabajo científico y sus aportaciones a la cultura y al progreso de la sociedad.

El ámbito del conocimiento científico es la base para que los estudiantes elaboren explicaciones plausibles acerca de los fenómenos naturales, sus comportamientos y efectos, así como para que den sentido a sus observaciones y descubrimientos en situaciones escolares y de la vida cotidiana.

La tecnología

“¿Por qué y cómo transformamos el mundo?” Este ámbito propone un acercamiento al campo de la tecnología desde las perspectivas histórica y social, así como su función en el desarrollo de la humanidad para satisfacer necesidades. Se concibe a la tecnología desde un punto de vista amplio, sin reducirla al conocimiento de las computadoras y sus aplicaciones, sino a su interrelación con la ciencia y la reflexión acerca de los beneficios, costos y riesgos de su aplicación, a fin de utilizarla responsablemente. En este sentido, la tecnología constituye una forma de conocer y un proceso de exploración y experimentación.

El ámbito también se orienta al desarrollo de habilidades y actitudes que estimulan la inventiva de los alumnos en el diseño y construcción de dispositivos, consideran el uso de

materiales y herramientas diversas, favorecen la evaluación de sus resultados, y permiten la aplicación y la prueba con base en el conocimiento científico.

Bloques

El programa de Ciencias Naturales se estructura en cinco bloques a desarrollarse por bimestre. Cada bloque enfatiza el estudio de los conocimientos, habilidades y actitudes de un ámbito y se vincula al menos con otro de la siguiente manera:

- Bloque I. *El ambiente y la salud, La tecnología, El conocimiento científico.*
- Bloque II. *La vida, El ambiente y la salud, El conocimiento científico.*
- Bloque III. *Los materiales, La tecnología, El conocimiento científico.*
- Bloque IV. *El cambio y las interacciones, El ambiente y la salud, El conocimiento científico.*
- Bloque V. *El cambio y las interacciones, La tecnología, El conocimiento científico.*

Los primeros cuatro bloques incluyen tres temas cada uno y un proyecto de integración y aplicación, cuya planeación deberá considerarse al inicio del bloque para concretarlo durante las dos últimas semanas del bimestre. El quinto bloque contiene un tema de estudio y propuestas para la realización de un proyecto a desarrollar en lo que resta del bimestre.

En todos los bloques se promueve el fortalecimiento de las competencias científicas respecto de los contenidos sin perder de vista los aprendizajes que los alumnos han desarrollado en años anteriores.

Temas

Se enuncian de manera que incluyen las nociones o conceptos básicos que indican los acentos respectivos en las habilidades y actitudes que integran.

Aprendizajes esperados

Definen con claridad y precisión lo que se espera que los alumnos aprendan en términos de saber, saber hacer y saber ser al finalizar el estudio de los bloques. Explicitan al menos dos componentes de las competencias de ciencias: noción o concepto, habilidad y actitud, que se trabajan de manera sistemática. Sirven de guía para la evaluación (cualitativa y cuantitativa).

Sugerencias didácticas

Tienen la finalidad de apoyar al maestro en su trabajo diario en el aula, por lo que presentan ciertas recomendaciones para organizar las experiencias de aprendizaje con los estudiantes, así como orientaciones para fortalecer la construcción de nociones y el desarrollo de habilidades, valores y actitudes. La intención es que se enriquezcan o planteen actividades de acuerdo con la experiencia docente y las necesidades y características del grupo.

Con base en las sugerencias, es conveniente que el maestro diseñe situaciones de aprendizaje en las que los alumnos perciban, pregunten, registren, comparen, predigan, expliquen e intercambien opiniones sobre los cambios del mundo natural y social considerando las características del lugar donde viven; de igual forma, apoye y oriente a los alumnos en el desarrollo de sus proyectos para fortalecer la autonomía, y genere un ambiente de confianza y respeto en el que se promueva el trabajo colaborativo.

Trabajo por proyectos en Ciencias Naturales

Los proyectos son el espacio privilegiado para constatar los avances en el desarrollo de las competencias de los alumnos, pues les permiten integrar y aplicar sus conocimientos, habilidades y actitudes, y darle sentido social y personal al conocimiento científico.

En el desarrollo de los proyectos los alumnos deberán encontrar oportunidades para la reflexión, la toma de decisiones responsables, la valoración de actitudes y formas de pensar propias, a organizarse para trabajar en equipo priorizando los esfuerzos con una actitud democrática y participativa que contribuye al mejoramiento individual y colectivo. Con fines prácticos, en el campo formativo para la educación básica se plantean tres posibles tipos de proyectos, que pueden ubicarse en una, dos o las tres categorías, dependiendo de sus procedimientos y finalidades:

- a) *Proyectos científicos*. En estos proyectos los alumnos tienen la oportunidad de desarrollar actividades relacionadas con el trabajo científico formal al describir, explicar y predecir mediante investigaciones acerca de fenómenos o procesos naturales que ocurren en su entorno. Además, durante el proceso se promueve la inquietud por conocer, investigar y descubrir la perseverancia, la honestidad intelectual, la minuciosidad, el escepticismo, la apertura a nuevas ideas, la creatividad, la participación, la confianza en sí mismos, el respeto, el aprecio y el compromiso.

En la realización de este tipo de proyectos se debe evitar la promoción de visiones empiristas, inductivas y simplificadas de la investigación, como son las que se reducen a seguir un “método científico” único e inflexible que inicia, invariablemente, con la observación.

- b) *Proyectos tecnológicos*. Estos proyectos estimulan la creatividad en el diseño y la construcción de objetos, e incrementan el dominio práctico relativo a materiales y herramientas. También amplían los conocimientos acerca del comportamiento y la utilidad de diversos materiales, las características y eficiencia de diferentes procesos. En el desarrollo de este tipo de proyectos los alumnos pueden construir un producto para atender alguna necesidad o evaluar un proceso, poniendo en juego habilidades y actitudes que fortalecen la disposición a la acción y el ingenio, que conduce a la solución de problemas con los recursos disponibles y a establecer relaciones costo-beneficio con el ambiente y la sociedad.
- c) *Proyectos ciudadanos*. Estos proyectos contribuyen a valorar de manera crítica las relaciones entre la ciencia y la sociedad mediante una dinámica de investigación-acción, y conducen a los alumnos a interactuar con otras personas para pensar e intervenir con éxito en situaciones que viven como vecinos, consumidores o usuarios. La participación de los alumnos en estos proyectos les brinda oportunidades para analizar problemas sociales y actuar como ciudadanos críticos y solidarios, que identifican dificultades, proponen soluciones y las llevan a la práctica.

Es indispensable procurar una visión esperanzadora en el desarrollo de los proyectos ciudadanos con el fin de evitar el desaliento y el pesimismo. En este sentido, la proyección a futuro y la construcción de escenarios deseables es una parte importante, en la perspectiva de que un ciudadano crítico no se limita a protestar, sino también prevé, anticipa y abre rutas de solución.

Las situaciones y contextos que se abordan en el desarrollo de los proyectos ciudadanos pueden ser locales (el salón de clases, la casa o la localidad), pero se puede abrir su perspectiva hasta su incidencia nacional o incluso mundial. Por ejemplo, al estudiar el abastecimiento y la disposición del agua en la escuela, la casa o la localidad, es posible reflexionar acerca del problema del agua en los estados, en el país y en el mundo. Asimismo, al investigar de dónde provienen los alimentos de mayor consumo se puede conocer la realidad del comercio alimentario nacional o mundial. Esto permite trascender el salón de clases, ayuda a los alumnos a ubicarse mejor en su contexto socio-histórico y los involucra en situaciones reales, lo que favorece la reflexión en torno del impacto social de las ciencias.

Aunque cada proyecto puede requerir la atención de etapas particulares en su desarrollo, de manera general se sugieren las siguientes:

- **Planeación:** en esta fase se realizan las primeras actividades desencadenantes y el intercambio de ideas para perfilar el proyecto. Se dan momentos para especificar la pregunta o preguntas a responder, el propósito, las actividades por desarrollar y algunos recursos necesarios. Es conveniente evitar planeaciones exhaustivas, por lo que se recomienda centrarse en una primera etapa del proyecto.

- **Desarrollo:** implica que los alumnos pongan manos a la obra en las actividades que propusieron para encontrar respuestas a sus preguntas. Existe una gran variedad de actividades que pueden llevar a cabo, pero es importante enfatizar, por ejemplo, las consultas de diversas fuentes de información, la experimentación, las visitas a sitios de interés, las encuestas en la comunidad y la modelación. También es conveniente que los alumnos elaboren registros de las actividades que realizan para llevar un seguimiento de los procedimientos que ponen en juego durante el desarrollo del proyecto.
- **Comunicación:** esta fase es muy importante, pues aporta elementos para valorar el nivel de logro en la integración de conocimientos, habilidades y actitudes, así como la vinculación con otras asignaturas. Debe evitarse que la comunicación se centre en la “exposición oral” ante los compañeros, por ello es recomendable aprovechar diversos medios, foros y públicos a quienes se pueden presentar los resultados obtenidos. Entre muchas posibilidades de comunicación conviene tener en cuenta: periódicos murales, folletos, grabación de videos y audios, exposiciones, ferias, compilaciones de poemas y canciones.
- **Evaluación:** los registros para el seguimiento del desarrollo de los proyectos pueden ser aprovechados por los alumnos para que, con la guía del docente, lleven a cabo ejercicios de autoevaluación y coevaluación donde identifiquen logros, retos, dificultades y oportunidades para avanzar en el desarrollo de nuevos aprendizajes. Es conveniente que los alumnos intercambien sus puntos de vista respecto a los proyectos realizados por otros equipos y valoren el trabajo personal y el de los otros en situaciones de su vida cotidiana.

Vínculos de las Ciencias Naturales con otras asignaturas

El programa se vincula con otras asignaturas que conforman el currículo de educación primaria, ofreciendo oportunidades para el desarrollo integral de los estudiantes. En el caso de Español, el uso del lenguaje es central para el aprendizaje de las ciencias. En este sentido, los alumnos seleccionan estrategias y procedimientos apropiados para investigar la información, explicar, representar y comunicar de manera oral y escrita sus resultados y los procesos científicos que siguen. Se enriquecen sus habilidades de comunicación, análisis crítico, pensamiento lógico y reflexivo acerca del conocimiento científico, apoyadas por el uso del lenguaje de la ciencia. Dado que pueden expresar una idea científica en diversas formas, profundizan en su comprensión conceptual y amplían sus habilidades de comunicar sus conocimientos a otros.

La vinculación con la asignatura de Matemáticas se manifiesta en la medida que los estudiantes dan significado a sus investigaciones y resuelvan situaciones problemáticas utilizando operaciones básicas, medición, cálculo o estimación. Asimismo, emplean el registro de datos y las diferentes formas de representar los resultados obtenidos con sím-

bolos, tablas o gráficas para comunicar sus interpretaciones y favorecer que la comunidad escolar las comprendan.

Con la asignatura de Formación Cívica y Ética la vinculación deriva en la comprensión de procesos naturales que tienen relevancia social, aportan elementos para promover el compromiso y la participación de los alumnos. Mediante la revisión, el análisis y el debate de situaciones de conflicto que involucren aspectos de salud, sexualidad, adicciones, consumo responsable y uso de la energía, se promueve la solidaridad y la toma de decisiones respecto al cuidado, el mantenimiento y el restablecimiento del ambiente y de la salud. Los alumnos pueden tomar posturas en tales asuntos desde las perspectivas individuales y comunitarias usando su conocimiento científico para pensar, hablar y actuar responsablemente.

En relación con la asignatura de Historia, el contexto en el que ocurrieron las revoluciones científicas permite visualizar a la ciencia como proceso humano en construcción permanente, basado en el trabajo colaborativo, cuidadoso y constante, en el ensayo, el error, la curiosidad y la perseverancia. El referente histórico también brinda oportunidades para que los alumnos ubiquen temporal y espacialmente los procesos más significativos de la evolución humana, como especie y como sociedad, desde los procesos de domesticación de plantas y animales hasta los grandes avances tecnológicos y científicos que hicieron posible abandonar el pensamiento mágico.

En la asignatura de Geografía se estudian algunos contenidos comunes, como son el ambiente, las regiones naturales y la biodiversidad. Al aplicar sus conocimientos de ciencia los alumnos aprecian la continuidad y el cambio del espacio geográfico, valoran la riqueza natural como factor que posibilita tanto el desarrollo de la vida como el de las actividades productivas presentes y futuras de la comunidad, del país y del planeta. En los aspectos metodológicos y éticos se comparte la responsabilidad de fortalecer en los alumnos la cultura de la prevención y de proporcionar elementos organizativos básicos para la participación social en la toma de decisiones favorables para el ambiente.

Las formas de expresión desarrolladas en la asignatura de Educación Artística se aprovechan para representar y comunicar relaciones mediante modelos. Por ejemplo, se pueden emplear creaciones de arte visual y musical acerca del sonido, la luz, el movimiento, el cambio y el tiempo. El conocimiento acerca de las propiedades de materiales y el funcionamiento de diversos aparatos empleados en las artes ofrece la oportunidad de analizar las relaciones entre la ciencia, la tecnología y la sociedad. La forma de percibir el entorno en las artes se puede aprovechar en ciencias para fomentar actitudes de disfrute y aprecio por la naturaleza, con lo que se contribuye al fortalecimiento de actitudes de cuidado y preservación del ambiente.

El vínculo con la asignatura de Educación Física aporta el desarrollo de conocimientos y habilidades para que con base en el conocimiento del cuerpo, los alumnos puedan avanzar en la comprensión de los cambios corporales por los que atraviesan y cómo aplicar estos conocimientos en su vida diaria para lograr y mantener un estilo de vida saludable.

Las actividades propuestas en esta asignatura permiten el análisis de situaciones cercanas a los alumnos en las que se relacionan los conceptos de movimiento, fuerza, energía y cambio, cuya comprensión puede vincularse con la práctica de juegos y deportes, así como para explorar y desarrollar las habilidades físicas de los alumnos. El proceso de conocimiento multisensorial que se desarrolla en Educación Física puede favorecer vínculos directos con las explicaciones que desde las ciencias se dan al cómo vemos, cómo escuchamos y, en general, cómo nos relacionamos con el mundo.

CONSIDERACIONES PARA EL TRABAJO EDUCATIVO

El papel del docente

Los profesores tienen un papel central en el logro del aprendizaje de sus alumnos, en los términos descritos; son ellos quienes planearán, coordinarán y acompañarán los procesos didácticos que atienden características, intereses y necesidades desde la diversidad. Para ello, necesitan familiarizarse con los contenidos curriculares de la educación básica; obtener un dominio suficiente de las bases científicas que sustentan las explicaciones de los fenómenos naturales que los alumnos conocen y explican desde su cultura, y adquirir una idea clara de los conocimientos, habilidades y actitudes que deben fomentar, prioritariamente, en el desempeño de su quehacer.

Algunos elementos importantes para el desarrollo de una práctica docente estimulante, además de los aspectos didácticos planteados anteriormente, se refieren a escuchar las ideas y argumentos de los alumnos, proponer alternativas de interpretación, fomentar el trabajo en equipo, buscar en todo momento las reflexiones individuales y colectivas, ayudar a proponer actividades experimentales, retos y proyectos para los alumnos en los temas del programa y en otros espacios de su interés. También se requiere fomentar que los alumnos expliquen y describan verbalmente, por escrito o por medio de dibujos, sus interpretaciones y que éstas sean comentadas. En cuanto al desarrollo de competencias en los alumnos, los profesores lo podrán integrar en el trabajo en clase y reconocer cómo se va estableciendo e incorporando en el ambiente escolar cotidiano.

El papel del alumno

En el enfoque se enfatiza que el alumno tiene un papel protagónico en el proceso educativo, esto implica que debe asumirse como el principal responsable de construir o reconstruir sus conocimientos. Esto requiere propiciar ambientes favorables para las situaciones de aprendizaje, con acuerdos consensuados que definan atribuciones y expectativas positivas respecto a lo que el docente va a enseñar y lo que el alumno podrá aprender.

Para que los alumnos encuentren sentido al estudio de los contenidos de Ciencias Naturales es muy importante que puedan establecer relaciones prácticas con la vida cotidiana. Deberán realizar actividades variadas en contextos cercanos y diversos, que precisen el uso de recursos del entorno, que favorezcan el aprendizaje de conceptos, de habilidades motrices y cognitivas, así como de actitudes, que les sirvan para fundamentar la toma de decisiones.

Al considerar a los alumnos como el centro del proceso educativo se debe reconocer la importancia de familiarizarse con sus intuiciones, nociones y preguntas que son comunes en su entorno cultural y social, y que manifiestan cuánto se aproximan al conocimiento de los contenidos de ciencias. Los orígenes de estas ideas previas se encuentran en la experiencia de los alumnos al relacionarse con diversos acontecimientos que ocurren en lo cotidiano, en la convivencia con sus compañeros y en su entorno social. Algunas de las ideas previas de los alumnos pueden ser contradictorias respecto de las explicaciones que se han propuesto desde el ámbito científico y representan obstáculos en el aprendizaje de los conceptos relevantes; sin embargo, se asume que es posible modificar las ideas previas por medio de estrategias orientadas al cambio conceptual.

De acuerdo con perspectivas recientes, el cambio conceptual requiere que el docente ayude a que los alumnos reconozcan que en sus ideas coexisten diferentes representaciones que pueden ser usadas en contextos culturales y sociales distintos.

La evaluación

La evaluación con carácter formativo proporciona al docente elementos para mejorar los procesos de enseñanza y de aprendizaje y a los alumnos, a su vez, les orienta y apoya en el proceso de aprendizaje que están siguiendo, basado en la reflexión sistemática respecto a sus avances y dificultades. Para aplicar esta concepción de evaluación los docentes deben tener en cuenta lo siguiente:

- a)* Los alumnos construyen significados sobre los contenidos en la medida en que les atribuyen sentido, a partir de factores afectivos y de afinidad con sus intereses y necesidades.
- b)* Las actividades de evaluación –y las de aprendizaje– deben presentar situaciones diversas, y los alumnos deben comprender claramente qué se espera que aprendan o sepan hacer.
- c)* El diseño de actividades e instrumentos permiten detectar la capacidad de utilizar lo aprendido al enfrentar situaciones, establecer relaciones y explicar hechos, entre otras habilidades.
- d)* La progresiva participación y autonomía de los alumnos en las tareas es un indicador importante para verificar que las actividades están produciendo el aprendizaje esperado.

- e) Aprovechar los resultados obtenidos por los alumnos es esencial para revisar a la vez la propia planeación y la práctica docente con que se desarrolló.
- f) Los estudiantes pueden practicar la autoevaluación y coevaluación, ya que éstas les proporcionan información relevante de su desarrollo cognitivo y afectivo.
- g) La identificación de las fallas y aciertos de los alumnos debe fomentarse como parte de su proceso de aprendizaje, así como la seguridad para realizar aportaciones y aceptar las sugerencias que se les proponen para mejorar y facilitar la progresión de su aprendizaje.

Se pueden utilizar diversos procedimientos, instrumentos y recursos que aporten información cualitativa y cuantitativa relevante en relación con los avances y logros en el aprendizaje de los alumnos. En ese sentido, el docente deberá identificar la estrategia de evaluación con carácter formativo más conveniente, de acuerdo con los alcances y limitaciones de la misma, las características y necesidades de los alumnos.

A continuación se mencionan algunas de las posibilidades que existen para evaluar los avances en la delimitación conceptual y en el fortalecimiento de procedimientos y actitudes. Corresponde al maestro elegir, de entre éstas y otras que conozca, las más adecuadas para procurar una evaluación integral de los contenidos con base en los propósitos y aprendizajes esperados.

Evaluar el dominio de los conceptos por parte de los alumnos implica reconocer en qué medida han sido comprendidos y resultan útiles para explicar situaciones, procesos o fenómenos. Por ejemplo, puede pedirles que describan con sus propias palabras, que representen los contenidos mediante dibujos o algún organizador gráfico (puede ser un mapa conceptual), que realicen una exposición temática oral, que identifiquen o expongan ejemplos donde se use el concepto y que lo apliquen en la solución de situaciones problemáticas.

Para evaluar los procedimientos empleados por los alumnos en la resolución de situaciones diversas, en términos de habilidades adquiridas durante el desarrollo del curso, se tiene que identificar hasta qué punto los alumnos reflexionan y son capaces de utilizarlas de manera consciente en las diferentes circunstancias o en nuevas tareas. Al respecto, se pueden plantear actividades que dirijan a los alumnos a conocer, practicar y dominar la habilidad o procedimiento; emplearla en contextos específicos y avanzar en su generalización para aplicarla en diversas situaciones, o bien, seleccionar de entre una serie de habilidades y procedimientos el más adecuado para resolver un problema.

Respecto a la evaluación de las actitudes, el propósito es conocer la disposición que muestran los alumnos para valorar la coherencia entre las intenciones expresadas y sus comportamientos, así como conocer su nivel de reflexión en torno a los posibles cambios de su propia actuación en circunstancias similares. Para ello, es conveniente desarrollar estrategias que les permitan a los alumnos entender sus actitudes, respecto al valor que les otorgan por su carácter personal y social; asimismo, realizar ciertos ejercicios para

que analicen algunas de las razones científicas, sociales y culturales en que se basan esas disposiciones para actuar. Una buena opción para la evaluación integral de conceptos, habilidades y actitudes es emplear las rúbricas o matrices de valoración.

BLOQUES DE ESTUDIO

BLOQUE I

¿CÓMO MANTENER LA SALUD?

Ámbitos

- El ambiente y la salud
- La tecnología
- El conocimiento científico

Este bloque parte del reconocimiento de los caracteres sexuales externos y su relación con la reproducción, con énfasis en las semejanzas físicas e intelectuales entre hombres y mujeres para promover el respeto y la igualdad de oportunidades.

Asimismo, se promueve un proceso de investigación acerca de medidas de prevención y atención de envenenamientos; se estimula el manejo de información y las pláticas con especialistas para identificar aspectos que favorecen la salud a partir de la relación entre algunos aparatos y sistemas en el funcionamiento del cuerpo humano. Se destaca el desarrollo de hábitos relacionados con la alimentación, la actividad física y la higiene, entre otros. Se plantea la importancia de las vacunas y la prevención de envenenamientos con el fin de reconocer los avances de la ciencia y la tecnología en el mantenimiento de la salud.

TEMA 1. CARACTERÍSTICAS DE HOMBRES Y MUJERES

APRENDIZAJES ESPERADOS	SUGERENCIAS DIDÁCTICAS
<ul style="list-style-type: none"> – Identifica los caracteres sexuales y su relación con la reproducción. – Reconoce las semejanzas en las capacidades físicas e intelectuales entre hombres y mujeres para promover la igualdad de oportunidades. 	<ul style="list-style-type: none"> – Retome los conocimientos de los alumnos respecto a las características anatómicas de las mujeres y los hombres. Centre la atención de los alumnos en los caracteres sexuales externos, la función general de los internos y su relación con la reproducción. Oriente la reflexión en torno a que, si bien existen algunas diferencias físicas entre hombres y mujeres, todas las personas pueden desarrollar sus capacidades para realizar las mismas actividades en los ámbitos de estudio, laborales y deportivos. – Promueva la reflexión en torno a la importancia de generar igualdad de oportunidades entre hombres y mujeres, a fin de que los alumnos actúen con equidad en los ámbitos en que se desenvuelven. – Considere que el tema tiene continuidad en el tercer ciclo y se complementa con los contenidos de Formación Cívica y Ética.

TEMA 2. ACCIONES PARA FAVORECER LA SALUD

APRENDIZAJES ESPERADOS	SUGERENCIAS DIDÁCTICAS
<ul style="list-style-type: none">– Relaciona las funciones del cuerpo humano con el mantenimiento de la salud.– Explica la importancia de fomentar y poner en práctica hábitos que promueven la salud personal.	<ul style="list-style-type: none">– Proponga la elaboración de organizadores gráficos, como mapas conceptuales y esquemas, donde los alumnos identifiquen las relaciones que se establecen entre las funciones de nutrición, respiración y circulación con la salud.– Organice mesas de discusión para que los alumnos identifiquen aspectos relacionados con la salud y describan por qué es conveniente fortalecer hábitos como el descanso y la recreación, la alimentación, el ejercicio y la higiene, entre otros. Considere alguna forma de comunicar el producto de la actividad a la comunidad escolar, ya sea con folletos, periódico mural o carteles.

TEMA 3. CIENCIA, TECNOLOGÍA Y SALUD

APRENDIZAJES ESPERADOS	SUGERENCIAS DIDÁCTICAS
<ul style="list-style-type: none">– Reconoce la importancia de las vacunas en la prevención de enfermedades.– Identifica algunas causas de los envenenamientos a fin de promover acciones preventivas y medidas de atención.	<ul style="list-style-type: none">– Promueva la reflexión alrededor de los aportes científicos y tecnológicos al contrastar algunos problemas de salud, antes y después de que se desarrollaran las vacunas. Destaque la relevancia de las acciones encaminadas a promover la salud, como el uso de las cartillas y las campañas de vacunación.– Sugiera la realización de entrevistas con familiares orientadas a identificar y prever riesgos de contacto con sustancias tóxicas de uso cotidiano en la casa (alimentos descompuestos, solventes, limpiadores, medicinas), así como con animales (alacranes, arañas, serpientes) y plantas venenosas de la localidad.– Plantee investigaciones respecto a las medidas de prevención y atención ante envenenamientos. Considere la organización de una charla con personal de salud para que los alumnos conozcan acerca de primeros auxilios básicos y enfatizen la importancia de solicitar el apoyo de adultos o contactar los servicios de salud ante situaciones de riesgo.

PROYECTO. La ciencia y la cultura de la prevención

Preguntas opcionales

- ¿Qué es la cultura de la prevención y cómo se puede promover en nuestra escuela?
- ¿Qué aportaciones de la ciencia y la tecnología apoyan la prevención de accidentes y situaciones de riesgo?

APRENDIZAJES ESPERADOS	SUGERENCIAS DIDÁCTICAS
<ul style="list-style-type: none"> – Aplica sus conocimientos relacionados con la salud y la cultura de la prevención en la atención de problemas y situaciones de riesgo. – Indaga, obtiene y selecciona información para argumentar las posibles soluciones a los problemas identificados. – Utiliza diversos medios para comunicar a la comunidad escolar los resultados de su trabajo de investigación, que promuevan la cultura de la prevención en la escuela o las aportaciones de la ciencia y la tecnología para la prevención de accidentes y situaciones de riesgo. 	<ul style="list-style-type: none"> – Organice a los alumnos para que a partir de una idea de cultura de la prevención común, desarrollen proyectos que incidan en aspectos o situaciones distintas, como el cuidado personal al jugar, la educación vial y las normas de convivencia, entre otras. – Fomente las competencias relacionadas con la investigación, como búsqueda, selección y sistematización de información relacionada con avances científicos y tecnológicos que inciden en la prevención de riesgos: ropa y accesorios protectores, alarmas y medicamentos, entre otros. – Es conveniente que propicie entre los alumnos la evaluación y la reflexión acerca del proceso que siguieron, cómo y qué aprendieron, lo que funcionó y lo que pueden mejorar en el trabajo con otros proyectos.

BLOQUE II

¿CÓMO SOMOS LOS SERES VIVOS?

Ámbitos

- La vida
- El ambiente y la salud
- El conocimiento científico

Este bloque continúa con el estudio de las interacciones entre los seres vivos y los factores físicos del ambiente, a partir del análisis de algunos procesos de la reproducción de plantas y animales, así como la revisión de los correspondientes al ciclo del agua y las cadenas alimentarias en el mantenimiento de la estabilidad de los ecosistemas.

Se avanza en el conocimiento sobre la diversidad de los seres vivos al estudiar los hongos y las bacterias, mediante la identificación de algunas de las funciones que comparten con plantas y animales.

El desarrollo de los temas se orienta al fortalecimiento de la investigación, el intercambio de ideas, la experimentación, el registro y la sistematización de información, así como el trabajo colaborativo.

TEMA 1. DIVERSIDAD EN LA REPRODUCCIÓN

APRENDIZAJES ESPERADOS	SUGERENCIAS DIDÁCTICAS
<ul style="list-style-type: none">– Explica algunas formas en que las plantas se reproducen y su interacción con otros seres vivos y el ambiente.– Describe algunas formas de reproducción de los animales y las reconoce como adaptaciones al medio.	<ul style="list-style-type: none">– Oriente a los alumnos para que consideren dos formas de reproducción de las plantas: mediante la producción de semillas y a partir de otras estructuras, como tallos, hojas y raíces.– Enfatice las interacciones que ocurren entre los factores físicos y biológicos del medio que intervienen en el proceso de reproducción de las plantas, por ejemplo, en la polinización, la dispersión de semillas y frutos o la germinación.– En el caso de los animales sugiera la distinción de dos grandes grupos a partir de la forma en que se desarrollan las crías: en el cuerpo de la madre y en un huevo.– Promueva una investigación sobre algunas interacciones de los animales durante la reproducción, por ejemplo, la elección de pareja, el cortejo y el cuidado de las crías. Propicie la reflexión sobre cómo esas interacciones favorecen la sobrevivencia de los animales.

TEMA 2. OTROS SERES VIVOS: LOS HONGOS Y LAS BACTERIAS

APRENDIZAJES ESPERADOS	SUGERENCIAS DIDÁCTICAS
<ul style="list-style-type: none"> – Identifica características en los hongos y las bacterias que permiten clasificarlos como seres vivos. – Valora la importancia de los hongos y las bacterias en la interacción con otros seres vivos y el medio. 	<ul style="list-style-type: none"> – Proponga la experimentación con levaduras y búlgaros a fin de que los alumnos perciban los cambios que evidencian las funciones vitales de nutrición, respiración y reproducción. En cuanto a los hongos, debe hacerse énfasis en la diversidad de formas y tamaños. – Plantee una investigación acerca de los beneficios y riesgos que hongos y bacterias representan para el ser humano, por ejemplo, en cuanto a la elaboración de medicamentos y alimentos, el desarrollo de algunas enfermedades y los procesos de descomposición.

TEMA 3. ESTABILIDAD DEL ECOSISTEMA Y ACCIONES PARA SU MANTENIMIENTO

APRENDIZAJES ESPERADOS	SUGERENCIAS DIDÁCTICAS
<ul style="list-style-type: none"> – Explica la dinámica de un ecosistema a partir de algunas de las interacciones que ocurren entre los factores físicos y biológicos. – Reconoce los efectos de las actividades humanas en los ecosistemas, a fin de proponer acciones para mantener su estabilidad. 	<ul style="list-style-type: none"> – Destaque que la estabilidad de un ecosistema depende de las condiciones en las que se encuentren los factores físicos y biológicos (calidad del agua y del aire, presencia o ausencia de una especie y extracción excesiva de algún recurso, entre otras), lo que a su vez favorece el mantenimiento de la vida. – Oriente a los alumnos en la búsqueda de información y en la discusión del efecto de las actividades de los seres humanos en los ecosistemas. Haga hincapié en la necesidad de mitigar los efectos negativos, por ejemplo, a través del establecimiento de vedas, la rotación de cultivos, el empleo de fertilizantes naturales y el establecimiento de Unidades de Manejo Ambiental, entre otras. – Fomente el trabajo colaborativo en campañas dirigidas a promover el cuidado del ambiente, por ejemplo, plantar y cuidar árboles, separar la basura, limpieza de áreas verdes o elaboración de carteles, entre otras.

PROYECTO. Nuestro ecosistema

Preguntas opcionales

- ¿Cuáles son las alteraciones que podemos identificar en el ecosistema de nuestra localidad?
- ¿Cómo podemos participar desde la escuela en la regeneración del ecosistema?

APRENDIZAJES ESPERADOS	SUGERENCIAS DIDÁCTICAS
<ul style="list-style-type: none">– Aplica sus conocimientos relacionados con la estabilidad y regeneración de los ecosistemas en acciones para cuidar el ambiente.– Selecciona y sistematiza información obtenida mediante entrevistas, encuestas y observación directa en el ecosistema de su localidad.– Utiliza diversos medios de comunicación como periódico mural, folletos y carteles, para dar a conocer los resultados de su investigación a la comunidad escolar.	<ul style="list-style-type: none">– Organice un recorrido a fin de que los estudiantes identifiquen las alteraciones que han ocurrido en el ecosistema de su localidad, por ejemplo, pérdida de cobertura vegetal, suelos erosionados y disminución de especies animales, entre otras. Asimismo, que infieran las causas más frecuentes de alteración de los ecosistemas.– Oriente la elaboración de esquemas que muestren una alteración en el ecosistema local y el impacto de las actividades humanas y los fenómenos naturales en el resto de los elementos.– Promueva la coevaluación entre equipos sobre las habilidades, actitudes y conocimientos puestos en práctica en el proyecto.

BLOQUE III

¿CÓMO SON LOS MATERIALES Y SUS INTERACCIONES?

Ámbitos

- Los materiales
- La tecnología
- El conocimiento científico

Mediante la experimentación se identifican las características de los estados físicos, a partir de las cuales se clasifican los materiales del entorno. Asimismo, se reconoce la influencia de la temperatura en los cambios de estado.

Se analiza la transformación de los alimentos considerando algunos factores que influyen en la cocción y descomposición. La temática se vincula con las aportaciones de la tecnología en la conservación de alimentos.

Las actividades prácticas promueven la clasificación, el registro de datos, la observación y la elaboración de modelos. Con la experimentación se desarrollan habilidades, tales como el planteamiento de hipótesis, la identificación de variables y la elaboración de conclusiones.

TEMA 1. CARACTERÍSTICAS DE LOS ESTADOS FÍSICOS Y SUS CAMBIOS

APRENDIZAJES ESPERADOS	SUGERENCIAS DIDÁCTICAS
<ul style="list-style-type: none"> – Clasifica materiales de uso común de acuerdo con las características de los estados físicos. – Relaciona los cambios de estado de los materiales con la variación de la temperatura. – Describe el ciclo del agua y lo relaciona con su importancia para la vida. 	<ul style="list-style-type: none"> – Indique a los alumnos que tomen en cuenta la forma y la fluidez como criterios para caracterizar y clasificar sólidos, líquidos y gases del entorno. En el caso de los líquidos considerar: agua, miel, leche y aceite; para los sólidos: plastilina, esponja, tela, bombones, azúcar, harina y arena, y en los gases se sugiere inflar bolsas de plástico o globos. – Plantee actividades experimentales en las que se varíe la temperatura para observar los cambios de estado en sustancias de uso cotidiano, como derretir mantequilla, hervir o congelar agua o hacer gelatina. Es conveniente que los alumnos registren sus observaciones y representen los cambios en forma gráfica. – Promueva la reflexión en torno a los cambios de estado en las distintas fases del ciclo del agua y su relación con el mantenimiento de las condiciones de vida. Por ejemplo, en factores del clima (humedad y temperatura), la distribución del líquido en el planeta o disolución de sustancias.

TEMA 2. LA COCCIÓN Y DESCOMPOSICIÓN DE LOS ALIMENTOS

APRENDIZAJES ESPERADOS

- Reconoce algunos factores que influyen en la cocción y descomposición de los alimentos.
- Describe algunas aportaciones de la tecnología y su desarrollo histórico en la preparación y conservación de los alimentos.

SUGERENCIAS DIDÁCTICAS

- Recupere las ideas de los alumnos acerca de los cambios que se producen al cocinar los alimentos. Sugiera experimentos en los que identifiquen la relación que tienen las condiciones de tiempo, temperatura y acción de los microorganismos, en la descomposición de los alimentos. Es importante que los estudiantes registren sus observaciones y elaboren conclusiones acerca de los casos en los que ocurre más rápido el proceso.
 - Es conveniente que los alumnos consideren la relación que tienen los procesos de cocción y conservación con la eliminación o inhibición del desarrollo de los microorganismos en los alimentos para prevenir enfermedades.
 - Propicie una investigación con respecto al proceso histórico y desarrollo de la tecnología en la producción de aparatos cada vez más eficientes para cocinar y conservar los alimentos, por ejemplo, estufas, hornos, tostadores, refrigeradores y congeladores.
-

PROYECTO. La conservación de los alimentos

Preguntas opcionales

- ¿Qué procedimientos se pueden realizar para refrigerar los alimentos en lugares donde no se cuenta con electricidad?
- ¿Qué técnicas podemos llevar a cabo para conservar nuestros alimentos?

APRENDIZAJES ESPERADOS	SUGERENCIAS DIDÁCTICAS
<ul style="list-style-type: none"> – Aplica sus conocimientos relacionados con la conservación de los alimentos en situaciones problemáticas cotidianas. – Busca, selecciona y sistematiza información acerca del proceso de conservación de los alimentos. – Identifica y aplica técnicas sencillas de conservación de alimentos. 	<ul style="list-style-type: none"> – Proponga una reflexión acerca de las técnicas utilizadas por diferentes culturas para mantener frescos los alimentos. Promueva la valoración de los aportes del saber popular y del conocimiento científico y tecnológico en la satisfacción de necesidades. – Es conveniente que guíe a los alumnos en la planeación y el desarrollo de su investigación: la formulación de preguntas, el planteamiento de posibles respuestas, el diseño de actividades, la sistematización e interpretación de los resultados y la elaboración de conclusiones. – Sugiera la comunicación de los resultados y conclusiones de los proyectos por diversos medios, como el periódico mural, folletos y carteles. – Motive a los alumnos para que participen en el planteamiento de los criterios que se consideran en la evaluación de los procesos y productos de su proyecto, así como los conocimientos que adquirió.

BLOQUE IV

¿QUÉ EFECTOS PRODUCE LA INTERACCIÓN DE LAS COSAS?

Ámbitos

- El cambio y las interacciones
- El ambiente y la salud
- El conocimiento científico

En este bloque se estudian algunos cambios producidos por la interacción entre los objetos y su aprovechamiento en diversas actividades. Se experimenta con la reflexión y la refracción de la luz en espejos o en objetos transparentes para explicar determinados fenómenos del entorno. Mediante la manipulación con diversos materiales se experimenta la forma de calentarlos o electrizarlos, así como los efectos de movimiento, dilatación y atracción-repulsión.

En el desarrollo de los temas se considera la identificación de relaciones causa-efecto, así como la deducción y obtención de conclusiones. Las actitudes que se promueven se relacionan con el respeto por las pruebas y el uso de evidencias para proponer argumentos, conclusiones y explicaciones.

TEMA 1. CAMBIO EN LA TRAYECTORIA DE LA LUZ: REFLEXIÓN Y REFRACCIÓN

APRENDIZAJES ESPERADOS	SUGERENCIAS DIDÁCTICAS
<ul style="list-style-type: none"> – Elabora conclusiones acerca del cambio en la trayectoria de la luz al reflejarse o refractarse en algunos materiales. – Explica fenómenos del entorno a partir de la reflexión y la refracción de la luz. 	<ul style="list-style-type: none"> – Sugiera a los alumnos que observen la reflexión de la luz de una lámpara de mano en diversas superficies (espejos, botellas, láminas metálicas, hojas de papel, por ejemplo) en un lugar oscuro, así como la trayectoria en línea recta y la simetría tanto de los rayos que inciden como de los que se reflejan. Oriente a los alumnos para que deduzcan y concluyan que los objetos se pueden ver debido a la luz reflejada en ellos. – Proponga experimentos con un haz luminoso que atraviese diferentes materiales transparentes: aire-vidrio y aire-agua, para que los alumnos identifiquen el cambio de trayectoria de la luz (refracción), por ejemplo, enturbiar el agua con harina para hacer visible el rayo luminoso, o bien, que coloquen en un vaso de vidrio con agua o aceite diversos objetos (lápiz, popote, cuchara) para observar la distorsión de las imágenes. – Es conveniente que indique a los alumnos que representen gráficamente la trayectoria del rayo de luz en los casos de reflexión y de refracción. – Promueva observaciones en el entorno para identificar ejemplos de los fenómenos de reflexión y refracción de la luz.

TEMA 2. ELECTRIZACIÓN DE MATERIALES

APRENDIZAJES ESPERADOS	SUGERENCIAS DIDÁCTICAS
<ul style="list-style-type: none"> – Describe formas de electrizar materiales en situaciones del entorno. – Obtiene conclusiones de la electrización de objetos con base en el efecto producido y el material del que están hechos. 	<ul style="list-style-type: none"> – Plantee experimentos en los que los alumnos observen efectos de atracción o repulsión al frotar objetos de diversos materiales, por ejemplo, un globo y la pared o una lata de aluminio vacía de 355 mililitros de capacidad, una regla y pedazos de papel, bolsa de plástico y el cabello. – Oriente a los alumnos para que observen e identifiquen los materiales que se pueden electrizar y los efectos de la electrización, por ejemplo: al alisar el cabello con un peine de plástico, al frotar algunas prendas de vestir o zapatos con suela de goma contra pisos de plástico o alfombrados.

TEMA 3. LOS EFECTOS DEL CALOR EN LOS MATERIALES

APRENDIZAJES ESPERADOS

- Reconoce algunas formas de generar calor y su importancia en la vida cotidiana.
- Describe algunos efectos del calor en los materiales y su aprovechamiento en diversas actividades.

SUGERENCIAS DIDÁCTICAS

- Para que los alumnos identifiquen las formas de obtener calor, plantee preguntas como: ¿qué hacen para calentarse las manos en los días muy fríos?, ¿cómo obtienen fuego para cocinar alimentos en la casa o en un día de campo? Organice actividades prácticas en las que froten diversos objetos, como bolsas de plástico en la piel o un clavo en un pedazo de madera; en estas situaciones considerar la fricción de los materiales en el calentamiento. Proponga un debate acerca de las ventajas y desventajas del uso de diversos combustibles en las actividades cotidianas.
- Sugiera investigaciones acerca de las desventajas del calor producido por fricción y la forma de evitarlas, como del uso de lubricantes en las piezas de maquinaria o el uso de materiales que resisten más el calor.
- Oriente el análisis de situaciones como el movimiento de la tapa de una olla con agua hirviendo y de una pequeña espiral de papel colocada sobre una vela prendida, y el aumento en el tamaño de una moneda o un clavo de metal al calentarlos para identificar los efectos del calor.

PROYECTO. Construcción de juguetes

Preguntas opcionales

- ¿Cómo funciona un caleidoscopio y cómo podemos construirlo?
- ¿Cómo aprovechar la electrización para jugar moviendo objetos pequeños?

APRENDIZAJES ESPERADOS	SUGERENCIAS DIDÁCTICAS
<ul style="list-style-type: none"> – Aplica sus conocimientos relacionados con las características de la luz y los efectos de la electrización de materiales en la construcción de un juguete. – Describe las características del producto y el procedimiento seguido en la construcción de un juguete. – Evalúa el producto elaborado con base en algunos criterios establecidos de común acuerdo. 	<ul style="list-style-type: none"> – Proponga una actividad para el diseño de caleidoscopios a fin de seleccionar alguna de las propuestas y construir uno. Los alumnos también pueden enfocar su proyecto en el análisis de las características, materiales y funcionamiento de los caleidoscopios. – Para construir juegos o juguetes con electrización puede sugerir el movimiento de bolitas o figuras de papel a través de una superficie de celofán o en cajas o frascos de plástico transparente. – Es importante que oriente a los alumnos en la elaboración del juguete y enfatice en el cuidado con respecto al manejo de fragmentos de vidrio o espejo para evitar accidentes. – Proponga a los alumnos que planteen algunas preguntas para evaluar el juguete realizado en cuanto a su funcionamiento y el procedimiento empleado en su elaboración, por ejemplo: ¿funciona?, ¿resiste el uso?, ¿qué dificultades encontraron?, ¿cómo las resolvieron?, ¿cómo lo pueden mejorar?, entre otras. – Motive a los alumnos para que participen en el planteamiento de los criterios que se considerarán en la evaluación de su participación y los conocimientos que adquirieron.

BLOQUE V

¿CÓMO CONOCEMOS?

Ámbitos

- El cambio y las interacciones
- La tecnología
- El conocimiento científico

El último bloque continúa con el conocimiento del Universo a partir de los movimientos de la Tierra y la Luna, para explicar la sucesión día-noche y la formación de eclipses de Sol y Luna. Se promueve el uso de modelos en la comparación de las teorías geocéntrica y heliocéntrica.

El desarrollo de los proyectos como estrategia didáctica es un espacio de trabajo en el que se fortalecen las competencias y se favorece la integración de contenidos estudiados en los diferentes bloques. Promueven de manera gradual en los alumnos la reflexión y la organización para el trabajo colaborativo, contribuyendo a su vez en la resolución de situaciones problemáticas mediante propuestas flexibles.

TEMA 1. LOS MOVIMIENTOS DE LA LUNA Y LA TIERRA

APRENDIZAJES ESPERADOS	SUGERENCIAS DIDÁCTICAS
<ul style="list-style-type: none">– Explica la formación de eclipses y la secuencia del día y la noche a partir del movimiento de la Tierra y la Luna.– Reconoce que las explicaciones del movimiento de la Tierra respecto al Sol han cambiado a lo largo de la historia.	<ul style="list-style-type: none">– Propicie que los alumnos expresen sus ideas a partir de preguntas como: ¿a qué se debe el día y la noche?, ¿cómo se desarrollan los eclipses? Sugiera que consideren la posición del Sol, la Tierra y la Luna en sus explicaciones.– Considere la observación de videos y la visita a un planetario como apoyos para la explicación de los movimientos de rotación y traslación de la Tierra y su relación con el día y la noche. Oriente a los alumnos en la elaboración de modelos para explicar los eclipses considerando la forma y el movimiento de la Luna, la Tierra y el Sol.– Guíe a los alumnos en la comparación de sus representaciones con los modelos geocéntrico y heliocéntrico a fin de reflexionar acerca de las distintas ideas que han surgido a lo largo de la historia.

MI PROYECTO DE CIENCIAS

Se puede elegir alguno de los proyectos sugeridos o proponer otros que surjan del interés de los alumnos y permitan aplicar e integrar lo aprendido.

1. El cuidado de la salud.

- ¿Por qué son importantes la recreación y el esparcimiento para mantener la salud?
- ¿Qué servicios se ofrecen en mi comunidad para impulsar la recreación y el esparcimiento?
- ¿Qué aspectos influyen en la salud integral? y ¿cómo podemos promoverlos?
- ¿Qué medidas de prevención podemos practicar de manera cotidiana para promover la salud?

2. Aprovechamiento del calor en el funcionamiento de un juguete.

- ¿Cómo aprovechar el efecto del calor para diseñar y construir un juguete?
- ¿Qué materiales e instrumentos emplear? ¿Qué procedimientos seguir en su construcción? ¿Cómo mejorar su funcionamiento?

APRENDIZAJES ESPERADOS	SUGERENCIAS DIDÁCTICAS
<ul style="list-style-type: none"> – Aplica conocimientos acerca del cuidado de la salud y los efectos del calor en la resolución de situaciones problemáticas de su interés. – Expresa curiosidad e interés en el planteamiento de preguntas y búsqueda de respuestas para desarrollar su proyecto. – Plantea actividades y sigue indicaciones para llevar a cabo un proyecto. – Muestra responsabilidad y respeto en el trabajo individual y por equipo. – Busca, obtiene y selecciona información relacionada con las preguntas propuestas. – Argumenta sus respuestas con base en la información obtenida. – Utiliza diversos medios de comunicación, como textos, gráficos y modelos para dar a conocer tanto la información como los resultados del proyecto. – Valora opiniones y críticas acerca de su desempeño en el desarrollo del proyecto. 	<ul style="list-style-type: none"> – Guíe a los alumnos para que obtengan información mediante entrevistas e investigaciones en su comunidad relacionadas con los aspectos de salud y que identifiquen situaciones problemáticas que puedan retomar en su proyecto. – Sugiera el análisis del funcionamiento de juguetes tradicionales que utilizan calor a fin de que los alumnos planteen sus propios diseños. – Es conveniente que guíe a los alumnos en la planeación y el desarrollo de su investigación: la formulación de preguntas, el planteamiento de posibles respuestas, el diseño de actividades prácticas, la sistematización e interpretación de los resultados, la elaboración de conclusiones y la comunicación de los resultados. – Organice al grupo en equipos para planear junto con ellos actividades concretas y registrarlas en un cronograma. – Sugiera a los alumnos que consulten los trabajos de sus portafolios durante el desarrollo del proyecto con la intención de que evalúen sus avances y aprendizajes. – Es conveniente que propicie entre los alumnos la evaluación, mediante el planteamiento de criterios, y la reflexión acerca del proceso que siguieron, cómo fue su participación, cómo y qué aprendieron, cómo potenciar su aprendizaje, lo que funcionó y lo que pueden mejorar en el trabajo con otros proyectos.

BIBLIOGRAFÍA

- AAAS (1997), *Ciencia conocimiento para todos*, México, SEP/Oxford University Press (Biblioteca del normalista).
- Airasian, Peter (2002), *La evaluación en el salón de clases*, México, SEP/McGraw-Hill (Biblioteca para la actualización del maestro).
- Alchinn, D. (1998), “Values in Science and in Science Education”, en B. Fraser y K. Tobin (eds.), *International Handbook of Science Education*, Kluwer Academic Press, Dordrecht, pp. 1083–1092.
- Antúnez, Serafín, Luis M. del Carmen, Francisco Imbernón, Artur Parcerisa y Antoni Zabala (2004), *Del proyecto educativo a la programación del aula*, Barcelona, Graó.
- Bodrova, Elena y Deborah J. Leong (2004), *Herramientas de la mente*, México, SEP/Pearson (Biblioteca para la actualización del maestro).
- Bruer, John (1997), *Escuelas para pensar. Una ciencia del aprendizaje en el aula*, Barcelona, SEP/Cooperación Española/Fondo Mixto de Cooperación Técnica y Científica México-España (Biblioteca del normalista).
- Campbell, Neil A., Lawrence G. Mitchell y Jane B. Reece (2001), *Biología: conceptos y relaciones*, México, Pearson Educación.
- Gallegos, L., A. García y E. Calderón (2007), “Estrategias de enseñanza y cambio conceptual”, en J. Pozo y F. Flores (eds.), *Cambio conceptual y representacional en el aprendizaje y la enseñanza de la ciencia*, Madrid, Antonio Machado Libros, pp. 239–252.
- Harlen, Wynne (2003), *Enseñanza y aprendizaje de las ciencias*, Madrid, Morata.
- Lacueva, Aurora (2008), *Ciencia y tecnología en la escuela*, México, SEP/Alejandría.
- Meece, Judith (2000), *Desarrollo del niño y del adolescente. Compendio para educadores*, México, SEP/McGraw-Hill Interamericana (Biblioteca para la actualización del maestro).
- OECD (2003), *The Definition and Selection of key Competences. Executive Summary*. Disponible en línea en <http://www.oecd.org/dataoecd/47/61/35070367.pdf> (consultada el 28 de marzo de 2008).
- Posner, George J. (2004), *Análisis del currículo*, México, McGraw-Hill.
- SEP (2006), *Educación básica. Secundaria. Programa de Estudios. Ciencias*, México.

Para docentes

- Airasian, Peter (2002), *La evaluación en el salón de clases*, México, SEP/McGraw-Hill (Biblioteca para la actualización del maestro).
- Antúnez, Serafín (2004), *Organización escolar y acción directiva*, México, SEP (Biblioteca para la actualización del maestro).
- Astolfi, Jean Pierre (2004), *El “error” un medio para enseñar*, México, SEP/Diada Editora (Biblioteca para la actualización del maestro).

- Cohen, Doroty (2001), *Cómo aprenden los niños*, México, SEP/FCE (Biblioteca del normalista).
- Feynman, Richard (1989), “¿Qué es la ciencia?”, en *Nobel-Laureates*, UNESCO, pp. 99-112 (también puede consultarse en SEP, *La enseñanza de la física en la escuela secundaria. Lecturas*, México, Pronap, 1995, p. 104).
- Gardner, Howard (1997), *La mente no escolarizada. Cómo piensan los niños y cómo deberían enseñar las escuelas*, Barcelona, SEP/Cooperación Española/Fondo Mixto de Cooperación Técnica y Científica México-España (Biblioteca del normalista).
- Lerner, Delia (2001), *Leer y escribir en la escuela*, México, SEP/FCE (Biblioteca para la actualización del maestro).
- Perrenoud, Philippe (2004), *Diez nuevas competencias para enseñar*, México, SEP/Graó (Biblioteca para la actualización del maestro).
- Reeves, Hubert *et al.* (1999), *La más bella historia del mundo*, México, SEP/Andrés Bello (Biblioteca para la actualización del maestro).
- Saint-Onge, Michel (2001), *Yo explico pero ellos... ¿aprenden?*, México, SEP/FCE/Ediciones Mensajero (Biblioteca para la actualización del maestro).
- Tomlinson, Carol Ann (2003), *El aula diversificada*, México, SEP/Ediciones Octaedro (Biblioteca para la actualización del maestro).

Para alumnos

- Albalat, Horacio (1987), *Hazlos tú*, México, SEP (Libros del Rincón).
- Glover, David (2002), *Una mirada al espacio*, México, SEP/Promociones Don d'Escrito (Libros del Rincón).
- McRae, Anne (2002), *Mi primer atlas de los animales*, México, SEP/SM Ediciones (Libros del Rincón).
- Meredith, Susan (2006), *¿Qué hay dentro de mí?*, México, SEP/Lumen (Libros del Rincón).
- Moreno, Pedro (2005), *¿Por qué flota?*, México, SEP/Planeta (Libros del Rincón).
- Nessmann, Phillipe (2005), *Los imanes*, México, SEP/Uribe y Ferrari (Libros del Rincón).
- Orme, Helen (2006), *¿Por qué la Luna cambia de forma?*, México, SEP/Planeta (Libros del Rincón).
- Randall, Ronne (2005), *¿Qué tienen de bueno las verduras?*, México, SEP/Planeta (Libros del Rincón).
- Reyes, F. y María Antonia Candela (1987), *El agua y tú*, México, SEP/Conafe (Libros del Rincón).
- Sánchez, Tomás (1992), *El cultivo del maíz*, México, SEP (Libros del Rincón).
- Stradling, Jan (2002), *La luz*, México, SEP/McGraw-Hill (Libros del Rincón).
- (2002), *El sonido*, México, SEP/McGraw-Hill (Libros del Rincón).
- (2002), *Por qué se mueven las cosas*, México, SEP/McGraw-Hill (Libros del Rincón).
- Vallarta, Luz del Carmen (1992), *El chocolate*, México, SEP/Patria Cultural (Libros del Rincón).

Direcciones electrónicas para docentes

- <http://aula21.net/aulablog21/> (consultada el 22/01/09). Tecnología digital en el aula.
- <http://www.correodelmaestro.com/> (consultada el 22/01/09). Espacio de difusión e intercambio de experiencias docentes y propuestas educativas entre los maestros de educación básica.
- <http://ciencianet.com/> (consultada el 22/01/09). Información sobre aspectos curiosos y extraños de la ciencia.
- <http://www.eduteka.org/Inquiry2.php> (consultada el 22/01/09). Habilidades fundamentales para hacer indagación en ciencia escolar: de preescolar a cuarto grado y de quinto y sexto grados.
- <http://www.enlace.sep.gob.mx/> (consultada el 22/01/09). Permite explicar avances o limitaciones para sustentar procesos de planeación y toma de decisiones para mejorar la calidad educativa.

Consulta general

- <http://www.conacyt.mx/Comunicacion/Revista/index.html> (consultada el 26/01/09). Números actuales de la revista de divulgación *Ciencia y desarrollo* con un resumen del contenido.
- <http://www.sma.df.gob.mx/sma/index.php> (consultada el 22/01/09). Enlace virtual al mundo ambiental.

Direcciones electrónicas para alumnos

- <http://centros5.pntic.mec.es/ies.victoria.kent/Rincon-C/Curiosid2/rc-92/rc-92.htm> (consultada el 28/01/09). Número de planetas del Sistema Solar.
- <http://www.conacyt.mx/Comunicacion/notininos/index.html> (consultada el 28/01/09). Espacio creado para las niñas y los niños.
- http://www.comoves.unam.mx/archivo/salud/110_nutricion.html (consultada el 28/01/09). Tips para una buena alimentación.
- <http://newton.cnice.mec.es/1eso/tierrayuniverso/4lunasol.htm?1&0> (consultada 28/01/09) y <http://www.librosvivos.net/smtc/PagPorFormulario.asp?idIdioma=ES&TemaClave=1030&est=3> (consultada el 28/01/09). Animaciones referentes a fases lunares y eclipses.



GEOGRAFÍA

INTRODUCCIÓN

La asignatura de Geografía tiene como finalidad contribuir a la formación integral de los niños y adolescentes a través del estudio del espacio geográfico, concebido como el resultado de las relaciones entre sus componentes naturales, sociales, culturales, económicos y políticos. La propuesta didáctica de la asignatura sugiere recuperar los conocimientos previos de los alumnos como un paso necesario en la construcción de sus aprendizajes, a través de la adquisición de conceptos, el desarrollo de habilidades y la apropiación de actitudes, para el análisis y la comprensión integral de los diversos espacios donde se desenvuelven.

En el contexto de la articulación de la educación básica, los programas de estudio de Geografía se han actualizado tomando en cuenta las competencias de educación preescolar y considerando las bases que se requieren para adquirir las competencias de educación secundaria. De esta manera, los alumnos consolidan una formación integral que les permite desarrollar los rasgos del perfil de egreso y las competencias para la vida del plan de estudios de educación básica 2009, con base en las características del medio donde viven y las necesidades básicas de localización, desplazamiento y desenvolvimiento, así como inquietudes por conocer otros lugares, referentes que contribuyen a abordar los contenidos geográficos con mayor significación y relevancia.

En la formación de los niños y jóvenes mexicanos, el estudio de la geografía contribuye a consolidar una cultura básica, que tiene como premisa fundamental promover la identidad nacional y la solidaridad con otros pueblos del mundo, de ahí su importancia como ciencia y como asignatura escolar en todos los niveles educativos.

Ante esta concepción es necesario que el docente renueve sus formas de enseñanza y favorezca en los alumnos el desarrollo de aprendizajes basados tanto en la formalización y desarrollo de conceptos propios de la asignatura, como en el análisis, representación e interpretación de información geográfica para que movilicen sus saberes con una actitud de valoración hacia la diversidad del mundo y con ello puedan participar de manera responsable e informada en su contexto local.

ENFOQUE

El aprendizaje de la geografía en educación básica se centra en el estudio del espacio geográfico, entendido como la representación de una realidad socialmente construida. Dicho espacio está constituido por diversos componentes naturales, sociales, culturales, económicos y políticos que interactúan y confieren una diversidad de manifestaciones espaciales. Para el estudio del espacio geográfico debe tenerse en cuenta que sus componentes se encuentran espacialmente integrados y que se requieren explicaciones que en ocasiones se acercan a otros ámbitos disciplinarios; en este sentido, es fundamental la interacción con los contenidos y métodos de estudio de las distintas asignaturas.

Es importante reflejar la pluralidad de enfoques en el estudio de la geografía tanto en el campo del conocimiento como en el del aprendizaje; esto permite ligar los contenidos geográficos con su expresión didáctica para que tengan representatividad en el currículo de la asignatura. En la educación básica, aun cuando esta materia puede estar más influida por unas corrientes que por otras, se propone retomar las nociones que contribuyen al logro del perfil de egreso.

Así, el estudio del espacio geográfico requiere procesos de enseñanza que faciliten el aprendizaje, el cual se considera un proceso inacabado y activo, una construcción social que se realiza a partir de la continua interacción con los demás durante toda la vida. En la educación primaria el estudio del espacio geográfico se aborda en una secuencia gradual, de lo particular a lo general, en diferentes categorías de análisis: el lugar, el paisaje, la región, el medio y el territorio, según el grado escolar y el desarrollo cognitivo de los niños.

El *lugar* es la escala más pequeña de análisis del espacio geográfico, ya que puede tratarse de un lugar sin límites precisos, pero plenamente identificado a partir de su nombre o de un punto localizable por medio de coordenadas cartesianas o geográficas; el espacio inmediato genera un sentido de pertenencia e identidad.

El *paisaje* es la imagen percibida a través de los sentidos, con características únicas, que permiten distinguirlo y diferenciarlo. Es un sistema integral, resultado de la interacción del relieve, clima, agua, suelo, vegetación y fauna, y de las modificaciones realizadas por los grupos humanos.

La *región* se caracteriza por la distribución uniforme de uno o varios componentes que le brindan una identidad única y la diferencian de otras regiones con las que establece relaciones múltiples. La región es homogénea y cumple funciones específicas que la articulan con otras regiones.

El *medio* representa el marco donde se encuentran los elementos naturales utilizados para el desarrollo social y económico de los seres humanos. Es el espacio vital donde la sociedad se ha adaptado, por lo que también se le puede nombrar como urbano o rural.

El *territorio* tiene una connotación política y refiere las formas de organización de los pueblos y sus gobiernos; incluye el suelo, el subsuelo, el espacio aéreo, la plataforma submarina, el mar territorial y todos sus recursos naturales.

Las categorías de análisis del espacio geográfico han presentado cambios a través del tiempo, influidas por diversas corrientes del pensamiento, muy ligadas a posturas filosóficas; de esta manera, se pueden mencionar la geografía regional, la geografía ecológica, la geografía cuantitativa, la geografía de la percepción, la geografía crítica, la geografía del bienestar, la geografía ambiental, la geografía aplicada y la geografía cultural.

Por otra parte, en los procesos de aprendizaje significativo y afectivo de los alumnos, se busca consolidar su desarrollo sociocognitivo; en este sentido los conocimientos geográficos son acordes a sus intereses y necesidades para interactuar de la mejor manera en su vida diaria; la empatía de los alumnos con los viajeros, científicos e investigadores y su gusto por el conocimiento les permite establecer vínculos estrechos en un ambiente de estudio que detona sus potencialidades; el trabajo individual, en equipo o grupal posibilita el logro de aprendizajes compartidos.

La asignatura también se apoya en el paradigma comunicativo, del que retoma el aprendizaje dialógico, el cual es un proceso de intercambio mediado por el lenguaje; el aprendizaje de los alumnos depende de las personas con quienes interactúan y de los contextos en los que construyen su aprendizaje; la comunicación entre los alumnos se realiza de forma horizontal, en ella la validez de las intervenciones se encuentra en relación directa con su capacidad argumentativa.

Competencias a desarrollar en el programa de Geografía

El plan de estudios 2009 para primaria plantea que, en el contexto de las demandas de la sociedad actual, es necesaria una educación que favorezca el desarrollo de competencias como un propósito educativo central. En este sentido, una competencia implica poner en práctica tanto comportamientos sociales y afectivos como habilidades cognoscitivas, psicológicas, sensoriales y motoras que permitan llevar a cabo adecuadamente una actividad, una tarea, un papel o un desempeño. Su manifestación revela la movilización de conocimientos, habilidades y actitudes en un contexto determinado.

Las competencias expresan un resultado deseable en diversas situaciones que trascienden el contexto escolar, tienen una relación directa con el ámbito en el que se desenvuelve el alumno y se ven reflejadas en su actuación en la vida diaria. De esta forma, la acción educativa tiene como meta preparar personas capaces de actuar de manera consciente, razonada y creativa en situaciones que se les presenten, con base en sus experiencias y en la cultura de la que forman parte.

Particularmente, las competencias que la asignatura de Geografía busca desarrollar a lo largo de la educación primaria son cinco, las cuales contribuyen al logro de las competencias para la vida, según el plan de estudios 2009: competencias para el aprendizaje permanente, para el manejo de la información, para el manejo de situaciones, para la convivencia y para la vida en sociedad.

