



## PROGRAMAS DE ESTUDIO 2009

Tercer grado  
Educación básica  
Primaria

Etapa de prueba

**SEP**



SECRETARÍA DE  
EDUCACIÓN PÚBLICA



# **PROGRAMAS DE ESTUDIO 2009**

**Tercer 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**

**Tercer grado  
Educación básica  
Primaria**

Etapa de prueba

*Programas de estudio 2009. Tercer 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** • Estudio de la Entidad donde Vivo: 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

**Leticia Dávila Acosta**

PRIMERA EDICIÓN, 2009

D. R. © Secretaría de Educación Pública, 2009

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

ISBN 978-607-467-010-3

Impreso en México

MATERIAL GRATUITO. Prohibida su venta.

## ÍNDICE

7	Presentación
11	Introducción
21	Español
69	Matemáticas
107	Ciencias Naturales
141	Estudio de la Entidad donde Vivo
159	Formación Cívica y Ética
205	Educación Física
277	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).

Otro 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 or-



ganización; 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 tercer 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 cordialmente 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 localidades, 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 a 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 asignaturas 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, por lo que plantean el desarrollo de competencias. 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 constituyen 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 en diferentes asignaturas se abordan 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 en que 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 tal manera que muestren una mayor integración entre los enfoques y contenidos de las asignaturas, así como la vinculación y el cumplimiento de las competencias que los estudiantes deberán desarrollar y poner en práctica. Los 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 estos campos y las asignaturas correspondientes, pero que, al ser un esquema, no permite presentar de manera explícita todas las interrelaciones que existen entre asignaturas. En consecuencia, la alineación de los campos formativos y las asignaturas se centra en sus principales vinculaciones, así como en la importancia que revisten como antecedente o subsecuente de la disciplina.

Por lo tanto, es importante aclarar que los campos formativos de preescolar no se corresponden de manera exclusiva con una o algunas asignaturas de la educación primaria o secundaria. Los niveles de la educación básica se vinculan entre sí, entre otras formas, a través de la relación que establecen los campos y las asignaturas por la naturaleza de los enfoques, propósitos y contenidos que promueven a lo largo de la educación básica.

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 que se cursa en los primeros dos grados de primaria y comprende contenidos de las asignaturas de Ciencias Naturales, Historia y Geografía, así como contenidos del campo de la tecnología.
- Estudio de la Entidad donde Vivo se cursa en el tercer grado de primaria y comprende contenidos de las asignaturas de Geografía e Historia, así como contenidos del campo de la tecnología.
- Los campos formativos de educación preescolar “Desarrollo personal y social” y “Expresión y apreciación artística” tienen vínculos formativos con las asignaturas de Ciencias Naturales, Historia y Geografía, aunque por criterios de esquematización están ubicadas como antecedentes de las asignaturas: Formación Cívica y Ética, Educación Física y Educación Artística, con las cuales también mantienen estrecha vinculación.

## MAPA CURRICULAR DE LA EDUCACIÓN BÁSICA

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

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

- 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 con 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 señalar que todas las asignaturas del mapa curricular de educación básica comparten de manera transversal una serie de temas y propuestas didácticas que están 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 clase, se presenta una tabla con la distribución del tiempo asignado para el trabajo con cada una de las asignaturas de tercer grado a lo largo del ciclo escolar.

DISTRIBUCIÓN DEL TIEMPO DE ESTUDIO POR ASIGNATURA PARA TERCER GRADO DE PRIMARIA		
ASIGNATURA	HORAS SEMANALES	HORAS ANUALES
Español	6	240
Asignatura Estatal: lengua adicional	2.5	100
Matemáticas	5	200
Ciencias Naturales	3	120
Estudio de la Entidad donde Vivo (Geografía e Historia)	3	120
Formación Cívica y Ética	1	40
Educación Física	1	40
Educación Artística	1	40
<b>TOTAL</b>	<b>22.5</b>	<b>900</b>



**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 la mayor parte de las sociedades modernas depende de ella para su organización y desarrollo; ya que en ella descansa gran parte de la generación y la transmisión de conocimientos.

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 un conjunto de tipos de texto y de discursos que se han ido definiendo a lo largo de la historia y que 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. Desde ésta 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

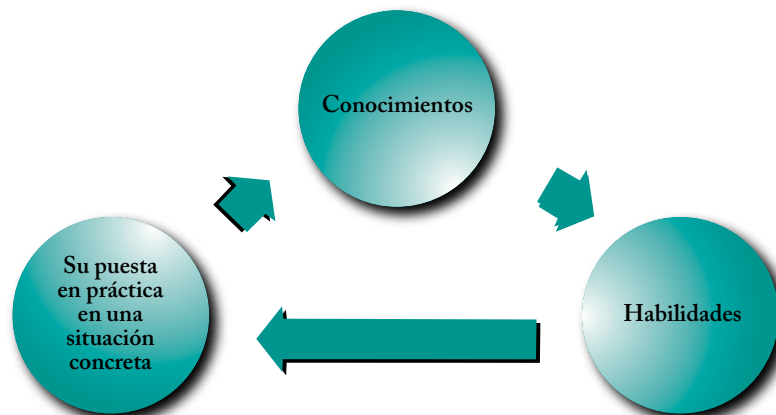
aquello que consideran importante. Asimismo, esta participación no sólo ofrece un buen punto de partida, sino una excelente oportunidad para lograr un dominio cada vez mayor en la producción e interpretación de textos escritos y orales en diversas situaciones sociales.

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 matices, e incluso 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 un conjunto 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, el aprendizaje de la lengua sirve para dos propósitos: para la comunicación y como vehículo para la adquisición de conocimientos.

Finalmente, es importante señalar que el desarrollo de competencias no es un espacio exclusivo de la escuela, sino un proceso que se observa en todas las esferas de participación 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 en 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 de la educación primaria los alumnos aprendan a leer y 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 EL TERCER GRADO

Con el desarrollo de los proyectos el alumno:

*Reflexiona consistentemente sobre el funcionamiento de la ortografía y la puntuación:*

- Identifica las diferentes alternativas gráficas para escribir una palabra y reflexiona sobre la manera convencional de la escritura.
- Emplea diccionarios para verificar la ortografía de una palabra.
- Con ayuda del docente identifica pistas para precisar la ortografía de palabras de una misma familia léxica.
- Revisa sus textos a fin de que presenten el uso convencional de las mayúsculas.
- Emplea guiones de diálogo para marcar las entradas del discurso directo.
- Introduce puntuación pertinente en la escritura de párrafos.

*Emplea una diversidad de tipos textuales:*

- Puede leer de manera independiente una diversidad de textos cortos con distintos propósitos.
- Comprende los argumentos expuestos en los textos.
- Es capaz de decidir qué textos le son más interesantes o útiles para un propósito específico.
- Cita pasajes de textos para apoyar sus argumentos.
- Emplea índices y diccionarios a partir del orden alfabético.
- Emplea índices y encabezados de un texto para identificar la información que trata los títulos y subtítulos.

*Analiza y disfruta textos literarios:*

- Con ayuda del docente identifica y disfruta los recursos del lenguaje literario.
- Se familiariza con la obra poética de diferentes autores.
- Identifica sus preferencias sobre la poesía de diferentes autores.
- Avanza en sus posibilidades para interpretar textos literarios.
- Identifica tramas y personajes en cuentos.
- Se familiariza con guiones de teatro.

*Participa en la escritura de textos originales:*

- Con ayuda del docente escribe textos en los que reporta procesos y orden cronológico.
- Completa formularios simples.
- Es capaz de reeditar una variedad de tipos textuales.
- Describe situaciones, personas y escenarios simples de manera efectiva.
- Es capaz de ordenar las oraciones de un texto escrito de manera coherente y de usar la ortografía convencional en palabras de uso frecuente.
- Con ayuda del docente introduce puntuación para delimitar oraciones y comas para presentar listados.
- Emplea mayúsculas al inicio de la escritura de nombres propios y al inicio de oración.
- Es capaz de revisar un texto y sugerir cambios para mejorarlo.
- Su letra puede ser entendida por otras personas.

*Participa en conversaciones y exposiciones:*

- Explica de manera oral y por escrito diferentes temas de su conocimiento.
- Con ayuda del docente realiza presentaciones de información atendiendo el orden de exposición o secuencia del discurso.
- Sostiene una conversación y explica y argumenta sus preferencias o puntos de vista.
- Trabaja colaborativamente, participa en discusiones para tomar acuerdos: escucha y proporciona sus ideas.

## ORGANIZACIÓN DEL PROGRAMA

El programa de Español se organiza en tres ámbitos y cada uno constituye un proyecto a desarrollar durante cada bimestre. Para efectos de planeación, al inicio se presentan los proyectos a desarrollar 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 a seguir 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 ex profeso en donde presenten sus conocimientos.

*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 tomen sugerencias de otros 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 recursos 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 las distintas formas del lenguaje en diferentes textos literarios.

*Ámbito de la Participación comunitaria y familiar.* En este ámbito se pone 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, etcétera, con la finalidad de utilizarlos de manera funcional.

## Proyectos didácticos

Los proyectos permiten atender diferentes finalidades que tienen vinculación con los aprendizajes, las relaciones docente/alumno, la organización de actividades, y con 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 se distribuyen las tareas 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: de Estudio, de la Literatura y de la 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 son 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 considerar tanto el propósito comunicativo como los aprendizajes que se esperan alcanzar al realizarlo. Es importante que el docente y los alumnos tengan presente 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 constituyen 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 y las actividades de cierre y retroalimentación. Por ello, la planeación, la búsqueda, el 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 niños 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 también 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 en los procesos de construcción de los textos, 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, el mayor 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 respecto a sí mismos y qué competencias desarrollaron durante su práctica en el aula.

Más que la calidad aparente de la *evaluación de los productos* (presentación) se busca que los productos sean pertinentes y satisfagan eficientemente una necesidad comunicativa específica. Es decir, que contengan los elementos suficientes, formales y comunicativos, para que la comunicación sea eficiente y muestre 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 los ayuda a identificar lo que aprendieron al término de un proyecto o un periodo escolar. Esto también 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 este modo 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 hagan uso del lenguaje con mayor confianza y versatilidad. 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 a través 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 como el lenguaje se organiza, las diferentes formas en las que el lenguaje impacta a los lectores o escuchas, e incrementar 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 progresivamente tengan 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 están destinados a ampliar el conocimiento que tienen los niños de diferentes tipos textuales (literarios e informativos) de circulación social amplia (libros, enciclopedias, periódicos, revistas, etcétera) y restringida (cartas, recibos, actas, formularios, etcétera). Se pretende que, además de familiarizarse con ellos, logren identificar las características que los definen, tanto en los propósitos comunicativos que persiguen como los recursos lingüísticos de los que se valen; asimismo 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 paulatinamente 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 alumnos 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, organi-



zar 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.* En la educación primaria se intenta que los niños desarrollen estrategias que les permitan enfrentar 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 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 de temas específicos.

*Usos sociales de la lengua.* Se presentan temas interrelacionados para incrementar las posibilidades de expresión de los niños en 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 dife-

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

De tercero a sexto grados 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.

Dos actividades permanentes que deben recibir mucha atención son 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 puede introducir a autores particulares (hacer el seguimiento de la obra de un autor), la lectura en episodios de novelas y cuentos largos y leer materiales con 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 realización de actividades permanentes dependerá de la planificación que realicen los docentes y de 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 los alcancen 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, éstos pueden ubicarse en una escala, y es posible establecer el grado de avance del alumno 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 les facilita la relación 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 mediante el análisis de los textos o la confrontación de las 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 se centren en la organización y lenguaje del texto.
- Ayudar a los alumnos a centrarse en las etapas particulares, por ejemplo, la producción de un texto (en su planeación, o en su corrección), o a usar estrategias específicas durante la lectura. Para ello, aprovecha la diversidad de opiniones que ofrecer el trabajo colectivo y lo equilibra con el trabajo individual; con esto brinda la oportunidad de 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 de Español 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.
- Ayudarlos a identificar sus necesidades y a expresarlas de manera clara y respetuosa.
- Solicitar a los alumnos que expliquen sus ideas o procedimientos sin censurar las respuestas.

- Ayudarlos a escuchar a sus compañeros y respetar turnos de habla.
- Propiciar que platiquen de sus experiencias y aprovechar la información de que disponen.
- Ayudarlos 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 alumnos tengan oportunidades de aprender los contenidos de la materia aprovechando la riqueza que les proporciona el intercambio de experiencias con sus compañeros. En este sentido, los proyectos de trabajo que se proponen en este programa, además de tener como elemento principal las prácticas sociales del lenguaje, propician 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*: el docente favorece la participación de todos los integrantes del grupo a propósito de una actividad u opinión. El valor de este tipo de interacción reside en la oportunidad que brinda plantear un problema nuevo y generar la reflexión de los niños; o bien, aprovechar diferentes respuestas u opiniones para enriquecer las oportunidades de reflexionar en un problema.
- *Trabajo en pequeños grupos*: organizados en equipos de máximo cinco participantes, los estudiantes 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, porque 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 aportando el máximo de esfuerzo en su trabajo. Dentro de los proyectos didácticos propuestos en el presente 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 alumnos 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 estudiarse en dos modalidades:

- Actividades en las que los alumnos lean textos de autores expertos y los empleen como guía o modelo. En esta modalidad, después de varias lecturas, llegan a inferir los rasgos del tipo textual o los 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 de un escritor y las estrategias que emplea para resolverlos.

## Organización del tiempo escolar

Una de las grandes preocupaciones de los docentes es la organización del tiempo escolar. Para cumplir con los propósitos didácticos de este programa es necesario distribuir el tiempo de la clase en momentos diferenciados de trabajo, a través de distintas 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 (semanales) plazos.

## 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 alumnos que deseen participar espontáneamente, sino además generar un ambiente en el cual expresen sus ideas (erróneas o acertadas) para que cobren conciencia de sus apreciaciones y, de manera colectiva, encuentren mejores formas de interpretar un fenómeno lingüístico. Resulta importante señalar que no es posible entender los elementos y lógica que subyace a la comunicación, oral o escrita, al margen de eventos comunicativos reales y específicos.

Así, la función del docente es establecer estrategias para coordinar y aprovechar la participación de los niños; plantear retos que los lleven a intentar nuevas maneras de resol-

ver problemas, empleando los conocimientos de que disponen y generando deducciones que superen sus posibilidades de inicio.

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). No se trata sólo de ganar experiencia, sino de 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, 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 que enriquezcan 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.

Es importante mencionar que al mismo tiempo que los alumnos participan en el proceso comunicativo y verifican el efecto de su trabajo, este tipo de acciones trasciende la escuela, en tanto permite 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 nume-

rosas 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 e 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 de manera progresiva los alumnos logren un mejor análisis de los textos que leen y tomen 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 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 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: buscar información para satisfacer la curiosidad o para realizar un trabajo escolar, divertirse, disfrutar el lenguaje, son algunos de los

propósitos de la lectura. Cada uno de ellos 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 los niños, además de identificar sus propios intereses de lectura, 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, etcétera.
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, etcétera), compartir la información previa con la que cuentan y comentar y formalizar los nuevos conocimientos a partir de la lectura.
  - Predecir 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 la historia, etcétera), solicitando 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, etcétera, 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 alumnos pueden comparar sus opiniones y juicios sobre los personajes, trama o tema y compararlos 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, etcétera) 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, palabras y la 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 es lo que 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 esta razón, 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 (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 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 participación del docente es muy importante para que los alumnos avancen en este aspecto. Este avance supone hacer reflexiones reiterativas y continuas sobre los aspectos del lenguaje involucrados en la lectura y la escritura, así como crear las condiciones para que los alumnos vayan apropiándose de los procesos e incorporen progresivamente formas más apropiadas de usar el lenguaje. Para cada proyecto se sugieren temas en los que debe centrarse la atención de los alumnos. Es decir, son aspectos que deben trabajarse en el aula durante las sesiones con actividades de lectura y escritura.

## Participación en diálogos y exposiciones orales

Hablar de uno mismo, de sus ideas o impresiones es una acción 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 generalmente se depende 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 asegurar que quien es-

cucha 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 estudiantes 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 ello, es importante centrarse en un tema. Los alumnos 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 alumnos 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 información 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 alumnos se comuniquen con confianza y seguridad, y al mismo tiempo favorecer el aprendizaje de los variados registros de uso del lenguaje, tanto oral como 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.

En este escenario habrá que valorar la diversidad y las funciones sociales que cumple y aprovecharlas como un vehículo de riqueza cultural. Para ello la escuela resulta fundamental, en tanto debe crear los espacios para que los alumnos comprendan la dimensión social del lenguaje oral. En resumen, 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 desempeñar los 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 posterior a una exposición.

## PROYECTOS DIDÁCTICOS POR ÁMBITO

BLOQUE	ÁMBITO DE ESTUDIO	ÁMBITO DE LA LITERATURA	ÁMBITO DE LA PARTICIPACIÓN COMUNITARIA Y FAMILIAR
I	Organizar la biblioteca del aula.	Contar y escribir chistes.	Elaborar un directorio de los niños del salón con direcciones y teléfonos.
II	Hacer un folleto sobre un tema de salud.	Leer y comparar poemas de dos autores.	Escribir sobre su nacimiento.
III	Armar una revista de divulgación científica para niños.	Escribir su autobiografía.	Explorar periódicos y comentar noticias de interés.
IV	Describir un proceso.	Identificar y describir escenarios y personajes de cuentos.	Preparar, analizar y reportar una encuesta sobre las características del grupo.
V		Hacer una obra de teatro a partir de una serie de diálogos.	Escribir un recetario de remedios caseros.

# BLOQUES DE ESTUDIO

## BLOQUE I

### ÁMBITO DE ESTUDIO. Organizar la Biblioteca de Aula

APRENDIZAJES ESPERADOS	TEMAS DE REFLEXIÓN	ACTIVIDADES
<ul style="list-style-type: none"><li>• Selecciona la información pertinente de un libro para registrar un préstamo bibliotecario.</li><li>• Conoce la función y características de los reglamentos de uso de bibliotecas.</li><li>• Conoce la función y características de los formularios para préstamo domiciliario.</li><li>• Diferencia entre tipos de texto: literarios, expositivos, instructivos, etcétera.</li><li>• Participa en la realización de tareas conjuntas: proporciona ideas, colabora con otros y cumple con los acuerdos.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Función y características de los reglamentos de la biblioteca.</li><li>• Función y características de los formularios para préstamo domiciliario.</li><li>• Uso de infinitivos, el uso de numerales y la brevedad de las reglas en reglamentos.</li></ul>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. EXPLORAN LOS MATERIALES DE LA BIBLIOTECA DEL AULA.<ul style="list-style-type: none"><li>• El docente propone ordenar los libros de la biblioteca del aula y deja que los niños exploren los materiales.</li></ul></li><li>2. CLASIFICAN LOS MATERIALES.<ul style="list-style-type: none"><li>• Proponen y argumentan sobre la manera de clasificarlos y acuerdan los criterios para ordenarlos por: temas, tipos de texto, etcétera.</li></ul></li><li>3. ORDENAN LOS MATERIALES DE ACUERDO CON LA CLASIFICACIÓN DECIDIDA.</li><li>4. ORGANIZAN EL PRÉSTAMO A DOMICILIO.<ul style="list-style-type: none"><li>• Leen el reglamento de una biblioteca y lo comentan. Entre todos, definen las reglas para el uso de la biblioteca del aula y para el préstamo domiciliario, las escriben en una hoja de rotafolio que esté a la vista de todos.</li><li>• Revisan formatos de préstamo de otras bibliotecas y discuten sobre los elementos que contiene. Hacen un formato de registro para controlar los préstamos de su biblioteca.</li></ul></li><li>5. ELIGEN ALGÚN MATERIAL PARA LLEVARLO A CASA.<ul style="list-style-type: none"><li>• Completan el formulario de préstamo.</li></ul></li><li>6. DEVUELVEN LOS MATERIALES.<ul style="list-style-type: none"><li>• El docente organiza previamente a los niños para llevar el control de devolución y el acomodo de los materiales.</li><li>• De acuerdo con la fecha de devolución los niños regresan los materiales.</li><li>• Los niños asignados para controlar la devolución escriben recordatorios para los alumnos que olvidaron los libros prestados.</li></ul></li></ol>

## BLOQUE I

### ÁMBITO DE LA LITERATURA. Contar y escribir chistes

APRENDIZAJES ESPERADOS	TEMAS DE REFLEXIÓN	ACTIVIDADES
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Introduce puntos al final de un párrafo.</li> <li>• Separa palabras convencionalmente o de forma cercana a la convencional.</li> <li>• Con ayuda del docente, emplea signos de interrogación y admiración en las expresiones que los requieren.</li> <li>• Se divierte con el lenguaje e incrementa su fluidez en la expresión oral.</li> <li>• Identifica y usa los juegos de palabras para contar y escribir chistes.</li> <li>• Identifica las diferencias generales entre discurso directo e indirecto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Función y significado de los juegos de palabras presentes en los chistes.</li> <li>• Uso de guiones para indicar discurso directo.</li> <li>• Separación convencional de palabras.</li> <li>• Ortografía convencional de palabras de uso frecuente.</li> <li>• Uso de mayúsculas al inicio de oración y de nombres propios.</li> <li>• Uso de signos de interrogación y admiración.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. CUENTAN CHISTES.               <ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente anima a los niños a contar chistes. Discuten sobre los diferentes aspectos que los hace graciosos (el lenguaje, la dramatización, las analogías, el juego de palabras, las situaciones descritas, etcétera).</li> </ul> </li> <li>2. ESCRIBEN UN CHISTE QUE SIRVA COMO MODELO.               <ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente escribe un chiste en el pizarrón. Lo leen entre todos y lo comentan.</li> <li>• El docente centra la atención de los alumnos en el uso de guiones de diálogo, discurso directo e indirecto, la puntuación y el uso de signos de admiración e interrogación.</li> </ul> </li> <li>3. ESCRIBEN UN CHISTE.               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cada alumno elige un chiste y lo escribe, sin contarlo a los demás.</li> </ul> </li> <li>4. CORRIGEN EL CHISTE.               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los alumnos intercambian sus textos. Evalúan con su compañero el efecto que produjo su chiste: si es claro, si causa gracia.</li> <li>• Hacen sugerencias por escrito sobre las formas de mejorar los textos.</li> <li>• Organizados en parejas, corrigen sus textos, tomando en cuenta los comentarios escritos.</li> </ul> </li> <li>5. PREPARAN SUS TEXTOS PARA SER PUBLICADOS.               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Leen por turnos sus chistes y entre todos eligen los favoritos.</li> <li>• Pasan los chistes en limpio para su publicación en el periódico escolar.</li> </ul> </li> </ol>



## BLOQUE I

### ÁMBITO DE LA PARTICIPACIÓN COMUNITARIA Y FAMILIAR. Elaborar un directorio de los niños del salón

APRENDIZAJES ESPERADOS	TEMAS DE REFLEXIÓN	ACTIVIDADES
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Localiza información específica empleando el orden alfabético.</li> <li>• Incluye datos pertinentes para completar un formato.</li> <li>• Usa mayúsculas para la escritura de nombres propios.</li> <li>• Emplea la escritura para facilitar el manejo de información cotidiana.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilidad del orden alfabético para organizar los datos de un directorio.</li> <li>• Uso de mayúsculas para la escritura de nombres propios.</li> <li>• Características y función de los directorios.</li> <li>• Utilidad de los formatos para organizar información.</li> <li>• Uso del orden alfabético.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>BUSCAN SU DIRECCIÓN EN RECIBOS.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños exploran recibos (agua, luz, teléfono, etcétera) que el docente lleva al salón.</li> <li>• Entre todos ubican los datos (nombre, dirección, teléfono, etcétera) que contienen.</li> <li>• De tarea, el docente pide a los niños que soliciten a sus padres recibos de agua, luz o teléfono; ubiquen y copien su dirección y, de ser posible, su teléfono.</li> </ul> </li> <li>2. <b>INTERCAMBIAN DIRECCIONES Y TELÉFONOS.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente indica a los niños que cada uno anote los nombres y direcciones de cuando menos cinco compañeros del salón.</li> </ul> </li> <li>3. <b>ACUERDAN UN FORMATO GRÁFICO.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Discuten entre todos la manera de ordenar los datos. El docente les presenta ejemplos de directorios telefónicos para que por equipos establezcan similitudes y diferencias. Todo el grupo decide el formato que seguirán para su directorio.</li> <li>• El docente toma nota en una hoja de rotafolio. Especifican la ubicación de las entradas de datos en el papel (nombre, número de teléfono, dirección, etcétera).</li> </ul> </li> <li>4. <b>RECONOCEN LA UTILIDAD Y CARACTERÍSTICAS DEL ORDEN ALFABÉTICO.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente proporciona a los alumnos, organizados en equipos, directorios telefónicos de su localidad (sección blanca). Solicita a los niños que encuentren los números de teléfono de algunas personas.</li> <li>• Conforme realizan esta actividad, reflexionan sobre el orden que sigue el directorio. Les presenta el alfabeto y lo coloca en un lugar visible para que les sirva para encontrar más rápido el nombre de la persona, su número de teléfono y dirección.</li> </ul> </li> <li>5. <b>ARMAN SU DIRECTORIO.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente proporciona fotocopias con el esquema del directorio (nombre, dirección, teléfono, etcétera).</li> <li>• Los alumnos ordenan alfabéticamente el nombre de sus contactos y transcriben sus datos en el formato del directorio.</li> </ul> </li> <li>6. <b>CORRIGEN Y ORDENAN LOS DATOS.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cada uno verifica, con los niños incluidos en su directorio, que los datos sean correctos y estén completos.</li> </ul> </li> <li>7. <b>EMPLEAN SUS DIRECTORIOS PARA REALIZAR CONSULTAS.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Platican entre todos sobre la utilidad de su directorio. Lo llevan a su casa para realizar consultas futuras.</li> </ul> </li> </ol>

## BLOQUE II

### ÁMBITO DE ESTUDIO. Hacer un folleto sobre un tema de salud

APRENDIZAJES ESPERADOS	TEMAS DE REFLEXIÓN	ACTIVIDADES
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Infiere el significado de palabras desconocidas a partir de la información contextual de un texto.</li> <li>• Conoce propósitos y características gráficas de los folletos.</li> <li>• Encuentra patrones ortográficos en palabras derivadas de una misma familia léxica.</li> <li>• Escribe para informar sobre un tema.</li> <li>• Con ayuda del docente elabora documentos útiles para su comunidad.</li> <li>• Responde a preguntas planteadas acerca de su trabajo.</li> <li>• Usa índices, títulos y subtítulos para obtener información específica.</li> <li>• Usa diccionarios y glosarios para encontrar palabras desconocidas cuyo significado no se hace aparente a partir del contexto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso de índices, títulos y subtítulos para encontrar información específica.</li> <li>• Uso de diagramas o cuadros para resumir y ordenar información.</li> <li>• Uso y organización de diccionarios o glosarios.</li> <li>• Propósitos y características de un folleto.</li> <li>• Uso de títulos y subtítulos para organizar la información expuesta en un texto.</li> <li>• Apoyo de la ilustración en textos cortos.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. DECIDEN SOBRE QUÉ TEMA HACER UN FOLLETO.             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Entre todos platican sobre situaciones de peligro a las que pueden estar expuestos.</li> <li>• Eligen un tema para abordar y hacer un folleto preventivo de enfermedades o accidentes.</li> </ul> </li> <li>2. EXPLORAN FOLLETOS CON INTENCIONES PARECIDAS.             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Exploran folletos con funciones semejantes para identificar el tipo de información que tienen. La disposición gráfica y el uso de diferentes tamaños de letra.</li> <li>• Hacen un listado de las características de los folletos y lo ponen a la vista de todos.</li> </ul> </li> <li>3. EXPLORAN MATERIALES DIVERSOS SOBRE EL TEMA ELEGIDO.             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hojean libros, revistas y otros materiales para determinar cuáles podrían ser útiles para obtener la información necesaria.</li> </ul> </li> <li>4. LOCALIZAN INFORMACIÓN PRECISA.             <ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente modela el uso de índices, títulos y subtítulos para encontrar informaciones específicas.</li> <li>• En equipos pequeños, localizan en los materiales la información precisa que requerirán para el folleto. Toman notas de la información recabada.</li> <li>• Si tienen dudas sobre conceptos o palabras que no puedan inferir por el contexto utilizan el diccionario para aclararlos.</li> </ul> </li> <li>5. COMPARTEN EXPERIENCIAS SOBRE LAS ESTRATEGIAS PARA LA LOCALIZACIÓN DE INFORMACIÓN.             <ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente hace preguntas específicas sobre cómo hicieron para localizar la información. Comentan sobre la organización de la información en los materiales revisados: uso de diferentes tipos y tamaños de letra, títulos, recuadros, etcétera. Discuten por qué la organización mediante índices, títulos y subtítulos ayuda al lector.</li> </ul> </li> <li>6. HACEN UN CUADRO O DIAGRAMA CON LA INFORMACIÓN RECABADA.             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Con ayuda del docente, hacen un diagrama simple para resumir y ordenar la información recabada.</li> </ul> </li> <li>7. ELABORAN UN GUIÓN SOBRE LA ORGANIZACIÓN DEL FOLLETO.             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Examinan las notas sobre las características encontradas en los folletos revisados y elaboran el guión con la organización preliminar de la información.</li> <li>• Entre todos hacen un borrador de cómo quedará la disposición gráfica del folleto.</li> </ul> </li> </ol>

APRENDIZAJES ESPERADOS	TEMAS DE REFLEXIÓN	ACTIVIDADES
		<p>8. HACEN EL FOLLETO.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• En grupos pequeños, escriben los textos de las diferentes partes del folleto. Toman en cuenta el uso de recursos gráficos para ordenar y resaltar la información (títulos, subtítulos, mayúsculas, viñetas, ilustraciones, etcétera).</li> <li>• El docente copia la redacción de los niños, y entre todos revisan si es clara. Hacen correcciones colectivamente.</li> </ul> <p>9. CADA NIÑO HACE UN FOLLETO.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuidando la disposición gráfica, la claridad de la letra, la ortografía y la redacción acordada por el grupo, cada alumno elabora una copia del folleto, con su aportación personal en cuanto ilustración.</li> </ul> <p>10. DAN A CONOCER SU FOLLETO A OTROS GRUPOS.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Distribuyen algunos de los folletos en otros grupos y contestan preguntas acerca del tema del folleto en caso de que las haya.</li> </ul>

## BLOQUE II

### ÁMBITO DE LA LITERATURA. Leer y comparar poemas de dos autores

APRENDIZAJES ESPERADOS	TEMAS DE REFLEXIÓN	ACTIVIDADES
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica las características generales de un poema y su distribución gráfica en la página.</li> <li>• Incrementa su fluidez y la modulación de voz en la lectura en voz alta de textos poéticos.</li> <li>• Identifica el estilo de los autores considerando los temas, los pasajes específicos y los recursos literarios de sus poemas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Significados literal y literario en los textos.</li> <li>• Diferencias de estilo entre autores de poesía.</li> <li>• Estructura de poemas.</li> <li>• Características de los recursos literarios: rima, símil, onomatopeya, metonimia, metáfora.</li> <li>• Lectura en voz alta de poesía: entonación y ritmo.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. COMO PARTE DE LAS ACTIVIDADES PERMANENTES, LEEN POEMAS DE UN AUTOR.               <ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente lee en voz alta varios poemas de un mismo autor mientras los alumnos siguen la lectura.</li> <li>• Comentan sobre sus interpretaciones e intercambian sus argumentos.</li> </ul> </li> <li>2. ESCOGEN LOS POEMAS FAVORITOS.               <ul style="list-style-type: none"> <li>• A partir de la lectura y comentarios, los alumnos escogen sus poemas favoritos. Con ayuda del docente argumentan sus elecciones considerando el tema o algún pasaje del poema.</li> <li>• Hacen lecturas en voz alta de sus poemas favoritos.</li> </ul> </li> <li>3. IDENTIFICAN ALGUNAS CARACTERÍSTICAS DE LOS POEMAS.               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Entre todos discuten sobre recursos poéticos, especialmente aquellos que involucran descripciones. Con ayuda del maestro, identifican rimas, onomatopeyas, símiles, metonimias y metáforas.</li> <li>• Anotan las características principales en una hoja de rotafolio para tenerlos presentes.</li> </ul> </li> <li>4. LEEN POEMAS DE OTRO AUTOR.               <ul style="list-style-type: none"> <li>• El maestro lee poemas de otro autor. Los temas de su poesía deben ser muy diferentes a los del primer autor.</li> <li>• Entre todos identifican los temas que tratan y los recursos literarios en los poemas.</li> </ul> </li> <li>5. COMPARAN EL ESTILO DE LOS POETAS.               <ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente escoge dos poemas, uno por cada autor leído, para que los alumnos comparen características de la poesía de ambos autores.</li> </ul> </li> <li>6. IDENTIFICAN LA AUTORÍA DE LOS POEMAS.               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organizados en equipos pequeños, el docente les proporciona poemas de los autores antes leídos sin el nombre del autor para que, a partir de la identificación de temas y el estilo, los alumnos distingan quién es el autor de cada poema.</li> <li>• Con ayuda del docente argumentan sus respuestas retomando los materiales leídos: temas o pasajes específicos.</li> </ul> </li> <li>7. COMPARTEN LA LECTURA EN VOZ ALTA DE POEMAS DE LOS AUTORES ESTUDIADOS.               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Preparan una lectura de poesías para los padres de familia. Los alumnos deciden qué poemas leer. Se reparten la lectura de los diferentes fragmentos de los poemas y ensayan su lectura por parejas. Cuidan que su entonación y ritmo sea consecuente con los mensajes del texto.</li> <li>• Invitan a los padres de familia para escuchar la lectura ensayada de poemas de los autores revisados.</li> <li>• Al momento de la presentación el docente hace una introducción explicando el trabajo del proyecto.</li> </ul> </li> </ol>