COMPETENCIAS GEOGRÁFICAS

Para el manejo de información geográfica. Implican la capacidad de los alumnos de analizar, representar e interpretar información geográfica, particularmente planos, mapas, fotografías aéreas e imágenes de satélite, en las escalas local, nacional y mundial, para adquirir conciencia del espacio geográfico. Con su desarrollo, los alumnos pueden orientarse, localizar sitios de interés, conocer nuevos lugares, representar información en tablas, gráficas y mapas, e interpretar planos urbanos y mapas temáticos. Estas competencias contribuyen a que los alumnos continúen aprendiendo y amplíen su capacidad de manejar información de diferentes tipos y escalas.

Para valorar la diversidad natural. Se orientan al análisis de las relaciones espaciales de los diversos componentes naturales de la Tierra y la distribución de los recursos naturales, para valorar su importancia y promover el interés en su conservación. Con su desarrollo, los alumnos reconocen las condiciones naturales del medio local, nacional y mundial, y participan en el uso sustentable de los recursos naturales del lugar donde viven. Estas competencias contribuyen a valorar la diversidad natural y promover una relación compatible con la naturaleza, en el contexto del desarrollo sustentable.

Para valorar la diversidad cultural. Favorecen la capacidad de los alumnos de analizar y representar la distribución, composición, concentración, movimientos y diversidad cultural de la población local, nacional y mundial. Con su desarrollo, los alumnos interpretan datos, gráficas y mapas con una actitud crítica, para reconocer problemas poblacionales específicos en diversos territorios y culturas, particularmente los que se manifiestan en el lugar donde viven. Estas competencias apoyan a los alumnos en la construcción de su identidad, a partir de reconocer y valorar la diversidad cultural de los grupos humanos.

Para adquirir conciencia de las diferencias socioeconómicas. Fortalecen la capacidad de los alumnos de analizar y representar información sobre las actividades productivas en las escalas local, nacional y mundial e identificar las diferencias socioeconómicas de los países en el contexto de la globalización. Con su desarrollo, los alumnos reconocen la procedencia de las materias primas y los productos que consumen en la vida diaria, adquieren conciencia de las diferencias socioeconómicas en el mundo e identifican los retos en el desarrollo de su medio local. Estas competencias contribuyen a analizar e interpretar información económica sobre las diferencias espaciales del desarrollo socio económico.

Para saber vivir en el espacio. Posibilitan el análisis de la relación entre los componentes naturales, sociales, económicos y culturales del espacio geográfico en las escalas local, nacional y mundial que influyen en la calidad de vida, así como en los principales problemas ambientales y la puesta en juego de sus aprendizajes en la solución de problemas del medio local. Estas competencias promueven la mejora en la calidad de vida, las acciones a favor del ambiente y el fortalecimiento de una cultura para la prevención de desastres.

El desarrollo de las competencias geográficas permite a los alumnos enfrentar de manera apropiada situaciones relativas a su desenvolvimiento en el espacio geográfico, en distintas escalas espaciales, en particular de su medio local. Estas competencias se consolidan paulatina y sistemáticamente con la adquisición de conceptos, el desarrollo de habilidades y la promoción de actitudes relativas al estudio de las relaciones entre componentes del espacio geográfico.

Conceptos. Son principios propios de la geografía para el análisis espacial y proveen un marco interpretativo de la conformación de los componentes naturales, sociales, culturales, económicos y políticos.

- *Localización.* Implica situar lugares en la superficie terrestre con una complejidad creciente, usando desde referentes comunes como arriba, abajo, derecha, izquierda y los puntos cardinales, hasta las coordenadas cartesianas y geográficas.
- *Distribución.* Se refiere a la disposición de los diversos componentes del espacio, donde éstos pueden reconocerse por su concentración y dispersión, o por estar organizados de forma continua o discontinua.
- *Diversidad.* Se refiere a que los componentes del espacio geográfico varían en composición, organización y dinámica, en las escalas local, estatal, nacional, continental y mundial.
- *Temporalidad.* Representa la duración, periodicidad y transformación de los componentes del espacio geográfico en el tiempo. Se desarrolla al identificar cambios espaciales en distintas escalas de análisis.
- *Relación.* Permite vincular dos o más componentes del espacio geográfico e identificar que éstos no se presentan en forma aislada, ya que el cambio de uno de ellos modifica necesariamente a los demás.

Habilidades. Son capacidades para el desarrollo de técnicas y procedimientos que permiten formalizar el conocimiento mediante el manejo de la información geográfica.

- *Observación.* Implica la identificación de los componentes del espacio geográfico a través del contacto directo o en imágenes de diferentes tipos.
- *Análisis.* Permite la diferenciación de información en conceptos, esquemas, imágenes, mapas, cuadros, gráficos y escritos para comprender la magnitud y el comportamiento de diversos componentes del espacio geográfico.
- *Síntesis.* Facilita el ordenamiento, la sistematización y la integración de la información, y permite esclarecer conceptos del conocimiento adquirido mediante su manejo integral.
- *Representación.* Implica la integración de diversos elementos que conforman los mapas, así como la construcción de tablas, gráficos y dibujos.
- *Interpretación.* Permite concluir sobre la expresión espacial de los componentes naturales, sociales, culturales, económicos y políticos del espacio geográfico, a partir de información escrita, gráfica y cartográfica.

Actitudes. Son disposiciones que los alumnos manifiestan a partir de la integración de los conocimientos y habilidades, las cuales les permiten desenvolverse de manera reflexiva en la vida diaria.

- *Adquirir conciencia del espacio.* La sensibilización sobre el medio fomenta el interés por el estudio del espacio geográfico, que adquiere significado a partir de las acciones realizadas por la sociedad.
- *Reconocer la pertenencia espacial.* La integración y comprensión de los componentes del espacio geográfico posibilita la consolidación de una identidad que se construye en diferentes escalas.
- *Valorar la diversidad espacial.* Fortalecer el respeto a la diversidad espacial consolida el aprecio por los espacios propios y ajenos, tanto naturales como culturales.
- *Asumir los cambios del espacio.* La convivencia en el espacio geográfico a través del tiempo implica tomar en cuenta el pasado para entender el presente y orientar el futuro.
- *Saber vivir en el espacio.* Trascender en el espacio significa incorporar y aplicar los conocimientos geográficos en beneficio de la vida cotidiana.

En el siguiente cuadro se presentan, de acuerdo con su complejidad, los conceptos, las habilidades y las actitudes a desarrollar en los alumnos de educación primaria en la asignatura de Geografía.

CONCEPTOS	HABILIDADES	ACTITUDES
Localización	Observación	Adquirir conciencia del espacio
Distribución	Análisis	Reconocer la pertenencia espacial
Diversidad	Síntesis	Valorar la diversidad espacial
Temporalidad	Representación	Asumir los cambios del espacio
Relación	Interpretación	Saber vivir en el espacio

Estos conceptos, habilidades y actitudes geográficas guardan relaciones múltiples que se manifiestan al establecer relaciones horizontales o verticales en el trabajo didáctico del aula, para orientar los procesos de enseñanza y aprendizaje que favorezcan el logro de las competencias geográficas.

PROPÓSITO PARA LA EDUCACIÓN BÁSICA

Con el estudio de la geografía en educación básica se pretende que los alumnos comprendan la organización y transformación del lugar donde viven, mediante el análisis de los procesos geográficos que en él se suscitan; igualmente, que reconozcan su dinámica desde una perspectiva temporal a partir de la interacción de los componentes naturales, sociales y económicos que estructuran el espacio geográfico, en las escalas local, estatal, nacional y mundial en que se manifiestan.

Propósitos de grado

La asignatura de Geografía en cuarto grado de educación primaria aborda la relación de los componentes naturales que conforman la diversidad natural y favorecen el aprovechamiento de los recursos naturales de nuestro país. Respecto a la población, se analiza su distribución y los movimientos migratorios, así como su diversidad cultural. Además, se examina la importancia de las actividades productivas, el comercio y el turismo en el contexto de las diferencias económicas. Finalmente, se aborda la calidad de vida, el cuidado del ambiente y la prevención de desastres para reconocer acciones que contribuyan a construir un país mejor.

ORGANIZACIÓN DEL PROGRAMA

Ejes temáticos

Los contenidos de Geografía en educación primaria se organizaron en tres ciclos: los de *primer ciclo* (primer y segundo grados) se encuentran integrados en la asignatura Exploración de la Naturaleza y la Sociedad, junto con Ciencias Naturales e Historia, con el objetivo de recuperar el desarrollo alcanzado en educación preescolar y de construir referentes básicos para la formación geográfica de los alumnos. En el *segundo ciclo* (tercer y cuarto grados) el estudio de la Geografía se relaciona con los grados anteriores y consolida las bases de la identidad regional, estatal y nacional. En el *tercer ciclo* (quinto y sexto grados) se profundiza en el estudio de los componentes del espacio geográfico en la escala mundial para que los alumnos articulen sus aprendizajes de los ciclos anteriores, avancen en el desarrollo de competencias geográficas y adquieran las bases necesarias para la educación secundaria.

En cada ciclo se aborda el estudio de los componentes del espacio geográfico en una escala de análisis espacial; así, en primero y segundo grados se aborda el lugar donde viven los niños y el medio local, en tercero se estudia la entidad, en cuarto México y en quinto y sexto grados el mundo, destacando en este último los acontecimientos que tienen una presencia importante en el país en vinculación con los retos que enfrenta la humanidad.

En los tres ciclos, la secuencia y gradualidad de los contenidos se basa en la reflexión de experiencias cotidianas de los alumnos en relación con el espacio donde viven, por lo que se parte del medio local para transitar a las escalas estatal, nacional y mundial. Asimismo, con la finalidad de vincular los contenidos y facilitar su estudio en la educación primaria se definieron cinco ejes temáticos, que reúnen contenidos referidos al estudio del espacio geográfico y a sus componentes, los cuales se presentan a continuación:

1. *Espacio geográfico y mapas.* Este eje contribuye a que los alumnos comprendan el espacio geográfico como objeto de estudio de la geografía y como resultado de relaciones establecidas entre los diversos componentes de la naturaleza, la sociedad y la economía. Integra los procedimientos asociados con la obtención, manejo e interpretación de mapas, así como el desarrollo de habilidades cartográficas esenciales. Asimismo, implica el conocimiento de la división en territorios, lo que favorece la comprensión paulatina de las divisiones político-administrativas.
2. *Recursos naturales.* En este eje se abordan las relaciones de los componentes de la naturaleza, su diversidad y su distribución. Se identifican los recursos naturales que se relacionan con las necesidades sociales y el desarrollo de las actividades humanas. Asimismo, se fomentan valores y actitudes necesarias para promover su aprovechamiento sustentable.
3. *Población y cultura.* Articula el crecimiento, distribución y movimiento de la población, sus tendencias y las condiciones presentes generadas por la concentración y dispersión de los habitantes en el espacio geográfico, así como las características propias de los espacios rurales y urbanos, con atención especial en el análisis de la dinámica de las ciudades. Además, en este eje se incorpora el conocimiento de la diversidad cultural en distintas escalas de análisis, así como la identidad cultural que cada alumno debe asumir en el contexto del lugar donde vive.
4. *Economía y sociedad.* Agrupa contenidos relacionados con los espacios económicos en diferentes sectores y escalas de análisis, lo que permite reconocer la especialización productiva, así como su localización y distribución desde el medio local hasta la expresión mundial. La desigualdad socioeconómica es tratada en este eje temático para que el alumno tome conciencia de las distintas condiciones sociales y económicas en las que se encuentra la población.
5. *Geografía para la vida.* En este eje se busca la aplicación de los conocimientos geográficos para la vida, adquiridos a lo largo de cada grado escolar. Se abordan contenidos enfocados a valorar la calidad de vida de las sociedades, a formar una cultura ambiental para la sustentabilidad y consolidar una cultura de prevención de desastres que derive en acciones que los estudiantes puedan emprender ante los posibles riesgos del lugar que habitan. Al final del bloque se propone la realización de un proyecto donde los niños movilicen sus aprendizajes, a partir del estudio de un problema en el medio local, en relación con otras escalas de análisis.

De esta forma, en la organización de los programas se promueve el estudio integral del espacio geográfico a partir de las bases conceptuales y metodológicas del eje 1, el análisis espacial de las relaciones entre los componentes naturales, sociales, culturales y económicos, en los ejes 2, 3 y 4, y la aplicación de estos conocimientos en el eje 5, como se puede advertir en el siguiente cuadro.

EJE TEMÁTICO	COMPETENCIAS GEOGRÁFICAS
1. Espacio geográfico y mapas	Conceptos, habilidades y actitudes (bases conceptuales y metodológicas) para el estudio del espacio geográfico.
2. Recursos naturales	Conceptos, habilidades y actitudes para la valoración de los componentes naturales.
3. Población y cultura	Conceptos, habilidades y actitudes para el estudio de los componentes sociales y culturales.
4. Economía y sociedad	Conceptos, habilidades y actitudes para el estudio de las condiciones socioeconómicas del espacio.
5. Geografía para la vida	Aplicación de conceptos, habilidades y actitudes en la vida cotidiana de los alumnos.

En cada grado los ejes temáticos se reflejan de manera específica en los bloques de los programas, partiendo de lo más sencillo a lo más complejo, considerando los procesos de aprendizaje de los alumnos en relación con su edad y necesidades específicas.

En este sentido, el programa de cuarto grado está organizado en cinco bloques como apoyo a la planeación didáctica del docente; cada uno está pensado para trabajarse en un bimestre del ciclo escolar y se encuentra vinculado con un eje temático, así, se favorece el aprendizaje, comprensión, reflexión e integración de los componentes naturales, sociales, económicos y culturales del espacio geográfico por parte del alumno a lo largo de los seis grados de la educación primaria. En el siguiente cuadro se muestra la correspondencia entre los ejes temáticos y los bloques de cuarto grado.

EJE TEMÁTICO	BLOQUES DE 4º GRADO
1. Espacio geográfico y mapas	I. El estudio de México a través de los mapas
2. Recursos naturales	II. La diversidad natural de México
3. Población y cultura	III. La diversidad de la población en México
4. Economía y sociedad	IV. La diversidad económica de México
5. Geografía para la vida	V. Los retos de México

Los cinco bloques constituyen unidades coherentes y organizadas lógicamente, cada uno presenta una competencia del bloque, cuatro aprendizajes esperados y sugerencias didácticas en torno a un mismo eje temático.

Competencia del bloque

Es una competencia específica que expresa la movilización de conceptos, habilidades y actitudes geográficas que el alumno pone en acción de manera integrada en diferentes situaciones a partir del trabajo en el bloque; se basa en la habilidad geográfica de mayor complejidad, aspectos conceptuales que expresan el contenido de aprendizaje, así como la situación o contexto de su aplicación.

Su desarrollo posibilita el logro de las cinco competencias geográficas para la educación primaria, ya que reflejan de manera particular lo que los alumnos pueden alcanzar en cada grado escolar.

Aprendizajes esperados

A diferencia de una lista de temas donde los contenidos se presentan de manera abierta, los aprendizajes esperados son enunciados que incluyen los contenidos básicos que el alumno debe aprender para acceder a conocimientos cada vez más complejos en un contexto de aprendizaje. Revelan los conceptos, habilidades y actitudes que las actividades de aprendizaje deben considerar respecto a los contenidos; además, establecen los aportes esenciales de la geografía para el desarrollo personal, social y académico de los estudiantes de este nivel educativo.

De manera práctica orientan los procesos de aprendizaje al definir lo que se espera que los alumnos logren; por lo tanto, son un referente fundamental para el diseño de estrategias de aprendizaje y parámetros de evaluación. Es posible valorar su adquisición y desarrollo a partir de las ejecuciones o actuaciones que llevan a cabo los alumnos en actividades específicas. El conjunto de aprendizajes de cada bloque contribuye al logro de la competencia a partir de un trabajo sistemático. Su orden de presentación facilita a los alumnos la comprensión, relación e integración.

Para el logro de los aprendizajes esperados se propone la organización y concreción del trabajo a partir de secuencias didácticas, entendidas como un conjunto de actividades organizadas, sistematizadas y jerarquizadas que posibilitan el desarrollo de una competencia y de uno o varios aprendizajes esperados (de un mismo bloque), en un tiempo determinado. Presentan una situación problematizadora que pone en juego los conceptos, las habilidades y actitudes que el estudiante debe desarrollar.

Las actividades tienen un nivel de complejidad progresivo para los alumnos, se presentan de manera ordenada, estructurada y articulada en tres fases: *inicio*, de introducción

o exploración de conocimientos previos; *desarrollo*, se incorporan o se fortalecen los conceptos, habilidades y actitudes, se estructura el conocimiento y se realizan actividades de síntesis y sistematización, y *cierre*, se aplican conceptos o procedimientos a situaciones simples o complejas para interpretar la realidad y se presentan los resultados.

Sugerencias didácticas

Son recomendaciones que el docente puede considerar para el trabajo de los aprendizajes esperados en el aula, por lo que son flexibles y susceptibles de ser retomadas, modificadas o complementadas, según sus necesidades, la planeación didáctica y la evaluación realizadas.

Proyectos

Tienen un valor formativo para los alumnos ya que constituyen una oportunidad para la puesta en juego de conceptos, habilidades y actitudes en el desarrollo de sus competencias geográficas, a partir del manejo de la información, la realización de investigaciones sencillas (documentales y de campo) que involucren la búsqueda de soluciones a un problema y la obtención de productos concretos al terminar el año escolar. Su ubicación al cierre de cada curso, en el bloque V, correspondiente al eje Geografía para la vida, obedece a la necesidad de que los estudiantes reconozcan los retos del medio local, nacional y mundial e identifiquen posibles soluciones de mejora a partir de su participación.

Los proyectos son estrategias didácticas conformadas por una serie de actividades sistemáticas e interrelacionadas para reconocer, analizar y resolver un problema. Permiten a los estudiantes actuar como exploradores del mundo, estimulan su análisis crítico acerca de los problemas, así como el diseño de acciones de cambio y el eventual desarrollo de algunas de ellas; los conducen no sólo a saber indagar sino también a saber actuar de manera crítica y participativa.

La realización de proyectos en la asignatura de Geografía tiene como finalidades:

- Recuperar, fortalecer y aplicar los conceptos, habilidades y actitudes para el logro de las competencias geográficas.
- Abordar un problema ambiental, social, económico, político o cultural de interés, lo que favorece que sea significativo para los alumnos.
- Profundizar en el estudio del medio local en relación con diferentes escalas de análisis: municipal, estatal, nacional y mundial.
- Relacionar contenidos geográficos de uno o varios bloques del grado que se curse, así como de otras asignaturas.

Los proyectos se centran en el desarrollo de las competencias de los alumnos, quienes participan activamente; el papel del profesor es coordinar y mediar su trabajo. Así, se favorece la aplicación integrada de los aprendizajes de los estudiantes, los orienta a encontrar espacios flexibles de acción que respondan a sus inquietudes, estableciendo sus propias reglas para trabajar en equipo, participando en la conducción de sus procesos de aprendizaje, diseñando procedimientos de trabajo colaborativo y relacionándose de una manera cada vez más autónoma con el mundo natural y social.

Es recomendable valorar la viabilidad del proyecto para que todos los alumnos puedan participar activamente, en función de las facilidades y restricciones del medio para la búsqueda de información y la realización de tareas.

La implementación del proyecto en la educación primaria tiene características particulares, su alcance depende de las posibilidades cognoscitivas de los alumnos y de su capacidad para desarrollar distintas actividades, así como del trabajo de los docentes en la planeación, seguimiento y evaluación. De esta manera, las actividades y productos deberán adecuarse a las edades de los niños en cada ciclo escolar.

En el segundo ciclo se sugiere aumentar la complejidad respecto al primero, con el desarrollo de experiencias de aprendizaje que impliquen analizar, integrar y representar información, en relación con el estudio de su medio local y de México. Es primordial que paulatinamente adquieran más autonomía de manera gradual, a fin de intervenir en la elección del problema y en las actividades específicas.

La metodología se encamina a un trabajo que requiere tres fases: planeación, desarrollo y socialización.

Planeación del proyecto

El profesor y los alumnos vislumbran su alcance mediante la elección del problema y la definición de un propósito. El profesor y, en ocasiones, los alumnos, lo vinculan con las competencias geográficas, aprendizajes esperados, preguntas guía, actividades, productos y calendarización.

Desarrollo de actividades

- El profesor plantea, de manera conjunta con los estudiantes, el problema y las preguntas para conocer sus ideas previas y enmarcar los contenidos geográficos.
- Los alumnos debaten las preguntas que promuevan el análisis del problema y su posible solución.
- Los alumnos, orientados por el profesor, buscan información que los conduzca a resolver las preguntas en diversas fuentes: lecturas, mapas, internet, libros, artículos de revistas y periódicos, entrevistas, salidas de campo.

- Bajo la supervisión del profesor, los alumnos realizan actividades para procesar información y obtener productos como mapas, tablas, gráficos, carteles, folletos, maquetas, murales, dibujos, videos, álbumes fotográficos y presentaciones en *PowerPoint*, principalmente.

Socialización

- Los niños socializan los resultados a través de la elaboración de actividades donde comuniquen sus ideas y descubrimientos: presentaciones orales, ensayos, dramatizaciones, simulaciones, debates, exposiciones, representaciones teatrales, conferencias y mesas redondas, entre otras.
- Los alumnos presentan la posible solución del problema; con la ayuda del profesor pueden plantear nuevas preguntas.

Se debe evaluar el proceso del proyecto: planeación, desarrollo y productos finales, lo que involucra el aprendizaje de los alumnos y la autoevaluación del docente.

La evaluación del proyecto debe corresponder a las fases de la metodología, en las que se evalúan alumnos y docentes de manera individual y grupal. El docente evalúa la planeación valorando en qué medida el problema planteado, las actividades y los productos fueron adecuados o deben hacerse cambios o ajustes. En la fase de desarrollo se recuperan los conocimientos de los estudiantes respecto al problema definido y se orienta el aprendizaje para la adquisición de conceptos, habilidades y actitudes, a través de distintos instrumentos. En la socialización el profesor evalúa hasta dónde los alumnos son capaces de construir sus productos finales y avanzar en el logro de competencias geográficas; además, los estudiantes autoevalúan su participación en el proceso.

CONSIDERACIONES PARA EL TRABAJO EDUCATIVO

El papel del alumno

El alumno se considera un sujeto activo y autónomo que paulatinamente reconoce los procesos que posibilitan su aprendizaje y las relaciones con el medio natural y social que le rodea. Como parte de su acción, gradualmente debe adquirir la conciencia del control de su propio aprendizaje, de tal manera que planifique, regule y evalúe su participación en dicho proceso. El alumno, al expresar sus conocimientos previos y expectativas en relación con el trabajo en clase, provee información importante al docente para que organice de manera más pertinente el ambiente y las experiencias de aprendizaje.

Como constructor de su conocimiento, el alumno desarrolla su creatividad e imaginación, así como su capacidad para resolver problemas, trabajar en grupo y reforzar su autoestima, de tal modo que su aprendizaje sea más autónomo. Al trabajar de manera conjunta con sus compañeros, enriquece sus conocimientos y habilidades, pone en práctica las actitudes que favorecen la participación colaborativa para el logro de las metas y los propósitos educativos.

En las interacciones entre iguales se generan construcciones más amplias, que de manera individual sería más difícil lograr. En educación primaria, la construcción del conocimiento geográfico tiene un papel fundamental en la formación integral de los estudiantes, en tanto contribuye al desarrollo de sus competencias. En los primeros años de la escuela primaria la adquisición de conocimientos se inicia a partir de la observación, ya que para los niños pequeños es más fácil observar imágenes, describirlas y después conceptualizarlas. Asimismo, al percibir al mundo como un todo, es conveniente ir de lo conocido a lo desconocido para posteriormente, en los cursos intermedios, pasar a la abstracción de la realidad mediante conceptos. En los dos últimos grados se sugiere transitar a conceptos vinculados con procesos de razonamiento geográfico, como la escala, la localización y la distribución espacial. Así, la conceptualización no necesariamente consiste en memorizar una definición, sino en construir un conocimiento que sea significativo para acceder a aprendizajes más complejos.

Es importante que los alumnos se apropien del conocimiento geográfico y establezcan relaciones prácticas con lo aprendido en la asignatura mediante la realización de actividades variadas que favorezcan el desarrollo conceptual, procedimental y actitudinal en situaciones cotidianas para tomar decisiones informadas y responsables.

A través del aprendizaje geográfico se desarrolla la habilidad de observación para conocer, identificar, describir, analizar y relacionar los componentes del espacio geográfico. En el primer ciclo, el alumno básicamente percibe y describe; en el segundo ciclo, además de las capacidades anteriores, puede analizar; en el tercer ciclo se promueve la capacidad de establecer relaciones.

A lo largo de los seis grados, con la adquisición de conocimientos y habilidades geográficas, los estudiantes fortalecen sus valores y actitudes de protección al medio ambiente y de respeto a la cultura, por lo que es primordial que se les motive a aprovechar responsablemente los recursos naturales, a valorar las costumbres, tradiciones, lenguas y diversidad étnica.

El papel del docente

En educación primaria el docente es responsable de facilitar el aprendizaje en el aula y requiere considerar las características psicológicas de sus alumnos, la implementación de estrategias y recursos pertinentes, orientarlos en su aprendizaje, realizar una planeación, y una evaluación permanente del proceso y del avance de sus alumnos.

En el primer ciclo el profesor debe orientar a sus alumnos en la elaboración de representaciones sencillas referidas a espacios familiares y cotidianos, porque mediante la observación son capaces de reconocer y describir las distintas formas de los componentes del espacio, además de las relaciones entre los seres humanos y su medio; se debe aumentar el grado de dificultad gradualmente para que en el último ciclo los estudiantes comiencen a analizar e interpretar los grandes problemas de la humanidad. Desde los primeros grados el docente guía a sus alumnos para plantearse preguntas relativas a su espacio inmediato para que al concluir la primaria puedan explicar lo que sucede en él. Además, le corresponde apoyar oportunamente a los alumnos en situaciones complejas de aprendizaje, de acuerdo con su desarrollo cognitivo.

Las experiencias didácticas exitosas se logran a partir de la recuperación y activación de los conocimientos previos de los niños, así como de plantearles desafíos interesantes, susceptibles de ser enfrentados por ellos mismos, que los conduzcan a obtener sus propias conclusiones; igualmente, se debe favorecer el trabajo colaborativo con propósitos formativos claros y precisos, y proporcionar diversas oportunidades de enriquecer y aplicar los conceptos, habilidades y actitudes geográficas dentro y fuera del aula. En la medida en que el docente varíe sus estrategias de enseñanza utilizará una mayor variedad de recursos didácticos, principalmente mapas, tecnologías de la información y de la comunicación, las bibliotecas de aula y escolar; dará un uso adecuado a los libros de texto y materiales de apoyo, y a los atlas escolares.

El papel del docente implica orientar a los alumnos en la diferenciación de conceptos de otras asignaturas, vinculados con procesos naturales, sociales, económicos, culturales y políticos relacionados con los geográficos. Es conveniente que domine los contenidos y los presente a los niños de acuerdo con su desarrollo cognitivo, para que comiencen a formarse una imagen de los problemas sociales, económicos y ambientales en distintas escalas espaciales, reflexionen sobre sus causas y efectos, asuman una posición ante ellos, y actúen en consecuencia desde sus ámbitos de acción.

A partir de su intervención, el docente puede motivar a los alumnos a reflexionar sobre las estrategias de aprendizaje y del conocimiento geográfico que están construyendo. Es importante que se encauce a los niños hacia la comprensión de la realidad espacial, una vez que han expresado sus ideas según su lógica de pensamiento. Para ello es fundamental el desarrollo de las habilidades cartográficas, la elaboración de modelos o la formulación de debates por parte de los propios alumnos. De esta manera se fomenta el aprendizaje dialógico, en el cual la comparación de opiniones contribuye a enriquecer y ampliar sus argumentos; por lo tanto, es indispensable la participación de los demás actores involucrados: alumnos, grupos de trabajo y padres de familia.

Asimismo, el docente debe contribuir para que los alumnos sean capaces de aprender por sí mismos; esto se consigue a partir del respeto a la individualidad y a sus diferentes estilos y ritmos de aprendizaje; así, abandona su antiguo papel de repetidor de saberes para implementar estrategias de enseñanza afectivas y significativas, que varían según el

año escolar y las particularidades de su grupo. Es conveniente que el profesor lleve a cabo secuencias didácticas en las que diseñe oportunidades estructuradas de aprendizaje. La evaluación, por lo tanto, debe ser congruente con sus planeaciones y tomar en cuenta las competencias geográficas y los aprendizajes esperados, pero sobre todo las necesidades de aprendizaje de los niños. Los docentes pueden escribir una bitácora en la que planteen los avances y las dificultades tanto de ellos como de los alumnos, y en esa medida valorar las estrategias de su planeación didáctica y reflexionar sobre la evaluación realizada.

Recursos didácticos

El uso adecuado de los recursos didácticos en situaciones de aprendizaje facilita la enseñanza en el aula, entre los que se consideran pertinentes se encuentran:

- *Material cartográfico.* La expresión cartográfica del espacio geográfico en mapas es comienzo y resultado del estudio de la geografía, ya que en estas representaciones se expresan aspectos de los componentes naturales, sociales, culturales y económicos mediante la abstracción de la realidad; también impulsan a los alumnos a analizar su contenido y de esta forma ampliar su concepción espacial.
- *Imágenes geográficas.* Las imágenes de paisajes representan el primer acercamiento de los alumnos al conocimiento del espacio geográfico; mediante la observación dirigida clasifican sus componentes, los analizan y los comparan, así pueden describir, explicar e inferir sus procesos. Además, el uso de imágenes del mismo lugar, pero en distintas fechas, sirve para examinar la transformación del espacio, es por eso que se hace indispensable que las ilustraciones empleadas sean de calidad adecuada y muestren una diversidad de paisajes cercana a la realidad. También las fotografías aéreas e imágenes de satélite son útiles para conocer de forma panorámica la superficie de la Tierra.
- *Tecnologías de la información y de la comunicación.* Los avances mundiales en las tecnologías de la información y de la comunicación demandan a la educación primaria renovarse e incorporarlas de manera paulatina y progresiva, de tal forma que se logre una educación dinámica, participativa y actualizada. Algunos ejemplos en este sentido son la Red Escolar, las aulas de medios y los recursos audiovisuales que diversas instituciones han realizado y con los que se cuenta en las escuelas primarias.
- *Los recursos audiovisuales.* Constituyen una fuente de información muy valiosa, en tanto muestran procesos naturales y sociales que contribuyen a fomentar una actitud crítica y reflexiva para la comprensión del espacio geográfico. Su utilización puede incluir diferentes tipos: educativo, científico o de divulgación.
- *Internet.* Es otra herramienta valiosa para consultar información relacionada con las particularidades de los países: datos de población, economía, cultura o política, distribución de recursos naturales, climas y desastres, entre otros. Su uso implica establecer criterios

de selección para evitar la recopilación mecánica sin comprensión del contenido; como medio de comunicación es un valioso instrumento para que los estudiantes se enteren de los acontecimientos ocurridos en cualquier parte del mundo de una forma rápida; además, pueden comunicarse con niños de otros países para enriquecer su visión global. Los programas de cómputo facilitan el procesamiento de la información documental y gráfica para la elaboración de mapas, gráficas, cuadros, modelos, presentaciones y reportes.

- *Libros y publicaciones periódicas.* El uso de libros, periódicos y revistas como fuentes de información geográfica contribuye a que los alumnos profundicen en algún tema de interés u obtengan información para la realización de tareas, así se favorece el desarrollo de habilidades para adquirir, clasificar e interpretar información. En este sentido, la Biblioteca Escolar y la Biblioteca de Aula para cada grado representan un recurso útil.
- *Estadísticas y gráficas.* La información estadística y su representación en gráficas permite que los alumnos analicen datos para conocer el comportamiento y la evolución de algún componente del espacio geográfico, y relacionen dos o más variables para explicar de forma oral o escrita los resultados que obtengan de sus análisis. Los datos que se pueden procesar en cuadros o gráficos están disponibles en distintos tipos de documentos digitales o impresos, en diversas fuentes de instituciones gubernamentales, como INEGI, Semarnat, Conapo y Cenapred, entre otras.
- *Reproducciones a escala.* La elaboración de modelos que recuperen las características comunes y esenciales de los componentes y procesos del espacio geográfico, en especial los naturales, favorecen su comprensión y el desarrollo del trabajo en equipo.
- *Prácticas escolares.* La percepción directa de los lugares y sus características geográficas induce a la generación de conocimientos a partir de la experiencia sensorial, la cual facilita relacionar los procesos involucrados en la configuración espacial. Así, a través del desarrollo de estos conceptos y habilidades durante las prácticas de campo los alumnos pueden aplicar sus conocimientos en sus viajes extraescolares y, con ello, desenvolverse en el espacio geográfico. Además, con visitas a museos, granjas, áreas naturales protegidas, fábricas, centros comerciales, secretarías, embajadas, entre otros, tienen la posibilidad de comprender procesos naturales, sociales y económicos de diversos lugares y regiones.

La incorporación de diversos recursos didácticos en los procesos de aprendizaje favorece el desarrollo de las competencias de los alumnos, por lo que es importante involucrarlos en la elección de los más adecuados, según el trabajo que se desarrolle; ninguno debe utilizarse de forma exclusiva o para sustituir la clase, sino para contribuir al logro de las competencias geográficas y de los aprendizajes esperados de cada bloque.

El trabajo con mapas

El conocimiento geográfico tiene dos conductos principales de expresión: el lenguaje oral o escrito y el cartográfico. Del segundo se desprenden los mapas, que resultan instru-

mentos muy útiles para evidenciar los aprendizajes; son a la vez fuentes de información, recursos didácticos y productos, resultado del trabajo de los alumnos. Los estudiantes de educación primaria se encuentran en un proceso de maduración del pensamiento y son capaces de realizar abstracciones cada vez más complejas; sin embargo, a menudo encuentran dificultades para expresar sus ideas de manera oral o escrita. Por esta razón, los mapas se constituyen como guía para estas tareas ya que plasman una imagen concreta de sus conceptos y simplifican sus descripciones, análisis y explicaciones.

La constante motivación del docente para la lectura e interpretación de mapas, fotografías aéreas e imágenes de satélite de diferentes temas y escalas se considera muy importante para la comprensión del espacio geográfico. Los mapas son una herramienta de trabajo durante el proceso de desarrollo del conocimiento geográfico y permiten la exploración de la superficie terrestre en diferentes escalas; con esta herramienta los alumnos pueden identificar los lugares con los que están familiarizados, pero también pueden acercarse a otros que desconocen. La importancia de fomentar la interpretación y elaboración de mapas también radica en su empleo cotidiano, los niños los conocen a través de los medios de comunicación e investigaciones geográficas, históricas o culturales, además pueden acercarse a ellos cuando tienen la posibilidad de viajar por cualquier medio de transporte.

Las habilidades cartográficas se deben trabajar paulatinamente, de acuerdo con el desarrollo cognitivo de los estudiantes. En el primer ciclo (primero y segundo años) se recomienda que elaboren croquis y dibujos del lugar donde viven, y que sean capaces de reconocer la forma de México. Para el segundo ciclo (tercero y cuarto años) se sugiere que los alumnos trabajen con mapas de las entidades y de México, a través de una lectura cartográfica de carácter descriptivo y analítico, correspondiente a la observación y comprensión de los elementos del mapa, en especial de los signos y la información que representan. En el tercer año los mapas se deben orientar al empleo de iconos como principales signos para que los niños los asocien fácilmente con objetos reales. En cuarto año ya se puede aumentar la dificultad al emplear o elaborar una simbología; asimismo, en este año los estudiantes pueden identificar las características del mapa y distinguir el título, las coordenadas, la escala, la orientación y la leyenda.

Durante el tercer ciclo de educación primaria, los alumnos trabajan con los mapas a escala mundial para transitar de los símbolos sencillos a los símbolos cartográficos formales, que requieren un esfuerzo más de abstracción. Los mapas deben ser sencillos para que puedan leerlos, comprender su contenido y obtener el máximo de información. También es necesario que se inicien en la lectura a escala regional para analizar la distribución y las relaciones de los componentes geográficos. En este ciclo, los mapas en su mayoría son de escala mundial o nacional, sin embargo, para el espacio local, los alumnos pueden realizar representaciones con una visión menos subjetiva, de tal modo que se asemejen más a la realidad espacial concreta y no a la percibida.

Los mapas a los que los alumnos tienen acceso en este periodo contienen información primordialmente cualitativa, que los aproxima a realizar ejercicios de abstracción de la

realidad. Los alumnos pueden aprender que un mapa contiene información seleccionada, a diferencia de las fotografías aéreas e imágenes satelitales que contienen datos detallados, pero sin procesar. Un mapa no representa todos los componentes del espacio geográfico, por ello es necesario el empleo de mapas temáticos.

Los niños, en esta etapa de la educación básica, son capaces de identificar la naturaleza de la información con los distintos mapas que se les presenten. Es importante destacar que, de acuerdo con los programas de Geografía de educación primaria, los alumnos pueden ampliar paulatinamente la escala de análisis del espacio estudiado. De esta manera, en los primeros años el nivel de detalle para estudiar el lugar donde viven es mayor que el de su entidad y país; en tanto, en los últimos años el énfasis se invierte para inducirlos a la comprensión de procesos generales a escala mundial.

La evaluación

El aprendizaje de la geografía en educación primaria implica algunos retos para el docente y los alumnos, tanto en la adquisición y el manejo adecuado de los contenidos geográficos, como en la evaluación dirigida no sólo a una calificación, sino a un proceso que permita la constante retroalimentación de los aprendizajes de los alumnos. Para lograr un mejor aprendizaje es fundamental evaluar los elementos que intervienen en el proceso: los alumnos, los profesores e incluso los padres de familia.

La evaluación, entendida como el instrumento para conocer e identificar el grado de apropiación de conceptos, habilidades y actitudes requiere cambiar la visión de *calificación* por la de *proceso*, donde existan tres fases en estrecha relación con la planeación: la inicial o diagnóstica, la permanente o formativa, y la sumativa o acumulativa.

La primera pretende reconocer los conceptos previos de los alumnos en el inicio de una secuencia didáctica; es útil para que el profesor se percate del nivel de conocimientos que poseen sus alumnos. La evaluación formativa constituye la parte medular; en ésta el docente puede utilizar instrumentos de evaluación que respalden, no las calificaciones de sus alumnos, sino los procesos y productos elaborados que den cuenta del cumplimiento de los aprendizajes esperados y de las competencias geográficas a través del trabajo individual, en equipo y por grupo. La tercera fase o evaluación acumulativa es la suma de procesos y productos, que hacen posible medir en forma sistemática el aprendizaje de un alumno, observando la adquisición y el aprovechamiento de sus aprendizajes significativos, que no se evalúan por promedio numérico, sino por el nivel del logro obtenido.

Es importante evaluar para conocer las dificultades de los alumnos en sus aprendizajes, obtener información sobre el tipo de ayuda que se les debe brindar, conocer el grado de apropiación del conocimiento y habilidades, y para que el profesor adquiera indicadores de los logros y debilidades para acreditarlos y promoverlos. Se evalúa en forma permanente y no de manera extraordinaria, en diversas situaciones y en correspondencia con las formas

de enseñanza y aprendizaje. Conviene que los alumnos se acostumbren a evaluarse a sí mismos, también lo pueden hacer a través de la socialización entre pares; además, mediante la evaluación el profesor tiene la posibilidad de analizar el aprendizaje de sus alumnos e identificar los factores que influyen en los aprendizajes esperados.

Se propone evaluar con actividades significativas que correspondan a factores afectivos y relacionales de los alumnos y con recursos que permitan su desarrollo sociocognitivo; con diversos instrumentos que faciliten el desarrollo de las competencias geográficas, como mapas, gráficos, cuadros estadísticos, modelos, álbumes, periódicos murales y videos; con presentaciones orales, escritas o multimedia, por equipo y en forma individual; con la bitácora del docente, la libreta del alumno, y con investigaciones de interés para alumnos y profesores en distintas escalas.

Entre los instrumentos y actividades que los alumnos pueden desarrollar en el inicio están las preguntas de asociación libre, el uso de analogías, procesos de empatía, dibujos, imágenes, observación de mapas, cuadros o gráficas. En la fase de desarrollo se pueden implementar actividades donde los niños elaboren diarios de clase, portafolios, proyectos, libreta de clase y diversos escritos. En la fase sumativa o acumulativa es importante hacer una planificación global de la evaluación; entre las estrategias que se pueden utilizar destacan el mapa conceptual, las mesas redondas y los debates, entre otros. La información resultante de estas evaluaciones permite a los profesores ser más eficaces cuando se trata de ayudar a los alumnos sobre sus diferencias individuales, de aprender y de hablar con los padres sobre el aprovechamiento de sus hijos, en tanto esta comunicación forma parte del aprendizaje dialógico y del proceso de evaluación.

También se plantea realizar un proyecto en el tramo final del curso que integre los conocimientos, las habilidades y las actitudes adquiridos a lo largo del ciclo escolar; ésta es una oportunidad más de retroalimentación y evaluación de la enseñanza y el aprendizaje. Se evalúan el proceso de planeación, la asesoría, el desarrollo de actividades, el producto final y la presentación o exposición de los resultados del proyecto.

Finalmente, desde el punto de vista social, la calificación es una exigencia que no puede hacerse a un lado fácilmente, de modo que requiere modificarse en la manera como se utiliza; debe derivarse de la evaluación formativa y convertirse en una estimación cuantitativa del grado en que cada estudiante logra su aprendizaje. Los avances de un estudiante no deben valorarse sólo en función de los resultados del trabajo en equipo con sus compañeros; la calificación también es un indicador de los logros individuales.

RELACIÓN DE GEOGRAFÍA CON OTRAS ASIGNATURAS

La relación entre enfoques y contenidos de las asignaturas que conforman el plan de estudios de la educación básica apoya el estudio integral de la realidad donde se desenvuelven

los estudiantes. A continuación se presentan algunas relaciones de los contenidos de Geografía con el resto de las asignaturas de educación primaria. Sin embargo, es recomendable que el docente analice los programas de estudio correspondientes para profundizar en las propuestas curriculares y en sus relaciones.

- *Español*. Plantea la realización de proyectos académicos relacionados con contextos donde los alumnos se involucren con las diferentes funciones y usos del lenguaje en las prácticas más extendidas de nuestra sociedad, a partir de las cuales se fortalecen, a su vez, las habilidades geográficas de observación, análisis, síntesis, representación e interpretación de información. Para lograr lo anterior, en el primer ciclo se elaboran textos, tablas para el registro de datos, notas informativas, álbumes temáticos y conferencias; además, se propone que los niños describan procesos, elaboren carteles, expongan oralmente y amplíen sus conocimientos sobre la diversidad lingüística y cultural del entorno. En el segundo ciclo los alumnos elaboran folletos, describen procesos, exponen con el apoyo de un cartel, indagan en periódicos para comentar noticias, realizan y reportan sobre una encuesta, elaboran un artículo de revista, informan sobre temas de interés, leen y elaboran mapas y croquis para comunicar la localización de lugares. En el tercer ciclo realizan notas informativas, textos expositivos y clasificaciones, recuentos históricos, encuestas o artículos sobre un proceso; además, explican causas y consecuencias. En su conjunto, lo anterior se relaciona con la asignatura de Geografía en el manejo de información geográfica, al analizar, representar e interpretar las relaciones de los componentes del espacio geográfico.
- *Matemáticas*. Promueve que los estudiantes sean capaces de realizar abstracciones de la realidad y resolver problemas concretos propios de los grupos sociales; en este sentido, hay afinidad con las habilidades geográficas: análisis, síntesis, representación e interpretación. En el primer ciclo los alumnos describen de manera oral desplazamientos y representan gráficamente recorridos a partir de la realización de croquis. En el segundo ciclo describen e interpretan la ubicación espacial de objetos relacionados entre sí, identifican los puntos cardinales de un lugar conocido, interpretan y diseñan trayectorias e interpretan planos y mapas viales. En tanto, para el tercer ciclo se considera la elaboración de planos de su medio local; la lectura de mapas de lugares urbanos o rurales, conocidos o desconocidos, a partir de sus puntos cardinales y las rutas que pueden seguirse de un punto a otro; la interpretación de rutas en mapas considerando los puntos que las comprenden, distancias y escala; la ubicación de objetos sobre una cuadrícula (sistema de coordenadas cartesianas), y el cálculo, de manera aproximada, de la distancia de un punto a otro, con ayuda de un mapa y describiendo la ruta más corta o la más larga para ir de un lugar a otro.
- *Ciencias Naturales*. Aborda el *ambiente* como *ámbito de estudio* con el propósito de reconocer las relaciones entre los organismos y los problemas ambientales globales, así como las acciones que llevan a cabo los individuos, los grupos sociales y los gobernan-

tes. Este ámbito es afín a las actitudes geográficas de valorar la diversidad espacial, asumir los cambios del espacio y saber vivir en él. En esta asignatura se estudian dos aspectos: *hábitat e interacciones y cuidados y conservación*. En el primero se consideran las relaciones entre los seres vivos y el ambiente, se reconoce la diversidad de ambientes y la riqueza biológica del país, y se abordan las acciones de conservación y aprovechamiento responsable. En el segundo se conocen las interacciones de los seres humanos con el ambiente, se valora el desarrollo sustentable y se toma conciencia de su responsabilidad y posibilidad de acción. Además, se busca que los alumnos comprendan los problemas como una responsabilidad global y conozcan las medidas que gobiernos y diversas organizaciones han desarrollado para su conservación y cuidado. En los primeros ciclos, la relación con Geografía se da a partir de reconocer la diversidad de plantas y animales, medidas de protección para evitar la degradación del ambiente, reflexionar acerca de la ubicación de la Tierra en el Sistema Solar, reconocer consecuencias de cambios en el ambiente, considerar las implicaciones de su modificación, investigar las alteraciones del lugar donde vive por la actividad humana, valorar el ambiente y comprometerse a cuidarlo, y argumentar las implicaciones de un programa de conservación. En tanto, para el tercer ciclo se aborda la sustentabilidad y el cuidado del ambiente, a partir de reconocer acciones encaminadas a respetar, prevenir y solucionar el deterioro, así como identificar problemas ambientales desde una perspectiva global, considerando sus causas y efectos.

- *Historia*. Considera la ubicación espacial de los diferentes procesos sociales que ocurren en el tiempo, el análisis de las relaciones causales y el fortalecimiento de la identidad cultural al reconocer la pertenencia a un lugar. Coincide con Geografía en la representación de diferentes sucesos que han contribuido a la transformación del espacio geográfico, mediante mapas. En el segundo ciclo se analizan las formas de vida de los habitantes de la entidad en distintos periodos, así como la ubicación espacial y temporal de las regiones de América. En el tercer ciclo elaboran mapas, ubican diferentes civilizaciones, imperios y viajes de exploración, considerando los países que actualmente ocupan los territorios de las antiguas civilizaciones y los ríos que influyeron en su desarrollo; además, consultan mapas sobre las relaciones comerciales entre continentes.
- *Formación Cívica y Ética*. Aborda el estudio del entorno social y natural inmediato de los alumnos en el que se comparten formas de convivencia, intereses y problemas comunes para que se sientan involucrados, responsables y capaces de incidir en los acontecimientos del lugar donde viven, así como en el municipio, entidad, país o mundo. Esta asignatura se relaciona con Geografía, en particular, en las *Competencias cívicas y éticas: respeto y aprecio de la diversidad* y *Sentido de pertenencia a la comunidad, la nación y la humanidad*. En el primer ciclo los estudiantes abordan las características, rasgos compartidos, costumbres, tradiciones y diversidad cultural de los grupos humanos con los que tienen contacto: familia, escuela y comunidad. De esta manera se analizan los componentes sociales y económicos más representativos del lugar donde viven a partir

de la identificación de las características del campo y la ciudad, los oficios y actividades económicas representativas de su espacio cercano. La participación para mejorar el medio local y proponer acciones que promueven el bienestar colectivo, son aspectos que de manera complementaria favorecen la intervención del estudiante en la preservación del ambiente y en la prevención de desastres del lugar donde vive.

En el segundo ciclo se analizan las acciones que deterioran el ambiente de la entidad y de México y se realizan propuestas de actividades para su conservación y mejoramiento. La diversidad cultural, a partir de la descripción de sus elementos geográficos (población, lenguaje y fiestas tradicionales y lugares donde se celebran) que le dan identidad, coadyuva a que los alumnos reconozcan la importancia del patrimonio cultural de su entidad. En el tercer ciclo se identifican acontecimientos o conflictos sociales de la actualidad (epidemias, catástrofes, pobreza, crimen organizado, entre otros) y su relación con el crecimiento, concentración y composición de población, así como el análisis de situaciones de encuentro entre diferentes culturas, la diversidad de la población y de sus expresiones culturales en México y el mundo (tradiciones, creencias, formas de vida, lenguaje, entre otras) y su composición.

Además, se propicia la valoración del aprovechamiento de los recursos naturales en el contexto del desarrollo sustentable y las acciones que los alumnos pueden llevar a cabo en su medio local relacionadas con el cuidado del ambiente y la elaboración de planes de prevención de desastres.

- *Educación Artística.* Favorece la práctica del lenguaje artístico, que considera un desarrollo reflexivo, afectivo y comunicativo por parte de los alumnos. Las competencias de *percepción*, *abstracción* y *comunicación* se relacionan con las habilidades geográficas de observación, análisis, síntesis e interpretación. En el primer ciclo se favorece la interpretación estética del ambiente y la comunicación de lo que los alumnos perciben, elaboran dibujos libres, describen verbalmente lo contemplado, aplican orientaciones básicas (arriba, centro y abajo), elaboran con materiales de reciclaje una maqueta en la que identifican el lugar donde se lleva a cabo algún oficio, observan y describen el paisaje natural y urbano a partir de la identificación de las formas, colores y sonidos. En el segundo ciclo elaboran e interpretan maquetas en trabajo colectivo y observan pinturas con sus formas, texturas, objetos y elementos representados. En el tercer ciclo los alumnos perciben formas y colores naturales, observan detalladamente los objetos naturales en su escuela, definen y expresan sus pensamientos respecto a los colores, dibujan paisajes integrando elementos naturales y figuras geométricas mediante la técnica de relieves, y contemplan y describen por escrito los elementos naturales.
- *Educación Física.* Esta asignatura se orienta al trabajo con las experiencias motrices, cognitivas, valorales, afectivas, expresivas, interculturales y lúdicas de los niños. Busca, a través de las acciones motrices, integrarlos a la vida común, a sus tradiciones y formas de conducirse en su entorno sociocultural. A lo largo de la educación primaria se encuentran relaciones con la asignatura de Geografía en la exploración del medio local

que se promueve con diferentes actividades, como el reconocimiento y aplicación de su experiencia motriz al interactuar con su medio y los paseos por el lugar donde viven. Se fortalece el cuidado del ambiente con el fomento de campañas de reforestación y conservación. Además, se promueve el reconocimiento de la diversidad cultural del país como medio para aprender a convivir y valorar la herencia cultural a partir de juegos autóctonos y tradicionales. También se impulsa la apreciación de las diferencias entre los estudiantes en un marco de respeto a la diversidad.

En el estudio del espacio geográfico se aborda la tecnología en el desarrollo de las sociedades del mundo. En este sentido, en los bloques de la asignatura de Geografía se incorporan contenidos relacionados con la tecnología desde distintas perspectivas, en particular, en el aprovechamiento de los recursos naturales, el impacto ambiental, el cuidado del ambiente y la mejora de la calidad de vida. Particularmente, se busca que los alumnos comprendan la forma en que el ser humano transforma la naturaleza para satisfacer sus necesidades y cómo esto ocasiona cambios en el ambiente. También se promueve comprender la transformación de los recursos naturales, identificar fuentes de energía, analizar las actividades propias del campo y la ciudad, relacionadas con la producción de alimentos, e identificar formas de cuidar el ambiente y mejorar la calidad de vida mediante la innovación tecnológica para el desarrollo sustentable. Además, la tecnología constituye una herramienta para el estudio del espacio geográfico, en la búsqueda, recopilación y representación de información.

BLOQUES DE ESTUDIO

BLOQUE I*Eje temático: Espacio geográfico y mapas*

El estudio de México a través de los mapas

COMPETENCIA	
Representa información geográfica de México en mapas para el estudio del territorio nacional y sus regiones.	
APRENDIZAJES ESPERADOS	SUGERENCIAS DIDÁCTICAS
Localiza los límites territoriales de México.	<ul style="list-style-type: none"> – A través del análisis e interpretación de mapas políticos, los alumnos pueden localizar y representar los límites del territorio nacional, considerando las islas como parte del mismo y sus colindancias con mares, golfos, océanos y países para reconocer la importancia de la extensión y localización geográfica de México.
Explica la división política de México.	<ul style="list-style-type: none"> – Con base en la observación de mapas políticos de México y de las entidades, los estudiantes pueden distinguir la división política nacional, estatal y la del Distrito Federal, localizar las entidades que conforman el país e identificar municipios y delegaciones para reconocer su pertenencia espacial a partir de la localización del municipio donde viven.
Analiza mapas de México a partir de sus elementos.	<ul style="list-style-type: none"> – Con la lectura del título, contenido, simbología, escala, orientación y coordenadas de mapas temáticos de México (medio físico, vías de comunicación, ciudades, actividades económicas y características culturales), los alumnos pueden explicar la utilidad de los elementos de los mapas para interpretar la información representada.
Identifica diversas regiones de México.	<ul style="list-style-type: none"> – A partir de diferentes fuentes, mapas e internet, los estudiantes pueden observar y analizar la diversidad de regiones de México, con base en sus componentes naturales (relieve, clima y vegetación) y culturales (grupos étnicos, idioma y patrimonio cultural) para su representación en mapas, en los que ilustren y comparen sus características y diferencias.

BLOQUE II

Eje temático: Recursos naturales

La diversidad natural de México

COMPETENCIA	
Analiza la diversidad natural de México y la importancia de conservar sus recursos naturales.	
APRENDIZAJES ESPERADOS	SUGERENCIAS DIDÁCTICAS
Describe las características y distribución del relieve de México.	<ul style="list-style-type: none">– Con el apoyo de mapas, fotografías, videos e interactivos de México, los alumnos pueden reconocer los principales tipos de relieve: sierras, valles, mesetas y llanuras y analizar sus principales características (altitud, localización y extensión) para reconocer la distribución de las formas del relieve en el territorio nacional.
Explica la importancia de las vertientes y principales cuencas hídricas de México.	<ul style="list-style-type: none">– A partir de mapas e información de libros e internet, los estudiantes pueden analizar las características de las vertientes del país y localizar sus principales cuencas hídricas. Se sugiere representarlas en modelos tridimensionales y mapas, para analizar y valorar su importancia en la distribución del agua en el territorio nacional.
Identifica las características de las regiones naturales de México.	<ul style="list-style-type: none">– Se sugiere que los alumnos recopilen información de diversas fuentes acerca del relieve, agua, climas, vegetación y fauna de las regiones naturales de México; además, que identifiquen sus características y las representen en mapas, con imágenes de sus paisajes representativos, para reconocer y valorar la diversidad natural del país.
Explica la importancia de los recursos naturales de México.	<ul style="list-style-type: none">– A partir de una investigación en libros, revistas e internet los estudiantes caracterizan los principales recursos naturales de México: agua, suelos, vegetación y fauna. Reconocen los recursos naturales a partir de su distribución y diversidad para reflexionar acerca de su disponibilidad y la importancia de su conservación.

BLOQUE III

Eje temático: Población y cultura

La diversidad de la población en México

COMPETENCIA

Analiza la diversidad de la población de México a partir de su distribución, movilidad y expresiones culturales.

APRENDIZAJES ESPERADOS

SUGERENCIAS DIDÁCTICAS

<p>Analiza la distribución de la población en el territorio nacional.</p>	<ul style="list-style-type: none"> – A partir de mapas, gráficas y diversa información sobre la población total por entidad, los alumnos pueden observar que la distribución es desigual y no guarda relación con su superficie. Además, se sugiere que localicen las entidades con mayor y menor densidad de población y reflexionen por qué se presentan estas diferencias de distribución en México.
<p>Identifica los efectos de la concentración urbana en México.</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Con el apoyo de información diversa, como mapas, noticias y artículos periodísticos, los estudiantes pueden distinguir las condiciones de vida en el medio urbano y rural para comparar los principales efectos ambientales, sociales y económicos en las concentraciones urbanas y rurales.
<p>Distingue las características de la migración interna y externa de la población.</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Con mapas y datos de la migración en México, los alumnos pueden identificar las entidades con mayor número de personas que migran, y con base en notas periodísticas, artículos de revistas e información en internet pueden reconocer las características generales de los movimientos de población en el interior del territorio nacional y hacia otros países. Se sugiere complementar su análisis con entrevistas realizadas a personas que han emigrado a otra localidad, entidad o país.
<p>Identifica la diversidad cultural de la población.</p>	<ul style="list-style-type: none"> – A través de diversas fuentes de información oral, escrita y visual, los alumnos pueden representar en mapas o carteles diferentes expresiones culturales (idioma, vestido, comida, lugares sagrados, entre otros) en el medio rural y urbano, así como costumbres y tradiciones propias de diversas etnias para reconocer a México como un país multicultural.

BLOQUE IV

Eje temático: Economía y sociedad

La diversidad económica de México

COMPETENCIA	
Analiza la distribución de las actividades productivas de México en el contexto de la desigualdad socioeconómica del país.	
APRENDIZAJES ESPERADOS	SUGERENCIAS DIDÁCTICAS
Localiza actividades agropecuarias, pesqueras y forestales en México.	<ul style="list-style-type: none">– Con base en mapas, los alumnos pueden localizar y representar las principales regiones de cultivos de cereales, leguminosas, hortalizas, frutales y cultivos tropicales; asimismo, de ganado bovino, ovino, porcino, caprino, avícola y de pesca; así como de los bosques templados de pino, encino, oyamel, y los tropicales de caoba y cedro, entre otros, para reconocer la distribución e importancia de estas actividades para la obtención de alimentos y productos de consumo.
Identifica los principales lugares de extracción de minerales metálicos, no metálicos y energéticos para la industria.	<ul style="list-style-type: none">– A través de diversa información geográfica, los estudiantes pueden localizar y representar en mapas los lugares donde se extraen los principales minerales y energéticos para la industria, con la finalidad de reconocer y valorar su importancia en la producción de maquinaria y bienes de consumo.
Explica la importancia del comercio y el turismo para la economía nacional.	<ul style="list-style-type: none">– Con el análisis de información de mapas, gráficos y textos, los alumnos pueden identificar los principales productos de exportación e importación, y representar los lugares turísticos (naturales, culturales y ecoturísticos) más importantes. Se sugiere reflexionar en la relación de ambas actividades con las actividades agrícolas, ganaderas, forestales, mineras e industriales para reconocer su predominio en la economía nacional.
Identifica diferencias económicas en México.	<ul style="list-style-type: none">– A partir del análisis de noticias e información sobre el ingreso y poder adquisitivo de la población en México, los alumnos pueden reconocer diferencias económicas entre las entidades del país, representándolas en mapas y carteles. Se sugiere reflexionar sobre las implicaciones de la desigualdad económica de la población.

BLOQUE V*Eje temático: Geografía para la vida*

Los retos de México

COMPETENCIA	
Analiza los principales retos de México en relación con la calidad de vida, el ambiente y la prevención de desastres.	
APRENDIZAJES ESPERADOS	SUGERENCIAS DIDÁCTICAS
Compara la calidad de vida de las entidades del país.	<ul style="list-style-type: none"> – Con base en el análisis de libros, tablas e imágenes, entre otras fuentes de información, los alumnos pueden analizar las características de la alimentación, educación, salud, vivienda y ambiente en entidades del país con diferentes características sociales y económicas, para reflexionar sobre la importancia de la calidad de vida de la población.
Distingue los principales problemas ambientales en México.	<ul style="list-style-type: none"> – A partir de información diversa en noticias, revistas e internet, los estudiantes pueden analizar los principales problemas que se manifiestan en el agua, el aire y el suelo para reflexionar sobre sus implicaciones y en la importancia de adquirir una cultura para mitigar sus efectos.
Identifica los tipos de desastres más comunes en México.	<ul style="list-style-type: none"> – Con base en información de internet o de Protección Civil de la entidad, los alumnos pueden identificar los tipos de desastres ocurridos en México, como sismos, huracanes, inundaciones o incendios, y localizar los más recientes. Se sugiere investigar sus efectos para reconocer las medidas o acciones preventivas ante su posible manifestación.
Analiza un problema del medio local en relación con el contexto nacional.	<ul style="list-style-type: none"> – En el cierre del curso, los alumnos pueden elegir y abordar un problema relacionado con el ambiente, las condiciones sociales y económicas de la población o las diversas manifestaciones culturales, de interés local para definir un proyecto donde relacionen los componentes del espacio geográfico. Por ejemplo: la conservación de recursos naturales, expresiones de la multiculturalidad o problemas de la desigualdad económica, entre otros.

BIBLIOGRAFÍA

Recomendaciones para los docentes

- Bale, John (1996), *Didáctica de la geografía en la escuela primaria*, España, Ministerio de Educación y Ciencia/Morata.
- Bixio, Cecilia (2005), *Cómo planificar y evaluar en el aula: propuestas y ejemplos*, Argentina, Homo Sapiens.
- Castañeda, Javier (2006), *La enseñanza de la Geografía de México. Una visión histórica: 1821-2005*, México, Plaza y Valdés.
- Coll, César y Elena Martín (2006), *Vigencia del debate curricular. Aprendizajes básicos, competencias y estándares*, México, Secretaría de Educación Pública.
- Conagua (2007), *Estadísticas del agua en México*, México, Semarnat.
- Díaz Barriga, Frida (2006), *Enseñanza situada: vínculo entre la escuela y la vida*, México, McGraw-Hill.
- Durán, Diana (1996), *Geografía y transformación curricular*, Argentina, Lugar Editorial.
- Ferrero, Adrián (1997), *La construcción del conocimiento geográfico. Estrategias didácticas para el tercer ciclo y polimodal*, Argentina, Homo Sapiens.
- Giacobbe, Mirta (1997), *Enseñar y aprender ciencias sociales*, Argentina, Homo Sapiens.
- Graves, Norman (coord.) (1989), *Nuevo método para la enseñanza de la geografía*, España, Teide.
- Gurevich, Raquel *et al.* (1995), *Notas sobre la enseñanza de una geografía renovada*, Argentina, Aique.
- Hernández, Xavier (2005), *Didáctica de las ciencias sociales, geografía e historia*, Barcelona, Graó.
- INEE (2007), *El aprendizaje en tercero de primaria en México*, México.
- Moreno y Ma. Jesús Marrón (eds.) (1996), *Enseñar geografía. De la teoría a la práctica*, España, Síntesis.
- Nieda, Juana y Beatriz Macedo (1998), *Un currículo científico para estudiantes*, México, SEP/UNESCO/OEI.
- Semarnat (2006), *Estrategia de educación ambiental para la sustentabilidad en México*, México.
- (2006), *Introducción al ecoturismo comunitario*, México.
- SEP/DGDC (2006), *Reforma de la Educación Secundaria. Fundamentación curricular: Geografía de México y del mundo*, México, SEP.
- Souto, Xosé (1999), *Didáctica de la geografía*, España, Ediciones de Serbal.
- Valdés Kuri *et al.* (comp.) (2006), *Ecohábitat. Experiencias rumbo a la sustentabilidad*, México, Semarnat.
- Vázquez, Rita (2000), *¡Encaucemos el agua! Currículum y guía de actividades para maestros*, México, Instituto Mexicano de Tecnología del Agua.

Recomendaciones para los alumnos

- Alcántara, Irasema (2002), *Los derrumbes*, México, SEP (Colección Pasos de Luna).
- Atlas de México* (2001), México, SEP (Educación Primaria).
- Baxter, Nicolás (2004), *La vida en la Tierra*, México, SEP (Colección Astrolabio).
- Burnie, David (2006), *Planeta en peligro*, México, SEP (Colección Astrolabio).
- Davies, N. (2006), *Desiertos*, México, SEP (Colección Astrolabio).
- Jackson, Tom (2004), *Bosques tropicales*, México, SEP (Colección Astrolabio).
- Delgado, Javier y Felipe Torres (2006), *Ciencias de la Tierra y el espacio*, México, SEP (Colección Espejo de Urania).
- Furlaud, Sophie y Pierre Verboud (2004), *Un viaje alrededor del mundo*, México, SEP (Colección Astrolabio).
- Guillén, Fedro (2002), *México: recursos naturales*, México, SEP (Colección Espejo de Urania).
- Rivera, Miguel (2005), *El cambio climático*, México, SEP (Colección Espejo de Urania).
- Solano, Edgardo (2005), *Geografía ilustrada de México*, México, SEP (Colección Espejo de Urania).
- Valek, Gloria (2002), *Travesía por México*, México, SEP (Colección Espejo de Urania).

Páginas de consulta en internet

- Aula Intercultural. El portal de la educación intercultural
 Disponible en: www.aulaintercultural.org
- Centro Nacional para la Prevención de Desastres
 Disponible en: www.cenapred.gob.mx
- Comisión Nacional para el Conocimiento y Uso de la Biodiversidad
 Disponible en: www.conabio.gob.mx
- Consejo Nacional de Población
 Disponible en: www.conapo.gob.mx
- Cuéntame de México. Instituto Nacional de Estadística y Geografía
 Disponible en: <http://cuentame.inegi.gob.mx/>
- Eco Turismo Latino
 Disponible en: <http://www.ecoturismolatino.com/esp/ecoviajeros/guia/paises/mexico/mexico.htm>
- Fondo de Población de las Naciones Unidas
 Disponible en: www.unfpa.org/sitemap/sitemap-esp.htm
- Geobis International
 Disponible en: www.geobis.com/mdi.htm
- Google Earth
 Disponible en: <http://earth.google.com>

Instituto de Geografía

Disponible en: www.igeograf.unam.mx

Instituto Nacional de Estadística y Geografía

Disponible en: <http://www.inegi.org.mx/inegi/default.aspx>

Mapas de México

Disponible en: www.mapasmexico.net

México Nación Multicultural, Programa Universitario

Disponible en: www.nacionmulticultural.unam.mx

Mgar.net (Cartografía)

Disponible en: <http://www.mgar.net/var/cartogra.htm>

Red de estudios sociales en Prevención de desastres en América Latina

Disponible en: www.desenredando.org

Secretaría de Agricultura, Ganadería, Desarrollo Rural, Pesca y Alimentación

Disponible en: www.sagarpa.gob.mx

Secretaría de Gobernación

Disponible en: http://www.e-local.gob.mx/wb2/ELOCAL/ELOC_Enciclopedia

Secretaría de Medio Ambiente y Recursos Naturales

Disponible en: <http://www.semarnat.gob.mx/Pages/inicio.aspx>

Sistema de Información Empresarial Mexicano

Disponible en: www.siem.gob.mx/portalsiem

Programa de las Naciones Unidas para el Medio Ambiente

Disponible en: www.pnuma.org



HISTORIA

INTRODUCCIÓN

A diferencia de los primeros tres grados de educación primaria, en cuarto grado se inicia el aprendizaje de la historia de manera específica. Por lo cual, se pretende que en este grado los alumnos profundicen en el estudio de la historia de México, desde el poblamiento de América hasta la consumación de la Independencia, a fin de que logren desarrollar una visión amplia de las sociedades prehispánicas y virreinales que les permita reconocer las raíces multiculturales que conforman el México actual.

Si bien es la primera vez que los alumnos estudian la historia de México, es conveniente tener en cuenta que a lo largo de su experiencia de vida y trayectoria escolar, se han acercado de distintas maneras a estos temas, a través de los medios de comunicación, de las conmemoraciones cívicas o del estudio de las formas de vida y los paisajes de su entidad a lo largo del tiempo. Así, se considera que los niños y las niñas de esta edad tienen algunas ideas de cómo fue el pasado de nuestro país y han desarrollado algunas nociones sobre el tiempo histórico y el manejo de fuentes de información. Por ejemplo, al iniciar el cuarto grado ya tienen idea de unidades de medición y ordenamiento del tiempo, pues utilizan términos como año, década y periodo, lo que les permite ordenar secuencialmente acontecimientos u objetos que les son significativos; también distinguen cambios y permanencias visibles de un periodo a otro. Establecen relaciones causales sencillas y tangibles entre acontecimientos, o entre los componentes naturales y las formas de vida; asimismo, saben que los objetos, las imágenes o los relatos son fuentes que les brindan información sobre cómo vivía la gente en el pasado.

En este grado, los niños harán uso de esos conocimientos y avanzarán en el desarrollo del tiempo histórico, pues requieren un mayor grado de precisión para entender procesos históricos, como el paso del nomadismo al sedentarismo, y la conquista o la Independencia; aplican las convenciones a. C. y d. C. para ubicar el contexto temporal de las culturas prehispánicas o precisar, con ayuda de la línea del tiempo, el siglo en que se produjeron algunos acontecimientos. Además, avanzarán en la distinción de los cambios y las permanencias en las formas de vida y el paisaje, y distinguir más de una causa en el desarrollo de los procesos de estudio.

Para apoyar a los niños y las niñas en estas tareas será fundamental trabajar con líneas de tiempo ilustradas, donde puedan distinguir, de manera visual, las características de cada

época y la relación que existe entre los años, los siglos y los periodos de estudio. También se requiere analizar mapas o ilustraciones que les permitan identificar los cambios que se han dado en el territorio y el paisaje, así como la relación que hay entre los componentes naturales y sociales. Es importante que los niños lean y comparen relatos para deducir causas y distinguir, a través de palabras o conceptos de otras épocas, cómo cambian las formas de vida, y que el maestro emplee el patrimonio cultural que haya en el contexto, como edificios, costumbres, comida, lengua, etcétera, para diseñar estrategias que permitan a niños y niñas reconocer el legado cultural que se conserva de la época virreinal.

ENFOQUE

Hablar de una historia formativa implica que la enseñanza, por parte del profesor, deberá evitar continuar con prácticas que privilegian la memorización de nombres y fechas para, en su lugar, dar prioridad a la comprensión temporal y espacial de sucesos y procesos. Se trabajará de tal forma que los alumnos puedan mirar el pasado a fin de que encuentren respuestas en relación con su presente; considerarán que los conocimientos históricos no son una verdad absoluta y única, a partir de comparar diversas fuentes y descubrir que existen diferentes puntos de vista sobre un mismo acontecimiento histórico. También significa la posibilidad de estudiar una historia global que tome en cuenta las relaciones que existen entre la economía, la política, la sociedad y la cultura en la que intervienen múltiples protagonistas, que van desde personas del pueblo hasta grandes personajes.

Desde esta perspectiva, la historia contribuirá a que los alumnos valoren su legado histórico, al desarrollo y fortalecimiento de sus valores, así como a la afirmación de su identidad nacional. Por lo cual, el conocimiento histórico les permite entender y analizar el presente, planear el futuro y los aproxima a la comprensión de la realidad y a sentirse parte de ella, como sujetos históricos. Además, la historia facilita el hacer del aprendizaje un proceso de construcción permanente, tanto personal como social.

Es necesario que, desde la educación primaria, se sensibilice al alumno en el conocimiento histórico, y que éste se acompañe de una práctica docente que le dé un nuevo significado a la asignatura, propiciando el gusto por la historia, centrando el interés en el cómo sin descuidar el qué enseñar. Para ello, en los programas de estudio se consideraron los siguientes elementos que se abordan con la profundidad necesaria en cada grado, a partir del desarrollo cognitivo de los alumnos:

- Una estructura organizada para el desarrollo de tres competencias: comprensión del tiempo y espacio históricos, manejo de información histórica y formación de una conciencia histórica para la convivencia.
- Cuatro *ámbitos de análisis*: económico, político, social y cultural.

Competencias a desarrollar en el programa de Historia

Con la finalidad de que los alumnos aprendan a pensar históricamente, este programa promueve el desarrollo de tres competencias que guardan una estrecha relación entre sí.

- a) *Comprensión del tiempo y del espacio históricos.* Favorece que los alumnos apliquen sus conocimientos sobre el pasado y establezcan relaciones entre los hechos humanos, el tiempo y el espacio para que comprendan el contexto en que se dio un acontecimiento o proceso histórico. Esta competencia implica el desarrollo de las nociones de tiempo y de espacio históricos.

Tiempo histórico. Es la concepción que se tiene del devenir del ser humano y permite entender cómo el pasado, presente y futuro de las sociedades están estrechamente relacionados con nuestra vida y el mundo que nos rodea. Esta noción se va desarrollando durante la educación básica e implica la apropiación de los sistemas de medición del tiempo; el desarrollo de habilidades de pensamiento que ayudan establecer relaciones entre los hechos históricos, y la construcción de un esquema de ordenamiento cronológico para dimensionar un suceso o proceso histórico a lo largo de la historia. Por lo cual, los alumnos establecen relaciones de cambio-permanencia, multicausalidad, simultaneidad y relación pasado-presente-futuro.

Para desarrollar la noción de tiempo histórico es importante implementar, de acuerdo con el grado escolar, estrategias de aprendizaje en las que el alumno:

- Use las convenciones (semana, mes, año, década, siglo, a. C. y d. C.) para describir el paso del tiempo y los periodos históricos.
- Ubique acontecimientos y procesos de la historia en el tiempo y establezca su secuencia, duración y simultaneidad en un contexto general.
- Identifique qué se transformó con el tiempo, así como los rasgos que han permanecido a lo largo de la historia.
- Comprenda que las sociedades tienen sus propias características y están sujetas al cambio.
- Identifique, describa y evalúe las diversas causas económicas, sociales, políticas y culturales que provocaron un acontecimiento.
- Identifique y comprenda de qué manera ciertos rasgos del pasado repercuten en el presente y se consideran para el futuro.

Espacio histórico. Esta noción se trabaja simultáneamente con Geografía e implica el uso de conocimientos cartográficos y el desarrollo de habilidades de localización e interrelación de los elementos naturales y humanos. El desarrollo de esta noción durante la educación primaria permite comprender por qué un acontecimiento o proceso histórico se desarrolló en un lugar determinado y qué papel jugaron los distintos componentes geográficos. Para su desarrollo es conveniente planear estrategias en las que el alumno:

- Emplee las habilidades cartográficas para localizar y representar sucesos históricos en mapas.
 - Describa y establezca relaciones entre la naturaleza, la economía, la sociedad y la cultura en un espacio y tiempo determinado.
- b) *Manejo de información histórica.* El desarrollo de esta competencia permite movilizar en el alumno conocimientos, habilidades y actitudes para seleccionar, analizar y evaluar críticamente fuentes de información, así como expresar puntos de vista sobre el pasado de manera fundamentada. En su desarrollo es importante considerar, de acuerdo con el grado escolar, estrategias de aprendizaje donde el alumno:
- Formule y responda interrogantes sobre el pasado.
 - Seleccione información relevante de testimonios escritos, orales y gráficos, como libros, manuscritos, fotografías, vestimenta, edificios, monumentos, etcétera.
 - Analice, compare y evalúe diversas fuentes e interpretaciones sobre hechos y procesos pasados.
 - Emplee en su contexto conceptos históricos.
 - Describa, explique o exprese sus conclusiones utilizando fuentes.
- c) *Formación de una conciencia histórica para la convivencia.* Los alumnos, a través de esta competencia, desarrollan habilidades y actitudes para comprender cómo las acciones, los valores y las decisiones del pasado impactan en el presente y futuro de las sociedades y la naturaleza. Asimismo, se fomenta el aprecio por la diversidad del legado, además del reconocimiento de los lazos que permiten a los alumnos sentirse parte de su comunidad, de su país y del mundo. Para desarrollar esta competencia es conveniente promover en el alumno, de acuerdo con su grado escolar, estrategias de aprendizaje en que:
- Analice y discuta acerca de la diversidad social, cultural, étnica y religiosa de las sociedades pasadas y presentes.
 - Desarrolle su empatía con seres humanos que vivieron en otros tiempos y tuvieron distintas condiciones sociales.
 - Identifique las acciones que en el pasado y el presente pueden favorecer el desarrollo de la democracia, la igualdad, la justicia, el respeto y el cuidado del ambiente.
 - Identifique los intereses y valores que llevaron a los sujetos históricos a actuar de determinada manera y sus consecuencias.
 - Identifique y describa los objetos, las tradiciones y las creencias que perduran, y reconozca el esfuerzo y las características de las sociedades que las crearon.
 - Reconozca en el otro los elementos que le son comunes y le dan identidad.
 - Recupere el conocimiento histórico para valorar su presente y, como sujeto histórico, plantear proyectos para actuar con responsabilidad social.

Ámbitos

Es un hecho que los acontecimientos que se dan en la historia no pueden entenderse de manera fragmentada, en tanto que los aspectos sociales también tienen implicaciones políticas, económicas o culturales. En este nivel educativo se espera que los alumnos, con la intervención del maestro, analicen los cuatro ámbitos diferentes y los integren para así construir una historia que considere la multiplicidad de factores que forman parte de un contexto determinado; éstos son:

- a) *Económico*. La manera en que los seres humanos se han relacionado a lo largo de la historia para producir, intercambiar y distribuir bienes.
- b) *Social*. Las diversas formas en que los grupos humanos se han organizado, a partir de la dinámica de la población, los aspectos de la vida cotidiana y las características, las funciones y la importancia de distintos grupos en las sociedades a lo largo de la historia de la humanidad.
- c) *Político*. Las transformaciones de las distintas formas de gobierno, leyes, instituciones y organización social de los pueblos a lo largo del tiempo.
- d) *Cultural*. La manera en que los seres humanos han representado, explicado y transformado el mundo que los rodea. Se seleccionaron aspectos relacionados con creencias y manifestaciones populares y religiosas, así como la producción artística y científica de una época determinada.

ORGANIZACIÓN DEL PROGRAMA

El estudio de la historia se organizó tomando en cuenta el desarrollo de distintas competencias que articulan el programa. Este grado abarca un periodo del estudio que va desde el México prehispánico hasta la Independencia. El primer bloque inicia con una revisión panorámica sobre los primeros pobladores de América, ubicando temporal y espacialmente Aridoamérica y Mesoamérica. Es importante destacar que, con las investigaciones recientes, la frontera entre ambas se está modificando constantemente, lo cual demuestra que es uno de los ejemplos del carácter dinámico del conocimiento histórico. El segundo bloque continúa con el estudio de los periodos que abarca el México prehispánico, y el tercero se dedica al encuentro que se dio entre América y Europa, por lo que se parte de las concepciones europeas del mundo y se llega hasta el momento de la conquista de México. El cuarto bloque da cuenta de la vida durante el virreinato y, por último, en el quinto se estudia el proceso que siguió el movimiento de Independencia.

Los bloques cuentan con los siguientes apartados:

Propósitos por grado. Establecen, en forma general, los aprendizajes que desarrollarán los alumnos durante todo el curso.

Propósitos por bloque. Señalan los aprendizajes que deben desarrollar los alumnos a lo largo del bloque y aluden al desarrollo de conocimientos, habilidades, valores y actitudes.

Temas. Son los contenidos históricos que se describen en cada bloque y se organizan en tres apartados:

- *Panorama del periodo.* Ofrece una mirada de conjunto del periodo de estudio destacando la ubicación temporal y espacial. Tiene un carácter general e introductorio y puede permitir al maestro conocer las ideas previas de sus alumnos.
- *Temas para comprender el periodo.* Su propósito es que los alumnos analicen diferentes acontecimientos y procesos históricos. Cada bloque inicia con una interrogante, pregunta detonadora que anticipa los contenidos señalados en los temas y subtemas, cuyo fin es despertar la curiosidad en el alumno, además de ayudar al maestro a articular dichos contenidos. Para trabajar los temas y subtemas es necesario que los docentes tomen en cuenta las características de sus alumnos, su nivel de desarrollo cognitivo, el medio sociocultural y las ideas previas para elegir los recursos y las estrategias que sean adecuados y permitan el desarrollo de las nociones temporales y espaciales.
- *Temas para reflexionar.* Se sugieren dos temas que pueden incidir en despertar el interés del alumno por el pasado, los cuales aluden a la vida cotidiana, la tecnología, la salud, la sociedad y los valores, entre otros. El maestro y los alumnos elegirán uno o pueden proponer algún otro. El propósito es que los estudiantes desarrollen las nociones temporales de cambio y permanencia, así como la relación pasado-presente-futuro.

Aprendizajes esperados. Indican los logros de los alumnos en términos de *saber, saber hacer y ser* al finalizar el estudio de los contenidos y son un referente para la evaluación.

Sugerencias didácticas. Su finalidad es apoyar al maestro en su trabajo diario en el aula, por lo que contienen algunas actividades que buscan organizar las experiencias de aprendizaje que se pueden realizar con los alumnos, además de orientaciones para fortalecer el trabajo de nociones, habilidades, valores y actitudes. Es conveniente mencionar que no tienen un carácter prescriptivo, ya que el docente puede enriquecerlas o plantear otras de acuerdo con su experiencia, y las necesidades y características del grupo.

CONSIDERACIONES PARA EL TRABAJO EDUCATIVO

Se presentan cuatro apartados cuya finalidad es contribuir a lograr un mejor manejo y comprensión del enfoque para la enseñanza de la historia: el niño y el desarrollo del pensamiento histórico; los recursos didácticos; el papel del docente, y la evaluación.

El desarrollo del pensamiento histórico

En los primeros grados de la educación primaria es fundamental el desarrollo de la *noción de tiempo*, pues es el principio del que se parte para interpretar y entender el acontecer de la humanidad; sin embargo, para los niños y las niñas de primer grado, el manejo del tiempo puede resultar difícil para distinguir el orden temporal, la duración y la relación entre acontecimientos. Con el fin de apoyarlos, los programas se centran en la *noción de cambio*, porque es desde ésta que el alumno empieza a concebir y a medir el tiempo. El realizar ejercicios de comparación, contrastación, uso del reloj y del calendario para distinguir los cambios en las actividades diarias de los alumnos, de su historia personal y de los objetos que les rodean, les posibilita que entiendan cómo la naturaleza y las personas se transforman en el tiempo y les ayuda a establecer relaciones, duración y secuencia entre los acontecimientos. En este sentido, la percepción del cambio y del uso de elementos e instrumentos relacionados con la medición del tiempo permite al niño tener referentes básicos para ordenar cronológicamente y valorar algunos acontecimientos de su historia personal, familiar y del lugar donde vive.

Para el tercer grado, los alumnos desarrollan nociones y habilidades para la comprensión de sucesos y procesos históricos de su entidad, y la interrelación que se da entre los seres humanos y su ambiente a través del tiempo; la generación de habilidades para el manejo de información histórica; el fomento de valores y actitudes para el respeto y cuidado del patrimonio cultural y que se perciban como protagonistas de la historia, desarrollen su identidad nacional y se formen con una conciencia responsable en su participación como miembros de una sociedad al establecer relaciones entre el pasado y el presente.

En cuarto y quinto grados se estudia la historia de México, por lo que los niños y las niñas de estas edades poseen algunas ideas de cómo fue el pasado de nuestro país y ya desarrollaron algunas nociones sobre el tiempo histórico y el manejo de fuentes. Por ejemplo, al inicio del cuarto grado tienen idea de unidades de medición y ordenamiento del tiempo, como año, década y periodo, y el trabajo con a. C. y d. C.; ordenan secuencialmente acontecimientos u objetos que les son significativos; distinguen cambios y permanencias visibles de un periodo a otro; establecen relaciones causales sencillas y tangibles entre acontecimientos, o entre los componentes naturales y las formas de vida. Asimismo, saben que los objetos, las imágenes o los relatos son fuentes que nos brindan información sobre cómo vivía la gente en el pasado. Los niños usarán esos conocimientos y avanzarán en el desarrollo del tiempo histórico, pues requieren un mayor grado de precisión para entender procesos históricos. Además, avanzarán en la distinción de los cambios y las permanencias en las formas de vida y del paisaje, y en la posibilidad de diferenciar más de una causa en el desarrollo de los procesos de estudio.

Para finalizar, en sexto grado se estudia la historia universal, por lo que se ampliará el uso de a. C. y d. C., del que tienen referencias desde el cuarto grado, pero ahora no sólo servirá para ubicar en el tiempo una cultura o un acontecimiento, sino para compararlos con

otros ejercitando la simultaneidad. En cuanto a las nociones de cambio y permanencia, los alumnos reflexionarán acerca de las transformaciones y continuidades en las formas de pensar y de organización social y política de las sociedades a lo largo del tiempo. En cuanto a la multicausalidad, relacionarán distintos factores sociales, económicos políticos, culturales y geográficos para explicar las formas de vida de los distintos pueblos.

Es conveniente tener presente que la clase de Historia debe llevar a los alumnos a interesarse por el pasado, a comprender la multiplicidad de causas que tienen los acontecimientos, buscar explicaciones, fortalecer actitudes y valores, y estimular una comunicación oral y escrita que les permita desarrollar un pensamiento claro. Para que la clase de Historia resulte significativa se requiere que el profesor use una diversidad de recursos y estrategias didácticas que estimulen la imaginación y la creatividad de los alumnos, les permitan situar los acontecimientos y procesos históricos, así como relacionar el tiempo en sus tres dimensiones: pasado, presente y futuro. Por ello, considerará que los avances tecnológicos y comunicativos han influido en el desarrollo cognitivo de sus alumnos, y en su capacidad de abstracción, por lo que aprovechará su utilización a lo largo de la educación primaria, y porque en este nivel educativo es donde se deben cimentar las bases de la comprensión de las nociones básicas de la historia.

Recursos didácticos

La enseñanza de la historia debe ofrecer una variedad de experiencias de aprendizaje que abarque el uso de los recursos que se enlistan a continuación, y cuya finalidad es enriquecer la manera de enseñar:

Líneas del tiempo y esquemas cronológicos. Son importantes para desarrollar la noción del tiempo histórico, pues permiten establecer secuencias cronológicas para identificar relaciones pasado-presente e interrelaciones entre distintos sucesos que se han dado en el tiempo y el espacio. El uso de este recurso puede irse complejizando conforme se avanza en la educación primaria.

Imágenes. Las pinturas, fotografías o recreaciones gráficas de otros tiempos son recursos fundamentales para que los alumnos comprendan la forma en que los objetos, las personas y el ambiente cambian con el paso del tiempo. La lectura y descripción de estos recursos ayudan a tener una visión de las formas de vida en distintas épocas, especialmente entre los niños y las niñas que cursan los primeros años de la escuela primaria.

Fuentes escritas. Para el manejo de información histórica es esencial que los alumnos lean y contrasten fragmentos de documentos oficiales, crónicas, biografías y obras literarias, entre otros, a fin de que vayan apropiándose, gradualmente, de conceptos e interpretaciones históricas. Los acervos de las bibliotecas Escolar y de Aula cuentan con títulos que permiten trabajar diversos temas de los programas de Historia; además, representan

un recurso importante que propicia en los alumnos el interés por la investigación, a partir de estimularlos para que se pregunten: por qué (remite a la causalidad), cuándo (temporalidad), cómo ocurrió (causalidad), dónde (espacialidad), quiénes participaron (sujetos de la historia), qué cambió de una época a otra y qué permanece (relación pasado-presente, cambio y permanencia). Estos acervos también apoyan al docente, y fomentan en los alumnos hábitos de lectura y habilidades para investigar.

Fuentes orales. Mitos, leyendas y tradiciones que se transmiten de generación en generación, ayudan a recuperar los testimonios (vivencias y experiencias) de diferentes protagonistas mediante la técnica de la entrevista. Estos materiales permiten ampliar el conocimiento histórico al proveer información que forma parte de la memoria colectiva que no se incluye en los textos impresos, recupera elementos de la propia identidad y comprende la historia desde un enfoque intercultural al valorar formas de pensar de diversas personas y culturas distintas. El testimonio es un recurso conveniente para obtener información familiar, comunitaria o de diversos temas del siglo XX y la actualidad.

Mapas. Apoyan el desarrollo de la noción de espacio, pues mediante su lectura e interpretación se obtiene y organiza la información histórica, se describen relaciones espaciales y se comprende por qué un suceso se produce en un lugar específico. También permiten visualizar, de manera sintética, los cambios que se han dado en el espacio. El uso de los mapas actuales, complementado con la información que proporcionan los atlas históricos, representa un recurso importante, porque facilita a los alumnos visualizar los distintos escenarios de la historia.

Gráficas y estadísticas. Son medios que posibilitan trabajar con la noción de tiempo histórico a través de la observación de los cambios cuantitativos y cualitativos de diferentes sucesos y procesos relacionados con la población o la economía de una sociedad, entre otros. Tanto el maestro como el alumno podrán aprovechar los avances tecnológicos para su interpretación o su elaboración.

Esquemas. Su uso en la enseñanza de la historia resulta útil en tanto que son representaciones gráficas que facilitan la comprensión de ideas complejas: resaltan los acontecimientos y las relaciones de una época o proceso histórico; promueven la habilidad de sintetizar acontecimientos y procesos; además, sirven como referente de evaluación, porque muestran el conocimiento de los alumnos sobre un tema o acontecimiento. Por ejemplo, los mapas conceptuales y los cuadros comparativos, entre otros.

Tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Constituyen una alternativa para el conocimiento histórico y son herramientas que desarrollan habilidades relacionadas con el manejo de información. Para la clase de Historia ofrecen una gran variedad de recursos: videos, canales de TV especializados, paquetes computacionales, internet (por ejemplo, el sitio sepiensa.org.mx), música e imágenes. Si la escuela cuenta con la infraestructura necesaria, el docente orientará a los alumnos para acceder a páginas web que contengan temas históricos.

Museos. Acercan a los niños y las niñas a objetos de otras épocas. La visita a estos espacios permite al alumno observar y describir objetos que le ayuden a conocer su uso e im-

portancia en el pasado y a reconocer lo que todavía está vigente, a fin de que comprendan por qué forman parte del patrimonio cultural de la localidad. El maestro debe insistir en que durante las visitas, los alumnos no se dediquen sólo a copiar cédulas de identificación de los objetos, sino que los observen y disfruten de ellos al poder ser testigos de representaciones del pasado que les permitirán ampliar sus conocimientos.

Sitios y monumentos históricos. Los sitios arqueológicos, conventos e iglesias, casas y edificios, plazas, fábricas, etcétera, albergan distintos vestigios de la actividad humana de otras épocas y culturas. Todo espacio es factible de convertirse en un recurso para que los alumnos puedan analizar la relación entre el ser humano y la naturaleza. Estos recursos les permiten comprender mejor el pasado, a través de la visualización de vestigios de otras épocas, y su éxito dependerá, en gran medida, de cómo el profesor prepare la visita mediante actividades lúdicas y la estimulación que logre. El estudio del entorno espacial y temporal contribuye a mantener una actitud de respeto y cuidado de las huellas del pasado y la cultura.

Intervención docente

La enseñanza de la historia demanda del profesor el conocimiento del enfoque, de los propósitos, y del dominio y manejo didáctico de los contenidos, por lo que es deseable que el curso y las clases se planeen con base en los siguientes elementos:

- Privilegiar el análisis y la comprensión histórica, omitiendo la exposición exclusiva del maestro, el dictado, la copia fiel de textos y la memorización pasiva. Es necesario generar el interés de los alumnos mediante situaciones estimulantes que les genere empatía por lo que están estudiando.
- Considerar el enfoque y los propósitos de la asignatura para guiar y facilitar la enseñanza de una historia explicativa.
- Conocer las características, los intereses y las inquietudes de los alumnos, para elegir las estrategias y los materiales didácticos acordes con su contexto sociocultural.
- Recuperar las ideas previas de los alumnos para incidir en la afirmación, corrección o profundización de las mismas.
- Incentivar el interés de los alumnos por la historia a través de actividades de aprendizaje lúdicas y significativas.
- Promover el desarrollo de actitudes y valores que fomenten la convivencia democrática en el aula y la escuela mediante la práctica cotidiana de valores como la solidaridad, el respeto, la responsabilidad, el diálogo y la tolerancia, entre otros.
- Considerar en la planeación de actividades de aprendizaje, el tiempo destinado para el estudio de la historia.

Es fundamental la realización del trabajo colegiado de los docentes del mismo grado o de grados distintos, pues permite intercambiar experiencias exitosas y enriquecer el uso de materiales, recursos didácticos y estrategias de enseñanza.

El papel del profesor es de suma importancia en la actualización de los contenidos, sobre todo para la operatividad de los programas de estudio. Por lo cual es necesario que domine los contenidos, la didáctica para la enseñanza de la historia y los recursos de apoyo, con la finalidad de que facilite el aprendizaje de los alumnos de una manera atractiva y lúdica. Así, los alumnos movilizarán sus conocimientos y habilidades, y fortalecerán los valores necesarios para la comprensión del pasado y tendrán un mejor conocimiento del presente. Además, se asegura un proceso de enseñanza y aprendizaje gradual que contribuya a que los alumnos puedan enfrentar situaciones de la vida cotidiana. El maestro, en su práctica docente realizará una mediación didáctica que permita convertir el saber científico en saber enseñado; es decir, tendrá que reelaborar el conocimiento científico para que sea un conocimiento escolar.

Orientaciones para la evaluación

Cuando se habla de evaluación en la escuela o el aula, en general se refiere a los resultados finales que un alumno logra en el aprendizaje, en un tiempo determinado (bimestre, semestre o año escolar), omitiéndose otros aspectos del proceso de enseñanza y aprendizaje, como el desarrollo de habilidades para el manejo de información y la elaboración de diversos recursos donde se aplique el conocimiento histórico, así como el desarrollo y fortalecimiento de actitudes y valores.

La evaluación representa un proceso importante para mejorar la enseñanza y el aprendizaje, ya que aportará información oportuna que permitirá cambiar, adecuar o continuar con determinadas prácticas docentes. En este sentido, es un insumo que debe proveer elementos suficientes para mejorar la enseñanza y responder a las necesidades y los intereses de los alumnos.

Es importante que el trabajo que se realice en el aula permita evaluar las competencias de los alumnos en los siguientes aspectos: *conceptual*: lo que *debe saber*, al lograr la comprensión y el manejo de nociones y conceptos que se trabajan en los contenidos; *procedimental*: lo que *sepa hacer*, que incluye las habilidades, técnicas y destrezas relativas a la aplicación práctica de los conocimientos –por ejemplo, la lectura e interpretación de textos breves, la consulta y utilización de fuentes, la elaboración de esquemas, etcétera–, y *actitudinal*: lo que se considera deseable que logre, con la orientación del maestro, en relación con el desarrollo de actitudes y valores como el respeto, la solidaridad, tolerancia, responsabilidad, convivencia y empatía. Estos aspectos se encuentran en los aprendizajes esperados.

De acuerdo con los diferentes recursos didácticos utilizados, los alumnos podrán ser evaluados a partir de actividades de aprendizaje como:

- *Materiales gráficos*: líneas del tiempo, mapas, gráficas, estadísticas, imágenes y fotografías, a partir de los cuales los estudiantes sitúen la duración de un proceso o periodo, expliquen hechos y procesos, los ubiquen espacial y temporalmente e identifiquen cambios, entre otros aspectos.
- *Fuentes escritas*: libros, documentos, periódicos o revistas que permitan conocer el avance que tienen los niños en el uso de las fuentes, principalmente en la búsqueda, la selección, el análisis y la interpretación de la información.
- *Visitas a museos locales, sitios y monumentos históricos de la comunidad*: son espacios donde se enseña y se aprende; por tanto, tienen una función educativa y el docente puede pedir a sus alumnos relatos escritos u orales donde contextualicen espacial y temporalmente lo observado, además de que expresen una actitud de respeto hacia su entorno y su cultura.
- *Exposición*: escrita, oral o gráfica en la que pongan en práctica sus habilidades para la presentación de los resultados de alguna indagación, sus conclusiones sobre un tema o los argumentos que sustentan sus ideas.
- *Uso de las TIC*: donde los alumnos muestren sus conocimientos y habilidades para la búsqueda y selección de información histórica sobre determinados temas.
- *Portafolios y carpetas*: en las que lleven un registro sistemático de los trabajos de la asignatura que los alumnos han realizado a lo largo del año y en los que sea posible identificar los avances de su aprendizaje.
- *Registro de la participación y de las actitudes de los niños y las niñas*: se observarán las actitudes y los valores de los estudiantes al trabajar en equipos; compartir y comparar información; escuchar a sus compañeros; respetar las diferencias de opinión; cuidar el patrimonio cultural y natural, y proponer alternativas de solución a problemas, entre otros.

BLOQUES DE CONTENIDOS

Propósitos de cuarto grado

Que los alumnos y las alumnas sean capaces de:

- Reconocer los principales procesos que se dieron en los periodos prehispánico, virreinal y del movimiento de Independencia.
- Identificar a través de fuentes, cambios y permanencias en las sociedades prehispánicas y novohispana.
- Valorar la importancia del legado prehispánico y virreinal, y de la lucha por la independencia.

BLOQUE I

DEL POBLAMIENTO DE AMÉRICA A LOS INICIOS DE LA AGRICULTURA

Propósitos

En este bloque se pretende que los alumnos sean capaces de:

- Ubicar temporal y espacialmente el proceso de poblamiento y la conformación de las primeras culturas en el actual territorio mexicano.
- Identificar características de los primeros grupos humanos en América y las primeras culturas del actual territorio mexicano.
- Valorar el legado de las primeras culturas prehispánicas.

TEMAS	APRENDIZAJES ESPERADOS	SUGERENCIAS DIDÁCTICAS
<p>Panorama del periodo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ubicación espacial y temporal del poblamiento de América. • Ubicación espacial de Aridoamérica y Mesoamérica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ubica el proceso de poblamiento utilizando los términos siglo, a. C. y d. C. • Identifica el espacio geográfico de Aridoamérica y Mesoamérica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Elaboren un mapa donde señalen la llegada del hombre al actual continente americano y el tiempo en que se produjo este proceso. • Localicen en un mapa las dos regiones en que se divide para su estudio el actual territorio mexicano.
<p>Temas para comprender el periodo</p> <p>¿Qué favoreció el poblamiento de América y el surgimiento de la agricultura?</p> <ul style="list-style-type: none"> • El poblamiento: un viaje de Asia a América. • Los primeros grupos humanos en el actual territorio mexicano. 	<ul style="list-style-type: none"> • Señala el proceso del poblamiento de América y del actual territorio mexicano. • Describe las características de los grupos nómadas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tracen en un mapa las rutas de migración de los grupos humanos. • Realicen la lectura de imágenes a partir de las siguientes preguntas: ¿cómo vivían las mujeres y los hombres de esa época? ¿A qué se dedicaban? ¿Cómo se protegían del clima? ¿Qué testimonios conocemos de esa época? Expresen sus conclusiones de manera oral.

<ul style="list-style-type: none"> • Una nueva actividad: la agricultura. • Dos paisajes: Mesoamérica y Aridoamérica. • Los habitantes y las formas de vida en Aridoamérica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Explica los cambios que se dieron en la forma de vida de los grupos nómadas, a partir del descubrimiento de la agricultura. • Distingue las características geográficas y culturales que diferencian a los habitantes de Aridoamérica y Mesoamérica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lean imágenes y textos para elaborar una historieta donde representen los cambios que se dieron del nomadismo al sedentarismo. • Elaboren una maqueta o dibujo que represente las características geográficas y las formas de vida de los habitantes de estas regiones culturales.
<p>Temas para reflexionar</p> <ul style="list-style-type: none"> • La pintura rupestre. • La importancia del cultivo del maíz. 	<ul style="list-style-type: none"> • Describe las características de las manifestaciones artísticas de los cazadores-recolectores que vivieron en Aridoamérica. • Comprende la trascendencia del maíz como alimento básico de los mexicanos y elemento de identidad cultural. 	<ul style="list-style-type: none"> • Investiguen cómo era la caza entre los habitantes de Aridoamérica y en equipos elaboren una pintura rupestre. Pidan a los demás equipos que interpreten su dibujo. • Investiguen acerca de la importancia que tiene el maíz para los mexicanos y el mundo, y preparen una conferencia y una muestra gastronómica. El profesor puede comentar lo valioso que es el trabajo del arqueólogo para conocer testimonios de otras épocas, como las pinturas rupestres y los restos de semillas que dan cuenta de la vida de los grupos nómadas y sedentarios de nuestro país.

BLOQUE II MESOAMÉRICA

Propósitos

En este bloque se pretende que los alumnos sean capaces de:

- Ubicar temporal y espacialmente las áreas culturales de Mesoamérica.
- Reconocer en fuentes algunas características culturales económicas, políticas y sociales de los pueblos mesoamericanos.
- Valorar el legado de las culturas prehispánicas.

TEMAS	APRENDIZAJES ESPERADOS	SUGERENCIAS DIDÁCTICAS
<p>Panorama del periodo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ubicación temporal y espacial de las culturas mesoamericanas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ubique temporal y espacialmente las culturas aplicando los términos siglo, a. C. y d. C. 	<ul style="list-style-type: none"> • Presente a sus alumnos imágenes de diferentes centros ceremoniales y dialogue con ellos a partir de preguntas sencillas, como: ¿los conoces? ¿Sabes a qué cultura pertenecieron? ¿Hace cuánto tiempo se habrán construido? Además, con estas imágenes pueden ilustrar su línea del tiempo. • Elaboren, en equipo, una línea del tiempo de las culturas mesoamericanas en los distintos periodos: preclásico, clásico y posclásico. • Ubiquen en un mapa las zonas de influencia de las diferentes culturas mesoamericanas.

<p>Temas para comprender el periodo</p> <p>¿Cuál es el legado cultural de los pueblos mesoamericanos?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Culturas mesoamericanas: <ul style="list-style-type: none"> – Olmeca. – Teotihuacana. – Maya. – Zapoteca. – Mixteca. – Tolteca. – Mexica. • Las expresiones de la cultura mesoamericana: <ul style="list-style-type: none"> – Los conocimientos matemáticos y astronómicos. Calendario y escritura. – La agricultura. – La herbolaria. – Las festividades. – El arte. 	<ul style="list-style-type: none"> • Distingue las características y los rasgos comunes de las culturas de Mesoamérica. • Reconoce los diversos aportes de las culturas prehispánicas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Investiguen los elementos comunes de las culturas mesoamericanas y redacten un texto con los resultados. Elaboren un itinerario de viaje que destaque las particularidades de cada cultura que les gustaría conocer. • Investiguen y elaboren un periódico mural donde se represente el legado cultural del mundo mesoamericano.
<p>Temas para reflexionar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Las ideas mesoamericanas sobre la creación del hombre. • La presencia indígena en la actualidad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoce concepciones sobre la creación del hombre. • Identifica los grupos indígenas que viven en México. 	<ul style="list-style-type: none"> • Consulten relatos, por ejemplo, algún fragmento del <i>Popol Vuh</i>, sobre la creación del mundo, imágenes, videos, páginas web y presenten sus resultados en forma de historieta. • Ubiquen en un mapa los pueblos indígenas que habitan el territorio mexicano e identifiquen los que pertenecen a su región o entidad.

BLOQUE III

EL ENCUENTRO DE AMÉRICA Y EUROPA

Propósitos

En este bloque se pretende que los alumnos sean capaces de:

- Ubicar temporal y espacialmente los procesos históricos del encuentro que se dio entre América y Europa, y de la conquista de México.
- Emplear fuentes para conocer las causas de la conquista.
- Valorar las diferencias culturales y étnicas de las sociedades que entraron en contacto.

TEMAS	APRENDIZAJES ESPERADOS	SUGERENCIAS DIDÁCTICAS
<p>Panorama del periodo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ubicación temporal y espacial de los viajes de exploración de Cristóbal Colón en América y de la conquista de México. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ubica las rutas de los viajes que realizó Cristóbal Colón y de las primeras expediciones de los españoles al actual territorio mexicano. 	<ul style="list-style-type: none"> • Elaboren una línea del tiempo con los principales procesos que se dieron en el periodo. • Ordenen, en forma temporal, una secuencia de mapas con los diferentes viajes realizados al continente americano.
<p>Temas para comprender el periodo</p> <p>¿Qué facilitó la conquista de México?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Las necesidades comerciales de Europa y los adelantos en la navegación. • Los primeros contactos de España en América: las expediciones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce las causas que propiciaron las exploraciones marítimas europeas hacia Oriente. • Describe los viajes de exploración que hizo Colón al actual continente americano. 	<ul style="list-style-type: none"> • Observen un mapamundi y organicen un debate acerca de las posibles rutas comerciales que había de Europa hacia Oriente. • Escriban un relato sobre cómo se imaginan que los marinos reaccionaron ante el encuentro con seres humanos, animales y objetos que hasta entonces desconocían.

<ul style="list-style-type: none"> • La conquista de México. • Expansión y colonización de nuevos territorios. • La evangelización. 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica las condiciones que permitieron la conquista de México. • Distingue algunas causas y consecuencias de la expansión y colonización española en nuevos territorios de Nueva España. • Reconoce el proceso de evangelización que se dio en Nueva España. 	<ul style="list-style-type: none"> • Elaboren con imágenes una secuencia cronológica para explicar los principales acontecimientos que se llevaron a cabo en el proceso de conquista. • Lean y comparen algunos fragmentos que escribieron cronistas españoles y de <i>La visión de los vencidos</i>, de Miguel León-Portilla. • Investiguen acerca de los primeros viajes de exploración que se realizaron en lo que ahora es el actual territorio de México y los problemas que enfrentaron los conquistadores. • Elaboren un esquema sobre el proceso de evangelización en Nueva España.
<p>Temas para reflexionar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Las múltiples alianzas contra el imperio mexica. • Las epidemias. 	<ul style="list-style-type: none"> • Analiza las causas de las alianzas de los pueblos indígenas con los españoles, en contra del imperio mexica. • Analiza el impacto que tuvieron las epidemias en la disminución de la población indígena. 	<ul style="list-style-type: none"> • Organicen un debate donde los equipos argumenten las razones que tuvieron los pueblos indígenas que se aliaron en contra del imperio mexica durante la conquista. • Elaboren, a partir de imágenes, una narración donde describan las consecuencias de las epidemias que se dieron en nuestro territorio.

BLOQUE IV

LA FORMACIÓN DE UNA NUEVA SOCIEDAD: EL VIRREINATO

Propósitos

En este bloque se pretende que los alumnos sean capaces de:

- Ubicar temporal y espacialmente la época virreinal.
- Identificar, en distintas fuentes, características económicas, políticas, sociales y culturales que predominaron en la Nueva España.
- Valorar elementos del virreinato que han contribuido a la formación de la identidad nacional.

TEMAS	APRENDIZAJES ESPERADOS	SUGERENCIAS DIDÁCTICAS
<p>Panorama del periodo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ubicación temporal y espacial: el virreinato de Nueva España. 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica la duración del periodo que duró el virreinato aplicando los términos década y siglo. • Ubica el territorio que ocupó el virreinato de Nueva España. 	<ul style="list-style-type: none"> • Elaboren una línea del tiempo con los principales sucesos y procesos que se dieron desde el siglo XVI hasta la primera década del siglo XIX. • Identifiquen en un mapa la extensión del virreinato de Nueva España en distintos momentos.
<p>Temas para comprender el periodo</p> <p>¿Cómo se dio el proceso de mestizaje?</p> <ul style="list-style-type: none"> • La organización política: el virreinato. • La sociedad virreinal. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce la estructura que tuvo el gobierno de Nueva España. • Identifica cómo se conformaba la sociedad virreinal. 	<ul style="list-style-type: none"> • Elaboren, por equipos, un esquema con las principales instituciones de gobierno que había en Nueva España. • Elaboren una pirámide con los grupos que integraban la sociedad virreinal.

<ul style="list-style-type: none"> • Las actividades económicas: agricultura, minería, ganadería y comercio. • Las diferencias sociales y políticas en el virreinato. • El legado de la época virreinal. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce los cambios en el paisaje que fueron provocados por la introducción de nuevas actividades económicas. • Identifica las diferencias sociales y políticas que causaron malestar durante el periodo virreinal. • Distingue que la religión, el idioma y algunas costumbres e instituciones políticas (sistema de cabildos y ayuntamientos) son legados de la época virreinal. 	<ul style="list-style-type: none"> • Observen imágenes y elaboren una nota informativa acerca de la transformación del paisaje a partir de las actividades económicas de la época virreinal. • Organicen equipos y cada uno represente un grupo social, a fin de que redacten una carta dirigida a la autoridad virreinal, donde manifiesten sus inquietudes o molestias. • Escriban un relato donde valoren el legado de la época virreinal e identifiquen, en el lugar donde viven, algunas de estas manifestaciones.
<p>Temas para reflexionar</p> <ul style="list-style-type: none"> • La vida de la población africana en Nueva España. • Las leyendas de la época como un reflejo de la vida cotidiana. 	<ul style="list-style-type: none"> • Valora los aportes culturales de la población africana a la sociedad novohispana. • Identifica la importancia de las leyendas que se conservan a través de la tradición oral. 	<ul style="list-style-type: none"> • Presenten una dramatización acerca de la vida de la población africana en Nueva España. • Investiguen, a partir de entrevistas con sus abuelos, una leyenda y elaboren un folleto o tríptico donde la difundan, luego nárrenla a sus compañeros.

BLOQUE V

EL CAMINO A LA INDEPENDENCIA

Propósitos

En este bloque se pretende que los alumnos sean capaces de:

- Ubicar temporal y espacialmente el proceso de Independencia.
- Identificar, en fuentes, causas económicas, políticas, sociales y culturales que propiciaron el movimiento de Independencia.
- Valorar el legado político de la lucha por la independencia de nuestro país.

TEMAS	APRENDIZAJES ESPERADOS	SUGERENCIAS DIDÁCTICAS
<p>Panorama del periodo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ubicación temporal y espacial del movimiento de Independencia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ubica los principales acontecimientos del periodo y aplica los términos año, década y siglo. • Identifica al Bajío como la región de inicio de la guerra de Independencia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Elaboren una línea del tiempo con los principales sucesos del proceso de Independencia. • Tracen en un mapa la ruta de la guerra de Independencia.
<p>Temas para comprender el periodo</p> <p>¿Qué factores propiciaron el proceso de Independencia?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Causas de la Independencia. <ul style="list-style-type: none"> – La invasión napoleónica a España y las propuestas de autonomía. – El golpe de Estado y las conspiraciones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica que las guerras europeas, los conflictos en España, el pensamiento ilustrado y el nacionalismo criollo contribuyeron a las ideas independentistas. • Reconoce las conspiraciones de los criollos durante el virreinato y su importancia para el inicio del movimiento de Independencia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Elaboren un esquema donde se señalen las causas y consecuencias de la invasión napoleónica a España. • Escenifican una reunión secreta para conspirar en contra del gobierno virreinal.

<ul style="list-style-type: none"> • El inicio de la guerra y la participación de Hidalgo y Allende. • Los realistas contra el movimiento insurgente. • El pensamiento social y político de Morelos. • Las guerrillas en la resistencia insurgente. • La revolución liberal en España y la consumación de la Independencia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Distingue el pensamiento político y social de Hidalgo y la participación de Allende en favor de la Independencia. • Reconoce al ejército realista como defensor de los intereses de la corona española. • Analiza la trascendencia del pensamiento social y político de Morelos para sentar las bases del movimiento de Independencia. • Identifica a las guerrillas como un factor que permitió la resistencia del movimiento insurgente. • Identifica la revolución liberal española como causa de la consumación de la Independencia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Escriban, a manera de noticia, un relato donde den a conocer, a los habitantes de Nueva España, el inicio de la guerra. • Realicen una entrevista imaginaria a un oficial realista para conocer su opinión acerca de la guerra. • Leen algunos artículos de <i>Los sentimientos de la nación</i> para identificar si son de carácter social, económico, político y cultural, y reflexionan sobre el alcance que tienen los principios que expresa este documento en el presente. • Señalen, en un mapa, las regiones donde se expresó la resistencia insurgente, y comenten sus características geográficas y quiénes fueron sus principales dirigentes. • Comparen la simultaneidad de acontecimientos que se dieron entre España y la Nueva España, y elaboren una conclusión acerca de los efectos que tuvo la revolución liberal en la consumación de la Independencia.
<p>Temas para reflexionar</p> <ul style="list-style-type: none"> • La Independencia y el inicio de una sociedad más igualitaria. • Las mujeres en el movimiento de Independencia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Valora la importancia de la igualdad, la libertad y el respeto a las diferencias en una sociedad. • Reconoce la participación de la mujer en el movimiento de Independencia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Elaboren un periódico mural donde resalten la importancia de la igualdad y libertad en la sociedad actual. • Realicen un reportaje sobre la participación de las mujeres en la lucha de Independencia, como Josefa Ortiz de Domínguez, Leona Vicario y Manuela Medina.

BIBLIOGRAFÍA

- Biblioteca Garay, *Quinientos años de México en documentos*, disponible en: <http://www.biblioteca.tv/> <http://www.biblioteca.tv/>
- Cooper, Hilary (2007), *Didáctica de la Historia en la educación infantil y primaria*, Madrid, Morata.
- Cosío Villegas, Daniel (coord.) (2000), *Historia general de México*, México, Colmex.
- Escalante, Pablo *et al.* (2008), *Nueva historia mínima de México*, México, SEP/Colmex.
- Florescano, Enrique y Francisco Eissa (2008), *Atlas histórico de México*, México, Aguilar.
- García, Bernardo (coord.) (2002), *Gran historia de México ilustrada*, t. 3, México, Planeta/Conaculta/INAH.
- Gonzalbo, Pilar (coord.) (2004), *Historia de la vida cotidiana en México*, vols. I, II, III, México, FCE.
- Hernández, Xavier (2005), *Didáctica de las ciencias sociales, geografía e historia*, Barcelona, Graó.
- López Austin, Alfredo y Alfredo López Luján (1996), *El pasado indígena*, México, FCE.
- Manzanilla, Linda (2007), *Historia antigua de México*, ts. I, II y III, México, Porrúa/UAM.
- Meece, Judith L. (2001), *Desarrollo del niño y del docente*, México, SEP/McGraw-Hill.
- Ochoa, Lorenzo (coord.) (2002), *Gran historia de México ilustrada*, ts. 1 y 2, México, Planeta/Conaculta/INAH.
- Trepát, Cristófol A. y Pilar Comes (2006), *El tiempo y el espacio en la didáctica de las ciencias sociales*, España, Graó.
- Vázquez, Josefina (1995), *Una historia de México*, México, SEP/Patria.



**FORMACIÓN
CÍVICA Y ÉTICA**

INTRODUCCIÓN

La formación cívica y ética en la escuela es un proceso que se basa en el trabajo y la convivencia escolar, donde niñas y niños tienen la oportunidad de vivir y reconocer la importancia de principios y valores que contribuyen a la convivencia democrática y a su desarrollo pleno como personas e integrantes de la sociedad.

Dicho proceso representa un espacio donde se pueden articular los tres niveles de la educación básica (preescolar, primaria y secundaria). A la escuela primaria le corresponde, entre otras tareas, ampliar las experiencias que el alumno tuvo en el preescolar, relativas a su desarrollo personal y social, así como a su conocimiento del mundo; también sienta las bases para que logre una actuación responsable y autónoma en la vida social y el entorno natural que, más adelante, en la educación secundaria se orientarán hacia la formación de un ciudadano capaz de desenvolverse en un mundo en constante cambio.

La formación cívica y ética promueve la capacidad de los alumnos para formular juicios éticos sobre acciones y situaciones en las que requieren tomar decisiones, y deliberar, además de elegir entre opciones que, a veces, pueden ser opuestas. En este razonamiento ético, juegan un papel fundamental los principios y valores que la humanidad ha forjado: respeto a la dignidad humana, justicia, libertad, igualdad, equidad, solidaridad, responsabilidad, tolerancia, honestidad, aprecio y respeto a la diversidad cultural y natural.

Estos principios se manifiestan en las actitudes, tipos de comportamiento y de pensamiento de personas y grupos, los cuales constituyen una referencia necesaria para que niñas y niños aprendan a formar su perspectiva sobre asuntos relacionados con su vida personal y social.

Cabe señalar que los programas de estudio para la educación primaria toman como marco de referencia los componentes del Programa Integral de Formación Cívica y Ética (PIFCyE), particularmente el apartado de ámbitos, debido a que establece el desarrollo de los programas de Formación Cívica y Ética para la educación básica.

ENFOQUE

El carácter del Programa Integral de Formación Cívica y Ética

La formación cívica y ética que se brindará en la escuela primaria requiere responder a los retos de una sociedad que demanda, de sus integrantes, la capacidad para participar en el fortalecimiento de la convivencia democrática y de las condiciones que favorecen el ejercicio de los derechos humanos. Desde esta perspectiva, se sugiere que tenga un carácter integral en dos sentidos.

- Primero, el PIFCyE es integral porque impulsa en los alumnos el desarrollo de competencias para actuar y responder a situaciones de la vida personal y social en las que requieren tomar decisiones que involucran asumir una postura ética y el desarrollo de la reflexión crítica. En este sentido, el programa promueve el desarrollo de competencias entendidas como capacidades globales que integran conocimientos, habilidades y actitudes, las que se movilizan en función de los retos que los alumnos deben resolver como parte de su aprendizaje y que repercuten en el desarrollo de su perspectiva y conocimiento del mundo.
- Segundo, el PIFCyE es integral al demandar, de la escuela y de los docentes, el desarrollo de una experiencia global de aprendizaje que involucre la intervención en los cuatro ámbitos de formación: *el ambiente escolar; la vida cotidiana del alumnado; la asignatura, y el trabajo transversal con el conjunto de asignaturas.*

Por tanto, el PIFCyE consiste en una propuesta de trabajo que articula, a través de las competencias y los cuatro ámbitos de formación, una perspectiva amplia de la convivencia y de las decisiones y compromisos personales que cada alumno requiere desarrollar para desenvolverse favorablemente y constituirse en una persona competente para la vida ciudadana. De manera que este programa de estudio de la asignatura se base en el mismo enfoque del PIFCyE, del que forma parte.

Competencias a desarrollar en el programa de formación Cívica y Ética

El PIFCyE promueve, a través de sus cuatro ámbitos, el desarrollo gradual y sistemático de ocho competencias cívicas y éticas durante los seis grados de la educación primaria, mismas que luego se fortalecen en la educación secundaria. En el ámbito *La asignatura*, los bloques de estudio articulan experiencias y saberes que los alumnos han conformado acerca de su persona, la convivencia con quienes les rodean y los criterios con que valoran sus acciones y las de los demás.

Los intereses, las capacidades y las potencialidades de los alumnos sirven de base para estimular el desarrollo de conocimientos, habilidades y actitudes que les permitan resolver y manejar situaciones problemáticas que se presentan en el contexto en que viven.

Se entiende por competencia la capacidad que desarrolla una persona para actuar en una situación determinada movilizándolo y articulando sus conocimientos, habilidades y valores. Por lo cual, las competencias cívicas y éticas involucran una perspectiva moral y cívica que permite a los alumnos tomar decisiones, elegir entre opciones de valor, encarar conflictos y participar en asuntos colectivos. Asimismo, los aprendizajes logrados a través del desarrollo de competencias pueden generalizarse a múltiples situaciones y enriquecer la perspectiva de los alumnos sobre sí mismos y sobre el mundo en que viven.

Al centrarse en competencias, el PIFCyE desplaza los planteamientos basados en la elaboración de conceptos que resultan abstractos y facilita la generación de situaciones didácticas concretas que pueden ser más accesibles a los alumnos. Además, este planteamiento favorece el trabajo en torno a los valores al plantearlos en contextos que promueven su reforzamiento mutuo a través de las competencias.

Para lograr el desarrollo de competencias cívicas y éticas, la escuela primaria debe ofrecer a los alumnos oportunidades para experimentar y vivir situaciones de convivencia, participación y toma de decisiones individuales y colectivas.

De esta manera, los aprendizajes que logren los alumnos les permitirán enfrentar nuevos desafíos en su vida diaria relacionados con su desarrollo como personas, con las decisiones que involucren juicios, y con su contribución al bien común.

El desarrollo de las competencias cívicas y éticas es progresivo, por lo que se describen en una secuencia gradual que orienta los alcances posibles en los programas de asignatura de cada grado. Asimismo, y de acuerdo con la modalidad y el contexto de la escuela, los docentes realizarán los ajustes convenientes para promoverlas.

A continuación se describen las ocho competencias cívicas y éticas.

1. Conocimiento y cuidado de sí mismo

Es la capacidad de una persona para reconocerse como digna y valiosa, con cualidades, aptitudes y potencialidades para establecer relaciones afectivas, cuidar su salud, su integridad personal y el medio natural, así como trazarse un proyecto de vida orientado hacia su realización personal. Esta competencia es un punto de referencia para todas las demás, pues un sujeto que reconoce el valor, la dignidad y los derechos propios puede asumir compromisos con los demás.

2. Autorregulación y ejercicio responsable de la libertad

Consiste en la capacidad de los sujetos de ejercer su libertad al tomar decisiones y regular su comportamiento de manera autónoma y responsable, al trazarse metas y esforzarse por alcanzarlas. Aprender a autorregularse implica reconocer que todas las personas podemos responder ante situaciones que nos despiertan sentimientos y emociones, pero, al mismo

tiempo, tenemos la capacidad de regular su manifestación a fin de no dañar nuestra dignidad o la de otras personas.

3. Respeto y aprecio de la diversidad

Se refiere a nuestra capacidad para reconocer la igualdad de las personas en dignidad y derechos, así como a respetar y valorar sus diferencias en su forma de ser, actuar, pensar, sentir, creer, vivir y convivir. Además, implica poder colocarnos en el lugar de los demás, de poner en segundo plano nuestros intereses frente a los de personas en desventaja o de aplazarlos para el beneficio colectivo. Como parte de esta competencia también se encuentra la habilidad para dialogar con la disposición de trascender el propio punto de vista, y conocer y valorar los de otras personas y culturas. El respeto y el aprecio de la diversidad implican tanto la capacidad de cuestionar y rechazar cualquier forma de discriminación, como valorar y asumir comportamientos de respeto a la naturaleza y sus recursos.

4. Sentido de pertenencia a la comunidad, la nación y la humanidad

Consiste en la posibilidad de que el individuo identifique los vínculos de pertenencia y de orgullo que tiene hacia los diferentes grupos de los que forma parte y su papel en el desarrollo de su identidad personal. El sentido de pertenencia se desarrolla desde el entorno social y ambiental inmediato en el que se comparten formas de convivencia, intereses, problemas y proyectos comunes.

A través del ejercicio de esta competencia se busca que los estudiantes se reconozcan como miembros activos y responsables de diversos grupos sociales que van desde la familia, los grupos de amigos y la localidad, hasta ámbitos más extensos como la entidad, la nación y la humanidad, de manera que se sientan involucrados, responsables y capaces de incidir en los acontecimientos de su entorno próximo y con lo que les ocurre a otros seres humanos sin importar cuáles son sus nacionalidades.

5. Manejo y resolución de conflictos

Se refiere a la capacidad para resolver conflictos cotidianos sin usar la violencia, privilegiando el diálogo, la cooperación y la negociación, en un marco de respeto a la legalidad. Involucra, además, la capacidad de cuestionar el uso de la violencia ante conflictos sociales, de vislumbrar soluciones pacíficas y respetuosas de los derechos humanos, de abrirse a la comprensión del otro para evitar desenlaces socialmente indeseables y aprovechar el potencial que contiene la divergencia de opiniones e intereses.

Su ejercicio implica que los alumnos sean capaces de reconocer los conflictos como componentes de la convivencia humana, y que su manejo y resolución demanda de la escucha activa, el diálogo, la empatía y el rechazo a todas las formas de violencia. Asimismo, el desarrollo de esta competencia plantea que sean capaces de analizar los factores que generan los conflictos, entre los que se encuentran diferentes formas de ver el mundo y de jerarquizar valores.

6. Participación social y política

Consiste en la capacidad de participar en decisiones y acciones de interés colectivo en distintos ámbitos de la convivencia social y política. Implica que los alumnos se interesen en asuntos que buscan mejorar aspectos de la vida colectiva, así como que desarrollen su sentido de corresponsabilidad con representantes y autoridades de organizaciones sociales y políticas. También se propone propiciar se reconozcan como sujetos con derecho a intervenir e involucrarse en asuntos que les afectan directamente y en aquellos que tienen impacto colectivo, como la elección de representantes y el ejercicio del poder en las instituciones donde participan, mediante diferentes procedimientos: el diálogo, la votación, la consulta, el consenso y el disenso. Además, se contempla la posibilidad de que consideren la situación de personas que se encuentran en condiciones desfavorables, como una referencia para la organización y la acción colectiva.

7. Apego a la legalidad y al sentido de justicia

Esta competencia alude a la capacidad del individuo de actuar con apego a las leyes e instituciones como mecanismos que regulan la convivencia democrática y protegen sus derechos. Por lo cual, se busca que los alumnos comprendan que las leyes y los acuerdos internacionales garantizan los derechos de las personas, establecen obligaciones y limitan el ejercicio del poder, a fin de que promuevan su aplicación siempre en un marco de respeto a los derechos humanos y con un profundo sentido de justicia. Asimismo, se plantea que reflexionen acerca de la importancia de la justicia social como criterio para juzgar las condiciones de equidad entre personas y grupos.

8. Comprensión y aprecio por la democracia

Consiste en la capacidad de comprender, practicar, apreciar y defender la democracia como forma de vida y de organización política. El ejercicio de esta competencia plantea que los alumnos valoren las ventajas de vivir en un régimen democrático, participen en la construcción de una convivencia democrática en los espacios donde se relacionan y se familiaricen con procesos democráticos para la toma de decisiones y la elección de autoridades, tales como: la votación, la consulta y el referéndum. Incluye, además, la capacidad de tomar en cuenta opiniones y perspectivas diferentes que prevalecen en sociedades plurales; que conozcan los fundamentos y la estructura del gobierno en México, e identifiquen los mecanismos de que disponen los ciudadanos para influir en las decisiones de gobierno, acceder a información sobre el manejo de recursos públicos y pedir que se rindan cuentas de su gestión.

Qué se pretende con el desarrollo de las competencias cívicas y éticas

Se espera lograr que niñas y niños:

- Reconozcan la importancia que tienen los valores que se identifican con la democracia y los derechos humanos en sus acciones y relaciones con los demás.
- Desarrollen su potencial como personas e integrantes de la sociedad.
- Establezcan relaciones sociales basadas en el respeto a sí mismos, a los demás y a su entorno natural.
- Se reconozcan como parte activa de su comunidad, de su país y del mundo.
- Se comprometan con la defensa de la vida democrática, la legalidad y la justicia.
- Valoren el medio natural y sus recursos como base material y primordial del desarrollo humano.
- Definan, de manera autónoma, su proyecto personal.