## BLOQUE II

### ÁMBITO DE LA PARTICIPACIÓN COMUNITARIA Y FAMILIAR. Escribir sobre su nacimiento

APRENDIZAJES ESPERADOS	TEMAS DE REFLEXIÓN	ACTIVIDADES
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliza la lectura global (escaneo) para localizar información de manera rápida.</li> <li>• Conoce el propósito y el formato de las actas de nacimiento.</li> <li>• Comunica información sobre sí mismo.</li> <li>• Identifica los elementos y el orden de exposición de un párrafo: oración introductoria y oraciones de apoyo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Propósito y formato de las actas de nacimiento.</li> <li>• Elementos y orden de exposición de un párrafo: oración introductoria y oraciones de apoyo.</li> <li>• Puntuación convencional en la escritura de párrafos.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>BUSCAN DATOS EN ACTAS DE NACIMIENTO Y TOMAN NOTAS.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente pide a sus alumnos llevar una copia de su acta de nacimiento al salón. En el pizarrón anota preguntas que cada alumno debe contestar a partir de su acta: cuándo y dónde nació, domicilio, origen y edad de sus padres, etcétera.</li> <li>• Los alumnos buscan la información requerida y anotan la respuesta a cada pregunta.</li> <li>• Revisan en pares su trabajo y lo corrigen apoyados en los datos de las actas.</li> </ul> </li> <li>2. <b>ESCRIBEN UN PÁRRAFO SOBRE SU NACIMIENTO.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente platica sobre los datos encontrados en su propia acta de nacimiento. Escribe en el pizarrón un párrafo que contenga los datos. Enuncia en voz alta las decisiones que toma durante la escritura, el orden de las oraciones (selección de palabras, empleo de puntuación, ortografía de palabras).</li> <li>• Cada alumno escribe un párrafo sobre su nacimiento, que incluya los datos localizados; emplean el texto del docente como modelo.</li> </ul> </li> <li>3. <b>CORRIGEN SUS TEXTOS.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organizados en pares corrigen sus párrafos: verifican que la información esté completa. Evitan reiteraciones innecesarias. Se aseguran que los párrafos proporcionen la información contextual suficiente.</li> <li>• Pasan sus textos en limpio.</li> </ul> </li> <li>4. <b>LEEN ALGUNOS DE LOS PÁRRAFOS EN EQUIPO.</b></li> <li>5. <b>ARCHIVAN SUS PÁRRAFOS PARA USO POSTERIOR.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Acuerdan la forma de guardar los textos producidos, porque serán empleados en el siguiente bimestre.</li> </ul> </li> </ol>

## BLOQUE III

### ÁMBITO DE ESTUDIO. Armar una revista de divulgación científica para niños

APRENDIZAJES ESPERADOS	TEMAS DE REFLEXIÓN	ACTIVIDADES
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica la correspondencia temática entre el título, los subtítulos y el texto.</li> <li>• Identifica la utilidad y función de títulos, subtítulos, índices, ilustraciones y recuadros para obtener información de un texto.</li> <li>• Identifica recursos gráficos usados en artículos de divulgación científica: tamaño de letra y alineación, ilustraciones, tablas y distribución de elementos en la página.</li> <li>• Usa mayúsculas y puntuación convencional en la escritura de párrafos (uso del punto para separar oraciones y uso de la coma para listar características o elementos).</li> <li>• Usa la ortografía convencional de palabras relacionadas con el tema elegido y otras palabras de las mismas familias léxicas.</li> <li>• Con ayuda del docente, localiza palabras en el diccionario para verificar ortografía.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilidad y función de títulos, subtítulos, índices, ilustraciones y recuadros para obtener información de un texto.</li> <li>• Recursos gráficos usados en artículos de divulgación científica: tamaño de letra y alineación, ilustraciones, tablas y distribución de elementos en la página.</li> <li>• Uso de la tercera persona en la redacción de textos expositivos.</li> <li>• Uso del presente de indicativo en la redacción de textos expositivos.</li> <li>• Uso de mayúsculas y puntuación convencional en la escritura de párrafos (uso del punto para separar oraciones y uso de la coma para listar características o elementos).</li> <li>• Ortografía convencional de palabras relacionadas con el tema elegido y otras palabras de las mismas familias léxicas.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. LEEN UN ARTÍCULO DE DIVULGACIÓN CIENTÍFICA PARA NIÑOS.             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Por equipos, hojean una revista de divulgación científica, escogen y leen un artículo.</li> </ul> </li> <li>2. IDENTIFICAN LAS CARACTERÍSTICAS Y ORGANIZACIÓN DE LOS ARTÍCULOS.             <ul style="list-style-type: none"> <li>• En grupo, comentan sobre los elementos de un artículo de difusión: tipo de temas tratados, presencia de ilustraciones, tablas y pies de foto, recuadros, títulos y subtítulos.</li> <li>• El docente va anotando las conclusiones de los niños en una hoja de rotafolio.</li> </ul> </li> <li>3. COMPLETAN UN ARTÍCULO CIENTÍFICO.             <ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente presenta a los niños un artículo carente de título y subtítulos, para que individualmente lo completen. Les da los títulos y subtítulos en una lista por separado para que elijan el que corresponde a cada sección.</li> <li>• Organizados por equipos, comparten sus respuestas y las modifican.</li> <li>• En otra sesión, el docente presenta otro artículo sin título y subtítulos para que los alumnos individualmente lo completen. Esta vez deberán escribir las partes faltantes sólo a partir de la lectura. Organizados por equipos, comparten sus respuestas y las modifican.</li> </ul> </li> <li>4. ESCRIBEN UN ARTÍCULO.             <ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente da a cada equipo el título y los subtítulos de un artículo que ellos deberán escribir sobre temas conocidos (un artículo diferente por equipo). Los invita a verificar la información en diversas fuentes (revistas, enciclopedias, etcétera).</li> <li>• Redactan su artículo considerando las características anotadas en el rotafolio.</li> </ul> </li> <li>5. INTERCAMBIAN SUS PRODUCCIONES Y LAS COMENTAN.             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los equipos intercambian sus artículos para ser revisados y comentados. Con ayuda del docente, cada equipo verifica que lo escrito sea claro y que la información corresponda efectivamente al título general y a los subtítulos. Cada equipo hace anotaciones para el equipo de autores.</li> <li>• Cada equipo corrige su texto tomando en consideración las notas de sus compañeros.</li> <li>• Con ayuda del docente, cada equipo hace correcciones a la ortografía y puntuación de sus textos. Usan el diccionario o libros sobre el tema para verificar la escritura convencional de palabras.</li> </ul> </li> </ol>

APRENDIZAJES ESPERADOS	TEMAS DE REFLEXIÓN	ACTIVIDADES
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Usa la separación convencional entre palabras.</li> <li>• Identifica y corrige repeticiones innecesarias y errores de concordancia de género y número en los textos.</li> <li>• Comparte con la comunidad el conocimiento que tiene de algún tema.</li> </ul>		<p>6. ENTRE TODOS ARMAN SU REVISTA.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Con ayuda del docente acuerdan el orden de los artículos. Hacen un índice y una portada. Encuadernan su revista.</li> </ul> <p>7. CLASIFICAN SU REVISTA.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ponen la revista en la Biblioteca del Aula para que puedan pedirla en préstamo y compartirla con sus familias.</li> </ul>

## BLOQUE III

### ÁMBITO DE LA LITERATURA. Escribir su autobiografía

APRENDIZAJES ESPERADOS	TEMAS DE REFLEXIÓN	ACTIVIDADES
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtiene información de primera mano a través de la conversación.</li> <li>• Considera el orden cronológico de los acontecimientos al narrar eventos.</li> <li>• Usa palabras y frases que indican sucesión en una narración: “mientras”, “después”, “primero”, “finalmente”.</li> <li>• Usa palabras para marcar causa y efecto, como “porque”, “por eso”, “como”.</li> <li>• Usa mayúsculas al inicio de oración, nombres propios y puntuación en la escritura de párrafos.</li> <li>• Realiza correcciones de textos para hacer claro su contenido, tomando en cuenta el punto de vista del lector.</li> <li>• Comunica información sobre sí mismo.</li> <li>• Presenta información, cuidando la secuencia de la misma y evita repeticiones innecesarias.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso de tiempos pasados.</li> <li>• Uso de palabras y frases que indican sucesión en una narración: “mientras”, “después”, “primero”, “finalmente”.</li> <li>• Palabras para marcar la relación causa-efecto.</li> <li>• Forma de las anotaciones para auxiliar la corrección de textos ajenos.</li> <li>• Estructura y función de las autobiografías.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. EL DOCENTE LEE EN VOZ ALTA UNA AUTOBIOGRAFÍA DE UN PERSONAJE INTERESANTE.             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Discuten acerca de las características de las autobiografías, hacen un listado de éstas en una hoja de rotafolio.</li> <li>• Acuerdan escribir sus biografías.</li> </ul> </li> <li>2. RELEEN EL PÁRRAFO ESCRITO EN EL BIMESTRE ANTERIOR ACERCA DE SU NACIMIENTO.             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cada niño relea el párrafo escrito en el bimestre anterior acerca de su nacimiento. Evalúa su claridad y corrige si es necesario.</li> </ul> </li> <li>3. ESTABLECEN LA ESTRUCTURA DE LA AUTOBIOGRAFÍA.             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hacen un esquema para decidir qué desean poner en la autobiografía y su orden de presentación. Por ejemplo, podrían iniciar exponiendo cómo se conocieron sus padres y cuáles eran las circunstancias cuando él nació. En un segundo momento pueden exponer los eventos más importantes de sus vidas y concluir presentando los cambios que la familia ha tenido durante ese tiempo.</li> </ul> </li> <li>4. VERIFICAN EL ESQUEMA.             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Revisan con su familia los acontecimientos y el orden de los mismos.</li> <li>• Corrigen su esquema, hacen cambios y agregan información complementaria.</li> </ul> </li> <li>5. ESCRIBEN SU AUTOBIOGRAFÍA.             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Toman el párrafo escrito en el bimestre anterior como base para escribir su autobiografía.</li> </ul> </li> <li>6. REVISAN LA CLARIDAD DEL TEXTO.             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Verifican con un compañero que su texto sea claro. Hacen anotaciones para guiar las correcciones.</li> </ul> </li> <li>7. CORRIGEN EL TEXTO.             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Corrigen el texto cuidando que sea claro y mantenga un orden cronológico. Posteriormente, corrigen en pares la separación de palabras, puntuación y ortografía.</li> </ul> </li> <li>8. COMPARTE SU AUTOBIOGRAFÍA.             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pasan en limpio su autobiografía. La llevan a casa y la muestran a su familia.</li> </ul> </li> </ol>



## BLOQUE III

### ÁMBITO DE LA PARTICIPACIÓN COMUNITARIA Y FAMILIAR. Explorar periódicos y comentar noticias

APRENDIZAJES ESPERADOS	TEMAS DE REFLEXIÓN	ACTIVIDADES
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Con ayuda del docente evalúa el impacto de una noticia en su localidad.</li> <li>• Parafrasea información.</li> <li>• Conoce los tipos de textos contenidos en un periódico y sus usos sociales.</li> <li>• Conoce la estructura de noticias periodísticas.</li> <li>• Conoce la disposición gráfica de los textos periodísticos: tipos y tamaños de letra, columnas, etcétera.</li> <li>• Identifica la organización en secciones del periódico.</li> <li>• Usa la ortografía convencional de palabras frecuentes.</li> <li>• Cuida el uso de mayúsculas al inicio de párrafos y oraciones y al inicio de nombres propios, y la puntuación en la escritura de párrafos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tipos de texto contenidos en un periódico y sus usos sociales.</li> <li>• Estructura de una noticia periodística.</li> <li>• Organización del periódico en secciones.</li> <li>• Uso de tiempo pasado para reportar una noticia.</li> <li>• Uso de enlaces entre oraciones: "cuando", "debido a...".</li> <li>• Uso de frases adjetivas para indicar modo y tiempo: "en la mañana de hoy", "a las 5:00 am".</li> <li>• Uso de la voz pasiva en noticias periodísticas.</li> <li>• Separación entre palabras.</li> <li>• Características y función de los resúmenes.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. EXPLORAN PERIÓDICOS.               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organizados en equipos pequeños, el docente les proporciona periódicos de un mismo día (locales o nacionales) para que los exploren e identifiquen qué tipo de noticias hay en cada parte del periódico (secciones).</li> <li>• En grupo, comentan sobre qué noticias aparecen en diferentes periódicos; en qué se parecen las noticias de cada sección.</li> </ul> </li> <li>2. UBICAN NOTAS O ARTÍCULOS.               <ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente lee en voz alta algunas notas, noticias o avisos cortos. Solicita a los alumnos que anticipen la sección en la que fue publicado cada texto. Verifican sus respuestas revisando los periódicos.</li> </ul> </li> <li>3. LEEN UNA NOTICIA DE INTERÉS.               <ul style="list-style-type: none"> <li>• A lo largo de la semana continúan revisando al menos un periódico por equipo.</li> <li>• Seleccionan las noticias que les parecen interesantes y las comentan frente al grupo.</li> </ul> </li> <li>4. PREPARAN UN RESUMEN DE LAS NOTICIAS MÁS IMPORTANTES.               <ul style="list-style-type: none"> <li>• En grupo, discuten qué noticias les parecieron más importantes de las leídas en la semana: las que podrían afectar a su comunidad o a ellos personalmente.</li> <li>• Cada alumno relea la noticia y completan una ficha de resumen en la que indiquen qué sucedió, cómo, cuándo y dónde fueron los acontecimientos, y quiénes estuvieron involucrados.</li> <li>• Al final de la nota exponen de qué manera piensan que esa noticia afecta a su comunidad o a ellos. Recortan el encabezado de la noticia para colocarlo en la ficha de resumen.</li> </ul> </li> <li>5. REDACTAN NOTICIAS DE INTERÉS LOCAL PARA EL PERIÓDICO ESCOLAR.               <ul style="list-style-type: none"> <li>• De manera grupal comentan los sucesos recientes en la comunidad o en el mundo. Atendiendo a la misma estructura que siguieron en la escritura de las fichas de resumen, dictan al docente una noticia. Discuten sobre la mejor manera de redactarla. El docente toma nota en una hoja de rotafolio. Ayuda a los niños a resolver problemas de concordancia y reiteraciones innecesarias en la escritura.</li> </ul> </li> </ol>

APRENDIZAJES ESPERADOS	TEMAS DE REFLEXIÓN	ACTIVIDADES
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sostiene una conversación y argumenta sus preferencias o puntos de vista.</li> <li>• Usa frases adjetivas para indicar modo y tiempo.</li> </ul>		<p>6. EDITAN LA NOTICIA.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organizados en equipos asumen tareas diferentes para la edición de la noticia: pasarla en limpio, ilustrarla, escribir un pie de ilustración, corregir el texto, atendiendo a la separación de palabras, la ortografía convencional de palabras frecuentes y el uso de mayúsculas en nombres propios y al inicio de oraciones y párrafos.</li> </ul> <p>7. APORTAN LAS NOTICIAS AL PERIÓDICO ESCOLAR.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Entregan a la redacción del periódico escolar algunas fichas con los resúmenes de las noticias elegidas por cada alumno y la noticia preparada entre todos.</li> </ul>

## BLOQUE IV

### ÁMBITO DE ESTUDIO. Describir un proceso

APRENDIZAJES ESPERADOS	TEMAS DE REFLEXIÓN	ACTIVIDADES
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Emplea encabezados y recuadros para identificar información específica.</li> <li>• Toma notas y recupera su contenido.</li> <li>• Atiende al orden de los acontecimientos en un proceso.</li> <li>• Reconocen la organización a través de recursos gráficos de los pasos de un proceso.</li> <li>• Atiende al uso de mayúsculas al inicio de cada oración.</li> <li>• Usa la correcta separación gráfica de palabras.</li> <li>• Verifica la ortografía usando los textos fuente como referencia.</li> <li>• Explica un proceso cuidando la secuencia de la información presentada.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elementos informativos más importantes en un proceso, y las maneras en que se indica el orden temporal de los mismos.</li> <li>• Uso de palabras de enlace: “primero”, “segundo”, “tercero”, “finalmente”, “para que”, “cuando”.</li> <li>• Uso de verbos en presente de indicativo.</li> <li>• Uso de puntos para separar oraciones.</li> <li>• Uso de comas para enumeraciones.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. COMPARTEN SUS CONOCIMIENTOS SOBRE PROCESO DE FABRICACIÓN O MANUFACTURA             <ul style="list-style-type: none"> <li>• El maestro explora los conocimientos de los niños sobre algunos procesos tecnológicos (por ejemplo, cómo se hace el papel, el vidrio, las tortillas, etcétera).</li> </ul> </li> <li>2. BUSCAN INFORMACIÓN.             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Buscan información sobre los procesos en libros, revistas, de ser posible, en páginas electrónicas para niños.</li> <li>• Toman notas de la información revisada.</li> </ul> </li> <li>3. ESCRIBEN UN PÁRRAFO EXPLICATIVO.             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Escriben un párrafo, considerando a todos los momentos o pasos del proceso y el orden de los mismos.</li> </ul> </li> <li>4. CORRIGEN Y EDITAN.             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Corrigen el párrafo, atendiendo a la claridad, a la separación de palabras, la ortografía de los sustantivos y verbos y el uso de mayúsculas y puntos para separar oraciones.</li> </ul> </li> <li>5. PASAN EN LIMPIO Y COMPARTEN SU TEXTO.             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Entre todos seleccionan los mejores textos para el periódico escolar, los ilustran y agregan acotaciones, como pies de ilustración o esquemas para hacerlos más claros.</li> </ul> </li> </ol>

APRENDIZAJES ESPERADOS	TEMAS DE REFLEXIÓN	ACTIVIDADES
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica los elementos informativos más importantes en un proceso, y las maneras en que se indica el orden temporal de los mismos.</li> <li>• Usa palabras de enlace:                      "primero",                      "segundo",                      "tercero",                      "finalmente",                      "para que",                      "cuando"                      en la descripción de un proceso.</li> </ul>		

## BLOQUE IV

### ÁMBITO DE LA LITERATURA. Identificar y describir escenarios y personajes de cuentos

APRENDIZAJES ESPERADOS	TEMAS DE REFLEXIÓN	ACTIVIDADES
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica características de personajes y escenarios, y evalúa su importancia dentro de un cuento.</li> <li>• Reconoce la secuencia de los eventos en cuentos.</li> <li>• Cuida el uso de mayúsculas al principio de oración e inicio de nombres propios, y la puntuación en la escritura de párrafos.</li> <li>• Sostiene una conversación y explica y argumenta sus puntos de vista.</li> <li>• Usa palabras y frases adjetivas y adverbiales para describir personas, lugares y acciones.</li> <li>• Usa comas para listar elementos o características.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Información textual que brinda un texto para hacer una descripción adecuada de personajes o escenarios de un cuento.</li> <li>• Uso de tiempos presentes y tiempos pasados.</li> <li>• Uso de palabras y frases adjetivas y adverbiales para describir personas, lugares y acciones.</li> <li>• Uso de comas para listar elementos o características.</li> <li>• Ortografía convencional de adjetivos y verbos.</li> <li>• Ortografía de palabras de la misma familia léxica.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. LEEN Y ANALIZAN CUENTOS.               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Como parte de las actividades permanentes, los alumnos leen cuentos clásicos a lo largo del bimestre.</li> <li>• El docente lee un cuento clásico en voz alta. En grupo, discuten y aclaran la trama. Identifican los escenarios en los que se desarrolla la historia del cuento. Identifican los personajes principales y secundarios.</li> <li>• Discuten sobre las razones y motivaciones de lo que dicen y hacen los personajes. El docente ayuda a los niños a fundamentar sus comentarios.</li> </ul> </li> <li>2. DESCRIBEN UN PERSONAJE O UN ESCENARIO POR ESCRITO.               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cada alumno elige un escenario o personaje de uno de los cuentos. Escribe su descripción asegurándose de que no aparezca el nombre (del lugar o personaje).</li> </ul> </li> <li>3. INTERCAMBIAN DESCRIPCIONES.               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Intercambian descripciones con un compañero para que el otro identifique de qué personaje o escenario se trata a partir de la descripción. Comentan sobre la claridad de la descripción leída. Sugieren maneras en que el texto puede ser mejorado.</li> </ul> </li> <li>4. CORRIGEN LA DESCRIPCIÓN.               <ul style="list-style-type: none"> <li>• El autor de la descripción la corrige para asegurar que otros puedan identificar de qué personaje o escenario se trata.</li> </ul> </li> <li>5. JUEGAN CON LAS DESCRIPCIONES.               <ul style="list-style-type: none"> <li>• En equipos, juegan a identificar personajes y escenarios a través de la lectura de su descripción.</li> </ul> </li> </ol>

## BLOQUE IV

### ÁMBITO DE LA PARTICIPACIÓN COMUNITARIA Y FAMILIAR. Preparar, analizar y reportar una encuesta sobre las características del grupo

APRENDIZAJES ESPERADOS	TEMAS DE REFLEXIÓN	ACTIVIDADES
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hace esquemas para planear la escritura de un texto.</li> <li>• Se familiariza con la manera de registrar información para su uso posterior.</li> <li>• Identifica la representación de datos numéricos.</li> <li>• Identifica la organización de los datos en una tabla o gráfica simple.</li> <li>• Presenta información, cuidando la secuencia de la misma.</li> <li>• Identifica la correspondencia entre datos numéricos en un escrito y datos incluidos en una tabla.</li> <li>• Reconoce la diferencia entre preguntas cerradas y abiertas.</li> <li>• Usa signos de interrogación.</li> <li>• Conoce las partes de un texto informativo: introducción, desarrollo y conclusiones.</li> <li>• Usa palabras y frases que impliquen comparación: “en cambio”, “algunos”, “otros”.</li> <li>• Usa nexos: “por ejemplo”, “en cambio” para escribir textos informativos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Correspondencia entre datos numéricos y datos incluidos en un escrito.</li> <li>• Organización de gráficas o tablas simples de frecuencia.</li> <li>• Diferencia entre preguntas cerradas y abiertas.</li> <li>• Uso de signos de interrogación.</li> <li>• Partes de un texto informativo: introducción, desarrollo y conclusiones.</li> <li>• Uso de palabras y frases que impliquen comparación: “en cambio”, “algunos”, “otros”.</li> <li>• Uso de nexos en textos informativos: “por ejemplo”, “en cambio”.</li> <li>• Estructura y función de las encuestas.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. EXPLORAN UNA ENTREVISTA.             <ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente propone hacer una encuesta sobre las características de los miembros del grupo.</li> <li>• El docente muestra un reporte de alguna encuesta y discuten sobre sus características.</li> <li>• Anotan las principales características del reporte y la información que debe considerarse al diseñar una encuesta.</li> </ul> </li> <li>2. DEFINEN UN TEMA.             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Eligen un tema común a todos para hacer la encuesta (hábitos de alimentación, actividades en el tiempo libre, características de sus viviendas, miembros de la familia, etcétera).</li> </ul> </li> <li>3. CONSTRUYEN EL CUESTIONARIO.             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hacen un listado de preguntas cerradas. Discuten sobre cómo hacer las preguntas para obtener respuestas precisas. Llegan a un acuerdo sobre cómo registrar las respuestas para hacerlas más claras y facilitar su registro.</li> <li>• Se reparten las preguntas para obtener respuestas de todo el grupo. Anotan las respuestas.</li> </ul> </li> <li>4. HACEN EL CONTEO.             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hacen el conteo de las respuestas por cada pregunta.</li> <li>• Hacen el registro global en hojas de rotafolio o en cartulina.</li> </ul> </li> <li>5. ELABORAN UNA TABLA O GRÁFICA DE FRECUENCIA POR PREGUNTA.             <ul style="list-style-type: none"> <li>• En grupo, hacen una tabla o gráfica de una pregunta. Acuerdan los datos que deberán ser representados y la forma de organizar la tabla o gráfica. Dejan el producto como modelo.</li> <li>• En equipos pequeños, se distribuyen las respuestas de las otras preguntas para que cada equipo haga la tabla o gráfica correspondiente.</li> </ul> </li> <li>6. REVISAN Y CORRIGEN LAS TABLAS GRUPALMENTE.             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Un representante de cada grupo pequeño presenta sus resultados. Entre todos hacen comentarios para mejorar las tablas y las gráficas.</li> </ul> </li> <li>7. HACEN UN REPORTE Y LO PUBLICAN.             <ul style="list-style-type: none"> <li>• De manera grupal, platican sobre la totalidad de los datos encontrados.</li> <li>• Con ayuda del docente, hacen un guión sobre el texto que reportará los datos encontrados.</li> <li>• Redactan un texto descriptivo y explicativo para cada pregunta.</li> </ul> </li> </ol>

APRENDIZAJES ESPERADOS	TEMAS DE REFLEXIÓN	ACTIVIDADES
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconoce las características y la función de las encuestas.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Para el texto general incluyen una introducción (oración tópica o párrafo introductorio). Dictan al docente el texto para que lo escriba en una hoja de rotafolio. Verifican que sea claro e incluya toda la información pertinente. Indican al docente cuándo introducir marcas de puntuación o separar las palabras.</li> <li>• Publican la versión final en el periódico escolar.</li> </ul>

## BLOQUE V

### ÁMBITO DE LA LITERATURA. Hacer una obra de teatro a partir de una serie de diálogos

APRENDIZAJES ESPERADOS	TEMAS DE REFLEXIÓN	ACTIVIDADES
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Recupera la información de un texto para restablecer el orden de los eventos.</li> <li>• Diferencia personajes principales y secundarios.</li> <li>• Infiere información a partir de su comprensión de la trama y de las motivaciones de los personajes.</li> <li>• Conocen la organización gráfica de las obras de teatro.</li> <li>• Incrementan su fluidez y cuidan la entonación en la lectura que realizan en voz alta.</li> <li>• Distingue entre discurso directo e indirecto al redactar.</li> <li>• Utiliza signos de interrogación y exclamación para expresar la intención de los diálogos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Organización gráfica de las obras de teatro.</li> <li>• Uso de signos de interrogación y exclamación para expresar la intención de los diálogos.</li> <li>• Uso de dos puntos y espacio en blanco para diferenciar el nombre del personaje y su diálogo.</li> <li>• Diferencias entre discursos directo e indirecto.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ANALIZAN LA TRAMA Y LOS PERSONAJES DE UN CUENTO.             <ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente lee en voz alta un cuento clásico, ya conocido por los niños. Platican sobre la trama y los personajes. Aclaran dudas y la secuencia de la trama.</li> <li>• Hacen una lista de los personajes que aparecen en la historia y comentan sobre los que les parecen más importantes, dando argumentos.</li> </ul> </li> <li>2. INFIEREN A QUÉ PERSONAJE SE LE PUEDE ATRIBUIR UN DETERMINADO DIÁLOGO.             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Previamente, el docente elabora a partir de un cuento los diálogos para cada personaje semejando una obra de teatro.</li> <li>• Divide al grupo en equipos y proporciona a cada uno una lista desordenada de los diálogos que pudieron haber dicho los personajes del cuento. Pide a cada equipo que piense qué personaje pudo decir cada diálogo. Argumentan sus respuestas apoyados en pasajes del cuento.</li> <li>• Verifican sus respuestas en grupo.</li> </ul> </li> <li>3. ORDENAN DIÁLOGOS.             <ul style="list-style-type: none"> <li>• En equipos, ordenan los diálogos de los personajes, tomando en cuenta la secuencia de eventos de la trama (cada equipo se encargará de organizar un acto).</li> <li>• Comparan su trabajo. Con ayuda del maestro restablecen la secuencia correcta en caso de existir discrepancias.</li> </ul> </li> <li>4. ARMAN LA OBRA DE TEATRO.             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Entre todos arman la obra de teatro. Pegan los diálogos en orden y anotan el nombre del personaje, conservando la estructura gráfica de las obras de teatro.</li> </ul> </li> <li>5. REALIZAN UNA LECTURA DRAMATIZADA.             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se distribuyen los personajes para realizar lecturas dramatizadas de la obra resultante.</li> </ul> </li> </ol>



## BLOQUE V

### ÁMBITO DE LA PARTICIPACIÓN COMUNITARIA Y FAMILIAR. Escribir un recetario de remedios caseros

APRENDIZAJES ESPERADOS	TEMAS DE REFLEXIÓN	ACTIVIDADES
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtiene información a través de la conversación con otras personas.</li> <li>• Selecciona información relevante para comunicarla de manera precisa.</li> <li>• Adapta su escrito a un formato establecido.</li> <li>• Con ayuda del docente emplea verbos en infinitivo en frases imperativas para dar indicaciones.</li> <li>• Usa mayúscula y punto para delimitar la escritura de una oración o párrafo.</li> <li>• Conoce la ortografía de palabras de uso frecuente.</li> <li>• Con ayuda del docente establece la ortografía de palabras de una misma familia léxica.</li> <li>• Identifica las características de los textos instructivos: organización de los datos, brevedad y precisión de las indicaciones, uso de verbos en infinitivo, etcétera.</li> <li>• Presenta la información, cuidando la secuencia de la misma.</li> <li>• Identifica las características y función de los recetarios.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estructura y función de compendios.</li> <li>• Estructura y función de los textos.</li> <li>• Verbos en infinitivo en frases imperativas para dar indicaciones.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. IDENTIFICAN DOLENCIAS Y PADECIMIENTOS COMUNES.               <ul style="list-style-type: none"> <li>• A manera de lluvia de ideas, con ayuda del docente los alumnos identifican dolencias o padecimientos que se pudieran curar con hierbas, flores, raíces, masajes o cualquier otro remedio casero.</li> <li>• Hacen una lista de dolencias y las formas de curarlas.</li> <li>• El docente modela a todos los niños la escritura de uno de los remedios en una hoja de rotafolio que quedará a la vista de todos. Hace una lista de los elementos que deben incluirse: dolencia, lista de los ingredientes necesarios, forma de prepararse, dosificación. Modela la escritura de cada parte del texto, cómo reescribir un remedio casero (que él mismo proporciona) en formato de receta.</li> <li>• Encamina a los niños a reflexionar sobre el uso de infinitivos y sobre las palabras de uso frecuente. Escribe en un lugar visible palabras de uso frecuente: beber, vez/veces, mezclar, té, etcétera.</li> </ul> </li> <li>2. SOLICITAN INSTRUCCIONES SOBRE UN REMEDIO CASERO.               <ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente reparte a cada alumno una dolencia o padecimiento para que pregunte a sus padres o abuelos sobre un remedio casero que se emplea para aliviarlo.</li> <li>• De tarea cada alumno escribe el nombre del remedio, las instrucciones para hacerlo y su dosificación.</li> </ul> </li> <li>3. COMPARTEN LOS REMEDIOS.               <ul style="list-style-type: none"> <li>• En grupo, comparten las instrucciones recibidas. Comparan diferentes maneras de curar un mismo padecimiento.</li> <li>• Reescriben entre todos un remedio casero. Con ayuda del docente los niños seleccionan la información pertinente, la ordenan y verifican que las indicaciones se presenten empleando los verbos en infinitivo. Toman en cuenta el modelo escrito por el docente.</li> </ul> </li> <li>4. REESCRIBEN LAS RECETAS DE REMEDIOS QUE TRAJERON DE CASA.               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organizados por parejas, reescriben las recetas de los remedios que trajeron de casa siguiendo el formato propuesto.</li> </ul> </li> <li>5. REVISAN LA ESCRITURA DE LAS RECETAS.               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Intercambian entre parejas las recetas logradas para corregirlas. Hacen anotaciones a sus compañeros respecto de los datos proporcionados y el orden en que han sido escritos. Corrigen la forma de los verbos cuando no se encuentran en infinitivo.</li> </ul> </li> </ol>

APRENDIZAJES ESPERADOS	TEMAS DE REFLEXIÓN	ACTIVIDADES
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Verifican la ortografía de las palabras de uso frecuente, cuando sea necesario corrigen el empleo de mayúsculas al inicio de oración y la puntuación de la misma.</li> <li>6. CORRIGEN LAS RECETAS Y LAS PASAN EN LIMPIO.               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Una vez revisadas las recetas se las devuelven a los autores para que las pasen en limpio incorporando los señalamientos de sus compañeros.</li> <li>• Cuidan la calidad gráfica de los textos.</li> </ul> </li> <li>7. ARMAN UN COMPENDIO DE REMEDIOS CASEROS.               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Con ayuda del docente ordenan las recetas para armar un compendio. Establecen el criterio de orden: tipo de padecimiento, orden alfabético, etcétera.</li> <li>• El docente comisiona a los niños por equipos para que realicen tareas diferentes: el índice del compendio, la portada, la hoja con los nombres de los autores, el acomodo físico de los textos, etcétera. El docente se encarga de encuadernar el compendio una vez terminado.</li> </ul> </li> <li>8. INCORPORAN EL COMPENDIO DE REMEDIOS CASEROS A LA BIBLIOTECA DEL AULA.               <ul style="list-style-type: none"> <li>• El compendio de remedios caseros se incorpora a los materiales de la biblioteca del aula para que los niños puedan llevarlo como material de préstamo a casa y compartirlo con su familia.</li> </ul> </li> </ul>

## 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 y Eva Secunza (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, 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 (2008), *La enseñanza del lenguaje escrito. Un proceso en construcción*, SEP/Novedades Educativas (Colección RIEB).
- 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*, XIV, núm. 3, Chile, pp. 311-322.
- , “Construir las competencias, ¿es darle la espalda a los saberes?”. Disponible en: [http://www.um.es/ead/Red\\_U/m2/perrenoud.pdf](http://www.um.es/ead/Red_U/m2/perrenoud.pdf)
- (1999), *Construir competencias desde la escuela*, 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 los alumnos formulen, comuniquen, argumenten y muestren la validez de enunciados matemáticos, poniendo en práctica tanto las reglas matemáticas como las sociales del debate para tomar las decisiones pertinentes en 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 maestro.

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 amerite 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, por el 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 educación primaria. Estos programas 2009 aportan una mayor precisión en cuanto a lo que se sugiere hacer para que los alumnos aprendan; mayor claridad en cuanto al desafío que representa para los docentes 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 definir la situación, pero el desafío está en reestructurar algo que ya sabe, sea 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 diferentes 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 representados.
- *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 insuficiente. 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 alrededor de los cuales se fundamenta 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* en la sociedad actual se caracteriza por la producción de gran cantidad de información proveniente de distintas fuentes, su estudio desde la educación básica es fundamental. Los alumnos de primaria tendrán la posibilidad de:

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

Cabe aclarar que la proporcionalidad se ha incluido en este eje 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 un asunto de suma importancia 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 favorece mediante la organización en bloques temáticos que incluyen contenidos de los tres ejes. Algunos vínculos se sugieren en las orientaciones didácticas, otros quedan a cargo de los profesores, y algunos más se proponen en 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 de ese bloque.

Los conocimientos y las habilidades en cada bloque se han organizado de tal manera que los alumnos tienen acceso gradual a contenidos cada vez más complejos, además pueden relacionar lo que ya saben con lo que están por aprender. Sin embargo, es probable que haya otros criterios igualmente válidos para establecer la secuenciación, por lo que 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 es necesario trabajar de manera sistemática hasta 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 docente, conviene 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 incluida 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 lo tanto es conveniente averiguar cómo analizan los alumnos la información que reciben de manera oral o escrita.

- c) *Que muestren una actitud adecuada para trabajar en equipo.* El trabajo en equipo ofrece a los alumnos la posibilidad de expresar sus ideas y enriquecerlas con las opiniones de los demás, porque desarrollan la actitud de colaboración y la habilidad para argumentar; además, de esta manera se 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 insistir en 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 conocimientos 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 educativos.

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 educación con calidad a 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 las actividades de estudio es una de las tareas fundamentales de los docentes, ya que contribuye a garantizar la eficiencia del proceso de estudio, enseñanza y aprendizaje de las matemáticas, además permite formular expectativas respecto a la eficacia de las actividades que se plantean sobre el pensamiento matemático de los alumnos y la gestión de la clase por parte del profesor. Es a través de estos elemen-

tos 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 la mayor claridad posible el reto que se va a plantear a los alumnos, lo que se espera de éstos en términos de recursos a utilizar y algunas previsiones que aporten elementos para la gestión de la clase.
- *Que sea conciso*, es decir, que contenga únicamente los elementos clave requeridos por el docente para guiar el desarrollo de la clase.
- *Que permita mejorar el desempeño del docente*. La planificación del trabajo diario es una tarea extensa, cuya elaboración implica tiempo y esfuerzo, sin embargo, no es para usarse una sola vez. Cada actividad que se plantea en condiciones particulares requiere un comentario escrito por parte del maestro, con el propósito de mejorar la actividad o la gestión de la misma, antes de ser aplicada en otro ciclo escolar. De esta manera, los docentes podrán contar en el mediano y largo plazos con actividades para el trabajo diario suficientemente probadas y evaluadas.

## Evaluación del desempeño de los alumnos

La evaluación es uno de los elementos 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 obtener 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 diferentes 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 docente, 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 deben evaluarse dos aspectos. 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, y algunos de esos vínculos 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 I 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 a 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 ingrediente 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 tiene que ver con el hecho de 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 lo ingenioso de los razonamientos que los alumnos pueden hacer, una vez que asumen que la resolución de un problema está en sus manos.

## BLOQUES DE ESTUDIO

**BLOQUE I***Aprendizajes esperados*

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

- Compare y ordene números de cuatro cifras.
- Utilice el cálculo mental al restar dígitos y múltiplos de 10 menos un dígito.
- Obtenga de manera rápida los productos de dígitos que se necesiten al resolver problemas u operaciones.
- Distinga las caras (rectas o curvas) aristas y vértices en cuerpos geométricos.
- Use el reloj para verificar tiempos.
- Obtenga nueva información a partir de datos contenidos en diversos portadores dados.

EJE	TEMA	SUBTEMA	CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES	ORIENTACIONES DIDÁCTICAS
Sentido numérico y pensamiento algebraico	Significado y uso de los números	Números naturales	1.1. Utilizar la información que provee cada una de las cifras de un número en su descomposición en "unos", "dieces", "cienes" y "miles" para resolver problemas.	<p>Comprender el sistema de numeración escrito y en particular la información que provee cada una de las cifras de un número se aprende a lo largo de los años de escolaridad.</p> <p>Se podrá trabajar con colecciones organizadas a partir de agrupamientos de a 10, 100, 1 000, etcétera. Por ejemplo, el encargado de preparar los pedidos de gelatina para los comedores escolares leyó el pedido: Preparar 683 postres de gelatina. Para su reparto, las colocan en cajas de 10 y luego 10 cajas las colocan en una caja más grande. Si lleva 7 cajas grandes, ¿le alcanzarán las gelatinas para todos los niños? Y si quisiera llevar justo lo que le piden, ¿cuántas cajas de 100, cuántas de 10 y cuántas gelatinas sueltas debería llevar?</p> <p>La escuela número 23 pidió 405 postres. Recibió 4 cajas de 100 y 5 cajas de 10, ¿enviaron correctamente el pedido?</p> <p>Este conocimiento sobre las cifras será utilizado también para comparar números, por ejemplo: 398 y 501, para lo cual es suficiente comparar la primera cifra de ambos. ¿Se puede usar ese recurso, es decir, comparar solamente la primera cifra de cada número para comparar cualquier par de números, por ejemplo los números 81 y 235?</p> <p>También deberán darse los nombres de unidades, decenas y centenas referidas en un principio al número de unos, dieces y cientos.</p>



EJE	TEMA	SUBTEMA	CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES	ORIENTACIONES DIDÁCTICAS
Sentido numérico y pensamiento algebraico	Significado y uso de números	Números naturales	1.2. Organizar grandes colecciones para facilitar el conteo o su comparación con otras colecciones.	<p>Se continuará discutiendo la necesidad y a la vez comodidad de organizar las colecciones para determinar su número de elementos y facilitar el control del resultado. Si se trata de una colección de objetos móviles los alumnos podrán descubrir que, organizada en subcolecciones de 5 o de 10 elementos, su conteo podrá realizarse fácilmente, en tanto se recurre a las escalas del 5 o del 10, y a la vez se descubre que otros números no constituyen una ayuda tan útil como los empleados. En los casos de una colección ya organizada en forma rectangular se podrá recurrir a la multiplicación una vez determinado el número de filas y de columnas.</p> <p>Otra posibilidad consiste en marcar cada uno de los objetos ya contados, si no pueden ser desplazados.</p>
			1.3. Identificar regularidades en la serie numérica para interpretar, producir y comparar escrituras numéricas de distinta cantidad de cifras.	<p>Trabajando con números mayores a 100 se podrá organizar un cuadro para alguna centena, por ejemplo desde 700 a 799. En ella se seguirán descubriendo las regularidades ya percibidas con números más chicos. Por ejemplo, que después de un número que termina en nueve sigue uno que termina en cero; que en cada fila se pueden reencontrar los números de una decena, por ejemplo desde 720 a 729.</p> <p>También se podrá analizar qué serie de números se enunciará si se suma de 10 en 10 a partir de cualquier número de este cuadro, o de cinco en cinco.</p> <p>Más adelante se podrá también plantear qué sucede si a cualquier número de tres o cuatro cifras se le suma (o resta) sucesivamente 100 o 1 000. Si se resta sucesivamente 10 a 789 ¿se llegará al número 89?, ¿y al número 192? Se pedirá a los alumnos anticipar si se llegará o no a ese número, antes de realizar las restas.</p>
	Estimación y cálculo mental	Números naturales	1.4. Desarrollar procedimientos mentales de resta de dígitos y múltiplos de diez menos un dígito, etcétera que faciliten los cálculos de operaciones más complejas.	<p>El cálculo mental constituye un recurso importante para estimar o controlar los resultados, para tomar decisiones en algunos casos. En particular, será necesario seguir trabajando el cálculo mental con restas, ya que su aprendizaje es más lento que el de la suma. Además, al utilizar el algoritmo de la resta de números de varias cifras se realizan restas de dígitos o de dígitos menos un dígito, cuyos resultados memorizados facilitan seguir los pasos del algoritmo. Por ejemplo, en la resta de <math>572 - 289 =</math>, se deberá realizar <math>12 - 9</math> y luego <math>16 - 8</math>. Las restas con dificultad que aparecen son las comprendidas entre <math>10 - 9</math>, <math>10 - 8 \dots 10 - 1</math>; <math>11 - 9 \dots 11 - 2 \dots 17 - 9</math>, <math>17 - 8</math> y <math>18 - 9</math>.</p> <p>La reflexión sobre cómo resolver mentalmente esas restas ayudará a su memorización. Por ejemplo, para restar <math>13 - 8</math> puede realizarse <math>13 - 3 = 10</math> y <math>10 - 5 = 5</math>. O bien, podrá buscarse el complemento de 8 a 13, agregando 2 para llegar a 10 y luego 3 para llegar a 13.</p> <p>Estos u otros procedimientos realizados por los alumnos serán discutidos y puestos en práctica en otros cálculos.</p>

EJE	TEMA	SUBTEMA	CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES	ORIENTACIONES DIDÁCTICAS
Sentido numérico y pensamiento algebraico	Estimación y cálculo mental	Multiplicación y división	1.5. Obtener de manera rápida los productos de dígitos que se necesiten al resolver problemas u operaciones.	<p>A lo largo del presente grado escolar los alumnos deben ir memorizando los productos de dígitos y deben desarrollar formas de calcular los productos que no se saben a partir de los que sí se saben. A continuación se dan algunas recomendaciones.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Plantear con frecuencia problemas que implican multiplicar dígitos y también actividades en las que se trata únicamente de calcular productos.</li> <li>Desde el principio del ciclo escolar llevar un registro colectivo de las multiplicaciones que ya saben los alumnos, anotándolas, por ejemplo, en un cartel con el título “Multiplicaciones que ya nos sabemos” (sin poner los resultados).</li> <li>Favorecer el intercambio de los procedimientos que van encontrando para obtener productos que no se saben a partir de los que ya conocen, por ejemplo, “no sé <math>8 \times 4</math>, pero sí sé <math>4 \times 8</math>”, o bien, para calcular cuántas estampas hay en seis filas de siete estampas sumé las 35 de cinco filas más lo de una fila (es decir, seis veces siete es igual a cinco veces siete más siete).</li> </ul> <p>En determinado momento, los alumnos pueden elaborar un “Cuadro de multiplicaciones” (también llamado cuadro de Pitágoras) e irlo llenando a lo largo de algunos días. Al hacerlo, pueden identificar regularidades, por ejemplo, todos los números de la fila del 5 terminan en 5 o en 0. Una vez lleno, pueden realizar actividades que apoyan la memorización, por ejemplo, se tapan varios productos con fichas. Por turnos, cada alumno dice el producto que cree que está bajo una ficha, luego la retira y si atina se queda con ella, y si no, la coloca encima de otro producto. Es recomendable que los alumnos <i>no</i> tengan el cuadro todo el tiempo a su disposición para seguir estimulando la memorización.</p>
			1.6. Construir cuerpos geométricos con distintos materiales. Distinguir caras planas, aristas rectas o curvas. Contar número de caras, aristas, vértices.	<p>Reproducción de cuerpos geométricos simples (esfera, cilindro, cubo, prismas, pirámides, etcétera) con plastilina, masa o barro, o con popotes y plastilina para estudiar sus propiedades. Tipos de manipulación con la plastilina para obtener cuerpos redondos, y para obtener caras planas. Limitaciones de los materiales para obtener ciertos cuerpos, por ejemplo, con varillas que no son flexibles no se podrá obtener un cilindro. El repertorio de vocabulario específico conviene que sea reducido: “caras”, “aristas”, “cubo”, “triángulo”, “cuadrado”, etcétera, pero, por ejemplo, un cilindro puede ser “como una lata de tomates”.</p> <p>Reconocer, contar y registrar en una tabla (en vinculación con Análisis de la información) el número de caras, aristas y vértices que tienen cuerpos diferentes. La idea no es trabajar con el nombre de los cuerpos. Por ejemplo:</p>
Forma, espacio y medida	Figuras	Cuerpos		

EJE	TEMA	SUBTEMA	CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES	ORIENTACIONES DIDÁCTICAS																												
Forma, espacio y medida	Figuras			<table border="1"> <thead> <tr> <th>Cuerpos</th> <th>Aristas</th> <th>Caras</th> <th>Vértices</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>cubo</td> <td>12</td> <td>6</td> <td>8</td> </tr> <tr> <td>cono</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>esfera</td> <td>0</td> <td>1</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>cilindro</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>semiesfera</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>toro (dona)</td> <td>0</td> <td>1</td> <td>0</td> </tr> </tbody> </table>	Cuerpos	Aristas	Caras	Vértices	cubo	12	6	8	cono	1	2	1	esfera	0	1	0	cilindro	2	3	0	semiesfera	1	2	0	toro (dona)	0	1	0
		Cuerpos	Aristas	Caras	Vértices																											
		cubo	12	6	8																											
	cono	1	2	1																												
	esfera	0	1	0																												
	cilindro	2	3	0																												
semiesfera	1	2	0																													
toro (dona)	0	1	0																													
Cuerpos	1.7. Clasificar cuerpos con base en el adverbio “todos”.	La idea es utilizar “todos” en relación con ciertas propiedades y clasificar los cuerpos, según si todas sus caras son planas, todas sus aristas son curvas, todas sus caras son triángulos, etcétera.																														
Cuerpos	1.8. Representar cuerpos gráficamente.	Representación gráfica de cuerpos y objetos que están a la vista. Se trata de analizar la información que da cada tipo de representación. Por ejemplo, se puede pedir que cada niño elija un objeto y lo dibuje, cuando la mayoría termina se recogen los dibujos, se muestra uno al azar para identificar el objeto dibujado.																														
Ubicación espacial	Representación	1.9. Representar y describir desplazamientos en lugares conocidos.	En un edificio conocido o en un recorrido a pie por el barrio de la escuela, representar y describir trayectorias. La actividad se modifica si se trata de incluir un croquis. En vinculación con actividades deportivas, describir recorridos (oralmente o a través de esquemas) y comunicarlos. Por ejemplo, pasar debajo de la silla, ir hasta la mesa y dar dos vueltas completas alrededor de ella, etcétera. Crear condiciones en las que surja la necesidad de acordar sobre los modos de simbolización y el vocabulario utilizado. La validación de la actividad se lleva a cabo por la realización efectiva del recorrido por parte del equipo receptor.																													
Medida	Nociones	1.10. Comparar tiempos. Leer el reloj.	Se trata de analizar hechos que abarquen distintas duraciones, por ejemplo, minutos, horas, días, semanas, meses, años (cocinar algo, el crecimiento de una planta o una mascota, esperar el verano, etcétera). A través del reconocimiento de las actividades que se realizan periódicamente, construir la idea de lo que dura una semana, cuánto tiempo pasó si algo sucedió ayer, etcétera.																													
	Estimación y cálculo	1.11. Utilizar el reloj para verificar estimaciones de tiempo.	Por ejemplo, anticipar una hora luego del inicio y cierta duración de una actividad o acción; determinar duraciones entre dos actividades; dada la hora de finalización de una actividad y su duración, determinar la hora de inicio. Anticipar y luego verificar con un reloj cuánto se va a demorar la clase en realizar una actividad específica.																													

EJE	TEMA	SUBTEMA	CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES	ORIENTACIONES DIDÁCTICAS
Manejo de la información	Análisis de la información	Búsqueda y organización de la información	1.12. Obtener nueva información a partir de ciertos datos.	<p>Plantear y responder preguntas es una de las actividades importantes en Matemáticas. La información que se provee puede estar presente en un texto, imagen, tabla, etcétera.</p> <p>Por ejemplo, a partir de conocer información sobre el funcionamiento de una panadería –dada por el docente o recolectada por los alumnos– sobre cuántos kilogramos de harina se procesan por día, cuántos kilogramos de pan elaboran, cuántos se venden, tipos de bolsas en las que se envasa el pan, etcétera, se pide a los alumnos que planteen preguntas para que las contesten sus compañeros. Se pueden plantear condiciones para este trabajo, por ejemplo, que la respuesta no esté en el texto y no haya que agregar datos para elaborar las preguntas ni las respuestas.</p> <p>Las preguntas serán objeto de análisis en la confrontación colectiva. Una formulación clara y precisa de las preguntas es uno de los objetivos de este tipo de tarea.</p>
			1.13. Leer información contenida en distintos portadores.	<p>Una gran parte de la información que circula en la vida cotidiana es comunicada a través de medios gráficos, como carteles, tablas, esquemas, horarios, etcétera.</p> <p>En la escuela se pretende que los alumnos, frente a la información disponible, aprendan a seleccionar la que necesiten para responder a las preguntas que se plantean.</p> <p>Por ejemplo, los envases de distintos productos de uso habitual proveen distinta información para el consumidor. Por ejemplo, en un la caja de té se incluye información sobre el número de bolsitas, el peso de cada una, fecha de envase y caducidad, número de lote, ingredientes, etcétera.</p> <p>Se podrá preguntar también si las cajitas se envasan a su vez en cajas con 10 cajitas, ¿cuántas bolsitas habrá en una caja?, ¿cuál es el tiempo de duración del producto?, entre otras.</p>

## BLOQUE II

### Aprendizajes esperados


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

- Identifique y compare números escritos como expresiones aditivas o multiplicativas.
- Utilice caminos cortos para multiplicar dígitos por 10, por 100 y por sus múltiplos (20, 30, 200, 300, etcétera).
- Identifique los puntos cardinales.
- Compare longitudes utilizando diferentes recursos para medir.
- Determine la información que es relevante o irrelevante en diversos portadores.

EJE	TEMA	SUBTEMA	CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES	ORIENTACIONES DIDÁCTICAS
Sentido numérico y pensamiento algebraico	Significado y uso de los números	Números naturales	2.1. Comparar u operar cantidades usando composiciones y descomposiciones aditivas y multiplicativas.	<p>Muchas situaciones pueden ser resueltas con facilidad si se conocen distintas representaciones de los números y los alumnos pueden utilizarlas según la situación que se pretenda resolver. Así, un número como 24 puede ser pensado como <math>4 \times 6</math> si se trata de determinar cuántas cajitas de 6 jabones se necesitan comprar para tener 24 jabones, o bien, como <math>30 - 6</math> para conocer el cambio que se tiene que recibir al pagar \$24 con \$30. También determinar que <math>200 + 64 &gt; 179</math>, ya que 179 es <math>100 +</math> una cierta cantidad, que no podrá ser igual a 200.</p> <p>En cuanto a las descomposiciones multiplicativas, se podrá determinar que <math>48 &gt; 36</math> porque 48 se puede pensar como <math>12 \times 4</math> y 36 como <math>4 \times 9</math>.</p> <p>También se podrá plantear: averiguar cuál es el número mayor: <math>6 \times 9</math> o <math>6 \times 9 \times 2</math>; <math>14 \times 18</math> o <math>7 \times 2 \times 3 \dots</math></p> <p>En cada caso puede determinarse el número mayor sin necesidad de calcular el resultado, relacionando los números y las operaciones presentes en cada expresión.</p>
			2.2. Relacionar escrituras aritméticas y nombres de números.	<p>El nombre de los números provee información que no siempre es visible en la escritura. Por ejemplo, al pronunciar las primeras palabras de los nombres de algunos números se puede saber cuántas cifras tendrá el número, por ejemplo, 3 000 tendrá cuatro cifras, mientras que la escritura del primer número (o incluso de dos) no determina la cantidad de cifras, por ejemplo 34. Esto es verdad sólo en el universo de los números conocidos por los niños, ya que “tres mil” podría corresponder al nombre de un número como 3 000 millones, que tiene más de cuatro cifras.</p> <p>Además de la relación entre nombre y escritura del número con cifras, se establecerán relaciones entre nombres y sus descomposiciones aditivas. Por ejemplo, números como 3 005, cuya escritura es compleja para los alumnos podrán ser relacionados con una expresión aditiva como <math>3\ 000 + 5</math> y por lo tanto podrá ser escrito correctamente como 3 005.</p>

EJE	TEMA	SUBTEMA	CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES	ORIENTACIONES DIDÁCTICAS
Sentido numérico y pensamiento algebraico	Significado y uso de los números	Números fraccionarios	2.3. Utilizar las fracciones del tipo $m/2^n$ (medios, cuartos, octavos. . .) para expresar oralmente y por escrito medidas diversas.	<p>Para propiciar un primer acercamiento en clase a la noción de fracción se puede aprovechar el uso frecuente que se hace en el comercio de fracciones de unidades de medida, como medios, cuartos y octavos de litro de distintos productos. Se recomienda conseguir una diversidad adecuada de recipientes y plantear actividades como las siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Estimar el número de veces que el contenido de un bote de un cuarto de litro o de medio litro cabe en un bote de un litro. Comprobar trasvasando.</li> <li>• Utilizar oralmente los términos “medio litro”, “un cuarto de litro” para referirse a la capacidad de los botes correspondientes; inferir el significado de “un octavo de litro” (la cantidad que cabe ocho veces en un litro).</li> <li>• Escribir esas fracciones con notación convencional (<math>1/2</math> litro, <math>1/4</math> de litro, <math>1/8</math> de litro); utilizar escrituras aditivas con esas fracciones para expresar diversas cantidades, por ejemplo, “<math>1/2</math> litro + <math>1/4</math> litro”. Las fracciones no unitarias (es decir, con numerador mayor que 1) se pueden introducir como la forma de representar sumas de fracciones unitarias con mismo denominador (<math>1/4 + 1/4 + 1/4</math> se escribe <math>3/4</math>).</li> <li>• Resolver problemas de comparación y de suma y resta como los siguientes: “La señora Pérez desea comprar cinco litros y medio de crema. En la tienda nada más hay tres botes de un litro y varios botes de un cuarto de litro. Indica los botes que debe comprar”. “Luis usó medio litro de pintura y Rosa usó tres cuartos de litro, ¿quién usó más pintura?”.</li> </ul> <p>Se sugiere también propiciar la construcción de un sistema de medidas de longitud formado por unidades, medios, cuartos, octavos de unidad (la unidad puede ser el metro o una unidad no convencional), y utilizarlo para medir y registrar la longitud de diversos objetos.</p>
	Significado y uso de las operaciones	Problemas multiplicativos	2.4. Resolver distintos tipos de problemas de multiplicación (relación proporcional entre medidas, arreglos rectangulares, expresión de razones sencillas entre cantidades: doble, triple).	<p>Comprender la noción de multiplicación implica identificar a tal operación como recurso para resolver problemas en distintas situaciones. Para la multiplicación se trabajará en situaciones que correspondan a organizaciones rectangulares, como en el caso de determinar el número de butacas en un cine conociendo el número de filas y la cantidad de butacas en cada fila. También en situaciones de medida, donde se conoce el número de subcolecciones y el cardinal de cada una y se pretende determinar el total de elementos de la colección. Por ejemplo, cuando se conoce cuántos elementos tiene una caja y se tiene determinado número de cajas, o bien, se conoce que cada botella tiene una cierta capacidad y se quiere conocer la cantidad de líquido total en cada caja.</p> <p>En relación con el subtema “Figuras planas” de este bloque es conveniente proponer actividades de conteo de vértices y lados en los polígonos construidos.</p>

EJE	TEMA	SUBTEMA	CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES	ORIENTACIONES DIDÁCTICAS
Sentido numérico y pensamiento algebraico				<p>Respecto al subtema “Unidades” de este bloque es factible pedir a los alumnos que construyan segmentos de cierta longitud y orientación o, dados dos puntos de una recta, marcar el segmento con esos extremos y determinar su longitud. Allí mismo pedir que encuentren otros segmentos en esa recta que posean la misma longitud.</p> <p>Proponer el dibujo de segmentos que cumplan condiciones como “tienen un extremo en común” o “están en la misma recta”, “se cortan por su mitad”, etcétera. En un juego pedir a los alumnos que marquen un punto en un papel y encuentren puntos a una distancia determinada; gana el equipo que más puntos encuentra (esta última actividad es preparatoria para el conocimiento de “circunferencia”).</p>
	Estimación y cálculo mental	Números naturales	2.5. Utilizar caminos cortos para multiplicar dígitos por 10, por 100 y por sus múltiplos (20, 30, 200, 300, etcétera).	Saber calcular rápidamente productos de dígitos por 10 y 100 y por múltiplos de estos números (20, 300) puede ser muy útil para calcular otros productos y para hacer estimaciones. Se puede, por ejemplo, pedir a los alumnos que usen la calculadora para encontrar productos de varios números por 100. Las operaciones y los resultados se anotan en el pizarrón y se analizan colectivamente las regularidades. Después se les puede plantear: “¿Alguien sabe una manera rápida de multiplicar un número por 100?”. Algunos alumnos pueden sugerir poner un cero o dos ceros. Se verifica con la calculadora.
Forma, espacio y medida	Figuras	Figuras planas	2.6. Describir e identificar figuras planas.	Reproducir el contorno (o hacer sellos) sobre una hoja de papel de las caras de diferentes cuerpos. Calcar todas las caras de un poliedro y controlar que efectivamente están todas. Analizar las figuras obtenidas según sean todos los lados rectos o no, y en los polígonos, número de lados. Utilizar vocabulario técnico reducido: “caras”, “lados”, “triángulo”, “cuadrado”, “rectángulo”.
		Representación	2.7. Describir e interpretar la ubicación espacial de objetos relacionados entre sí o con otros.	Las actividades de comunicación coloquial, o a través de croquis, por ejemplo en actividades donde se trata de encontrar un “tesoro”, favorecen la construcción de las nociones de ubicación espacial. Estos conocimientos están en estrecha relación con el subtema “Sistemas de referencia”.
	Ubicación espacial	Representación	2.8. Identificar los puntos cardinales en un lugar conocido. Establecer relaciones entre ellos.	Identificar los cuatro puntos cardinales en un lugar conocido por todos, por ejemplo, en la escuela. Si se hacen salidas grupales, aprovechar esas ocasiones para repetir la actividad. Determinar la posición del Sol, desde un lugar cerrado, observando la sombra de un objeto.

EJE	TEMA	SUBTEMA	CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES	ORIENTACIONES DIDÁCTICAS
Forma, espacio y medida	Medida	Conceptualización	2.9. Comparar, ordenar e intercalar longitudes.	<p>Ordenar objetos por su longitud, intercalar otros. La misma actividad, pero con tiras dibujadas. Por ejemplo, con el dibujo de una colección de tiras con un extremo común, buscar estrategias que permitan compararlas (se sugiere poner a disposición de los alumnos diferentes instrumentos: regla, papel transparente, compás, papel cuadriculado, hilo, etcétera).</p> <p>Dada una colección de objetos dibujados en una hoja, comparar distancias entre dos de ellos. Plantear preguntas del tipo: ¿qué está más cerca, el reloj de la gorra o el anillo de la moneda? También distinguir qué objeto es el más cercano a...</p> <p>Ligada a la conceptualización de longitud, que conduce a la necesidad de elegir el instrumento adecuado, se puede proponer a los alumnos que comparen y determinen cuál es el trazo más largo, previa estimación visual. Los trazos pueden ser del tipo:</p> 
		Estimación y cálculo	2.10. Estimar longitudes y verificar con la regla.	<p>Aunque en grados anteriores los alumnos aprendieron a medir longitudes yuxtaponiendo varios ejemplares de una misma unidad, o iterando una unidad, el uso de la regla necesita un tratamiento específico. Aparecerá, en relación con las unidades de longitud, el reconocimiento del centímetro y del milímetro como unidades de longitud.</p> <p>Actividades de comunicación relativas al trazado de segmentos de longitud, a través del uso de la regla, pondrán en juego prácticas ligadas a la medición de longitudes: ¿se empieza a medir por el inicio de la regla, por 0 o por 1?, ¿cuál es la longitud de un segmento si llega hasta el número 4 de la regla?, ¿qué longitud tiene si llega hasta dos rayitas más después del 5?</p> <p>Se pueden proponer actividades de identificar objetos que estén en un rango determinado de longitud, por ejemplo, buscar algo que mida entre 9 y 11 cm, y verificar luego con la regla.</p>
Manejo de la información	Análisis de la información	Búsqueda y organización de la información	2.11. Elaborar portadores de información.	<p>Paralelamente al trabajo con portadores de información es conveniente plantear a los alumnos situaciones de diseño de portadores. Por ejemplo, diseñar un boleto de autobús con los espacios en blanco necesarios para que al momento de venderlo, pueda ser completado por el encargado.</p> <p>En el aula, esta tarea se planteará sin haber mostrado previamente algunos boletos a los alumnos, ya que diseñarlos implica determinar cuáles serían aquellos datos que es necesario incluir. La clase puede ser organizada en pequeños grupos y en cada uno de ellos, acordar qué datos incluir y luego realizar el diseño. Esas propuestas serán discutidas en la clase y se acordará la elaboración de un único boleto que incorpore los aportes y modificaciones realizadas. Posteriormente, podrá ser cotejado con boletos reales.</p>



EJE	TEMA	SUBTEMA	CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES	ORIENTACIONES DIDÁCTICAS
Manejo de la información	Representación de la información	Diagramas-tablas	2.12. Diseñar tablas para representar correspondencias entre datos.	<p>En el caso de situaciones en las que se dispone de varios datos y es necesario determinar otros, es práctico organizarlos en una tabla. Por ejemplo, si en un comercio de mercancías para fiestas se ofrecen regalos en cada compra por un monto de \$15, se pueden dar distintos montos de compra para saber cuántos regalos entregará, o a partir de los regalos recibidos calcular el monto de la compra. En este caso se está disponiendo de un operador aditivo constante: +15.</p> <p>Con los datos organizados en una tabla es posible establecer otras relaciones numéricas.</p>

## BLOQUE III

### Aprendizajes esperados

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

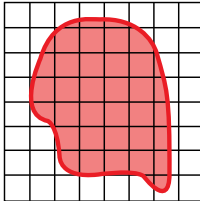
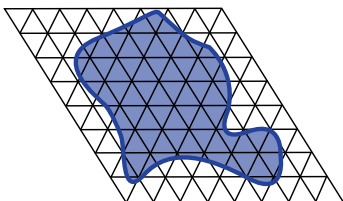
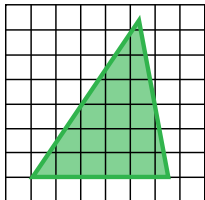
- Resuelva problemas de reparto, cuyo resultado sea una fracción de la forma  $m/2^n$
- Utilice el algoritmo para multiplicar números hasta de tres cifras por un dígito.
- Resuelva problemas que impliquen dividir mediante diversos procedimientos.
- Identifique figuras que son simétricas con respecto a un eje.
- Reproduzca figuras con base en un modelo dado, teniendo como sistema de referencia una cuadrícula o retícula.