La escuela primaria es un espacio de convivencia que ofrece múltiples oportunidades para el desarrollo de las competencias cívicas y éticas a través de la acción integral de los cuatro ámbitos que marca el PIFCyE.

Además, como ya se señaló, dichas competencias integran conocimientos, habilidades, valores y actitudes cuyo desarrollo tiene lugar en el seno de experiencias que demanden su aplicación, reformulación y enriquecimiento.

PROPÓSITO GENERAL PARA LA EDUCACIÓN BÁSICA

La asignatura de Formación Cívica y Ética tiene como propósito que los alumnos de educación básica se reconozcan como personas con dignidad y derechos, con capacidad para desarrollarse plenamente y participar en el mejoramiento de la sociedad de la que forman parte. También se busca que asuman, de manera libre y responsable, compromisos consigo mismos y con el mundo en que viven, lo cual se logrará al desarrollar competencias para la vida, la actuación ética y la ciudadanía.

La formación cívica y ética contribuirá a que los estudiantes identifiquen las situaciones que propician su bienestar, su salud y su integridad personal, a través del conocimiento y de la valoración de sus características personales, las del grupo cultural al que pertenecen y las de su medio, además de que favorecerá su actuación autónoma y responsable conforme a principios éticos y democráticos, orientados a la protección y al respeto de los derechos humanos. Como resultado, estarán en condiciones de desplegar su potencial de manera

sana, satisfactoria y responsable, y podrán construir un proyecto de vida viable y promotor para sí mismos y la sociedad.

Se pretende que los alumnos reflexionen acerca de los rasgos y elementos que construyen a la democracia como forma de vida y sistema político y que identifiquen diversas expresiones mediante el análisis de valores y actitudes que se manifiestan en las relaciones que establecen en espacios de convivencia próximos; consoliden su conocimiento y aprecio por la democracia como forma de gobierno, a partir del conocimiento y respeto de las normas y leyes que regulan las relaciones sociales, y la comprensión de la estructura y del funcionamiento del Estado mexicano; asimismo, tengan conciencia de que México es un país multicultural y que en el territorio nacional existen diversos tipos de organización social. Para lo cual, se requiere que sepan cuál es el papel de la participación y la organización social y política para el bienestar colectivo, el lugar que ocupan las normas y leyes en la vida social, así como los aspectos que les identifican con grupos e instituciones, y las diversas posibilidades que ofrece su sociedad y su tiempo para enriquecer su vida.

ORGANIZACIÓN DEL PROGRAMA

Al tratarse de un espacio sistemático para la formación cívica y ética, los programas de la asignatura para cada grado se han definido tomando en cuenta los siguientes criterios.

El desarrollo gradual de las competencias cívicas y éticas

A lo largo de la educación primaria, el desarrollo de las competencias se mira como un proceso gradual al que busca contribuir la organización por bloques del programa para cada grado. En las secciones que integran cada bloque se consideraron las posibilidades cognitivas y morales de los alumnos de educación primaria para avanzar en el logro de las competencias.

Es preciso tener presente que el desarrollo de las competencias en cada alumno es diferente, pues está sujeto a sus características personales, sus experiencias y el contexto en que vive. Por ello, la propuesta de trabajo que se plantea en cada bloque sólo es una referencia sobre el tipo de actividades que pueden realizar los alumnos en cada grado, sin que ello signifique que todos habrán de efectuarlas del mismo modo y con idénticos resultados.

La distribución de las competencias en bloques temáticos

A fin de asegurar la presencia de las ocho competencias en los seis grados del programa, éstas se han distribuido en cinco bloques, lo cual facilita su tratamiento a través de situaciones didácticas que convocan al análisis, a la reflexión y a la discusión. Si bien el desarrollo de una competencia moviliza a las demás, en cada bloque se brinda una atención especial a dos competencias afines que se complementan de manera más significativa.

A continuación se muestra la distribución de las competencias cívicas y éticas en los bloques temáticos de los seis grados.

BLOQUE TEMÁTICO	COMPETENCIAS CÍVICAS Y ÉTICAS
BLOQUE I	<ul style="list-style-type: none">• Conocimiento y cuidado de sí mismo.• Sentido de pertenencia a la comunidad, a la nación y la humanidad.
BLOQUE II	<ul style="list-style-type: none">• Autorregulación y ejercicio responsable de la libertad.• Apego a la legalidad y al sentido de justicia.
BLOQUE III	<ul style="list-style-type: none">• Respeto y aprecio de la diversidad.• Sentido de pertenencia a la comunidad, la nación y la humanidad.
BLOQUE IV	<ul style="list-style-type: none">• Apego a la legalidad y al sentido de justicia.• Comprensión y aprecio por la democracia.
BLOQUE V	<ul style="list-style-type: none">• Manejo y resolución de conflictos.• Participación social y política.

La secuencia que siguen los bloques temáticos en cada grado, parte de los asuntos que refieren a la esfera personal de los alumnos y busca avanzar hacia los contenidos que involucran una convivencia social más amplia.

El primer bloque aborda el conocimiento y cuidado de sí mismo y su valoración como conjunto de potencialidades que contribuyen a la conformación de la identidad del alumno como integrante de una colectividad.

El segundo bloque contempla un conjunto de recursos que contribuyen a la autorregulación como condición básica para el ejercicio responsable de la libertad y se trabaja la justicia a partir de considerarlo un principio orientador del desarrollo ético de las personas.

El tercer bloque propicia la reflexión sobre los lazos que los alumnos desarrollan en los grupos donde conviven, su análisis incorpora el reconocimiento y respeto de la diversidad social y ambiental, al ser componentes centrales de su identidad cultural, en la que caben las diferencias y el diálogo entre culturas.

En el cuarto bloque se tocan los elementos básicos de la democracia y sus vínculos con la legalidad y el sentido de justicia, atendiendo las referencias que niñas y niños tienen de la convivencia en su entorno próximo como recursos para introducir algunos aspectos formales de la vida institucional.

Por último, el quinto bloque aborda el manejo y la resolución de conflictos, e impulsa el interés en la participación social y política en los contextos más cercanos a los alumnos. Este bloque tiene una función integradora que pretende poner en práctica los aprendizajes que los alumnos han logrado en los bloques anteriores.

Organización de los bloques didácticos

Cada bloque didáctico está integrado por los siguientes elementos:

- *Título.* Se relaciona con las competencias cívicas y éticas que se desarrollan de manera central.
- *Propósitos.* Describen la orientación y el alcance del trabajo que se realiza en el bloque en términos de los aprendizajes que los alumnos desarrollarán.
- *Competencias cívicas y éticas.* En torno a éstas se desarrolla el bloque.
- *Descripción de las competencias cívicas y éticas.* Definen lo que se pretende lograr con los alumnos en cada ámbito: *a)* la asignatura, *b)* el trabajo transversal, *c)* el ambiente escolar y *d)* la vida cotidiana. Cabe señalar que su redacción, en primera persona del singular, busca proporcionar al maestro una referencia constante a la actividad que los alumnos desarrollarán en el bloque. En el caso de las competencias que se promueven a través de la asignatura, se precisa la sección didáctica que las aborda.
- *Secciones didácticas.* Contienen sugerencias de actividades en las que se ilustran algunas posibilidades para promover las competencias, tienen como base una propuesta innovadora, que le permiten al docente seleccionar la situación de aprendizaje que sugiere cada sección y sea factible desarrollar en su grupo (Sección didáctica A1, A2, A3, etcétera, para el ámbito de la asignatura, y Sección didáctica B para el trabajo transversal con otras asignaturas).

A través de estas secciones se dan ejemplos concretos del tipo de estrategias y de los recursos que pueden aplicarse para que los alumnos dialoguen y reflexionen de manera crítica, formulen explicaciones y cuestionamientos como parte de su desarrollo en competencias.

Con la finalidad de que la asignatura se vincule con otras del mismo grado, así como con aspectos del ambiente escolar y la experiencia cotidiana de los alumnos, las secciones didácticas permiten trabajarse como proyectos en que se aborden temas relevantes para la comunidad escolar. Si bien se estableció una secuencia en los bloques, el planteamiento es flexible y su orden puede modificarse de acuerdo con el contexto y las situaciones que se presenten en el grupo y la escuela.

Las actividades de aprendizaje que se incluyen en las secciones didácticas sólo ilustran una manera posible de trabajar, pero los ejemplos no agotan las estrategias de los docentes para abordar los temas de cada sección. Incluso, es factible que, a partir de las experiencias que tienen lugar en el aula y la escuela, diseñen otras secciones que complementen o sustituyan algunas de las propuestas, y contribuyan al desarrollo de las competencias previstas.

- *Una propuesta de trabajo transversal con otras asignaturas.* Se desarrolla en torno a un problema donde los alumnos requieren realizar algunas tareas de búsqueda de información, reflexión y diálogo. En cada caso se proponen diversos contenidos que se toman de las diferentes asignaturas del grado, que pueden ser consideradas por los docentes. Es posible que estas propuestas se utilicen como punto de partida o cierre de los bloques.
- *Aprendizajes esperados.* Constituyen indicadores para el maestro sobre los aspectos que deberá considerar al evaluar lo que los alumnos saben y saben hacer como resultado de sus aprendizajes.

Con esta organización se busca que el tiempo destinado a la asignatura se emplee de manera efectiva a partir de estrategias viables que, a su vez, contribuyan al enriquecimiento de la perspectiva cívica y ética de los contenidos del currículo de la educación primaria que se revisarán en los siguientes grados.

CONSIDERACIONES PARA EL TRABAJO EDUCATIVO

Procedimientos formativos

El trabajo que se desarrolle en los cuatro ámbitos del Programa Integral de Formación Cívica y Ética (PIFCyE), demanda la incorporación de procedimientos formativos que sean congruentes con el enfoque por competencias planteado para la asignatura.

En este programa, los procedimientos formativos son estrategias y recursos que facilitan el desarrollo de las competencias y se han considerado como fundamentales, en el ámbito de la asignatura: el diálogo, la toma de decisiones, la comprensión y la reflexión crítica, la empatía, el desarrollo del juicio ético y la participación en el ámbito escolar, los cuales podrán integrarse con otras estrategias y recursos didácticos que los maestros adopten.

El *diálogo* plantea el desarrollo de capacidades para expresar con claridad las ideas propias, tomar una postura, y argumentar con fundamentos; escuchar para comprender los argumentos de los demás, respetar opiniones, ser tolerante, autorregular las emociones y tener apertura hacia nuevos puntos de vista.

La *toma de decisiones* favorece la autonomía de los alumnos, al buscar que asuman con responsabilidad las consecuencias de elegir y optar, tanto para su persona como para los demás, e identificar información pertinente que les permita sustentar una elección. Además, involucra la capacidad de prever desenlaces diversos, de responsabilizarse de las acciones que se emprenden y de mantener congruencia entre los valores propios y la identidad personal.

La *comprensión y la reflexión crítica* representan la posibilidad de que los estudiantes analicen problemas, ubiquen su sentido en la vida social y actúen de manera comprometida y constructiva en los contextos donde pueden participar en el mejoramiento de la sociedad en que viven. Su ejercicio demanda el empleo de dilemas y el asumir roles.

El *juicio ético* es una forma de razonamiento mediante el cual los alumnos reflexionan, juzgan situaciones y problemas en que se presentan conflictos de valores y tienen que optar por alguno, dilucidando lo que consideran correcto o incorrecto, conforme a criterios valorativos que, de manera paulatina asumen como propios. La capacidad para emitir juicios éticos varía con la edad y el desarrollo cognitivo de los alumnos, y constituye la base para que se formen como personas responsables y autónomas.

La *participación* en el ámbito escolar equivale, en principio, a hablar de democracia, y es un procedimiento a través del cual los alumnos pueden hacer sentir su voz directamente en un proceso de comunicación bidireccional, donde no sólo actúan como receptores sino como sujetos activos. Asimismo, contribuye a que tomen parte en trabajos colectivos en el aula y la escuela, y sirve de preparación para el logro de una vida social sustentada en el respeto mutuo, la crítica constructiva y la responsabilidad. Las oportunidades de prestar un servicio a otros compañeros o personas dentro y fuera de la escuela, contribuirá a dotarlos de un sentido social con miras a la participación organizada.

Estos procedimientos se concretan en actividades como:

- La investigación en fuentes documentales y empíricas accesibles a los alumnos, como pueden ser los libros de texto y las bibliotecas de Aula y Escolar. También se incluyen actividades de indagación en el entorno escolar y comunitario a través de recorridos por la localidad, y el diseño, la aplicación, sistematización e interpretación de entrevistas y encuestas.
- La discusión de situaciones, dilemas y casos que se den en el contexto en que viven los alumnos y que demanden tomar decisiones individuales y colectivas, así como negociar y establecer acuerdos.
- La participación social en el entorno al difundir información en trípticos y periódicos murales; el desarrollo de acciones encaminadas al bienestar escolar, y la organización de charlas y conferencias.

Recursos didácticos y materiales educativos

El trabajo de la asignatura de Formación Cívica y Ética plantea el manejo constante de diversas fuentes de información, por lo que se considera prioritario que los alumnos se conviertan en usuarios reflexivos y críticos de lo que expresan los medios impresos, audiovisuales y electrónicos. Desde esta perspectiva, se sugiere que en el aula haya diferentes tipos de materiales que faciliten tareas como consultar, localizar ejemplos, contrastar, evaluar y ponderar información.

Un conjunto de recursos importantes para el trabajo de la asignatura son los materiales educativos existentes en las aulas de educación primaria: los libros de texto gratuitos, los acervos de las bibliotecas de Aula y Escolares, los materiales escritos en las variantes de dialectos de lenguas indígenas, de multigrado y para la integración educativa. Además, junto a estos materiales, se encuentran algunas versiones electrónicas en Enciclomedia, como *Conoce nuestra Constitución*, en particular la sección donde se propone el análisis de casos y el acervo del sitio del maestro, con interactivos y videos.

Aparte de los materiales publicados por la SEP, es necesario considerar el empleo de otros que pueden contribuir a las tareas de indagación y análisis que se proponen, entre los que están los siguientes:

- Publicaciones y boletines de instituciones y organismos públicos, con los que los alumnos pueden conocer acciones que se desarrollan en favor de los derechos humanos, así como los servicios que se brindan en la localidad.
- Revistas, prensa escrita y publicaciones periódicas, las que, además de fortalecer las competencias lectoras, contribuirán a que los alumnos se conviertan en usuarios competentes de los medios de comunicación impresos.
- Materiales audiovisuales, como videos, audiocintas y discos compactos, que permiten incorporar información visual y documental, así como escenarios reales o ficticios en los que se presentan situaciones y perspectivas sobre la realidad.
- Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) que, con sus diversos soportes –televisión, radio, video, correo electrónico, software interactivo–, contribuyen a que los alumnos desarrollen habilidades y actitudes relacionadas con la valoración crítica de información; la comunicación con personas y organizaciones que trabajan en favor de los derechos humanos, la niñez, la equidad de género, el ambiente; la argumentación y la toma de decisiones en juegos interactivos de simulación, por ejemplo.

La selección e incorporación de este tipo de recursos, dependerá de las necesidades que los docentes identifiquen para fortalecer las competencias en desarrollo.

ORIENTACIONES PARA LA EVALUACIÓN

En esta asignatura, la evaluación de los aprendizajes plantea retos particulares, pues las características personales, los antecedentes familiares y culturales de cada alumno, así como el ambiente del aula y de la escuela, inciden en el desarrollo de las competencias cívicas y éticas; por ello se requiere una evaluación formativa que garantice la eficacia del trabajo escolar.

Entre las características que la evaluación debe cumplir están:

- Que se desarrolle en torno a las actividades de aprendizaje que realizan los alumnos.
- Que proporcione información para reflexionar y tomar decisiones sobre el tipo de estrategias y recursos que es necesario introducir o modificar.
- Que involucre a los alumnos en la valoración de sus aprendizajes a fin de identificar dificultades y establecer compromisos para su mejora paulatina.
- Que contemple al aprendizaje y al desarrollo de las competencias cívicas y éticas como un proceso heterogéneo y diverso en cada alumno, que puede expresar saltos y retrocesos en los que se requiere respetar la diversidad de formas de aprender.
- Que tome en cuenta los aprendizajes esperados que se plantean en cada bloque, como referencias de qué deben saber y saber hacer los alumnos al término del mismo.
- Que considere la disposición de los alumnos para construir sus propios valores, respetar los de los demás y participar en la construcción de valores colectivos.

La tarea de evaluar requiere que el docente cuente con diversas estrategias y diferentes recursos que le permitan obtener información acerca de los aspectos que pueden favorecer o dificultar a los alumnos avanzar en el desarrollo de las competencias cívicas y éticas. En seguida se anotan algunas sugerencias para la evaluación.

- Producciones escritas y gráficas elaboradas por los alumnos, en que expresen sus perspectivas y sentimientos ante diversas situaciones.
- Proyectos colectivos de búsqueda de información, identificación de problemas y formulación de alternativas.
- Esquemas y mapas conceptuales que permitan ponderar la comprensión, la formulación de argumentos y explicaciones.
- Registros y cuadros de actitudes de los alumnos, observadas en actividades colectivas.
- Portafolios y carpetas de los trabajos desarrollados por los alumnos en cada bloque, donde sea posible identificar diversos aspectos de sus aprendizajes.

Los “aprendizajes esperados” que aparecen en los programas, expresan el desarrollo de competencias deseado al trabajar en cada bloque. Además, constituyen indicadores para el maestro sobre los aspectos que considerará para evaluar el desempeño de los alumnos y le

facilitan la identificación de los aprendizajes que logran durante el grado y a lo largo de la educación primaria.

Contar con indicadores para la evaluación es un referente importante del programa acerca de los posibles avances de los alumnos en el desarrollo del trabajo en cada bimestre. Asimismo, no se debe perder de vista que la perspectiva de un programa organizado a partir de competencias, los aprendizajes de los alumnos tienen prioridad en las decisiones que los docentes tomarán al diseñar estrategias, actividades y recursos de carácter didáctico.

Muchas de las acciones que los alumnos realizan durante el trabajo de un bloque pueden dar lugar a la manifestación de algunos aprendizajes esperados, por lo que éstos no son un producto final sino forman parte del desarrollo del mismo. Es preciso señalar que, debido a la singularidad de cada estudiante, los aprendizajes esperados no se expresan de manera homogénea ni simultánea, pero teniendo en cuenta el conocimiento que el profesor tiene de la diversidad de rasgos de sus alumnos, esto le ayudará a tener una mirada abierta y flexible respecto de sus logros.

BLOQUES DE ESTUDIO

BLOQUE I

NIÑAS Y NIÑOS CUIDAN DE SU SALUD E INTEGRIDAD PERSONAL

PROPÓSITOS

- Observar los cambios que experimentan en las funciones, sensaciones y formas de su cuerpo, y proponer medidas que contribuyan al cuidado de su salud e integridad personal.
- Distinguir las semejanzas y diferencias que se den en relación con los aspectos físicos, culturales, sociales y económicos con otras personas de su entorno.
- Apreciar y respetar diversas cualidades y capacidades individuales que se expresan al interactuar con otras personas.

Para este bloque se propone fortalecer el desarrollo de los alumnos con base en el trabajo de las siguientes competencias:

- Conocimiento y cuidado de sí mismo.
- Sentido de pertenencia a la comunidad, la nación y la humanidad.

COMPETENCIAS PARA EL DESARROLLO EN LOS ÁMBITOS FORMATIVOS		
ASIGNATURA	TRABAJO TRANSVERSAL	AMBIENTE ESCOLAR Y LA VIDA COTIDIANA DEL ALUMNADO
<ul style="list-style-type: none"> • Observo mi cuerpo y hablo con naturalidad de formas, necesidades o sensaciones que presenta. • Distingo aspectos físicos, culturales, sociales y económicos, étnicos y de género que me identifican con otras personas y los rasgos que me hacen diferente. <p style="text-align: right;">SECCIÓN A1</p> <hr/> <ul style="list-style-type: none"> • Aprecio mis capacidades, cualidades y potencialidades al relacionarme con otras personas a quienes trato con respeto y a las que demando el mismo trato. <p style="text-align: right;">SECCIÓN A2</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Distingo personas, instituciones y servicios que contribuyen al cuidado de mi salud, y valoro la ayuda y el apoyo que me brindan otras personas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Valoro positivamente mi creatividad y la de otras personas. • Colaboro con otros en la aplicación de medidas de seguridad en el ámbito escolar.

<ul style="list-style-type: none"> • Utilizo medidas para el cuidado de mi salud e integridad personal, al distinguir situaciones de riesgo y condiciones que favorecen mi desarrollo personal. <p style="text-align: right;">SECCIÓN A3</p>		
<ul style="list-style-type: none"> • Describo y valoro las actividades que disfruto en compañía de mis amigos o de los miembros de mi familia en las que ponemos en juego iniciativa y creatividad. <p style="text-align: right;">SECCIÓN A4</p>		

ÁMBITO: ASIGNATURA

SECCIÓN A1. LAS VENTANAS DE MI CUERPO

Preguntas para discusión y reflexión

La importancia de los sentidos que nos comunican con el mundo, ¿todos tenemos las mismas capacidades sensoriales? ¿Cómo podemos apoyar a las personas que tienen disminuida o carecen de la función de alguno de sus sentidos?

Posibles actividades de aprendizaje

De manera individual, los alumnos elaboran un dibujo de su cuerpo y lo completan con un texto que describa los órganos donde se encuentran sus sentidos y cómo éstos les permiten saber qué ocurre alrededor. En equipos discuten qué les sucedería si carecieran de alguno de sus sentidos. Comentan ejemplos de personas que conocen con alguna dificultad en su vista u oído, y el tipo de ayuda que se les pueden brindar para que participen en todas las actividades.

El grupo formula algunas medidas que, dentro de la escuela, faciliten sus actividades a niños o maestros que tienen alguna discapacidad, particularmente relacionada con la vista y el oído. Valoran la función de los sentidos y la importancia de ser solidarios con personas que tienen alguna limitación en ellos.

SECCIÓN A2. MIS CUALIDADES Y LAS DE MIS COMPAÑEROS

Preguntas para discusión y reflexión

¿Qué destrezas poseo y en qué actividades puedo aplicarlas? ¿Todos tenemos las mismas destrezas y capacidades? ¿Siempre debemos trabajar, jugar y convivir con quienes se parecen a nosotros? ¿Cómo podemos aprovechar las diferencias que tenemos mis compañeros y yo al organizarnos en equipo?

Posibles actividades de aprendizaje

En equipos analizan la importancia de valorar las diferencias de capacidades, cualidades y potencialidades que cada persona posee. Comentan experiencias de trabajo en equipo. Destacan en qué pueden ayudar a sus compañeros y en qué les ayudan otros niños y niñas en las actividades de equipo. Cada equipo comenta al resto del grupo las características que identifica en sus integrantes.

Reflexionan y comentan acerca de la importancia de reconocer y valorar las características que todas las personas tenemos y de emplearlas para enriquecer la convivencia, la comunicación y el trabajo en equipo.

SECCIÓN A3. JUNTOS PROTEGEMOS NUESTRA SALUD

Preguntas para discusión y reflexión

¿Cuáles son las medidas colectivas que debemos tomar en cuenta para prevenir enfermedades y accidentes? ¿Qué enfermedades son frecuentes en nuestra escuela? ¿Qué zonas de riesgo hay en la escuela? ¿Cómo podemos organizar un programa de protección civil?

Posibles actividades de aprendizaje

En equipos investigan cuáles son las enfermedades que se desarrollan con más frecuencia en la comunidad escolar en determinadas épocas del año. Investigan las causas que favorecen su aparición, así como los recursos que permiten prevenirlas: vacunas, dieta equilibrada, ejercicio, higiene corporal y de los alimentos, etcétera. Elaboran carteles y periódicos murales donde informen sobre las enfermedades que investigaron e inviten a toda la comunidad escolar a la aplicación de medidas preventivas.

Explorar las zonas que representan riesgo de accidentes dentro de la escuela. Redactan textos donde describan las condiciones de las zonas identificadas y exponen el tipo de accidentes que pueden ocurrir en ellas. El grupo analiza la estrategia a seguir: comunicar a otros grupos de la escuela los resultados de su exploración; proponer a las autoridades de la escuela o la sociedad de padres y madres de familia la realización de mejoras para que dichas zonas dejen de representar riesgos; también informan a toda la comunidad escolar

sobre los riesgos y las medidas que deben seguir para evitar algún accidente; supervisar que el botiquín de aula y de escuela cuente con los recursos básicos; investigar qué apoyos médicos se encuentran cerca de la escuela.

Reflexionar acerca de la importancia de la organización para cuidarnos.

SECCIÓN A4. EL VALOR DEL TIEMPO LIBRE

Preguntas para discusión y reflexión

¿Qué es tiempo de trabajo o de estudio? ¿Qué es tiempo libre? ¿Cómo aprender a usar creativamente el tiempo libre en la familia, la escuela y la localidad? ¿Qué hacemos los fines de semana? ¿Hay tiempo libre en la escuela? ¿Cuáles son los juegos que hay en el patio y la biblioteca? ¿Qué espacios de recreación y convivencia hay en la localidad? ¿Cuánto cuesta divertirse?

Posibles actividades de aprendizaje

Elaboran de manera individual una lista de las actividades que realizan en su tiempo libre y la comparten con sus compañeros; elaboran un cuadro donde las clasifiquen de acuerdo con el espacio en que las hacen: la casa, escuela o localidad, y señalan con qué personas las comparten. Comentan qué actividades involucran la participación de varias personas, cuáles demandan usar la imaginación y en cuáles más se crean nuevas formas de jugar y responder ante diversos retos.

Entre todos explican por qué se llama tiempo libre al que no se utiliza para trabajar o estudiar. Reflexionan acerca de la importancia de que muchas personas usen este tiempo para desarrollar su creatividad e iniciativa.

ÁMBITO: TRABAJO TRANSVERSAL

Espacio de indagación-reflexión-diálogo

LOS SERVICIOS DE SALUD

Indagar y reflexionar: ¿por qué es importante acudir al servicio médico? ¿Qué importancia tienen las instituciones de salud y deportivas en la localidad? ¿Qué servicios prestan los centros de salud, los deportivos y la casa de cultura? ¿Quién se encarga de recibir las sugerencias y quejas de los usuarios de los servicios de salud? ¿Qué instituciones nos ayudan a cuidar de nuestra salud?

Dialogar: solicitar a las niñas y los niños su opinión acerca de la labor de personas que trabajan en servicios médicos, sociales y culturales de su localidad. Asimismo, que valoren la calidad de los servicios que se prestan en la comunidad y comenten de qué manera podemos colaborar para demandar y exigir un servicio mejor.

Español

Informándonos para estar sanos
Consultar trípticos, carteles, folletos, información radiofónica y televisiva sobre los servicios de salud de la localidad. Consultar en la Biblioteca de Aula material para el cuidado de la salud. Entrevistar a personas que laboran en instituciones de salud.

Matemáticas

Preguntando y calculando
Indagar los diversos hábitos y preferencias que tiene la comunidad escolar: alimentos preferidos, tiempo dedicado a ver televisión, práctica de deportes y otras aficiones. Identificar las tendencias a partir de gráficas.

Ciencias Naturales

Cuidar y disfrutar nuestra salud
¿Cuándo vamos al médico? ¿Tenemos nuestras vacunas completas? ¿Qué servicios de salud existen en la localidad? Identificar factores que ponen en riesgo la salud personal en la actividad diaria. Formular medidas para el cuidado cotidiano de la salud.

FORMACIÓN CÍVICA Y ÉTICA

Distingo personas, instituciones y servicios que contribuyen al cuidado de la salud, y valoro la ayuda y el apoyo que otras personas me brindan.

Historia

El cuidado de la salud en otros tiempos
Buscar información e imágenes en el libro de texto para imaginar cómo satisfacían sus necesidades básicas los primeros grupos humanos.

Geografía

Los servicios de salud
Investigar qué instituciones brindan servicios de salud en México. Consultar información sobre la población del país por grupo de edad y, a partir de ella, comentar para qué sector de la sociedad se requieren mayores servicios de salud.

Educación Artística

Descubriendo y marcando el ritmo
Expresar plástica (con dibujos) y corporalmente (con movimientos, gestos) sensaciones y sentimientos de bienestar consigo mismo, así como de solidaridad y agradecimiento con personas que contribuyen a generar el bienestar colectivo.

Educación Física

Actividad física y salud

Participar en actividades físicas acordes con su edad y valorar su importancia para preservar la salud.

Aprendizajes esperados

Al término del bloque, cada alumno muestra lo aprendido cuando:

- Distingue y relata cambios en el crecimiento del cuerpo humano: formas, necesidades o sensaciones.
- Discute los beneficios que proporcionan las actividades de recreación, esparcimiento y juego en compañía de familiares o amigos.
- Habla sobre las semejanzas físicas, sociales y culturales que comparten con las niñas y los niños del grupo escolar, la localidad y la entidad.
- Propone y participa en acciones que contribuyen al cuidado de la salud e integridad personal.
- Propone actividades colectivas en las que se ponen en juego la iniciativa y la creatividad.
- Distingue que todas las personas, niñas/niños, hombres/mujeres, tienen cualidades y capacidades personales que se evidencian al trabajar en colaboración con los demás.

BLOQUE II

EL EJERCICIO DE MI LIBERTAD Y EL RESPETO A LOS DERECHOS PROPIOS Y AJENOS

PROPÓSITOS

- Respetar los acuerdos establecidos con los demás y evitar situaciones de violencia, donde la pérdida de control sobre las emociones puede afectar la integridad personal o la de otros.
- Examinar el ejercicio de la libertad en situaciones que demandan tomar decisiones y cumplir los compromisos de forma responsable.
- Deliberar acerca de situaciones de injusticia que atentan contra los derechos humanos garantizados en la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos.

Para este bloque se propone fortalecer el desarrollo de las niñas y los niños con base en el trabajo de las siguientes competencias:

- Autorregulación y ejercicio responsable de la libertad.
- Apego a la legalidad y al sentido de justicia.

COMPETENCIAS PARA EL DESARROLLO EN LOS ÁMBITOS FORMATIVOS		
ASIGNATURA	TRABAJO TRANSVERSAL	AMBIENTE ESCOLAR Y LA VIDA COTIDIANA DEL ALUMNADO
<ul style="list-style-type: none"> • Establezco acuerdos para evitar el uso de la violencia como forma de expresión de diversos sentimientos, ideas y necesidades, porque reconozco que la pérdida de control sobre mis emociones e impulsos puede afectar mi integridad y la de otras personas. <p style="text-align: right;">SECCIÓN A1</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Analizo las posibilidades que existen en el derecho a la libertad, vinculándolas con la necesidad de autorregulación, el respeto a derechos propios y ajenos, y el cumplimiento de normas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Considero la integridad y los derechos propios y los de otros como criterios para orientar mis acciones en la escuela. • Dialogo sobre situaciones cotidianas vinculadas con la aplicación justa de las normas en la escuela.
<ul style="list-style-type: none"> • Analizo situaciones cotidianas que me demandan tomar decisiones y regular mi conducta con base en compromisos que adquirí previamente de forma libre y responsable. <p style="text-align: right;">SECCIÓN A2</p>		

<ul style="list-style-type: none"> Reconozco la libertad personal como un derecho humano e identifico espacios y momentos en los que la ejerzo. <p style="text-align: right;">SECCIÓN A3</p>		
<ul style="list-style-type: none"> Describo situaciones que, con base en los derechos humanos, considero como justas o injustas, además de que valoro la existencia de leyes que apuntan al trato justo e igualitario de las personas. <p style="text-align: right;">SECCIÓN A4</p>		

ÁMBITO: ASIGNATURA

SECCIÓN A1. EL QUE SE ENOJA PIERDE

Preguntas para discusión y reflexión

¿Cuáles son las situaciones en las que la pérdida de control sobre emociones o impulsos pueden afectar la dignidad propia o la de otras personas? Tenemos derecho a enojarnos, pero... ¿se vale agredir a los demás?

Posibles actividades de aprendizaje

De manera individual, cada alumno elabora por escrito una lista de las situaciones que le provocan enojo y otra donde describa sus reacciones cuando se enoja: llorar, gritar, arrojar objetos, golpearse o golpear a otros, entre otras.

En equipos y con el apoyo del docente, analizan situaciones que pueden propiciar el enojo de niñas y niños, y proponen sugerencias para recobrar la calma y evitar agredir a otras personas. También formulan conclusiones sobre las consecuencias de una conducta violenta y de los daños que puede ocasionar a su persona y a los demás.

Cada alumno retoma la lista de reacciones de enojo que elaboró al inicio y añade otras reacciones o comportamientos que podría emplear para evitar el uso de la violencia.

SECCIÓN A2. MI COMPROMISO ANTE LOS ACUERDOS COLECTIVOS

Preguntas para discusión y reflexión

¿Por qué actuamos con respeto al cumplir los acuerdos que establecemos con otras personas? ¿Cómo nos sentiríamos si una persona falta a un compromiso o acuerdo que estableció con nosotros?

Posibles actividades de aprendizaje

Los alumnos relatan experiencias en las que se sintieron defraudados ante el incumplimiento de algún acuerdo o compromiso por parte de otra persona, así como de situaciones en que ellos también fallaron. Comentan por qué a veces los intereses personales se oponen a los compromisos que se establecen con otras personas, ¿debemos olvidarnos de los demás y atender nuestros intereses?

Plantear casos en que discutan la posibilidad de elegir qué acuerdos y compromisos pueden establecer con otras personas: “A Rosario, las niñas y niños de su barrio la invitaron a participar en un club deportivo los sábados temprano por la mañana. Rosario es dormilona, va a la escuela en el turno vespertino para estar a tiempo. Está muy entusiasmada por pertenecer a un equipo deportivo, vestir su uniforme y tener más amigos; sin embargo, ¿qué debería considerar antes de aceptar esta invitación?”.

Señalan la responsabilidad que se adquiere al establecer, de manera libre y voluntaria, compromisos con otras personas.

SECCIÓN A3. LA LIBERTAD, VALIOSO DERECHO

Preguntas para discusión y reflexión

¿En qué situaciones nos damos cuenta que actuamos con libertad? ¿Por qué la libertad es un derecho? ¿Qué leyes respaldan la libertad de las personas? ¿Los mexicanos siempre hemos gozado de libertad?

Posibles actividades de aprendizaje

El grupo recopila noticias que aparecen en la prensa escrita, en las que se aborden situaciones relacionadas con las libertades que tenemos en nuestro país: de expresión, de reunión, de elegir un trabajo lícito, de elegir a los gobernantes, etcétera. Después, elaboran un mural donde peguen información y escriban qué significa libertad para ellos.

Consultan en *Conoce nuestra Constitución* el apartado que hace referencia al derecho a la libertad y relatan algunas acciones que expresan de qué forma las personas ejercen su libertad de opinión, de tránsito, de asociación, de trabajo y de creencias, entre otros.

En equipos, los alumnos investigan aspectos del movimiento de Independencia y la importancia de la libertad como derecho de los mexicanos. Exploran otros momentos de

la historia de nuestro país en que se ha logrado que nuestras leyes garanticen la libertad de las personas en diferentes ámbitos. Reflexionan sobre la importancia de la libertad en la vida de las personas y de nuestra sociedad en general.

SECCIÓN A4. TRATO JUSTO Y RESPETUOSO DE LOS DERECHOS DE LAS PERSONAS

Preguntas para discusión y reflexión

¿Qué casos de injusticia en la localidad, municipio o entidad afectan los derechos de los niños y jóvenes? ¿Qué dicen nuestras leyes?

Posibles actividades de aprendizaje

Los alumnos buscan, en periódicos o revistas de la localidad o entidad, casos de injusticia y violación de los derechos humanos de niños, mujeres, ancianos, trabajadores, personas con alguna discapacidad, etcétera. Argumentan por qué consideran que la situación ejemplificada es injusta, cuáles derechos se violan, quién sufre daño a sus derechos y quién es el causante.

En equipos consultan *Conoce nuestra Constitución* para identificar los derechos que respalda la Constitución y son afectados en el caso que se revisa. Obtienen conclusiones sobre la importancia de conocer las leyes que garantizan derechos, a fin de reconocer en qué momento se violan. Elaboran una lista de los derechos humanos que protege la Constitución.

ÁMBITO: TRABAJO TRANSVERSAL

Espacio de indagación-reflexión-diálogo

LUCHANDO POR LA LIBERTAD

Indagar: ¿en otras épocas cómo se restringía el ejercicio de la libertad? ¿Qué luchas se dieron en nuestro país para garantizar el derecho a la libertad en sus diferentes manifestaciones? ¿Cómo se trataba a las personas que vivieron la esclavitud? ¿Cómo fue la vida de las personas, en otras épocas, que eran perseguidas por ejercer su libertad de expresión? ¿Qué leyes de nuestra Constitución tratan de la libertad que tienen las personas?

Dialogar y reflexionar: ¿por qué al ejercer nuestra libertad debemos considerar el respeto a las leyes? ¿Qué acciones cotidianas expresan la forma en que ejercemos nuestra libertad? ¿Por qué tipo de libertad luchan hoy las personas en nuestro país?

Español

La libertad a debate

Debatir la relación entre respetar las leyes y actuar con libertad. ¿Cómo limitan nuestra libertad los derechos de otras personas?

Historia

La herencia liberal

Investigar cuáles fueron los principales aportes de la Constitución de 1857 a las libertades que en la actualidad tenemos los mexicanos. Reflexionar sobre la importancia de que las personas tengamos libertad para pensar y crear en lo que deseamos.

Matemáticas

Calculando distancias

En un plano que tenga como referencia principal su escuela y su casa, trazar los recorridos que puede realizar libremente. Calcular las distancias que recorre entre cada punto. Describir los cuidados y las precauciones que debe tomar al hacer estos recorridos, como una manera de responsabilizarse de sí mismo.

FORMACIÓN CÍVICA Y ÉTICA

Analizo mis posibilidades de acción que existen en mi derecho a la libertad, vinculándola con mi necesidad de autorregulación, respeto a las normas y a los derechos de otros en la orientación de mi propia conducta.

Geografía

La libertad de transitar en nuestro país

Identificar caminos, carreteras y autopistas por las que puede desplazarse desde su localidad. Valorar la importancia de ser libres para trasladarnos de un lugar a otro.

Ciencias Naturales

Nuestra libertad ante los ecosistemas

Reflexionar, con base en información, en torno a situaciones que plantean el ejercicio de la libertad: ¿cuidar o destruir bosques y selvas?, ¿agotar el agua o pensar en las generaciones futuras?

Educación Artística

Plasmando a la libertad

Elaborar composiciones plásticas en las que se ilustre el concepto de libertad que se ha formulado a lo largo del bloque. Argumentar (en forma oral y escrita) sus componentes y los contenidos que simbolizan.

Educación Física

Reglas y juegos

Analizar la necesidad de respetar las reglas que rigen el desarrollo de un juego o deporte, y la posibilidad de disfrute que puede asegurar en los participantes.

Aprendizajes esperados

Al término del bloque, cada alumno muestra lo aprendido cuando:

- Describe situaciones de su vida cotidiana que están reguladas por compromisos con otras personas.
- Reconoce que la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos establece el ejercicio de la libertad como un derecho indispensable para todos los habitantes del país.
- Discute y expone las posibles consecuencias que se dan ante la pérdida de control sobre emociones y sentimientos.
- Describe diferentes situaciones de la vida cotidiana, la casa o la escuela, donde las niñas y los niños ejercen su libertad en relación con las personas adultas.
- Habla sobre el principio de la libertad como un derecho cuyo ejercicio demanda tomar decisiones y que se pone en riesgo al cometer actos ilícitos.
- Debate y argumenta sus puntos de vista acerca de situaciones de injusticia en su localidad, municipio o entidad tomando como referente los derechos de los niños.

BLOQUE III

MÉXICO: UN PAÍS DIVERSO Y PLURAL

PROPÓSITOS

- Investigar diferentes tradiciones y expresiones culturales que manifiestan la pluralidad de pensamientos y formas de vida que hay en nuestro país y que demandan un trato respetuoso.
- Cuestionar situaciones de discriminación e inequidad al reconocer que degradan la dignidad de las personas.
- Participar en acciones tendientes a evitar el deterioro ambiental y promover un uso sostenible de los recursos.

Para este bloque se propone fortalecer el desarrollo de las niñas y los niños con base en el trabajo de las siguientes competencias:

- Respeto y aprecio de la diversidad.
- Sentido de pertenencia a la comunidad, la nación y la humanidad.

COMPETENCIAS PARA EL DESARROLLO EN LOS ÁMBITOS FORMATIVOS		
ASIGNATURA	TRABAJO TRANSVERSAL	AMBIENTE ESCOLAR Y LA VIDA COTIDIANA DEL ALUMNADO
<ul style="list-style-type: none"> • Respeto puntos de vista distintos al mío al reconocer que las personas tienen diferentes experiencias, formas de pensar y costumbres. • Valoro las tradiciones más representativas de mi entidad y localizo la región donde se celebran. <p style="text-align: right;">SECCIÓN A1</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Describo las características de los grupos étnicos del país (su historia, lengua, aportación cultural) y reconozco las diferencias individuales y los elementos que enriquecen la vida colectiva. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuestiono situaciones que promueven la inequidad o discriminación entre las personas, al reconocer que degradan su dignidad. • Respeto creencias, tradiciones y costumbres de mis compañeros y, en general, de las personas que conforman mi entorno.
<ul style="list-style-type: none"> • Comprendo que las mujeres y los hombres tienen los mismos derechos y deben tener oportunidades de desarrollo similares. <p style="text-align: right;">SECCIÓN A2</p>		

<ul style="list-style-type: none"> • Aplico medidas que evitan el deterioro del medio al participar en acciones individuales y colectivas y promueven un uso sostenible de los recursos. <p style="text-align: right;">SECCIÓN A3</p>		
<ul style="list-style-type: none"> • Reconozco y aprecio la diversidad de culturas que existe en México, así como el sentido y significado que tienen los símbolos patrios. <p style="text-align: right;">SECCIÓN A4</p>		

ÁMBITO: ASIGNATURA

SECCIÓN A1. MÉXICO: UN MOSAICO CULTURAL

Preguntas para discusión y reflexión

¿Por qué decimos que México está formado por diversas culturas? ¿Pueden convivir armónicamente personas que tienen diferentes costumbres y formas de pensar? ¿Qué posibilita esta convivencia entre diferentes culturas?

Posibles actividades de aprendizaje

Los alumnos describen algunos de los acontecimientos que se celebran en su familia y cómo se realizan: bautizos, cumpleaños, bodas, quince años, Año Nuevo, posadas, Día de Muertos. Redactan un texto donde comenten la importancia que estas fiestas tienen para su familia.

En equipos investigan algunas de las principales festividades que se celebran en su localidad, o en otras localidades, que sean de carácter cívico, cultural, artístico, religioso o de otro tipo. Con dibujos, fotografías u otros recursos visuales describen el acontecimiento celebrado, cómo y por qué se celebra. Presentan su investigación al grupo y resaltan la diversidad de costumbres y formas de pensar que las personas expresan en sus celebraciones.

Reflexionan acerca de la importancia de conocer maneras de pensar y de ser diferentes a la propia para comprender por qué tienen valor para otras personas y respetarlas.

SECCIÓN A2. MUJERES Y HOMBRES TRABAJANDO POR LA EQUIDAD

Preguntas para discusión y reflexión

¿Hay cambios en la forma de vida de las mujeres en la localidad y entidad? ¿Sabes de mujeres destacadas en la localidad y el país? ¿Conoces personas que han luchado contra la discriminación hacia mujeres y hombres?

Posibles actividades de aprendizaje

Entrevistar a mujeres mayores de 50 años –abuelas o vecinas– y preguntarles: ¿qué cambios aprecian en la vida de las mujeres en la localidad: tienen un empleo remunerado y las mismas oportunidades que los hombres para ir a la escuela, participan en asuntos públicos? La información que se obtenga de estas entrevistas puede enriquecerse con datos recientes sobre educación y empleo de las mujeres en México y en su entidad, consultando la página electrónica del INEGI.

Observar una película o escuchar una canción que tenga más de 40 años, donde se destaque el papel asignado a hombres y mujeres: tipo de actividades a que se dedican, comportamientos y actitudes esperadas. Comparar los aspectos investigados con la situación actual que viven las mujeres y discutir sobre las situaciones que han cambiado y las que permanecen; dialogar sobre la participación de las mujeres en la vida familiar, laboral y profesional de la localidad, la entidad y el país.

SECCIÓN A3. AMBIENTE EN EQUILIBRIO

Preguntas para discusión y reflexión

¿Cómo mejorar las condiciones de nuestro ambiente? ¿Cómo se genera la basura? ¿Quiénes generan basura? ¿Qué hacemos con la basura? ¿Qué podemos hacer para reducir la generación de basura? ¿Cómo afecta la basura al ambiente y a la salud de la población?

Posibles actividades de aprendizaje

Los alumnos leen y comentan reportajes de periódicos, revistas o internet sobre un problema ambiental relacionado con la basura que se generó por desconocimiento, descuido, negligencia o corrupción. Con la ayuda de su profesor comentan en qué consiste el problema, quiénes son los responsables, qué efecto ha tenido en la vida de las personas y de otros seres vivos, y qué se puede hacer para disminuir sus repercusiones.

Investigan cuál es el destino de los desechos que se producen en la localidad y lo que ocasionan en el ambiente. Presentan su investigación en la clase y organizan una campaña permanente en la escuela para aplicar el programa de las 3 R (reduce, reutiliza y recicla), a fin de garantizar el uso racional de los recursos evitando dañar a la naturaleza. Evalúan periódicamente la aplicación del programa.

SECCIÓN A4. MÉXICO: UNA SOCIEDAD RESPETUOSA DE LA SINGULARIDAD Y LA PLURALIDAD

Preguntas para discusión y reflexión

¿Por qué las personas con diversas formas de vivir, pensar o creer deben ser tratadas con respeto a su dignidad y sus derechos? ¿Qué es la discriminación? ¿Cómo se manifiesta la discriminación? ¿Cómo podemos analizar el sentido y significado de los símbolos patrios en una nación multicultural como la nuestra?

Posibles actividades de aprendizaje

En equipos escenifican situaciones como la siguiente: un(a) migrante llega a cierta localidad y sus habitantes le niegan la entrada por ser madre soltera de dos hijos; ser portador de una infección de transmisión sexual; tener una creencia religiosa o política diferente a la de la mayoría de los pobladores; hablar una lengua indígena; tener rasgos físicos diferentes a muchos de los habitantes de la localidad; ser pobre.

Una vez concluida la representación, con la ayuda del docente consultan la definición de discriminación que se da en el artículo 4º de la Ley Federal para Prevenir y Eliminar la Discriminación y comentan por qué se violan los derechos de las personas en los casos anteriores. Describen casos que conozcan en los que se excluyen, rechazan, se niegan servicios o se hace mofa de personas o grupos en México. Elaboran dibujos y textos sobre este tipo de situaciones, para explicar qué es la discriminación. Recopilan la información necesaria para sustentar por qué en México los indígenas han sido objeto de discriminación. Proponen medidas para evitar acciones discriminatorias.

Con la guía del docente, los alumnos comentan por qué ser mexicano implica reconocer que somos un país con una gran diversidad cultural y que los símbolos patrios contribuyen a desarrollar lazos de unidad entre los mexicanos.

ÁMBITO: TRABAJO TRANSVERSAL

Espacio de indagación-reflexión-diálogo

CONDICIONES ACTUALES DE LOS GRUPOS ÉTNICOS EN MÉXICO

Indagar: ¿cuáles son las lenguas indígenas que se hablan más en México y cuántas personas son hablantes? ¿Quiénes habitaban el territorio actual de México antes de la llegada de los españoles? ¿Cuántas lenguas indígenas existen actualmente en nuestro país?

Dialogar y reflexionar: ¿cómo se expresa nuestra raíz indígena en el lenguaje que usamos, los alimentos que comemos, la música y las fiestas que celebramos los mexicanos? ¿Podemos sentirnos orgullosos de las culturas mesoamericanas y al mismo tiempo menospreciar a los indígenas actuales? ¿Qué dice nuestra Constitución respecto a la población que forma parte de nuestro país?

Español

Cuentos y leyendas tradicionales

Leer colectivamente cuentos y leyendas indígenas de México; comentar sobre el mensaje que nos brindan a todos los mexicanos.

Identificar vocablos de origen indígena en el lenguaje diario.

Matemáticas

Números y formas

Investigar características de los sistemas de numeración utilizados por los pueblos mesoamericanos.

Reconstruir con dibujos y maquetas algunas construcciones realizadas por diversas culturas mesoamericanas.

Valorar el desarrollo científico y técnico que lograron los pueblos mesoamericanos.

FORMACIÓN CÍVICA Y ÉTICA

Describo las características de los grupos étnicos del país (su historia, lengua, aportación cultural) y reconozco en las diferencias individuales elementos que enriquecen la vida colectiva.

Historia

Civilizaciones mesoamericanas

Vincular a los grupos indígenas que en la actualidad viven en México con las civilizaciones mesoamericanas de las que provienen. ¿Qué importancia tiene nuestra raíz indígena?

Geografía

Los grupos étnicos de mi país

Localizar en un mapa de México la actual distribución de los principales grupos étnicos.

Identificar los grupos que viven en la entidad y valorar sus aportaciones a la cultura de nuestro estado y país.

<p>Ciencias Naturales <i>Medicina indígena</i> Localizar ejemplos cotidianos que permitan valorar los aportes de la medicina indígena que prevalecen para el cuidado de la salud: herbolaria y diversos tratamientos.</p>		<p>Educación Artística <i>Manos artísticas</i> Visitar algún taller artesanal. Elaborar artesanías utilizando como modelos las que se producen en la región. Apreciar y valorar la creatividad que se expresa a partir del aprovechamiento de materiales propios de la región.</p>
	<p>Educación Física <i>El juego de la pelota</i> Investigar en qué consistía el juego de pelota prehispánico y cuál era su sentido ritual. Investigar los juegos y deportes que actualmente practican los grupos indígenas.</p>	

Aprendizajes esperados

Al término del bloque, cada alumno muestra lo aprendido cuando:

- Identifica y relata diversas manifestaciones de tradición cultural, partiendo de las que están presentes en la familia, en su localidad y en lugares cercanos.
- Describe acciones realizadas por mujeres y hombres en busca de mayores condiciones de equidad.
- Describe algunas situaciones de la vida cotidiana en las que se observen oportunidades de desarrollo equitativas para mujeres y hombres, tanto del medio urbano como del rural.
- Distingue situaciones actuales que muestran un trato inequitativo en cuanto al acceso de oportunidades de desarrollo para niños, adolescentes, mujeres, indígenas y adultos mayores.
- Distingue aspectos que expresan la riqueza cultural de la entidad y del país.
- Debate y expone sus puntos de vista sobre situaciones de inequidad y discriminación que degradan la dignidad de las personas y sus derechos.
- Propone algunas medidas que contribuyan a mantener el equilibrio del ambiente natural y social, así como a evitar el deterioro de los recursos.

BLOQUE IV

MÉXICO: UN PAÍS REGULADO POR LEYES

PROPÓSITOS

- Reconocer que la Constitución establece el derecho de las personas e instituciones, y respalda los derechos humanos de todas y todos.
- Identificar los principios que la Carta Magna establece para la conformación del gobierno democrático y valorar el papel de las autoridades representativas.
- Buscar información sobre las acciones que realizan las autoridades de la localidad, del municipio y de la entidad.

Para este bloque se propone fortalecer el desarrollo de las niñas y los niños con base en el trabajo de las siguientes competencias:

- Apego a la legalidad y al sentido de justicia.
- Comprensión y aprecio por la democracia.

COMPETENCIAS PARA EL DESARROLLO EN LOS ÁMBITOS FORMATIVOS		
ASIGNATURA	TRABAJO TRANSVERSAL	AMBIENTE ESCOLAR Y LA VIDA COTIDIANA DEL ALUMNADO
<ul style="list-style-type: none"> • Reconozco que las leyes son obligatorias para todas las personas y que su incumplimiento es un delito que merece una sanción. • Comprendo que cometer un delito no implica que la persona pierda sus derechos humanos. <p style="text-align: right;">SECCIÓN A1</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Valoro el papel que juegan las autoridades representativas para la convivencia y el desarrollo de proyectos colectivos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Valoro las formas de relación y de convivencia que favorece la democracia. • Propongo normas en el ámbito escolar y muestro compromiso para su cumplimiento, a pesar de que me impliquen renunciar a beneficios personales.
<ul style="list-style-type: none"> • Busco la información necesaria para fundamentar mis ideas, las expongo con claridad y escucho los puntos de vista de los demás cuando debatimos. <p style="text-align: right;">SECCIÓN A2</p>		
<ul style="list-style-type: none"> • Comprendo y asumo que las leyes protegen los derechos de todas las personas, al identificar el respaldo que brinda la Constitución a mis derechos como niña o niño. <p style="text-align: right;">SECCIÓN A3</p>		

<ul style="list-style-type: none"> Identifico los principios que la Constitución establece para la conformación del gobierno democrático y busco información sobre las acciones que realizan las autoridades de mi localidad, municipio y entidad. <p style="text-align: right;">SECCIÓN A4</p>		
---	--	--

ÁMBITO: ASIGNATURA

SECCIÓN A1. ¿PARA QUÉ EXISTEN LAS NORMAS Y LEYES?

Preguntas para discusión y reflexión

¿Qué papel tienen las leyes para lograr que convivamos armónicamente? ¿Qué ocurre cuando alguien rompe una ley o una norma?

Posibles actividades de aprendizaje

A través de la técnica de lluvia de ideas, los alumnos presentan ejemplos de normas y reglas que existen en la escuela y en la localidad. En equipos analizan la manera en que dichas normas contribuyen para lograr una convivencia armónica, ¿qué sucede cuando alguna de estas normas es violada? y ¿cuáles son sus efectos en la convivencia?

Exploran las características de algunas normas o leyes escritas en el reglamento escolar, el bando de policía y el texto *Conoce nuestra Constitución*. Identifican que son obligatorias para todos, buscan proteger a las personas, regulan comportamientos y prevén castigos cuando no se cumplen.

Cada equipo señala algunos efectos negativos de no cumplir con las normas. Asimismo, comentan la importancia de que las sanciones previstas en las leyes respeten los derechos humanos de las personas que incumplen la ley.

SECCIÓN A2. TOMAR DECISIONES CON LOS DEMÁS: ANALICEMOS NUESTRA COOPERATIVA ESCOLAR

Preguntas para discusión y reflexión

¿Cómo nos beneficia o afecta el tipo de productos que se venden a la hora del recreo? ¿Qué necesitamos investigar para formular una opinión sobre su valor alimenticio? ¿De qué manera podemos recabar la opinión de los demás?

Posibles actividades de aprendizaje

En plenaria, los alumnos plantean situaciones relacionadas con la venta de alimentos durante el recreo. ¿Qué tipo de alimentos se venden? ¿Benefician a quienes los consumen? ¿Qué podemos hacer para que se ofrezcan alimentos nutritivos? En equipos recaban información sobre los productos que se venden, su costo y su demanda; realizan entrevistas, durante el recreo, a los alumnos consumidores sobre sus razones para consumir tales alimentos, si desearían que se vendieran otros, si el costo les parece adecuado, y si han tenido algún problema de salud por su consumo. Organizan la información recopilada en clase. Consultan el libro de Ciencias Naturales (p. 103) para valorar la aportación calórica de los alimentos que se venden. Comparan las opiniones recibidas y formulan sugerencias para mejorar la calidad de los productos que están a la venta. Valorán la importancia de participar en la cooperativa escolar y consideran los diferentes puntos de vista para beneficio colectivo.

SECCIÓN A3. EL RESPETO A LOS DERECHOS DE NIÑAS Y NIÑOS REQUIERE DE LA PARTICIPACIÓN DE TODOS

Preguntas para discusión y reflexión

¿Cuáles son los derechos de niñas y niños? ¿Quiénes contribuyen a que se cumplan estos derechos? ¿Cómo se protegen los derechos de niñas y niños en la casa, la escuela y la localidad? ¿Qué responsabilidades tengo sobre mis derechos y los de otras personas? ¿Qué dice la Constitución sobre mis derechos y los de las demás personas?

Posibles actividades de aprendizaje

En equipos, los alumnos proponen ejemplos en que se cumplen los derechos de niños y niñas, y otros donde no se respetan. Describen, mediante textos y dibujos, algunas situaciones identificadas en la escuela y la localidad y las ponen en un lugar visible. Comentan qué situaciones les parecen injustas y cuál es la responsabilidad de cada niña o niño si sabe que alguien se ve dañado en sus derechos. A partir de los casos anteriores, exploran la manera en que algunos alumnos ejercen acciones injustas contra sus compañeros: molestandolos, golpeándolos, maltratando sus pertenencias, excluyéndolos, apodándolos o expresando burlas sobre su persona. Todo el grupo investiga qué dice la Constitución respecto al trato justo y equitativo que merecen todas las personas, así como las medidas que se requieren para propiciar el respeto a los derechos de los compañeros.

SECCIÓN A4. RESPONSABILIDADES DE DISTINTOS TAMAÑOS: LAS AUTORIDADES Y LOS CIUDADANOS DE MI LOCALIDAD, MUNICIPIO Y ENTIDAD

Preguntas para discusión y reflexión

¿A quiénes representan las autoridades? ¿Qué propósito tienen sus acciones? ¿Cuál es el compromiso de las autoridades con los integrantes de la localidad? ¿Cuál es el compromiso de los habitantes con las autoridades de la localidad? ¿Cómo se eligen las autoridades democráticas? ¿Quién vigila la labor de una autoridad?

Posibles actividades de aprendizaje

Los alumnos investigan qué autoridades de la localidad, el municipio y la entidad se eligieron a través de elecciones. También indagan sus funciones y cómo éstas responden a las necesidades y los intereses de la población que representan. Todo el grupo comenta las definiciones de ciudadano, ciudadanía, representante y electorado que encuentren en el diccionario. Con esta información responden a preguntas, como ¿quiénes pueden votar en nuestro país?, ¿a quiénes se considera ciudadanos o ciudadanas?, ¿por qué las autoridades deben rendir cuentas a quienes los han elegido?, ¿qué necesitan hacer los ciudadanos para que las autoridades realmente los representen?

En equipos recaban información sobre las acciones a favor de la localidad que haya realizado alguna autoridad estatal o municipal. Comentan la importancia de que los ciudadanos evalúen estas acciones y que ellos, aun cuando todavía no tienen 18 años de edad, puedan comenzar a interesarse por la convivencia ciudadana.

ÁMBITO: TRABAJO TRANSVERSAL

Espacio de indagación-reflexión-diálogo

HACIA UNA CULTURA DE LA PARTICIPACIÓN

Indagar y reflexionar: ¿cuáles son las autoridades que representan a los habitantes de mi comunidad? ¿Qué programas o proyectos impulsan para promover el deporte, la salud, la cultura y el desarrollo artístico?

Dialogar: ¿qué sabemos de estos proyectos o programas? ¿Cómo contribuyen al mejoramiento de nuestra comunidad? ¿Cómo podemos participar con las autoridades locales en éstos y otros proyectos?

Español

Lectura de la prensa local

Identificar, en la prensa escrita, los principales problemas que hay en la comunidad. Debatir en pequeños grupos las acciones que las autoridades llevan a cabo para resolverlos y cómo pueden participar los niños.

Historia

Compromisos de las autoridades con los derechos de todos

¿Por qué la educación y el trabajo son derechos que demandan del trabajo de las autoridades de gobierno? Investigar el respaldo que brinda la Constitución a estos derechos como resultado de la Revolución Mexicana.

Matemáticas

Planteamiento y solución de problemas

Resolver algunos problemas sencillos relacionados con los de la localidad: costo y presupuesto para ciertas obras públicas, medición de terrenos destinados a parques y bibliotecas, entre otros.

FORMACIÓN CÍVICA Y ÉTICA

Valoro el papel de las autoridades representativas en la convivencia y el desarrollo de proyectos colectivos.

Geografía

Necesidades en el medio rural y en el medio urbano

Investigar qué acciones realizan las autoridades en el medio urbano y en el medio rural. Identificar programas y acciones que mejoran la vida comunitaria.

Ciencias Naturales

Nuestros recursos

Investigar qué recursos hay y qué productos se elaboran en la entidad y el país. Analizar el papel de las autoridades para regular el uso de recursos naturales y evitar el abuso.

Educación Artística

Juegos teatrales

Representar una escena teatral, donde los pobladores de una comunidad colaboren con una autoridad elegida democráticamente.

Educación Física

El deporte: un bien colectivo

Analizar algunos de los programas de promoción del deporte que se den en su localidad. Identificar si contemplan acciones específicas para niños y niñas. Valorar la importancia de que en la localidad se impulsen actividades deportivas.

Aprendizajes esperados

Al término del bloque, cada alumno muestra lo aprendido cuando:

- Reconoce y describe los beneficios y ventajas de que se respeten normas y reglas de convivencia en los grupos en que participa.
- Menciona algunos de sus derechos que, como niña o niño, establece la Constitución Política.
- Reconoce que la función de las leyes es proteger los derechos de las personas, que su carácter es obligatorio y su incumplimiento implica sanciones.
- Identifica funciones esenciales de la autoridad, en la localidad, el municipio y la entidad.
- Identifica los beneficios que aporta la convivencia democrática sustentada en reglas acordadas y asumidas por un grupo.
- Expone sus opiniones en torno a situaciones en las que sus derechos como niña o niño no son respetados.

BLOQUE V

PARTICIPACIÓN CIUDADANA Y CONVIVENCIA PACÍFICA

PROPÓSITOS

- Analizar los conflictos para valorar acciones encaminadas a la búsqueda de la paz, sustentada en mejores condiciones de convivencia y de vida.
- Deducir pautas de convivencia o acciones mediante las cuales, colectivamente, se promueve la solución de un problema.
- Identificar mecanismos a través de los cuales los ciudadanos pueden comunicar a las autoridades sus necesidades y demandas.

Para este bloque se propone fortalecer el desarrollo de las niñas y los niños con base en el trabajo de las siguientes competencias:

- Manejo y resolución de conflictos.
- Participación social y política.

COMPETENCIAS PARA EL DESARROLLO EN LOS ÁMBITOS FORMATIVOS		
ASIGNATURA	TRABAJO TRANSVERSAL	AMBIENTE ESCOLAR Y LA VIDA COTIDIANA DEL ALUMNADO
<ul style="list-style-type: none"> • Reconozco que la paz no sólo es la ausencia de guerras, sino un proceso mediante el cual los seres humanos buscan mejores condiciones para lograr la convivencia y el desarrollo colectivo. <p style="text-align: right;">SECCIÓN A1</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identifico, aprecio y promuevo el uso de mecanismos institucionales a través de los cuales la ciudadanía puede comunicar al gobierno sus necesidades, demandas, problemas y preferencias. 	<ul style="list-style-type: none"> • Evito la agresión como opción para enfrentar los conflictos de la convivencia cotidiana; en cambio, identifico y aprecio otras formas pacíficas de reacción. • Analizo situaciones de conflicto en el ámbito escolar; identifico causas, partes involucradas, momentos y posibles soluciones.
<ul style="list-style-type: none"> • Examino y analizo causas, momentos y alternativas posibles de algún conflicto cotidiano. <p style="text-align: right;">SECCIÓN A2</p>		
<ul style="list-style-type: none"> • Identifico formas de organización social y empleo algunas para desarrollar tareas colectivas de servicio a la comunidad. <p style="text-align: right;">SECCIÓN A3</p>		

<ul style="list-style-type: none"> • Identifico, aprecio y promuevo el uso de vías y mecanismos institucionales a través de los cuales la ciudadanía puede comunicar al gobierno sus necesidades, demandas, problemas y preferencias. <p style="text-align: right;">SECCIÓN A4</p>		
--	--	--

ÁMBITO: ASIGNATURA

SECCIÓN A1. LA PAZ, UNA CONDICIÓN PARA EL DESARROLLO

Preguntas para discusión y reflexión

¿Qué es la paz? ¿Cómo podemos reconocer que prevalece la paz? ¿Qué es la falta de paz? ¿De qué manera la pobreza, el hambre, las epidemias y la falta de empleo son condiciones que deterioran un ambiente de paz? ¿Qué expresiones de violencia podemos reconocer?

Posibles actividades de aprendizaje

Los alumnos dibujan o pintan lo que para ellos significa la paz; pueden orientar su actividad con preguntas como: ¿cuándo podemos decir que hay paz? ¿Podemos decir que hay paz si existen personas a quienes les violan sus derechos? Además de la guerra, ¿qué otras situaciones pueden perturbar la paz?

En equipos investigan las condiciones económicas y sociales que afectan a diversas regiones del país: pobreza, marginación, migración por falta de empleo, desarrollo de actividades ilícitas, etcétera. A partir de reportajes periodísticos de la radio, la prensa escrita y la televisión, comentan qué repercusiones tienen estos problemas en la convivencia armónica y la seguridad pública. Comentan de qué manera la violencia hacia personas y grupos equivale a la falta de paz.

Todo el grupo identifica algunas condiciones que favorecerían un ambiente de paz: trabajo para todos, servicios de salud y educación suficientes, oportunidades de desarrollo personal. Elaboran un mural en el que plasmen, con diversos recursos plásticos, las condiciones que promueven la convivencia pacífica.

SECCIÓN A2. ANÁLISIS DE CONFLICTOS COTIDIANOS

Preguntas para discusión y reflexión

¿Cuáles son los conflictos más frecuentes en la localidad donde vivimos? ¿Qué personas o grupos participan en ellos? ¿Cuáles son los intereses de sus protagonistas? ¿Cuánto tiempo duró el conflicto? ¿Podemos decir que se resolvió?

Posibles actividades de aprendizaje

En equipos, los alumnos describen conflictos que se hayan dado en la localidad. Elaboran un esquema donde destaquen a sus protagonistas, el motivo del conflicto, los intereses de las partes involucradas y el desenlace que tuvieron. Cada equipo representa teatralmente algún momento del conflicto donde resalten las causas, las personas involucradas, las discrepancias y sus momentos. También destacan si hubo violencia o se utilizó el diálogo para buscar acuerdos.

Al final de cada representación discuten si la manera en que terminó favoreció a las partes involucradas o sólo a una de ellas; en este último caso, formulan una alternativa que podría favorecer a todos los involucrados. Reflexionan acerca de la importancia del diálogo en la búsqueda de una solución que satisfaga a todos los involucrados.

SECCIÓN A3. NIÑOS DE CUARTO, A. C.

Preguntas para discusión y reflexión

Diferentes formas de organización social, ¿qué es una Organización No Gubernamental (ONG)? ¿Qué tipos de acciones realizan? ¿Quiénes participan en ellas? ¿Podemos organizarnos para beneficio de nuestra comunidad?

Posibles actividades de aprendizaje

Los alumnos investigan los nombres de organizaciones que, sin depender del ayuntamiento, del gobierno estatal o federal, realizan acciones en beneficio de su comunidad. Indagan qué fines persiguen y, de ser posible, conversan con alguno de sus integrantes. Elaboran un directorio con la información recabada sobre las diversas Organizaciones No Gubernamentales (ONG).

Todo el grupo identifica algún problema o alguna necesidad de la comunidad que afecte de manera directa a niñas y niños; por ejemplo, la necesidad de espacios para jugar con seguridad, la creación de un club deportivo o una biblioteca para reunirse a realizar tareas. Organizan un plan de trabajo y los propósitos que perseguirán para las niñas y los niños de toda la comunidad. Identifican qué acciones deberán realizar para alcanzar sus

propósitos: consultar algunas instituciones, dirigirse a una autoridad, informar a toda la comunidad escolar de sus propuestas, escribir cartas a los padres de familia solicitando su apoyo, etcétera.

Reflexionan sobre la importancia de participar de manera organizada y responsable para promover mejoras colectivas.

SECCIÓN A4. COMUNICACIÓN CON LAS AUTORIDADES: UNA MANERA DE COLABORAR

Preguntas para discusión y reflexión

¿Cómo se comunican los ciudadanos con las autoridades que los representan? ¿Por qué las autoridades necesitan conocer las necesidades, las demandas, los problemas y las preferencias de las personas a las que representan? ¿Cómo respalda la Constitución la relación de los ciudadanos con sus autoridades?

Posibles actividades de aprendizaje

En equipos identifican problemas que haya en su comunidad, por los que diversos grupos de ciudadanos han tenido que acercarse a las autoridades locales y la respuesta que se ha dado por parte de éstas. Describen los canales y los mecanismos que existen para que los ciudadanos comuniquen a las autoridades de gobierno sus necesidades, demandas, problemas y preferencias.

Con la ayuda del docente elaboran una petición o una sugerencia dirigida a las autoridades de su localidad o municipio, sobre un asunto de interés comunitario. Hagan llegar su petición a las autoridades correspondientes, planteen plazos de acción y de observación de la reacción esperada. Evalúen la actividad en un plazo medio.

Consultan *Conoce nuestra Constitución* en lo referente al derecho de petición y de asociación. Reflexionan acerca de la importancia de que los ciudadanos ejerzan este tipo de derechos como una forma de responsabilizarse del buen desempeño de las autoridades.

ÁMBITO: TRABAJO TRANSVERSAL

Espacio de indagación-reflexión-diálogo

LA TRANSPARENCIA

Indagar y reflexionar: ¿en qué consiste el derecho a la información? ¿Quiénes son servidores públicos? ¿Por qué se les llama “servidores”?

Dialogar: ¿quién debe servir a quién: el gobernante a sus gobernados o los gobernados a sus gobernantes? Comentar cómo se relaciona la soberanía del pueblo con el derecho a la información sobre los actos de gobierno.

<p>Español <i>Cartas y oficios</i> Redactar cartas y oficios dirigidos a diversos tipos de autoridad solicitando información o servicios sobre problemas de la escuela o la localidad.</p>		<p>Historia <i>Un México que mira al futuro</i> Reflexionar acerca de la importancia del derecho al acceso a la información y a la transparencia en la sociedad mexicana.</p>
<p>Matemáticas <i>Gráficas de barras</i> Interpretar el contenido de tablas y gráficas sencillas donde se brinde información de diversos actos de gobierno. Obtener conclusiones acerca del impacto de estas acciones en la vida local.</p>	<p>FORMACIÓN CÍVICA Y ÉTICA Identifico, aprecio y promuevo el uso de canales y mecanismos institucionales a través de los cuales la ciudadanía puede comunicar al gobierno sus necesidades, demandas, problemas y preferencias.</p>	<p>Geografía <i>Medios de comunicación e información</i> Usar mecanismos para informar a la ciudadanía sobre el avance de las acciones gubernamentales para atender problemas o necesidades de la comunidad. Analizar la veracidad y la calidad de la información en los medios que existen para ello.</p>
<p>Ciencias Naturales <i>Explotación sustentable de los recursos naturales</i> Investigar los programas y las acciones del gobierno relacionadas con la explotación de los recursos terrestres, marítimos o del subsuelo de México. Solicitar información específica de la entidad.</p>		<p>Educación Artística <i>¿Qué hay sobre las artes?</i> Investigar cuáles son las funciones del Instituto Nacional de Bellas Artes (INBA) en el desarrollo de la actividad artística en nuestro país, en el cuidado del patrimonio artístico y en el impulso a las actividades artísticas.</p>
	<p>Educación Física <i>Autoridades y salud física</i> Identificar acciones y programas gubernamentales que atienden el deporte y la educación física.</p>	

Aprendizajes esperados

Al término del bloque, cada alumno muestra lo aprendido cuando:

- Describe problemas generados por situaciones de violencia directa: agresión física y enfrentamientos bélicos, entre otros.
- Utiliza el diálogo como mecanismo para atender conflictos y posibilitar su solución.
- Identifica y describe causas de situaciones de conflicto que se han presentado en la vida cotidiana, personas involucradas, momentos y posibles alternativas que pueden emplearse ante eventualidades semejantes.
- Reconoce que la paz no sólo es la ausencia de guerra, si no que se relaciona con el hecho de que todas las personas tengan condiciones de respeto a su dignidad humana.
- Reconoce que no satisfacer las necesidades básicas de las personas genera conflictos sociales.
- Identifica y describe algunos procedimientos que los ciudadanos pueden utilizar para hacer llegar sus demandas a las autoridades.



**EDUCACIÓN
FÍSICA**

INTRODUCCIÓN

Desde tiempos remotos en la historia del hombre, éste ha querido conocer su propia naturaleza, por lo cual utilizó los fenómenos naturales como punto de referencia, se protegió con pensamientos mágicos, se justificó con las explicaciones que la filosofía le ha brindado y, durante los últimos cuatro siglos, ha intentado explicarse a sí mismo científicamente. La conducta humana y motriz, sin duda son dos aspectos que están por consolidarse, y desde la infancia, el niño construye su propia personalidad y la educación es el medio social más adecuado para ello. Por lo tanto, es necesario sistematizar los procesos de enseñanza y aprendizaje que rigen sus conductas, y la educación física, en la educación básica, contribuye a tal fin.

Este programa reorienta las formas de enseñanza de la educación física, porque es un hecho que, a lo largo de esta época no persiguió los mismos fines ni las mismas metas en los diferentes momentos históricos de nuestro país.

La educación física en la escuela primaria constituye una forma de intervención pedagógica que se extiende como práctica social y humanista, estimula las experiencias de los alumnos, sus acciones y conductas motrices expresadas mediante formas intencionadas de movimiento; es decir, favorece las experiencias motrices de los niños, sus gustos, motivaciones, aficiones y necesidades de movimiento, tanto en los patios y áreas definidas en las escuelas primarias del país, como en diferentes actividades de su vida cotidiana.

Lo anterior implica organizar la estructura de enseñanza a partir de competencias para la vida, que hagan significativo lo aprendido y utilice a través de sus respuestas motrices y formas de convivencia basadas en el respeto, la equidad de género, la inclusión y, sobre todo, en la comprensión de que vive en un país diverso, como el nuestro.

A lo largo del programa será posible identificar diversas categorías conceptuales con las que construiremos otra visión de la educación física en la escuela primaria. El primer referente es la corporeidad, entendida como la conciencia que hace un sujeto de sí mismo y considerada el centro de la acción educativa, en la cual resalta la importancia del papel de la motricidad humana y su implicación en la acción y conducta motriz.

Será necesario identificar los límites de la educación física en la escuela para poder reinterpretar, en una visión actual, las competencias propuestas, que es la segunda premisa, además de la educación en valores a través de la motricidad. Desde los primeros años de

la vida escolar se muestran, de manera transversal, los que es conveniente promover: los personales, sociales, morales y de competencia.

Asimismo, la diversidad, y por lo tanto la riqueza cultural que posee nuestro país, representa una oportunidad para aprender a convivir, descubrir y valorar los orígenes e historia de nuestra nación, utilizando para ello al juego tradicional y autóctono, por lo que es importante implementar actividades que incluyan este tipo de juegos.

Para llevar a cabo la intervención del docente, en este programa se definen tres ámbitos: ludo y sociomotricidad, promoción de la salud y competencia motriz; cada uno se describe en el apartado “Enfoque.”

La idea es revitalizar la educación física en la escuela primaria y que sus prácticas pedagógicas sean una opción de vinculación a la vida cotidiana de sus alumnos. Así, la sesión de educación física debe privilegiar al niño y sus intereses por la acción motriz, la convivencia diaria, la vivencia del cuerpo y el ejercicio consciente de su corporeidad; con todo esto será posible hacer una fiesta del cuerpo.

ENFOQUE

Los antecedentes de este programa son el de Educación Física de 1988, el análisis del Plan de Estudios de 1993 de educación primaria, el Plan de Estudios 2002 de la licenciatura en Educación Física, así como el estudio de las principales propuestas teóricas en el campo de la educación física y las experiencias latinoamericanas y europeas.

Los fundamentos pedagógicos se organizaron en cinco ejes y tres ámbitos de intervención, a partir de los cuales el docente orienta su práctica educativa y le da sentido a su forma de implementación.

Ejes pedagógicos

1. *La corporeidad como el centro de su acción educativa.* La corporeidad se concibe como una expresión de la existencia humana que se manifiesta mediante una amplia gama de gestos, posturas, mímicas y acciones, relacionados con sentimientos, como la alegría, el enojo, la satisfacción, la sorpresa y el entusiasmo. La educación física define, de manera clara, los propósitos que busca alcanzar, cuando se propone educar al cuerpo y hacerlo competente para conocerlo, desarrollarlo, sentirlo, cuidarlo y aceptarlo; tiene como prioridad la construcción de la corporeidad, a fin de conformar la entidad corporal en la formación integral del ser humano.

En las escuelas, los docentes tienen que enfrentar a diario una realidad: niños obesos, desnutridos y con un pobre desarrollo motor; este es uno de los desafíos que debe asu-

mir la educación en general y la educación física en particular, ya que la corporeidad se consolida socialmente a partir de las intervenciones que realizan los padres, educadores y educadores físicos. La corporeidad es una prioridad de la educación en la infancia y lo que se relaciona con ella (higiene, movimiento, voluntad, sensibilidad, etcétera) debe considerarse en todo proyecto pedagógico; por ello, se convierte en parte fundamental de la formación humana y en eje rector de la praxis pedagógica del educador físico.

2. *El papel de la motricidad y la acción motriz.* La motricidad juega un papel definitivo en la formación del niño, porque le permite establecer contacto con su realidad; para apropiarse de ella, realiza acciones motrices que están fuertemente dotadas de sentido e intenciones. Por esta razón, la acción motriz debe concebirse de una manera amplia, pues sus manifestaciones son diversas en los ámbitos de la expresión, la comunicación, lo afectivo, lo emotivo y lo cognitivo. La acción motriz tiene múltiples posibilidades y se caracteriza por su estrecha relación con los saberes, base de las competencias: saber, saber hacer, saber actuar y saber desempeñarse, e interactúan en la realización de tareas que van de lo más sencillo a lo más complejo.

La motricidad no puede desvincularse de la corporeidad; por ejemplo, cuando un niño corre tras la pelota, logra patearla y sonrío, es un evento en que se manifiesta un movimiento (la acción de correr) que se transforma en motricidad (la intención de patear la pelota) y una expresión (la risa como muestra de su corporeidad). Así, la motricidad puede concebirse como “la vivencia de la corporeidad para explicar acciones que implican desarrollo humano”,¹ por lo que, junto con la corporeidad, son dos atributos del hombre, de ahí su vínculo inexcusable, y representan, por consiguiente, dos realidades antropológicas fundamentales en la Educación Física que se convierten en los principales referentes epistemológicos para la asignatura.

3. *La educación física y el deporte en la escuela.* El deporte es una de las manifestaciones de la motricidad que más buscan los alumnos en la escuela primaria, ya que en él se ponen a prueba distintas habilidades específicas que se aprenden durante este periodo; por lo cual, el educador físico promoverá el deporte escolar desde un enfoque que permita, a quienes así lo deseen, canalizar el sentido de participación, generar el interés lúdico y favorecer hábitos relacionados con la práctica sistemática de actividad física, el sentido de cooperación, el cuidado de la salud, además de adquirir valores, una “educación para la paz”² en general y el trabajo en equipo. Asimismo, ofrecerá, como parte de las actividades de fortalecimiento, una educación que contemple la diversidad al trabajar con alumnos con necesidades educativas especiales.

La educación física utiliza el juego como práctica y medio para la depuración de habilidades y destrezas motrices, en tanto que el deporte educativo los pone a prueba en

¹ José Luis Pastor Pradillo (2002), *Fundamentación conceptual para una intervención psicomotriz en Educación Física*, Barcelona, INDE, p. 83.

² El concepto de paz, referido tanto del griego (*eirene*) como del romano (*pax*), en donde el primero hace alusión a mantener la armonía mental y la tranquilidad interior, canalizado por la ausencia de hostilidades y de conflictos violentos; mientras que el segundo se refiere a la necesidad de mantener y respetar la ley y el orden establecidos (Carlos Velázquez Callado, *Educación física para la paz*).

eventos donde, por encima de cualquier fin, se encuentra la educación del alumno y el enriquecimiento de sus experiencias de vida; el poder relacionarlas con aspectos formativos, será un reto más de la educación física escolar.

A través del deporte educativo es posible obtener aprendizajes que van más allá de la técnica, la táctica o la competencia misma, tales como:

- Conocer las normas y reglas básicas de convivencia.
- Desarrollar la ética del juego limpio.
- Mejorar la autoestima y las relaciones interpersonales.
- Mejorar la salud y la condición física, así como enfatizar sus capacidades perceptivo-motrices.
- Construir su personalidad conviviendo en ambientes lúdicos, donde todos participan y de amistad entre iguales.
- Conocerse mejor al incrementar su competencia motriz y, por consiguiente, sus desempeños motores.
- Desempeñarse, no sólo en un deporte, sino en la vivencia y experimentación de varios, sobre todo en los de conjunto que muestre el docente y de acuerdo con las condiciones del contexto escolar y el interés de los alumnos.
- Encauzar a los alumnos cuyas habilidades les permitan incorporarse de manera sistemática a otro tipo de métodos de entrenamiento, que la escuela primaria por sí misma no puede atender.

La influencia del deporte en la educación física es indiscutible, ya que desde finales de los sesenta, la mayoría de los docentes de la asignatura se han dedicado a la enseñanza y práctica de los deportes; de allí que padres de familia, docentes frente a grupo y alumnos, identifiquen la sesión como “la clase de deportes” y no como la sesión de educación física. Cuando se hace alusión a ésta, en general se piensa en el desarrollo de las capacidades físicas (fuerza, velocidad, resistencia y flexibilidad) y en el aprendizaje de los fundamentos deportivos; en consecuencia, al haberse institucionalizado, se ha dado una educación físico-deportiva, donde la enseñanza de las técnicas era lo más importante culminando con la participación de unos cuantos alumnos en torneos y eventos deportivos.

El enfoque actual de la educación física tiene una perspectiva más amplia y no como un apéndice del deporte; porque la concebimos como una práctica pedagógica cuyo propósito central es incidir en la formación del educando, a través del desarrollo de su corporeidad, para que la conozca, la cultive y, sobre todo, la acepte. Para ello, las acciones motrices se convierten en su aliado por excelencia, porque permiten al alumno establecer contacto con los otros (sus compañeros), consigo mismo y con su realidad, a través de las sesiones de Educación Física, que se caracterizan por ser un valioso espacio escolar para el desarrollo humano, pues ahí se estimulan la motricidad y la corporeidad, con los principios de participación, inclusión, pluralidad, respeto a la diversidad y equidad de género.

Por tanto, es un hecho que el deporte y la educación física no son lo mismo, pues sus principios y propósitos son evidentemente diferentes, y los ubica en su justa dimensión, como en el caso del deporte que, en el contexto escolar, es realmente un medio de la educación física. Así, un desafío para los profesores será incluirlo en su tarea educativa, de tal modo que sus principios (selección, exclusión, etcétera) no alteren su práctica docente ni incidan de manera negativa en la formación de niños y adolescentes. Esta perspectiva crítica del deporte no pretende excluirlo, sino redimensionarlo³ y analizar sus aspectos estructurales (lógica interna) desde el punto de vista de la socioludomotricidad, a fin de enriquecer la formación de los educandos en la sesión de educación física. También, se trata de impulsar nuevas formas de imaginar, comprender y concebir el deporte escolar, crear nuevos significados e incorporar a sus prácticas principios acordes con las nuevas realidades sociales en el marco del género, la diversidad y la interculturalidad, entre otros. Todo acto educativo tiene la intención de crear y, en educación física, la intención es crear a partir de la corporeidad y la motricidad, propiciando el gusto por la escuela, el ejercicio físico y la vida.

4. *El tacto pedagógico y el profesional reflexivo.* La educación física mediante el conducto del educador, promoverá intervenciones que no premien o estimulen el dolor, por lo que harán uso de su “tacto pedagógico”,⁴ pues en la tarea educativa se requiere de una sensibilidad especial ante lo humano que exige reflexionar, permanentemente, sobre el trabajo docente que se desarrolla al implementar este programa.

Es importante que, en el campo de la educación física, se supere la concepción que considera a sus profesionales como sujetos que sólo se apropian y aplican técnicas en su accionar cotidiano. Se trata de ver al docente como un profesional que reflexiona y recapacita acerca de su propia práctica y no como un simple aplicador de circuitos de capacidad física o formaciones para la ejecución de fundamentos deportivos. Esa práctica rutinaria y repetitiva debe cambiarse por una praxis creadora, con sujetos, acciones y fines en constante transformación.

5. *Valores, género e interculturalidad.* Para que el educador físico, como profesional reflexivo, trabaje al unísono con las expectativas generadas de la escuela, estarán presentes en su práctica cotidiana la educación en valores, la equidad de género y la educación intercultural, aspectos que tienen una especial relevancia, dado el sentido incluyente y el respeto a la diversidad en el ámbito educativo.

- *La educación en valores.* En la función socializadora de la escuela, los valores ocupan un lugar importante en el desarrollo del ser humano. Para educar en valores es preciso tener claro cuáles se desea desarrollar en los alumnos de primaria, ya que serán los futuros ciudadanos que convivirán en una sociedad plural y democrática;

³ Nos referimos al deporte educativo que, de manera más amplia, se explica en las actividades de fortalecimiento de este programa.

⁴ Max van Manen (1998), *El tacto en la enseñanza. El significado de la sensibilidad pedagógica*, Barcelona, Paidós Ibérica.

para ello, estarán presentes el respeto, la tolerancia, la responsabilidad y el diálogo, entre otros, con la finalidad de ponerlos en práctica e impactar en su desarrollo moral (juicios). Los valores aprendidos y aplicados en los primeros años de vida, le dan sentido a toda acción humana y brindan la posibilidad de asumir una actitud ética ante la vida.

- *Equidad de género.* Los significados de ser hombre o ser mujer han estado marcados por la desigualdad social, política y económica que históricamente han impactado sobre todo al sexo femenino. Es necesario transformar esa lógica de género y sus estereotipos que predominan en las formas de relación y, por supuesto, de dominación en la sociedad: el hombre dominante y la mujer sumisa. La educación tiene como tarea partir de la equidad de género, proponiendo el disfrute equilibrado de unos y otras de los bienes sociales, las oportunidades, los recursos y las recompensas. También incluye la noción de igualdad, teniendo claro que no se trata de que hombres y mujeres sean iguales, sino plantearla como una oportunidad de vida permanente, pensar en ella, a partir de la diferencia, permite establecer relaciones más justas y sanas entre individuos de uno y otro sexo.
- *La educación intercultural.* Nuestra nación se define como un país pluricultural, lo que significa que en todo el territorio nacional coexisten diversas culturas. En esta realidad están presentes diferencias, privilegios para unos cuantos, segregación y discriminación para otros; es decir, las relaciones asimétricas son una constante. Para atenuar este tipo de situaciones se propone como alternativa la perspectiva intercultural, que representa un proyecto social amplio donde se busca eliminar todo acto de segregación y discriminación. Con lo cual, el elemento central es permitir el establecimiento de una relación diferente entre los grupos humanos con culturas distintas, donde la primera condición es la presencia de una relación de igualdad, modulada por el principio de equidad; la segunda es reconocer al otro como diferente, sin menospreciarlo, juzgarlo ni discriminarlo, sino comprenderlo y respetarlo; la tercera es ver a la diversidad cultural como una posibilidad de riqueza.

Desde la perspectiva intercultural, el alumno se relaciona con los “otros” mediante el diálogo, pues se reconoce que es vital para el entendimiento, la comprensión de las razones del otro y el logro de acuerdos entre los sujetos (a nivel individual) y entre los diferentes grupos (a nivel social); es decir, estimular la convivencia intercultural desde la educación física, para comprenderse a sí mismo y no sólo aceptar sino entender a los demás (los otros).

La educación en valores, la equidad de género y la educación intercultural representan, para el campo de la educación física, un gran reto que debe asumir a través de la acción educativa; además, llevarla a los espacios escolares es, sin lugar a dudas, uno de los mayores desafíos para el docente.

Ámbitos de intervención educativa

Para aplicar el planteamiento curricular, el programa de Educación Física se organiza en tres ámbitos de intervención pedagógica, como una forma de orientar la actuación del profesor y, al mismo tiempo, brindarle los elementos básicos requeridos para entender su lógica, desde las condiciones reales de la escuela y del trabajo docente.

1. *Ludosociomotricidad*. Una de las grandes manifestaciones de la motricidad es el juego motor, considerado como un importante medio didáctico, para estimular el desarrollo infantil; a través de éste, identificaremos diversos niveles de apropiación cognitiva y motriz de los alumnos al entender su lógica, su estructura interna y sus elementos, como el espacio, el tiempo, el compañero, el adversario, el implemento y las reglas, pero sobre todo, el juego motor como un generador de acontecimientos de naturaleza pedagógica.

Al ubicar al niño como el centro de la acción educativa, el juego dirigido brinda una amplia gama de posibilidades de aprendizaje, proporciona opciones para la enseñanza de valores: respeto, aceptación, solidaridad y cooperación, como un vínculo fundamental con el otro; para enfrentar desafíos, conocerse mejor, edificar su corporeidad, expresarse y comunicarse con los demás; identificar las limitantes y los alcances de su competencia motriz al reconocer sus posibilidades de comprensión y ejecución de los movimientos planteados por su dinámica y estructura.

Por ello, el docente atenderá las necesidades de movimiento de sus alumnos, dentro y fuera del salón de clases; las canalizará a través del juego motor; identificará sus principales motivaciones e intereses, y las llevará a un contexto de confrontación, divertido, creativo, entretenido y placentero, a fin de que el alumno pueda decir: “Yo también puedo”, y mejorar su interacción y autoestima.

Asimismo, el docente estimulará el acto lúdico con el objeto de que esta acción desencadene otras, relacionadas con lo que vive a diario en su contexto familiar, así como su posible utilización en el tiempo libre y de ocio.

Los juegos tradicionales y autóctonos, originarios de una región o estado, contribuyen a la comprensión del hecho cultural e histórico de las diferentes regiones del país, a la apreciación, identificación y valoración de su diversidad, así como a la posibilidad de aprender del patrimonio cultural de los pueblos, con la finalidad de preservar sus costumbres pero, sobre todo, para no olvidar nuestras raíces como nación.

El alumno construye parte de su aprendizaje por su desempeño motriz y las relaciones que se establecen como producto de la interacción con los demás; es decir, surge “la motricidad de relación”,⁵ que se explica por las acciones motrices de los niños, ya que al jugar e interactuar con los otros, su motricidad se modifica al entrar en contacto con los

⁵ Cfr. Benilde Vázquez (1989), *La educación física en educación básica*, Madrid, Gymnos.

demás compañeros, los adversarios, el espacio, el tiempo, el implemento y por la reglamentación del juego.

2. *Promoción de la salud.* El segundo ámbito de intervención considera a la escuela y sus prácticas de enseñanza como el espacio propicio para crear y desarrollar hábitos de vida saludable, entendiéndolos como los que promueven el bienestar físico, mental, afectivo y social; por lo que orienta la sesión de Educación Física a la promoción y creación de hábitos de higiene, alimentación, cuidados del cuerpo, mejoramiento de la condición física y la importancia de mantener la salud de manera preventiva como forma permanente de vida. En este ámbito se sugiere que, en cada sesión, el docente proponga actividades que generen participación y bienestar, eliminando el ejercicio y las cargas físicas rigurosas que provocan malestar o dolor en los alumnos. Consiste en implementar, a lo largo del periodo educativo, una serie de estrategias que permitan al estudiante entender qué debe hacer para lograr el cuidado del cuerpo, la prevención de accidentes, y propiciar ambientes de aprendizaje adecuados para las prácticas físicas y de convivencia durante la sesión.

Como parte de la promoción de la salud, el docente debe incluirla en sus secuencias de trabajo, propuestas de activación física, tanto al interior del aula con los docentes de grupo, como en sus sesiones de Educación Física ya que es parte de la cultura de prevención de enfermedades (obesidad, desnutrición, anorexia, entre otras).

Difundir la salud también implica la enseñanza de posturas y ejercicios adecuados para su ejecución, sus fines higiénicos y educativos, acordes con la edad y el nivel de desarrollo motor de los alumnos. Al comprender la naturaleza de los niños, su desarrollo “filogenético y ontogenético”,⁶ sus características corporales, emocionales y psicológicas, así como su entorno social, es posible estimular su desarrollo físico armónico y proponer para su verificación, una evaluación cualitativa de sus conductas motrices.

3. *La competencia motriz.*⁷ La implementación del programa de Educación Física, basado en competencias, reorienta las formas de concebir el aprendizaje motor en las niñas y los niños que cursan la educación primaria, y éste identifica sus potencialidades a través de sus propias experiencias motrices, por ello: “La competencia motriz es la capacidad del niño para dar sentido a su propia acción, orientarla y regular sus movimientos, comprender los aspectos perceptivos y cognitivos de la producción y del control de las respuestas motrices, relacionándolas con los sentimientos que se tienen y la toma de

⁶ Filogénesis, es una concepción biológica del universo, ideada por Haeckel hacia finales del siglo XIX, según la cual las especies tienen un desarrollo biológico comparable al de cualquier ser viviente individual; da cuenta del nacimiento y desarrollo del individuo. *Fylon* para los griegos equivale a la raza o tribu a la que pertenece un individuo.

Ontogénesis da cuenta del desarrollo de la especie a la que pertenece. Los griegos utilizan este concepto (*onto*) como aquellos que vivían y estaban en oposición de los muertos. Entendemos a la ontogénesis como la evolución biológica del individuo.

⁷ Cfr. Luis Miguel Ruiz Pérez (1995), *Competencia motriz, elementos para comprender el aprendizaje motor en Educación Física Escolar*, Madrid, Gymnos.

conciencia de lo que se sabe que se puede hacer y cómo es posible lograrlo”.⁸ La vivencia del cuerpo no debe limitarse a los aspectos físicos o deportivos, sino es necesario incluir los afectivos, cognoscitivos, de expresión y comunicación. Este tipo de vivencia es la unión de conocimientos, procedimientos, actitudes y sentimientos que intervienen en las múltiples interacciones que realiza un alumno con su medio y con los demás, lo que le permite superar, a partir de sus propias capacidades, las diversas tareas que se le plantean en la sesión de educación física. Ésta, atenderá las tres dimensiones del movimiento, que son: “acerca del movimiento, a través del movimiento y en el movimiento”.⁹ La primera se convierte en la forma primaria de indagación que vuelve significativo lo que se explica; en esta dimensión el niño se pregunta: ¿cómo puedo correr?, ¿de cuántas formas puedo lanzar este objeto? En la segunda dimensión se instrumenta la acción, se adapta y flexibiliza el movimiento, se construye una forma de aprendizaje con niveles de logro básicamente personales; en ésta, el alumno se pregunta: ¿por qué es necesario hacer las cosas de esta manera y no de otra?, ¿para qué sirve lo que hago en el aula y en la sesión de educación física? La tercera dimensión (en el movimiento) supone examinar al sujeto que se desplaza, atendiendo el significado del movimiento; es decir, el conocimiento sobre las acciones.

La competencia motriz cobra especial importancia en el desarrollo de las sesiones, pues con ella se busca consolidar aprendizajes mediante la participación y la práctica, lo que permitirá a los educandos realizar, cada vez de mejor manera, sus acciones motrices, vinculadas con las relaciones interpersonales que establecen y como producto de las conductas motrices que cada uno aporta a la tarea designada.

Competencias a desarrollar con el programa de Educación Física

La competencia es un conjunto de capacidades que incluyen conocimientos, actitudes, habilidades y destrezas que una persona logra mediante procesos de aprendizaje y que se manifiesta en su desempeño ante situaciones y en contextos diversos; es decir, busca integrar los aprendizajes y utilizarlos en la vida cotidiana.

Una competencia no se adquiere de manera definitiva, dada su naturaleza dinámica e inacabada, por lo que es necesario mantenerla en constante desarrollo a través de actividades de reforzamiento; así podemos incidir en su construcción. Este programa contempla situaciones didácticas a desarrollar durante la sesión bajo la premisa del “principio de

⁸ SEP (2002), *Licenciatura en Educación Física. Plan de Estudios 2002*, México, p. 39.

⁹ Cfr. Kirk, David (1990), *Educación física y currículum*, España, Universidad de Valencia.

incertidumbre”,¹⁰ permitiendo a los escolares proponer, distinguir, explicar, comparar y colaborar para la comprensión de sus propias acciones motrices que, desde luego, se desarrollarán paulatinamente a lo largo de la educación primaria.

Los desafíos educativos que imponen las sociedades modernas, orientan la necesidad de educar y formar sujetos que sean capaces de resolver situaciones diversas ante los problemas que se presentan en cada contexto social; por lo cual, la educación básica busca canalizar las competencias educativas, a través de saberes validados desde lo social, mediante actividades a realizar en la vida cotidiana; es decir, busca propiciar la mejor manera de vivir y convivir en un tiempo histórico y social complejo, como es el nuestro. La constante producción y reproducción de conocimientos hace cada vez más necesario incorporar al niño a saberes y competencias para que tenga herramientas que le permitan enfrentar estos desafíos con su mejor posibilidad de adaptación.

El desarrollo motor no tiene una cronología ni una línea de tiempo a la que todos los alumnos se deban ajustar, por lo tanto, las competencias que la educación física implementa tienen un carácter abierto, lo cual implica de manera permanente la puesta en marcha de una u otras competencias durante los seis años de la educación primaria.

Tres grupos de competencias conforman el programa: “Manifestación global de la corporeidad”, “Expresión y desarrollo de habilidades y destrezas motrices” y “Control de la motricidad para el desarrollo de la acción creativa”. Cada una orienta una intención que interactúa y complementa a las otras; por lo tanto no se presentan de manera secuenciada, se construyen en paralelo y se observan a lo largo de los tres ciclos, las cuales se describen a continuación:



1. *Manifestación global de la corporeidad.* Considerando que la intencionalidad central del programa es formar un alumno competente en todas las actividades cotidianas dentro y fuera de la escuela —es decir, una formación para la vida—, la corporeidad como manifestación global de la persona se torna en una competencia esencial para que adquiera la conciencia sobre sí mismo y su propia realidad corporal. La corporeidad, entonces, es una

¹⁰ Entendemos el principio de incertidumbre como el grado de imprevisión ligado a ciertos elementos de una situación diferenciado a partir de dos aspectos: el medio físico y al comportamiento de los demás, donde el primero se ve afectado por los elementos del entorno y cuyas características son difíciles de prever: el terreno, el viento, la temperatura; es decir, componentes propios del mundo de los objetos; el segundo está ligado a las acciones y reacciones de los practicantes que intentan realizar una tarea motriz que requiere de interacciones de cooperación y/u oposición. Pierre Parlebas (2001), *Léxico de praxiología motriz*, España, Paidotribo.

realidad que se vive y juega en todo momento; es el cuerpo vivido en sus manifestaciones más diversas: cuando juega, baila, corre, entrena, estudia o trabaja. Siempre hace acto de presencia en el horizonte de la vida cotidiana, en un espacio y un tiempo determinados, que es donde su construcción se lleva a cabo. Para establecer una relación con el otro, los seres humanos se comunican, y cuando lo hacen se implica la palabra y los movimientos del cuerpo. La corporeidad del alumno se edifica y recrea en el interior de los procesos de socialización, siendo la escuela el espacio por excelencia para tan importante tarea.

La manifestación global de la corporeidad fomentará:

- *Conocer el cuerpo*: toda tarea educativa tiene como finalidad conocer algo, que el alumno se apropie de un contenido para que pueda dominarlo y utilizarlo en su beneficio. En educación física, el cuerpo (la corporeidad) se considera un contenido central, pues el alumno debe apropiarse de él (conocerlo), tener conciencia de sí y dar cuenta de su corporeidad.
 - *Sentir el cuerpo*: las sensaciones juegan un papel importante para poder percibir la realidad corporal; por lo tanto, las sensaciones corporales proporcionan información sobre el mundo (de los objetos y los sujetos), y la más relevante es la información sobre sí mismo cuando el alumno toca-siente su cuerpo.
 - *Desarrollar el cuerpo*: el desarrollo en los alumnos no se da de forma espontánea, para ello se requiere la intervención del docente implementando nuevas estrategias que le permitan fomentar hábitos, habilidades y destrezas motrices, que favorecerán las posibilidades de movimiento de sus educandos.
 - *Cuidar el cuerpo*: todo alumno tiene derecho a un cuerpo saludable que le permita disfrutar de una vida plena, pero también le implica deberes para alcanzarlo; es importante considerar que la competencia debe articular ambos aspectos.
 - *Aceptar el cuerpo*: esto se convierte en una tarea prioritaria y complicada, pues es producto de la creciente insatisfacción corporal que en la actualidad manifiestan un gran número de personas.
2. *Expresión y desarrollo de habilidades y destrezas motrices*. Esta competencia orienta hacia la importancia de la expresión como forma de comunicación e interacción en el ser humano, el propósito central es que el alumno establezca relaciones comunicativas a través de las diversas posibilidades de la expresión motriz, y mediante ésta, la corporeidad cobra sentido en sus formas de manifestarse, ya sea escrita, oral o corporal. En la sesión de Educación Física es donde el alumno puede utilizar esos medios, a fin de que exteriorice sus percepciones, emociones y sentimientos, traducidas en movimientos gestuales, sean expresivos o actitudinales. Fomentar esta competencia en el niño implica hacerlo consciente de su forma particular de expresarse ante los demás, lo que le ayuda a ser aceptado y mejorar su autoestima; asimismo, su aprendizaje se construye a partir de la investigación y toma de conciencia producto de las sensaciones y percepciones inherentes a cada acción motriz; se consolida cuando se integra como herramienta de uso común en la vida del niño.

La enseñanza de valores a través de la expresión y sus posibilidades de manifestación se vuelve un aspecto muy importante en el desarrollo de las sesiones que conforman esta competencia. Primero, al mostrar los valores de tipo personal (voluntad, libertad, felicidad, amistad), luego los sociales (igualdad, paz, seguridad, equidad, inclusión, solidaridad, cooperación), después los morales (valentía, cortesía, amor, tolerancia, respeto, equidad) y, finalmente, los inherentes a la competencia (autosuperación, responsabilidad, astucia, capacidad de decisión). También se propone estimular, de manera permanente, las habilidades motrices básicas como base para el desarrollo y aprendizaje motor.

La construcción de habilidades y destrezas motrices se logra a partir del desarrollo de movimientos: locomoción (reptar, gatear, caminar, trotar, correr y saltar); manipulación (lanzamientos, botar, rodar, jalar, empujar, mover objetos con ayuda de otros implementos, golpear, patear, atrapar, controlar objetos con diferentes partes del cuerpo) y estabilidad (giros, flexiones, balanceo, caídas y el control del centro de gravedad). En esta clasificación de movimientos se incluyen todos aquellos cuya combinación, producto de la práctica variable, permiten el enriquecimiento de la base motriz del alumno; en otro sentido, las habilidades motrices básicas nos llevan a las complejas y éstas, a su vez, a la iniciación deportiva y al deporte escolar.

3. *Control de la motricidad para el desarrollo de la acción creativa.* El propósito central de esta competencia es que el alumno sea capaz de controlar su cuerpo, a fin de que produzca respuestas motrices adecuadas a las distintas situaciones que se le presentan, tanto en la vida escolarizada como en los diversos contextos donde convive. Controlar la motricidad, como competencia educativa, implica apropiarse de una serie de elementos relacionados con el esquema, la imagen y la conciencia corporal, los cuales buscan un equilibrio permanente entre tensión y relajación, para que el tono muscular adquiera cada vez mayores niveles de relajación, sirviendo como telón de fondo de las actividades cinéticas y posturales. Existe una gran relación entre la actividad tónica postural y cerebral, por lo que al atender el control de la motricidad, intervenimos también sobre procesos de atención, manejo de emociones y desarrollo de la personalidad del alumno.

El control que ejercen los niños sobre su cuerpo y sus movimientos se manifiesta en los mecanismos de decisión mediante estados de reposo o movimiento. Los procesos de índole perceptivo y el registro de diversas sensaciones alcanzan una mayor conciencia y profundidad. El equilibrio, la tensión muscular, la respiración-relajación y la coordinación resultan determinantes, tanto para el desarrollo y la valoración de la propia imagen corporal como para la adquisición de nuevos aprendizajes motores, lo cual implica también el reconocimiento y control del ajuste postural, perceptivo y motriz, mejorando, así, la coordinación motriz en general. Por lo tanto, la imagen, el esquema y la conciencia corporal nos llevan a la comprensión de nuestra motricidad.

El pensamiento está vinculado al conocimiento, y es una facultad del individuo que le ayuda a interpretar su entorno. A través de esta competencia es donde el alumno se pregunta: ¿qué debo hacer?, ¿para qué lo haré?, ¿cómo y de cuántas formas lo puedo lograr?,

¿qué resultados obtendré? La capacidad de analizar y sintetizar experiencias basadas en la memoria motriz, le permitirán crear nuevas situaciones con diversos resultados.

La resolución de problemas motores a partir del control de la motricidad ayudará a los alumnos a comprender su propio cuerpo, sentirse bien con él, mejorar su autoestima, conocer sus posibilidades de movimiento y adquirir un número significativo de habilidades, accediendo a situaciones cada vez más complejas, en diferentes contextos, tales como el manejo de objetos, su orientación corporal en condiciones espaciales y temporales, y anticiparse a trayectorias y velocidades en diversas situaciones de juego.

Al identificarse y valorarse a sí mismos, los alumnos incrementan su autoestima, su deseo de superación y confrontación en la medida que mejoran sus funciones de ajuste postural en distintas situaciones motrices; reconocen mejor sus capacidades físicas, sus habilidades motrices, su funcionamiento y la estructura de su cuerpo, se adaptan con más facilidad al movimiento en las condiciones y circunstancias particulares de cada situación o momento. Además, regulan, dosifican y valoran su esfuerzo, accediendo a un nivel mayor de autoexigencia, acorde con lo que estaban posibilitados a hacer y con las exigencias propias de nuevas tareas a realizar, aceptando así su propia realidad corporal y la de sus compañeros.

La corporeidad se expresa a través de la creatividad, pues los alumnos ponen todo su potencial cognitivo, afectivo, social y motriz en busca de una idea innovadora y valiosa. La creatividad motriz alude a la capacidad de producir respuestas motrices inéditas para quien las elabora y pueden estar dotadas de fluidez, flexibilidad y originalidad; en su ejercicio los niños desencadenan sus respuestas motrices en el marco de las competencias; con base en procesos de pensamiento divergente, producen un gran número de posibilidades de acción, seleccionando las más apropiadas de acuerdo con el problema o la situación, las reestructuran u organizan, adquieren un carácter personal, porque son originales y a partir de su repetición se adaptan de un modo más sutil a las necesidades.

En colectivo, las producciones creativas individuales promueven admiración y respeto a la imagen e identidad personales. Asimismo, el respeto a las diferencias equilibra las relaciones interpersonales y reivindica a la actividad física como una forma de construir un ambiente de seguridad.

PROPÓSITOS PARA LA EDUCACIÓN PRIMARIA

La educación física en la escuela primaria reviste especial importancia por la búsqueda de contenidos que se traducirán en acciones motrices y de la vida cotidiana de cada alumno, tanto en el aula como en un patio escolar, porque dialogará, se comunicará y comprometerá corporalmente consigo mismo y con los demás.

El programa orienta a la educación física como una forma de intervención educativa que estimula las experiencias motrices, cognitivas, valorales, afectivas, expresivas, intercul-

turales y lúdicas de los escolares, busca a partir de su implementación, integrar al alumno a la vida cotidiana y a sus tradiciones y formas de conducirse en su entorno sociocultural, por ello, las premisas son el reconocimiento de la conciencia de sí mismo, la búsqueda de la disponibilidad corporal y la creación de la propia competencia motriz.

El programa se diseñó a partir de competencias para la vida, con lo cual se plantea que el alumno:

1. *Desarrolle sus capacidades para expresarse y comunicarse al generar competencias cognitivas y motrices*, al propiciar, en las sesiones, espacios para la reflexión, la discusión y el análisis de sus propias acciones, vincularlas con su entorno sociocultural y favorecer que, junto con el lenguaje, se incremente su capacidad comunicativa, de relación y, por consiguiente, de aprendizaje.
2. *Sea capaz de adaptarse y manejar los cambios que implica la actividad motriz*; es decir, tener el control de sí mismo, tanto en el plano afectivo como en el desempeño motriz, ante las diversas situaciones e imprevistos que se dan durante la acción; esto le permitirá que, a través de las propuestas sugeridas en los contenidos, construya su proceso de pensamiento y, en consecuencia, la acción creativa.
3. *Proponga, comprenda y aplique reglas para la convivencia en el juego, la iniciación deportiva y el deporte escolar*, tanto en el contexto escolar como fuera de él. Que, al participar en juegos motores de diferentes tipos (tradicionales, autóctonos, cooperativos y modificados), se estimulen y desarrollen sus habilidades y destrezas, que a futuro le permitirán desempeñarse adecuadamente en el deporte de su preferencia; además de que reconozca a la interculturalidad, y la importancia de integrarse a un grupo y al trabajo en equipo.
4. *Desarrolle el sentido cooperativo*, al aprender que la cooperación enriquece las relaciones humanas y se permita un mejor entendimiento para valorar su relación con los demás en la construcción de fines comunes.
5. *Aprenda a cuidar su salud*, mediante la adquisición de información, el cambio de hábitos, la práctica constante de actividad motriz como forma de vida saludable y la prevención de accidentes dentro y fuera de la escuela.

CONSIDERACIONES PARA EL TRABAJO EDUCATIVO

La planeación será en todo momento un proceso pedagógico y de intervención amplio y flexible, por ello no existe sólo una forma didáctica de la educación física que oriente la actuación docente de una forma predeterminada ante las sesiones, las secuencias de trabajo, los alumnos, las autoridades y la comunidad escolar en general; hay diferentes opciones didácticas a aplicar con base en principios éticos, de competencia profesional, de reflexión y análisis de la práctica docente.

El trabajo colegiado

Es una posibilidad de gestión interinstitucional que permitirá al docente atender y solucionar los posibles problemas que se presenten a lo largo de cada periodo escolar, por lo que, a fin de lograr un manejo adecuado de este programa, así como de su planeación en general, se proponen las siguientes orientaciones didácticas.

El docente reflexivo

Crea ambientes de aprendizaje que generen confianza en el alumno y su participación activa; planea secuencias de trabajo que complementen las que se presentan en el programa, de tal forma que no se abandone el propósito ni la competencia que se pretende desarrollar en los alumnos. Al organizar la sesión, se sustituyan los ejercicios de orden y control, por formas de comunicación basadas en el respeto y la libertad de expresión de los alumnos. Aprende a observar cuidadosamente y a mirar, en lo posible, los desempeños motrices de sus alumnos; a orientar la sesión modificando, con base en la hipótesis de la variabilidad de la práctica, diversos elementos estructurales, los ambientes de aprendizaje, los materiales y la forma de organización del grupo.

La organización de la sesión se hará de acuerdo con las estrategias planeadas, por lo tanto, no necesariamente se dividirá la misma en tres tiempos como de manera tradicional se ha pensado. Existen factores que determinan esta toma de decisión y el docente las considerará, como la hora de la sesión, la época del año escolar (clima y ambiente) y los espacios disponibles, entre otros.

El patio escolar se convierte en el recurso más útil para desarrollar la sesión, pues es el lugar más público de la escuela; en él convergen todas las actividades al aire libre, y se favorecen los encuentros, los acuerdos y las relaciones académicas. Al zonificarlo o pintarlo de manera permanente, se pierde la oportunidad de crear ambientes de aprendizaje creativos con los alumnos, como la elaboración de dibujos y gráficas, realizar juegos tradicionales, marcar zonas para juegos modificados, así como aquellas estrategias didácticas que el programa paulatinamente propone para cada grado escolar.

La equidad de género

En la educación primaria, la equidad y la identidad de género (masculina y femenina) son conceptos claros que se han conformado desde la propia familia, y se refuerzan al implementar estrategias desde el contexto escolar, que le permiten al niño identificar anatómicamente rasgos y características sexuales, así como diferenciarlos de los otros y las otras compañeros(as); sin embargo, la promoción de la equidad de género va más allá

de un concepto esquematizado; es la necesidad de poseer características, experiencias y comportamientos afectivos, de seguridad y autoestima desde la infancia. La sesión de educación física, a través de las estrategias didácticas sugeridas, pretende ser un medio fundamental para este fin. Reconocer las diferencias y los cambios que se generan durante este periodo escolar, físicas y psicológicas, entre sus mismos compañeros, al identificar cómo es el otro, qué piensa, cómo actúa, al relacionarse mejor con unos y no con otros, etcétera, brinda una excelente oportunidad para promover la equidad de género desde la escuela primaria y entender que ésta se manifiesta en cada momento con el cuerpo, su expresión, comunicación, gesto, postura o conducta motriz de cada uno a lo largo de toda la vida. Vivimos en una sociedad integrada por hombres y mujeres, no separados unos de otros; por ello, la escuela implementará acciones que eviten la separación entre niños y niñas desde el inicio de una sesión como forma única de organización, porque conviene tomar en cuenta que la afirmación de la identidad de género también se logra jugando entre iguales, y le corresponde al docente buscar momentos y estrategias para lograr este fin.

Asimismo, el profesor reconocerá la importancia de este aspecto en cada momento de la aplicación del programa, eliminando la idea de que la delicadeza, la ternura, la expresión de emociones, entre ellas el llanto, la limpieza, el orden, e incluso la dependencia hacia el otro, son propios de las mujeres, y en cambio la fortaleza, la cortesía, el respeto, la disposición, el empeño, entre otros, son característicos del varón.

La motivación, la seguridad y la expresión de emociones lo cual, serán procesos permanentes en la vida cotidiana de los alumnos en la escuela. Por lo cual, cada sesión considerará aspectos como la tolerancia, la inclusión, el respeto, la equidad y la convivencia entre iguales, desprendiéndose de la idea de que existen juegos exclusivos para niños y otros para niñas, o que las mujeres al ser tal vez menos fuertes o corpulentas son menos hábiles o inteligentes para la resolución de tareas motrices; un ejemplo de esto lo constituyen los juegos cooperativos, donde se interactúa con los otros y no contra los otros. Las actividades expresivas, la conformación de equipos mixtos en la aplicación de juegos colectivos, las actividades físicas cooperativas, los juegos donde se ponen a prueba la confrontación y las estrategias colectivas en general, se convierten en un medio muy importante para este fin.

La promoción permanente de la equidad de género, a través de la educación física, resulta fundamental en esta etapa de la vida de los escolares.

La seguridad del alumno en la sesión

Requiere de compromiso y conocimientos claros respecto a lo que ello implica; por lo cual, el docente habrá de considerar aspectos centrados en la correcta ejecución y las posturas acordes con cada realización y conducta motriz de sus alumnos, siendo fundamental que

tenga presente la verificación de su estado de salud, a través de la comprobación clínica y médica emitida por alguna instancia de salud, con la finalidad de reconocer sus posibles limitaciones o disposiciones, desde el punto de vista médico, para participar en la sesión. En este sentido, será necesario que, al inicio del ciclo escolar, el alumno entregue el certificado correspondiente, debidamente legalizado (cédula profesional y sello institucional), para comprobar que está posibilitado para hacer las actividades físicas propias de la asignatura. Toda actividad que se proponga estará acompañada de una serie de elementos a considerar por el docente, como:

- Facilitar la ejecución de cada estrategia didáctica, ejemplificando, con diferentes medios, la forma de realizar la actividad, propiciando que cada alumno utilice ese saber para futuras ocasiones en su vida cotidiana.
- Explicar permanentemente los beneficios de la actividad motriz en el ser humano, tanto en la parte física como en lo social en general.
- Destacar la importancia de tener una adecuada alimentación para el desarrollo integral de los alumnos, a través de medios disponibles (impresos, visuales o digitales).
- Orientar a los alumnos respecto a los cambios que se producen en el organismo como producto de la acción motriz, para que eviten asociar el dolor físico como consecuencia inevitable de la actividad física en su organismo.
- Evitar ejercicios específicos para regiones musculares en particular, como el abdomen, la espalda o las piernas, ya que estos grupos musculares se fortalecen de manera paralela a su crecimiento, siempre y cuando estén acompañados de estimulación y una dieta adecuada.
- Relacionar cada tema presentado con aspectos de la vida cotidiana, sobre todo los que se refieren a la actividad física, al deporte y a la sociedad en la que viven, puntualizando cómo el tabaco y el alcohol afectan su organismo y son agentes nocivos para las actividades físicas y el deporte.
- Un ejercicio físico mal aplicado puede provocar lesiones musculares o articulares, además de alteraciones cardiovasculares y respiratorias, al realizarse con una alta o inadecuada intensidad de esfuerzo para los niños de estas edades. La realización de ejercicio físico tampoco debe emplearse como castigo por mal comportamiento.

La vuelta a la calma es otro aspecto importante en la aplicación del programa: sus efectos sobre el organismo reditúan un mejor funcionamiento de órganos, aparatos y sistemas de los niños; por lo tanto, el docente decidirá la forma de realización, los tiempos y las estrategias más adecuadas para tal fin, y considerando aspectos como la hora de la sesión, la intensidad del contenido vivenciado, la estrategia que se llevó a cabo, la siguiente actividad para los niños, etcétera. Es posible que el docente utilice esta fase para obtener comentarios grupales, reforzar los aprendizajes, aplicar la autoevaluación grupal de la sesión, que son acciones más eficaces desde el punto de vista didáctico que hacer un juego o lograr una relajación.

La sesión ante la integración de alumnos con necesidades educativas especiales

Durante los últimos años, cada vez es más frecuente, en centros escolares de nuestro país, como en otros espacios, encontrar alumnos con alguna necesidad educativa especial; integrarlos a la sesión de educación física se convierte en un reto muy importante de este programa, porque los educadores, y particularmente el Educador Físico, tienen la oportunidad de gestar, desde el patio escolar, una visión diferente de las personas con discapacidad o una condición especial, e implica decidir prácticas de intervención educativa claras y pertinentes. Estas acciones ofrecen la oportunidad de innovar y reorientar la atención de los alumnos con necesidades educativas especiales, con y sin discapacidad.

El docente valorará la participación y el trabajo cooperativo de estos alumnos para lograr que se sientan parte del grupo y, los juegos sensoriales pueden ser una estrategia didáctica adecuada para ellos; integrarlos a las actividades con el resto de sus compañeros debe ser prioridad para el docente.

Cuando se excluye a un alumno de un juego o una actividad por su discapacidad, se le priva de una fuente de relación y de formación a la cual tiene derecho, también se influye de manera negativa en su desarrollo emocional y psicológico. Educar con y en la diversidad, es la base de futuras actitudes de respeto en un espacio donde todos y todas participan y aprenden. Al incluir a los alumnos con necesidades educativas especiales junto con los demás niños, aparte de favorecer su proceso de maduración, se estarán propiciando actitudes de valoración, respeto y solidaridad. La sesión puede potenciar el incremento en la autoestima, mejorar la imagen corporal y la confianza en sus capacidades y formas de interactuar.

CONSIDERACIONES GENERALES CUANDO TRATAMOS CON PERSONAS CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES

- Principio de independencia: a la mayoría de las personas con discapacidad les supone un esfuerzo muy grande mantener su independencia, el docente debe ayudarles y estimularles a conservarla.
- Igualdad en el trato: cuando se esté en un grupo mixto en el que haya alumnos con y sin discapacidad, no se deberán hacer tratos distintos, ni más diferencias, atendiendo al principio de equidad.
- Estar solícito, pero sin sobreproteger. Atento a las necesidades, pero no hacerles todo, es importante estimular su independencia, una sobreprotección puede hacer que pierda facultades que aún podría conservar y desarrollar.
- Llamar a las cosas por su nombre, una extremidad lo sigue siendo aunque no funcione o tenga una deformidad, ante un ciego se puede decir "ver".
- Otras capacidades y otros ritmos. Una persona con discapacidad puede tardar más tiempo en hacer las cosas, si le sale mal la acción o se equivoca se le debe estimular para que lo vuelva a intentar, aunque en un principio pueda ser frustrante, a la larga se va a sentir mejor, aunque no lo consiga, lo ha intentado.

Criterios metodológicos para el desarrollo de las sesiones

Para que la sesión cumpla adecuadamente con los propósitos y las competencias que se anotan, es pertinente que el docente tome en cuenta los siguientes criterios:

- Verificar el nivel inicial de los alumnos, sobre todo en cuanto a la competencia motriz y el desarrollo motor; para ello se deben considerar los intereses y las motivaciones que tienen hacia la sesión, para lo cual cada bloque de contenidos incluye, al inicio, una evaluación diagnóstica de tipo criterial.
- Sugerir actividades que impliquen un esfuerzo adicional para el alumno y sean cada vez más complejas a fin de observar su capacidad para resolver situaciones, tanto cognitivas como motrices.
- Lograr que el alumno encuentre sentido a lo aprendido, sobre todo en relación con lo que cotidianamente vive.
- Estimular en el alumno, en todo momento, el sentido de colaboración, en el trabajo individual y en el colectivo; propiciar el compañerismo, el respeto y la ayuda a los demás. Por ello, la participación desde el inicio será activa, para aprovechar al máximo los recursos materiales y espaciales.
- Evitará al máximo tiempos de espera prolongados para que los alumnos participen en la sesión, así como las largas filas o las actividades de baja intensidad (actividades pasivas).
- Proponer recursos materiales variados y garantizar que todos los alumnos puedan utilizarlos en cualquier momento de la sesión.
- Establecer la relación permanente entre lo aprendido en Educación Física y las otras asignaturas del plan de estudios.
- Cuidar que la verbalización sea una actividad permanente; es decir, provocar la duda en los alumnos y darles opción a que opinen acerca de sus ideas o formas de hacer las cosas. Tener presente que cuando lo aprendido se platica, adquiere mayor significado.

La evaluación educativa

En todo proceso educativo es necesario verificar los avances y niveles de logro de los propósitos propuestos en cada etapa, y la evaluación educativa nos permite observar cómo se va dando la implementación de estrategias, dirigidas hacia tres vertientes del proceso: *a)* los alumnos, al verificar el aprendizaje obtenido mediante indicadores que demuestren el dominio o la adquisición de las competencias en construcción; *b)* el docente, quien observa la enseñanza como forma de intervención pedagógica, reflexionando sobre aspectos globales de la aplicación de estrategias didácticas y el manejo de las competencias expuestas, y *c)* la planeación de actividades, donde se analiza el cumplimiento o no de los aprendizajes esperados, y el balance de los elementos que regulan el proceso didáctico en su conjunto.

La evaluación es algo más que la asignación de calificaciones; los elementos que favorecen la intervención del docente son:

Evaluación del aprendizaje

El programa orienta sus contenidos a la adquisición de competencias, por lo que será necesario utilizar instrumentos para realizar la evaluación criterial, que busca comparar al alumno consigo mismo, con criterios derivados de sus conocimientos iniciales, a fin de que adquiera conciencia de sus propios avances y atendiendo sus respuestas para que construya nuevas situaciones de aprendizaje.

Evaluación de la enseñanza

El docente debe tener habilidad y una adecuada conducción del grupo para dinamizar las estrategias que hacen posible la construcción de las competencias que se busca desarrollar; darle un tratamiento adecuado a cada una, observando las conductas motrices que desencadenan las sesiones en sus alumnos, verificar la complejidad de la tarea asignada a cada uno, sus respuestas y el nivel de apropiación de la competencia en cuestión. Con ello, tendrá que determinar el ritmo personal de aprendizaje del alumno y orientar la aplicación de acciones cada vez más complejas; al crear ambientes de aprendizaje se incrementa la posibilidad de predecir futuras acciones en la sesión.

Será necesario que el docente lleve un registro anecdótico (diario del profesor) de las conductas que observa en el niño durante la sesión, ya que resulta de gran utilidad para esta parte de la evaluación; compartirla con otros docentes es de gran valor para lograr una intervención pedagógica más significativa.

Evaluación de la planeación de actividades

En este proceso de evaluación, el docente analiza el cumplimiento de los aprendizajes esperados, las actividades, la temporalidad de cada bloque de contenidos, la pertinencia de los recursos materiales y espaciales utilizados, el dominio de la competencia mostrada y las dificultades en relación con la gestión escolar, entre otros.

Cada bloque considerará la aplicación de una evaluación inicial, a fin de determinar las experiencias previas de los alumnos respecto a la competencia en desarrollo y, de esta manera, diagnosticar las habilidades del grupo y determinar las posibles dificultades y fortalezas que se podrían presentar en la implementación del siguiente.

Asimismo, al término de cada bloque, se propone aplicar nuevamente un mecanismo de verificación criterial de los aprendizajes logrados. Se sugiere repetir la estructura básica de la primera sesión, para partir de los mismos elementos del diagnóstico.

Actividades para la orientación del trabajo educativo

Como parte de las actividades que permiten involucrar de mejor manera al alumno en la asignatura de Educación Física, en el programa se sugiere incorporar una serie de actividades encauzadas al enriquecimiento motivador de los alumnos, que además les brindan la posibilidad de aprovechar más su tiempo libre, ya sea entre semana (a contraturno) o los sábados, durante el ciclo escolar vigente.

Actividades sugeridas

1. Integrar la educación física al proyecto escolar, a través del Consejo Técnico Escolar. El docente participará sistemáticamente en este tipo de actividades académicas desde el inicio del ciclo escolar, exponiendo problemas detectados en periodos anteriores y posibles alternativas de solución para resolverlos con diferentes ámbitos de intervención, como: la obesidad y deficiencia nutricional de los alumnos y seguimiento de conductas inapropiadas de los niños que se encuentran en esa situación; difundir actividades de promoción de la salud y del cuidado del medio (incluyendo conferencias para padres de familia y docentes en general); proponer actividades que fomenten la expresividad artística: teatro, plástica, danza y música; organizar juegos de ajedrez, torneos deportivos, etcétera.
2. Lograr el trabajo colegiado entre los docentes en general y los de la especialidad, en el sector, el municipio o la zona para impulsar proyectos académicos locales o regionales en común; diseñar muestras pedagógicas, círculos de lectura, actividades interescolares, clubes deportivos y de iniciación deportiva, además de actividades recreativas y ecológicas, campamentos, excursiones, visitas guiadas, teatro guiñol, festivales recreativos, etcétera.
3. Incluir todas aquellas actividades que, desde la educación física, se pueden impulsar, atendiendo el gusto de los niños, la voluntad de asistir y la posibilidad de implementar un programa y una planeación definida para cada actividad presentada.