EJE	TEMA	SUBTEMA	CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES	ORIENTACIONES DIDÁCTICAS
Sentido numérico y pensamiento algebraico	Significado y uso de los números	Números fraccionarios	3.1. Utilizar las fracciones del tipo $m/2^n$ (medios, cuartos, octavos...) para expresar oralmente y por escrito el resultado de repartos.	<p>Los repartos constituyen otra fuente de problemas adecuada para el estudio de las fracciones para expresar cantidades. Se sugiere plantear repartos concretos (por ejemplo, hojas de papel que representan pasteles), en los que los resultados sean a veces menores que una unidad y otras mayores (3 pasteles entre 2 niños, 5 pasteles entre 8 niños).</p> <p>Con frecuencia, <i>antes</i> de llevar a cabo un reparto, conviene pedir a los alumnos anticipaciones como:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Decir si creen que a cada quien tocará más o menos un pastel, más o menos medio pastel y argumentarlo.</li> <li>• Dados dos repartos muy fáciles de comparar, por ejemplo, con un término común como en “un pastel entre cuatro niños” y “un pastel entre dos niños”, decir en cuál creen que los niños recibirán más pastel y argumentarlo. <i>Después</i> de realizar el reparto físico, los alumnos pueden:</li> <li>• Verificar que las partes que obtienen son iguales.</li> <li>• Ver si su anticipación fue correcta.</li> <li>• Comparar el resultado de su reparto con el que obtuvieron otros alumnos o equipos, pues cada uno pudo haber hecho particiones diferentes.</li> <li>• Expresar el resultado del reparto usando fracciones o escrituras aditivas con fracciones, por ejemplo, <math>3/4</math> o <math>1/2 + 1/4</math>.</li> </ul> <p>Cuando hay varias unidades o particiones sucesivas de una unidad, ocurre con cierta frecuencia que los alumnos pierden de vista la unidad de referencia de las fracciones y cometen errores como llamar “un medio” a una parte que en realidad es un medio de un medio. Estos errores pueden aprovecharse para que los alumnos se den cuenta de la necesidad de hacer explícita cuál es la unidad de referencia elegida, y también para que empiecen a constatar que distintas escrituras pueden corresponder a la misma parte (por ejemplo, <math>1/4</math> de unidad = <math>1/2</math> de <math>1/2</math> de unidad).</p>

EJE	TEMA	SUBTEMA	CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES	ORIENTACIONES DIDÁCTICAS
Sentido numérico y pensamiento algebraico	Estimación y cálculo mental		3.2. Estimar el resultado de un cálculo de suma o resta, a partir de descomposiciones, redondeo de los números, etcétera.	La estimación de resultados se planteará en distintos cálculos como sumas o restas. Por ejemplo, sin hacer la cuenta elegir el resultado exacto: $1\ 184 + 1\ 276$ y se da como resultados posibles: $2\ 375$ , $3\ 360$ y $2\ 460$ . Para ello, se podrá analizar que la cifra de las unidades del resultado tiene que ser cero, ya que se obtiene de sumar $4 + 6$ ; por lo tanto se podrá descartar el $2\ 375$ como posible resultado. Para elegir entre los otros dos, puede estimarse que un número como $1\ 100$ (más algo) más otro como $1\ 200$ no puede tener como resultado $3\ 000$ y algo, por lo tanto el resultado correcto será $2\ 460$ .
	Significado y uso de los números	Números naturales	3.3. Determinar el recurso más pertinente para realizar un cálculo: calculadora, cálculo mental, cálculo escrito.	La presencia de la calculadora en la vida cotidiana ha provocado la aparición de ciertos objetivos nuevos en el aprendizaje de la matemática, como determinar cuál es el recurso más pertinente para resolver un cálculo. Se espera que los niños puedan determinar que no es necesario recurrir a la calculadora para sumar $2\ 000 + 3\ 000$ , ni para sumar números como $280 + 520 =$ ya que puede pensarse que $280 + 20 = 300$ y luego al sumar $500$ se obtiene $800$ . Se puede plantear un juego en parejas donde uno de los alumnos posee una calculadora y el otro no, ambos pueden disponer de lápiz y papel. Se organiza un mazo de cartas con cálculos, se da vuelta una tarjeta y quien da el resultado correcto más rápido se anota un punto. Gana el que tiene más puntos al finalizar el juego. Por ejemplo, podrán escribirse en las cartas: $300 + 500$ ; $79 + 97$ ; $120 + 80 =$ , etcétera, y más adelante incluir también productos. El docente planteará el análisis de los cálculos y la anticipación de en cuáles cálculos ganará la calculadora y en cuáles los alumnos que realizan cálculos mentales. Se podrá pedir además que inventen cálculos con los cuales probablemente gane la calculadora y otros con los cuales probablemente gane el cálculo mental.
	Significado y uso de las operaciones	Multipli- cación y división	3.4. Establecer y afirmar un algoritmo para multiplicar números de hasta tres cifras por un dígito.	En este grado conviene enseñar a los alumnos el algoritmo usual para multiplicar números hasta de tres cifras solamente por un dígito. En cuarto grado estudiarán el algoritmo para el caso general. El algoritmo debe enseñarse paso por paso, sin la expectativa de que los alumnos lo establezcan por sí mismos, pues esto es poco factible. En cambio, una vez que los alumnos sepan aplicar el algoritmo se les puede pedir que lo comparen con la forma como hacían las mismas multiplicaciones (descomponiendo un factor). Esto les permitirá comprender que esos pasos se encuentran "compactados" en el algoritmo.

Algoritmo	Procedimiento anterior:
$\begin{array}{r} 135 \\ \times 7 \\ \hline 945 \end{array}$	$\begin{array}{r} 135 \\ \times 7 \\ \hline 35 \\ + 210 \\ + 700 \\ \hline = 945 \end{array}$

EJE	TEMA	SUBTEMA	CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES	ORIENTACIONES DIDÁCTICAS
Sentido numérico y pensamiento algebraico				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.
	Significado y uso de los números	Multipli- cación y división	3.5. Resolver problemas que impliquen dividir (de reparto y agrupamiento) mediante diversos procedimientos, y en particular la multiplicación.	Un paso importante en la evolución de los procedimientos que los alumnos utilizan para dividir sucede cuando empiezan a usar la multiplicación para calcular un cociente. Este procedimiento puede propiciarse mediante preguntas que inviten a estimar y después a verificar. Por ejemplo, en un problema de tipo reparto como "Ana guardó 40 pelotas en cinco cajas, si puso la misma cantidad en cada caja, ¿cuántas pelotas guardó en cada caja? Se puede preguntar: "¿Como cuántas pelotas creen que puso en cada caja?" y en seguida verificar las estimaciones de los alumnos mediante multiplicaciones: si Ana hubiera puesto, por ejemplo, 7 pelotas en cada caja, ¿cuántas pelotas en total habría guardado? Para favorecer el recurso de la multiplicación, se puede dejar a los niños usar su cuadro de multiplicaciones.
Forma, espacio y medida	Figuras	Figuras planas	3.6. Reconocer propiedades. Ejes de simetría de una figura. Figuras simétricas.	No se piensa en la construcción (con regla y escuadra, o compás) ni de las figuras simétricas ni del eje, solamente de la verificación de la simetría por plegado, o calcando sobre un papel transparente. Por plegado, determinar el eje de simetría de una figura o de un par de figuras que son simétricas. Se sugiere proponer ejemplos en los que el eje de simetría no sea paralelo a los bordes de la hoja de papel o del pizarrón. Dada una colección de figuras (poligonales o no, "geométricas" o no), distinguir por plegado cuáles son las que tienen un eje de simetría.
	Ubicación espacial	Sistema de referencia.	3.7. Reproducir figuras usando una cuadrícula como sistema de referencia.	Sobre una red (cuadrículada, triangular, etcétera, con las rectas trazadas o en una red de puntos igualmente distribuidos) se da un modelo para reproducir en otra red del mismo tamaño. Más adelante se puede plantear comunicar qué puntos se deben unir para reproducir la figura. Se verifica por superposición (en relación con la noción de congruencia). Se sugiere cambiar los tamaños de las cuadrículas; las estrategias para identificar las casillas pueden variar si se trabaja sobre una hoja o sobre un patio de juegos. También se sugiere considerar diferentes posiciones (en una cuadrícula sobre una mesa o en una cuadrícula sobre el pizarrón). Por ejemplo, reproducir en una cuadrícula en blanco trazada sobre una hoja, un modelo pintado en otra cuadrícula más grande que está en el pizarrón. Una actividad que puede plantearse para iniciar la representación de posiciones en el plano es colocar una ficha, por ejemplo, en una posición sobre un tablero de ajedrez y comunicar la posición a otros alumnos de modo que puedan descubrir la

EJE	TEMA	SUBTEMA	CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES	ORIENTACIONES DIDÁCTICAS
Forma, espacio y medida				<p>posición de la misma. Otra actividad: a partir del trazado de una cuadrícula sobre un dibujo o foto encontrar objetos elegidos en secreto de la imagen mediante juegos de comunicación entre los niños sobre donde está, pero sin comunicar las características del objeto. También se puede recurrir a “la batalla naval”.</p> <p>En vinculación con el eje “Sentido numérico y pensamiento algebraico”, ubicar un número en una tabla pitagórica, de multiplicación o en una tabla de números organizados por decenas del 0 al 99.</p> <p>Este conocimiento requiere que los niños establezcan una correspondencia entre puntos, segmentos, figuras, etcétera, basándose en las posiciones relativas de los mismos.</p>
	Medida	Estimación y cálculo	3.8. Comparar superficies mediante unidades de medida no usuales.	<p>Este conocimiento está estrechamente vinculado con la estimación y cálculo de áreas. Con varios ejemplares de una misma unidad de área (no necesariamente cuadrada, sino triángulos, rectángulos, círculos, etcétera) cubrir una superficie determinada y contar cuántas veces entra esa unidad en la figura. Repetir la medición de esa figura utilizando otra unidad. Analizar los problemas relativos a cuáles son las figuras más convenientes para cubrir una superficie, y como las superficies a medir pueden ser poligonales o no, se presentarán problemas de error en la medición, y las mediciones por defecto y por exceso (la menor área que cubre completamente la figura y la que “sobra”).</p> <p>En lugar de cubrir con varios ejemplares de una misma unidad se puede calcular el área con un reticulado (cuadrulado, triangular o rectangular) trazado sobre un papel transparente y puesto sobre la figura (o la figura trazada sobre papel transparente). Al contar cuántas unidades caben en la figura se discutirá qué pasa con los bordes; si se da como respuesta el menor número de unidades que cubre completamente la figura o un número de unidades que supera a la figura, surge la idea de estimación de área. Esto se puede realizar con reticulados de distintas formas y tamaños, sean las figuras poligonos o no.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <div style="display: flex; justify-content: center; align-items: center; margin-top: 20px;">  </div>

EJE	TEMA	SUBTEMA	CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES	ORIENTACIONES DIDÁCTICAS
Manejo de la información	Análisis y representación de la información	Búsqueda y organización de la información	3.9. Organizar información en función de ciertas condiciones.	<p>En el caso de tener que desarrollar una tarea en forma colectiva, con frecuencia se necesita organizar la información, y en ese aspecto las tablas pueden ser de gran ayuda. Por ejemplo, si se trata de las actividades del aula, como limpiar el salón, tomar asistencia, repartir el material, etcétera, que realizarán distintos equipos cada semana, se pretende que los alumnos elaboren un registro con esa información y pueda ser consultado cada día por cualquier persona de la escuela. El docente podrá proponer una tabla de doble entrada si no es incluida por los alumnos.</p> <p>La situación podrá ser la siguiente: ¿cómo organizar las actividades del grupo y cómo representar la información para que todos se enteren? Los miércoles todos los equipos se ocupan del aseo antes de la clase. Los lunes, martes y viernes los equipos "1" y "3" reparten el material. El equipo "4" toma asistencia todos los días. Los lunes, miércoles y viernes el equipo "5" controla la puntualidad y los martes y jueves el equipo "2".</p>

## BLOQUE IV

### Aprendizajes esperados

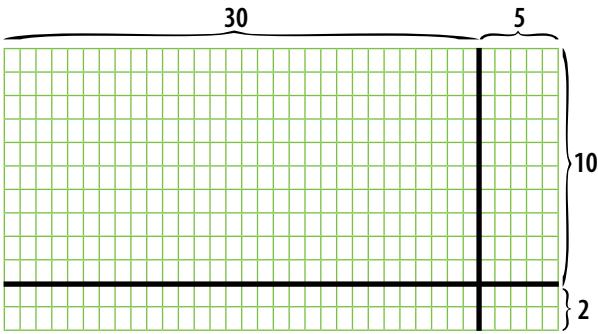
Como resultado del estudio de este bloque de contenidos se espera que el alumno tenga disponibles los siguientes aprendizajes:

- Identifique escrituras equivalentes con fracciones (escrituras aditivas, escrituras mixtas).
- Resuelva problemas que involucran distintas operaciones.
- Identifique la división  $a \div b = c$ , como la operación que permite resolver situaciones de reparto o de agrupamiento.
- Ubique objetos en el espacio usando dos o tres puntos de referencia.
- Distinga entre sucesos predecibles e impredecibles.
- Extraiga información de diversas tablas.

EJE	TEMA	SUBTEMA	CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES	ORIENTACIONES DIDÁCTICAS
Sentido numérico y pensamiento algebraico	Significado y uso de los números	Números fraccionarios	4.1. Identificar escrituras equivalentes con fracciones. Comparar fracciones en casos sencillos.	<p>Tanto en las situaciones de medición como en las de reparto pueden aparecer distintas expresiones con fracciones para expresar una misma cantidad. Por ejemplo, del reparto “3 unidades entre 4” pueden aparecer <math>1/2 + 1/4</math>; <math>1/4 + 1/4 + 1/4</math>. Esta diversidad de representaciones puede aprovecharse para que los alumnos determinen si son o no equivalentes y para que empiecen a formar un repertorio de equivalencias básicas, por ejemplo, <math>2/4 = 1/2</math>; <math>4/4 = 1</math>. Desde este grado, los alumnos pueden empezar también a anotar números en forma mixta, por ejemplo, <math>3/2 = 1\frac{1}{2}</math>.</p> <p>La actividad de anticipar, argumentar y eventualmente verificar cuál de dos medidas fraccionarias es mayor ayuda a comprender la noción de fracción. Por ejemplo, se anotan en el pizarrón las medidas de dos tiras digamos, <math>3/4</math> y <math>3/8</math>, y se pregunta a los alumnos cuál creen que sea más larga y por qué. Después se verifica produciendo las tiras. Las comparaciones deben ser fáciles de anticipar, por ejemplo, entre fracciones con el mismo numerador o el mismo denominador.</p>
	Significado y uso de las operaciones	Problemas aditivos y multiplicativos	4.2. Resolver problemas que involucran distintas operaciones.	<p>Si bien se trabajan problemas que se resuelven con las distintas operaciones que se van aprendiendo es importante plantear situaciones donde tengan que relacionarlas.</p> <p>Por ejemplo, en problemas como el siguiente: Juan y María ayudan a su papá a acomodar las naranjas para vender. Llenan bolsas con 35 y otras con 25 naranjas. Ya colocaron 210 naranjas en bolsas de 35 y 150 en bolsas de 25, ¿cuántas bolsas llenaron? Por la mañana vendieron tres bolsas de 35 naranjas. ¿Cuántas naranjas les quedaron para vender en la tarde?</p> <p>También se podrá presentar una lista de problemas “cortitos” (diferentes a problemas como los anteriores que poseen una cierta cantidad de datos) y solicitar que indiquen qué operación deben realizar entre los datos para encontrar el resultado:</p>

EJE	TEMA	SUBTEMA	CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES	ORIENTACIONES DIDÁCTICAS
Sentido numérico y pensamiento algebraico				<ul style="list-style-type: none"> <li>• En el patio hay 15 niñas y 17 niños, ¿cuántos alumnos hay en el patio?</li> <li>• Si tenemos 24 botones para ponerlos como “ojitos” a ositos de juguete, ¿para cuántos ositos alcanzarán?</li> <li>• ¿Cuántas salchichas hay en cinco paquetes, si los paquetes tienen seis salchichas?</li> <li>• Mamá preparó 26 tamales para la comida, 17 son de mole y el resto de dulce. ¿Cuántos tamales son de dulce?</li> </ul> <p>Se pedirá a los alumnos que indiquen en una tabla si para resolverlos hay que sumar los datos, restarlos, multiplicarlos o dividirlos. Se discutirá si hay diferentes respuestas, como resolver un problema de multiplicación utilizando sumas, haciendo notar que en la consigna se especifica determinar una operación “entre los datos”. Posteriormente, se podrá pedir inventen problemas que se ubiquen en las distintas columnas de la tabla.</p>
	Significado y uso de las operaciones	Problemas multiplicativos	4.3. Resolver problemas de multiplicación cuyo producto sea hasta del orden de las centenas mediante diversos procedimientos.	<p>En este grado los alumnos aprenden a resolver problemas que implican multiplicar factores mayores de 10. Al principio, y como la suma repetida resulta ahora demasiado larga, los alumnos pueden utilizar procedimientos informales, como duplicar de manera sistemática. Por ejemplo, si se trata de averiguar cuánto se paga por 24 pelotas de \$35 cada una, pueden calcular el precio de 2 pelotas, luego de 4, de 8, de 16 y finalmente sumar el precio de 16 pelotas con el de 8. Actividades como encontrar un producto conociendo otro son útiles también para analizar el papel que realiza cada factor y para sugerir estrategias de cálculo mental, por ejemplo, calcular el producto de <math>25 \times 32</math>, sabiendo que el de <math>25 \times 30</math> es 750.</p> <p>Después de haber explorado algunos procedimientos, y antes de que se les enseñe el algoritmo para multiplicar, se puede propiciar que los alumnos realicen una importante estrategia en la que se basan prácticamente todas las técnicas para multiplicar: descomponer los factores. Una forma de propiciar esta estrategia consiste en trabajar con superficies rectangulares cuadrículadas. Por ejemplo, se plantea la tarea de calcular cuántos cuadritos hay en un rectángulo de 12 cuadritos de ancho por 35 de largo. ¿Hay algún camino mejor que el de contar todos los cuadritos? Los alumnos pueden proponer sumar 12 veces 35 cuadritos. En algún momento, si los alumnos no lo proponen, se les puede mostrar otro recurso: dividir la superficie en rectángulos más pequeños. Surge, entonces, una nueva cuestión que puede analizarse en clase: ¿cómo conviene dividirla?</p> <p>Si los alumnos ya conocen las formas rápidas de multiplicar por 10 y por 100 luego de varias experiencias, analizando cada vez qué particiones resultan más prácticas, se les puede ayudar a ver las ventajas de partir el rectángulo en decenas y unidades, como se muestra en la siguiente figura.</p>



EJE	TEMA	SUBTEMA	CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES	ORIENTACIONES DIDÁCTICAS
Sentido numérico y pensamiento algebraico				 <p>Para encontrar el producto de <math>12 \times 35</math>, se suman entonces los siguientes productos parciales:</p> $  \begin{array}{r}  5 \times 2 = 10 \\  5 \times 10 = 50 \\  30 \times 2 = 60 \\  10 \times 30 = 300 \\  \hline  420  \end{array}  $
	Significado y uso de las operaciones	Multipli- cación y división	4.4. Identificar explícitamente a la división a partir de los procedimientos utilizados.	Los alumnos han resuelto problemas de división desde segundo grado, usando las operaciones que ya conocen, sobre todo la suma y la multiplicación, sin embargo, lo que están haciendo ahora desconocen que corresponde a una nueva operación llamada división, por lo que esto debe enseñárseles, así como la representación convencional: $a \div b = c$ . La calculadora puede ser útil en esta tarea.
Forma, espacio y medida	Figuras	Rectas y ángulos	4.5. Identificar ángulos como cambios de dirección.	<p>En vinculación con actividades deportivas los niños realizarán un giro, medio giro, cuarto de giro. Conviene reforzar de alguna manera el giro (sosteniendo los brazos extendidos al frente o indicando en cada caso qué se ve al frente), para acentuar de algún modo el cambio de dirección. Distinguir si se gira hacia la izquierda o a la derecha, vincular con el sentido en el que giran las manecillas del reloj o en sentido contrario a las manecillas del reloj.</p> <p>Trazados algunos polígonos en el piso, los alumnos recorren sus lados caminando, e indican primero hacia dónde cambian de dirección (primero hacia el árbol y ahora hacia la puerta), y luego con mayor precisión si el giro es hacia la izquierda o hacia la derecha, mayor o menor que un cuarto de giro.</p>
	Ubicación espacial	Sistemas de referencia	4.6. Describir la ubicación de objetos en el espacio, utilizando dos o más puntos de referencia.	Describir e interpretar consignas que indiquen la ubicación de objetos en un espacio, "organizado" o no. Por ejemplo, en un armario ubicar un objeto que está a la izquierda, en el tercer estante, empezando a contar desde arriba, o en el primer cajón de la izquierda, etcétera. También leer el cartel que está sobre el pizarrón, a la izquierda.

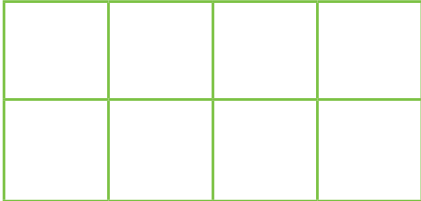
EJE	TEMA	SUBTEMA	CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES	ORIENTACIONES DIDÁCTICAS
Forma, espacio y medida	Medida	Unidades	4.7. Unidades estándares de capacidad y peso: el litro, el mililitro, el gramo, el kilogramo, la tonelada.	<p>Desde segundo grado los alumnos conocen el litro y el kilogramo como unidades habituales de capacidad y peso, ahora se trata de introducir otras unidades, adecuadas a las cantidades a medir. Buscar en cajas de medicamentos, dosificadores, envases, vasos graduados, etcétera, la indicación de la capacidad. Seguramente aparecerán medidas de volumen, pero no se tratarán en este grado; lo que interesa es distinguir el litro del mililitro.</p> <p>Lo mismo para el gramo y el kilogramo, y los usos de la tonelada (en qué contextos aparece la tonelada como unidad de medida).</p> <p>Se trata de conocer las relaciones entre unidades estándares de peso y capacidad. En relación con “Sentido numérico y pensamiento algebraico”, utilizar fracciones usuales de esas unidades decimales o no: <math>1/2</math>, <math>3/4</math>, <math>1/4</math> de kilogramo o litro. No se trata solamente del uso cotidiano en el vocabulario, sino de proponer actividades en las que efectivamente haya que determinar medio kilogramo a partir, por ejemplo, de un paquete con un kilogramo de azúcar y el uso de una báscula.</p> <p>Plantear el uso de unidades diferentes para un mismo elemento, por ejemplo, litro o kilogramo de helado.</p>
Manejo de la información	Representación de la información	Diagramas y tablas	4.8. Extraer información de la tabla de Pitágoras (o del cuadro de multiplicaciones).	<p>El análisis de la tabla de Pitágoras con los productos desde <math>0 \times 0</math> hasta <math>10 \times 10</math> puede permitir a los alumnos ampliar su comprensión de la multiplicación y de los números, descubrir regularidades y en particular proveerles recursos para obtener distintos productos a partir de los conocidos; más adelante podrá ser utilizada para obtener cocientes.</p> <p>Se pueden organizar juegos que consisten en tapar algunas casillas sueltas (dos o tres casillas seguidas) y los alumnos adivinen cuáles números están tapados y explicar por qué consideran que ese es el resultado. O bien, a partir de un número en particular, por ejemplo el 25, cada alumno debe inventar productos cuyos resultados sean números “vecinos” al dado, por ejemplo, que se encuentre arriba, a la derecha, a la izquierda, abajo.</p> <p>También se discutirán las regularidades: todos los números de la columna (o fila del 5) terminan en 0 o en 5, y pueden ser obtenidos a partir del 0 con la escala del 5; se encuentran los mismos números en forma simétrica con respecto a la diagonal de la tabla; esto pone de manifiesto la conmutatividad de la multiplicación.</p>

## BLOQUE V

### Aprendizajes esperados

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

- Identifique representaciones gráficas de fracciones.
- Anticipe lo que pasa con el resultado de la división cuando el dividendo o el divisor aumenta o disminuye.
- Resuelva problemas sencillos que implican sumar o restar fracciones.
- Utilice el cálculo mental para resolver divisiones simples.
- Identifique juegos de azar, registre resultados y conteste preguntas con base en estos resultados.

EJE	TEMA	SUBTEMA	CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES	ORIENTACIONES DIDÁCTICAS
Sentido numérico y pensamiento algebraico	Significado y uso de los números	Números fraccionarios	5.1. Elaborar e interpretar representaciones gráficas de las fracciones.	<p>Las actividades anteriores de medición y de reparto llevan a fraccionar magnitudes continuas (longitudes, superficies). Para reforzar los aprendizajes que se favorecen con esas actividades, en particular el estudio de la fracción como expresión de una relación entre una parte y un todo es conveniente plantear además actividades en las que los alumnos elaboren o interpreten representaciones gráficas de las fracciones como las siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dada una fracción, por ejemplo <math>1/4</math>, marcar (sombrear, iluminar) la parte de una superficie rectangular que se da como unidad o, recíprocamente,</li> <li>• dada una parte marcada en una superficie rectangular, identificar la fracción que corresponde.</li> </ul> <p>Deben incluirse situaciones en las que la unidad de referencia no está previamente subdividida en el número de partes que indica el denominador, por ejemplo, "iluminar <math>1/4</math> de la figura":</p>  <p>Cuando se trata de representar fracciones, las unidades de referencia pueden no estar subdivididas. En estos casos, los alumnos deberán aprender a decidir colectivamente cuándo la representación puede considerarse correcta y cuándo no; por ejemplo, será incorrecta cuando las partes son notoriamente desiguales.</p>

EJE	TEMA	SUBTEMA	CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES	ORIENTACIONES DIDÁCTICAS
Sentido numérico y pensamiento algebraico	Significado y uso de las operaciones	Multiplicación y división		<p>Conviene también solicitar formas distintas de representar una misma fracción, por ejemplo, marcar la mitad de la superficie de un cuadrado de varias maneras para propiciar una comprensión de la fracción más allá de la forma.</p> <p>Las representaciones de las fracciones que los alumnos aprenden a realizar tenderán a convertirse en recursos para hacer anticipaciones sobre distintas relaciones o cálculos con fracciones.</p>
			5.2. Establecer algunas relaciones y propiedades de la división.	<p>La división aparece como una operación diferente a las tres operaciones aprendidas antes con los números naturales, ya que su resultado está dado por dos números (cociente y residuo) y no por uno, como en las otras operaciones. Los alumnos deberán aprender qué relaciones se pueden establecer entre esos cuatro números, los dos dados: dividendo y divisor, y los dos que conforman el resultado: cociente y residuo.</p> <p>En distintas situaciones se podrán identificar algunas propiedades de la división, como que al aumentar el dividendo, aumenta el cociente, y que al aumentar el divisor, disminuye el cociente. También pueden analizar cómo varía el residuo cuando el dividendo va aumentando o disminuyendo de 1 en 1.</p> <p>Se podrán plantear situaciones en las cuales un elemento permanece constante, por ejemplo el divisor, y otras donde el divisor varía, pero el dividendo permanece constante. Como una situación de venta de huevos envasados en cajas de seis. A partir del empaquetado de cantidades diferentes aparecerán distintos cocientes (cajas completas) y restos (huevos con los que no se alcanza a completar otra caja).</p> <p>O bien, se dispone de un mazo de 48 cartas y se las distribuye a distintas cantidades de alumnos, por ejemplo, 2, 4, 6... y también un número por el cual no es divisible 48, como 5.</p> <p>En las distintas situaciones se trabajará la relación entre los números, que conducirá más adelante a la relación: <math>D = dxq + r</math> con <math>0 \leq r &lt; d</math>. Aunque esta expresión no será mostrada a los alumnos en este nivel.</p>
			5.3. Encuadrar el resultado de divisiones entre potencias de 10: 1, 10, 100, 1 000.	<p>Si se puede determinar que el resultado de una división se encuentra entre 10 y 100, se podrá saber que el cociente tiene dos cifras, porque es menor que 100 y mayor que 10. Pero también a partir de multiplicar el divisor por 10 (o por 100) se podrá apreciar el tamaño posible del cociente. Por ejemplo, en el cálculo:</p> <p><math>3\ 100 \div 28</math> se podrá determinar que el cociente tendrá que estar comprendido entre 100 y 1 000 (en tanto <math>28 \times 100 = 2\ 800</math> y <math>28 \times 1\ 000 = 28\ 000</math>) y, por lo tanto, tendrá tres cifras.</p> <p>Además se puede estimar que el cociente deberá ser un número cercano a 100, ya que la diferencia entre 2 800 y 3 100 es pequeña. Para eso se podrá calcular <math>28 \times 10 = 280</math> y sumarlo al 2 800 obteniendo 3 080. Como con la diferencia no se puede volver a dividir, el cociente será 110 y el resto 20. Estos procedimientos permiten determinar, en todos los casos, el número de cifras del cociente y en algunos casos estimar con facilidad la primera cifra del cociente.</p>

EJE	TEMA	SUBTEMA	CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES	ORIENTACIONES DIDÁCTICAS
Sentido numérico y pensamiento algebraico	Significado y uso de las operaciones	Problemas aditivos	5.4. Resolver problemas sencillos que implican sumar o restar fracciones (medios, cuartos, octavos).	<p>Ciertos aspectos de la adición de fracciones se empiezan a ver prácticamente desde que se comienza a trabajar con este tipo de números, por ejemplo, en la utilización de escrituras aditivas.</p> <p>A lo largo del año pueden plantearse otros problemas que impliquen sumas o restas de fracciones con el mismo denominador. Conviene que con frecuencia los alumnos verifiquen, con el auxilio de alguna representación, sus resultados.</p> <p>Por otra parte, es conveniente insistir, cada vez que sea necesario, en la unidad de referencia. Al trabajar en el plano de las representaciones gráficas o concretas un problema, como "Luis tiene un listón de <math>\frac{3}{4}</math> de metro, le corta un pedazo de <math>\frac{1}{4}</math> de metro, ¿qué fracción de listón le quedó?", podría propiciar una respuesta como "<math>\frac{2}{3}</math>", pues quedan dos partes de una tira dividida en tres partes.</p>
	Cálculo mental	Números naturales	5.5. Utilizar el repertorio multiplicativo para resolver divisiones.	<p>Para encontrar el cociente de una división se puede recurrir a la relación de esta operación con la multiplicación a través de la pregunta: ¿cuántas veces está contenido el divisor en el dividendo? Esta es la pregunta que se plantea para realizar el algoritmo de la división. La respuesta puede ser un número exacto de veces o bien más un residuo.</p> <p>Las preguntas podrán ser del tipo: ¿cuántas veces entra 4 en 24?, ¿y en 45? En el primer caso la respuesta es 6, y en el segundo es 11, pero sobra 1. También puede plantearse: ¿por cuánto hay que multiplicar a 6 para obtener 30?</p> <p>Para responder a estas preguntas los alumnos podrán utilizar la tabla de Pitágoras.</p>
Forma, espacio y medida	Figuras	Rectas y ángulos	5.6. Trazar segmentos congruentes a uno dado.	<p>Se trata de utilizar diferentes recursos, según ciertas condiciones, para obtener segmentos congruentes a uno dado. Ya los alumnos cuentan con compás, papel transparente, regla, además de hilo, varillas, etcétera. Se sugiere proponer segmentos trazados o no (dados sus extremos) de diferentes longitudes en hojas de papel, en el piso, sobre el pizarrón, etcétera. Se sugiere tener en cuenta que el modelo y la reproducción estén o no sobre rectas paralelas para favorecer la conservación de longitudes. Se puede vincular este contenido con los relativos a la reproducción de figuras.</p>
	Ubicación espacial	Sistemas de referencia	5.7. Ubicar objetos sobre una cuadrícula.	<p>Se pueden proponer actividades de comunicación en las que, por ejemplo, un equipo elige un cuadro y coloca dentro de él un objeto, después da información (oral o escrita) a los demás equipos para que éstos puedan colocar un objeto en el mismo cuadro.</p>
	Medida	Unidades	5.8. Estimar la relación entre la unidad elegida y la medida para una cantidad dada.	<p>Para cada magnitud estudiada, ofrecer experiencias de medir una misma cantidad con diferentes unidades, y analizar qué relación hay entre la unidad y el número de veces que entra. Por ejemplo, para una cantidad dada, si la unidad se duplica, la medida se hace la mitad, etcétera. Estas actividades están vinculadas con "Sentido numérico y pensamiento algebraico".</p>

EJE	TEMA	SUBTEMA	CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES	ORIENTACIONES DIDÁCTICAS																																																		
Forma, espacio y medida	Análisis de la información	Nociones de probabilidad	5.9. Identificar juegos de azar. Responder preguntas con base en su puesta en práctica y el registro de los resultados.	<p>Se trata de que los niños realicen diferentes juegos de azar (la Oca, volados, ruletas, etcétera) que registren los resultados y analicen lo que pasa en esos juegos. A manera de ejemplo se sugiere el juego de la Oca. Se pueden hacer equipos de cuatro alumnos. Cada equipo necesita un dibujo como el que se muestra, un dado y una tabla para hacer el registro, la cual puede ser como la siguiente:</p> <p style="text-align: center;"><b>Resultado de la tirada del dado</b></p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th>Vueltas</th> <th>1<sup>er</sup> niño</th> <th>2<sup>o</sup> niño</th> <th>3<sup>er</sup> niño</th> <th>4<sup>o</sup> niño</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>1<sup>a</sup></td><td>1</td><td>1</td><td>5</td><td>6</td></tr> <tr><td>2<sup>a</sup></td><td>4</td><td>4</td><td>6</td><td>1</td></tr> <tr><td>3<sup>a</sup></td><td>1</td><td>1</td><td>6</td><td>4</td></tr> <tr><td>4<sup>a</sup></td><td>2</td><td>5</td><td>3</td><td>6</td></tr> <tr><td>5<sup>a</sup></td><td>2</td><td>2</td><td>1</td><td>3</td></tr> <tr><td>6<sup>a</sup></td><td>4</td><td>5</td><td>3</td><td>4</td></tr> <tr><td>7<sup>a</sup></td><td>3</td><td>4</td><td>4</td><td>2</td></tr> <tr><td>8<sup>a</sup></td><td>2</td><td>4</td><td>1</td><td>2</td></tr> <tr><td>9<sup>a</sup></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table> <div style="text-align: center;"> </div> <p>Algunas de las preguntas que se pueden plantear son:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Se puede saber quién ganó viendo los resultados de la tabla?</li> <li>• ¿Se puede saber quién quedó más lejos de la meta?</li> <li>• ¿Es cierto o no que después de salir un 4 es más fácil que salga otro 4 que un 5?</li> </ul>	Vueltas	1 <sup>er</sup> niño	2 <sup>o</sup> niño	3 <sup>er</sup> niño	4 <sup>o</sup> niño	1 <sup>a</sup>	1	1	5	6	2 <sup>a</sup>	4	4	6	1	3 <sup>a</sup>	1	1	6	4	4 <sup>a</sup>	2	5	3	6	5 <sup>a</sup>	2	2	1	3	6 <sup>a</sup>	4	5	3	4	7 <sup>a</sup>	3	4	4	2	8 <sup>a</sup>	2	4	1	2	9 <sup>a</sup>				
			Vueltas	1 <sup>er</sup> niño	2 <sup>o</sup> niño	3 <sup>er</sup> niño	4 <sup>o</sup> niño																																															
1 <sup>a</sup>	1	1	5	6																																																		
2 <sup>a</sup>	4	4	6	1																																																		
3 <sup>a</sup>	1	1	6	4																																																		
4 <sup>a</sup>	2	5	3	6																																																		
5 <sup>a</sup>	2	2	1	3																																																		
6 <sup>a</sup>	4	5	3	4																																																		
7 <sup>a</sup>	3	4	4	2																																																		
8 <sup>a</sup>	2	4	1	2																																																		
9 <sup>a</sup>																																																						
5.9 bis. Decidir estrategias en función del análisis de resultados posibles en juegos sencillos de azar.	<p>Por ejemplo, en un juego con un dado, los alumnos deben elegir entre dos opciones: ganar un punto cada vez que sale 1, 2 o 3, o ganar un punto cuando sale 4, 5 o 6. Cada grupo de alumnos elige una de las dos opciones, y se tira el dado 30 veces. Los equipos se anotan un punto si aparece la cara del dado que eligieron. Antes de jugar nuevamente el docente plantea la posibilidad de cambiar de opción, para ello, los alumnos pueden analizar y discutir los resultados obtenidos en la primera partida. Este tipo de actividades permite la formulación de conjeturas –verdaderas o no– por parte de los alumnos sobre la frecuencia de aparición de algunos sucesos; por ejemplo, en este juego pueden suponer que “los números más grandes salen mucho más que los chicos”, y rechazarlas o no por medio de la experimentación. La discusión y análisis de las afirmaciones realizadas debería permitirles ir modificándolas.</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, Grupo Editorial 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).
- Itzcovich, H. *et al.* (2008), *La matemática escolar: las prácticas de enseñanza en el aula*, Buenos Aires, Aique Grupo Editor.