Por ello, es necesario que durante el ciclo escolar se realice una serie de actividades que permitan vincular lo que se hace en la comunidad en general y con la educación física, de acuerdo con los siguientes temas:

- a. *Actividades para el disfrute del tiempo libre.* Se sugiere proponer la elaboración de trabajos manuales con material reciclado, globoflexia, papiroflexia, cuenta cuentos, teatro guiñol,

ciclos de cine infantil, convivios escolares, acantonamientos, visitas guiadas, pláticas con padres de familia sobre el tiempo libre y su importancia, juegos organizados, juegos de mesa, tradicionales o típicos de cada región del país, representaciones teatrales, actividades rítmicas y artísticas en general, entre otros.

- b. *Actividades de promoción y cuidado de la salud.* Se pueden organizar, entre otros pláticas sobre alimentación, adicciones (alcoholismo, tabaquismo, drogadicción, etcétera), sida y beneficios del ejercicio físico sobre el organismo; creación de clubes deportivos, talleres de actividad física, paseos ciclistas; hacer que los niños traigan a la escuela bicicletas, patinetas, triciclos, patines y juguetes para promover de la práctica del ejercicio como forma de vida saludable; realizar campañas de reforestación y conservación del medio ambiente; proponer y elaborar periódicos murales sobre la educación física y su importancia. Asimismo, el docente promoverá campañas de higiene, a través de diversas acciones pedagógicas como: periódicos murales sobre el tema, conferencias con especialistas, organización de eventos (semana de la salud, jornadas de higiene, videos orientados hacia el tema, festivales del cuidado del cuerpo, etcétera); reuniones con padres de familia y autoridades acerca de la importancia de la alimentación, el hábito del ejercicio, el uso adecuado del ocio y el tiempo libre, la utilización racional del agua, el cuidado del medio ambiente y la conservación de áreas verdes.
- c. *Actividades deportivas escolares y extraescolares.* A través de juegos cooperativos, modificados, circuitos deportivos, juegos autóctonos, *rallys*, minijuegos olímpicos, etcétera, implementar y fomentar juegos agonísticos y torneos escolares, formando equipos y grupos de animación; realizar inauguraciones, premiaciones, etcétera. Con las premisas de la inclusión, la participación y el respeto, involucrar a todos los alumnos de cada grupo y a los demás docentes en la puesta en marcha y participación en los mismos.
- d. *Actividades pedagógicas con padres de familia y otros miembros de la comunidad escolar.* Esta actividad permite involucrar a los padres de familia, docentes frente a grupo, directivos y comunidad escolar en general, en actividades demostrativas (talleres y muestras pedagógicas) para promover la convivencia familiar, así como la importancia de la educación física en la edad escolar. El propósito central de estas actividades es que se propicie un ambiente de sano esparcimiento entre todos los miembros de la comunidad.

RELACIÓN DE LA EDUCACIÓN FÍSICA CON EL RESTO DE LAS ASIGNATURAS

Español	Matemáticas
<p>La acción de leer, comprender e identificar su nombre, sus pertenencias y darle a la escritura un valor sonoro a partir de la revisión de textos</p> <p>A través de que el niño adquiera elementos para crear una conciencia de sí, mediante estrategias didácticas relacionadas con su esquema corporal para que identifique de manera más clara esta noción de sí. El cuento motor y la utilización del ritmo interno desde los primeros años de la educación primaria, complementan estos contenidos.</p> <p>Mejorar las formas de comunicación</p> <p>Al hacer que el alumno se exprese y comunique de manera clara y fluida se enfatiza la importancia de adquirir un lenguaje no sólo comunicativo, sino también expresivo, que permite mejorar la comunicación a través de la expresión corporal, y por consiguiente, las relaciones humanas.</p> <p>La utilización de circuitos motores, gymkhanas, juegos sensoriales y formas jugadas, entre otros, desencadena un sentimiento de ser competente, adquiriendo mayor seguridad que le permite expresar ideas, emociones, sentimientos y afectos, pero sobre todo generar alternativas para convivir de mejor manera con los demás a partir de la utilización constante del lenguaje como forma básica para llegar a acuerdos.</p>	<p>Forma, espacio y medida</p> <p>La corporeidad, como expresión global de la persona, permite identificar las nociones básicas de forma, espacio y medida, ya que las nociones geométricas se construyen a partir de la percepción del entorno. Estos contenidos relacionados con las capacidades perceptivo motrices forman parte medular de las tres competencias de la educación física.</p> <p>Significado y uso de los números</p> <p>En este aspecto se ponen a prueba las nociones básicas del símbolo en el niño; ante ello, la utilización del juego sensorial y posteriormente el simbólico les permite la posibilidad de incorporar a sus experiencias lúdicas la capacidad de asociar estas nociones abstractas.</p> <p>Manejo de la información</p> <p>Se logra realizando diversas actividades, como circuitos de acción motriz, <i>rallys</i>, talleres, concursos, torneos recreativos, ferias deportivas, actividades relacionadas con el uso de las tecnologías, representaciones teatrales, entre otras, en donde los alumnos deben buscar información, ya sea para obtener pistas o demostrar y participar en actividades colectivas y de socialización.</p>
Historia	Geografía
<p>Mi historia personal a la vida escolar</p> <p>Aprender historia a partir de sus propias vivencias para después relacionarlas con su familia, localidad, región, país y contexto mundial resulta un contenido que se complementa desde la educación física; para ello es necesario hacerlo partiendo de la construcción del yo por medio de estrategias como el juego simbólico, la expresión corporal y las actividades recreativas, donde se manifiestan dichas vivencias y brindan la oportunidad de descubrirse como persona.</p> <p>Los juegos del ayer y hoy</p> <p>La identidad se descubre cuando se aprende a relacionar el pasado con el presente, categorías temporales que se ven favorecidas al participar en juegos tradicionales y autóctonos. A partir de estas categorías y la investigación, la narración y la lectura se fomenta que los alumnos conozcan su origen e historia para consolidar los aprendizajes.</p>	<p>Población y cultura</p> <p>La riqueza cultural del país, considerando su geografía, sus tradiciones, costumbres y su historia, hace necesario dimensionar la importancia de construir una identidad nacional. Por tanto, se proponen juegos tradicionales y autóctonos (retomando la región y grupo al que pertenecen) que permitan al niño reconocer esta diversidad cultural, respetar las diferencias y los grupos étnicos.</p> <p>Espacios geográficos y mapas</p> <p>A través de la utilización de <i>rallys</i>, cacerías extrañas y juegos cooperativos en la sesión, los alumnos dibujan mapas y croquis que les ayuden a ubicarse en el espacio-tiempo, además de reconocer características específicas del lugar donde viven, de su escuela y de otros contextos.</p>

Ciencias Naturales	Formación Cívica y Ética
<p>Representación a través de identificación y clasificación: rápido y lento; pesado y ligero; cerca y lejos; caliente y frío; sonidos graves y agudos</p> <p>Aplicar nociones científicas a situaciones de la vida cotidiana permite que el niño asocie la velocidad y sus cualidades de movimiento (rápido y lento) y las aplique en juegos motores donde los desplazamientos, las rotaciones y los elementos espaciales (directos e indirectos) lo lleven a situaciones divertidas, paradójicas y de integración en general, así como el reconocimiento a través de estímulos sensoriales.</p> <p>Conozco mi cuerpo y sus cuidados</p> <p>La promoción de la salud a través de actividades como pláticas, conferencias, talleres y campañas de salud, entre otras, que permitan al alumno crear conciencia sobre la importancia de su cuerpo y sus cuidados. Además, la práctica de actividades físicas y recreativas propicia el reconocimiento del cuerpo para aprender a cuidarlo y educarlo con el fin de convivir con los demás de mejor manera.</p> <p>Cultura para la prevención</p> <p>En la sesión de educación física, la prevención se atiende en tres sentidos: evitar realizar actividades o ejercicios contraindicados que pueden dañar físicamente; fomentar hábitos de higiene y buena alimentación como medida preventiva contra las enfermedades, y localizar situaciones de riesgo en la práctica de los juegos.</p>	<p>Manejo y resolución de conflictos</p> <p>La enseñanza de valores a través de la clase de educación física está íntimamente relacionada con las competencias que esta asignatura considera para hacer que el niño desarrolle aspectos de vida ética, participe en colectivo y en la construcción de reglas; se pone de manifiesto en las estrategias didácticas que se utilizan en la sesión, como juegos modificados, cooperativos, iniciación deportiva, formas jugadas, donde el alumno valora la importancia de respetar a sus compañeros y resolver conflictos a través del diálogo y la toma de acuerdos.</p> <p>Por tanto, uno de los ejes transversales del programa de Educación Física orienta al docente para que en sus sesiones implemente valores, agrupados en cuatro categorías: personales (voluntad, libertad, felicidad y amistad), sociales (igualdad, cultura de la paz, equidad, inclusión, solidaridad, tolerancia y diálogo), morales (respeto, valentía) y los de competencia (responsabilidad).</p> <p>Atender la diversidad en la interculturalidad es uno de los retos más importantes de toda la educación básica en el país.</p>
Educación Artística	
<p>Artes visuales, música, teatro, expresión corporal y danza</p> <p>Estas cuatro disciplinas se ven reflejadas en la sesión de Educación Física a través de estrategias didácticas como itinerario didáctico rítmico, representación lúdico-circense, cuento y fábula motoras, juego simbólico, actividades de expresión corporal y polirritmia, entre otras, además de ser consideradas en el marco de las actividades de fortalecimiento del programa.</p> <p>Retomando los ejes de esta asignatura (apreciación, contextualización y creación) la sesión de educación física propicia en el alumno la búsqueda de respuestas a través de formas jugadas, actividades de expresión corporal, juegos cooperativos, modificados, <i>rallys</i>, entre otros, lo que permite aumentar de manera significativa las experiencias del niño tanto en el plano motor, como cognitivo y afectivo. Esto se ve reflejado en la construcción de la competencia de educación física denominada “Control de la motricidad para el desarrollo de la acción creativa” y, de forma particular, elaborando una propuesta creativa en el marco de las sesiones.</p>	

ORGANIZACIÓN DE LOS CONTENIDOS

Los contenidos para cada grado escolar se presentan en cinco bloques agrupados en seis secuencias de trabajo, cada una de éstas se aborda en dos sesiones; en suma, cada bloque representa 12 sesiones. El programa propone tres secuencias de manera tal que el docente tiene la oportunidad de organizar las tres siguientes, que le permitan cumplir con las sesiones requeridas para el logro del propósito y de las competencias señaladas.

El criterio para la implementación de un mayor número de sesiones se establece a partir de la autonomía y las facultades que tiene cada comunidad, estado y región con base en sus necesidades de cobertura y su disponibilidad de recursos.

BLOQUE 1	BLOQUE 2	BLOQUE 3	BLOQUE 4	BLOQUE 5
1 2 3 4 5 6	1 2 3 4 5 6	1 2 3 4 5 6	1 2 3 4 5 6	1 2 3 4 5 6
6 secuencias de trabajo. 12 sesiones	6 secuencias de trabajo. 12 sesiones	6 secuencias de trabajo. 12 sesiones	6 secuencias de trabajo. 12 sesiones	6 secuencias de trabajo. 12 sesiones

Cada bloque se integra con los siguientes elementos:

BLOQUE (NÚMERO Y TÍTULO)

COMPETENCIA EN LA QUE SE INCIDE

Hace referencia al impacto de una de las tres competencias propuestas en el programa.

PROPÓSITO

Lo que el maestro debe lograr en su quehacer educativo para conseguir que el estudiante construya su propio aprendizaje (gracias a una mediación). Es la intención del docente para generar aprendizajes.

APRENDIZAJES ESPERADOS

Representan referentes a considerar en la evaluación acerca de lo que deben aprender los alumnos. Expresan en cada grado el nivel de desarrollo deseado de las competencias.

Indicador de desempeño en el diseño curricular por competencias desde el enfoque constructivista.

CONTENIDOS

Conforman un conjunto de saberes socialmente válidos, "prácticas sociales", abordados a través de conceptos, procedimientos y actitudes.

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

Recursos que poseen intencionalidad pedagógica con los cuales el docente busca, mediante ellos, el logro de los diferentes propósitos educativos de la educación física.

MATERIALES

Recursos que facilitan la enseñanza y el aprendizaje en un contexto educativo, estimulando la función de los sentidos para acceder de manera fácil a la adquisición de conceptos, habilidades, destrezas y actitudes.

SUGERENCIAS PARA EL PROCESO DE EVALUACIÓN

Propuesta de criterios que faciliten y orienten hacia un modelo de evaluación amplia.

CONSIDERACIONES DIDÁCTICAS PARA EL DESARROLLO DEL BLOQUE

Aspectos a tomar en cuenta para la puesta en marcha de las secuencias didácticas.

**SECUENCIAS DE TRABAJO (1, 3, 5) PROPUESTAS EN EL PROGRAMA
Y (2, 4, 6) REALIZADAS POR EL DOCENTE**

Cada secuencia pretende orientar al docente respecto a las actividades que posibilitan el logro de las competencias, su manejo e implementación; las características de los alumnos y del grupo; las condiciones escolares, el contexto social, el medio ambiente, entre otros, que determinan el grado de avance del programa; sin embargo, por la naturaleza y problemas que caracterizan a cada estado y zona del país, es necesario flexibilizar y adecuar las condiciones para su aplicación.

La adecuada planeación e implementación nos permite realizar una serie de actividades de recapitulación de las competencias que los grupos van adquiriendo durante cada ciclo escolar, así como el grado de apropiación que el alumno logra al respecto.

CARACTERIZACIÓN DEL CUARTO GRADO

El cuarto grado de la escuela primaria se caracteriza por ponderar el desarrollo de habilidades motrices y su utilización en juegos motores, así como en diversas estrategias didácticas que se sugieren en los cinco bloques.

El ajuste postural cobra especial importancia en las edades que comprende este periodo escolar y, con un uso adecuado, el alumno es capaz de desempeñarse con más eficacia ante los cambios de movimiento, los tipos de desplazamiento y, en general, las diferentes posibilidades de resolver las tareas que se le presentan en cada bloque.

Se trata de hacer que el alumno manipule, cada vez con mejores resultados, diferentes objetos, ya sea con las extremidades inferiores o superiores, o con ayuda de algún objeto, donde la tónica a seguir sea el desarrollo de la coordinación dinámica. Desde luego que también se verán favorecidas las capacidades físico motrices, tales como la fuerza, velocidad, resistencia o flexibilidad, al ejercitar los patrones básicos de movimiento.

En este periodo escolar los alumnos han alcanzado una considerable mejora en sus capacidades perceptivo motrices, ya sea al coordinar movimientos, ubicarse de mejor manera en relación con el espacio y tiempo, o hacer del equilibrio la suma de ajustes posturales necesarios para la locomoción, manipulación y estabilidad de movimientos: es decir, pasa ser de un periodo de ejercitación de patrones de movimiento, a otro de autorregulación, considerando que la suma de actuaciones inteligentes también se favorecen en el terreno de lo expresivo. En este sentido, la expresión se manifiesta no sólo en formas de comunicación, sino como alternativa para llegar a acuerdos y sugerir o interactuar ante situaciones que se dan en y fuera de la sesión.

Este grado culmina con la puesta en marcha de un bloque que permitirá al alumno reconocer en los juegos tradicionales y autóctonos, un medio para identificar al juego en los distintos momentos históricos de nuestro país, cómo se jugó en la época prehispánica y la relación que se da en la actualidad.

El cuarto grado sugiere un número considerable de actividades y estrategias didácticas, como los juegos cooperativos y modificados, que favorecen el camino hacia la iniciación

deportiva y facilitan el entendimiento del deporte escolar como medio para la convivencia, la ética de juego y su ubicación desde un enfoque participativo, incluyente y equitativo; por todo ello, los alumnos experimentarán situaciones donde pongan a prueba sus desempeños motores y los compartan con el resto del grupo.

Propósito del cuarto grado

A través de los bloques sugeridos se busca que el alumno estimule y ponga a prueba su competencia motriz mediante juegos y estrategias didácticas orientadas hacia la iniciación deportiva. Los juegos modificado, cooperativo y de reglas, en general, son un medio importante para el logro de los propósitos de este grado. Solucionar problemas de tipo motor, permite al alumno desarrollar el pensamiento estratégico, razón por la que, en este grado, los alumnos permanentemente establecerán normas básicas para llegar a acuerdos y buscar soluciones a problemas y situaciones didácticas, que el docente orientará en los bloques respectivos. Por ello, al cierre de este grado se sugiere una serie de actividades y juegos relacionados con la tradición y la época prehispánica, para que el alumno comprenda la importancia de jugar para *reencontrarse* con la tradición y riqueza cultural que caracteriza a nuestro país.

BLOQUE I NO HACEN FALTA ALAS, SALTANDO ANDO

El juego es el centro de la infancia.

J. Chateau

Competencia en la que se incide: expresión y desarrollo de las habilidades y destrezas motrices

PROPÓSITO

Que controle los patrones básicos de movimiento y sea capaz de manifestar sus posibilidades en situaciones dinámicas, manejando diferentes objetos, en relación con los elementos espaciales y el desarrollo de las capacidades físcicomotrices.

APRENDIZAJES ESPERADOS

- Reconoce que los desplazamientos y saltos forman parte de la estructura de ejecución de la mayoría de los juegos y deportes que se practican tanto en la escuela como en el contexto social donde vive.
- Adapta sus capacidades físicas a las circunstancias de cada estrategia didáctica, modificando sus condiciones de ejecución.

CONTENIDOS

Conceptual

- Identificar formas creativas al manipular objetos y darles varias utilidades, observando las posibilidades motrices que manifiestan sus compañeros.
- Reconocer las habilidades que desarrolla con más eficiencia.

Procedimental

- Demostrar un adecuado manejo de objetos e implementos al usar diferentes formas de desplazarse, incluyendo los saltos.
- Realizar diversas actividades lúdicas que, en su ejecución, le permiten construir la competencia motriz.

Actitudinal

- Asumir una actitud de independencia motriz que le permita trasladar lo aprendido a su vida cotidiana, ya sea en el juego, el estudio o al compartir el tiempo libre con sus amigos y familiares.

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS SUGERIDAS

(Para un mejor entendimiento de algunos términos, véase el glosario incluido al final de este programa)

- Gymkhana.
- Juego recreativo.
- Juegos tradicionales.
- Juegos modificados.
- Rally.

MATERIALES

Cuerdas, pelotas, resorte, tarjetas de colores, masquin, periódico, conos, cajas, costalitos rellenos, tarjetas de tareas para la actividad "jugando con mis habilidades" y cuerda de algodón.

SUGERENCIAS PARA EL PROCESO

DE EVALUACIÓN

- Observar el nivel de participación de cada alumno en actividades grupales y determinar sus avances en el manejo y control de diversos objetos.
- Registrar en una hoja de seguimiento las posibilidades motoras de desplazamiento y las formas de controlar su cuerpo, tanto estática como dinámicamente al poner a prueba el desempeño motriz.

CONSIDERACIONES DIDÁCTICAS PARA EL DESARROLLO DEL BLOQUE

Este bloque consta de cinco actividades y da inicio al cuarto grado de la educación primaria, representa la culminación del segundo ciclo en este nivel educativo. Por lo cual, recupera las habilidades consolidadas hasta este momento y las pone al servicio del manejo de objetos con miembros superiores e inferiores, utilizando la fuerza, velocidad o resistencia de los alumnos. Los desplazamientos, considerados una habilidad básica muy importante, permiten al alumno ponerse en contacto con el medio que le rodea, al tiempo que desarrolla las capacidades físcicomotrices. Un aspecto a tener en cuenta es considerar al salto como la fase aérea de la carrera; asimismo, saltar implica el despegue del cuerpo del suelo, suspendiéndolo momentáneamente. El salto nos permite una mejor percepción corporal, desarrollo de la postura y el equilibrio, además de que mejora la coordinación dinámica general. Para el desarrollo de este bloque:

-
- Considerar, en todo momento, las aportaciones, experiencias e ideas de los alumnos, así como orientar el trabajo que se desarrolle en las distintas actividades.
 - Verificar y adecuar el uso de materiales y espacios disponibles para propiciar un mejor desarrollo de las secuencias de trabajo.
 - Tomar las medidas de seguridad necesarias en cada actividad.
-

PRIMERA SECUENCIA DE TRABAJO

En esta secuencia se pretende que alumno maneje, adecuadamente y con fluidez, diversos patrones básicos de movimiento en la manipulación de objetos, con los que demuestre y compruebe su desarrollo motor y competencia motriz.

ACTIVIDAD 1. JUGANDO CON MIS HABILIDADES (Diagnóstico)

DESCRIPCIÓN: el profesor expone a los alumnos el trabajo de la sesión de este día, propuesta por las estrategias de gymkhana y rally; por ejemplo: la gymkhana y el rally son una serie de juegos de carácter sociomotriz que involucran, sobre todo, habilidades motrices a manera de estaciones, que exigen el cumplimiento de una tarea designada, y cada tarea es supervisada y valorada por monitores. El propósito es la socialización y el trabajo en equipo para resolver problemas y superar retos.

Para poner en marcha la actividad, que a continuación se describe, es necesario realizar una dinámica de agrupación.

ACTIVIDAD 2. LOS SÍMBOLOS EGIPCIOS

DESCRIPCIÓN: todos los participantes se sientan en círculo, se les pide cerrar los ojos y el profesor les proporciona una tarjeta de algún color o con un símbolo, pero deben estar mezclados para que ningún participante se encuentre junto a otro que tenga un símbolo igual al suyo. Se les indica que pueden abrir los ojos y sin hablar, tratarán de reunirse con los compañeros que tengan el mismo símbolo o color. Esta parte de la actividad termina cuando se han formado ocho equipos.

En seguida, el profesor pide a cuatro alumnos al azar que funjan como coordinadores de dos equipos cada uno y les explica lo siguiente:

Cada uno coordina a dos equipos; por ejemplo: “rojos y azules” o “ave y gato”, su función principal consiste en entregar ocho tareas previstas por el profesor, con un orden distinto para cada equipo, y supervisar que se cumpla cada tarea, entregando el orden ascendente de éstas, hasta concluir con todas.

Las tareas propuestas son:

Tarea 1. Con una cuerda, cada integrante del equipo saltará 10 veces. Una vez que lo hizo, regresa con su monitor y solicita la siguiente tarjeta.

Tarea 2. Tienen que anotar seis canastas con algún objeto, una canasta cada uno, al mismo tiempo que silban, lo más fuerte posible, *Las mañanitas* u otra canción. Importante: si no chiflan o dejan de hacerlo, tendrán que repetir la tarea. Una vez que lo hicieron regresan con su monitor y solicitan la siguiente tarjeta.

Tarea 3. Colocarse, al nivel de la cintura o los costados, dentro de un resorte amarrado y juntarse espalda con espalda; trasladarse hasta el cuarto de intendencia, saludar a la señora o al señor encargado (si lo/(la) encuentran) y regresar. Importante: no se pueden separar. Una vez realizado, regresan con su monitor y piden la siguiente tarjeta.

Tarea 4. Localizar el lugar donde hay una cruz grande marcada en el suelo con cinta adhesiva (previamente trazada), desde ahí deberán bailar y gritar muy fuerte tres veces: “Ya casi acabamos”. Al terminar, regresan con su monitor y solicitan la siguiente tarjeta.

Tarea 5. El equipo se divide en dos: “lanzadores y receptores”. Se delimita un área cuadrada. Los equipos se colocan en extremos opuestos del área, los lanzadores tienen una caja con cerca de 30 pelotas de esponja, que lanzarán al otro extremo del área. Los receptores tienen un cono (cada uno) y una caja vacía; deben cachar las pelotas con su cono e ir las metiendo en la caja. Cuando junten todas las pelotas en la otra caja se cambia el rol, por lo que deberán cambiar las pelotas en dos ocasiones de un lugar a otro. Una vez que finalizaron, regresan con su monitor y le piden la siguiente tarjeta.

- Tarea 6.** El equipo forma un círculo. Un voluntario pasa al centro, hace girar una cuerda que tiene una pelota amarrada y los demás saltarán, la pelota dará tres vueltas completas sin que se interrumpa su trayectoria, si se cumple esta consigna, un niño del círculo cambia su lugar con el compañero que se encuentra en el centro; lo hacen sucesivamente hasta que pasan todos los integrantes. Una vez que terminaron, regresan con su monitor y le solicitan la siguiente tarjeta.
- Tarea 7.** Todo el equipo forma un círculo y se sujetan de las manos, al centro habrá una pelota. El equipo se desplazará por toda el área manteniendo la pelota dentro del círculo; para ello, constantemente se mandarían pases. No es válido que un niño lleve la pelota durante el recorrido. Una vez que lo hicieron, regresan con su monitor y solicitan la siguiente tarjeta.
- Tarea 8.** El equipo forma un círculo y así permanecerá a lo largo de la tarea; lo primero que harán es tratar de mantener en el aire golpeando tres hojas de papel hechas bolita, una vez cumplida la consigna, el equipo hace un recorrido alrededor de toda el área, sin dejar caer las bolitas; el mismo niño no puede golpear la bolita más de dos segundos.
- Tarea final.** El equipo corre con su monitor, y cuando lleguen con él, todos actuarán un llanto o berrinche durante 10 segundos.

NOTAS IMPORTANTES PARA EL PROFESOR

- Para la tarea 4, previo a la actividad coloca una cruz en el patio.
- Antes de iniciar la actividad organiza las tareas de cada equipo en orden distinto, así se asegura que todos estén haciendo diferentes acciones. Es preferible dar a cada coordinador las tarjetas con las tareas designadas, para que ellos las entreguen directamente al equipo correspondiente.
- Pone juntos todos los materiales requeridos en un lugar designado; les explica a los alumnos que el material es para todos y deben regresarlo al mismo lugar de donde lo tomaron una vez que dejen de utilizarlo.
- Deja a los alumnos tomar el papel protagónico de la sesión e interfiere ocupando sólo el papel de mediador.
- Las indicaciones iniciales son:
 - Los equipos siempre se desplazan juntos y tomados de las manos sin separarse.

SEGUNDA SECUENCIA DE TRABAJO

Realizar, desde las más variadas formas, una de las habilidades más complejas para el desarrollo motor: el salto, que representa la oportunidad momentánea de manejar el ajuste postural en combinación con la fuerza y la velocidad, lo cual dará como resultado la adquisición de nuevas formas de manejar y controlar su cuerpo.

ACTIVIDAD 1. SALTOS TRADICIONALES

DESCRIPCIÓN: se forman equipos de seis integrantes y se les dan varias cuerdas, a partir de la tarea que se realizará. Los alumnos toman turnos de salto y de conducir la cuerda en los siguientes juegos:

- Salto inicial: saltar la cuerda el mayor número de veces posible.
- Salto loco: inventar distintos tipos de saltos (girando, con un pie, etcétera).
- Salto amigo: saltar tomado de las manos u hombros de un compañero.
- Salto cantor: saltar cantando o silbando una canción.
- Salto audaz: saltar con las manos arriba.
- ¿Qué más somos capaces de hacer?

ACTIVIDAD 2. CARNE, CHILE, MOLE Y POZOLE (Juego tradicional)

DESCRIPCIÓN: partiendo del salto inicial, jugar “Carne, chile, mole y pozole”.

El juego consiste en saltar la cuerda y, en forma simultánea, repetir en voz alta el título del juego; se aumenta progresivamente la velocidad con que se da vuelta a la cuerda, se termina cuando sale de la zona de salto o pierde el ritmo.

ACTIVIDAD 3. RELOJ (Juego tradicional)

DESCRIPCIÓN: partiendo del salto inicial se realiza el juego del reloj. Dos voluntarios sujetan una cuerda por cada extremo y comienzan a girarla, los demás tendrán que pasar dando saltos; el primero sólo pasa la cuerda, el segundo da un salto y sale, el siguiente da dos y sale; se hace sucesivamente hasta llegar a 12 saltos. Si alguien no logra dar el número de saltos que le corresponden, permitirá que el siguiente compañero intente realizarlos.

ACTIVIDAD 4. RETO

DESCRIPCIÓN: dos integrantes sujetan una cuerda bastante larga y comienzan a girarla, cada integrante del equipo pasará a saltarla, pero con un reto a superar, como:

- Tocar el piso y saltar.
- Dar dos palmadas y saltar.
- Tocar el piso con las manos, ponerse de rodillas y saltar.
- Saltar y girar.
- Saltar, girar y gritar su nombre.
- ¿Qué más somos capaces de hacer?

OPCIONES DE APLICACIÓN: cambiar y mezclar los equipos durante los distintos juegos.

ACTIVIDAD 5. SALTOS PROFESIONALES

DESCRIPCIÓN: con ayuda de una cuerda grande de algodón (de preferencia), dos alumnos, que se van turnando, ayudan a sostener la cuerda, manteniéndola tensa y a una altura mínima.

El resto del grupo pasa al otro lado esquivando de manera libre la cuerda; la actividad se repite aumentando la altura a la que se encuentra la cuerda. Se van propiciando nuevas formas de saltar.

Después, todos los alumnos se colocan junto a la cuerda; los alumnos que la sostienen empiezan a girar para que los demás salten.

Todos los alumnos están separados de la cuerda, comienza a girar para que pasen corriendo sin que los toque; entran a la trayectoria de la cuerda y saltan cierto número de veces y salen.

OPCIONES DE APLICACIÓN:

- Por parejas y equipos observan cuántas veces podemos saltar juntos.
 - Los alumnos proponen nuevas posibilidades.
-

TERCERA SECUENCIA DE TRABAJO

La resolución de problemas donde se pongan en juego las habilidades será la tónica a seguir. Los juegos modificados, de reglas o circuitos de acción motriz, en general, permiten que el alumno sea capaz de encontrar más de una forma para plantear y solucionar problemas.

ACTIVIDAD 1. FUTBOL INDY

DESCRIPCIÓN: en un área delimitada, se ponen seis porterías con ayuda de algunos conos (alrededor del espacio); se designa a un alumno en cada portería, que defenderá y a la vez tratará de anotar en la portería de sus adversarios. Se coloca una pelota al centro del área para iniciar el juego. De manera previa, y en distintas pausas a lo largo del juego, se permite a los alumnos diseñar su estrategia (algo que les ayude a mejorar su actuación). Periódicamente el profesor puede detener la actividad para compartir qué estrategias se han generado.

OPCIONES DE APLICACIÓN:

- Poner más de una pelota en juego.
- Realizar la actividad por parejas o equipos.
- Aumentar o disminuir el área de juego.

ACTIVIDAD 2. JUGANDO CON MIS HABILIDADES

(valoración del proceso enseñanza-aprendizaje)

ESTA ACTIVIDAD FUE DESCRITA EN LA PRIMERA SECUENCIA

BLOQUE II

EL NIÑO QUE NO SEPA JUGAR, SERÁ UN ADULTO QUE NO SEPA PENSAR

J. Chateau

Competencia en la que se incide: control de la motricidad para el desarrollo de la acción creativa

PROPÓSITO

Que aplique las diferentes habilidades adquiridas (motrices, cognitivas y comunicativas) durante el juego, donde podrá construir estrategias individuales y colectivas, llevándolo a su vida cotidiana.

APRENDIZAJES ESPERADOS

- Identifica el sentido del juego y se anticipa a trayectorias, a partir de sus propias habilidades y destrezas motrices.
- Acepta, respeta y propone diversas ideas como alternativa de posibles soluciones a un problema en los juegos motores.

CONTENIDOS

Conceptual

- Reconocer la importancia de diseñar estrategias de juego y aplicarlas en juegos modificados, recreativos y cooperativos.

Procedimental

- Controlar las capacidades fisicomotrices, tales como la fuerza y la velocidad, para saber actuar estratégicamente en la realización de los juegos, asociando el pensamiento y la acción.

Actitudinal

- Sentir confianza al brindar una alternativa o posible solución a los problemas que se le plantean durante las actividades. Además de respetar las propuestas de los compañeros.

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS SUGERIDAS

(Para un mejor entendimiento de algunos términos, véase el glosario incluido al final de este programa)

- Circuitos de acción motriz.
- Juegos de persecución.
- Juegos de interacción y socialización.
- Juego de reglas.
- Juegos cooperativos.
- Juegos modificados.

MATERIALES

Pelotas de vinil y esponja, plumas, hojas, cajas de cartón, cuerdas, bastones de madera y material para construcción de zancos.

SUGERENCIAS PARA EL PROCESO DE EVALUACIÓN

- a. Registrar el avance del control corporal en la utilización de habilidades y destrezas motrices.
- b. Observar el desempeño motriz al seguir trayectorias y anticiparse para interceptar objetos tanto estática como dinámicamente.
- c. Considerar la capacidad para proponer y ajustar estrategias en la realización de juegos modificados.

CONSIDERACIONES DIDÁCTICAS PARA EL DESARROLLO DEL BLOQUE

El bloque consta de siete actividades; permite al alumno observar las acciones estratégicas y cómo se construyen situaciones de juego, además de habilidades y destrezas motrices que le permiten poner a prueba lo que sabe, a través del manejo de los objetos, variando la base de sustentación y estableciendo la relación entre el espacio y el tiempo, así como anticiparse a circunstancias de juego. El desarrollo de las capacidades físico-motrices le permite al alumno adquirir la capacidad de interceptar objetos y seguir trayectorias tanto estática como dinámicamente. Se busca que logre poner a prueba sus desempeños y reconozca la importancia de adquirir un manejo situacional del juego, en equipos o de manera individual, al controlar los implementos, el espacio y el tiempo. Observará que las posibilidades para tomar decisiones en el juego se amplían y con ello las respuestas motrices son más elaboradas, por lo tanto, su adaptación a las situaciones de juego son más rápidas y con mejor desempeño individual y colectivo. En este sentido se sugiere:

- Llevar a cabo una revisión previa de las actividades que se proponen para tomar las medidas necesarias en relación con el material a utilizar, el área y la puesta en marcha de éstas.
- Platificar, en distintos momentos, de las actividades con los alumnos sobre su actuación y la importancia de buscar alternativas de mejora (pensamiento estratégico).
- Promover actitudes positivas en los juegos que refuercen los valores.

PRIMERA SECUENCIA DE TRABAJO

Los alumnos crean diversas estrategias de juego en donde las capacidades físicomotrices, como fuerza y velocidad, inciden de manera enfática en el desarrollo de sus habilidades. Los juegos de persecución y la autorregulación de sus desempeños motores contribuirán a lograr el propósito del bloque.

ACTIVIDAD 1. QUE VENGAN LOS BOMBEROS (Diagnóstico)

DESCRIPCIÓN: los alumnos realizan las siguientes actividades:

Todos tocando

El grupo se divide en dos equipos, que se ponen dentro de un área previamente delimitada. El profesor lanza una pelota al aire, con la que ambos equipos intentaran tocar ("quemar") al contrario. No se permite arrojar o golpear con la pelota a alguien, sólo se trata de tocar a los demás sosteniéndola con la mano. Se juega por puntos y tiempo.

Opciones de aplicación: antes de "quemar", se realizan tres pases obligatorios, lo que permite que el equipo sin posesión de la pelota intente interceptarla.

A ver quién queda

Todo el equipo se ubica dentro del área de juego. El profesor, o el encargado del juego, se pone fuera del área y le arroja la pelota a los que están adentro, quienes deberán esquivarla. El niño que es tocado sale del área de juego y, desde fuera, ayuda al encargado a tocar a los demás niños. La actividad se detiene cuando sólo quedan tres niños dentro del área.

Se puede reiniciar la actividad, pero comentando cuáles estrategias emplearon para no ser quemados.

Los bomberos

Se forman dos equipos y también el área de juego se divide en dos; detrás de las líneas de fondo de ambos lados se sitúa el "cementerio" (lugar previamente establecido en la zona del equipo contrario). Ambos equipos se lanzan la pelota tratando de golpear a un contrincante debajo de la cintura, sin pasar de su lado. Si un alumno es alcanzado, inmediatamente pasa a la zona del cementerio del lado opuesto al de su equipo, pudiendo ayudar desde esa zona a lanzar la pelota, ya sea a sus compañeros o para tocar a los oponentes.

Opciones de aplicación:

- Indicar un número de pases antes de lanzar la pelota contra los oponentes.
- Un equipo dentro del área y el otro fuera.
- Se pueden utilizar más de dos objetos o escudos para protegerse.
- Paulatinamente se puede aumentar el número de pelotas.

ACTIVIDAD 2. REGÁLAME TU AUTÓGRAFO

DESCRIPCIÓN: a cada alumno se le da una pelota de esponja, una pluma y una hoja de registro donde asentará las firmas de algunos de sus compañeros (15 firmas). Se reconoce a los alumnos que terminen de recolectar sus firmas, pero no pueden salir del juego debido a que es posible que a algún compañero le falte su firma en su hoja de registro.

Importante: durante el juego, buscan un lugar para dejar su pluma y hoja de registro y sólo la toman para recibir una firma.

Para obtener una firma hay tres casos a cumplir:

-
- Caso 1.** Dos alumnos se encuentran de frente y cada uno tiene que lanzar y cachar su pelota de esponja de cinco maneras distintas; cuando lo hacen, en ese momento ambos alumnos se regalan sus firmas y números en la hoja de registro.
- Caso 2.** Dos alumnos se colocan frente a frente y uno dará tres giros alrededor del otro, después hará una cara chistosa, cuenta un chiste o realiza una acción para obtener una sonrisa de su compañero; en seguida el otro alumno realiza las mismas acciones. Una vez que ambos terminan, plasman sus firmas en la hoja de registro y buscan a alguien más.
- Caso 3.** El más importante: queda abierta la posibilidad de retarse mediante una acción motriz propuesta por ellos mismos.

OPCIONES DE APLICACIÓN:

Para el caso 1: cambiar la pelota con tres compañeros y así conseguir una firma.

Para el caso 2: actuar un berrinche para así obtener una firma.

Para el caso 3: utilizar implementos con los que se dificulte la acción y así conseguir una firma.

SEGUNDA SECUENCIA DE TRABAJO

Elaborar diversas estrategias didácticas con las que el pensamiento estratégico de los niños incida en la búsqueda de formas para el trabajo en equipo. Los juegos modificados, cooperativos y de reglas pueden ser de gran utilidad en el desarrollo de esta secuencia.

ACTIVIDAD 1. CAZA DEL TESORO

DESCRIPCIÓN: cada equipo se pone en su campo, donde está su tesoro que deberá defender. La idea es tratar de apoderarse del tesoro del equipo contrario y defender el propio. Para ello, hay que pasar al otro campo e intentar tener algún objeto del tesoro sin ser atrapado por sus guardianes. En cada campo habrá una zona acordada donde se concentrará a los que son atrapados, formando una cadena. Un jugador puede liberar a sus compañeros apresados si entra en las líneas enemigas sin ser capturado y toca a alguien de la cadena.

ACTIVIDAD 2. EL CANALITO

DESCRIPCIÓN: se forman equipos de cinco personas, cada uno realizará un recorrido formando un canal con bastones para llevar una pelota de un extremo a otro del área; para lograrlo, los dos primeros ponen sus bastones de tal manera que pase la pelota como si fuese un canal; los siguientes dos realizan la misma acción para continuar el camino; el quinto integrante conducirá la pelota con ayuda de su bastón por el canal que se ha creado. Una vez que pasó la pelota, los dos primeros integrantes toman sus bastones y los colocan al frente, y así sucesivamente hasta llegar al otro extremo.

El objetivo es que todos los equipos lleguen al extremo contrario evitando chocar con el resto de los equipos y sin que la pelota salga del canal. Se puede colocar un objetivo de referencia, porque a la mitad del camino pueden coincidir todos. Propiciar distintas maneras de elaborar el canal para solucionar esta tarea.

OBSERVACIONES: la actividad se repite y, en el tiempo que queda entre un intento y otro, los alumnos se organizarán y buscarán una estrategia distinta.

ACTIVIDAD 3. PASE A GOL

DESCRIPCIÓN: el grupo se divide en equipos con igual número de integrantes y se establecen zonas de anotación para cada uno. El objetivo del juego es llevar un objeto (pelota) a una zona indicada previamente para anotar. Sólo se conseguirá dicho objetivo por medio de pases sin que el jugador que tiene la pelota pueda desplazarse.

El juego se va deteniendo después de cada anotación para que los alumnos tengan la oportunidad de construir otra estrategia.

OPCIONES DE APLICACIÓN:

- Modificar el tamaño de las zonas de anotación (menor o mayor, dependiendo del caso).
- Utilizar diferentes tipos de implementos (pelotas, pañuelos, bolas de papel, *frisbees*).

TERCERA SECUENCIA DE TRABAJO

Como consecuencia del desarrollo del programa, las actividades de iniciación deportiva a partir de los juegos modificados constituyen la base mediante la cual se puede acercar al alumno al manejo adecuado de habilidades, al trabajo colaborativo, a mejorar su competencia motriz y al respeto por las normas y reglas sugeridas.

ACTIVIDAD 1. MI MUNDO EN DOS ZANCOS

DESCRIPCIÓN: se elaboran unos zancos, puede ser en casa con ayuda de sus papás o hacerlos en una sesión previa (se usan dos latas grandes y cuerdas para empaquetar, lo más gruesas posibles); también se pueden hacer unos que se amarran directamente a los pies.

Primero se exploran las distintas acciones que pueden realizar para desplazarse.

- Pueden formarse varias filas de alumnos que se siguen, unos detrás de otros, tomando como referencia líneas que se marcaron en el piso. Después se complejizan las acciones experimentando dar pequeños pasos al frente, atrás, a un lado y distintas secuencias de movimiento.
- Subir y bajar de un pequeño escalón.
- Pasar sobre diferentes obstáculos.
- Por parejas, experimentar nuevas formas de utilizar los zancos.
- ¿Cómo movernos para que no se suelte la cuerda?

OPCIONES DE APLICACIÓN:

- Por equipos, manipular distintos objetos, como una pelota, tratando de patearla. Buscar otras posibilidades dependiendo de la experiencia previa de los alumnos.
- Como una última actividad se formula un juego. Por equipos, meten algunas pelotas dentro de una caja; esto lo hacen golpeando las pelotas con los zancos.
- En cada pausa, los equipos se reúnen y buscan la manera de hacer más rápido o mejor la actividad, definiendo una estrategia.

OBSERVACIONES

Recordar que la cuerda de los zancos debe mantenerse tensa para no perder el control o caerse.

ACTIVIDAD 2. QUE VENGAN LOS BOMBEROS

(valoración del proceso enseñanza-aprendizaje)

ESTA ACTIVIDAD FUE DESCRITA EN LA PRIMERA SECUENCIA

BLOQUE III EDUCANDO AL CUERPO PARA MOVER LA VIDA

Competencia en la que se incide: la corporeidad como manifestación global de la persona

PROPÓSITO

Que favorezca el desarrollo del equilibrio mediante juegos y actividades de expresión corporal, a través de una diversidad de estímulos a nivel propioceptivo, basados en el control postural y el desarrollo de la locomoción, estimulando la percepción del espacio y sus cualidades.

APRENDIZAJES ESPERADOS

- Mantiene la verticalidad en posturas estáticas y en movimiento, en forma individual y en conjunto, explorando diferentes posibilidades.
- Reconoce distintas posturas que se utilizan durante las acciones en relación con el espacio y sus cualidades.

CONTENIDOS

Conceptual

- Identificar los distintos factores de los que depende fundamentalmente el equilibrio en la realización de diversas actividades.

Procedimental

- Realizar ejercicios de equilibrio dinámico en recorridos por encima de bancos: en marcha adelante, atrás, lateral, aumentando la velocidad, con cambios de apoyo, variando la base de sustentación, en desplazamientos con obstáculos y portando objetos.
- Realizar ejercicios de equilibrio estático de balanceos sobre varios apoyos, con movimientos de otras partes del cuerpo que generen desequilibrios, con diferentes bases de apoyo, ojos abiertos/cerrados y portando objetos sobre la cabeza.

Actitudinal

- Establecer relaciones de colaboración en parejas y pequeños grupos.
- Intercambiar opiniones en las sesiones para comentar sus experiencias, en general, sobre la práctica.

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS SUGERIDAS

(Para un mejor entendimiento de algunos términos, véase el glosario incluido al final de este programa)

- Expresión corporal.
- Juegos sensoriales.

MATERIALES

Grabadora, discos compactos de música (con sonidos de piano y violín).

SUGERENCIAS PARA EL PROCESO DE EVALUACIÓN

- a. Realizar una evaluación de índole criterial, dando a conocer a los alumnos, previamente, los criterios que se determinaron para realizarla, tales como los aspectos relacionados con el grado de participación e implicación, así como la disposición en el trabajo con todos los compañeros y sobre las características que deben tener en cuenta.
- b. Elaborar una "Lista de control", que consiste en un listado en el que se anota la presencia o ausencia de los rasgos a evaluar. A través de la observación se determina si están presentes o no estos rasgos. Una "Lista de control" está orientada a tomar nota de las actitudes, por ejemplo, manifiesta entusiasmo hacia el trabajo, se muestra desinhibido y con espontaneidad, respeta las producciones de los demás, se esfuerza por progresar en sus trabajos. Otra "Lista de control" es sobre la ejecución, por ejemplo, es capaz de mantener el equilibrio ante determinadas situaciones, ofrece variedad de respuestas motrices, le atribuye significados al movimiento expresivo en el espacio.

CONSIDERACIONES DIDÁCTICAS PARA EL DESARROLLO DEL BLOQUE

Este bloque consta de 10 actividades donde el equilibrio se entiende como el conjunto de reacciones del sujeto a la gravedad y la necesidad de mantener la posición vertical; además, es uno de los componentes perceptivo-motrices que, junto con la respiración, relajación y tonicidad, se ubican en la dimensión introyectiva del cuerpo humano. El comportamiento motor es consecuencia de la adaptación del niño al espacio; se amplía con la mejora de las capacidades motrices, que van desde el conocimiento del propio cuerpo, la manipulación de objetos y los desplazamientos. En el ámbito de la expresión, el estudio del espacio comprende la búsqueda, exploración, concienciación y el conocimiento de las posibilidades corporales, tanto globales como segmentarias, en función de conceptos del propio cuerpo y del entorno. Al respecto, se sugiere al docente:

- Platicar constantemente con los alumnos para sensibilizar el trabajo y evitar actitudes negativas que entorpezcan el desarrollo de las actividades.
- Orientar el trabajo en todo momento, a fin de permitir un mayor nivel de participación y desinhibición por parte de los alumnos.
- Promover, en cada actividad, la aportación de ideas por parte de los alumnos, estimulando su creatividad y dinamizando el trabajo.

PRIMERA SECUENCIA DE TRABAJO

A través de las actividades sugeridas, el alumno experimentará diversas formas de controlar su cuerpo en el espacio, ya sea en posición estática o en movimiento. Los juegos motores y las actividades de expresión corporal, en general, se convierten en alternativas viables para esta secuencia.

ACTIVIDAD 1. NOS CAEMOS Y NOS LEVANTAMOS (Equilibrio)

DESCRIPCIÓN: de manera individual, ir continuamente de una actitud a otra sin parar (de pie, sobre un pie, en puntas, etcétera); sentados (con piernas encogidas, extendidas, juntas, etcétera); en cuadrupedia (boca arriba y boca abajo); arrodillados, tumbados boca arriba, entre otras; tomando conciencia del número de apoyos y las superficies de contacto con el suelo.

ACTIVIDAD 2. APOYÁNDOTE (Equilibrio)

DESCRIPCIÓN: con música, de forma individual y en parejas, se desplazan por el patio mientras se escucha la melodía; al detenerse ésta, adoptar una actitud con tantos puntos de contacto en el suelo como indique el profesor. Se puede ir impidiendo apoyar las manos, las piernas o cualquier otra parte del cuerpo; también se puede pedir lo contrario, que en los apoyos esté la cabeza, las rodillas, etcétera.

OPCIONES DE APLICACIÓN:

- Realizar la misma propuesta en parejas, donde el número de contactos con el suelo sea la suma de las partes del cuerpo de la pareja.
- Para hacer la propuesta más compleja, aumentar el número de ejecutantes a tres, cuatro o cinco. Además, se puede complicar la propuesta pidiendo a los alumnos que seleccionen alguna actitud en la que se juegue con diferentes apoyos y las muestre al resto del grupo; en este caso, se tiene que mostrar al resto de los compañeros, por lo que aumenta su nivel de protagonismo.

ACTIVIDAD 3. ESTA ES NUESTRA CASA (Espacio total)

DESCRIPCIÓN: individualmente explorar con movimiento y sonido todo el espacio del área donde se desarrolla la sesión (largo, ancho y alto), tratando de descubrir todas sus características y posibilidades. Prestar especial atención a los aspectos que en general pasan desapercibidos (zonas altas y bajas, materiales, rincones, etcétera). Se propone:

-
- Reconocer el tamaño y los límites del área, largo, ancho, alto: mirándola, tocándola y desplazándose por ella.
 - Medir la amplitud por medio de movimientos básicos de locomoción: pueden hacer muchos o pocos pasos entre una pared y otra.
 - Investigar la consistencia y la resistencia de las paredes y del piso: tocar y apretar todo para ver si es blando o duro; saltar y pisar con firmeza sobre el suelo, y empujar las paredes para ver si resisten o ceden.

Investigar sonidos

- Aprender a escuchar permaneciendo en silencio.
- Registrar y nombrar los sonidos, reconocer su causa y origen: qué o quiénes lo provocan, si son propios del área o provienen del exterior.
- Describir sus características: fuerte, suave, continuo, interrumpido, agudo o grave; tomar en cuenta cualquier palabra calificativa de los niños.

Investigar sonidos produciéndolos

- Con diferentes partes del cuerpo, sobre diversos objetos y superficies.

SEGUNDA SECUENCIA DE TRABAJO

El alumno comprende la importancia de la expresión corporal y del trabajo colaborativo, asumiendo diversas posturas y dinámicas donde el sonido, tiempo y ritmo son factores de aprendizaje.

ACTIVIDAD 1. SÍGUEME (Trayectoria)

DESCRIPCIÓN: con música, y por parejas, uno de los dos se desplaza de un punto a otro dibujando imaginariamente en el suelo una trayectoria en la que se combinen diferentes direcciones. En seguida, la otra persona se desplaza hacia el mismo punto dibujando una trayectoria distinta, combinando también diversas direcciones. El que inició la trayectoria espera a su compañero y observa dónde pone el punto final para, cuando llegue, cambiar el orden de ejecución.

OPCIONES DE APLICACIÓN:

- Se recomienda recordar que cambien con frecuencia el tipo de desplazamiento en las diferentes trayectorias descritas.
- Se propone hacer cambios de pareja para reforzar así la investigación de distintos tipos de trayectorias propuestas por otros compañeros.

ACTIVIDAD 2. ME QUEDÉ PEGADO (Focos)

DESCRIPCIÓN: con música, y en forma individual, buscar diversas posibilidades de moverse, dejando una parte del cuerpo o un segmento fijo; por ejemplo: un pie, una mano, la cabeza, etcétera.

OPCIONES DE APLICACIÓN: para hacer más compleja la propuesta, forman parejas agarrados de la mano y sin que ésta se mueva del punto de inicio del movimiento, buscan posibilidades de mover el resto del cuerpo en torno a ella. La dificultad aumenta, porque los alumnos se tienen que adaptar también a los movimientos del compañero y no sólo a los suyos.

OBSERVACIONES

En algunos casos, a los alumnos les costará mucho dejar el segmento fijo en un punto; para ello, el profesor puede sujetar esa parte del cuerpo por un momento para que entienda cómo es la propuesta y después pueda hacerlo solo.

ACTIVIDAD 3. BAILE DE ESPÍAS (Focos)

DESCRIPCIÓN: con música, e individualmente, cada participante tendrá como punto de referencia a otra persona cualquiera, que no lo sabrá. La propuesta consiste en acercarse y alejarse de esta persona, con movimiento abstracto por medio de desplazamientos variados, tratando de que no se dé cuenta que está trabajando con ella.

OPCIONES DE APLICACIÓN: podrían replantearse las interacciones, de manera que cinco compañeros sean los que siguen a un solo niño y éste tendría que identificarlos. Resultaría significativo no permitir que la distancia entre ellos y el foco exceda más de seis metros y observar, desde fuera, cómo se presentan esas proporciones.

TERCERA SECUENCIA DE TRABAJO

La ubicación espacial, percepción del espacio y el control postural determinan formas de actuar por parte de los alumnos, quienes utilizan los estímulos externos para asumir conductas, posturas o formas básicas de relacionarse con el entorno.

ACTIVIDAD 1. MÍRAME BIEN (Ubicación espacial)

DESCRIPCIÓN: con música y en grupos de seis forman parejas; una pareja se mueve libremente al ritmo de la música en una de las tres zonas en que se dividió el espacio de trabajo (central, intermedia y periférica) y las otras dos parejas estarán en las dos zonas restantes, realizando los mismos movimientos que la pareja observada. La pareja que dirige inicialmente se cambia de zona de manera libre y las otras dos parejas del grupo se tienen que ir adaptando a las distintas situaciones permaneciendo cada una en una zona diferente. Analizarán cómo se sienten en cada zona. El profesor avisará el cambio de rol en cuanto a la pareja que lleva la iniciativa. Se pide al alumno que se desplace caminando de una zona a otra del patio y cuando llegue al punto donde se ubicarán, realicen los movimientos al ritmo de la música, sin desplazamiento, para diferenciar ambas situaciones.

OPCIONES DE APLICACIÓN: para aumentar la dificultad de la propuesta, se pide a la pareja que dirige que en cada frase musical se ubique en una zona diferente del patio (central, intermedia o periférica), por lo que atenderá la estructura musical con más precisión.

ACTIVIDAD 2. EN EL ESPEJO (Simetría-asimetría)

DESCRIPCIÓN: en forma individual, frente a un espejo, o un disco compacto, pasar de un gesto simétrico de la cara a otro asimétrico con los ojos, las mejillas, la boca, la nariz, etcétera, trazando un eje imaginario en la mitad de la cara, dividiéndola transversalmente en derecha e izquierda. Si al alumno no se le ocurren ideas, se le sugiere la utilización de sus manos para ayudarse a generar más posibilidades de movimientos y/o actitudes en su rostro.

OPCIONES DE APLICACIÓN: para aumentar la dificultad de la propuesta, se pide a cada alumno seleccionar una expresión y mostrarla al resto del grupo. Así, el protagonismo del alumno es mayor.

ACTIVIDAD 3. EL RÍO (Niveles espaciales)

DESCRIPCIÓN: el profesor señalará un nivel del río de la siguiente manera: para indicar que el nivel es alto dice: "aire"; para el medio dirá: "tierra", y para el bajo: "agua". Los alumnos responden a cada uno realizando cualquier tipo de movimiento que corresponda a ese nivel.

ACTIVIDAD 4. EL ESPACIO Y SUS SIGNIFICADOS (valoración del proceso enseñanza-aprendizaje)

DESCRIPCIÓN: que el alumno construya ideas y significados en relación con el uso del espacio y el movimiento expresivo; por ejemplo, en el caso de la trayectoria, el niño puede representar a una serpiente que se desplaza reptando de manera zigzagueante sobre una superficie de cartón; otra posibilidad es hacer que una mano se adhiera a la pared, la cual estaría referida al contenido de focos y sería nombrado por el niño: "el chicle pegajoso".

BLOQUE IV COOPERAR Y COMPARTIR

Somos hechos de la misma materia que los sueños.

W. Shakespeare

Competencia en la que se incide: expresión y desarrollo de las habilidades y destrezas motrices

PROPÓSITO

Que logre interactuar como protagonista en acciones individuales y luego colectivas, resaltando las actitudes de integración, respeto y reconocimiento al esfuerzo de sus compañeros en la resolución de tareas motrices cooperativas.

CONTENIDOS

Conceptual

- Identificar el sentido de cooperación y colaboración en la solución de tareas individuales y de grupo, además de generar diversas estrategias durante las actividades.

Procedimental

- Vincular, posibilitar y transferir el desarrollo de capacidades adquiridas mediante actividades cooperativas en distintos contextos.

Actitudinal

- Asumir una actitud positiva durante la actividad, libre de competición, exclusión o agresión, con libertad para elegir y comunicarse, trasladándolo a su vida cotidiana.

APRENDIZAJES ESPERADOS

- Desarrolla su capacidad para negociar, establecer acuerdos y asumir diversos roles en las actividades.
- Valora la necesidad e importancia de participar, colaborar y divertirse por encima de ganar y competir.

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS SUGERIDAS

(Para un mejor entendimiento de algunos términos, véase el glosario incluido al final de este programa)

- Juego cooperativo.
- Juego recreativo.
- Juegos de interacción y socialización.
- Juego de persecución.

MATERIALES

Cajas de cartón, pelotas, plumones de agua, hojas de papel, plumas, tarjetas y bolsa de plástico.

SUGERENCIAS PARA EL PROCESO DE EVALUACIÓN

- a. Valorar el comportamiento respetuoso y responsable en la relación con los demás, independientemente de los niveles de competencia motriz que han adquirido.
- b. Observar el interés y el gusto por compartir la actividad motriz y las sensaciones de bienestar que propician las actividades de cooperación.
- c. Verificar el interés por profundizar en la diversidad de soluciones motrices a las que puedan responder en relación con las situaciones-problema que se le plantean en las actividades de cooperación.

CONSIDERACIONES DIDÁCTICAS PARA EL DESARROLLO DEL BLOQUE

Se presentan 10 actividades. La tónica es propiciar situaciones de colaboración y cooperación en las actividades, lo cual alude a procesos donde los alumnos interactúan con fines encaminados al logro de metas compartidas, no competitivas. Para lo cual, es de vital importancia que durante el desarrollo de los contenidos, haya situaciones que favorezcan el trabajo cooperativo desde un punto de vista integrador y lúdico. Se trata de hacer que el alumno comprenda que al trabajar en equipo cada integrante pone lo mejor de sí, para alcanzar los objetivos del grupo y crear confianza en sus acciones. Por ello, se sugiere al docente:

- Reflexionar con los alumnos acerca de la importancia de seguir las reglas y los acuerdos que se establecen, además de valorar la actuación y los roles que juega cada integrante del grupo.
- Llevar a cabo la gestión pertinente para el desarrollo de las actividades propuestas, así como el uso del material que se requiere.
- Hacer una revisión de los valores que se promueven en las actividades; mencionar y reflexionar éstos con los alumnos y su relación con situaciones de la vida cotidiana en que podemos aplicarlos.

PRIMERA SECUENCIA DE TRABAJO

Analizar la importancia del trabajo en equipo al desarrollar juegos de reglas y cooperativos. Buscar, mediante diferentes estrategias didácticas, que el alumno comprenda y aplique socialmente la cooperación como forma de convivencia en su contexto social.

ACTIVIDAD 1. CAMBIO DE PELOTAS (Diagnóstico)

DESCRIPCIÓN: se forman cuatro equipos y se reparten en esquinas contrarias. Cada equipo tiene una caja llena con 10 o más pelotas o implementos; a la señal de inicio, cada alumno toma sólo un objeto y corre a depositarlo en cualquier caja de otro equipo, regresando al suyo para después repetir la acción. Los demás equipos hacen lo mismo. Cuando se termina la actividad (después de cierto tiempo), el equipo que tenga menos materiales en su caja es cuestionado acerca de cómo consiguió alcanzar esta meta, para después reflexionar con todo el grupo sobre ello.

ACTIVIDAD 2. CACERÍA EXTRAÑA

DESCRIPCIÓN: se forman equipos de dos integrantes, buscando que sean de distinto sexo (niño y niña). Se amarran de la mano con un paliacate y no podrán soltarse en todo el juego. A cada pareja se le da la tarjeta número 1 y una bolsa mediana de plástico, donde concentrarán los objetos recolectados.

TARJETA NÚMERO 1

1. Conseguir unas agujetas.
2. Conseguir cualquier objeto de color "x", que sea pequeño.
3. Conseguir, en una hoja de papel, el nombre y la firma de cuatro compañeros de su salón que también estén jugando.
4. Conseguir tres colores de madera o crayolas.
5. Conseguir un tenis.
6. Conseguir una pelota de esponja.
7. Escribir en una hoja en blanco cómo se cocina algún alimento, pueden ser bisteces (paso por paso).
8. Registrar en una hoja en blanco sus pasatiempos favoritos, su deporte favorito, el nombre de sus papás (de cada integrante), qué quieren ser de grandes, qué les molesta y, por último, qué les da miedo. Tienen que enumerarlos.

Por último, cierran su bolsa y la entregaran al maestro.

OBSERVACIONES

Importante: a cada pareja se les dan las tarjetas en distintos órdenes. El profesor puede incrementar los objetos a recolectar o cambiarlos de acuerdo con su contexto.

SEGUNDA SECUENCIA DE TRABAJO

Aplicar juegos cooperativos y aprendizaje de valores a través de diversas estrategias, diferenciar entre un juego cooperativo y una actividad cooperativa. El respeto y aprecio a las propuestas que los propios alumnos realizan debe ser considerada por el docente.

ACTIVIDAD 1. CARRERA DE SUMAS Y PALABRAS

DESCRIPCIÓN: se forman equipos de cuatro o cinco integrantes colocados detrás de una línea de salida. Se les indica a los alumnos una operación matemática que resuelven al interior del equipo. Luego, cada uno escoge un número, que pintará al extremo contrario del patio, de tal manera que cada quien aporte un dato para resolver la operación o la palabra previamente seleccionada; por ejemplo, se le dice al equipo "la suma que, como resultado, dé 25", si el equipo tiene cinco integrantes, cada uno por turnos en relevo, corre a plasmar el número 5 para lograr la suma que como resultado dé "25". Comenzar con cifras, operaciones y palabras fáciles, aclarar que deben realizar una operación o palabra entre todos, no cada uno por su lado. Se alterna el uso de palabras y números. Se concluye el juego en un tiempo determinado.

ACTIVIDAD 2. PALABRA CLAVE

DESCRIPCIÓN: se forman ocho equipos, y se elabora el mismo número de tarjetas para darle una a cada uno; éstas tienen una palabra escrita; por ejemplo: amistad, libertad, diálogo, justicia, verdad, compañerismo, valentía, ideal, etcétera. Las tarjetas se doblan y se ponen en una bolsa o un recipiente.

Se propone un tiempo aproximado de ocho minutos para que cada equipo pase a explicar lo que significa para ellos la palabra clave. Al final, pedir sugerencias sobre otra forma de llevar a cabo la actividad.

OPCIONES DE APLICACIÓN: crear una pequeña historia o representación referente a su palabra.

ACTIVIDAD 3. CONÓCEME MÁS

DESCRIPCIÓN: se les da una hoja con 10 o 15 preguntas que serán firmadas por algunos compañeros del grupo que cumplan con las siguientes características o situaciones:

- Compañero(a) con una prenda roja.
- Compañero(a) con lentes.
- Compañero(a) de su mismo mes de nacimiento.
- Compañero(a) que sea más callado.
- Compañero(a) que tenga más de una mascota.
- Compañero(a) que tenga el cabello más largo.

Las preguntas se pueden adaptar y modificar de acuerdo con las necesidades y características propias. Las respuestas se comentan al sumar 15 minutos.