- Parra, C. y I. Saiz (2007), *Enseñar aritmética a los más chicos: de la exploración al dominio*, Rosario, Homo Sapiens Ediciones.
- 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. Educación primaria* (de primero a sexto grados), México.
- (2004), *Libro para el maestro. Matemáticas. Educación primaria* (de primero a sexto grados), México.
- (2006), *Plan de estudios 2006. Educación básica. Secundaria*, México.
- (2006), *Programas de estudio. Matemáticas. Educación básica. Secundaria*, México.
- (2004), *Programa de educación preescolar 2004. Educación básica*, 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 tercer grado de primaria el alumno continúa su formación científica a través del estudio de temas que se relacionan con procesos y situaciones cotidianas. Tal es el caso de los seres vivos, la salud y el funcionamiento del cuerpo humano, la conservación del ambiente, las propiedades de los materiales, así como algunas manifestaciones de energía y fuerzas. En estos temas se retoman aspectos de estudio de la asignatura de Ciencias Naturales y se vinculan con el desarrollo psicológico, físico, afectivo y cognitivo de los alumnos.

Los contenidos relativos a la salud aluden a la interacción de los sistemas y aparatos en el proceso de la nutrición y su participación en el crecimiento y funcionamiento del cuerpo. Se promueve el desarrollo de medidas de prevención de accidentes, asimismo se plantea el desarrollo de hábitos saludables para mantener una dieta equilibrada.

En cuanto a los seres vivos se aborda el estudio de la nutrición y respiración de las plantas y los animales en términos de su interacción con el ambiente. Se estudian las relaciones que establece el ser humano con el medio al satisfacer sus necesidades y cómo éstas afectan el ambiente, por lo que se propone el cuidado de la naturaleza para mantener la vida, con énfasis en el reuso, la reducción y el reciclaje de materiales.

Se presenta un primer acercamiento a la caracterización de los materiales considerando la masa, el volumen y la temperatura, con la intención de que los alumnos las identifiquen como propiedades medibles. Asimismo, por medio de actividades experimentales se reconocen el movimiento, la deformación y la flotación como efectos de la aplicación de fuerzas en los objetos.

Respecto al estudio de la energía, se consideran algunas características de la luz, el sonido y los imanes a partir de la interacción de objetos del entorno. Acerca del conocimiento del Universo, se plantea el reconocimiento de los movimientos de la Tierra y la Luna para explicar las fases lunares.

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, búsqueda y organización de información, la identificación de una variable, medición, registro y análisis de datos, así como la deducción y obtención de conclusiones. También, se promueven actitudes y valores como el interés, la

creatividad, la participación, la responsabilidad, la colaboración, el respeto hacia las formas de vida y el uso de la evidencia para proponer argumentos, conclusiones y explicaciones.

En relación con la tecnología se busca que el alumno reflexione en torno a la importancia de sus aportaciones en la satisfacción de necesidades humanas.

## ENFOQUE

El enfoque de los programas de estudio de 1993 conformó orientaciones que, hasta 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 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 docentes 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 al trabajo por proyectos en Ciencias Naturales y las consideraciones para el trabajo educativo.

## Competencias a desarrollar en 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 ciencia, en el marco de la política de articulación de la edu-

cación 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.* Implica que los alumnos adquieran conocimientos, habilidades y actitudes que les permitan comprender mejor los fenómenos naturales, y relacionar estos aprendizajes con la vida cotidiana, de manera que entiendan 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 sobre diversos fenómenos y procesos naturales para fortalecer su comprensión del mundo. A partir del análisis desde una perspectiva sistémica, los alumnos también podrán desarrollar habilidades del pensamiento científico y sus niveles de representación e interpretación acerca de los fenómenos y procesos naturales. Desplegarán sus capacidades para diseñar y realizar proyectos, experimentos e investigaciones, así como argumentar utilizando términos científicos de manera adecuada 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.* Supone que los alumnos participen en acciones que promuevan el consumo responsable de los componentes naturales del ambiente y colaboren de manera informada en la promoción de la salud, con base en la autoestima y el conocimiento del funcionamiento integral del cuerpo humano. Se pretende que los alumnos analicen, evalúen y argumenten respecto a las alternativas planteadas sobre situaciones problemáticas socialmente relevantes y desafiantes desde el punto de vista cognitivo. Asimismo, que actúen en beneficio de su salud personal y colectiva aplicando sus conocimientos científicos y tecnológicos, sus valores y actitudes; 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 favorecer 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.* En esta competencia se plantea que los alumnos reconozcan y valoren la construcción y el desarrollo 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.

Implica estimular en los alumnos la valoración crítica de las repercusiones 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 explicar

a los fenómenos y procesos naturales para aplicarlas en contextos y situaciones de relevancia social y ambiental.

## PROPÓSITOS PARA LA EDUCACIÓN BÁSICA

En esta etapa de su educación, como resultado del estudio de las ciencias naturales 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 el 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 desarrollen 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 TERCER GRADO

En este grado, se pretende que los alumnos:

- Reconozcan las relaciones de algunos sistemas en el funcionamiento del cuerpo humano y la importancia de realizar acciones para prevenir accidentes, con el fin de fortalecer hábitos que favorezcan la salud personal.

- Reconozcan algunas interacciones de las plantas y los animales con el ambiente, así como el impacto de las actividades humanas en él a fin de proponer alternativas para el cuidado del agua, el aire y el suelo.
- Identifiquen la masa, el volumen y la temperatura como propiedades medibles que comparten los objetos.
- Analicen interacciones de objetos del entorno en relación con los efectos de las fuerzas y con algunas características de la luz, el sonido y los imanes a fin de explicar fenómenos naturales.
- Reflexionen acerca del movimiento de la Luna y la Tierra y su relación con las fases de la Luna para aproximarse al conocimiento del Universo.
- Apliquen sus habilidades, conocimientos y actitudes 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 alumnos que, con apoyo del docente, habrán de enriquecer. En tanto estas 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? En este ámbito se orienta a los alumnos para que desarrollen conocimientos básicos acerca de las características, las funciones y las interacciones que nos distinguen a los seres humanos como seres vivos. Se parte de reconocer la diversidad 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 estos procesos que favorecen nuestra existencia en diferentes ambientes, así como el análisis de las relaciones que, como seres vivos, establecemos con otros organismos y con el medio. A la noción de evolución se les acerca a



partir de la exposición 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*

La pregunta es ¿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 repercute en el ambiente y en nuestra salud.

En este ámbito se maneja 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, se identifican situaciones que ponen en riesgo la integridad física, se reconoce la sexualidad como parte fundamental para el desarrollo humano y la promoción de estilos de vida saludables. De esta manera, el ámbito se orienta a la promoción de la salud y 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 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. En 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? En este ámbito se 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 en un bimestre cada uno. En cada bloque se 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 vida; 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; La tecnología; El conocimiento científico.*
- Bloque V. *El cambio y las interacciones; El ambiente y la salud; El conocimiento científico.*

Los primeros cuatro bloques incluyen tres temas 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 y varias propuestas a elegir para realizar un proyecto en lo que resta del bimestre.

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

## Temas

Incluyen las nociones o conceptos básicos y el énfasis respectivo en las habilidades y actitudes que los integran.

## Aprendizajes esperados

Definen 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: noción o concepto, habilidad y actitud, que se trabajan de manera sistemática. Sirven de guía para la evaluación (cualitativa y cuantitativa).

## Sugerencias didácticas

Estas sugerencias tienen la finalidad de apoyar al docente en su trabajo diario en el aula, por lo que presentan recomendaciones para organizar las experiencias de aprendizaje con los estudiantes, así como orientaciones para fortalecer la construcción de nociones y el de-

sarrollo de habilidades, valores y actitudes. La intención es que se enriquezcan o planteen otras 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 permiten que integren y apliquen sus conocimientos, habilidades y actitudes, y den 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 tres categorías, dependiendo de sus procedimientos y finalidades:

a) *Proyectos científicos*. En estos proyectos los alumnos pueden 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 las que se limitan 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 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 práctica 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 sociohistórico y los involucra en situaciones reales, lo que favorece la reflexión en relación con la influencia de las ciencias en los aspectos sociales.

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 a 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 inicien 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 regis-

- tros de las actividades que realizan para llevar un seguimiento de los procedimientos realizados 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 otras 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

Este 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, se estimula el uso del lenguaje, que es central para el aprendizaje de las ciencias. En este sentido, los alumnos seleccionan estrategias y procedimientos apropiados para investigar, explicar, representar y comunicar de manera oral y escrita sus resultados y los procesos científicos que emplean. Enriquecen sus habilidades de comunicación, análisis crítico, pensamiento lógico y reflexivo acerca del conocimiento científico, apoyadas por el uso del lenguaje de la ciencia. En tanto 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 efectúa en la medida que los estudiantes dan significado a sus investigaciones y resuelvan situaciones problemáticas utilizando operaciones básicas, medición, cálculo o estimación. Asimismo, el registro de datos y las diferentes formas de representar los resultados obtenidos con símbolos, tablas o gráficas para comunicar sus interpretaciones y favorecer que la comunidad escolar las comprenda.

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 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 sobre 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 porque 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, 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 las podrán integrar en el trabajo en clase y reconocer cómo se van estableciendo e incorporando en el ambiente escolar cotidiano.

### El papel del alumno

En el enfoque de este programa se enfatiza que el alumno tiene un papel protagónico en el proceso educativo, lo que 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 es 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 y favorezcan el aprendizaje de conceptos, el desarrollo de habilidades motrices y cognitivas, así como de actitudes que les permitan 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 a las explicaciones propuestas desde el ámbito científico y representan obstáculos en el aprendizaje de los conceptos relevantes; sin embargo, se asume que es posible modificar sus ideas previas por medio de estrategias orientadas al cambio conceptual.

De acuerdo con perspectivas recientes, para lograr este cambio conceptual el docente debe propiciar que los alumnos reconozcan que en sus ideas coexisten diferentes representaciones, las cuales pueden ser usadas en contextos culturales y sociales diferentes.

## 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 los siguientes aspectos:

- 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 permite detectar la capacidad de utilizar lo aprendido en diversas 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 realizadas 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, en tanto estas actividades les proporcionan información de su desarrollo cognitivo y afectivo.

- g) La identificación de las fallas y aciertos de los alumnos debe fomentarse como parte del 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, así como las características y necesidades de los alumnos.

A continuación se mencionan algunas de las posibilidades 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 pedírseles 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 lo apliquen en la solución de situaciones específicas.

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 debe identificar hasta qué punto los alumnos reflexionan y son capaces de utilizarlas de manera consciente en diferentes circunstancias o en nuevas tareas. Al respecto, se pueden plantear actividades que permitan a los alumnos 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 determinar su nivel de reflexión sobre los posibles cambios de su propia actuación en circunstancias similares. Para ello, es conveniente desarrollar estrategias que les permitan 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 vida
- El conocimiento científico

En este bloque se avanza en el fortalecimiento de la cultura de la prevención a partir de la identificación de situaciones de riesgo de accidentes relacionados con el sistema locomotor y el reconocimiento de la importancia de la alimentación y el ejercicio para el buen funcionamiento del cuerpo. Se estudia la locomoción como una función debida a la interacción de los sistemas, en particular del nervioso, óseo y muscular.

Se plantea la identificación de nutrimentos de los tres grupos y la reflexión sobre la importancia de combinarlos en una dieta completa y equilibrada. Asimismo, se promueve el desarrollo de habilidades de investigación y manejo de información a partir de indagaciones sobre los alimentos de la localidad y promover su consumo a partir de análisis comparativos del valor nutrimental, el bajo costo y la accesibilidad.

TEMA 1. MOVIMIENTOS DEL CUERPO Y PREVENCIÓN DE LESIONES	
APRENDIZAJES ESPERADOS	SUGERENCIAS DIDÁCTICAS
<ul style="list-style-type: none"><li>• Relaciona los sistemas nervioso, óseo y muscular con los movimientos de su cuerpo.</li><li>• Reconoce los daños que pueden causar los accidentes en el sistema locomotor, así como algunas medidas de prevención y atención.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Proponga la construcción de modelos con materiales de reuso para representar la forma en que se articulan los huesos y músculos y su relación con el sistema nervioso, a fin de explicar cómo se mueven las personas. Destaque la participación del cerebro y los órganos de los sentidos en los movimientos voluntarios.</li><li>• Enfatique la importancia de consumir alimentos nutritivos y hacer ejercicio regularmente para mantener el buen funcionamiento de huesos y músculos, así como evitar esfuerzos que excedan la capacidad del sistema locomotor y puedan ocasionar daños.</li><li>• Plantee actividades para identificar situaciones de riesgo de accidentes y proponer medidas de prevención (uso de equipo de protección al practicar deportes, evitar correr y empujar en las escaleras). Asimismo, oriente a los alumnos en la identificación de algunas acciones de atención ante golpes, torceduras y fracturas, así como en el reconocimiento de cuándo es necesario solicitar ayuda.</li></ul>

**TEMA 2. LA ALIMENTACIÓN COMO PARTE DE LA NUTRICIÓN**

APRENDIZAJES ESPERADOS	SUGERENCIAS DIDÁCTICAS
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconoce la relación entre los sistemas y aparatos que participan en la nutrición.</li> <li>• Identifica la importancia de la nutrición en el crecimiento y buen funcionamiento del cuerpo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Oriente a los alumnos para que elaboren modelos que les ayuden a representar la ruta general que siguen los alimentos en el organismo: ingestión, digestión, absorción y eliminación, así como los aparatos y sistemas que intervienen, en particular el digestivo, nervioso y circulatorio.</li> <li>• Propicie la reflexión en torno a la relación de la respiración y la nutrición en la obtención de energía de los alimentos; así como de sustancias que intervienen en el crecimiento y mantenimiento del organismo.</li> </ul>

**TEMA 3. DIETA: LOS GRUPOS DE ALIMENTOS**

APRENDIZAJES ESPERADOS	SUGERENCIAS DIDÁCTICAS
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconoce el aporte nutrimental de los alimentos de cada grupo representado en el plato del bien comer, relacionándolos con los que se producen en su localidad.</li> <li>• Compara los alimentos que consume regularmente con “el plato del bien comer” en términos de una dieta equilibrada.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plantee actividades en las que los alumnos comparen alimentos con altos contenidos de grasas, carbohidratos o proteínas; propicie la reflexión en torno a la importancia de combinarlos en una dieta completa y equilibrada. Este tema se retoma en quinto grado para avanzar en la noción de dieta correcta.</li> <li>• Promueva la reflexión de los alumnos respecto a preferir el consumo de alimentos de la localidad a partir de la revisión de aspectos como el valor nutrimental, el bajo costo y la accesibilidad. En este sentido, es conveniente que plantee la posibilidad de construir un huerto escolar o familiar en el que puedan cultivar sus propios productos.</li> <li>• El plato del bien comer forma parte de la Norma Oficial Mexicana NOM-043-SSA-2005, Servicios básicos de salud. Promoción y educación para la salud en materia alimentaria. Criterios para brindar orientación. Se puede consultar en: <a href="http://dgps.salud.gob.mx/descargas/nom.pdf">http://dgps.salud.gob.mx/descargas/nom.pdf</a></li> </ul>

## Proyecto. Las brigadas de seguridad

### Preguntas opcionales

- ¿Cuáles son los riesgos de accidentes en la escuela y cómo podemos prevenirlos?
- ¿Qué acciones realiza una brigada de seguridad escolar para prevenir y atender situaciones de riesgo?

APRENDIZAJES ESPERADOS	SUGERENCIAS DIDÁCTICAS
<ul style="list-style-type: none"><li>• Aplica sus conocimientos relacionados con el funcionamiento del cuerpo humano a fin de promover acciones para la prevención de accidentes.</li><li>• Expresa interés por trabajar colaborativamente en la atención de alguna situación de riesgo mediante su proyecto.</li><li>• Participa responsablemente en actividades que implican la búsqueda y el compartir información con su equipo de trabajo.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Parta de una investigación respecto a las actividades de protección civil ante situaciones de riesgo, como incendios o sismos. El proyecto puede realizarse como un complemento de esas acciones. Enfatice la importancia de las recomendaciones básicas como “no grito, no corro, no empujo”, en las situaciones imprevistas.</li><li>• Promueva el interés de los alumnos por participar en actividades que requieren organización y responsabilidad, como la identificación de zonas de riesgo, señalización, simulacros o pláticas con la comunidad escolar. Resalte la importancia de que los niños sigan indicaciones y busquen ayuda de personas adultas antes de actuar por su cuenta.</li><li>• Entre otras opciones para la comunicación del proyecto, plantee la posibilidad de hacer breves representaciones de qué hacer ante una situación de riesgo. Oriente la autoevaluación del proyecto en torno a los conocimientos, habilidades y actitudes que cada alumno o equipo aplicó en su proyecto.</li></ul>

## BLOQUE II

### ¿CÓMO SOMOS LOS SERES VIVOS?

#### Ámbitos

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

Los alumnos desarrollan habilidades de comparación e investigación al analizar y observar cómo plantas y animales realizan las mismas funciones de respiración y nutrición de diferentes maneras; se promueve el registro de información, en texto y en imágenes, para ayudarlos a concluir que estas variaciones generan interacciones en el medio que habitan.

La comprensión de estas interacciones orienta al alumno a analizar la forma en la que satisface sus necesidades a partir de los recursos que se encuentran en su localidad y, al mismo tiempo, la relevancia de lo que pasa con los desechos que él y su comunidad generan.

Por último, se promueve la reflexión en torno a las consecuencias del aprovechamiento de un recurso y lo que se puede hacer para no afectar las condiciones del medio.

TEMA 1. INTERACCIONES DE LOS SERES VIVOS	
APRENDIZAJES ESPERADOS	SUGERENCIAS DIDÁCTICAS
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconoce que las plantas y los animales se nutren de diferentes formas conforme la interacción con su medio.</li> <li>• Reconoce que las plantas y los animales respiran de diferentes formas de acuerdo con la interacción con su medio.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Promueva la realización de observaciones e investigaciones sobre la nutrición y respiración de las plantas y los animales, asimismo el registro de la información con textos y dibujos para que se comenten en el grupo.</li> <li>• Oriente la elaboración de dibujos o esquemas que ayuden a explicar ideas relacionadas con las interacciones que ocurren en la respiración y la nutrición de las plantas y los animales; por ejemplo, a partir de preguntas como: ¿quién se come a quién y cómo?, ¿cómo respiran las ballenas, los peces, las lombrices y las plantas?</li> <li>• Estimule la reflexión en torno a que la nutrición y la respiración son funciones indispensables para la vida, y que al realizarlas los seres vivos establecemos diversas relaciones con el ambiente.</li> </ul>

## TEMA 2. LA SATISFACCIÓN DE NECESIDADES BÁSICAS

APRENDIZAJES ESPERADOS	SUGERENCIAS DIDÁCTICAS
<ul style="list-style-type: none"><li>• Describe cómo los seres humanos transformamos el medio natural al obtener recursos para satisfacer necesidades.</li><li>• Explica algunas consecuencias del consumo de recursos en la contaminación del agua, aire y suelo.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Oriente a los alumnos para que analicen la forma en que satisfacen algunas necesidades, como vestido, alimentación, vivienda y salud. Asimismo, que identifiquen, para cada necesidad, el recurso (aire, plantas, animales, suelo) y el proceso que se sigue hasta que se obtiene el producto. La idea es que reflexionen que la fuente de satisfactores es el medio natural.</li><li>• Proponga investigaciones acerca de lo que ocurre con los desechos que se generan en casa. Sugiera hacer registros del tipo de desperdicios (restos de alimentos, cáscaras, envases, papel de baño, servilletas u otros residuos) y la cantidad. La información se puede complementar con entrevistas a familiares y recolectores de basura acerca del destino final de los desechos.</li><li>• Considere algunos ejemplos derivados de la investigación respecto al consumo de recursos y la producción de desechos para relacionarlos con la contaminación de suelo, aire y agua.</li></ul>

## TEMA 3. IMPORTANCIA DEL CUIDADO DEL AMBIENTE

APRENDIZAJES ESPERADOS	SUGERENCIAS DIDÁCTICAS
<ul style="list-style-type: none"><li>• Explica la importancia de cuidar la naturaleza para el mantenimiento de la vida.</li><li>• Aprecia la importancia del reuso, la reducción y el reciclaje como formas de contribuir al cuidado del ambiente a fin de aplicarlas en su vida cotidiana.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Organice actividades en las que los alumnos discutan o reflexionen en torno a las consecuencias del aprovechamiento de un recurso, por ejemplo, sobre el dilema de talar o no un bosque para obtener madera, y sus implicaciones positivas y negativas. Enfatice que los efectos de la situación no sólo afectan a las personas, sino a otros componentes del ambiente, como las plantas y los animales.</li><li>• Propicie que los alumnos reflexionen acerca de cómo poner en práctica la estrategia de las tres erres: reducir el consumo de productos y servicios (caminar en lugar de usar el automóvil en distancias cortas, apagar las luces que no se usan, evitar el desperdicio de agua); reusar algunos objetos o materiales; reciclar o llevar a centros de reciclado objetos de papel, cartón, vidrio o aluminio. Estas actividades se pueden llevar a cabo de mejor manera después de separar la basura, en desperdicios orgánicos e inorgánicos.</li></ul>

## Proyecto. La nutrición de plantas y animales

### Preguntas opcionales

- ¿Cómo interactúan las plantas y los animales con el ambiente en nuestra localidad?
- ¿Qué hace diferente a la nutrición de las plantas carnívoras respecto a otras plantas?

APRENDIZAJES ESPERADOS	SUGERENCIAS DIDÁCTICAS
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplica sus conocimientos relacionados con la nutrición de los seres vivos.</li> <li>• Busca, selecciona y sistematiza información acerca del proceso de nutrición de las plantas.</li> <li>• Utiliza diversos medios de comunicación, como textos, esquemas y modelos para dar a conocer tanto la información como los resultados del proyecto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Organice un recorrido por los alrededores (parques, lotes baldíos, jardines, granjas) con la finalidad de identificar animales y plantas de su localidad y observar quién se come a quién.</li> <li>• Promueva la visita a un invernadero o un jardín botánico para obtener información acerca de la nutrición de las plantas carnívoras. Para complementar la información, sugiera a los alumnos la investigación de las características de este tipo de plantas en otras fuentes, como revistas y libros.</li> <li>• Oriente a los estudiantes para que elaboren un reporte sobre los resultados de trabajo. Propicie la reflexión sobre la forma de nutrirse de los seres vivos y sus interacciones.</li> <li>• Organice una actividad de coevaluación entre los equipos respecto a las habilidades, actitudes y conocimientos aplicados en los proyectos.</li> </ul>



## BLOQUE III

### ¿CÓMO SON LOS MATERIALES Y SUS INTERACCIONES?

#### Ámbitos

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

En este bloque se estudian la masa, el volumen y la temperatura como propiedades de los objetos que se pueden medir. Se valora el termómetro como una aportación de la tecnología en la medición de la temperatura. Se propone la experimentación para observar los efectos que ocurren en los objetos al aplicarles una fuerza (movimiento, deformación y flotación).

Se favorece el desarrollo de habilidades como la clasificación, la estimación, la medición, el registro y análisis de datos, así como la obtención de conclusiones.

TEMA 1. PROPIEDADES DE LOS MATERIALES: MASA Y VOLUMEN	
APRENDIZAJES ESPERADOS	SUGERENCIAS DIDÁCTICAS
<ul style="list-style-type: none"><li>• Compara la masa de diferentes objetos a fin de identificarla como una propiedad medible.</li><li>• Reconoce que los objetos tienen volumen y lo identifica como una propiedad medible.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Oriente el acercamiento a la noción de masa a partir de actividades experimentales: comparar objetos del mismo material (plastilina o madera) con una balanza de platillos elaborada por los alumnos; clasificar los objetos de acuerdo con su masa para evidenciar su relación con el tamaño. Con una misma cantidad de plastilina hacer diferentes figuras para comprobar que la masa es independiente de la forma. Utilizar objetos de diferente material, pero del mismo tamaño, como esferas de metal, plástico o vidrio para evidenciar que la masa no depende del tamaño.</li><li>• Plantee actividades experimentales para comprobar que los objetos ocupan un espacio, por ejemplo, tratar de acomodar diferentes objetos (globos, pelotas, útiles escolares) en cajas; clasificar los objetos de acuerdo con su volumen. Utilizar recipientes graduados como biberones, jeringas y tazas medidoras, para medir el volumen de diferentes materiales (harina, azúcar, agua, aceite). Propicie la reflexión acerca de la utilidad de los instrumentos de medición en actividades cotidianas.</li></ul>

**TEMA 2. MEDICIÓN DE LA TEMPERATURA Y SU APLICACIÓN EN DIVERSAS ACTIVIDADES**

APRENDIZAJES ESPERADOS	SUGERENCIAS DIDÁCTICAS
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Compara la temperatura de objetos mediante el uso del termómetro.</li> <li>• Reconoce la importancia de los termómetros para medir la temperatura en diversas actividades.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proponga actividades con termómetros que estén a disposición de los alumnos para que midan cambios de temperatura, por ejemplo, la temperatura ambiental en el aula en tres diferentes momentos del día, del agua fría, caliente o tibia.</li> <li>• Sugiera la medición y registro de la temperatura de los alumnos a fin de que identifiquen que la temperatura corporal se mantiene en un rango de 36.5 a 37 grados Celsius. Oriente la reflexión en el sentido de que las variaciones fuera de este rango son un indicador de alteraciones en el organismo.</li> <li>• Propicie la reflexión acerca de aspectos de la tecnología relacionados con el uso de los termómetros en el hogar, la industria, la medicina y la investigación. En estos casos tomen en cuenta los avances tecnológicos en el diseño de termómetros cada vez más resistentes, manejables y precisos.</li> </ul>

**TEMA 3. EFECTOS DE LAS FUERZAS EN LOS OBJETOS**

APRENDIZAJES ESPERADOS	SUGERENCIAS DIDÁCTICAS
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Relaciona la fuerza aplicada sobre los objetos con algunos cambios producidos en ellos.</li> <li>• Reconoce la aplicación de fuerzas en dispositivos o instrumentos de uso cotidiano.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Considere como efectos de la aplicación de fuerzas el cambio en el movimiento, la deformación y la flotación de objetos. Proponga diversas actividades para experimentar algunas interacciones entre los objetos y observar los efectos, a partir de preguntas como: ¿qué hacer para mover o detener una pelota?, ¿qué pasa con una esponja cuando se colocan libros sobre ella?, ¿qué le ocurre a un resorte o a una liga al jalarla?, ¿qué sucede al sumergir una pelota en agua y después soltarla? Solicite la elaboración de conclusiones a partir de las experiencias.</li> <li>• Para identificar la utilidad de las fuerzas, recurra a ejemplos de dispositivos o instrumentos de uso cotidiano, como: rodillos, aplanadores de carne, exprimidores, pinzas, martillos; los pedales y los frenos en una bicicleta, flotadores en cisternas o las cajas del baño. Consideren en cada caso cómo se aplica la fuerza, qué objetos interactúan y el efecto obtenido.</li> </ul>

## Proyecto. Retos con los materiales y la temperatura

### Preguntas opcionales

- ¿Qué características de los materiales debemos considerar en la construcción de un barco?
- ¿Cómo construir un termómetro a fin de identificar cambios en la temperatura?

APRENDIZAJES ESPERADOS	SUGERENCIAS DIDÁCTICAS
<ul style="list-style-type: none"><li>• Aplica sus conocimientos acerca de las características de los materiales en el desarrollo de su proyecto.</li><li>• Selecciona los materiales más adecuados para construir un barco o un termómetro.</li><li>• Evalúa los procesos empleados y productos obtenidos en la construcción de su dispositivo.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Oriente a los alumnos para que relacionen las características de los materiales que utilizarán con la función que tendrán en su dispositivo: la flotación del barco y la medición de temperatura.</li><li>• Para la construcción del barco recomiende utilizar materiales de reuso como madera, cartón, plástico o aluminio.</li><li>• Guíe a los alumnos en la formulación de hipótesis respecto al funcionamiento del objeto que van a construir y en la comprobación de las mismas.</li><li>• Promueva la participación de los alumnos en el planteamiento de los criterios que van a considerar en la evaluación de los procesos y productos de su proyecto.</li></ul>

## BLOQUE IV

### ¿QUÉ EFECTOS PRODUCE LA INTERACCIÓN DE LAS COSAS?

#### Ámbitos

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

En el bloque se estudian cambios que se relacionan con algunas características de la luz, el sonido y los imanes, así como la identificación de su importancia o aplicación en diversas actividades humanas. Se parte de la formación de sombras para establecer relaciones con la propagación y trayectoria de la luz. Se experimenta con la vibración de objetos y las variaciones de tono, intensidad y fuente que produce el sonido. En cuanto a los imanes, se identifican sus efectos al interactuar entre ellos y con otros materiales.

En todos los temas se propone la experimentación a fin de fomentar el desarrollo de habilidades, como la identificación de una variable, la medición y el registro de datos, la predicción, la deducción y obtención de conclusiones. Asimismo, se promueven actitudes como la sistematización de los datos, el respeto por las pruebas, así como el uso de la evidencia para proponer argumentos, conclusiones y explicaciones.

#### TEMA 1. CARACTERÍSTICAS DE LA LUZ Y SU IMPORTANCIA

APRENDIZAJES ESPERADOS	SUGERENCIAS DIDÁCTICAS
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Deduce algunas características de la luz a partir de su interacción con los objetos.</li> <li>• Reconoce la aplicación de algunas características de la luz en diversos aparatos para satisfacer necesidades.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Para observar los efectos de la luz plantee experimentos: por ejemplo, colocar objetos entre una fuente luminosa y una pantalla considerando variaciones, tanto en la posición de la fuente como en la forma, el material (opaco, transparente) y la ubicación de los objetos. Oriente a los alumnos para que hagan predicciones en la formación de sombras y deduzcan algunas características de la luz (se propaga, tiene una trayectoria recta y no atraviesa ciertos materiales) a partir de las evidencias observadas.</li> <li>• Organice actividades lúdicas como la proyección de sombras del cuerpo en el suelo o la pared y representaciones teatrales con sombras.</li> <li>• Sugiera la investigación de las aplicaciones de la luz en aparatos como faros, linternas y relojes de sol. Propicie la reflexión acerca de las características de la luz y su utilidad en diferentes actividades.</li> </ul>

## TEMA 2. CARACTERÍSTICAS DEL SONIDO Y SU APLICACIÓN

APRENDIZAJES ESPERADOS	SUGERENCIAS DIDÁCTICAS
<ul style="list-style-type: none"><li>Describe algunas características del sonido a partir de la interacción de objetos.</li><li>Reconoce las aplicaciones del sonido en aparatos e instrumentos de uso cotidiano.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Considere las siguientes características del sonido: tono (agudo, grave), intensidad (fuerte, débil) y timbre de acuerdo con la fuente que lo produce. Tome en cuenta que es importante que los alumnos exploren formas de producir variaciones en el sonido, por ejemplo, utilizar cuerdas y ligas en las que se modifique su longitud, grosor o tensión para obtener tonos agudos o graves, emplear botes, ollas y botellas de vidrio para producir timbres diferentes.</li><li>Oriente el desarrollo de investigaciones acerca de los instrumentos musicales que se usan en las fiestas de su localidad y la construcción de algunos con material de reuso.</li><li>Promueva reflexiones en torno a la importancia de las características del sonido considerando algunos dispositivos de uso común (timbres, alarmas e instrumentos musicales), la voz y su relación con la comunicación.</li></ul>

## TEMA 3. INTERACCIÓN DE IMANES Y SU APROVECHAMIENTO

APRENDIZAJES ESPERADOS	SUGERENCIAS DIDÁCTICAS
<ul style="list-style-type: none"><li>Describe algunas características de los imanes a partir de sus interacciones.</li><li>Clasifica materiales de acuerdo con sus propiedades magnéticas y explica su aprovechamiento en el entorno.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Planee experiencias de aprendizaje de manera que los alumnos manipulen imanes para explorar sus efectos de atracción y repulsión. Sugiera emplear imanes de barra para facilitar la distinción de sus polos.</li><li>Proponga preguntas acerca de la interacción entre los imanes y con otros objetos con la finalidad de que los alumnos hagan predicciones al respecto, por ejemplo, ¿qué ocurrirá al aproximar dos imanes?, ¿cuáles materiales son atraídos por los imanes y cuáles no? Oriente a los estudiantes para que pongan a prueba sus ideas, registren sus resultados, los organicen y obtengan conclusiones.</li></ul>

## Proyecto. Construcción de dispositivos musicales y magnéticos

### Preguntas opcionales

- ¿Cómo elaboramos un instrumento musical que emita diferentes tonos?
- ¿De qué manera aprovechamos el magnetismo para elaborar un dispositivo de uso cotidiano?