ACTIVIDAD 4. LOS DETECTIVES

DESCRIPCIÓN: se pinta un número en la frente de cada alumno, de tal forma que ninguno se repita, y momentáneamente lo cubren con su mano para que nadie lo vea. Se forman equipos de cuatro o cinco integrantes al azar, y se les da una hoja en blanco y pluma. Cada equipo escogerá algún rincón del área de juego, simulando que es su “base”. El objetivo del juego es conocer y registrar la mayor cantidad de números que los integrantes de otros equipos tienen en sus frentes. Después de iniciado el juego no se permite a los alumnos tapar su frente con sus manos ni con algún objeto, sólo es válido agachar la cabeza, flexionarse o dar la espalda para no ser descubiertos. Se puede continuar en el juego aun si se es descubierto. No se permite el contacto físico. Se da un tiempo determinado para la actividad.

En el caso de las niñas, el profesor hará la aclaración de que no está permitido cubrirse con el cabello.

OPCIONES DE APLICACIÓN:

- Delimitar un área específica de “base”. Colocar el número en alguna otra parte del cuerpo, como mejillas, pantorrilla, etcétera.
- Se puede manejar por colores o figuras.

TERCERA SECUENCIA DE TRABAJO

La secuencia se diseñó para que el alumno entienda la importancia de reaccionar de determinadas maneras ante situaciones cambiantes, que ubique opciones para resolver el conflicto y tome decisiones primero de manera individual y luego las canalice para el intercambio y búsqueda en colectivo.

ACTIVIDAD 1. BUSQUEMOS EL TESORO

DESCRIPCIÓN: se forman tantos equipos como distintos tipos de objetos estén disponibles; por ejemplo: si hay corcholatas, monedas y botones, sólo se forman tres equipos. Cada equipo recolecta un solo tipo de objeto; por ejemplo, equipo 1, corcholatas; equipo 2, monedas; equipo 3, botones. Los objetos se dispersan por el área al azar. Al interior de cada equipo se forman parejas, uno estará con los ojos vendados y es el que recolectará los objetos, el otro será guía. El objetivo del juego es recolectar el mayor número de objetos posibles por parte de todo el grupo, en un tiempo determinado. Se efectúa cambio de roles. Los alumnos descubren las mejores formas de guiar a su compañero.

Nadie podrá hablar, sólo se guiará con ayuda del tacto o alguna propuesta que sea acordada por los alumnos (por ejemplo, sonidos).

OPCIONES DE APLICACIÓN: poner objetos que sean engañosos y darle un valor diferente a cada uno para hacer más difícil el juego; por ejemplo, botones cuatro puntos; corcholatas dos puntos, etcétera.

ACTIVIDAD 2. ¡OUT! RECOLECTANDO PELOTAS, ¡OUT!

DESCRIPCIÓN: el grupo se divide en dos equipos. Uno tiene pelotas y el otro se distribuye por toda el área de juego (para juntar las pelotas en una caja de cartón una vez que sean lanzadas); los que tienen pelotas se colocan en hilera y a una señal patean todas, después se toman de las manos y corren alrededor del área de juego, buscando llegar al punto de partida antes de que el otro equipo junte las pelotas. Si lo consiguen se anotan un punto, en caso contrario se hace cambio de roles.

ACTIVIDAD 3. ÁGUILA O SOL

DESCRIPCIÓN: se divide al grupo en dos equipos; se sientan en filas tomados de los tobillos del compañero de atrás. Los primeros de cada equipo pasan al frente, donde está el profesor, y se realiza un volado lanzando una moneda al aire, eligen la cara de la moneda (águila o sol); cuando saben el resultado regresan corriendo a su lugar y se sientan, después aprietan el tobillo de su compañero (derecho si ganaron o izquierdo si perdieron), el mensaje se va transmitiendo de uno en uno hasta llegar al último de la fila, el cual se levanta y corre hacia el profesor. Le dice el resultado de su equipo; si éste es correcto obtiene el derecho de tirar una pelota hacia una portería o realizar una acción, acordada previamente; si anota su equipo obtiene un punto. En caso contrario, el otro alumno tiene la oportunidad de llevar a cabo la misma acción, si es que mencionó el resultado del volado de manera correcta.

Ningún integrante de los equipos puede hablar en el transcurso del juego, a fin de evitar trampas o acciones negativas. El equipo que consiga más puntos obtiene una mención por parte de todo el grupo.

OPCIONES DE APLICACIÓN: transmitir el mensaje por medio de gestos (triste es que perdieron, alegre es que ganaron); también puede ser con guiños, sonidos o apretón de manos (uno ganaron, dos perdieron).

ACTIVIDAD 4. CAMBIO DE PELOTAS

(valoración del proceso enseñanza-aprendizaje)

ESTA ACTIVIDAD FUE DESCRITA EN LA PRIMERA SECUENCIA

BLOQUE V LOS JUEGOS DE ANTES SON DIAMANTES

Todos los niños pueden ser logros.

P. Merieu

Competencia en la que se incide: control de la motricidad para el desarrollo de la acción creativa

PROPÓSITO

Que utilice estructuras motrices basadas en el juego tradicional y autóctono para asociarlas a nuestro tiempo y su comunidad.

APRENDIZAJES ESPERADOS

- Adapta sus desempeños motrices en juegos tradicionales y autóctonos, estableciendo sus diferencias.
- Reconoce los juegos de su región y del país como actividades que le brindan identidad personal, cultural y nacional.

CONTENIDOS

Conceptual

- Reconocer juegos tradicionales y autóctonos, así como establecer diferencias en cuanto a su complejidad de ejecución, sus reglas y formas de juego.

Procedimental

- Comparar los juegos que realizaban nuestros padres con los que practicaban nuestros antepasados y los que jugamos en la actualidad.

Actitudinal

- Participar en juegos tradicionales y autóctonos fomentando el compañerismo, la inclusión y el respeto entre compañeros y hacia las diferencias culturales propias de cada juego.

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS SUGERIDAS

(Para un mejor entendimiento de algunos términos, véase el glosario incluido al final de este programa)

- Juegos autóctonos.
- Juegos tradicionales.

MATERIALES

Gises, resorte, bote, latas, periódico, pelota de esponja, trompos, canicas.

SUGERENCIAS PARA EL PROCESO

DE EVALUACIÓN

- a. Que los alumnos realicen un dibujo donde expongan los rasgos nacionales que hacen diferente al juego tradicional y al autóctono.
- b. Propiciar la representación de un juego tradicional o autóctono diferente a los abordados durante las sesiones, que permita reconocer diferencias y semejanzas entre ellos.

CONSIDERACIONES DIDÁCTICAS PARA EL DESARROLLO DEL BLOQUE

El bloque recopila 16 actividades y su contenido central es el juego tradicional y autóctono, donde el alumno puede socializarlo con sus padres o familiares, asociándolos con las diferentes culturas que lo practicaban.

Para ello se sugiere:

- Propiciar que los alumnos busquen información referente a los juegos tradicionales y autóctonos propios de su región o contexto para que puedan compartirlos con los demás.
- Considerar que la descripción de los juegos autóctonos y tradicionales se realiza respetando su origen y conservando los elementos esenciales de cada uno.
- Llevar a cabo una revisión previa de todas las secuencias de trabajo y las actividades para realizar las adecuaciones y la gestión necesarias para su desarrollo (espacios, recursos, tiempo, entre otras).
- Asociar el trabajo que se desarrolla con los contenidos de las demás asignaturas, como Historia, Artes, Formación Cívica y Ética, etcétera, así como con aspectos de la vida cotidiana de los alumnos.

PRIMERA SECUENCIA DE TRABAJO

Se busca que el alumno distinga la diferencia que puede haber entre juego tradicional y autóctono, y sea capaz de proponer modificaciones para hacer más atractiva su aplicación. Lograr que el alumno indague, por diferentes medios, el origen, concepto, lugar y grupo social que jugó o sigue haciéndolo respecto a la actividad.

ACTIVIDAD 1. JUGANDO A TRAVÉS DEL TIEMPO

DESCRIPCIÓN: durante el desarrollo de esta secuencia didáctica se trabaja un circuito de acción motriz que retoma juegos tradicionales y autóctonos, que permiten a los alumnos conocer los juegos que sus hermanos mayores, padres y abuelos realizaban, y forman parte de nuestro acervo cultural. Diversas culturas prehispánicas, y nuestros ancestros llevaban a cabo este tipo de prácticas.

Se pretende que se desarrolle el circuito permitiendo a los alumnos conocer distintos tipos de juegos autóctonos y tradicionales.

Un punto básico es que, en el caso de los juegos autóctonos, el profesor (con las referencias que se muestran) explicará a los alumnos el origen, así como los detalles culturales de cada juego que se presenta para consolidar el conocimiento que tienen los niños sobre éstos.

Además, permite adecuar el material para cada una de las actividades de acuerdo con sus posibilidades.

ACTIVIDAD 2. CINTURÓN (Juego tradicional)

DESCRIPCIÓN: un integrante del grupo se encarga de esconder un cinturón (se puede sustituir por un objeto que no lastime) en el área o patio de juego, los demás integrantes tienen que buscarlo y mediante las palabras de frío, tibio o caliente, el alumno que ocultó el objeto (ocultador) les guía.

El primer alumno que encuentre el implemento escondido persigue a los demás tratando de tocarlos con éste.

El juego se detiene, reinicia y finaliza cada determinado tiempo, en respuesta a la actitud que expresan los alumnos.

Cada alumno puede tener la oportunidad de esconder el cinturón según la indicación o el acuerdo tomado para el cambio.

Un punto que es conveniente señalar es la fuerza y las partes del cuerpo que se tocarán con el implemento.

ACTIVIDAD 3. RAYUELA (Juego autóctono)

DESCRIPCIÓN: Existen dos formas de jugar: una simple y una complicada.

- La simple consiste en tirar una moneda desde un punto, a 10 o 15 metros de distancia de otro marcado con una línea, tratando que la moneda se acerque lo más posible a ésta (raya). Originalmente la raya era una media luna que representaba el óvulo y las monedas o piedras eran los espermatozoides; ganaba quien quedaba más al centro de la media luna. Se le conocía como el juego de la fecundación.
- La otra forma tiene tres opciones y son:

Primera

En un tabique rojo, de 10 x 20 cm, aproximadamente, se dibuja una figura y de acuerdo a como caigan las monedas sobre él, será la puntuación asignada.

Segunda

Se llama pasa-piedra al mismo tabique; se pinta un círculo en el centro y de acuerdo con la forma en que caen las monedas será la puntuación lograda.

Tercera

Es con el mismo tabique; se hace un orificio en el centro y la puntuación se logra sólo si la moneda entra en éste. Esta versión retoma lo de la media luna.

Es importante comentar que este juego era muy popular en las pulquerías, donde se creía que el tomar pulque daba buena puntería.

OPCIONES DE APLICACIÓN:

- Lanzar la moneda a una distancia de 10 a 15 m, puede variar por acuerdo de los jugadores.
- Todos los participantes tienen oportunidad de hacer dos tiros por turno con dos monedas distintas.

OBSERVACIONES

- Al término de cada ronda sólo una persona (participante) entrará al área de juego a recoger las monedas y entregarlas a sus respectivos dueños.
 - Si después de hacer su tiro algún competidor entra al área de juego sin autorización a recoger sus monedas, será descalificado.
 - Si dos competidores tiran al mismo tiempo serán descalificados.
 - Si algún competidor rebasa la línea de tiro es descalificado.
 - Cuando dos monedas quedan encimadas, si son de equipos distintos no cuenta, sólo si son del mismo.
 - El sistema de puntuación es por acumulación.
 - Al tabique o a la tabla se le hace un orificio un poco más grande que el de las monedas, el peso de éstas lo acuerdan los jugadores.
-

ACTIVIDAD 4. STOP (Juego tradicional)

DESCRIPCIÓN: se dibuja un círculo de, aproximadamente un metro de diámetro. En él se dibuja uno más pequeño (de unos 30 cm de diámetro), donde se pinta la palabra "STOP".

El círculo grande se divide en 10 partes, la división comienza en el perímetro del círculo del centro, hasta el perímetro del círculo más grande. Cada división tiene el nombre de un país diferente.

Los jugadores elegirán un país y uno comienza el juego diciendo: "Declaro, la guerra, en contra de mi peor enemigo, que es... ." (aquí elige un país que esté en el "STOP").

El niño que esté parado sobre el nombre de ese país pisará rápidamente el círculo y dirá "STOP"; todos los demás se alejan lo más rápido posible, pero al escuchar "STOP" nadie sigue avanzando. El niño que está en el "STOP" debe calcular cuántos pasos tiene que dar hacia el compañero que él decida (de preferencia el más cercano). Si el cálculo es correcto, el participante que fue señalado se hace acreedor a un "hijo", de no ser así, el "hijo" es para el niño que calculó mal.

Se reinicia el juego y se van anotando el número de hijos que cada niño obtiene, a un lado de su país, el primero que junte cinco hijos realiza una acción que acuerden los demás.

OPCIONES DE APLICACIÓN: el "STOP" puede tener nombres de frutas, colores, animales, etcétera.

ACTIVIDAD 5. Rijibá o Ruibara (Juego autóctono)

DESCRIPCIÓN: Nombre traducido: "cuatro tejas".

Los implementos que utiliza este juego son tejas que el mismo jugador fabrica tallando una piedra. Tendrá de 6 a 7 cm de diámetro, debe ser plana de un lado y redondeada por el otro, a fin de lograr hacer buenos tiros. Actualmente se juega también con monedas de \$10.00.

El "Cuatro tejas" lo juegan dos equipos de uno o dos integrantes, hacen hoyos a 10, 20 y 30 metros de distancia; se juega con seis tejas de piedra que se lanzarán de lado a lado; la que entra en el hoyo vale cuatro puntos y los que se acercan más valen uno; al completar 12 puntos acaba el juego. Cuando un jugador logra hacer un cuatro y si el contrario también, lo "tapa", de manera que se anula la puntuación de los dos jugadores. Triunfa el equipo que primero sume los 12 puntos.

OBSERVACIONES: rarámuri significa *corredores de pies ligeros* y así es como ellos se denominan. Ahora se les conoce como Tarahumaras, que es un gentilicio asociado a la carrera de bola que acostumbraban realizar. Habitan los municipios de Guadalupe y Calvo, Balleza, Morelos, Guachochi, Batopilas, Urique, Guazáparez, Moris, Uruachi, Chínipas, Maguarichi, Bocoyna, Nonoava, Carichí, Ocampo, Guerrero y Temósachi y, en general, están al suroeste de Chihuahua.

ACTIVIDAD 6. RESORTE (Juego tradicional)

DESCRIPCIÓN: se dejan dos resortes en el lugar. Dos alumnos lo colocan por detrás de sus tobillos manteniéndolo tenso. Un compañero salta a partir de la siguiente secuencia:

- Se da un salto intentando que un pie quede dentro y uno fuera del resorte.
- Se da un salto intentando que el pie que está al centro llegue al lado opuesto de donde empezó, quedando fuera del resorte y el otro, que estaba por fuera, quede al centro.
- Ambos pies al centro.
- Se da un brinco intentando pisar ambos lados del resorte.
- Ambos pies por fuera.
- Por último, se gira y se cruzan los pies quedando el resorte en medio y se da un salto hacia afuera.

OPCIONES DE APLICACIÓN: los alumnos pueden crear su propia secuencia.

ACTIVIDAD 7. AVIÓN (Juego tradicional)

DESCRIPCIÓN: se forman equipos de cinco o seis integrantes. El profesor, previamente, marca un “avión” en el suelo y explica la secuencia de recorrido; los integrantes de cada equipo hacen sus propias estructuras con gises. Las tejas se hacen con papel mojado.

Ya distribuidos los equipos, marcado el avión y realizadas las tejas, el juego está listo y comienza cuando un alumno lanza su teja sobre el primer número del avión y avanza siguiendo la secuencia de movimiento marcada (saltar con un pie donde sólo haya un cuadro y, donde hay dos, pisará con un pie en cada uno), sin pisar las líneas que delimitan cada cuadro o el espacio donde está su teja o la de los demás.

Si falla pasa el turno al siguiente jugador. Una vez realizado correctamente el recorrido de ida, tendrá que regresar y antes de pasar el cuadro donde está su teja la recogerá, para después realizar la misma secuencia lanzando su teja al siguiente número y así sucesivamente hasta concluir todos los números o después de cierto tiempo.

SEGUNDA SECUENCIA DE TRABAJO

Se utiliza otro tipo de juegos tradicionales y autóctonos para que el alumno establezca la relación con otras asignaturas, como Historia o Geografía, además de que comprenda que los juegos están vigentes y forman parte de la cultura de nuestro país.

ACTIVIDAD 1. MAITLATEMA/MULTINICH (Juego autóctono)

DESCRIPCIÓN: traducción: “Dar con las manos” (náhuatl) / “Recoger piedras”. El juego se realiza por turnos; el primer turno toma una cantidad de huesitos, los que caben en la palma de su mano, los lanza al aire y, con un suave impulso, voltea la mano para que con el dorso atrape la mayor cantidad; los vuelve a lanzar y repite el movimiento, pero ahora busca atraparlos con la palma; los huesitos atrapados serán para él. Luego, tomando un huesito lo lanza al aire y, antes de que caiga al suelo, debe tomar el resto de huesitos del suelo y así hasta terminar o perder el turno.

Al perder un jugador cuenta los huesitos que atrapó y memoriza la suma para que los demás jugadores hagan su juego con los mismos huesitos. Sólo debe utilizarse una mano.

OPCIONES DE APLICACIÓN:

- Pueden utilizarse ambas manos, alternándolas después de cada ronda.
- Se emplean canicas con lo que se simplificando los movimientos, sólo se lanza una y se van recogiendo las del piso sin dejar caer la que se lanzó al aire.
- Recoger de dos en dos, de tres en tres, etcétera, hasta intentar tomar todas de una sola pasada.
- En lugar de recoger se van dejando en el piso.

SEGUNDA VERSIÓN

Cada jugador lleva sus piedritas, se colocan en posición de cuclillas, formando un círculo sobre el piso; en el centro se pone la cantidad de piedritas convenidas entre ellos, menos una; ésta se lanza hacia arriba con una sola mano, recogiendo rápidamente el número de piedritas acordado y atrapándolas. Si se recogen menos o no se atrapa la que se lanza al aire, le pasa el turno al siguiente jugador, quien intentará la misma tarea.

Se puede utilizar una o las dos manos según se acuerde, las piedritas se recogerán de dos en dos o de tres en tres, etcétera, hasta intentar tomar todas de una sola pasada.

La puntuación se lleva por acumulación de puntos y rondas; es decir, al perder el jugador en turno cuenta las piedritas que atrapó y memoriza la suma, para que los demás jugadores hagan su jugada, así hasta que pasen todos.

OBSERVACIONES

Según cuentan los viejos, siempre lo jugaron niñas, al ir a buscar agua, en días de muertos y en la época de lluvias. Se conservó gracias a la tradición oral que pasó a distintas generaciones; se practica todo el año, sobre todo cuando se aproxima la festividad de muertos, en los meses de octubre y noviembre.

Nahuas, deriva de *nahua-tl*: "sonido claro o agradable", y *tlahtoli*: "lengua o lenguaje". Su localización la conforman dos regiones: una llamada Bocasierra (Chignahuapan, Huauchinango, Tetela de Ocampo, Teziutlán, Xicotepec de Juárez, Zacatlán y Zacapoaxtla, y otra de menor importancia: Pahuatlán, Xochitlán de Vicente Suárez, Cuetzalan del Progreso y La Unión.

Los nahuas habitan en la mayoría de los 68 municipios de la Sierra Norte de Puebla, mientras que en los de Camocuautla, Nauzontla y Tepango de Rodríguez predominan los totonacos.

La población cada vez es más numerosa. Hoy día los niños aprenden su lengua materna y el español. La escuela constituye el medio integrador de ambas lenguas y culturas.

TERCERA SECUENCIA DE TRABAJO

Para concluir este bloque, se sugiere otro grupo de juegos tradicionales y autóctonos que serán complementados por el alumno, modificando su estructura o sugiriendo, de acuerdo con su región, otro tipo de juegos o actividades que pueda compartir y explicar a sus compañeros.

INTRODUCCIÓN

Se divide al grupo en tres equipos; cada uno realiza una actividad y después de un tiempo aproximado (15 minutos) cambian de juego. Al interior de cada equipo se designan monitores, que pueden compartir su conocimiento para apoyar a quienes se les dificulta la actividad. El profesor adecuará el material de cada actividad y pide previamente a los niños que lleven materiales, como trompos, canicas, olotes y plumas para realizar las siguientes actividades.

ACTIVIDAD 1. CANICAN (Juego autóctono)

DESCRIPCIÓN: traducción: "Aquí están" (náhuatl). Se traza una línea de salida y a tres o cinco metros de distancia se hace un hoyito; se designa el orden de los jugadores (puede ser uno o en pareja). El objetivo es meter la canica en el hoyito para después tirar contra la canica de un contrario (a fin de sacarlo del juego). Éste simboliza el juego de los muertos, el primero en "hacer el hoyito, moría" y regresaba con la fuerza para hacer a un lado a otros. De ahí viene la expresión "se fue al hoyo", para indicar que la persona murió.

La rueda o círculo se jugaba colocando varias canicas dentro de una circunferencia, o bien, todas en el centro. El objetivo era sacar las canicas de los contrincantes y la suya propia, desde la circunferencia; cada canica que se sacara pasaba a ser propiedad del tirador.

OBSERVACIONES

Esta variante era parte de un complejo método de enseñanza y preparación que nos legaron los pueblos originarios de México, el círculo es la bóveda celeste y las canicas son las estrellas, como niño uno fija su mirada en una canica y la saca, como adulto ya tenía los elementos para observar con detenimiento una estrella y darle un seguimiento, esto fue la base de estudios astronómicos tan precisos que se reflejan en el calendario más exacto que el mundo antiguo conoció. En 1991, durante los trabajos de salvamento arqueológico que se realizaron en el subsuelo de un estacionamiento en la calle de Bolivia núm. 16, en la Ciudad de México, se localizó la planta arquitectónica de una casa vecindad del siglo XVIII. Entre los materiales recuperados en contexto de relleno y en los tubos de barro vidriado del drenaje se encontró una cantidad considerable de pequeñas esferas de piedra, barro y vidrio. En el mural de Tepantitla, en Teotihuacan, se aprecia un grupo humano jugando con bolitas, que presuntamente son canicas.

ACTIVIDAD 2. A FUEGO (Juego tradicional)

DESCRIPCIÓN: se forman dos equipos. Los jugadores del primer equipo lanzan sus trompos sin seguir un orden establecido. Cuando dejan de “bailar”, los recogen y los vuelven a lanzar.

Los integrantes del segundo equipo tiran los suyos intentando golpear y detener los trompos del primero; de hacerlo se anotan un punto.

Los del segundo equipo restan puntos cuando:

- Se lanza un trompo y no baila.
- Un trompo contrario deja de bailar sin que nadie lo golpee.
- Se golpea a un trompo que ya ha dejado de bailar.
- Se golpea a un trompo del mismo equipo.
- Se lanza un trompo y no hay ninguno del equipo contrario que esté bailando.
- Cuando un equipo no consigue un cierto número de puntos, o después de un tiempo acordado, se intercambian los papeles.

ACTIVIDAD 3. AL CENTRO (Juego tradicional)

DESCRIPCIÓN: en el suelo se dibuja una circunferencia de 1 m de diámetro.

Todos los jugadores lanzan su trompo “bailando” dentro de la circunferencia.

Si el trompo deja de bailar, el jugador espera a que otro jugador lo golpee y lo saque de la circunferencia para volverlo a lanzar.

OBSERVACIONES

El trompo, denominado también peón, peonza, es un juguete tradicional de amplia difusión.

ACTIVIDAD 4. NO HAY POSADA (Juego tradicional)

DESCRIPCIÓN: en el suelo se dibuja un círculo de 2 m de circunferencia.

Se forman dos equipos.

Los jugadores de un equipo dejan su trompo dentro del círculo (estático).

Los participantes del otro equipo lanzan su trompo dentro del círculo para sacar a los adversarios. Si consiguen sacar a todos, el juego vuelve a empezar.

Si quedara algún trompo sin salir, se cambian los papeles.

OPCIONES DE APLICACIÓN: los jugadores depositan su trompo bailando en el suelo, lo recogen con una mano sin que deje de bailar y lo lanzan contra su objetivo.

ACTIVIDAD 5. **DORMIDO** (Juego tradicional)

DESCRIPCIÓN: todos los jugadores lanzan sus trompos y los hacen bailar a la vez.

Los jugadores se colocan en el orden en que dejaron de bailar sus trompos, reconociendo al que logró que bailara más tiempo.

ACTIVIDAD 6. **OLOTL PATLAKAOLTL** (Juego autóctono)

DESCRIPCIÓN: traducción: “olote que vuela”.

Participan dos o más personas; los jugadores lanzan el olote lo más lejos o lo más alto posible y el competidor que lance el olote más alto o más lejos, según se determine en la competencia, será el ganador; la puntuación se da por la altura o distancia alcanzada.

OBSERVACIONES

Es un juego de origen prehispánico, tan antiguo, que no logra precisarse con exactitud cuándo se inició su práctica; se sabe que se jugaba en diferentes pueblos.

Actualmente se practica en el Estado de San Luis Potosí, en diferentes comunidades de la Huasteca, como: La Sagrada Familia, Tancuilín, Aldzulup, Picholco, Nexcuayo, etcétera; participan niños, adolescentes y adultos, en su mayoría varones, en cualquier época del año, sobre todo en la temporada de la cosecha del maíz, de agosto a noviembre.

La cultura huasteca comparte los estados de Veracruz, San Luis Potosí, Hidalgo, Tamaulipas, Querétaro y Puebla.

El nombre huasteco se deriva del vocablo náhuatl *cuextécatl*, y tiene dos posibles acepciones: de *cuechtic* o *cuechtli* “caracol pequeño o coracolillo”, o de *guaxin*, “guaje”, que es una pequeña leguminosa. Sus descendientes continúan viviendo en la región que históricamente habitaron sus antepasados. Se encuentra en el norte de Veracruz, el sur de Tamaulipas y parte de los estados de San Luis Potosí e Hidalgo, y en menor número en zonas de los estados de Puebla y Querétaro. El idioma náhuatl se habla en la Huasteca. Las mujeres son hábiles alfareras y excelentes bordadoras.

ACTIVIDAD 7. **ESCONDIDAS** (Juego tradicional)

DESCRIPCIÓN: se escoge al jugador que busca a los demás y un árbol (punto de referencia) como lugar de inicio.

Con la cabeza apoyada en un árbol, el que atrapa cuenta hasta “x” número (según se acuerde).

Mientras cuenta, el resto de jugadores corre a esconderse.

Cuando llega al número acordado, el jugador que atrapa sale a buscar a los demás. Cuando encuentra a alguien, corre hasta el lugar de inicio y grita “Un, dos, tres, por. . .”; y dice el nombre del jugador y el lugar donde lo ha visto escondido (por ejemplo: “José, que está detrás de la jardinera”).

Este jugador queda prisionero y permanece en el punto de inicio hasta el final de la partida.

Si alguien consigue llegar al árbol antes que el jugador que atrapa, grita: “Un, dos tres, salvado”, y permite que los compañeros capturados queden en libertad. Los que se salvaron pueden intentar ayudar a los compañeros que aún están escondidos, despistando al que atrapa o indicándoles que el jugador que atrapa está lejos y pueden correr a salvarse.

El juego acaba cuando ya no queda ningún jugador en el bosque y todos están junto al árbol, como prisioneros o bien como jugadores salvados.

Entre todos los prisioneros se sortea quién será el próximo que atrapa, o le toca al primer jugador que fue atrapado.

ACTIVIDAD 8. BOTE PATEADO (Juego tradicional)

DESCRIPCIÓN: se escoge al jugador (que debe buscar a los demás), y que será el guardián. Se pone el bote en el suelo y el resto de los jugadores se coloca cerca.

Un jugador da un fuerte puntapié al bote y nombra a otro jugador que sale corriendo a buscarlo, regresa caminando de espaldas, lo coloca en el sitio donde estaba y grita: “¡Bote!”. Los demás jugadores corren a esconderse.

Cuando el guardián vea algún jugador, sale corriendo hasta el bote y lo golpea sobre el suelo a la vez que dice el nombre del jugador escondido, que se convierte en prisionero y permanecerá cerca del bote. Cuando el guardián nombra a un jugador también debe decir su ubicación. Si se equivoca, éste sale de donde está escondido para demostrar que lo dicho por el guardián es incorrecto. Entonces, uno de los prisioneros da un puntapié al bote para que el guardián lo vaya a buscar de nuevo y el primero tenga tiempo de volverse a esconder. Si uno de los jugadores escondidos consigue dar un puntapié a la lata antes de que llegue el guardián, grita “salvados” y todos los prisioneros quedan libres.

El juego acaba cuando todos los jugadores son prisioneros o al pasar un tiempo determinado.

OPCIONES DE APLICACIÓN: dos o más compañeros buscan.

ACTIVIDAD 9. HOYOS (Juego tradicional)

DESCRIPCIÓN: la actividad se lleva a cabo en equipos de 10 integrantes; de manera previa se hace una fila de pequeños agujeros en la tierra (se pueden colocar casillas con ladrillos o botes) del tamaño de una pelota de esponja enumerándolos progresivamente y asignando uno a cada jugador. Se traza una línea paralela a dos o tres metros de distancia, desde la cual se inicia la actividad.

Por turnos, cada jugador lanza su pelota intentando que entre en el espacio de alguno de sus compañeros. Cuando un jugador lo consigue, a quien se asignó ese espacio recoge la pelota, mientras los demás salen corriendo hacia una “base” previamente acordada. El jugador que tiene la pelota corre tras los demás intentando tocarlos con la pelota (sin lanzarla).

Si lo consigue, el jugador que fue tocado será quien persiga e intente alcanzar a cualquiera de los demás. Una vez que todos llegaron a la base, el jugador que tiene la pelota tiene que lanzarla tan alto o bajo como sea acordado, esperando que alguno de los que están en la base salga corriendo al lugar de inicio. Todos los demás intentarán salvarse realizando la misma acción; el alumno que no lo consiga se hará acreedor a una tarea a realizar; por ejemplo, contar un chiste. El juego termina después de cierto número de veces o determinado tiempo.

GLOSARIO

ACCIÓN MOTRIZ: movimiento de tipo voluntario, consciente, intencional y que obedece al logro de fines determinados por el contexto, actividades y juegos que se despliegan en la sesión de educación física, en la iniciación deportiva y el deporte educativo.

ACCIÓN TÁCTICA: consiste en la realización de una acción motriz mediante la observación e identificación previa de las cualidades, capacidades, destrezas y actitudes que poseen los participantes al realizar determinado rol dentro de una actividad, la finalidad recae en poder aventajar o colocar la situación de juego en igualdad de circunstancias, con lo que se adquiere una mayor posibilidad de obtener buenos resultados.

ACTITUD CORPORAL: posición que adopta el cuerpo, que puede reflejar el estado de ánimo, o bien expresar y/o comunicar algo con propiedad (Exp. Corp.).

AGÓN: es una palabra en griego antiguo que significa contienda o desafío. Es un debate formal que tiene lugar entre dos personajes. En educación física significa un juego de rol competitivo. Es habitual pensar que los juegos de rol son colaborativos, donde se unen fuerzas para alcanzar objetivos. En Agón también ocurre esto, pero la gloria, la recompensa, es algo por lo que los jugadores deben luchar.

ACTIVIDADES AGONÍSTICAS: grupo de juegos o actividades donde los participantes se confronten en igualdad de oportunidades y se fomente el reconocimiento ético al ganador.

AJUSTE POSTURAL: cuando una persona realiza un gesto motriz, está imprimiendo movimiento a una determinada postura; realizar un ajuste postural nos lleva a aprender a equilibrar nuestros segmentos corporales de una manera económica para encontrar la postura más cómoda y eficaz de acuerdo con una necesidad. Un buen ajuste postural requiere del reconocimiento de cada una de las partes de nuestro cuerpo.

CALIDADES DE MOVIMIENTO: características, condiciones, matices, particularidades, propiedades o rasgos que adquiere el movimiento como resultado de combinar las manifestaciones de los elementos implicados en las acciones corporales (gravedad, tensión muscular, espacio y tiempo) (véase Stokoe, 1982).

CAPACIDAD FÍSICO-MOTRIZ: potencial existente en el ser humano de manera innata, o bien desarrollada, que se manifiesta al realizar un movimiento o trabajo físico. Está determinada por diversos factores, como son: sexo, edad, estado de salud, energía, consumo de oxígeno, actitud, motivación, intensidad de trabajo y el medio ambiente. Las capacidades físico-motrices son: velocidad, potencia, agilidad, fuerza, resistencia muscular, resistencia, *stretching* muscular, flexibilidad (véase Castañer, 2001).

CAPACIDADES PERCEPTIVO-MOTRICES: posibilidades que una persona tiene de realizar movimientos voluntarios en relación con elementos de conocimiento perceptivo proveniente de algún tipo de estimulación sensorial. Las capacidades percep-

tivo motrices son: espacialidad, temporalidad, corporalidad, lateralidad, ritmo, equilibrio-coordinación, estructura y organización espacio-temporal (véase Castañer, 2001).

COMPETENCIA: conjunto de capacidades que incluyen conocimientos, actitudes, habilidades y destrezas que una persona logra mediante procesos de aprendizaje y que se manifiesta en su desempeño, en situaciones y contextos diversos. Busca integrar los aprendizajes y utilizarlos en la vida cotidiana (véase Ruiz Pérez, 1995).

COMPETENCIA MOTRIZ: capacidad del niño para dar sentido a su propia acción, orientarla y regular sus movimientos, comprender los aspectos perceptivos y cognitivos de la producción y control de las respuestas motrices, relacionándolas con los sentimientos que se tienen y la toma de conciencia de lo que sabe que puede hacer y cómo es posible lograrlo (véase Ruiz Pérez, 1995).

CONDUCTA MOTRIZ: forma en la que una persona organiza, de manera significativa, sus acciones y reacciones al momento de actuar. Una conducta motriz sólo puede ser observada indirectamente; se manifiesta mediante un comportamiento motor cuyos datos observables están dotados de sentido, y se vive de forma consciente o inconsciente por la persona que actúa (véase Parlebas, 2001).

COORDINACIÓN MOTRIZ: posibilidad que tenemos de ejecutar acciones que implican una diversa gama de movimientos en los que interviene la actividad de determinados segmentos, órganos o grupos musculares y la inhibición de otras partes del cuerpo (véase Bottini, 2000).

CORPOREIDAD: se concibe como la posibilidad de tener conciencia de sí mismo, de la propia realidad corporal, reconociéndola como la expresión de la existencia humana que se manifiesta mediante una amplia gama de gestos, posturas, mímicas, vivencias, deseos, motivaciones, aficiones y sus propias praxias que expresan su sentir (véase Grasso, 2001).

DEPORTE: es juego, ejercicio físico y competición, y puede tener una doble orientación hacia el deporte-praxis y hacia el deporte-espectáculo. Cuando se orienta hacia el espectáculo, es contacto social, profesión, trabajo y rendimiento. Al orientarse hacia la praxis, es higiene-salud, desarrollo biológico, esparcimiento, educación, relación social y superación personal. Cada disciplina deportiva posee un reglamento propio y está regida por una institución social reconocida (institucionalizado).

DEPORTE EDUCATIVO: actividad física, individual o de conjunto, cuya reglamentación, instalaciones y equipo son adaptados de acuerdo con las características de niños y jóvenes, es de carácter eminentemente formativo, favorecedor de aprendizajes psicomotrices, afectivos, cognitivos y sociales, e incluyente y de participación activa, olvidándose de la concepción competitiva del deporte para dirigirse hacia una visión global del proceso de enseñanza e iniciación, donde la motricidad sea el común denominador y el niño el protagonista del proceso educativo (véase Blázquez, 1999).

- DESARROLLO MOTOR:** proceso mediante el cual el niño va adquiriendo control sobre sus movimientos, haciéndolos cada vez más específicos y sutiles, apuntando a una motricidad más amplia y eficiente.
- DESTREZA MOTRIZ:** capacidad del individuo de ser eficiente en una habilidad determinada. La destreza puede ser adquirida por medio del aprendizaje o innata en el propio individuo. Así, podemos considerar que la destreza de cada individuo favorece no sólo un proceso más rápido de aprendizaje de la habilidad sino un mejor resultado en su realización (véase Díaz Lucea, 1999).
- EDUCACIÓN FÍSICA:** forma de intervención pedagógica que se manifiesta en toda la expresión del ser humano, su objeto de estudio no sólo es el cuerpo en su aspecto físico sino en su corporeidad, en la cual nos proponemos educarlo y hacerlo competente para conocerlo, desarrollarlo, cuidarlo y aceptarlo.
- EDUCACIÓN PARA LA PAZ:** significa cultura de paz, que supone, en definitiva, una nueva forma de concebir el mundo en que vivimos, y se caracteriza por el respeto a la vida y dignidad de cada persona, el rechazo a la violencia en todas sus formas, la defensa de un conjunto de valores como la libertad, el respeto, el diálogo y el rechazo a otros como la injusticia, la intolerancia o el racismo (véase Velázquez Callado, 2006).
- EQUIDAD DE GÉNERO:** es el disfrute equilibrado de mujeres y hombres de los bienes socialmente valiosos, de las oportunidades, los recursos y las recompensas. El propósito no es que mujeres y hombres sean iguales, sino que sus oportunidades en la vida sean y permanezcan iguales.
- ESPACIO INDIVIDUAL:** consiste en la búsqueda, la exploración, el descubrimiento, la concientización y el conocimiento del espacio mediante el movimiento, en este caso sin desplazamiento, investigando todas las posibilidades de acceder al entorno que rodea al ejecutante (Exp. Corp.).
- ESPACIO TOTAL:** consiste en la búsqueda, la exploración, el descubrimiento, la concientización y el conocimiento del espacio mediante el movimiento respecto al espacio en que se está y en que habitan otras personas (Exp. Corp.).
- ESQUEMA CORPORAL:** representación que cada uno tiene de su cuerpo y de cada una de sus partes; se adquiere con la experiencia. La percepción es elemento fundamental en la elaboración del esquema corporal.
- ESTRATEGIA DIDÁCTICA:** son recursos que poseen intencionalidad pedagógica con los cuales el docente busca el logro de los diferentes propósitos educativos de la educación física.
- FILOGÉNESIS:** designa la evolución de los seres vivos, desde la forma primitiva de vida hasta la especie en cuestión. Por ejemplo, la filogénesis del hombre abarca desde su forma de vida más sencilla hasta la aparición del hombre actual (véase *Diccionario de Psicología Científica y Filosófica*).
- FLEXIBILIDAD:** es la posibilidad de abordar de diferentes maneras un mismo problema o una situación planteada. Las categorías que se manejan como respuestas serían por

tanto, diferentes y no se limitan a un solo punto de vista o modo de resolver una situación. Este contenido aporta un conocimiento opuesto a lo que sería la rigidez, lo monótono o lo receptivo. Fomenta la capacidad de discriminación de diferencias y de exploración crítica y selectiva, donde el sujeto es capaz de saltar de una perspectiva a otra o de un punto de vista al contrario (Exp. Corp.).

FLUIDEZ: representa la posibilidad de generar muchas producciones en un tiempo limitado. Se refiere a un rasgo de cantidad y de velocidad de respuestas que surge con gran dinamismo (Exp. Corp.).

FOCOS: consiste en la búsqueda, la exploración, el descubrimiento, la concientización y el conocimiento del punto de referencia a partir del cual se genera, orienta o toma como referencia el movimiento; podrá ser fijo o móvil, dependiendo de si forma parte del propio cuerpo del ejecutante o no (Exp. Corp.).

HABILIDADES MOTRICES: conjunto de comportamientos motrices innatos o adquiridos que otorgan el grado de competencia a un alumno que se encuentra frente a una tarea determinada. Correr, saltar, lanzar, son habilidades motrices básicas porque: *a)* son comunes a todos los individuos; *b)* filogenéticamente han permitido la supervivencia del ser humano; *c)* son el fundamento de posteriores aprendizajes motrices (deportivos o no). Dentro de las habilidades motrices básicas se encuentran: de locomoción, manipulación y estabilidad (véase Ruiz Pérez, 1994).

IDENTIDAD CORPORAL: reconocimiento del cuerpo propio y de algunos significados y significantes de sus partes, observando el mensaje que comunican los movimientos y las posturas; comprobando los significantes de las emociones impresas en él; registrando particularidades, condiciones y presencias que constituyen la corporeidad (véase Grasso, 2005).

INICIACIÓN DEPORTIVA: proceso que no debe entenderse como el momento en que se empieza la práctica deportiva, sino como una acción pedagógica que, teniendo en cuenta las características del niño o sujeto que se inicia y los fines a conseguir, permite que éste adquiera progresivamente una mayor competencia motriz. El proceso de iniciación debe hacerse de forma paulatina, acorde con las posibilidades y necesidades de los individuos, con prácticas simplificadas a partir del manejo de una gran variedad de objetos y/o implementos de diversas características, que no necesariamente tendrán relación directa con algún deporte en específico y la aplicación de estos fundamentos en situaciones similares a las de los deportes. Una buena iniciación se caracteriza por lograr la máxima inclusión y participación (véase Blázquez, 1999).

INTERCULTURALIDAD: supone una relación entre grupos humanos con culturas distintas, que se da en condiciones de igualdad y niega la existencia de asimetrías, producto de las relaciones de poder; asume que la diversidad es una riqueza, reconoce al

otro como diferente, pero no lo borra ni lo aparta, busca comprenderlo y respetarlo (véase Schmelkes, 2004).

LENGUAJE: conjunto de expresiones con las que se manifiesta el ser humano, utilizando el cuerpo como vehículo de expresión o de transmisión. Puede ser corporal, gestual, verbal y no verbal (Exp. Corp.).

LÚDICO: en su etimología, la palabra juego se deriva del latín *iocus* o “acción de jugar, diversión, broma”, la raíz de la palabra nos dice simplemente que el juego es “diversión”. Para hacer referencia a todo lo relativo al juego nos auxiliamos con el término lúdico, y cuya raíz latina es *ludus* o “juego”.

LUDOGRAMA: es un instrumento para observar y representar gráficamente la secuencia de roles que asumen los participantes dentro de un juego; permite comprender mejor las características del desempeño motriz propio, de sus compañeros y adversarios y, de esa manera, tomar decisiones para procurar la participación equitativa de todos los integrantes del grupo.

El ludograma es una buena herramienta para el estudio de los comportamientos estratégicos, si previamente se realizó el organigrama de decisiones estratégicas del jugador durante su participación en el juego (véase Parlebas, 1981:138).

LUDOMOTRICIDAD: recae en la naturaleza y el campo de las situaciones motrices que corresponden a los juegos deportivos. Su finalidad es clara, pues alude al placer del juego, al deseo de una acción entretenida. El placer del juego responde básicamente a una actitud que puede nacer y desarrollarse en condiciones muy variadas, según el contexto social y las vivencias subjetivas de cada uno (véase Parlebas, 2001).

MOVIMIENTO FIGURATIVO: acción que trata de representar, de manera comprensible, realidades o ideas. Se opone al movimiento abstracto (Exp. Corp.).

MOVIMIENTO SIMBÓLICO: es un tipo de movimiento figurativo que se realiza con ciertos rasgos o características y que, por convención social, permite la identificación con una cosa, un fenómeno, una idea o una persona que se toma como inspiración (Exp. Corp.).

ONTOGÉNESIS: concepto biológico. La ontogénesis se refiere a los procesos que sufren los seres vivos desde la fecundación hasta su plenitud y madurez. Suele contraponerse al de filogénesis, que se ocupa, por el contrario, de los cambios y la evolución de las especies.

ORIGINALIDAD: la realización de trabajos diferentes a los habituales. Incide en la búsqueda de lo novedoso, lo inusual, que se sale de lo cotidiano respecto a manifestaciones habituales. Surge del estilo personal en el “pensar” y en el “hacer”, reacciones y respuestas imprevisibles, poco comunes e ingeniosas (Exp. Corp.).

PENSAMIENTO ESTRATÉGICO: es algo innato, se estimula, desarrolla y perfecciona. Se entiende como la capacidad de responder o actuar de forma anticipada ante una situación o acción futura, donde se dan las pautas adecuadas a situaciones de tipo cognitivo, afectivo y motriz.

En el pensamiento estratégico y la lógica motriz se dan cita al menos tres fases: *a)* la percepción y el análisis de la situación; *b)* la solución mental del problema o acción; *c)* la solución y respuesta motriz (véase Brito, 2000).

Para la consolidación de este tipo de pensamiento y lógica de acción, es importante que el docente utilice un estilo de enseñanza no directivo ni juegos que exijan modelos de movimiento y/o reglas determinadas; por el contrario, se dirigirá a formas de enseñanza que estimulen la exploración y el descubrimiento, donde los niños puedan hacer propuestas y modificaciones a los juegos mismos.

PROCESO CREATIVO: es el conocimiento y uso conveniente de las fases por las que atraviesa, de forma secuencial, todo proceso que pretende ser novedoso. Implica, por tanto, tomar conciencia de las características de cada fase, de cómo acometerlas, y de la actitud para enfrentarse a ellas (Exp. Corp.). Sus fases son:

- **PREPARACIÓN:** Primera fase, en que se toma conciencia del trabajo encomendado a partir del estudio y de la recopilación de ideas relacionadas con el tema a trabajar.
- **INCUBACIÓN:** Segunda fase, en que se buscan ideas relacionadas con el tema, que surgen de forma espontánea y, en general, inconsciente. Se caracteriza por la exploración y la abundancia de respuestas sin depurar. Se vincula en gran medida con la fluidez.
- **ILUMINACIÓN:** Tercera fase, en que se identifica, de manera consciente, la nueva idea. Se buscará darle coherencia y significado a las ideas surgidas en la fase de incubación. Hay una mayor intervención a nivel consciente. Es necesario perfilar una idea que sirva para integrar, a partir de ella, todas las que salieron anteriormente.
- **PRODUCCIÓN:** Cuarta fase, en que se expone el trabajo final ante los demás. Es la realización del proyecto, lo más perfeccionado y listo para ser evaluado.

RITMO: es un flujo de movimiento controlado medido, sonoro o visual, en general producido por una ordenación de elementos diferentes del medio en cuestión.

RITMO COMUNICATIVO GESTUAL Y SONORO: investigación y toma de conciencia de los aspectos temporales del comportamiento interpersonal, en lo relativo al lenguaje corporal, gestual y verbal (Exp. Corp.).

RITMO EXTERNO: consiste en la búsqueda, la exploración, el descubrimiento, la concientización y el conocimiento del movimiento que conduce al acoplamiento del sujeto al ritmo producido por estímulos sonoros externos (provocados por otras personas, todo tipo de objetos instrumentos de percusión, así como la propia música) (Exp. Corp.).

RITMO INTERNO: consiste en la búsqueda, la exploración, el descubrimiento, la concientización y el conocimiento de las posibilidades rítmicas particulares, a partir de los elementos básicos del ritmo (movimiento o ausencia de éste, pausa, duración, velocidad y acentuación) (Exp. Corp.).

- SINCRONIZACIÓN:** tipo de interacción entre dos o más personas, que conlleva a la acción simultánea entre ellas, acomodándose necesariamente a la acción del otro (Exp. Corp.).
- SOCIOMOTRICIDAD:** correspondiente al campo y a la característica de las prácticas correspondientes a las situaciones sociomotrices. El rasgo fundamental de estas situaciones es la presencia de una interacción motriz, implicada necesariamente en la realización de la tarea proyectada (véase Parlebas, 2001).
- TAREA MOTRIZ:** conjunto de condiciones materiales y de obligaciones que definen un objetivo, cuya realización requiere de la intervención de las conductas motrices de uno o más participantes. Las condiciones objetivas que presiden su realización motriz a menudo son impuestas por consignas y reglamentos. En el caso de los juegos deportivos, las reglas definen la tarea, prescribiendo las obligaciones en que deben someterse las conductas motrices de los practicantes (véase Parlebas, 2001).
- TOMA DE CONCIENCIA:** proceso reflexivo mediante el cual la persona puede darse cuenta, percibirse, percibirse y reconocerse a sí misma, a los demás, o/y al entorno, tanto estática como dinámicamente. Se realiza al centrar la atención en las sensaciones exteroceptivas, interoceptivas y propioceptivas (Exp. Corp.).
- TONO MUSCULAR:** puede definirse como la tensión ligera a la que se somete todo músculo en estado de reposo y que también acompaña a cualquier actividad postural o cinética (véase Sassano, 2003).
- UNIDAD DIDÁCTICA (BLOQUE):** es un conjunto de ideas, una hipótesis de trabajo, que incluye no sólo los contenidos de la disciplina y los recursos necesarios para el trabajo diario, sino una meta de aprendizaje, una estrategia que ordene y regule, en la práctica escolar, los diversos contenidos de aprendizaje (véase Fernández G., 1999).
- VARIABILIDAD DE LA PRÁCTICA:** consiste en propiciar una amplia gama de posibilidades de las condiciones de práctica, provocar nuevos parámetros de respuesta y en conseguir que, mediante dichas variaciones, el sujeto adapte sus respuestas y establezca nuevos parámetros.
- Se retoman cuatro consideraciones básicas: las referidas al espacio o área de trabajo, las concernientes al tiempo, las que implican el manejo de implementos y las que tienen que ver con la interrelación e intercomunicación con las demás personas (véase Schmidt, 1988).

A continuación se presentan las estrategias didácticas que se proponen en cada uno de los bloques del programa

- **ACTIVIDADES RECREATIVAS:** se caracterizan por permitir siempre la intervención activa de los participantes, independientemente del sexo, grado de dificultad o esfuerzo necesario. No son discriminatorias, se juegan con los demás y no contra los demás. Su objetivo primordial es la diversión y establecer relaciones; además, las reglas pueden ser creadas e incluso modificadas.
- **CACERÍA EXTRAÑA:** consiste en la localización, elaboración o consecución, de una lista de objetos o personajes.
No necesariamente requiere de la competición entre grupos, ya que puede organizarse con solo uno, transformándose en un juego cooperativo. Sin embargo, cuando sea necesaria la división en subgrupos, es recomendable nivelar fuerzas, habilidades y destrezas.
- **CIRCUITO DE ACCIÓN MOTRIZ:** estrategia que permite una forma de trabajo donde se realizan diferentes actividades de forma secuencial por estaciones. Sirve para realizar distintas actividades en diferentes espacios dentro de una misma sesión; además facilita el trabajo simultáneo de los integrantes del grupo, permite la individualización del trabajo, así como el trabajo cooperativo.
- **CONCURSO:** se constituye por una representación de acciones motrices donde cada uno de los participantes muestra a los demás sus cualidades y capacidades propias en ambientes lúdicos, poniendo en juego la creatividad, la expresión corporal, las habilidades motrices, los procesos de interacción, la socialización, la comunicación y la cooperación, así como el manejo de valores.
- **CUENTO MOTOR:** es un relato que nos remite a un escenario imaginario dentro de un contexto de reto y aventura, a fin de lograr que los niños y las niñas se sientan identificados desde la actividad motriz, emulando a los personajes del propio cuento. Pone en juego aspectos de índole afectivo y cognitivo para desarrollar la creatividad, la imaginación, la educación en valores, el pensamiento estratégico y el trabajo cooperativo propiciando un proceso de reflexión y diálogo entre los alumnos. El cuento motor cobra mayor sentido dentro de un ámbito interdisciplinario.
- **FORMAS JUGADAS:** son estrategias didácticas que se ponen a disposición de la práctica de actividades previas a la realización de un juego o deporte, que permiten incursionar, conocer y practicar los distintos desempeños motrices que se exigen para la realización del mismo.
- **GYMKHANA:** su origen es hindú y significa “fiesta al aire libre”. Consiste en una serie de juegos que involucran, fundamentalmente, habilidades motrices básicas, se pueden ordenar a manera de estaciones, como circuitos de forma simultánea o con intervalos de tiempo, utilizando claves, códigos, señales, que al descifrarlos indican pistas, tareas o lugares; sin embargo, cada uno exigirá a los participantes el cumplimiento de una tarea donde se asignan puntos o se contabiliza el tiempo, con el propósito principal de propiciar la socialización y el trabajo en equipo. La característica principal de la estrategia recae en la

facilidad que el docente tenga para mediar las situaciones de juego en las diferentes tareas a proponer, con la finalidad e importancia de que al término del juego se concluya con un empate entre los equipos.

- **ITINERARIO DIDÁCTICO RÍTMICO:** secuencia metodológica que orienta un proceso creativo a partir de la construcción de movimientos, a través de la utilización de elementos perceptivomotrices (ritmo externo, ritmo interno, ubicación espacio-temporal, entre otros), como resultado de estímulos externos.
- **JUEGOS AUTÓCTONOS:** los que están muy ligados a una(s) región(es), y sólo se practican en ella(s), llegando a formar parte de las tradiciones histórico-culturales.
- **JUEGO COOPERATIVO:** pueden definirse como aquellos en que los jugadores dan y reciben ayuda para contribuir a alcanzar objetivos comunes. Se considera una actividad liberadora de la competición, de la eliminación y con la posibilidad para crear sus propias reglas (véase Velázquez Callado, 2004).
- **JUEGOS DE EXPRESIÓN CORPORAL:** este tipo de juegos propone que cada persona recupere el placer del movimiento y encuentre su propio lenguaje para moverse y crear un clima de libertad, lo que constituye un reto y promueve la superación de estereotipos, así como la formación integral de la persona.
- **JUEGOS DE INTEGRACIÓN Y SOCIALIZACIÓN:** fortalecen las primeras relaciones interpersonales que se dan en la formación de un nuevo grupo, creando ambientes favorables de trabajo mediante el conocimiento que los alumnos hacen de sí mismos por medio, y a través, de la acción motriz.
- **JUEGO LIBRE O ESPONTÁNEO:** actividad lúdica que el niño realiza sin la intervención del docente.
- **JUEGO MODIFICADO:** aunque posea reglas de inicio, ofrece un gran margen de cambio y modificación sobre la marcha, así como la posibilidad de construir y crear nuevos juegos. Además, mantendrá en esencia la naturaleza del juego deportivo (por lo tanto también su táctica) (véase Devís, 1992).
- **JUEGO PARADÓJICO:** retoma la iniciación deportiva, cuyas reglas exigen la realización de interacciones motrices dotadas por la ambigüedad y la ambivalencia, y culmina en efectos contradictorios e irracionales. Esta dinámica paradójica deriva del sistema de interacción generado por la lógica interna del juego y, sobre todo, de la red de comunicaciones motrices. De hecho, la ambivalencia ya está presente en algunos códigos de juego, donde cada participante es libre de elegir a sus compañeros y sus adversarios en cualquier momento, e incluso de cambiarlos eventualmente en el transcurso del juego (véase Parlebas, 2001).
- **JUEGO DE PERSECUCIÓN:** desarrolla en los alumnos habilidades motrices, por que permite realizar diferentes desplazamientos y, por lo tanto, adquirir conocimientos de las capacidades físico-motrices de los otros.
- **JUEGO DE REGLAS:** da acceso a la realidad social y transita de la imposición e imitación a la autonomía y a la comprensión del sentido de la regla, como contenido y medio para la relación entre las personas que juegan. La regla introduce una forma de juego organizado

a partir de la interrelación entre los jugadores y describe una lógica de comportamientos, que es la del propio juego como sistema; es decir, el juego condicionará los comportamientos que se harán dependientes del sistema al que pertenece. Así, los roles de juego serán los que, normalmente, se esperan y encajan en las expectativas concordantes con el sistema juego de regla (véase Navarro Adelantado, 2002).

- **JUEGO SENSORIAL:** actividad lúdica, de poca intensidad, que desarrolla los sentidos, el conocimiento corporal, la estructuración espacio-temporal, la coordinación motriz y la expresión verbal y corporal, además de otros ámbitos cognoscitivos (memoria, inteligencia, creatividad, atención, etcétera), con el objetivo fundamental de la interacción grupal e integración social. Se clasifican en: *a)* percepción visual, *b)* percepción auditiva, *c)* percepción táctil, *d)* olfato y gusto.
- **JUEGO SIMBÓLICO:** introduce al niño en el terreno de la simbolización, o de la acción del pensamiento de representar en la mente una idea atribuida a una cosa; por lo tanto, es proyección exterior al sujeto que simboliza lo que comporta otorgar significado a aquello que constituye el símbolo. Para acceder a la simbolización, o la utilización de símbolos, es necesario manipular algo; es decir, el uso de alguna idea u objeto, y no sólo manejarlas físicamente; en cualquiera de estas opciones hay simbolización. Al ser el símbolo una atribución, supone la separación entre pensamiento y acción, ya no es acción por la acción sino símbolo para la acción o acción por el símbolo (véase Navarro Adelantado, 2002).
- **JUEGOS TRADICIONALES:** son los que van perdurando de generación en generación, de abuelos a padres, de padres a hijos, manteniendo su esencia aunque vayan teniendo ciertas modificaciones; en ellos se descubren importantes aspectos histórico-culturales de nuestras propias raíces. Se caracterizan por ser anónimos, en cuanto que no hay un autor conocido, si bien se estima el origen de muchos, es cierto que se desconoce el autor mismo. Son universales, pues es posible encontrarlos en todas partes del mundo.
- **PROYECTO:** conjunto articulado y coherente de actividades orientadas a alcanzar uno o varios objetivos siguiendo una metodología definida, para lo que se requiere de un equipo de personas, así como de otros recursos, que prevé el logro de determinados resultados sin quebrantar las normas y buenas prácticas establecidas, y cuya programación en el tiempo responde a una duración determinada.
- **RALLY:** las tareas a cumplir en esta estrategia didáctica serán de carácter lúdico-social motriz, pudiendo ser cognoscitivas. Si se utilizan estas últimas se procurará relacionarlas con la actividad física; es decir, que las claves, las señales o los códigos se referirán a aspectos abordados en la sesión de educación física.
- **TALLER:** es una metodología de trabajo en que se integran la teoría y la práctica. Se caracteriza por la investigación, el descubrimiento y el trabajo en equipo que se distingue por el acopio (en forma sistematizada) de material especializado acorde con el tema tratado, teniendo como fin la elaboración de un producto. Se centra en la solución de problemas, la capacitación, y requiere la participación activa de los asistentes.

A continuación se conceptualizan los distintos tipos de evaluación

EVALUACIÓN: valoración que se emite sobre los procesos de enseñanza y de aprendizaje, una vez recabados una serie de datos, en relación con los objetivos educativos que se pretende alcanzar. La evaluación implica al propio proceso y no se trata sólo de emitir un juicio terminal del mismo, sino que las actividades de evaluación están incluidas dentro de las propias actividades de enseñanza y de aprendizaje (véase *Diseño Curricular Base del MEC*, 1989).

EVALUACIÓN CRITERIAL: en este tipo de evaluación se comparan el rendimiento o los resultados logrados por un alumno, con los obtenidos por él mismo en otros momentos, evaluando el avance hacia el objetivo propuesto y la distancia que lo separa de él respecto de un criterio prefijado.

EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA: actividad que se realiza antes de empezar los procesos de enseñanza y de aprendizaje en la práctica educativa, integrada y dirigida hacia el conocimiento de la realidad para identificar aprendizajes previos que marcan el punto de partida para el nuevo aprendizaje, y que sirve como base de ulteriores decisiones.

EVALUACIÓN FORMATIVA: acción integrada en el proceso educativo que sirve como base para tomar decisiones respecto de las opciones y acciones que se van presentando conforme avanzan los procesos de enseñanza y de aprendizaje.

Promueve, en primer término, la participación y las relaciones interpersonales entre alumnos y docentes, y su finalidad es que los alumnos reconozcan sus progresos y limitaciones.

Entre los procedimientos de evaluación formativa se destacan la autoevaluación y la coevaluación.

EVALUACIÓN NORMATIVA: supone la valoración de un sujeto en comparación con el nivel o rendimiento del grupo al que pertenece. Es válida cuando se pretende determinar en qué posición se encuentra al alumno respecto a su grupo; en este caso, las normas de valoración estarán en función directa de lo que el conjunto de alumnos domina o deja de dominar.

EVALUACIÓN SUMATIVA: consiste en una práctica recomendable para saber si el nivel de aprendizaje alcanzado por los alumnos, en función de determinados contenidos, es suficiente para abordar con garantía de éxito el aprendizaje de otros contenidos relacionados con los primeros.

COEVALUACIÓN: consiste en evaluar el desempeño de un estudiante, a través de sus propios compañeros. La meta es involucrar a los alumnos en la evaluación de los aprendizajes, retroalimenten a sus compañeros y, por lo tanto, sea un factor para la mejora de la calidad del aprendizaje. El uso de la coevaluación anima a los estudiantes a sentirse parte de una comunidad y los invita a que participen en los aspectos claves del proceso educativo, haciendo juicios críticos acerca del trabajo de los demás.

AUTOEVALUACIÓN: la propia persona realiza la evaluación, lo cual implica que los alumnos tomen la responsabilidad de monitorearse a sí mismos y hacer juicios sobre diversos aspectos de su aprendizaje; lo cual requiere que reflexionen acerca de lo que están aprendiendo en una gran variedad de formas. También, los ubica en una posición donde puedan reconocer sus fortalezas y debilidades, y sean capaces de hacer planes para un mejoramiento futuro.

BIBLIOGRAFÍA

- Aisenstein, Angela y Nancy Ganz (2002), *La enseñanza del deporte en la escuela*, Buenos Aires, Miño y Dávila.
- Arnold, P. J. (2000), *Educación física, movimiento y currículo*, España, Morata.
- Blázquez, D. et al. (1995), *La iniciación deportiva y el deporte escolar*, Barcelona, INDE Publicaciones.
- Bottini, Pablo (comp.) (2000), *Psicomotricidad: prácticas y conceptos*, España, Miño y Dávila.
- Cagigal, J. M. (1979), *Cultura intelectual y cultura física*, Argentina, Kapeluz.
- (1978), “Bases antropofilosóficas para una educación física”, en *Cultura intelectual y cultura física*, Argentina, Kapeluz.
- Caillois, R. (1994), *Los juegos y los hombres*, México, FCE.
- Capel, Susan y Jean Leah (2002), *Reflexiones sobre la educación física y sus prioridades*, México, SEP.
- Castañer Balcells, Marta (2000), *Expresión corporal y danza*, España, INDE Publicaciones.
- (1996), *La educación física en la enseñanza primaria*, Barcelona, INDE Publicaciones.
- Devís, Devís, José (1992), *Nuevas perspectivas curriculares en educación física, la salud y los juegos modificados*, Barcelona, INDE Publicaciones.
- Díaz Lucea, Jordi (1998), *El currículum de la educación física en la reforma educativa*, España, INDE Publicaciones.
- (1999), *La enseñanza y aprendizaje de las habilidades y destrezas motrices básicas*, España, INDE Publicaciones.
- Florence, Jacques (2000), *Tareas significativas en educación física escolar*, España, INDE Publicaciones.
- Furlán, Alfredo (1996), “El lugar del cuerpo en una educación de calidad”. Disponible en: www.efdeportes.com/efd13/afurlan.htm
- García, Hoz Víctor (1996), *Personalización en la educación física*, Madrid, Rialp.
- Gómez, Jorge (2002), *La educación física en el patio. Una nueva mirada*, Argentina, Stadium.
- Gómez, Raúl H. (2003), *El aprendizaje de las habilidades y esquemas motrices en el niño y el joven*, Argentina, Stadium.
- Gómez, Raúl H. (2002), *La enseñanza de la educación física. En el nivel inicial y el primer ciclo de EG*, Argentina, Stadium.
- (2004), “Transposición didáctica y discursos sobre el cuerpo: una mirada a la construcción curricular en educación física”. Disponible en: <http://www.efdeportes.com>
- Grasso, Alicia (2003), *El aprendizaje no resuelto en educación física*, Argentina, Novedades Educativas.
- (2005), *Construyendo identidad corporal*, Buenos Aires, Novedades Educativas.
- Kirk, David (1990), *Educación física y currículum*, España, Universidad de Valencia.
- “La ciencia de la motricidad humana (CMH) como área autónoma de conocimiento. Tra-

- vectorias desde la Red Internacional de Investigadores”, en “Motricidad humana”, *Integração*, núm. 46, jul.-sep., 2006.
- Learreta, Begoña (coord.) (2005), *Los contenidos de expresión corporal*, Barcelona, INDE Publicaciones.
- Lleixa, A. Teresa (2002), *Multiculturalismo y educación física*, España, Paidotribo.
- Manen, Max Van (1998), *El tacto en la enseñanza. El significado de la sensibilidad pedagógica*, Barcelona, Paidós Ibérica.
- Navarro, Vicente (2002), *El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores*, Barcelona, INDE Publicaciones.
- Omeñaca, Raúl (2001), *Explorar, jugar, cooperar*, España, Paidotribo.
- Onofre, Ricardo (2003), *Educación física desde una perspectiva constructivista*, España, INDE Publicaciones.
- Parlebas, Pierre (2001), *Léxico de praxiología motriz*, España, Paidotribo.
- Pastor Pradillo, J. L. (2002), *Fundamentación conceptual para una intervención psicomotriz en educación física*, Barcelona, INDE Publicaciones.
- Pavia, Víctor (2000), *Señores entren al patio*, Argentina, Educo.
- Ruiz Pérez, Luis (1995), *La competencia motriz*, España, Gymnos.
- Sales Blasco, J. (2001), *La evaluación de la educación física en primaria*, España, INDE Publicaciones.
- Sánchez Bañuelos, F. (2003), *Didáctica de la educación física*, España, Prentice Hall.
- Sassano, Miguel (2003), *Cuerpo, tiempo y espacio. Principios básicos de la psicomotricidad*, Argentina, Stadium.
- Schmelkes, Sylvia (2004), *La formación de valores en educación básica*, México, SEP.
- Schmidt, R. A. (1988), *Motor Control and Learning: a Behavioral Emphasis*, 2a. ed., Champaign, Human Kinetics Publi.
- SEP (2002), *Plan de estudios para la licenciatura en Educación Física*, México.
- SEP (2006), *Plan de estudios 2006. Educación básica. Secundaria*, México.
- Sicilia, Álvaro (2005), *La otra cara de la enseñanza. La educación física desde una perspectiva crítica*, España, INDE Publicaciones.
- Stoke, Patricia (1994), *La expresión corporal*, España, Paidós.
- Stoke, Patricia y Ruth Harf (1987), *Expresión corporal en el jardín de infantes*, España, Paidós.
- Trigo, Eugenia (2000), *Manifestaciones de la motricidad*, España, INDE Publicaciones.
- Trigo, Eugenia (colab.) (1999), *Creatividad y motricidad*, España, INDE Publicaciones.
- (2000), *Fundamentos de la motricidad*, Madrid, Gymnos.
- Vázquez, Benilde (1989), *La educación física en la educación básica*, Madrid, Gymnos.
- (coord.) (2001), *Bases educativas de la actividad física y el deporte*, España, Síntesis.
- Velázquez, Carlos (2006), *Educación física para la paz. De la teoría a la práctica diaria*, Madrid, Miño y Dávila Editores/La Peonza Publicaciones.



**EDUCACIÓN
ARTÍSTICA**

INTRODUCCIÓN

La asignatura de Educación Artística en educación primaria tiene la finalidad de brindar a los alumnos referentes que les permitan desarrollar el pensamiento artístico, que se entiende como el proceso de interpretación y representación de ideas, sentimientos y emociones que proporcionan los lenguajes artísticos, al estimular la sensibilidad, la percepción y la creatividad, utilizando como medio la experiencia estética. Por lo que es importante proporcionarles elementos para comprender y apreciar las manifestaciones artísticas y culturales, tanto del entorno como de otros contextos, que coadyuven a la construcción y el fortalecimiento de su identidad personal, así como la valoración del patrimonio cultural como un bien colectivo.

La curiosidad, la indagación y el descubrimiento del mundo son aspectos que forman parte de la historia de los seres humanos, logrando que la búsqueda de explicaciones sobre la realidad provocará aprendizajes profundos y la posibilidad de obtener un conocimiento personal. Así, los temas que guían el trabajo de los diferentes lenguajes artísticos, giran alrededor del alumno, del conocimiento de sí mismo y de sus relaciones con el medio, se establecen por ciclo escolar y son: *Mi cuerpo, mis emociones y yo*, para el primero y segundo grados; *Yo, los objetos y mi entorno*, para tercer y cuarto grados; *Yo y los otros*, para el quinto y sexto grados. El descubrimiento de los otros, de los objetos y del entorno que lo rodea implica, primero, el reconocimiento de sí mismo, sólo así, el niño será capaz de reconocer, valorar y respetar a los demás como parte de la diversidad. Esto obedece al interés de atender, desde la asignatura, la importancia de la persona como un ser único, capaz de expresar inquietudes, ideas, sentimientos y emociones.

La importancia de la formación de los alumnos del cuarto grado de educación primaria reside en crear ambientes adecuados para el aprendizaje de los diferentes lenguajes artísticos y propiciar experiencias que conduzcan a los niños a conocer, comprender, utilizar y adquirir habilidades, valores y actitudes, mismas que se reflejan al mostrar el dominio de pensamientos más complejos y responder a un nivel más elevado de exigencia. Hay que recordar que en esta etapa del desarrollo, los alumnos requieren corroborar ideas y conocimientos, y que esto sucede cuando utilizan en el presente, experiencias obtenidas en situaciones pasadas y las relacionan con los conocimientos que obtienen al manipular objetos y observar lo que sucede en su entorno, entonces, el maestro debe poner especial atención a los aprendizajes previos que los alumnos han adquirido.

El lenguaje corporal y visual; la escucha atenta y activa; la voz y el manejo de espacios y escenarios diversos, se enriquecen con nuevos conceptos, y permite a los niños seguir desarrollando su competencia cultural y artística. Muchas de las actividades, en estas edades, permanecen ligadas a los juegos con acuerdos de convivencia establecidos por ellos mismos, atendiendo a sus necesidades, particularidades e intereses.

En esta etapa, los niños intensifican su comprensión del mundo a través de diferentes sensaciones y percepciones, también establecen hipótesis sobre lo que ocurre en su entorno y al relacionarse con los objetos pueden comprobar si éstas son, o no, verdaderas. Su proceso de percepción de la realidad es cada vez más objetivo gracias a la observación, que les da la posibilidad de obtener conocimientos, habilidades, actitudes y valores más específicos e interrelacionados. Utilizan la imaginación hacia esferas creadoras, por lo que es necesario estimularlos para que representen situaciones de objetos y lugares presentes o evocados. Asimismo, la organización de su pensamiento les permite proponer actividades de su interés, reflexionar sobre ellas logrando un papel más activo en su proceso de aprendizaje; además de que valoran su cultura, gracias a que entienden cuál es el papel que desempeña el entorno en la forma de vida de las personas.

La importancia del juego como medio de conocimiento

La actividad lúdica es, sin duda, una fuente de creatividad presente en la vida del ser humano. El juego estimula el desarrollo del pensamiento y su relación con la realidad provoca que niños y niñas contacten con su vida recreando situaciones a partir del despliegue de su imaginación y sensibilidad. Al jugar, los alumnos disfrutan construyendo historias que los llevan a interactuar con los otros, a partir de ellos mismos, lo que propicia el autodescubrimiento y la creación individual y colectiva, propiciando el diálogo y la toma de acuerdos.

Los espacios donde el profesor tiene la oportunidad de mediar el aprendizaje, a través del juego, le permiten al alumno la exploración única, fluida y flexible de formas de expresión plural.

El programa pretende que los alumnos se acerquen y hagan suyos los lenguajes artísticos (teatro, música, artes visuales y expresión corporal y danza). El juego amplía la posibilidad de experimentar libremente a través de estos lenguajes, fortalece el desarrollo de nuevos conocimientos y favorece la comprensión del mundo social y natural en forma significativa, además de una actitud orientada hacia el estudio, el disfrute y la expresión; vigoriza el reconocimiento del valor del hecho artístico y el de otras formas de manifestación despertando su curiosidad y promoviendo el principio de que en la educación, el arte es, y siempre debe ser, inclusivo.

ENFOQUE

Frente a los numerosos desafíos que plantea el siglo XXI, dominado por la globalización, la educación constituye un instrumento indispensable para que la humanidad avance hacia los ideales de paz, libertad y justicia social.

En ese sentido, el alumno posee un gran potencial, que requiere ampliarse para enfrentar y responder a diversas situaciones que se presentan en su vida; lograrlo dependerá en gran medida de los conocimientos que adquiera, de las habilidades que desarrolle y de las actitudes y valores que ponga en práctica durante su educación básica. Por ello, es necesario que la escuela inculque el gusto y el placer de aprender, así como la curiosidad y la capacidad de aprender a aprender.

Lograr que la educación básica contribuya al despliegue completo de un hombre con estas características, implica el desarrollo de competencias para la vida, en los diversos campos del saber humano, incluyendo las artes.

Una competencia implica un *saber hacer* (habilidades), *con saber* (conocimiento), y la valoración de las consecuencias de ese *hacer* (valores y actitudes). En otras palabras, la manifestación de una competencia revela la puesta en juego de conocimientos, habilidades, actitudes y valores para el logro de propósitos en contextos y situaciones diversas, de ahí que la prioridad de la educación sea concebirla como un todo que obedece a cambios permanentes a lo largo de la vida.

Atendiendo a la necesidad de ofrecer a los niños la mayor cantidad de oportunidades de descubrimiento y experimentación en el área artística y cultural, la educación artística brinda las posibilidades para que el alumno ponga en juego conocimientos, habilidades y actitudes específicas, a partir de su visión sensible del mundo que lo rodea, sea real o imaginario, y a lo que Jacques Delors resumiría: “el no dejar de explorar ninguno de los talentos que, como tesoros, están enterrados en el fondo de cada persona: el raciocinio, la memoria, la imaginación, las aptitudes físicas, el sentido de la estética y la facilidad para comunicarse con los demás, lo que viene a confirmar la necesidad de comprenderse mejor a uno mismo” (UNESCO, 1996).

Competencia a desarrollar en el programa de Educación Artística

El trabajo con los contenidos de la asignatura Educación Artística pretende desarrollar específicamente la *competencia cultural y artística*, cuyos indicadores se encuentran alineados a las cinco competencias para la vida (para el aprendizaje permanente, manejo de la información, manejo de situaciones, para la convivencia y para la vida en sociedad) y a los rasgos del perfil de egreso de la educación básica. Trabajar para favorecer

el desarrollo de competencias es utilizar los conocimientos, habilidades y actitudes en desempeños concretos de la vida.

La competencia cultural y artística es la capacidad de comprender y valorar críticamente las manifestaciones culturales y artísticas propias y de los otros en respuesta a las demandas que se producen en el entorno.

Esta competencia se manifiesta cuando el alumno:

- Aprecia y comprende las formas de representación (lenguajes) de las manifestaciones artísticas.
- Emplea y disfruta el arte como lenguaje para comunicar sus pensamientos y emociones.
- Valora la riqueza de las manifestaciones artísticas y culturales propias y de los otros, y contribuye a su preservación.
- Participa activa y plenamente en el mundo del arte y la cultura como creador y espectador.

La educación artística brinda la posibilidad de expresar y comunicar emociones, ideas y conceptos de diferente manera, reconocer el mundo y sus diferentes manifestaciones, ofrecer respuestas creativas a situaciones y problemáticas diversas, asimismo promueve el reconocimiento de las manifestaciones culturales que permiten percibir y comprender la transformación de la vida de los seres humanos y sus pueblos. El tratamiento pedagógico de la educación artística requiere dar respuesta a la proyección unitaria de la persona, al brindar educación con calidad, pertinencia y equidad a cada uno de los alumnos, respetando sus capacidades y estilos de aprendizaje, tomando en cuenta el desarrollo del niño y los conocimientos específicos de la disciplina.

Para evitar en lo posible la fragmentación de contenidos en los diferentes lenguajes artísticos, se considera necesario interrelacionarlos. La tarea es compleja, pues se deben integrar las artes visuales, la expresión corporal y la danza, la música y el teatro, en el entendido de que cada uno tiene dominios y conocimientos propios. Este programa concibe a las artes como una unidad, en la cual el conjunto de sus elementos permite ver a la educación artística desde una perspectiva integral, y esto permite la interrelación con otras asignaturas.

La educación artística presenta posibilidades de trabajo diversas según las características del grupo. La flexibilidad de este programa permite que una clase se pueda diseñar tomando en cuenta conocimientos, habilidades, actitudes y valores de los diferentes lenguajes artísticos.

PROPÓSITOS PARA LA EDUCACIÓN PRIMARIA

El propósito general de la enseñanza de la Educación Artística en la educación primaria es que los alumnos participen en diversas experiencias estéticas, obtengan conocimientos generales de los lenguajes artísticos, los disfruten y se expresen a través de ellos, para lo cual es necesario:

- Desarrollar el pensamiento artístico mediante la sensibilidad, la percepción y la creatividad, a través de la experiencia estética.
- Aprender a apreciar la cultura, lo que le permitirá fortalecer la construcción de su identidad personal y valorar el patrimonio cultural como un bien colectivo.

PROPÓSITOS PARA EL CUARTO GRADO

En cuarto grado se pretende que los alumnos:

- Reconozcan e identifiquen el lugar de los objetos y el cuerpo humano en el espacio a partir de sus características, ubicación y las distintas relaciones que pueden establecer con ellos.
- Expresen creativamente danzas, bailes y escenificaciones, a partir de argumentos e historias temáticas creadas de manera libre en colectivo.
- Desarrollen la narrativa oral y escrita en la construcción de historias y argumentos dancísticos y teatrales.
- Reconozcan el compás, a través del movimiento y los principios básicos de la técnica vocal, para cantar piezas musicales integrando la música tradicional y popular mexicana en sus creaciones.

El programa de Educación Artística para este grado permitirá al alumno reconocer las distintas relaciones que se establecen entre la persona, los objetos y el entorno, lo que le da la posibilidad de continuar su paso por los distintos lenguajes artísticos, fortaleciendo sus conocimientos adquiridos con anterioridad y propiciando el desarrollo de competencias, proceso que, en la escuela primaria, se verá reforzado y acrecentado grado a grado, con la ayuda del profesor.

ORGANIZACIÓN DEL PROGRAMA

Se organiza en cinco bloques, en los que se señalan: ejes de enseñanza y aprendizaje, competencias, aprendizajes esperados y orientaciones didácticas.

Ejes de enseñanza y aprendizaje

Para dar continuidad al campo formativo de expresión y apreciación artísticas, que se trabaja en preescolar, en primaria se toman en cuenta este campo y el eje de la contextualización, como una forma de enlace entre estos elementos y el nivel educativo de secundaria.

Apreciación. Se refiere a la identificación de los diferentes materiales y las propiedades disciplinarias de un lenguaje artístico. Compromete a los alumnos a analizar los caminos que les permiten aproximarse al arte (técnica, forma, contenido), lo que requiere de su participación activa y de la de los docentes, por medio del diálogo crítico (observar el arte requiere pensar). Los conocimientos amplían sus posibilidades artísticas y sus expectativas como miembros de una sociedad; los adentra en una relación hombre-naturaleza, en cuyo vínculo se genera un mayor arraigo cultural y una mayor comprensión de la relación entre lo universal, lo particular y lo singular; además, les sirven de estímulo para desarrollar el pensamiento creativo. El propósito formativo de este eje es que el alumno identifique y reconozca en la creación artística los colores, las formas, las texturas, los sonidos, los movimientos o cualquier otra propiedad de los lenguajes artísticos.

Expresión. Se refiere a la posibilidad de comunicación que manifiesta ideas y sentimientos a través de los lenguajes artísticos que se concretan en una creación artística específica. El propósito formativo de este eje es que el alumno integre una idea o un sentimiento por medio de su propia manifestación creadora con el uso de diferentes elementos y medios artísticos.

Contextualización. Corresponde a la relación que se establece entre el alumno y las expresiones y/o manifestaciones culturales en un momento, espacio y contexto determinados. El propósito formativo de este eje es que el alumno comprenda el mundo inmediato y desarrolle capacidades para actuar en los diferentes contextos, de acuerdo con sus propios recursos y creaciones. Asimismo, a través de este eje se promueve que reconozca y valore la existencia de múltiples expresiones artísticas, la variedad de pensamientos, géneros y opiniones que conforman una sociedad, lo que le permitirá comprender y expresar el acontecer de su cotidianidad, las circunstancias en las que ocurre y la multiculturalidad de la que forma parte; de esta manera se fortalece su sentido de pertenencia e identidad.

Aprendizajes esperados

Indican lo que se espera que el alumno aprenda como resultado de la intervención didáctica que se realice a lo largo de un bloque, con la intención de aproximarlos al desarrollo de competencias para la vida.

Orientaciones didácticas

Tienen la finalidad de apoyar al maestro, al brindarle recomendaciones para fortalecer y ampliar su conocimiento sobre los diferentes lenguajes artísticos, las habilidades, las actitudes y los valores necesarios para el logro de los propósitos educativos. También facilitan la lectura, la interpretación y el manejo de los contenidos propuestos por grado escolar, bloque y lenguaje artístico, además de que promueven la reflexión del docente respecto a su rol como mediador y guía del proceso de enseñanza y aprendizaje durante el desarrollo de proyectos de trabajo con los diferentes contenidos de educación artística. En este sentido, las orientaciones didácticas tienen un carácter flexible, ya que su experiencia le permite enriquecer o crear nuevas y diferentes estrategias didácticas, tomando en cuenta las características, necesidades y condiciones del grupo, la escuela y la comunidad donde se desarrolla el proceso educativo.

CONSIDERACIONES PARA EL TRABAJO EDUCATIVO

Propuesta metodológica

Los diferentes *lenguajes artísticos* representan la oportunidad de crear y desarrollar situaciones didácticas donde las niñas y los niños utilicen, apliquen y reflexionen sobre lo aprendido en su contacto con las artes visuales, la expresión corporal y la danza, la música y el teatro. Como parte de las orientaciones didácticas, el trabajo se plantea a partir de *proyectos de ensamble artístico* y como resultado de una propuesta conjunta elaborada por los alumnos y el docente. La finalidad de los proyectos es desarrollar un tema relacionado con lo aprendido en las diferentes manifestaciones artísticas, tomando en cuenta sus inquietudes e intereses. El ensamble detona situaciones en las que el alumno se pone en contacto con la realidad y la fantasía, y proyectarlo plantea una forma de concretar y poner en práctica ideas de diferentes personas que se reúnen para discutir y acordar acerca de lo que conviene hacer, con qué elementos, cómo desarrollarlo, cuándo y para qué realizarlo.

En el proyecto de ensamble artístico, la comprensión de conocimientos y habilidades adquiridas se transforma en universos de comunicación y participación que posibilitan el desarrollo de actitudes reflexivas, objetivas, críticas y autocríticas, que lleva a los alumnos a ser creadores y partícipes de su propio proceso de aprendizaje, por medio de experiencias significativas.

Además, permite valorar en el alumno el aprender a ser, aprender a aprender y aprender a hacer de manera integrada, respondiendo así, a través de la imaginación y la creatividad, al desarrollo de competencias artísticas. Su finalidad obedece a la solución de tareas con contenido productivo donde se conjuga lo intelectual con lo emocional.

Intervención docente

La tarea del profesor es preparar ambientes de confianza y animación adecuados, para que el grupo elija el tema a tratar, se organice, tome acuerdos, concrete las tareas necesarias y enlace los proyectos parciales en la concreción de un trabajo colectivo. Es básico que se fomente la participación de todos los alumnos y la colaboración de la familia, así como la comunidad educativa.

A través del programa de Educación Artística, los espacios cotidianos se transforman en áreas alternativas con ambientes propicios para desarrollar en el alumno la disposición hacia el aprendizaje de los lenguajes artísticos. Lo anterior requiere de contextos educativos en los que prevalezcan actitudes de respeto, confianza y colaboración. Para ello, el profesor debe mostrar disposición para guiarlos durante su proceso de aprendizaje, lo que les permitirá aprender de él y con él. Un maestro que vive y disfruta en el hacer, logra que el alumno viva y disfrute aprendiendo.

El aprendizaje debe ser afectivo y efectivo

El arte, entendido en sí mismo como una forma de adquirir conocimientos, y la asignatura de Educación Artística, como un modelo donde comprenderlos, favorecen el desarrollo de competencias particulares que, en su conjunto, fortalecen el perfil de egreso de la educación básica promoviendo en el alumno:

- El respeto, considerado como un valor universal, a través de la acción de mirar al otro como es y valorando la riqueza de lo diverso.
- El respeto por las diferentes formas de expresión, como parte de un crisol de pensamientos.
- La colaboración entre pares, donde el intercambio de opiniones para realizar proyectos colectivos se estima como una forma de enriquecer el trabajo y el aprendizaje.

- El autoreconocimiento por el desempeño y esfuerzo en el trabajo realizado, como medio para fortalecer su autoestima.
- El interés y disfrute de experimentar la variedad de ambientes y expresiones culturales con los que puede comunicar, de forma espontánea y crítica, ideas, sentimientos y emociones.
- La participación en retos que le sean interesantes, atractivos y les inviten a utilizar los recursos disponibles, tanto personales como ambientales y materiales.
- La capacidad de resolver problemas de forma autónoma, en pares o en grupo.
- La capacidad de cuestionar y responder a lo que hacen.
- La capacidad de reflexionar sobre las experiencias vividas.

BLOQUES DE ESTUDIO

CUARTO GRADO. YO, LOS OBJETOS Y MI ENTORNO

BLOQUE I

Aprendizajes esperados

Al finalizar el bloque, el alumno:

- Reconoce la tridimensionalidad en el lenguaje visual.
- Interpreta dancísticamente diferentes tipos de música.
- Elabora instrumentos musicales –idiófonos–, con materiales que puede encontrar en su entorno y de reuso.
- Reconoce la importancia de la lectura y la escritura en el teatro.

CONTENIDOS	
ARTES VISUALES	EXPRESIÓN CORPORAL Y DANZA
<p>Apreciación</p> <ul style="list-style-type: none">• Identificar las características de la composición tridimensional. <p>Expresión</p> <ul style="list-style-type: none">• Experimentar, en formas tridimensionales, lo cóncavo, lo convexo, lo largo, lo ancho y la profundidad. <p>Contextualización</p> <ul style="list-style-type: none">• Establecer relaciones entre formas tridimensionales y objetos de uso cotidiano.	<p>Apreciación</p> <ul style="list-style-type: none">• Identificar las diferencias en energía y alcances del movimiento, así como los niveles que pueden manejarse mediante el uso de distintos tipos de música. <p>Expresión</p> <ul style="list-style-type: none">• Asociar el movimiento con melodías.• Estructurar frases de movimiento acordes con una melodía específica. <p>Contextualización</p> <ul style="list-style-type: none">• Distinguir las diferencias en la música utilizada en distintos contextos; por ejemplo, ¿cómo es la música en una función de danza?, ¿cómo es en una fiesta?, ¿cómo es en los programas de televisión?

MÚSICA	TEATRO
<p>Apreciación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar los diferentes tipos de instrumentos idiófonos y sus cualidades características. <p>Expresión</p> <ul style="list-style-type: none"> • Construir y tocar instrumentos musicales pertenecientes a la familia de los idiófonos. • Interpretar cantos de la lírica infantil mexicana llevando el pulso e improvisando ritmos adecuados para los cantos con los instrumentos contruidos. <p>Contextualización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar y reconocer diversos idiófonos, en la música que hay en su entorno. 	<p>Apreciación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar las partes que integran al texto teatral para su correcta lectura (inicio, desarrollo, nudo, desenlace, acotaciones, división del texto, lista de personajes, etcétera). <p>Expresión</p> <ul style="list-style-type: none"> • Descubrir y experimentar, mediante la lectura, una posibilidad para interpretar el teatro. <p>Contextualización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprender que el texto teatral da cuenta tanto de hechos fantásticos e imaginarios como de hechos concretos y reales de la vida actual y del pasado.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS



Apreciación

Para introducirlos al tema de la tridimensionalidad (largo, ancho, profundidad), el docente comentará a los alumnos los diferentes tipos de formas que existen en el entorno y en las superficies planas compuestas: geométricas (pirámide, cubo, esfera), orgánicas (manzana, tronco, perro) y accidentadas (manzana mordida, rama rota). Los alumnos explorarán diferentes objetos, como cajas, tubos, latas, cartones, envases, pelotas y vidrio, e identificarán las características de la tridimensionalidad, como dimensión (largo y ancho), dirección (vertical y horizontal) y profundidad (cóncavo o convexo).

Expresión

Se propone a los alumnos que construyan la figura del cuerpo humano o de algún animal, con materiales de reuso (cajas, latas, cartones de huevo, envases de plástico); se propiciará que usen los materiales sin utilizar pegamento, haciendo ranuras, usando lazos o torciendo papel. Para finalizar, pueden agregar color y texturas (tierra, hojas, ramas, papel o tela). El trabajo se realizará en forma individual o en equipo. El docente pedirá a los alumnos que la construcción de las figuras sea en formatos grandes.

Contextualización

El maestro pedirá a los alumnos que lleven a clase diferentes objetos tridimensionales de uso cotidiano (palo de escoba, rayador de queso, vaso, cubeta, exprimidor de limones...), con los que harán una lista y los clasificarán de acuerdo con sus semejanzas y diferencias visuales y táctiles. Ejemplo: los que son de metal, los que tienen perforaciones, los que son más largos que anchos, etcétera.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Apreciación

Se sugiere al maestro inducir a los alumnos a que reflexionen sobre las sensaciones que les inspira el escuchar distintos tipos de música, y cómo es que cada tipo genera cambios en las calidades del movimiento. El alumno observa su trabajo y el de sus compañeros y externa constructivamente sus comentarios.

Expresión



Se propone que el docente presente a los alumnos un conjunto de melodías cortas, pero diferentes en ritmo, instrumentación, intención, etcétera, para que cada uno improvise secuencias de movimiento de acuerdo con las características de la música. A partir de esta actividad, motivar al grupo para que ejecute una secuencia de movimiento fija con diferentes melodías, ¿la interpretación es siempre la misma o es distinta?, ¿por qué?

Contextualización

A partir de los medios con que se cuenta (por ejemplo, registros grabados, instrumentos musicales de la escuela, instrumentos contruidos), se invitará los alumnos a que en clase reproduzcan la música de diversos entornos (fiestas, mercados, supermercados, festivales, etcétera), o tarareando y marcando el ritmo; simultáneamente se les estimula a que realicen secuencias de movimiento con la música. Es importante que el profesor promueva un ambiente donde se establezcan pautas para la participación de todos los alumnos, a fin de que externen sus opiniones y se origine un trabajo de colaboración y respeto.

Apreciación

Los alumnos identificarán las características de los distintos tipos de instrumentos idiófonos por medio de la audición de canciones, donde éstos se utilicen.

Expresión



Con materiales que se pueden encontrar en el entorno se crearán instrumentos idiófonos, como claves, sonajas, güiros y "botellófonos", entre otros.

El material utilizado en su elaboración definirá el timbre y la altura del sonido, del instrumento en cuestión, por lo que los alumnos, al tocar los instrumentos creados, podrán escuchar las características del sonido que producen y lo compartirán con sus compañeros.

Una vez contruidos los idiófonos se utilizan para acompañar rítmicamente algunas canciones de la lírica infantil mexicana, llevando el pulso e improvisando ritmos.

Contextualización

Los alumnos reconocerán las características peculiares de los instrumentos idiófonos y los identificarán en las piezas musicales que escuchen en su entorno.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Apreciación

A partir de una canción, un cuento o una obra de teatro corta, el maestro identificará las palabras nuevas que enriquezcan el vocabulario de sus alumnos. Definirá el inicio, desarrollo, nudo y desenlace de la canción, cuento u obra de teatro.

Se sugiere invitar a los alumnos a responder preguntas: ¿de qué se trata la historia?, ¿qué sucede?, ¿a quiénes les sucede? y ¿dónde están?, entre otras.



Expresión

El maestro realizará una primera lectura para los alumnos; después propone una segunda lectura, pero apoyándose con gestos y mímica (para ejemplificar el texto de una manera didáctica) y, por último, pedirá a los alumnos que realicen la lectura por turnos.

Contextualización

El maestro convocará a los alumnos para que platicuen sobre hechos que les hayan sucedido, similares a los que ocurren en la canción, cuento u obra de teatro, y diferencien cuáles son reales y cuáles imaginarios y fantásticos.

BLOQUE II

Aprendizajes esperados

Al finalizar el bloque, el alumno:

- Reconoce diversos materiales de producción en imágenes tridimensionales.
- Es capaz de interpretar, por medio de una danza, un argumento sencillo (idea).
- Elabora instrumentos musicales –membranófonos–, con materiales que puede encontrar en su entorno.
- Descubre sus posibilidades para narrar una anécdota.

CONTENIDOS	
ARTES VISUALES	EXPRESIÓN CORPORAL Y DANZA
<p>Apreciación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explorar cualidades táctiles y visuales de los diferentes materiales utilizados en producciones tridimensionales. <p>Expresión</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comparar y comunicar sus sensaciones, a partir de la exploración de los diferentes tipos de materiales. <p>Contextualización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconocer, en producciones visuales de su comunidad, los materiales con que se elaboraron. 	<p>Apreciación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar su potencial para expresar ideas sin palabras. <p>Expresión</p> <ul style="list-style-type: none"> • Asociar el movimiento con ideas. • Estructurar frases de movimiento con un desarrollo dramático elemental. <p>Contextualización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Crear secuencias de movimiento a partir de historias cotidianas.
MÚSICA	TEATRO
<p>Apreciación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar cuáles son los objetos sonoros, o instrumentos conocidos como membranófonos, y conocer cómo se produce el sonido en ellos. <p>Expresión</p> <ul style="list-style-type: none"> • Construir diversos objetos sonoros e instrumentos considerados como membranófonos y tocarlos. • Hacer pequeños ensambles combinando idiófonos y membranófonos para acompañar diversos cantos de la lírica infantil mexicana y latinoamericana. <p>Contextualización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconocer diversos membranófonos, en la música que hay en su comunidad o región. 	<p>Apreciación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Descubrir y diferenciar la parte más importante de una historia. <p>Expresión</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comunicar claramente una anécdota. <p>Contextualización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Establecer relaciones entre una historia y una anécdota.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Apreciación

El maestro solicitará a los alumnos que lleven a la clase diferentes materiales rígidos (piedra, madera) y maleables (plastilina, arcilla, alambre, algodón), para explorarlos por medio de la vista y el tacto, explicando sus cualidades. Identificará la posibilidad de obtener producciones tridimensionales a partir de los materiales y las herramientas con las que cuenta.



Expresión

A partir de la exploración de diversos materiales, expresará sus cualidades (suave/áspero, liso/rugoso, delgado/grueso, grande/pequeño, completos/incompletos). Después, con los ojos vendados, volverá a explorar los materiales expresando hipótesis, sensaciones y preferencias sobre ellos. Realizar algún objeto tridimensional con los materiales y herramientas con que cuenta.

Contextualización

Se sugiere que el alumno acuda a un museo, una iglesia, una casa de cultura, una plaza o un cementerio, donde pueda observar producciones tridimensionales y plantee sus hipótesis acerca de los materiales y las herramientas que se utilizaron en su elaboración; que comparta y comente su experiencia.

Apreciación

El docente propiciará que cada alumno observe las frases de movimiento que construyan sus compañeros, a fin de que el grupo busque y analice las asociaciones entre movimiento y significados, y comparta sus sensaciones y emociones. La cuestión a tratar es: ¿qué tanto me refleja una idea la secuencia de movimiento observada? La actividad propuesta en el eje de contextualización de teatro puede ser un buen punto de partida.



Expresión

A partir de escuchar poemas cortos, leídos por el profesor y algunos integrantes del grupo, de preferencia con referentes que no sean fácilmente imitables, como el viento, la lluvia, el amanecer, etcétera (puede recurrirse a algunos poemas o coplas de sus propias regiones geográficas y culturales, o a haikús, poemas cortos japoneses), se motivará a los alumnos a improvisar secuencias de movimiento. En seguida, el docente invitará a cada alumno a que realice y proponga pequeños argumentos, creando e improvisando frases de movimiento.

Contextualización

Se sugiere propiciar que, en forma creativa y espontánea, el alumno cuente una pequeña historia a través de una secuencia de movimiento vinculada con algún aspecto o anécdota de su vida cotidiana; de preferencia, que haga referencia a algún elemento que no sea fácilmente imitable, como el viento, la lluvia o el calor.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Apreciación

El maestro explicará cuáles son los instrumentos que se consideran membranófonos y mostrará a su grupo diversos ejemplos para que conozcan cómo se produce el sonido.

Son membranófonos los tambores de diferente forma y tamaño, panderos, timbales y bongós, entre otros.

Expresión

Este contenido trata de la creación de instrumentos musicales sencillos, utilizando objetos que se encuentran fácilmente en el entorno; materiales que podemos volver a usar y muy económicos. Podemos construir tambores de diferentes tamaños, timbales y bongós, entre otros.

El material utilizado para la elaboración, el tamaño del instrumento, la forma cómo se tensa la membrana, entre otros aspectos, definirán el timbre y la altura del sonido del instrumento.

Los alumnos tocarán los instrumentos creados por ellos mismos para escuchar el sonido que producen y lo compartirán con sus compañeros; se dividirán en equipos para hacer pequeños ensambles que combinen idiófonos y membranófonos. Cada equipo acompañará rítmicamente las canciones tradicionales o de la lírica infantil mexicana cantadas a *capella* por el resto del grupo.

Contextualización

Reconocerán los instrumentos membranófonos que se utilizan en la música que escuchen en su entorno.

Apreciación

El maestro motivará a los alumnos a que escriban una historia con cinco oraciones. Después, les pedirá que quiten una de las cinco oraciones y lean las cuatro que quedan. Repetirán este juego hasta que descubran cuál es la más importante de la historia, sin la cual pierden sentido las otras cuatro.

Expresión

De las oraciones escritas, los alumnos subrayarán los verbos o las acciones, para luego leerlas en voz alta y representarlas cada una, sólo con lenguaje verbal.

Contextualización

El maestro relatará una historia utilizando el menor número de palabras posible (sustantivos y verbos), jugando con la expresividad del cuerpo y de la voz.



BLOQUE III

Aprendizajes esperados

Al finalizar el bloque, el alumno:

- Reconoce y utiliza diversos procesos de la escultura en creaciones personales.
- Realiza una creación dancística a partir de una historia.
- Elabora instrumentos musicales –cordófonos–, utilizando materiales que puede encontrar en su entorno.
- Utiliza su capacidad de improvisación de manera creativa.

CONTENIDOS	
ARTES VISUALES	EXPRESIÓN CORPORAL Y DANZA
<p>Apreciación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explorar diferentes procesos de la escultura. <p>Expresión</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizar diferentes procesos y materiales en la creación de una escultura. <p>Contextualización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconocer, en producciones visuales de su comunidad, los procesos de la escultura. 	<p>Apreciación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valorar la capacidad narrativa de la danza. • Identificar la capacidad propia y de los compañeros de interpretar una historia dancísticamente. <p>Expresión</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estructurar secuencias dancísticas de cierta duración con un desarrollo argumental. • Aplicar creativamente los conceptos aprendidos en los cursos de años anteriores (uso de las partes del cuerpo, niveles, alcances y calidades del movimiento; espacio personal, espacio próximo, giros, apoyos, saltos y relaciones). <p>Contextualización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconocer una historia (real o ficticia) susceptible de ser interpretada dancísticamente.
MÚSICA	TEATRO
<p>Apreciación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar las características de los instrumentos pertenecientes a la familia de los cordófonos. <p>Expresión</p> <ul style="list-style-type: none"> • Construir y tocar instrumentos musicales de la familia de los cordófonos. • Hacer pequeños ensambles combinando idiófonos, membranófonos y cordófonos para acompañar diversos cantos de la lírica infantil mexicana y latinoamericana. <p>Contextualización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconocer los diferentes instrumentos de la familia de los cordófonos en la música que hay en su entorno. 	<p>Apreciación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar la capacidad de sorpresa ante lo inesperado. <p>Expresión</p> <ul style="list-style-type: none"> • Improvisar de forma colectiva. <p>Contextualización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reflexionar acerca de la importancia de la improvisación como herramienta creativa.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Apreciación

El maestro mostrará a sus alumnos imágenes impresas donde haya producciones tridimensionales, con la intención de que el alumno reconozca diferentes procesos para crear esculturas, como los de sustracción (esculpido en piedra, tallado en madera) y adición (modelado en arcilla, ensamblado).

Expresión

Experimentarán con diversos materiales los procesos de sustracción (esculpido, tallado) y adición (modelado, ensamblado) en la creación de un objeto tridimensional. Sustituya los materiales y las herramientas regulares, por similares de uso cotidiano. Por ejemplo, para procesos de sustracción: jabón de pasta, ladrillo; para el de adición: plastilina, papel maché, yeso, y de ensamble: tela, conchas, papel, piedras, alambre. Realizará formas básicas donde experimentará materiales y procesos. Comparará y comunicará los problemas a los que se enfrentó y las soluciones que decidió para lograr las producciones obtenidas.

Contextualización

Se sugiere que el alumno acuda a un museo, una iglesia, una casa de cultura, una plaza o un cementerio, donde observe producciones tridimensionales y realice un registro, por medio de una ficha, señalando nombre, ubicación, autor (si se conoce), material, proceso, tamaño y la función para la que se elaboró. Compartan y comenten la experiencia.

Apreciación

A partir de la creación de un ambiente de calma, por parte del profesor, se invita al grupo a observar su trabajo y el de sus compañeros. El alumno comparte sus opiniones y reflexiona sobre los resultados de los ejercicios. La cuestión central es: ¿de qué trata esta historia? ¿La secuencia de movimientos que vi concuerda con la historia que escuché? ¿Qué elementos la enriquecen? ¿Qué acciones o secuencias de movimientos podrían complementar el trabajo de mis compañeros?



Expresión

A través de una historia corta, propuesta por el maestro, el alumno explorará e improvisará con el movimiento, creando secuencias (usando sus aprendizajes previos sobre alcances, niveles, trayectorias, relaciones, giros, saltos, etcétera) para luego proponer su propia historia y desarrollar una secuencia en equipos. Una vez realizada la actividad, se incentivará a los niños para construir una secuencia dancística (individual o grupal), incluyendo la música que ocuparán y los recursos extras que necesitarán (pueden utilizar la creada en el eje de expresión de Música). Es importante acompañarlos en la construcción de historias espontáneas que permitan la expresión de sus sentimientos, emociones e ideas.

Contextualización

A partir de que el maestro promueva la investigación (en periódicos, revistas, Enciclomedia, páginas web, libros, cuentos, etcétera), de sucesos de interés general que sirvan para narrarse con danza, solicitará a los alumnos que elijan o inventen una historia sencilla para desarrollarla dancísticamente.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

	<p style="text-align: center;">Apreciación</p> <p>El maestro explicará al grupo cuáles son las características de los instrumentos considerados cordófonos y mostrará a los alumnos ejemplos de cómo se produce el sonido.</p> <p style="text-align: center;">Expresión</p> <p>Se crearán instrumentos cordófonos con materiales que se tengan al alcance; se puede utilizar una caja de zapatos y una liga y la diferencia en la tensión de ésta nos dará como resultado diferentes alturas.</p> <p>Los alumnos tocarán los instrumentos creados para escuchar las características del sonido que producen y lo compartirán con sus compañeros.</p> <p>Se dividen en equipos para hacer pequeños ensambles que combinen idiófonos, membranófonos y cordófonos. Cada equipo acompañará rítmicamente las canciones tradicionales o de la lírica infantil mexicana cantadas a <i>capella</i> por el resto del grupo.</p> <p style="text-align: center;">Contextualización</p> <p>Reconocerán los instrumentos cordófonos en piezas musicales que escuchen en su entorno.</p>
	<p style="text-align: center;">Apreciación</p> <p>El maestro explicará que en el teatro se juega con un <i>sí</i> incondicional: ¿qué pasaría <i>si</i> hiciera tal cosa? El maestro narrará una serie de cosas que pueden suceder cuando uno camina por la calle. Los alumnos imaginarán que van caminando en la calle y reaccionan a cada una.</p> <p style="text-align: center;">Expresión</p> <p>Por parejas, los alumnos jugarán a imitar movimientos en espejo, uno frente al otro. Todos pueden jugar a ser el líder, donde uno camina y los demás lo siguen, haciendo todo lo que realiza el de enfrente.</p> <p>Se sugiere que, a partir de las preguntas antes expuestas ¿Qué pasaría <i>si</i>. . .?, el alumno improvise acciones para responder a una situación dada. Por ejemplo: ¿qué pasaría si de repente comenzara a llover? ¿Qué harías para protegerte de la lluvia? Se puede complementar la actividad si algunos alumnos participan como observadores y adivinan qué improvisan sus compañeros.</p> <p style="text-align: center;">Contextualización</p> <p>El maestro formará un círculo con los alumnos y juntos platican acerca de la experiencia vivida. Explicará la diferencia entre preparar e improvisar algo. Resaltará la importancia de dar respuestas creativas a situaciones inesperadas.</p>

BLOQUE IV

Aprendizajes esperados

Al finalizar el bloque, el alumno:

- Utiliza la escultura como lenguaje para expresar ideas, sentimientos y emociones.
- Crea una danza propia a partir de un tema.
- Elabora instrumentos musicales –aerófonos–, con materiales que puede encontrar en su entorno.
- Genera sus propias historias al escribirlas.

CONTENIDOS	
ARTES VISUALES	EXPRESIÓN CORPORAL Y DANZA
<p>Apreciación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar, en producciones tridimensionales cuyo tema sea el cuerpo humano, las posiciones representadas. <p>Expresión</p> <ul style="list-style-type: none"> • Crear una producción tridimensional para expresar ideas, sentimientos y emociones. <p>Contextualización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconocer formas de representación de la escultura en su comunidad. 	<p>Apreciación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconocer la capacidad propia, y la de sus compañeros, de asociar conceptos de movimiento con un tema determinado del medio físico o social. <p>Expresión</p> <ul style="list-style-type: none"> • Traducir a secuencias dancísticas los elementos de un tema específico. • Construir una danza sobre un tema. <p>Contextualización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conocer aspectos de un tema propuesto para enriquecer la producción dancística.
MÚSICA	TEATRO
<p>Apreciación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar las características de los instrumentos pertenecientes a la familia de los aerófonos. <p>Expresión</p> <ul style="list-style-type: none"> • Construir diversos objetos sonoros –aerófonos– y tocarlos. • Hacer pequeños ensambles combinando idiófonos, membranófonos, cordófonos y aerófonos para construir un paisaje sonoro. <p>Contextualización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconocer los instrumentos aerófonos en la música que hay en su entorno. 	<p>Apreciación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Imaginar y descubrir historias que estén a su alrededor. <p>Expresión</p> <ul style="list-style-type: none"> • Representar historias utilizando como recurso su cuerpo. <p>Contextualización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comparar el inicio, desarrollo, nudo y desenlace de una historia.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Apreciación

Mostrará objetos e imágenes impresas de producciones tridimensionales, cuyo tema sea el cuerpo humano. Los alumnos identificarán las formas de representación según su posición (sedente, yacente, orante, ecuestre) y mostrará, con marcos de diferentes tamaños, algunas partes de la imagen para identificar la sección (busto, medio cuerpo, tres cuartos, cuerpo entero, torso). Explicará qué es el relieve (alto y bajo), destacando la relación que tiene con la arquitectura. Mostrará ejemplos de cada uno.

Expresión



Realizará una creación tridimensional con los materiales de su preferencia, inspirada en alguno de sus personajes favoritos y explicará qué representa para él. El profesor estimulará a los alumnos para que en su creación muestren rasgos, elementos y/o accesorios que los identifiquen. Sugerirá que representen una sola sección del cuerpo; por ejemplo: busto. Puede hacer primero un boceto sobre papel y luego trasladarlo al material que seleccione.

Contextualización

Se sugiere que el alumno acuda a un museo, una iglesia, una casa de cultura, una plaza o un cementerio, donde pueda observar producciones tridimensionales (esculturas, detalles en fuentes, fachadas, puertas) del cuerpo humano, seleccione una opción y ponga atención a sus características, las comparta y comente en el grupo. Realice una ficha para señalar el autor (si se conoce), material, proceso y la función para la que se elaboró. Responda preguntas como: ¿cuál es la posición en la que se representa la figura humana? ¿Qué sección representó el artista? ¿Cómo se aplicó en relación con otras manifestaciones plásticas? ¿Qué otros elementos aparecen (fitomorfo, zoomorfo)?

Apreciación

Mediante la observación del trabajo propio, y de sus compañeros, el profesor buscará que el alumno relacione las acciones corporales que observó en las secuencias dancísticas elaboradas con los conceptos del tema desarrollado. ¿Los movimientos expresan los conceptos básicos?, ¿así imaginaste que crecían las plantas, que así se genera la electricidad, que así se mueven los planetas?, ¿qué enriqueció el tema en estos trabajos?, etcétera.



Expresión

El profesor propone un tema específico, que puede retomarse en el de otra asignatura, o les sugiere que elijan consensando entre todos; por ejemplo, los planetas, la electricidad, el crecimiento de las plantas, los átomos, etcétera, para que construyan, por equipos, secuencias dancísticas. Cada equipo realizará su versión, proponiendo sus propios recursos y respetando los temas acordados. Las actividades propuestas en los tres ejes de Teatro pueden ser un apoyo para esta orientación. Asimismo, es factible que la musicalización de la historia se haga a partir de las orientaciones didácticas que se sugieren en los tres ejes de Música.

Contextualización

Para que resulte más atractiva y eficaz la actividad, el profesor solicitará a los alumnos que indaguen en libros, revistas, internet y otros medios, información que les sea relevante para el desarrollo dancístico del tema.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Apreciación

El maestro explicará al grupo cuáles son las características de los instrumentos aerófonos y les muestra cómo se produce el sonido.

Algunos instrumentos aerófonos son: trompetas, flautas, clarinetes, tubas, oboes, etcétera.

Expresión

Se crearán instrumentos aerófonos utilizando materiales que se tengan a la mano; por ejemplo, se puede crear una "trompa" empleando una manguera y un embudo, soplando desde el extremo de la manguera para producir un sonido.

Los alumnos tocarán los instrumentos creados para escuchar las características del sonido que producen y lo compartirán con sus compañeros.

Los alumnos se dividirán en equipos que tengan idiófonos, membranófonos, cordófonos y aerófonos, y cada equipo representará un paisaje sonoro utilizando las diferentes familias tímbricas. Dicho paisaje representará lugares, momentos e incluso música muy específicos de la comunidad o región. El resto del grupo identificará el paisaje (o música) sin que se les haya dado el nombre.

Contextualización

Reconocerán las características de los instrumentos cordófonos y los identificarán en piezas musicales que escuchen en su entorno.



Apreciación

El maestro escogerá temas divertidos que inspiren distintas historias cortas, para que los alumnos puedan escribirlas en 10 oraciones.

Comentará con todos sobre cada historia: ¿de qué trata? ¿Qué sucede? ¿A quiénes les sucede? ¿Dónde están? ¿En qué terminan?

Expresión

El maestro invitará a cada alumno a contar una historia jugando con gestos, cuerpo y voz.

Contextualización

Entre todo el grupo elegirá una historia; la escribirán en una cartulina blanca; identificarán, con la ayuda del maestro, el inicio, desarrollo, nudo y desenlace de la historia, respectivamente; recortarán la cartulina en cuatro partes, y escribirán las partes de la historia por el lado contrario.

Se recomienda que se tomen ideas de los sucesos que forman parte de las tradiciones de la región o comunidad escolar.



BLOQUE V

Aprendizajes esperados

Al finalizar el bloque, el alumno:

- Crea esculturas con movimiento para expresar ideas, sentimientos y emociones.
- Realiza una creación dancística con tema libre.
- Utiliza diversos timbres –empleando instrumentos idiófonos, membranófonos, cordófonos y aerófonos– para representar diferentes personajes, momentos y emociones dentro de un cuento.
- Lee una historia dramatizada e identifica las sensaciones, las emociones y los sentimientos que le produce.

CONTENIDOS	
ARTES VISUALES	EXPRESIÓN CORPORAL Y DANZA
<p>Apreciación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explorar el movimiento en la representación tridimensional. <p>Expresión</p> <ul style="list-style-type: none"> • Construir un móvil para expresar ideas, sentimientos y emociones. <p>Contextualización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconocer el movimiento en las formas tridimensionales. 	<p>Apreciación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valorar el potencial de la danza como instrumento de exploración y conocimiento propio y de los compañeros, como una vía para conocer el entorno. • Reconocer las capacidades de expresión artística propias y de los compañeros. <p>Expresión</p> <ul style="list-style-type: none"> • Integrar las ideas e inquietudes personales en un montaje dancístico grupal. <p>Contextualización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Asociar el proceso de creación dancística con actividades de investigación documental y de campo (a través de la exploración del movimiento y de la improvisación). • Desarrollar la capacidad de compartir sus ideas con sus compañeros, profesores y familiares.
MÚSICA	TEATRO
<p>Apreciación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escuchar una breve historia, fábula, relato o cuento, que esté “sonorizado” con la voz, el cuerpo, objetos e instrumentos. <p>Expresión</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sonorizará un cuento utilizando instrumentos idiófonos, membranófonos, cordófonos y aerófonos. <p>Contextualización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconocer la importancia de la sonorización en una historia. 	<p>Apreciación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar la diferencia entre lectura de comprensión y lectura dramatizada. <p>Expresión</p> <ul style="list-style-type: none"> • Experimentar lecturas dramatizadas y en atril. <p>Contextualización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valorar la lectura dramatizada como medio para transmitir sensaciones, emociones y sentimientos.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Apreciación

A partir de objetos bidi y tridimensionales, el maestro mencionará la importancia de los sentidos y la diferencia entre lo estático y lo dinámico. Pedirá que señalen cuáles cosas o personas del entorno se mueven y cómo es su movimiento (continuo, cíclico, intempestivo, rápido, lento, oscilatorio, trepidatorio. . .).

Expresión

El alumno creará un móvil con diferentes materiales de reciclado (cajas, latas, cartones de huevo, envases de plástico, cartón, hilo, etcétera), con el que exprese ideas, sentimientos y emociones. Como propuesta, el maestro sugerirá que los alumnos realicen un boceto de su creación anotando qué y cómo lo van a hacer y qué material utilizarán. Es importante tomar en cuenta la relación de peso que se establece en ellos por los ejes, para lograr el equilibrio.

Contextualización

Investigará, en su comunidad, objetos tridimensionales con movimiento, como títeres, marionetas, "espantaes-píritus", "atrapasueños", carrillones, pompas de jabón, papalotes, entre otros. Sugiera que reflexionen sobre la relación que hay entre los objetos y el movimiento, y compartan sus experiencias.



Apreciación

El docente estimulará al alumno para que reflexione sobre su proceso de creación dancística, y el de sus compañeros, y lo registre en un texto o en dibujos, que giren alrededor de las preguntas: ¿crees que la danza te ayuda a explorar y conocer el mundo?, ¿por qué?

Expresión

Con el grupo organizado en equipos, el maestro guiará a cada uno para que propongan un tema de su interés (puede ser una historia fantástica, un tema científico, una anécdota local, etcétera), favoreciendo que cada equipo llegue a un consenso y orientando la exploración dancística del tema. El equipo propondrá la música y los recursos para realizar la danza (puede recurrirse a los instrumentos fabricados en Música). Otra vez los resultados de la exploración se integrarán al montaje. Se sugiere apoyar la producción de las danzas con las esculturas realizadas en Artes Visuales a lo largo del año, o trabajos similares que se apeguen al tema elegido.



Contextualización

Se sugiere que el profesor induzca a los alumnos a que indaguen en libros, revistas, internet y otros medios, la información que sea relevante para el desarrollo dancístico de un tema elegido.

Puede invitarse a sus familiares, profesores y compañeros a presenciar el resultado y registrarlo mediante fotografías, testimonios, dibujos, etcétera. Procurar establecer un intercambio respetuoso entre los alumnos, familiares y amigos para fomentar al máximo la apreciación del proceso creativo e indagatorio, así como de la aplicación de sus conocimientos dancísticos.



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

<p>M</p> 	<p style="text-align: center;">Apreciación</p> <p>El maestro ejemplificará una historia o la narración de algún suceso por medio de un cuento, una historia, una fábula o un relato para sonorizarlo con diversos efectos, donde se utilicen los instrumentos creados en los bloques anteriores (idiófonos, membranófonos, cordófonos y aerófonos), para que los alumnos identifiquen cómo utilizar este recurso.</p> <p style="text-align: center;">Expresión</p> <p>El maestro dividirá al grupo en equipos para que hagan la actividad. Indicará un tiempo determinado para que los equipos creen la historia e inventen los efectos sonoros que utilizarán.</p> <p>Este contenido se relaciona con la asignatura de Español, por lo que se recomienda consultar los libros de texto y materiales disponibles en la Biblioteca de Aula de este grado; también tiene relación con Teatro.</p> <p style="text-align: center;">Contextualización</p> <p>Reconocerán la importancia de la sonorización en una historia, cuando vean una película o una obra de teatro.</p>
<p>T</p> 	<p style="text-align: center;">Apreciación</p> <p>El maestro invitará a los alumnos a que lean un libro, en sus lugares y luego lo comenten. Pedirá que coloquen sus bancas en media luna y lean en voz alta una obra de teatro, con la que estén familiarizados.</p> <p>Se recomienda el uso de los materiales de la colección Libros del Rincón, series Al Sol Solito, Pasos de Luna y Astrolabio, categorías: Cuentos de la vida cotidiana, Mitos y leyendas, y Teatro y representaciones con títeres y marionetas.</p> <p style="text-align: center;">Expresión</p> <p>El maestro propiciará la realización de la lectura de la obra de teatro elegida, de pie, en voz alta y con atriles colocados en media luna. Los alumnos integrarán gestos, movimientos y juegos a su lectura. De no existir un texto teatral, pueden usarse cuentos o relatos del libro de Español.</p> <p style="text-align: center;">Contextualización</p> <p>El maestro seleccionará las partes de la obra que son más expresivas, y los alumnos describirán las sensaciones, las emociones y los sentimientos que les transmiten; juntos reflexionarán acerca de la importancia de la lectura dramatizada y su posible aplicación a las que suelen leer en el salón.</p>

BIBLIOGRAFÍA

Con la intención de apoyar la labor docente se sugiere el uso de materiales elaborados por la Secretaría de Educación Pública (SEP), consultar páginas web y visitar sitios de interés, algunos de los cuales se enlistan a continuación.

Elaborados por la SEP

Materiales impresos

Educación básica. Secundaria. Plan de Estudios 2006 (2006), SEP, p. 54.

Educación básica. Secundaria. Artes. Música. Programas de Estudio 2006 (2006), SEP, p. 110.

Miradas al arte desde la educación (2003), México, SEP (Biblioteca para la actualización del maestro), p. 76.

Programa de Educación Preescolar (2004), México, SEP, p. 143.

Estado del conocimiento de la educación artística (2005). Documento elaborado por la Subdirección de Artes, Dirección de Fortalecimiento Curricular para la Formación Personal y Social en Educación Básica, México, SEP, p. 48.

Libro para el maestro, Educación Artística. Primaria (2000). Destinado a apoyar la labor del maestro de grupo; este libro aborda la importancia de la asignatura de Educación Artística para el desarrollo integral de los niños. Se divide en cuatro capítulos: Expresión corporal y danza, Expresión y apreciación teatral, Expresión y apreciación plástica, y Expresión y apreciación musical. Cada uno contiene su particular propuesta de trabajo con la disciplina dentro del contexto escolar, tomando en cuenta las características de maestro, alumnos, tiempo que se dedica a la asignatura y los recursos con que se cuenta en las escuelas públicas. En cada capítulo se dan sugerencias didácticas para trabajar en el aula, así como actividades y formas de trabajo específicas.

Aprender a Mirar, imágenes para la escuela primaria (2000). Portafolios integrado por una selección de 40 imágenes de arte mexicano –escultura, pintura, fotografía, talla en madera, cerámica, gráfica y arte popular– en gran formato. Se incluye libro con datos biográficos de autores y obras, ejemplos de clase, sugerencias didácticas y actividades para trabajar en el aula. *Aprender a mirar* busca estimular el diálogo entre los niños y las obras de arte mediante el ejercicio de la mirada. La experiencia de comentar una obra abre espacios para que el alumno nombre las cosas, haga conjeturas y busque maneras de expresar sus hallazgos. El impacto de una imagen no sólo se determina por su capacidad para atraer la atención, sino por el tipo de sentimientos que genera, por ello, las emociones ocupan un lugar preponderante en el encuentro de los niños con lo que ven. Cuando los alumnos se identifican afectivamente con las imágenes, hablan de sus gustos, intereses, conocimientos y experiencias personales; hablan de sí mismos y de lo que constituye su mundo.

Taller de exploración de materiales de Educación Artística (2000). Guía para la mejor utilización de los materiales por parte del maestro, con sugerencias para el uso y familiarización de estos recursos por parte del docente de primaria.

Materiales de audio

Disfruta y Aprende, música para la escuela primaria (1997). Paquete integrado por 20 audiocintas con diversos géneros musicales. Incluye folleto con sugerencias para el aprovechamiento del material en clase. En éste se exponen ejemplos de actividades para desarrollar con los alumnos en el trabajo diario de la escuela, así como información del contenido de cada una de las audiocintas, las personas, grupos y orquestas participantes.

Cantemos juntos (1996). Paquete de cuatro audiocintas y un libro para fomentar el canto coral en el aula. Las audiocintas incluyen repertorio para los tres ciclos en donde cada melodía está presentada en coro con acompañamiento, coro a *capella* y piano solo, que junto con las sugerencias y ejercicios incluidos en el libro posibilitan la formación de grupos corales en la escuela.

Materiales en video

Danza y expresión corporal (1999), SEP.

La danza en la corte (1998), SEP.

Que siga el baile (1998), SEP.

Entre bailes y disfraces (1998), SEP.

Los animales (1995). Propuesta musical de animación digital que presenta de manera fresca y contemporánea un viaje por la lírica mexicana producida entre 1850 y 1950; es un recorrido por la imaginación, a través de un lenguaje visual y sonoro que resulta atractivo para la mirada de los niños.

Bartolo y la música (2000). Video de animación musical. Dos programas que hacen un recorrido por algunos momentos relevantes de la historia de la música, desde sus orígenes hasta las creaciones contemporáneas, pasando por estilos, épocas y autores.

Cómo se enseña hoy Educación Artística (1998). Programa que expone los fundamentos del enfoque educativo de la Educación Artística en la escuela primaria, con testimonios del trabajo de algunos maestros.

Aprender a Mirar, la experiencia en el aula (2000). Este video se elaboró con la intención de iniciar a los maestros en el aprovechamiento del portafolios *Aprender a mirar. Imágenes para la escuela primaria*, que introduce algunos conceptos sobre la lectura de imágenes en el contexto escolar y muestra diversas experiencias de maestros y alumnos en el uso de este material.

Bibliotecas de las escuelas normales y Centros de Maestros

La educación artística en el nivel básico; La música en la escuela; La danza y la expresión corporal; Expresión y apreciación plástica; El teatro en la escuela; Visitar museos de arte son seis programas introductorios en los cuales se aborda la importancia de las artes en la escuela y cómo el maestro puede promover la práctica de las cuatro expresiones en el aula.

Expresión corporal y danza. Serie de seis programas que abordan la importancia de la práctica de la expresión corporal y la danza en la escuela primaria. Se presentan diversas estrategias y técnicas que pueden emplear los maestros para el ejercicio del movimiento corporal. Los programas son: *La danza y la expresión corporal, Conociendo nuestro cuerpo, Jugando con el movimiento, El cuerpo y el espacio, La música, el ritmo y los objetos y La imaginación, la creatividad y la danza.*

El teatro en la escuela primaria. Serie de tres programas donde se aborda la importancia del teatro escolar en el desarrollo integral de los alumnos. Los programas son: *El teatro en el aula, Didáctica del teatro escolar y Los recursos del teatro.* En éstos los maestros encontrarán sugerencias, actividades y formas para trabajar el juego dramático en el salón de clase.

Pensar y hacer en Educación Artística. En los programas que integran esta serie, los maestros podrán conocer ciertos aspectos de la asignatura, como son: la manera en que los niños experimentan la práctica de las artes; la interacción entre las disciplinas artísticas y otras asignaturas; el acercamiento de los niños al terreno de las artes plásticas; las múltiples y diversas formas de mirar obras de arte en el salón y los materiales que pueden emplear los maestros para motivar y estimular el quehacer artístico.

Páginas web de interés general

www.wikipedia.com
www.artesvisuales.com.mx
www.masdearte.com
www.cnca.gob.mx
www.sepiensa.org.mx
www.arts-history.mx
www.danzar.com
www.studio24.com

Museos

<http://icom.museum/vlmp/world.html> (buscador de museos)

Museo Nacional de Arte. Disponible en: <http://www.munal.com.mx/>

Museo Nacional de Antropología. Disponible en: <http://www.mna.inah.gob.mx/>

Museo de Arte Contemporáneo Carrillo Gil. Disponible en: <http://www.macg.inba.gob.mx/>
Antiguo Colegio de San Ildefonso. Disponible en: <http://www.sanildefonso.org.mx/>
Museo de Arte Contemporáneo Internacional Rufino Tamayo. Disponible en: <http://www.museotamayo.org/>
Museo Universitario del Chopo. Disponible en: <http://www.chopo.unam.mx/>
Museo Dolores Olmedo Patiño. Disponible en: <http://es.geocities.com/ciudadelaesperanza/Olmedo.html>

Revistas de arte

Enfocarte. Revista de arte y cultura. Disponible en: <http://www.enfocarte.com/>
Catálogo de revistas de arte y cultura de México. Disponible en: <http://www.artesdemexico.com/catalog/index.php>
Artes e historia de México. Disponible en: <http://www.arts-history.mx/>

Sitios de interés (se sugiere la visita local)

Museos
Zonas arqueológicas e históricas
Galerías
Parques ecológicos
Parques temáticos
Teatros

Red Edusat

Canal 22
Canal 23 Red de las Artes Dirección de Educación a Distancia del CNCA.

**Programas de Estudio 2009. Cuarto grado. Educación Básica. Primaria.
Etapa de prueba**

Se imprimió por encargo de la
Comisión Nacional de los Libros de Texto Gratuitos,
en los talleres de

con domicilio en

el mes de julio de 2009.
El tiraje fue de 32 000 ejemplares