APRENDIZAJES ESPERADOS	SUGERENCIAS DIDÁCTICAS
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplica sus conocimientos relacionados con las características del sonido y los imanes en la construcción de un dispositivo sencillo.</li> <li>• Diseña un dispositivo musical o magnético y selecciona el tipo de material que necesita para elaborarlo.</li> <li>• Evalúa el producto elaborado con base en criterios establecidos de común acuerdo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proponga ejemplos de instrumentos sencillos (cajas con ligas, botes con cubiertas, tubos con varios orificios) y propicie el intercambio de ideas para identificar sus características, los materiales, maneras de construirlos, así como formas de variar los tonos.</li> <li>• En el caso del magnetismo, sugiera como modelos algunos objetos del entorno que contengan imanes (portallaves, portamonedas, sujetapapeles o botones para mantener bolsas cerradas). Reflexione con los alumnos respecto a la necesidad que se atiende y el tipo de materiales que se pueden emplear.</li> <li>• Oriente a los alumnos en el planteamiento de algunas preguntas para evaluar el dispositivo realizado en cuanto a su funcionamiento y al procedimiento, por ejemplo: ¿funciona?, ¿resiste el uso?, ¿qué dificultades encontraron?, ¿cómo las resolvieron?, entre otras.</li> </ul>

## BLOQUE V

### ¿CÓMO CONOCEMOS?

#### Ámbitos

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

En este bloque se estudian las fases de la Luna considerando su movimiento con respecto al de la Tierra. Además de propiciar la reflexión en torno a cómo este fenómeno periódico fue utilizado por diversas culturas para medir el tiempo.

El desarrollo de los proyectos como estrategia didáctica abre 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, la organización para el trabajo colaborativo, contribuyendo en la resolución de situaciones problemáticas mediante propuestas flexibles.

TEMA 1. LAS FASES DE LA LUNA	
APRENDIZAJES ESPERADOS	SUGERENCIAS DIDÁCTICAS
<ul style="list-style-type: none"><li>• Explica las fases de la Luna considerando el movimiento de ésta respecto a la Tierra.</li><li>• Aprecia las aportaciones de algunas culturas para medir el tiempo a partir de las fases de la Luna.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Considere el uso de diferentes recursos didácticos como videos, software educativo, visita a un planetario o páginas de internet en los que se represente la formación de las fases de la Luna. Es conveniente que los alumnos elaboren un modelo para explicar el fenómeno considerando las características de la Luna como la forma y el movimiento.</li><li>• Proponga actividades para que los alumnos observen la Luna a fin de que identifiquen alguna de sus fases y la representen con un modelo.</li><li>• Oriente una investigación acerca de cómo la periodicidad del ciclo lunar fue aprovechada por diferentes culturas antiguas como una forma de medir el tiempo y elaborar calendarios para determinar temporadas de cultivo.</li></ul>

## Mi proyecto de ciencias

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

### 1. El cuidado del ambiente de manera responsable

- ¿Qué acciones de conservación de la riqueza natural se pueden llevar a la práctica de manera cotidiana en la localidad?
- ¿Cómo afectan los desechos producidos en la casa y la escuela al ambiente de la localidad?

### 2. La importancia de la nutrición y la salud

- ¿Cuál es el aporte nutrimental de los alimentos típicos de nuestra localidad?
- ¿Qué alimentos de la región y de temporada se pueden aprovechar para elaborar diversas opciones en la dieta familiar?
- ¿Cuál es el aporte nutrimental de los alimentos que se venden en la cooperativa escolar?

APRENDIZAJES ESPERADOS	SUGERENCIAS DIDÁCTICAS
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplica conocimientos acerca de los grupos de alimentos que componen el plato del bien comer y la relación del ser humano con la naturaleza en la resolución de situaciones problemáticas de su interés.</li> <li>• Expresa curiosidad e interés en el planteamiento de preguntas y búsqueda de respuestas para desarrollar su proyecto.</li> <li>• Plantea actividades y sigue indicaciones para llevar a cabo su proyecto.</li> <li>• Muestra responsabilidad y respeto en el trabajo individual y por equipo.</li> <li>• Obtiene y selecciona información relacionada con las preguntas propuestas.</li> <li>• Utiliza diversos medios de comunicación como textos, gráficos y modelos para dar a conocer tanto la información recabada como los resultados del proyecto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Involucre a los alumnos en actividades que les permitan fortalecer sus conocimientos en relación con la dieta equilibrada, evitar la contaminación de agua, suelo y aire, y el cuidado de la riqueza natural.</li> <li>• Guíe la formulación de preguntas, planteamiento de posibles respuestas, diseño de actividades prácticas y comunicación de los resultados.</li> <li>• Organice al grupo en equipos para planear junto con ellos actividades concretas y registrarlas en un cronograma.</li> <li>• Sugiera a los estudiantes la consulta de los trabajos de sus portafolios durante el desarrollo del proyecto para evaluar sus avances y aprendizajes.</li> </ul>



## 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, 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: <http://www.oecd.org/dataoecd/47/61/35070367.pdf> (consultado el 28 de marzo de 2008).
- Posner, George J. (2004), *Análisis del currículo*, México, McGraw-Hill.
- SEP (2006), *Educación básica. Secundaria. Programa de Estudio. 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 (1995), *La enseñanza de la física en la escuela secundaria. Lecturas*, México, Pronap, 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, Phillippe (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 recomendables

### *Para docentes*

<http://aula21.net/aulablog21/> Tecnología digital en el aula.

<http://www.correodelmaestro.com/> Espacio de difusión e intercambio de experiencias docentes y propuestas educativas entre los maestros de educación básica.

<http://ciencianet.com/> Información sobre aspectos curiosos y extraños de la ciencia.

<http://www.eduteka.org/Inquiry2.php> Habilidades fundamentales para hacer indagación en ciencia escolar: de preescolar a cuarto, quinto y sexto grados de primaria.

<http://www.enlace.sep.gob.mx/> Permite explicar avances o limitaciones para sustentar procesos de planeación y toma de decisiones para mejorar la calidad educativa.

### *Para consulta general*

<http://www.conacyt.mx/Comunicacion/Revista/index.html> Números actuales de la revista *Ciencia y desarrollo* con un resumen del contenido.

<http://www.sma.df.gob.mx/sma/index.php> Enlace virtual al mundo ambiental.

### *Para alumnos*

<http://centros5.pntic.mec.es/ies.victoria.kent/Rincon-C/Curiosid2/rc-92/rc-92.htm> Información sobre el Sistema Solar.

<http://www.conacyt.mx/Comunicacion/notininos/index.html> Espacio creado para los niños y las niñas.

[http://www.comoves.unam.mx/archivo/salud/110\\_nutricion.html](http://www.comoves.unam.mx/archivo/salud/110_nutricion.html) Tips para una buena alimentación.

<http://newton.cnice.mec.es/1eso/tierrayuniverso/4lunasol.htm?1&0> y <http://www.librosvivos.net/smtc/PagPorFormulario.asp?idIdioma=ES&TemaClave=1030&est=3> (consultada 28/01/09). Animaciones referentes a fases lunares y eclipses.



**ESTUDIO  
DE LA ENTIDAD  
DONDE VIVO**



## INTRODUCCIÓN

Tiempo y espacio son conceptos fundamentales para que los niños comprendan sucesos y cambios de los grupos humanos en relación con su medio natural. En este sentido, las recientes reformas educativas han buscado nuevas formas de enseñanza y aprendizaje que contribuyan al desarrollo de competencias para la vida, que promuevan un mejor desenvolvimiento en la sociedad de la cual forman parte.

En la reforma curricular de 1993 se recuperó la importancia del estudio específico de la historia y la geografía de la entidad en tercer grado de educación primaria. En el Plan y programas de estudio 2009 se introduce la asignatura Estudio de la Entidad donde Vivo para que los alumnos reconozcan su entidad con base en la identificación de las relaciones de los componentes del espacio geográfico a través del tiempo, mediante el estudio de diversos paisajes y formas de vida, con la finalidad de que desarrollen habilidades para el manejo de información y valoren la importancia de cuidar el ambiente y el patrimonio cultural de su entidad.

Estudio la Entidad donde Vivo da continuidad al trabajo realizado en los dos primeros grados de educación primaria. En la asignatura de Exploración de la Naturaleza y la Sociedad los alumnos parten del estudio de sus referentes inmediatos, como son la familia, la escuela y el lugar donde viven. De esta manera, en tercer grado cuentan con conocimientos que les permitan adentrarse en el estudio de los paisajes y las formas de vida de otros tiempos. Además, desarrollan habilidades para ordenar secuencialmente acontecimientos cercanos a su vida; distinguir cambios y permanencias entre objetos, personas y paisajes; utilizar algunos conceptos de medición del tiempo como a.C. y d.C., siglo, década y año; observar, representar y describir los componentes naturales, sociales, culturales y económicos del medio local e interpretar información de textos breves e imágenes.

Los alumnos de tercer grado construyen gradualmente la concepción de tiempo y espacio a partir de la observación e interpretación de los paisajes; el trabajo con líneas del tiempo; y el análisis de imágenes, mapas, testimonios orales y escritos para el cuidado y la valoración del patrimonio natural y cultural.

## ENFOQUE

Es necesario destacar el enfoque formativo centrado en ofrecer a los alumnos de tercer grado experiencias de aprendizaje acordes con su edad, que los acerque al conocimiento y análisis de la entidad. El presente programa busca contribuir al desarrollo de competencias que les permita comprender las relaciones de la naturaleza y la sociedad y los cambios de la entidad donde viven, a partir del fortalecimiento de las nociones de tiempo histórico y espacio geográfico.

- *Tiempo histórico.* Es la concepción que se tiene del devenir del ser humano y permite entender cómo el pasado, el presente y el futuro de las sociedades se relacionan con nuestra vida y el mundo que nos rodea. Para el tercer año los niños y las niñas avanzan en su comprensión al analizar los cambios y permanencias en el paisaje y en las formas de vida. Todo ello les posibilita comenzar a formar un esquema de ordenamiento cronológico de larga duración y a comprender la dimensión de algunas convenciones temporales como: a.C. y d.C., siglo, año y década. Asimismo, se avanza en la comprensión de la multicausalidad al identificar algunos de los factores que provocaron cambios en la naturaleza y la sociedad en épocas pasadas y los alumnos los aplican en la elaboración de líneas del tiempo, esquemas cronológicos, diagramas de causa-efecto y análisis de los cambios en los paisajes a partir de la comparación de imágenes.
  - Las “formas de vida” son expresiones culturales de una sociedad en un momento histórico determinado que se relacionan con las actividades de las personas, el vestido, la comida, la vivienda y sus creencias y costumbres. Es parte de la herencia cultural de las sociedades del pasado en el presente.
- El *espacio geográfico* se define como el espacio percibido, vivido y continuamente transformado por las relaciones entre sus componentes naturales, sociales, económicos, políticos y culturales; se aborda a partir de los paisajes de la entidad donde viven los niños, considerando sus conocimientos previos y experiencias cotidianas. Se busca que de manera gradual adquieran conceptos, habilidades y actitudes geográficas que contribuyan al desarrollo de competencias para la vida, a través de la representación de los componentes del espacio en dibujos, mapas y maquetas que fortalezcan su sentido de pertenencia e identidad, para que participen en el cuidado del ambiente, en la prevención de desastres y adquieran conciencia de las condiciones naturales y sociales de la entidad donde viven.
  - El “paisaje” es una categoría de análisis del espacio geográfico que se concibe como 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.

## Competencias a desarrollar en el programa

En la asignatura Estudio de la Entidad donde Vivo se busca que las niñas y los niños, a partir del desarrollo de competencias geográficas e históricas, adquieran conocimientos, desarrollen habilidades y fortalezcan actitudes para estudiar su entidad desde la perspectiva histórica y geográfica, mediante los cambios en los paisajes y las formas de vida a través del tiempo. En este sentido, el trabajo por competencias implica poner en práctica comportamientos sociales y afectivos que faciliten a los alumnos llevar a cabo adecuadamente una actividad, una tarea, un papel o un desempeño. Su manifestación revela la movilización de saberes en un contexto determinado.

Las competencias abordadas en la asignatura Estudio de la Entidad donde Vivo trascienden el contexto escolar, tienen relación directa con el espacio donde se desenvuelve el alumno y se ven reflejadas en su actuación en la vida diaria. Surgen de la relación entre tiempo histórico y espacio geográfico, del análisis de las relaciones entre sociedad y naturaleza en los ámbitos natural, social, económico, político y cultural, y sus manifestaciones en el espacio en las distintas escalas espaciales.

Los alumnos de tercer grado pasan del conocimiento del lugar donde viven al estudio de su entidad, establecen relaciones causales al percibir que el paisaje cambia de manera constante, analizan las relaciones que los seres humanos han establecido con su entorno y aprenden a valorar y respetar el patrimonio cultural y los recursos naturales; al presentar de forma articulada los sucesos de su entidad pueden participar de manera informada en la resolución de problemas, fortaleciendo la convivencia democrática e intercultural.

Las competencias geográficas y las competencias históricas tienen relación directa con las competencias para la vida, como se puede observar en el siguiente cuadro:



**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

**Comprensión de tiempo y espacio histórico**  
Aplique sus conocimientos sobre el pasado y establezca relaciones entre los hechos humanos, el tiempo y el espacio con el fin de que comprenda el contexto en que se dio un acontecimiento o proceso histórico. Esta competencia implica el desarrollo de las nociones de tiempo y espacio histórico.



<p>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.</p>	
<p><b>Para valorar la diversidad natural.</b> 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.</p>	<p><b>Manejo de información histórica</b>  Moviliza conocimientos, habilidades y actitudes para seleccionar, analizar y evaluar críticamente fuentes de información y para expresar de manera fundamentada visiones sobre el pasado.</p>
<p><b>Para valorar la diversidad cultural.</b> 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.</p>	
<p><b>Para adquirir conciencia de las diferencias socioeconómicas.</b> 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 socioeconómico.</p>	<p><b>Formación de una conciencia histórica para la convivencia</b>  Desarrolla habilidades y actitudes para comprender cómo las acciones, valores y decisiones del pasado impactan en el presente y el futuro de las sociedades y de la naturaleza. Fomenta el aprecio por la diversidad del legado y el reconocimiento de los lazos que permiten a los alumnos sentirse parte de su comunidad, de su país y del mundo.</p>
<p><b>Para saber vivir en el espacio.</b> 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 práctica 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.</p>	

## PROPÓSITOS PARA EL TERCER GRADO

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

- Identificar características de los paisajes y las formas de vida de los habitantes de su entidad a través del tiempo.
- Emplear diversas fuentes para conocer la transformación de los componentes naturales, económicos, sociales, políticos y culturales de su entidad.
- Valorar el patrimonio natural y cultural de la entidad.

## ORGANIZACIÓN DEL PROGRAMA

### Bloques

El programa de tercer grado de Estudio de la Entidad donde Vivo está integrado por cinco bloques de estudio para ser desarrollados en 120 horas anuales. Como apoyo a la planeación didáctica, cada uno está pensado para trabajarse durante un bimestre del ciclo escolar.

En el primer bloque se parte de los referentes cercanos del alumno para ubicar espacialmente su entidad, así como del reconocimiento de los componentes que integran sus paisajes y los cambios que han presentado a lo largo del tiempo.

El segundo bloque aborda el pasado prehispánico y su relación con la naturaleza, a través de la ubicación espacial y temporal de los grupos humanos que se establecieron en la entidad, así como su cosmovisión.

El tercer bloque resalta el proceso de conquista y el periodo virreinal, así como las transformaciones del paisaje a partir de la introducción de nuevas actividades económicas y las diferentes relaciones con la naturaleza.

El cuarto bloque abarca el periodo de estudio de 1821 a 1920, en el cual se reconocen las transformaciones del territorio y su población, a partir de la consolidación del movimiento de Independencia hasta la Revolución Mexicana.

Por último, el quinto bloque parte de 1920 hasta la época actual, con la comparación de las formas de vida y el paisaje, tomando en cuenta el crecimiento de la población y la migración. También busca fomentar una cultura para el conocimiento de los riesgos y la prevención de desastres en la entidad.

Cada bloque presenta los siguientes elementos:

- *Propósitos por bloque.* Señalan las intenciones de aprendizaje del bloque y lo que se espera que los alumnos sean capaces de realizar al término del mismo.

- *Temas.* Orientan el estudio de los componentes de la naturaleza y la sociedad, el cuidado del ambiente y la prevención de desastres a través del tiempo, así como la valoración de los elementos considerados como un bien patrimonial y cultural.
- *Aprendizajes esperados.* Indican los conocimientos básicos que se espera adquieran los alumnos en términos de conceptos, habilidades, valores y actitudes en el desarrollo de los contenidos. Son un referente para la evaluación.
- *Sugerencias didácticas.* Tienen la finalidad de apoyar la práctica docente, por lo que presentan actividades para organizar las experiencias de aprendizaje de los alumnos, así como orientaciones para fortalecer el trabajo de conceptos, habilidades, valores y actitudes. Cabe mencionar que no tienen un carácter prescriptivo, ya que el docente puede enriquecerlas o plantear otras de acuerdo con su experiencia, necesidades y características del grupo.
- *Proyecto.* Para el cierre del curso, en el bloque V se plantea su realización como oportunidad para que los alumnos contribuyan al cuidado del ambiente y a la prevención de desastres en su entidad, a partir de acciones informadas que puedan poner en práctica en los ámbitos en los que se desenvuelven en su medio local. De esta manera, el proyecto constituye un espacio flexible que responde a las inquietudes de los alumnos y a las características de su entidad.

Es conveniente que el maestro diseñe situaciones de aprendizaje para que los estudiantes observen, pregunten, registren, comparen, expliquen e intercambien opiniones sobre los cambios naturales y sociales de su entidad a lo largo del tiempo; los apoye y oriente en el desarrollo de su proyecto para fortalecer la autonomía, y genere un ambiente de confianza y respeto en el que se promueva el trabajo colaborativo.

## BLOQUES DE ESTUDIO

### BLOQUE I

#### *Mi entidad y sus paisajes*

#### PROPÓSITOS

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

- Localizar la entidad donde viven y reconocer las características de sus paisajes.
- Reconocer la diversidad natural y cultural de los paisajes de la entidad.
- Identificar en fuentes los cambios en los paisajes a través del tiempo.

TEMAS	APRENDIZAJES ESPERADOS	SUGERENCIAS DIDÁCTICAS
1. ¿Dónde se localiza mi entidad?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Localiza la entidad donde vive e identifica sus límites.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los alumnos localizan en un mapa de México, con división política, la entidad donde viven e identifican su nombre y forma, así como las entidades, países o mares con los que colinda, con referencia a los puntos cardinales.</li> </ul>
2. Mi entidad y sus paisajes.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica en los paisajes de la entidad las características del relieve, clima, agua, vegetación y fauna.</li> <li>• Reconoce las características de los paisajes culturales de su entidad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A partir de la observación de distintas imágenes de paisajes de la entidad, los niños reconocen el tipo de relieve y clima predominante, la presencia de ríos, lagos y mares, así como la vegetación y la fauna, con la finalidad de reflexionar en la importancia de la diversidad natural de su entidad.</li> <li>• A partir de los lugares de la entidad que conocen, así como de fotografías, narraciones y recorridos, los alumnos describen y representan en dibujos y maquetas los tipos de viviendas, actividades económicas y construcciones de su entidad.</li> <li>• Los estudiantes comparan el paisaje donde viven con otros paisajes de la entidad, a fin de explicar sus semejanzas y diferencias y valorar su diversidad.</li> </ul>
3. Paisajes que nos hablan del pasado.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica los cambios y permanencias en los paisajes a lo largo del tiempo y los ordena temporalmente.</li> <li>• Utiliza el concepto de siglo y las convenciones a.C y d.C.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Observan imágenes de paisajes de su entidad en diversos periodos históricos para distinguir los cambios.</li> <li>• Pueden elaborar una línea del tiempo dividida en siglos y periodos e ilustrarla con los diferentes paisajes. Puede orientar a sus alumnos para dividir su línea del tiempo utilizando las convenciones a. C y d. C.</li> </ul>

## BLOQUE II

### *Las culturas prehispánicas y su relación con la naturaleza*

#### PROPÓSITOS

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

- Identificar los paisajes y las formas de vida de los pueblos prehispánicos.
- Reconocer en fuentes la manera en que los pueblos prehispánicos se relacionaron con la naturaleza.
- Reconocer el legado cultural que aportaron los primeros pobladores de la entidad.

TEMAS	APRENDIZAJES ESPERADOS	SUGERENCIAS DIDÁCTICAS
1. Los grupos o culturas prehispánicas que habitaron mi entidad.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica la duración del periodo que abarca el establecimiento de los primeros pobladores o culturas que se desarrollaron en el territorio actual de la entidad.</li> <li>• Localiza lugares que habitaron los principales grupos prehispánicos de la entidad e identifica sus características.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pueden elaborar líneas del tiempo ilustradas de la época prehispánica donde ubiquen los grupos o culturas.</li> <li>• Los alumnos consultan libros o atlas históricos y localizan en un mapa la distribución de los grupos prehispánicos en la entidad; pueden representarlos mediante diferentes imágenes o símbolos. Se sugiere que a partir de las características de los componentes naturales del paisaje, reflexionen sobre las razones por las que los pobladores se asentaron en esos lugares.</li> </ul>
2. Cómo vivieron los primeros habitantes en el territorio actual de mi entidad.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconoce características de las formas de vida de los primeros habitantes que se asentaron en la entidad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los estudiantes consultan relatos e imágenes en libros, atlas y páginas de internet para conocer cómo vivían los antiguos pobladores y cómo se relacionaban con la naturaleza; pueden escribir relatos respecto a los materiales que utilizaron para construir sus viviendas, alimentación, actividades que llevaban a cabo para su subsistencia, creencias, costumbres y organización social.</li> <li>• Se sugiere que realicen dibujos, maquetas o dramatizaciones sobre las formas de vida en aquella época que muestren su relación con la naturaleza.</li> </ul>
3. La visión del mundo de los pueblos prehispánicos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconoce la visión de la naturaleza y la sociedad de los pueblos prehispánicos en mitos y leyendas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los alumnos consultan fragmentos de leyendas y mitos y elaboran un dibujo donde describen la relación de los grupos humanos con la naturaleza.</li> </ul>

<p>4. Un pasado siempre vivo: ¿qué conservamos de los pueblos prehispánicos?</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Reconoce la importancia del legado cultural de los grupos y culturas prehispánicos de la entidad.</li><li>• Localiza sitios prehispánicos que son parte del legado cultural en la entidad.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Los alumnos pueden visitar sitios históricos o consultar páginas del INAH, Conaculta o del gobierno del estado, para reconocer el legado cultural de los grupos prehispánicos.</li><li>• Se sugiere que en un periódico mural ilustrado con mapas, imágenes y dibujos, representen la comida, danza, lengua, utensilios y tradiciones de origen prehispánico y su relación con la naturaleza. Los alumnos pueden reflexionar sobre la importancia del legado cultural y de la diversidad de manifestaciones culturales prehispánicas en su entidad.</li></ul>
--	--	---

## BLOQUE III

### *La herencia del virreinato y la transformación de los paisajes*

#### PROPÓSITOS

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

- Reconocer los cambios en los paisajes de la entidad como resultado de las formas de vida de la sociedad virreinal.
- Identificar en fuentes las características de la sociedad y la transformación de los paisajes en el virreinato.
- Apreciar el legado cultural del virreinato en el presente.

TEMAS	APRENDIZAJES ESPERADOS	SUGERENCIAS DIDÁCTICAS
1. La conquista, la colonización y el virreinato en mi entidad.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ubica espacial y temporalmente los procesos de conquista y virreinato.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• A partir de la elaboración de una línea del tiempo ilustrada con iconografía, grabados y mapas, los alumnos pueden señalar la duración del virreinato y localizar los asentamientos de la entidad en esa época.</li></ul>
2. Pueblos y ciudades: sus habitantes y su gobierno.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Describe elementos característicos de la sociedad, la organización política y la localización de ciudades virreinales.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• A través de la lectura de fragmentos de documentos sobre la fundación de un pueblo o ciudad de la época, los niños escriben una narración que ilustre cómo era la vida y la organización política. En un mapa de su entidad localizan los principales pueblos y ciudades representativos y comentan su importancia.</li></ul>
3. Nuevas actividades económicas: cambios en los paisajes de mi entidad.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Describe las transformaciones en el paisaje por la incorporación de nuevas actividades económicas.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Los niños investigan en diferentes fuentes las actividades económicas de su entidad durante el virreinato (agricultura, ganadería, minería, comercio, entre otras).</li><li>• Elaboran maquetas donde representan las actividades económicas y los diferentes paisajes (mineros, ganaderos, de plantíos tropicales, de haciendas, entre otros) y describen cómo cambian a partir de la comparación con imágenes de esta época y la prehispánica.</li></ul>

ESTUDIO DE LA ENTIDAD  
DONDE VIVO

<p>4. Mi entidad durante el movimiento de Independencia.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Narra los acontecimientos más importantes de su entidad durante el movimiento de Independencia.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Con la lectura de algunos textos de la época elaboran guiones sobre algunos hechos ocurridos en su entidad durante el movimiento de Independencia y con ello presentan una dramatización.</li></ul>
<p>5. El legado cultural del virreinato en mi entidad.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Reconoce en el legado del virreinato elementos de identidad cultural.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• A partir de la lectura de leyendas o descripciones de paisajes, festividades, alimentos, vestido, costumbres o creencias, los alumnos pueden identificar los elementos de la época que continúan presentes en su entidad. Se sugiere visitar un museo o investigar acerca de un monumento o construcción y describir sus emociones al apreciar un testimonio del pasado de su entidad.</li></ul>



## BLOQUE IV

### *Los paisajes y las formas de vida en mi entidad de 1821 a 1920*

#### PROPÓSITOS

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

- Reconocer la transformación de los paisajes y las formas de vida de 1821 a 1920.
- Identificar en fuentes cambios y permanencias en las formas de vida de los habitantes de la entidad.
- Reconocer el legado cultural de este periodo.

TEMAS	APRENDIZAJES ESPERADOS	SUGERENCIAS DIDÁCTICAS
1. Ubicación temporal y espacial del periodo.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ordena cronológicamente algunos acontecimientos que transformaron los paisajes durante este periodo.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Elaboran una línea del tiempo en décadas, con los acontecimientos relevantes de la entidad de 1821 a 1920.</li><li>• Los alumnos recaban información de la transformación de los paisajes de la entidad y representan los cambios significativos de manera escrita o gráfica.</li><li>• Con el apoyo de mapas de la entidad y de información recabada, los alumnos localizan algunas ciudades importantes de la época y establecen su participación en algunos acontecimientos relevantes.</li></ul>
2. Los cambios en los paisajes de mi entidad.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Identifica las actividades económicas y las vías de comunicación que cambiaron los paisajes de la entidad.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Los alumnos indagan en distintas fuentes las características y lugares donde se realizaron las actividades económicas representativas de la entidad (minería e industria) y las vías de comunicación (carreteras y ferrocarril) y las localizan en un mapa. Se sugiere que realicen una sobreposición del mapa de ciudades con el de actividades económicas y vías de comunicación, a fin de establecer relaciones.</li><li>• Describen en un texto los cambios en los paisajes de la entidad.</li></ul>
3. Formas de vida del campo y la ciudad.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Distingue los cambios en las formas de vida del campo y la ciudad.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Los alumnos observan litografías, pinturas e imágenes de la época para identificar los cambios en las formas de vida rural y urbana, a partir de los oficios, de las viviendas y la incorporación de comunicaciones y transportes (ferrocarril, telégrafo, teléfono, puertos, caminos).</li></ul>

ESTUDIO DE LA ENTIDAD  
DONDE VIVO

		<ul style="list-style-type: none"><li>• A partir de la lectura de fragmentos de viajeros u obras literarias sobre costumbres, tradiciones, paisajes del campo y la ciudad, los alumnos elaboran una historieta.</li></ul>
4. Mi entidad durante la Revolución Mexicana.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Explica los acontecimientos más importantes de su entidad durante la Revolución Mexicana.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Elaboran una carta donde comuniquen los principales acontecimientos de su entidad durante la Revolución Mexicana, imaginando que vivieron en esa época.</li></ul>
5. El patrimonio cultural de mi entidad.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Reconoce y aprecia el patrimonio cultural de la entidad donde vive.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Los estudiantes consultan catálogos de museos o sitios de interés histórico (páginas web del INAH, Conaculta y del gobierno de la entidad; así como pinturas, litografías o fotografías de esta época) para elaborar un periódico mural o textos breves acerca de la riqueza del patrimonio cultural del periodo (edificios de gobierno, teatros e iglesias, entre otros).</li></ul>

## BLOQUE V

### *Mi entidad de 1920 a nuestros días*

#### PROPÓSITOS

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

- Reconocer los cambios de la entidad ante los procesos de urbanización, industrialización y crecimiento de la población.
- Identificar en fuentes transformaciones de los paisajes y formas de vida.
- Respetar y cuidar el patrimonio natural y cultural de su entidad, y participar en el cuidado del ambiente y la prevención de desastres.

TEMAS	APRENDIZAJES ESPERADOS	SUGERENCIAS DIDÁCTICAS
1. Ubicación espacial y temporal del periodo y las transformaciones de los paisajes.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ordena cronológicamente acontecimientos que transformaron los paisajes y las formas de vida en el siglo XX y la actualidad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A partir de la construcción de una línea del tiempo ilustrada con imágenes de los acontecimientos relevantes del periodo de estudio, los alumnos pueden identificar los principales cambios en los paisajes y en las formas de vida de la entidad, durante las décadas 1920-1930, 1960-1970 y la actualidad. Los alumnos localizan en un mapa las principales ciudades de la entidad y el lugar donde viven.</li> </ul>
2. La población y sus principales actividades económicas en la actualidad.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Describe las principales actividades económicas en la entidad.</li> <li>• Identifica causas del crecimiento de la población y distingue la existencia de movimientos migratorios en su entidad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se sugiere realizar un reportaje titulado "Mi entidad ante la mirada de México", donde plasmen las principales actividades económicas de su entidad y su importancia para el país (agricultura, ganadería, pesca, explotación forestal, minería o industria, entre otras) y representen en mapas la distribución de estas actividades.</li> <li>• Los alumnos consultan fuentes sobre el crecimiento de la población y realizan entrevistas a personas de la comunidad para obtener información y reflexionar sobre la migración en su entidad.</li> </ul>
3. El patrimonio natural y cultural de mi entidad.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconoce la importancia y participa en acciones para conservar el patrimonio natural y cultural.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los alumnos consultan distintas fuentes, incluidas las páginas de internet, para obtener información sobre áreas naturales protegidas, sitios históricos, alimentación, vestido, lengua y costumbres de su entidad, que forman parte del patrimonio natural y cultural. Se sugiere que elaboren un álbum titulado "Los rostros de mi entidad" apoyándose en la elaboración de mapas.</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"><li>• También pueden elaborar un decálogo con acciones que pueden realizar para contribuir a la conservación del patrimonio natural y cultural.</li></ul>
<p><b>PROYECTO</b></p> <p>4. Los problemas ambientales y la prevención de desastres en mi entidad.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Identifica los problemas ambientales y los tipos de riesgo en la entidad.</li><li>• Participa en acciones para la prevención de desastres.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• A partir del conocimiento de su entidad, de información en noticias locales y diversas fuentes, los alumnos reconocen los principales problemas ambientales y su localización. Pueden elaborar carteles donde señalen algunas medidas que contribuyan a mejorar las condiciones del ambiente.</li><li>• Se sugiere que a partir de la investigación, identifiquen los tipos de riesgos de su entidad y elaboren un tríptico en el que informen a la comunidad escolar sobre las acciones que se pueden realizar para prevenir desastres.</li></ul>

## BIBLIOGRAFÍA

- Bale, John (1996), *Didáctica de la geografía en la escuela primaria*, España, Ministerio de Educación y Ciencia/Morata.
- Cooper, Hilary (2007), *Didáctica de la historia en la educación infantil y primaria*, Madrid, Morata.
- García, Bernardo *et al.* (2007), *Historia general de México*, México, El Colegio de México.
- 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.
- Loeza, Soledad (coord.) (2002), *Gran historia de México ilustrada*, México, Conaculta/ INAH/Planeta de Agostini.
- Moreno y Ma. Jesús Marrón (eds.) (1996), *Enseñar geografía. De la teoría a la práctica*, España, Síntesis.
- Semarnat (2006), *Estrategia de educación ambiental para la sustentabilidad en México*, México.
- Souto, Xosé (1999), *Didáctica de la geografía*, España, Ediciones de Serbal.
- Trepát, Cristófol A. y Pilar Comes (2006), *El tiempo y el espacio en la didáctica de las ciencias sociales*, España, Graó.



**FORMACIÓN  
CÍVICA  
Y ÉTICA**



## INTRODUCCIÓN

La formación cívica y ética en la escuela es un proceso basado 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.

Este proceso representa un espacio para la articulación de los tres niveles que integran la educación básica (preescolar, primaria y secundaria). A la escuela primaria le corresponde, entre otras tareas, ampliar las experiencias de preescolar relativas al desarrollo personal y social de los educandos, así como de su conocimiento del mundo. También sienta las bases para la actuación responsable y autónoma en la vida social y el entorno natural, que 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, deliberar y elegir entre opciones que, en ocasiones, pueden ser opuestas. En este razonamiento ético es fundamental el papel de 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 de la diversidad cultural y natural.

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

Los programas de estudios 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 estudio de Formación Cívica y Ética para la educación básica.



## ENFOQUE

### El carácter integral del Programa Integral de Formación Cívica y Ética

La formación cívica y ética que se brinde en la escuela primaria debe responder a los retos de una sociedad que demanda la capacidad de sus integrantes 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 requiere que esta formación tenga un carácter integral en dos sentidos:

- 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 una toma de postura ética y el desarrollo de la reflexión crítica. En este sentido, este programa promueve el desarrollo de capacidades globales que integran conocimientos, habilidades y actitudes, las cuales 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.
- 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 es una propuesta de trabajo que articula, a través de las competencias y de 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 basa en el mismo enfoque del PIFCyE, del que forman 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 a lo largo de los seis grados de la educación primaria, mismas que 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 los que valoran sus acciones y las de los demás.

Los intereses, capacidades y potencialidades de los alumnos son la base para estimular el desarrollo de conocimientos, habilidades y actitudes que les permitan resolver y manejar situaciones problemáticas del 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. 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. Los aprendizajes logrados a través del desarrollo de las competencias tienen la posibilidad de generalizarse a múltiples situaciones y de enriquecer la perspectiva de los alumnos sobre sí mismos y de su entorno.

Al centrarse en competencias, el PIFCyE desplaza los planteamientos basados en la elaboración de conceptos que pueden resultar abstractos y facilita la generación de situaciones didácticas concretas más accesibles para los alumnos. Asimismo, 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 que el desarrollo de las competencias cívicas y éticas tenga lugar, la escuela primaria debe ofrecer oportunidades para experimentar y vivir situaciones de convivencia, de participación, de toma de decisiones individuales y colectivas.

De esta forma, los aprendizajes que los alumnos logren 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 planteado para las competencias cívicas y éticas es progresivo, por ello son descritas en una secuencia gradual que orienta los alcances posibles de su desarrollo en los programas de la asignatura de cada grado.

De acuerdo con la modalidad y 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*

Consiste en la capacidad de una persona para reconocerse como digna y valiosa, con cualidades, aptitudes y potencialidades para establecer relaciones afectivas, para cuidar su salud, su integridad personal y el medio natural, así como para 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 somos proclives

a 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 la propia dignidad o la de otras personas.

### *3. Respeto y aprecio de la diversidad*

Esta competencia refiere la capacidad de reconocer la igualdad de las personas en dignidad y derechos, así como de respetar y valorar sus diferencias en su forma de ser, actuar, pensar, sentir, crear, vivir y convivir. Implica, además, estar en condiciones de colocarse en el lugar de los demás, de poner en segundo plano los intereses propios frente a los de personas en desventaja o de aplazarlos ante el beneficio colectivo. Asimismo, esta competencia refiere la habilidad para dialogar con disposición de trascender el propio punto de vista para conocer y valorar los de otras personas y culturas. El respeto y el aprecio de la diversidad implican también la capacidad de cuestionar y rechazar cualquier forma de discriminación, así 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*

Esta competencia consiste en la posibilidad de identificar los vínculos de pertenencia y de orgullo que se tienen hacia los diferentes grupos de los que forma parte y su papel en el desarrollo de la identidad personal. El sentido de pertenencia se desarrolla a partir del entorno social y ambiental inmediato con el que se comparten formas de convivencia, intereses, problemas y proyectos comunes.

Con el 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, 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 sus nacionalidades.

### *5. Manejo y resolución de conflictos*

Se refiere a la capacidad de 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 de la divergencia de opiniones e intereses.

Su ejercicio implica que los alumnos reconozcan 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, esta competencia plantea que sean capaces de analizar los factores que generan los conflictos, entre los cuales se encuentran diferentes formas de ver el mundo y de jerarquizar valores.

### *6. Participación social y política*

Esta competencia consiste en la capacidad de tomar parte en decisiones y acciones de interés colectivo en distintos ámbitos de la convivencia social y política. Implica que los alumnos se interesen en asuntos vinculados con el mejoramiento de la vida colectiva, desarrollen su sentido de corresponsabilidad con representantes y autoridades de organizaciones sociales y políticas. Se busca que los estudiantes se reconozcan como sujetos con derecho a intervenir e involucrarse en asuntos que les afectan directamente y en los colectivos, como la elección de representantes y el ejercicio del poder en las instituciones donde participan, mediante procedimientos como el diálogo, la votación, la consulta, el consenso y el disenso. También se busca que consideren la situación de las personas que se encuentran en condiciones desfavorables como una referencia para la organización y la acción colectiva.

### *7. Apego a la legalidad y sentido de justicia*

Esta competencia alude a la capacidad de actuar con apego a las leyes y las instituciones como mecanismos que regulan la convivencia democrática y protegen sus derechos. Pretende 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, plantea que reflexionen en 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 para comprender, practicar, apreciar y defender la democracia como forma de vida y de organización política. Su ejercicio 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 conviven, se familiaricen con procesos democráticos para la toma de decisiones y la elección de autoridades, como la votación, la consulta y el referéndum. Se refiere también a la capacidad de tomar en cuenta opiniones y perspectivas diferentes que prevalecen en las sociedades plurales. Además, implica 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 se rinda cuentas de su gestión.

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

Con el desarrollo de las competencias cívicas y éticas que se describen en el PIFCyE se espera lograr que los alumnos:

- Reconozcan la importancia de valores identificados con la democracia y los derechos humanos en sus acciones y en sus relaciones con los demás.
- Desarrollen su potencial como personas y como 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 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 del PIFCyE.

Como se ha señalado, las 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. Se busca que asuman, de manera libre y responsable, compromisos consigo mismos y con el mundo en que viven, lo cual se logrará por medio del desarrollo de competencias para la vida, la actuación ética y la ciudadanía.

La formación cívica y ética contribuirá a que los estudiantes identifiquen las situaciones que favorecen su bienestar, su salud y su integridad personal a través del conocimiento y valoración de sus características personales, las del grupo cultural al que pertenecen y las de su medio. Favorecerá su actuación autónoma y responsable conforme a principios éticos y democráticos, orientados a la protección y respeto de los derechos humanos. Como resultado, los alumnos estarán en condiciones de desplegar su potencial de manera sana, satisfactoria y responsable; podrán construir un proyecto de vida viable y prometedor 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 como sistema político. Los alumnos identificarán diversas expresiones de la democracia como forma de vida, a través del análisis de valores y actitudes que se manifiestan en las relaciones que establecen en espacios de convivencia próximos. Consolidarán su conocimiento y aprecio por la democracia como

forma de gobierno, mediante el conocimiento y respeto de las normas y leyes que regulan las relaciones sociales, y la comprensión de la estructura y funcionamiento del Estado mexicano. Asimismo, tendrán conciencia de que México es un país multicultural y de que en el territorio nacional existen diversas formas de organización social. Para ello, se requiere que identifiquen 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; 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 en cada grado se han definido tomando en consideración los siguientes criterios.

### El desarrollo gradual de las competencias cívicas y éticas

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

El desarrollo de las competencias en cada alumno es diferente, pues está sujeto a sus características personales, experiencias y contexto en que vive. Por ello, la propuesta de trabajo planteada en cada bloque es solamente 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 resultados idénticos.

### La distribución de las competencias en unidades temáticas

Con el 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 mediante situaciones didácticas que promueven el análisis, la reflexión y la discusión. Si bien el desarrollo de cada competencia moviliza a las restantes, en cada bloque se brinda un énfasis especial a dos competencias afines que se complementan con mayor fuerza.

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

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

En el primer bloque se aborda el conocimiento y cuidado de sí mismo y su sentido de pertenencia a la comunidad, a la nación y a la humanidad.

En el segundo bloque se expone un conjunto de recursos que contribuyen a la autorregulación como condición básica para el ejercicio responsable de la libertad y se trabaja el apego a la legalidad y el sentido de justicia como principios para el desarrollo ético de las personas.

En el tercer bloque se introduce la reflexión sobre los vínculos que los alumnos desarrollan en los grupos donde conviven; su análisis incorpora el reconocimiento y respeto de la diversidad social y ambiental como componentes centrales de su identidad cultural, en la que caben las diferencias y el diálogo entre culturas.

En el cuarto bloque se exponen los elementos básicos de la democracia y sus vínculos con la legalidad y el sentido de justicia, donde se brinda atención a las referencias que los alumnos tienen de la convivencia en su entorno próximo como recursos para introducir algunos aspectos formales de la vida institucional.

En el quinto bloque se aborda el manejo y la resolución de conflictos e impulsa el interés en la participación social y política en los contextos cercanos a los alumnos. Este bloque tiene una función integradora para que los alumnos utilicen los aprendizajes alcanzados en los bloques previos.

## Organización de los bloques didácticos

Cada bloque didáctico está integrado por los siguientes elementos:

- *Título del bloque*, el cual se relaciona con las competencias cívicas y éticas que se desarrollan de manera central.
- *Propósitos*, que describen la orientación y el alcance del trabajo del bloque en términos de los aprendizajes que los alumnos desarrollarán.
- *Las competencias cívicas y éticas* en torno a las cuales se desarrolla el bloque.
- *La descripción de las competencias cívicas y éticas* definen lo que se pretende lograr con los alumnos en cada uno de los ámbitos: *a)* la asignatura, *b)* el trabajo transversal, *c)* el ambiente escolar y *d)* la vida cotidiana del alumnado. 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.
- *Las secciones didácticas* contienen actividades sugeridas en las que se ilustran algunas posibilidades para promover las competencias; tienen como base una propuesta innovadora, lo cual permite 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).

En las diferentes secciones se brindan ejemplos concretos del tipo de estrategias y recursos que pueden ponerse en práctica para que los alumnos dialoguen y reflexionen críticamente, formulen explicaciones y cuestionamientos como parte del desarrollo de las 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 ofrecen la posibilidad de trabajarse como proyectos en los que se aborden temáticas relevantes para la comunidad escolar. Si bien se ha establecido una secuencia de los bloques, este planteamiento es flexible y su orden puede modificarse en atención al contexto y las situaciones que se presenten en el grupo y en la escuela.

Las actividades de aprendizaje incluidas en las secciones didácticas ilustran una manera posible de trabajar. Estos ejemplos no agotan las estrategias de los docentes para abordar las temáticas de cada sección. Incluso, es factible que diseñen, de acuerdo con las experiencias en el aula y en la escuela, otras secciones que complementen o sustituyan algunas de las propuestas, para contribuir al desarrollo de las competencias previstas.

- *Una propuesta de trabajo transversal con otras asignaturas* que se desarrolla en torno a una problemática donde los alumnos requieren realizar algunas tareas de búsqueda de información, de reflexión y de diálogo. En cada caso se proponen diversos contenidos provenientes de las diferentes asignaturas del grado, las cuales pueden ser consideradas por los docentes. Estas propuestas pueden utilizarse como punto de partida o como cierre de los bloques.



- *Los aprendizajes esperados* constituyen indicadores para el maestro sobre los aspectos que debe 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 restantes contenidos del currículo de la educación primaria.

## CONSIDERACIONES PARA EL TRABAJO EDUCATIVO

### Procedimientos formativos

El trabajo que se desarrolle en los cuatro ámbitos del PIFCyE demanda la incorporación de procedimientos formativos congruentes con el enfoque por competencias planteado para la misma.

Para el presente programa los procedimientos formativos son estrategias y recursos que facilitan el desarrollo de las competencias y se han considerado como procedimientos formativos 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, argumentar con fundamentos; escuchar para comprender los argumentos de los demás, respetar opiniones, ser tolerante, autorregular las emociones y tener apertura a nuevos puntos de vista.

La *toma de decisiones* favorece la autonomía de los alumnos al asumir con responsabilidad las consecuencias de elegir y optar, tanto en su persona como en los demás, así como identificar información pertinente para sustentar una elección. 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 educandos analicen problemáticas, ubiquen su sentido en la vida social y actúen de manera comprometida y constructiva en los contextos que demandan de su participación para el mejoramiento de la sociedad donde viven. Su ejercicio demanda el empleo de dilemas y la asunción de roles.

El *juicio ético* es una forma de razonamiento a través de la cual los alumnos reflexionan, juzgan situaciones y problemas en los que se presentan conflictos de valores en donde se tiene que optar por alguno, dilucidando aquello que se considera correcto o

incorrecto, conforme a criterios valorativos que, de manera paulatina, se 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. 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 participen en trabajos colectivos dentro del aula y la escuela, y sirve de preparación para una vida social sustentada en el respeto mutuo, la crítica constructiva y la responsabilidad. Las oportunidades de servicio a otros compañeros o personas, dentro y fuera de la escuela, contribuirán a dotar de un sentido social 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, las bibliotecas del aula y la escolar. También se incluyen actividades de indagación en el entorno escolar y comunitario a través de recorridos por la localidad, diseño, aplicación, sistematización e interpretación de entrevistas y encuestas.
- La discusión de situaciones, dilemas y casos basados en el contexto donde viven los alumnos y que demandan tomar decisiones individuales y colectivas, negociar y establecer acuerdos.
- La participación social en el entorno a través de la difusión de información en trípticos y periódicos murales; desarrollo de acciones encaminadas al bienestar escolar; 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. Así, se considera prioritario que los alumnos se conviertan en usuarios reflexivos y críticos de la información proveniente de medios impresos, audiovisuales y electrónicos. Desde esta perspectiva, se sugiere que entren al aula diferentes tipos de materiales que faciliten a los alumnos 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 del aula y la escolar, los materiales en variantes dialectales de lenguas indígenas, de multigrado y para la integración educativa. Al lado de estos materiales, se encuentran las versiones electrónicas de varios de ellos en Enciclomedia, entre los que se encuentra el texto *Conoce nuestra Constitución*, particularmente la sección donde

se propone el análisis de casos y el acervo del sitio del maestro donde se encuentran interactivos y videos.

Además de los materiales publicados por la Secretaría de Educación Pública es necesario considerar el empleo de otros que pueden contribuir a las tareas de indagación y análisis que se proponen. Entre dichos recursos se encuentran los siguientes:

- Publicaciones y boletines de instituciones y organismos públicos, a través de los cuales los alumnos pueden conocer acciones que se desarrollan a favor de los derechos humanos, así como los servicios que se brindan en la localidad.
- Revistas, prensa escrita y publicaciones periódicas, las cuales, 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, discos compactos, que permiten incorporar información visual documental, así como escenarios reales o ficticios por medio de los cuales se presentan situaciones y perspectivas sobre la realidad.
- Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), que a través de 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 a 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 para el desarrollo de las competencias cívicas y éticas.

Entre las características que la evaluación debe tener en esta asignatura se encuentran:

- 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 para identificar dificultades y establecer compromisos con su mejora paulatina.

- Que contemple al aprendizaje y el desarrollo de las competencias cívicas y éticas como un proceso heterogéneo y diverso en cada alumno, que puede expresar saltos y retrocesos en lo 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 lo que los alumnos deben saber y saber hacer 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 considere diversas estrategias y recursos que le permitan obtener información sobre los aspectos que favorecen o dificultan a los alumnos avanzar en el desarrollo de las competencias cívicas y éticas. A continuación se sugieren algunos recursos para la evaluación.

- Producciones escritas y gráficas elaboradas por los alumnos en las que expresen sus perspectivas y sentimientos ante diversas situaciones.
- Proyectos colectivos de búsqueda de información, identificación de problemáticas y formulación de alternativas de solución.
- 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 en los que sea posible identificar diversos aspectos de sus aprendizajes.

Los *aprendizajes esperados*, referidos en los programas, expresan el desarrollo deseado de las competencias a lo largo del trabajo en cada bloque. Son indicadores para el maestro sobre los aspectos que debe considerar al evaluar el desempeño de los alumnos y facilitan a los docentes la identificación de los aprendizajes de los alumnos a lo largo de cada grado y de toda la educación primaria.

Contar con indicadores para la evaluación es un elemento importante del programa como referencia de los avances posibles de los alumnos en el desarrollo del trabajo en cada bimestre. En la perspectiva de un programa organizado a partir de competencias, los aprendizajes de los alumnos tienen prioridad en las decisiones que los docentes habrán de tomar 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 estos últimos no son un producto final, sino que forman parte del desarrollo de la misma. Es preciso señalar que, debido a la singularidad de cada alumno, estos aprendizajes esperados no se expresan de manera homogénea ni simultánea. El conocimiento que el maestro tiene de la diversidad de rasgos de sus alumnos contribuirá a ejercer una mirada abierta y flexible respecto a sus logros.

## BLOQUES DE ESTUDIO

### BLOQUE I

#### NIÑAS Y NIÑOS CUIDADOSOS, PREVENIDOS Y PROTEGIDOS

##### PROPÓSITOS

- Distinguir algunas funciones del cuerpo humano durante su crecimiento y desarrollo.
- Identificar situaciones o personas que representan un riesgo para su salud física o emocional y emplear medidas para el cuidado personal.
- Asumir su pertenencia a diferentes grupos al reconocer rasgos físicos, sociales y culturales compartidos con las personas del entorno próximo.

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

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

COMPETENCIAS PARA EL DESARROLLO EN LOS ÁMBITOS FORMATIVOS		
ASIGNATURA	TRABAJO TRANSVERSAL	EL AMBIENTE ESCOLAR Y LA VIDA COTIDIANA DEL ALUMNADO
<ul style="list-style-type: none"><li>• Observo que el cuerpo humano es un sistema con funciones específicas; identifico y comunico cuándo me siento enfermo. <b>SECCIÓN A1</b></li></ul>	Uso información para mejorar los resultados de las acciones que me propongo.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Participo en actividades en donde ejerzo y defiendo mis derechos.</li><li>• Reconozco y valoro mis logros y los de mis compañeros en diferentes actividades de la vida escolar.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Describo condiciones del lugar donde vivo que favorecen o que obstaculizan el cumplimiento de mis derechos. <b>SECCIÓN A2</b></li></ul>		
<ul style="list-style-type: none"><li>• Evito situaciones que ponen en peligro o riesgo mi salud física o emocional, y adopto medidas para el cuidado de mi integridad personal. <b>SECCIÓN A3</b></li></ul>		
<ul style="list-style-type: none"><li>• Observo rasgos físicos, sociales y culturales compartidos por las personas del lugar donde vivo e identifico los grupos de los que formo parte (familia, escuela, amigos y localidad). <b>SECCIÓN A4</b></li></ul>		

## ÁMBITO: ASIGNATURA

### SECCIONES DIDÁCTICAS

#### SECCIÓN A1. NUESTRO CUERPO: UNA MÁQUINA MARAVILLOSA

##### Preguntas para discusión y reflexión

¿Qué partes tiene mi cuerpo? ¿Qué podemos hacer con ellas? ¿Cómo nos damos cuenta cuando alguna parte de nuestro cuerpo enferma?

##### Posibles actividades de aprendizaje

De manera individual cada alumno elabora un dibujo de su cuerpo desnudo. Los dibujos se colocan en una parte visible del salón y entre todos comentan las partes del cuerpo dibujadas por la mayoría de los alumnos, las partes omitidas por la mayoría y los nombres que suelen darles. Todo el grupo describe las funciones que el cuerpo humano realiza: respirar, alimentarse, moverse, desechar lo que no necesita, transpirar, etcétera.

Con base en lo anterior, en equipos, los alumnos comentan qué partes del cuerpo permiten realizar las funciones antes descritas y lo dibujan en la figura elaborada previamente. También comentan alguna experiencia de enfermedades padecidas y la información que poseen sobre las partes del cuerpo que se vieron afectadas. De manera individual cada alumno elabora un texto donde exprese sus ideas sobre la importancia de nuestro cuerpo.

#### SECCIÓN A2. NUESTROS DERECHOS EN LA COMUNIDAD

##### Preguntas para discusión y reflexión

¿Cuál es la actividad principal del lugar donde vivo? ¿Qué hacen los niños de mi localidad? ¿Qué lugares están destinados a los niños y niñas? ¿Hay niños que trabajan en la localidad donde vivo? ¿De qué manera son respetados nuestros derechos en la comunidad?

##### Posibles actividades de aprendizaje

Todo el grupo elabora un plano de la localidad donde viven y sitúan los lugares que brindan atención a niñas y niños: escuelas, hospitales, centros recreativos, parques, museos, etcétera. En equipos, elaboran un texto en el que señalen qué derechos se cumplen en estos lugares y por qué es importante que estos servicios existan en la localidad.

En equipos, investigan información sobre situaciones que afectan el cumplimiento de los derechos de los niños en la comunidad: maltrato, menores que trabajan, niñas y niños con discapacidad que no reciben la atención que necesitan. Destacan la manera en que estas situaciones afectan el ejercicio de sus derechos y qué se requiere hacer para modificarlas.

## SECCIÓN A3. NIÑAS Y NIÑOS PRECAVIDOS

### Preguntas para discusión y reflexión

Situaciones o acciones que representan un peligro para las niñas y los niños. Medidas básicas para prevenir riesgos y daños a la salud en la casa, la escuela y la localidad.

### Posibles actividades de aprendizaje

En equipos, identifican situaciones que ponen en riesgo la salud de niñas y niños en la casa, la escuela y la localidad. Elaboran dibujos sobre estos riesgos y proponen medidas básicas de prevención.

Discutir casos como el siguiente: “Martín cursa el tercer grado de primaria, vive con su mamá; ella lo deja en la escuela por las mañanas y luego se va a trabajar. Martín regresa solo a su casa y en varias ocasiones tiene que prepararse de comer. ¿Qué cuidados debe tener Martín al volver a casa y preparar sus alimentos?”.

Todo el grupo elabora una lista de recomendaciones que se puedan agrupar, por ejemplo, en lo que Martín debe prever durante el trayecto de la escuela a su casa y al preparar su comida. Señalan los recursos que se encuentran a su alcance para cuidarse y los difunden a través de un periódico mural a toda la escuela.

## SECCIÓN A4. PERTENECEMOS A VARIOS GRUPOS

### Preguntas para discusión y reflexión

Nuestros familiares, compañeros de escuela y amigos. Características que compartimos y que nos hacen diferentes. Respeto a los rasgos físicos, sociales y culturales de niños y niñas del salón de clases y la escuela.

### Posibles actividades de aprendizaje

Cada alumno elabora un dibujo de sus amigos y amigas de la escuela. Destacan los juegos, pláticas, juguetes y alimentos que les gusta compartir con ellos. Muestran, también, los rasgos en que son diferentes entre sí. Elaboran un cuadro en el que comparan las cosas que comparten con su familia y las que comparten con sus amigos.

En equipos elaboran un dibujo de las características que comparten los habitantes de la localidad: las actividades que realizan, la ropa que visten, la manera en que hablan, la forma en que celebran cumpleaños, bautizos, bodas, etcétera. Comentan si su familia y sus amigos comparten estas costumbres con los miembros de la localidad.

Elaboran un texto en el que describan la manera en que se sienten unidos a su familia, a sus amigos y a la comunidad en que viven y la importancia de pertenecer a varios grupos.

## ÁMBITO: TRABAJO TRANSVERSAL

### Espacio de indagación-reflexión-diálogo

<p><b>TRABAJANDO CON INFORMACIÓN</b></p> <p><i>Indagar:</i> ¿cuáles son las principales fuentes de información que utilizamos? ¿Por qué los medios de comunicación son fuente de información? ¿Para qué nos sirve la información? ¿Cómo la utilizamos? ¿En qué nos ayuda la información al tomar decisiones y alcanzar metas?</p> <p><i>Dialogar y reflexionar:</i> comparar la información que proviene de diversas fuentes. ¿Cómo podemos evaluar las fuentes de las que obtenemos información? ¿Podemos confiar en toda la información que recibimos de los medios?</p>		
<p><b>Español</b></p> <p><i>Materiales escritos</i></p> <p>Comparar información en torno a un mismo tema en diversos medios impresos: periódicos, libros, revistas. Identificar ideas convergentes y divergentes.</p>		<p><b>Historia</b></p> <p><i>Fuentes de información e historia de la entidad</i></p> <p>Identificar diversas fuentes que proporcionan información sobre el pasado de su localidad y entidad.</p>
<p><b>Matemáticas</b></p> <p><i>Información sobre personas conocidas</i></p> <p>Investigar con los miembros de la familia datos generales: edad, estatura, peso.</p> <p>Ordenar la información recogida en tablas y observar la frecuencia.</p>	<p><b>FORMACIÓN CÍVICA Y ÉTICA</b></p> <p>Uso información para mejorar los resultados de las acciones que me propongo.</p>	<p><b>Geografía</b></p> <p><i>Nombres y lugares</i></p> <p>Indagar el significado de nombres de lugares de la entidad. Consultar mapas y fotografías que ayuden a comprender dicho significado. Identificar otras fuentes de información sobre diversos lugares de la entidad.</p>
<p><b>Ciencias Naturales</b></p> <p><i>Salud, alimentación y medios de comunicación</i></p> <p>Registrar información sobre alimentos que se ofrecen a través de la radio y la televisión. Comparar sus nutrientes con los grupos de alimentos que deben integrar una dieta balanceada.</p>		<p><b>Educación Artística</b></p> <p><i>Juego teatral</i></p> <p>Representar una entrevista a un personaje imaginario que ayude a resolver un problema. El personaje entrevistado debe brindar pistas falsas y verdaderas que deberán descubrirse.</p>
	<p><b>Educación Física</b></p> <p><i>Información sobre salud y deporte</i></p> <p>Consultar diversas fuentes para conocer la importancia del deporte en la salud. Comparar diferentes perspectivas sobre las finalidades del deporte: ganar competencias, tener un cuerpo bello, liberar la tensión nerviosa, convivir sanamente.</p>	



## Aprendizajes esperados

Al término del bloque cada alumno muestra lo aprendido cuando:

- Identifica algunas funciones fisiológicas esenciales del cuerpo humano.
- Describe situaciones en la escuela, la calle o su hogar que pueden poner en riesgo su integridad física o emocional.
- Describe algunos rasgos comunes que comparten con vecinos y personas de poblaciones cercanas.
- Emplea medidas para el cuidado de su integridad personal en la escuela, el hogar y la calle.
- Observa su cuerpo y comunica con claridad síntomas de posibles enfermedades.
- Señala algunas condiciones del lugar donde vive que favorecen el cumplimiento de sus derechos.

## BLOQUE II

### APRENDO A EXPRESAR EMOCIONES, ESTABLECER METAS Y CUMPLIR CON ACUERDOS

#### PROPÓSITOS

- Distinguir diversas formas para expresar sentimientos y emociones y optar por aquellas que evitan manifestaciones agresivas o violentas.
- Reconocer que entre las personas existen necesidades que pueden ser similares, diferentes o contrarias, por lo que en algunos casos se requiere conciliar con otros.
- Explorar el ejercicio de su libertad al establecer tiempos, momentos y acciones para realizar proyectos personales y responsabilizarse de su cumplimiento.

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

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

COMPETENCIAS PARA EL DESARROLLO EN LOS ÁMBITOS FORMATIVOS		
ASIGNATURA	TRABAJO TRANSVERSAL	EL AMBIENTE ESCOLAR Y LA VIDA COTIDIANA DEL ALUMNADO
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expreso emociones empleando diversos recursos, evito el uso de acciones agresivas y respeto las expresiones de sentimientos, ideas y necesidades de otras personas. <b>SECCIÓN A1</b></li> </ul>	Participo y promuevo, en juegos y actividades, el respeto y la aplicación justa de las reglas, así como el aprecio por la integridad propia y del compañero o en su caso del adversario.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Oriento mis acciones en la escuela con base en proyectos y metas.</li> <li>• Valoro la importancia de que en igualdad de circunstancias las reglas se apliquen a todas las personas.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Acepto que no todas mis necesidades y deseos se pueden satisfacer de manera inmediata o total y que las necesidades de los demás pueden diferir o contraponerse con las propias. <b>SECCIÓN A2</b></li> </ul>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Experimento mi capacidad de decisión al plantear metas a corto y mediano plazos, de compartirlas con mis compañeros y de organizar mis acciones para alcanzarlas. <b>SECCIÓN A3</b></li> </ul>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconozco la importancia de que las normas y reglas se apliquen a todas las personas y que quienes no cumplen los acuerdos y afectan el bienestar colectivo reparen los daños causados. <b>SECCIÓN A4</b></li> </ul>		

## ÁMBITO: ASIGNATURA

### SECCIONES DIDÁCTICAS

#### SECCIÓN A1. COMPARTIENDO SENTIMIENTOS CON LOS DEMÁS

##### Preguntas para discusión y reflexión

¿De qué manera podemos expresar lo que pensamos y sentimos? ¿Cómo podemos decir a otra persona que es importante y la queremos? ¿Cómo podemos manifestar nuestro des-acuerdo ante situaciones que no nos gustan?

##### Posibles actividades de aprendizaje

Organizar al grupo en parejas: en un primer momento, uno de los integrantes hablará al compañero sobre algo que le gusta mucho o sobre una situación que le desagrada. Después de dos minutos intercambian los papeles. Cada pareja planea una forma de compartir lo platicado con los demás utilizando mímica, a través de un poema, una canción, un relato, un dibujo o un baile. Comentan la manera en que comunicaron las cosas que les gustan y las que les disgustan, y cómo se sintieron al hacerlo.

En equipos discuten situaciones donde un protagonista experimenta diversos sentimientos que desea manifestar. A través de dibujos mostrar los resultados de emplear una forma violenta y otra no violenta para expresar emociones. Cada equipo argumenta las ventajas y desventajas de cada una de estas formas. Todo el grupo comenta la importancia de emplear recursos diferentes a la violencia al expresar sentimientos y así evitar un daño a otras personas.

#### SECCIÓN A2. APRENDER A ESPERAR

##### Preguntas para discusión y reflexión

¿Es posible que nuestros deseos se cumplan de manera inmediata? ¿Qué ocurre cuando mis necesidades y deseos difieren de los de otras personas? ¿En qué casos se requiere que seamos pacientes para satisfacer un deseo o una necesidad?

##### Posibles actividades de aprendizaje

Los alumnos describen las actividades que realizan sus madres, padres o tutores para satisfacer algunas necesidades, como alimentación, vestido, vivienda, recreación y afecto. Identifican estas necesidades como derechos y las distinguen de otras que no son prioritarias para vivir, como tener un juguete o comer cierto tipo de dulces. Comentan algunos casos en que las necesidades o deseos de los alumnos no pueden ser satisfechos de forma inme-

diata o en su totalidad. Pueden emplearse preguntas como: ¿qué hacen cuando desean un juguete y sus padres no lo pueden conseguir?, ¿o cuando tienen hambre pero no les gusta la comida?, ¿qué pasa cuando quieren jugar un determinado juego y sus amigos otro?, ¿o cuando quieren escuchar un programa de radio y su mamá o hermanos otro? Formulan desenlaces alternativos a las experiencias comentadas donde se expresen disposiciones para aplazar, ceder, negociar y considerar a los demás.

## SECCIÓN A3. ALCANZAR UNA META

### Preguntas para discusión y reflexión

¿Qué es una meta? ¿Qué metas tengo? ¿Cuáles metas comparto con quienes me rodean?  
¿Qué necesitamos hacer para alcanzar una meta?

### Posibles actividades de aprendizaje

Organizar un juego en el que se requiera alcanzar, en equipo, una meta –encontrar un objeto perdido o resolver un problema sencillo–, para lo cual existan varias formas. Cada equipo definirá su propio modo e intercambiará su experiencia con los demás. Comentan lo que tuvieron que hacer para trazar una ruta o serie de actividades propia.

Individualmente identifican actividades escolares que representan mayor dificultad, así como las asignaturas que les demandan mayor esfuerzo. Entre estas actividades eligen una como meta y establecen acciones para alcanzarla. Fijan periodos para evaluar en qué medida se aproximan a la meta elegida. Reflexionan la manera en que su compromiso con estas metas contribuye al ejercicio de derechos que tienen como niñas y niños, como es el derecho a la educación.

## SECCIÓN A4. ACUERDOS QUE GENERAN RESPONSABILIDAD

### Preguntas para discusión y reflexión

¿Qué ocurre cuando un grupo de personas establece un acuerdo y alguno de sus miembros no lo cumple? ¿Cómo afecta a los demás que una persona no cumpla los acuerdos? ¿Por qué pensar en las demás personas nos lleva a ser responsables?

### Posibles actividades de aprendizaje

Los alumnos preguntan a sus padres, abuelos y otras personas mayores qué significa para una persona “tener palabra de honor”. Refieren anécdotas en las que sus padres o abuelos hayan establecido un acuerdo y hayan tenido que cumplir con la palabra empeñada. En equipos discuten algún caso en el que alguna persona no cumple con un acuerdo establecido con otras: ¿cómo afecta esto a los demás?, ¿qué pasa con el respeto y la confianza hacia

alguien que no cumple acuerdos?, ¿alguna vez han faltado a algún acuerdo o alguien les ha fallado en cumplirlo?, ¿cómo se sintieron?

Mediante dibujos y textos exponen ejemplos de su vida diaria donde toman acuerdos con los demás.

## ÁMBITO: TRABAJO TRANSVERSAL

### Espacio de indagación-reflexión-diálogo

#### JUEGO LIMPIO

*Indagar y reflexionar:* ¿qué significa jugar limpio? ¿En qué situaciones se dice que una persona gana un juego limpiamente? ¿Qué función tienen las reglas para que un juego se realice limpiamente? En mi juego o deporte favorito, ¿qué conductas atentan contra el juego limpio y cómo se sancionan?

*Dialogar:* ¿qué ocurre cuando en un juego de reglas una persona o un equipo hace uso de ellas de forma tramposa? ¿Qué ocurre cuando en un juego uno de los participantes pierde el control y arremete contra sus compañeros? ¿Qué ocurre cuando en un juego el equipo o jugador ganador insulta a sus compañeros o se burla de ellos? ¿Qué podemos hacer en nuestro salón de clases y en nuestra escuela para promover el juego limpio?

#### Español

*Elaborar cinco reglas para promover el juego limpio*

Acordar, mediante una discusión colectiva, cinco reglas para realizar un juego limpio, por ejemplo, respeto a las reglas acordadas para el juego, respeto al contrario y al árbitro o juez, cuidado de la integridad propia y de los compañeros, cuidado del espacio en el que se juega, etcétera.

Redactar las cinco reglas acordadas y colocarlas en un lugar visible.

#### Historia

*Los testimonios*

Indagar juegos o deportes con los que se divertían los padres y abuelos.

Investigar si algunas reglas con las que actualmente se realiza algún juego o deporte han cambiado para favorecer el juego limpio.

#### Matemáticas

*Sumando y restando puntos*

Ordenar los resultados obtenidos por varios equipos sobre su deporte favorito; asignar puntos por triunfos, empates y derrotas. Restar puntos por juegos sucios (trampas, lesiones al contrario o insultos).

#### FORMACIÓN CÍVICA Y ÉTICA

Participo y promuevo juegos y actividades en las que se valora el respeto y la aplicación justa de las reglas, así como el aprecio por la integridad propia y del compañero o, en su caso, del adversario.

#### Geografía

*Juegos de otros lugares*

Investigar cuáles son los juegos y deportes favoritos de las personas que viven en zonas montañosas, en praderas o junto al mar.

<p><b>Ciencias Naturales</b>  <i>Salud y actividades físicas</i>                  Investigar los beneficios que las actividades físicas proporcionan al funcionamiento del cuerpo humano.                  Investigar lesiones frecuentes ocasionadas por conductas antideportivas.</p>		<p><b>Educación Artística</b>  <i>Arte y juego limpio</i>                  Promover, a través de dibujos o pinturas, el respeto y la aplicación justa de las reglas, el reconocimiento al esfuerzo personal y colectivo, así como la solidaridad.</p>
	<p><b>Educación Física</b>  <i>Juguetes deportivos</i>                  Poner en práctica cinco reglas elaboradas sobre el juego limpio.</p>	

## Aprendizajes esperados

Al término del bloque cada alumno muestra lo aprendido cuando:

- Usa diferentes recursos para expresar sus emociones, al tiempo que respeta la manifestación de emociones de compañeras y compañeros del grupo escolar.
- Refiere situaciones en las que algunas de sus necesidades no pueden ser satisfechas de inmediato o en su totalidad.
- Discute entre las compañeras y los compañeros del grupo sobre la elección entre dos opciones, pero en la que distingan ventajas y desventajas de cada una.
- Establece metas a corto y mediano plazos encaminadas a obtener un mayor desarrollo en su aprendizaje.
- Argumenta las razones por las que hay que evitar manifestaciones violentas al expresar emociones.
- Establece acciones concretas que posibiliten un mayor aprendizaje y desarrollo personal.

## BLOQUE III

### EL CUIDADO DEL AMBIENTE Y EL APRECIO A NUESTRA DIVERSIDAD CULTURAL

#### PROPÓSITOS

- Reconocer su pertenencia a una localidad y a una entidad con una gran diversidad y riqueza cultural.
- Distinguir problemas relacionados con el cuidado del ambiente cuya atención y solución demanda la participación organizada de todos.
- Argumentar en contra de situaciones de inequidad y discriminación que identifica en su contexto cercano.

En 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, a la nación y a la humanidad.

COMPETENCIAS PARA EL DESARROLLO EN LOS ÁMBITOS FORMATIVOS		
ASIGNATURA	TRABAJO TRANSVERSAL	EL AMBIENTE ESCOLAR Y LA VIDA COTIDIANA DEL ALUMNADO
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Describo necesidades compartidas por diversas comunidades de mi entidad.</li> <li>• Valoro críticamente costumbres y tradiciones y participo en la preservación de aquellas que me dan identidad y contribuyen a mejorar la calidad de vida de mi localidad.</li> </ul> <p style="text-align: right;"><b>SECCIÓN A1</b></p>	<p>Expreso la importancia de que mujeres y hombres compartan responsabilidades y participo sin prejuicios de género en actividades diversas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Asumo que en un contexto plural pueden prevalecer diferentes puntos de vista.</li> <li>• Participo en actividades en la escuela en las que participan niñas y niños.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifico situaciones de discriminación e inequidad y argumento contra estereotipos basados en diferencias étnicas, de género, socioeconómica y religiosas.</li> </ul> <p style="text-align: right;"><b>SECCIÓN A2</b></p>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comparo los rasgos de un ambiente sano y equilibrado con un ambiente deteriorado; cuestiono las acciones que lo deterioran y propongo actividades para conservarlo y mejorarlo.</li> </ul> <p style="text-align: right;"><b>SECCIÓN A3</b></p>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Describo elementos históricos, geográficos y culturales que identifican a mi entidad o región y valoro sus aportes a la diversidad cultural del país.</li> </ul> <p style="text-align: right;"><b>SECCIÓN A4</b></p>		

## ÁMBITO: ASIGNATURA

### SECCIONES DIDÁCTICAS

#### SECCIÓN A1. AGUA PARA TODOS

##### Preguntas para discusión y reflexión

¿Para qué necesitan las plantas, los animales y las personas el agua? ¿Existen personas en mi localidad y/o en mi entidad que tienen problemas para abastecerse de agua potable? ¿Qué ocurre si unas personas desperdician agua, mientras otras carecen del vital líquido?

##### Posibles actividades de aprendizaje

Los alumnos describen, en forma oral o escrita, las necesidades que satisfacen con el agua. Observan imágenes de localidades que tienen problemas de abasto de agua y dialogan sus implicaciones en la calidad de vida de las personas. Investigan, con familiares y vecinos, de dónde viene el agua potable que llega a sus casas y trazan en un mapa de la localidad, el municipio o la entidad, la ruta que sigue para llegar a sus hogares. Es importante que los alumnos identifiquen tanto la fuente principal de recarga natural del agua de la región como lo que se refiere a los servicios municipales. Es importante considerar que para que exista agua en una localidad es imprescindible mantener la vegetación, así como un esfuerzo social para llevar el agua a nuestras casas y discutir si es justo que unas personas desperdicien el agua mientras que otras carecen de ella.

Proponer medidas para cuidar la vegetación y el agua en la localidad y difundirlas a través de carteles o algún otro recurso gráfico.

#### SECCIÓN A2. LAS DIFERENCIAS NOS ENRIQUECEN

##### Preguntas para discusión y reflexión

¿Cómo se manifiesta en tu localidad la diversidad entre las personas? ¿Qué diferencias existen entre las personas de la localidad? ¿Existen personas o grupos en la localidad a quienes se rechaza por ser diferentes?

##### Posibles actividades de aprendizaje

En equipos exploran ejemplos de la diversidad que existe en la escuela y en la localidad. Comentan la manera en que las diferencias que puede haber entre las personas enriquecen las formas de jugar, estudiar y convivir en la escuela y en la localidad. Cada equipo presenta al grupo algún ejemplo de la manera en que se manifiesta la diversidad: formas de hablar, de vestir, de celebrar, de jugar. Discuten y cuestionan las situaciones de rechazo



a las diferencias entre las personas. Comentan si en la escuela han participado en alguna situación de rechazo o discriminación: en el juego o en el trabajo en equipo. Formulan propuestas para integrar y apoyar a las niñas y niños que viven algún problema de rechazo o exclusión, así como para impedir que se ejerzan este tipo de acciones en el aula y en la escuela. Redactan un texto donde comenten de qué manera la convivencia entre personas diferentes nos enriquece a todos.

## SECCIÓN A3. VIVIR SIN DAÑAR EL AMBIENTE

### Preguntas para discusión y reflexión

¿En qué consiste la riqueza natural de nuestra entidad? ¿De qué manera se ha enriquecido o deteriorado a lo largo del tiempo? ¿Por qué es fundamental conservar el ambiente para nuestra calidad de vida? ¿Qué hacemos para cuidar la vegetación y los animales del lugar donde vivimos?

### Posibles actividades de aprendizaje

Investigar los elementos que conforman la riqueza natural de la entidad. Explorar cuáles son los recursos naturales que se han deteriorado o se encuentran en peligro de extinción y cuáles son las causas de este daño: sobreexplotación, contaminación, abandono, empobrecimiento, etcétera. Relacionar estos aspectos con las actividades económicas que se desarrollan en la entidad. Plasmar esta información en un dibujo, mapa o maqueta. Marcar con colores las condiciones del medio (verde para los recursos que se encuentran en buen estado, amarillo de alerta para aquellos que se encuentran deteriorados y rojo para los que están en peligro de extinción o sumamente contaminados). Los cuerpos de agua también pueden distinguirse con colores: si los ríos están secos, pintarlos de amarillo; si están contaminados, de color gris, y si están limpios, de color azul.

Reflexionar sobre las características de un ambiente equilibrado y las acciones que se requieren, de parte de todos los pobladores y de las autoridades de la entidad para conseguirlo. Formular medidas para impulsar el equilibrio ambiental en la localidad y la entidad.

## SECCIÓN A4. NUESTRA APORTACIÓN A LA DIVERSIDAD

### Preguntas para discusión y reflexión

¿Cuáles son las principales características de mi entidad? ¿Qué comparte la gente de mi localidad con la de otras localidades de la entidad? ¿Qué tradiciones y costumbres existen en otras entidades? ¿Por qué es importante que en México convivamos personas y grupos que somos diferentes entre sí?

## Posibles actividades de aprendizaje

Investiga, en equipo, información sobre la población de la entidad: comunidades indígenas, personas de origen africano, asiático, europeo, inmigrantes latinoamericanos, población mestiza. Entrevistar a familiares y vecinos para indagar si son originarios de la entidad o de otros lugares del país u otras partes del mundo. Todo el grupo analiza la información recabada y elabora una monografía que exprese la diversidad que existe en la entidad.

En equipos eligen alguna de las comunidades identificadas para explorar su lenguaje, fiestas tradicionales, si desarrollan alguna actividad económica específica, si tienen autoridades diferentes a la del municipio. Comentan la importancia de que en la entidad y en México vivan personas y comunidades diversas.

## ÁMBITO: TRABAJO TRANSVERSAL

### Espacio de indagación-reflexión-diálogo

#### POR UN TRABAJO EQUITATIVO

*Indagar:* ¿qué trabajo se requiere realizar en casa? ¿Quién desarrolla estas actividades? ¿Todos los miembros de mi familia participan en el quehacer de la casa? ¿Qué actividades realizan los hombres y las mujeres en mi comunidad?

*Dialogar y reflexionar:* ¿qué actividades pueden hacer los hombres y las mujeres? Discutir y reconocer la importancia de que mujeres y hombres tengan iguales oportunidades para participar en diversas actividades. Cuestionar las actividades que tradicionalmente se asignan a hombres o mujeres.

#### Español

##### Entrevista

Redactar preguntas dirigidas a adultos de diferentes edades para identificar su opinión sobre las actividades que pueden o no realizar mujeres y hombres.

#### Historia

##### La mujeres en la historia de la entidad

Investigar la fecha en que se reconoce a las mujeres el derecho a votar y la influencia que tiene en la vida de las mujeres de la localidad.

Investigar los nombres de algunas mujeres que han ejercido cargos de elección popular en su localidad, municipio o entidad.

#### Matemáticas

##### Recolectando información

Registrar y contabilizar la frecuencia de respuestas a preguntas sobre los roles de género de hombres y mujeres en la localidad. Formular conclusiones y emitir juicios.

#### FORMACIÓN CÍVICA Y ÉTICA

Expreso la importancia de que mujeres y hombres compartan responsabilidades y participo sin prejuicios de género en actividades diversas.

#### Geografía

##### Hombres y mujeres en la entidad

Comparar datos sobre la población de la entidad por edad y sexo. Valorar positivamente la participación de hombres y mujeres en el desarrollo económico, cultural y social de la entidad.

<p><b>Ciencias Naturales</b>  <i>Niñas y niños: derecho a la alimentación sana</i>          Consultar tablas de crecimiento de niñas y niños. Comentar la importancia de consumir los tres grupos de alimentos para lograr un crecimiento adecuado. Valorar el derecho de niñas y niños a una alimentación sana.</p>		<p><b>Educación Artística</b>  <i>Creación de cantos</i>          Modificar el texto de canciones populares intercambiando en ellas los papeles de hombres y mujeres. Representar teatralmente su contenido. Valorar las posibilidades comunes de hombres y mujeres.</p>
	<p><b>Educación Física</b>  <i>Juegos para todas y todos</i>          Seleccionar juegos y deportes diversos en los que participen las niñas y los niños.</p>	

## Aprendizajes esperados

Al término del bloque cada alumno muestra lo aprendido cuando:

- Describe necesidades compartidas entre las personas de distintos ámbitos, desde la familia, la localidad y el estado.
- Identifica y relata algunas costumbres o tradiciones que caracterizan a su familia, a su localidad y a su entidad.
- Reconoce y describe rasgos de un ambiente equilibrado y de un ambiente deteriorado.
- Propone acciones que involucren la participación de los alumnos para cuidar el ambiente en su localidad.
- Argumenta contra situaciones de inequidad y discriminación que observa en su entorno.
- Expone razones por las que las niñas y los niños deben recibir un trato equitativo.

## BLOQUE IV

### LEYES QUE REGULAN LA CONVIVENCIA Y PROTEGEN NUESTROS DERECHOS

#### PROPÓSITOS

- Investigar la función de algunas normas y leyes que regulan las relaciones entre los habitantes de la localidad y argumentar las razones por las que deben aplicarse en condiciones de igualdad.
- Examinar sus derechos como niña o niño y las circunstancias que afectan su respeto y cumplimiento.
- Identificar algunas características de la democracia en la convivencia diaria y en algunas organizaciones de la localidad.

En 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 sentido de justicia.
- Comprensión y aprecio por la democracia.

COMPETENCIAS PARA EL DESARROLLO EN LOS ÁMBITOS FORMATIVOS		
ASIGNATURA	TRABAJO TRANSVERSAL	EL AMBIENTE ESCOLAR Y LA VIDA COTIDIANA DEL ALUMNADO
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifico la función de las leyes que regulan las relaciones entre los habitantes de mi localidad, preveo algunas consecuencias de su incumplimiento y valoro que se apliquen en condiciones de igualdad.</li> </ul> <p style="text-align: right;"><b>SECCIÓN A1</b></p>	Planteo argumentos respecto a las reglas para la convivencia armónica y reconozco figuras de autoridad en los diferentes espacios sociales en los que me desenvuelvo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Establezco relación entre intereses personales con asuntos colectivos del entorno.</li> <li>• Identifico situaciones en las que es necesario establecer acuerdos y reglas en la convivencia escolar.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Planteo situaciones en que mis intereses personales coinciden con los colectivos, utilizo procedimientos democráticos para tomar decisiones colectivas que contribuyen al bienestar general.</li> </ul> <p style="text-align: right;"><b>SECCIÓN A2</b></p>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conozco mis derechos como niña o niño e identifico las circunstancias que afectan su respeto y cumplimiento.</li> </ul> <p style="text-align: right;"><b>SECCIÓN A3</b></p>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Distingo los rasgos esenciales de la democracia a través de la identificación del papel de la autoridad y de las posibles formas de relación con los miembros de organizaciones en mi localidad.</li> </ul> <p style="text-align: right;"><b>SECCIÓN A4</b></p>		

## ÁMBITO: ASIGNATURA

### SECCIONES DIDÁCTICAS

#### SECCIÓN A1. DIFERENTES FUNCIONES DE LAS REGLAS

##### Preguntas para discusión y reflexión

¿En qué se distinguen las reglas que existen en la casa, en la escuela y en la localidad? ¿Para qué nos sirven? ¿Quién las elabora? ¿Podríamos vivir sin ellas? ¿Qué pasa cuando no todos las cumplen?

##### Posibles actividades de aprendizaje

En equipos los alumnos enlistan reglas que siguen en casa, en la escuela y en la localidad. Comentan las actividades que contribuyen a desarrollarlas, la manera en que previenen daños y brindan las mismas oportunidades a todas las personas. Señalan algunas consecuencias, individuales y colectivas de no seguir estas reglas.

Identifican reglas que rigen la vida de los habitantes de la localidad e investigan entre ellos quiénes son responsables de que se cumplan: ¿las autoridades?, ¿los habitantes? En equipo diseñan un cartel en el que describan la importancia de las reglas y los beneficios que reportan para todos.

#### SECCIÓN A2. O TODOS PAREJOS O TODOS RABONES: APRENDIENDO A SER DEMOCRÁTICOS

##### Preguntas para discusión y reflexión

¿De qué manera se toman decisiones y acuerdos en la casa, la escuela y la localidad? ¿Quiénes participan? ¿Participo yo? ¿Considero los puntos de vista de otras personas?

##### Posibles actividades de aprendizaje

A través de dibujos, los alumnos narran una situación en la que los miembros de su familia hayan tomado alguna decisión: mudarse de casa o localidad, hospedar a un familiar venido de fuera, atender a un familiar enfermo, distribuir los espacios de la casa, etcétera. Comparten sus relatos con otros compañeros y comentan quiénes tienen mayor peso en las decisiones, si hubo algún conflicto o discrepancia, si ellos como niños pudieron dar su opinión.

Proponer situaciones en el aula que convoquen a decidir entre todos, por ejemplo: formar comisiones para organizar y distribuir materiales de uso colectivo, organizar el préstamo de los libros de la Biblioteca de Aula, organizar una visita a algún sitio de la localidad.

En equipos, discuten la actividad elegida: nombran a un moderador y a un secretario, este último toma nota de las propuestas, y todos votan para elegir una. Al final, el secretario informa a los otros equipos sobre la discusión, los aspectos en que hubo acuerdo o discrepancia y la propuesta elegida.

Comentan la importancia de considerar la opinión de todos al tomar una decisión de interés colectivo de manera democrática.

## SECCIÓN A3. APRENDIENDO A DEFENDER NUESTROS DERECHOS

### Preguntas para discusión y reflexión

¿De qué manera se cumplen, en la vida diaria, nuestros derechos? ¿Qué personas e instituciones contribuyen a su respeto? ¿Qué hago para proteger y contribuir al cumplimiento de mis derechos?

### Posibles actividades de aprendizaje

Todo el grupo formula una lista de sus derechos como niñas y niños. Propone ejemplos de situaciones en las que otras personas colaboran en la realización de estos derechos –sus padres, maestros, personas de la localidad y de las instituciones– y la manera en que niñas y niños pueden responsabilizarse de estos derechos: dedicando tiempo al estudio, eligiendo alimentos sanos, previniendo accidentes al jugar.

Identifican los derechos que comparten con otras personas en la casa, la escuela y la localidad. Identifican personas e instituciones de su localidad que contribuyen a que estos derechos se cumplan. Comentan por qué es importante que los derechos de todas las personas se respeten y señalan casos en los que consideran que estos derechos no son satisfechos.

## SECCIÓN A4. APRENDIENDO A CONOCER MI LOCALIDAD

### Preguntas para discusión y reflexión

¿Qué problemas y necesidades comunes tenemos quienes vivimos en la localidad? ¿Qué hace la gente para resolverlos? ¿Quiénes participan en las decisiones que se toman para que todos tengamos bienestar? ¿Quiénes son las autoridades de mi localidad y qué hacen?

### Posibles actividades de aprendizaje

Los alumnos recolectan fotografías de diferentes épocas de la localidad donde viven, así como periódicos o mapas antiguos. Montar estos materiales en un mural de manera que todos puedan mirarlos. Plantear preguntas que les lleven a apreciar cambios, así como aspectos que permanecen. En equipos formulan preguntas para entrevistar a adultos de diversas edades, de la escuela y la localidad, sobre acontecimientos donde los habitantes

se han organizado para impulsar mejoras comunes. Investigan también quiénes son las autoridades de la localidad, quién las eligió y qué hacen para atender las necesidades de sus habitantes. Puede invitarse al aula a algún miembro de la localidad que haya participado en alguna organización o acción que generó mejoras colectivas.

Señalan ejemplos sobre la importancia de que las autoridades y los integrantes de la localidad trabajen conjuntamente para lograr mejoras que beneficien a todos.

## ÁMBITO: TRABAJO TRANSVERSAL

### Espacio de indagación-reflexión-diálogo

#### REGLAS Y AUTORIDADES

*Indagar y reflexionar:* ¿quiénes son las autoridades en la casa, el salón de clases, en la escuela y en la localidad? Diversas funciones de una autoridad: dirigir, tomar decisiones, mandar, castigar, organizar, informar, entre otras.

*Dialogar:* ¿las autoridades deben respetar las reglas? ¿Las niñas y los niños pueden hacer reglas? ¿Siempre debe haber unas personas que mandan y otras que obedecen? ¿Qué pasa cuando una autoridad no es justa?

#### Español

*Un debate sobre las reglas*

Participar en un debate sobre el papel de las autoridades ante las reglas: ¿deben respetarlas?, ¿cómo es una autoridad justa?, ¿cómo es una autoridad injusta?, ¿puede una autoridad equivocarse?, ¿qué debemos hacer en esos casos?

#### Historia

*¿Quién manda en la casa?*

Investigar con sus padres y abuelos quiénes tomaban, cuando eran pequeños, las decisiones en una familia antes y quiénes las toman ahora. Valorar positivamente la corresponsabilidad entre los integrantes de una familia.

#### Matemáticas

*Autoridades que resuelven problemas*

Analizar problemas, reales o hipotéticos, relacionados con la distribución del gasto familiar o el ejercicio de un presupuesto para organizar una actividad de la localidad. Destacar el papel de las figuras de autoridad en las decisiones que se tomen.

#### FORMACIÓN CÍVICA Y ÉTICA

Planteo argumentos respecto a la conveniencia de las reglas para la convivencia armónica y reconozco figuras de autoridad en los diferentes espacios sociales en los que me desenvuelvo.

#### Geografía

*Autoridades en la localidad, la entidad y el país*

Explorar los nombres y actividades realizadas por algunas autoridades del municipio, la entidad y el país. Ubicar en un mapa de México su campo de acción.

<p><b>Ciencias Naturales</b> <i>Las autoridades y nuestros derechos</i> Identificar acciones de las autoridades de la localidad que respaldan los derechos de los niños a la salud, a un ambiente sano y a la seguridad en los espacios públicos.</p>		<p><b>Educación Artística</b> <i>Representación teatral</i> Representar figuras de autoridad en diversas situaciones de la vida diaria. Analizar si las acciones que realizan consideran el bienestar de los demás.</p>
	<p><b>Educación Física</b> <i>La responsabilidad de sancionar</i> Identificar el papel de árbitros, réferis y jueces en el desarrollo de juegos y competencias deportivas. Analizar el papel de las reglas establecidas para las decisiones y castigos que aplican. ¿Podrían actuar sin reglas?</p>	

## Aprendizajes esperados

Al término del bloque cada alumno muestra lo aprendido cuando:

- Discute con las niñas y los niños del salón de clases la función de las reglas y la importancia de que sean respetadas en los grupos en los que participan.
- Habla sobre las consecuencias individuales y colectivas acerca del incumplimiento de normas y acuerdos.
- Identifica puntos de coincidencia entre intereses personales y colectivos.
- Identifica a las autoridades de su localidad y distingue algunas acciones de gobierno.
- Utiliza procedimientos para la toma de decisiones colectivas en los grupos que toma parte.
- Localiza información sobre personas o instituciones que contribuyen al ejercicio de sus derechos.



## BLOQUE V

### APRENDEMOS A ORGANIZARNOS Y A RESOLVER CONFLICTOS

#### PROPÓSITOS

- Identificar como causas de algunos conflictos las diferencias de interés y puntos de vista opuestos, mismos que pueden solucionarse mediante el diálogo.
- Explorar diversas formas de organización para atender asuntos de beneficio colectivo.

Para esta unidad se propone fortalecer el desarrollo de los alumnos 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	EL AMBIENTE ESCOLAR Y LA VIDA COTIDIANA DEL ALUMNADO
<ul style="list-style-type: none"><li>• Observo que las diferencias de interés pueden generar diversos escenarios de relación entre las personas o los grupos. <b>SECCIÓN A1</b></li></ul>	<p>Identifico diferentes expresiones de la violencia, así como sus relaciones con la falta de respeto a los derechos de las personas.</p> <p>Identifico y exploro diversas formas de organización, apreciando los beneficios personales y colectivos que cada una ofrece.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Reconozco que la participación colectiva contribuye al bienestar de su entorno.</li><li>• Muestro disposición a escuchar el punto de vista de las partes en conflicto y empleo diversas estrategias para favorecer una solución no violenta ante situaciones de conflicto.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Identifico protagonistas e intereses que dan origen a un conflicto con la intención de distinguir los motivos que dieron origen al problema.</li><li>• Formulo hipótesis sobre el origen y desenlace de conflictos en la vida diaria. <b>SECCIÓN A2</b></li></ul>		
<ul style="list-style-type: none"><li>• Exploro diversas formas de organización, apreciando los beneficios personales y colectivos que cada una ofrece. <b>SECCIÓN A3</b></li></ul>		
<ul style="list-style-type: none"><li>• Valoro la opinión y ayuda de las personas que median en un conflicto para beneficio colectivo. <b>SECCIÓN A4</b></li></ul>		

## ÁMBITO: ASIGNATURA

### SECCIONES DIDÁCTICAS

#### SECCIÓN A1. CONFLICTO DE INTERESES

##### Preguntas para discusión y reflexión

Las personas y los grupos pueden tener diferentes intereses. ¿Qué pasa cuando los intereses son diferentes? ¿Qué pasa cuando son contrarios? ¿Debemos convivir solamente con personas que compartan nuestros intereses?

##### Posibles actividades de aprendizaje

Los alumnos comentan sobre los asuntos siguientes: ¿qué les gusta hacer durante el recreo?, ¿cuáles son sus programas de televisión favoritos?, ¿qué deportes y juegos les gustan?, ¿qué alimentos prefieren?, ¿cuál sería su mascota preferida? A partir de la actividad anterior, comentan si encuentran diferencias con sus compañeros en estas preferencias. En equipos discuten problemas en los que tengan que tomar una decisión conjunta y discutir sus diferentes intereses: ¿qué mascota debe tener el grupo?, ¿qué alimentos preparar para un convivio?, ¿qué jugar a la hora del recreo?

Cada equipo decide qué hacer y expone al grupo la manera en que llegaron a una decisión. Describen si pudieron ponerse de acuerdo y cómo resolvieron las diferencias entre sus integrantes. Destacan la manera en que las diferencias entre las personas pueden llevar a conflictos o a la búsqueda de soluciones para respetar intereses y llegar a acuerdos.

#### SECCIÓN A2. BUSCANDO CAUSAS DE CONFLICTOS

##### Preguntas para discusión y reflexión

¿Qué es un conflicto? ¿Qué tienen que ver los intereses de las personas en un conflicto? ¿Las diferencias de interés siempre son motivo de conflictos? ¿Cómo podemos comprender mejor un conflicto?

##### Posibles actividades de aprendizaje

En equipos los alumnos elaboran descripciones breves de conflictos que hayan tenido lugar en el aula y en la escuela. Identifican, en cada caso, a los alumnos o grupos que protagonizan el conflicto, los intereses de cada parte y la manera en que tales intereses se oponen. Con esta información elaboran un esquema de los participantes y componentes del conflicto y lo exponen a los demás equipos. Posteriormente, cada equipo define desenlaces posibles al conflicto que analizó, tanto si las partes involucradas no superan las diferencias como si

buscaban resolverlas. Asimismo, proponen diferentes soluciones para enfrentar los conflictos revisados.

Todo el grupo reflexiona sobre la importancia de comprender los intereses de las personas y de los grupos que se ven involucrados en un conflicto, así como la posibilidad de que un conflicto lleve a un acuerdo o solución que satisfaga a todos. De manera individual redactan textos donde comenten su opinión sobre los conflictos.

## **SECCIÓN A3. DIFERENTES FORMAS DE ORGANIZACIÓN**

### **Preguntas para discusión y reflexión**

¿Qué es organizarse? ¿Para qué sirve organizarse? ¿Cómo participamos en la organización de una actividad? ¿Qué formas de organización conocemos?

### **Posibles actividades de aprendizaje**

Todo el grupo comenta por qué es importante organizarse para realizar las actividades cotidianas en la casa, la escuela y la localidad. De manera individual elaboran dibujos en los que describan una actividad donde participen colectivamente con otras personas: celebrar un cumpleaños, limpiar la casa, formar equipos para algún encuentro deportivo, etcétera. Redactan un texto que acompañe su dibujo en el cual describan las acciones que forman parte de la organización descrita. Compartan sus trabajos colocándolos en un mural donde todos puedan observar.

En equipos exploran diversas formas de organización de su localidad. Entrevistan a personas que hayan participado en la organización de alguna fiesta local, al personal que participa en las campañas de vacunación o en levantar conteos o censos, a los trabajadores que participaron en alguna jornada agrícola, etcétera. En cada caso identifican quién coordina las actividades, si se forman comisiones, si se turnan las tareas. Cada equipo elabora un texto que describa los resultados de su exploración donde destaquen la importancia de organizarse para emprender tareas que benefician a todos.

## **SECCIÓN A4. SE VALE PEDIR AYUDA PARA RESOLVER CONFLICTOS**

### **Preguntas para discusión y reflexión**

A veces las personas involucradas en un conflicto requieren de la ayuda, consejo y opinión de otras para resolverlo. ¿Conozco situaciones en las que se requiere de apoyo?

## Posibles actividades de aprendizaje

De manera individual los alumnos escriben un texto en el que exponen los sentimientos experimentados cuando han tenido conflictos con otros compañeros dentro de la escuela: miedo, enojo, impotencia, desesperación, ansiedad, por ejemplo. De manera voluntaria algunos alumnos exponen su experiencia al grupo y comentan la manera en que estos sentimientos les permiten o impiden actuar con respeto y comprensión hacia los demás.

En equipos discuten situaciones en las que se requiere la intervención de una tercera persona que ayude a ver las diferencias de intereses y buscar soluciones que satisfagan a los involucrados. Por ejemplo, cuando el conflicto involucra a niñas o niños de diferente edad –de tercero y sexto, por ejemplo–, o cuando una de las partes es numerosa y en la otra sólo hay uno o dos niños, o cuando una de las partes tiene alguna discapacidad. Destaquen que este apoyo lo pueden brindar otros alumnos, los maestros y los padres de familia, y con estas ayudas en la resolución de conflictos se aseguren soluciones justas para todos.

## ÁMBITO: TRABAJO TRANSVERSAL

### Espacio de indagación-reflexión-diálogo

#### JUNTOS CONTRA LA VIOLENCIA

*Indagar y reflexionar:* ¿qué es la violencia? ¿Qué acciones violentas identifico en mi salón y en la escuela? ¿He sido víctima de alguna de estas acciones? ¿He actuado con violencia hacia otros niños y niñas? ¿He permitido que otros actúen con violencia hacia mis compañeros?

*Dialogar:* ¿qué podemos hacer para evitar la violencia? ¿Qué relación hay entre la falta de respeto a los derechos de las personas y la violencia? ¿Cómo podríamos organizarnos para prevenirla?

#### Español

##### *Organicemos una asamblea*

Formular, por escrito, quejas y sugerencias ante situaciones de violencia entre compañeros.

Depositarlas en un buzón que se revise para organizar, periódicamente, asambleas de grupo en las que se discutan comportamientos violentos en el aula.

#### Historia

##### *Testimonios*

Recabar anécdotas y relatos de la localidad relativos a conflictos que desencadenaron acciones violentas. Valorar críticamente las repercusiones de estas acciones en la vida de la localidad.

<p><b>Matemáticas</b> <i>Interpretando información</i> Interpretar algunas gráficas sencillas sobre la cantidad de personas que viven en situación de pobreza en la localidad. Identificar los derechos que se ven afectados en las personas que viven en la pobreza.</p>	<p><b>FORMACIÓN CÍVICA Y ÉTICA</b> Identifico diferentes expresiones de la violencia, así como sus relaciones con la falta de respeto a los derechos de las personas.  Identifico y exploro diversas formas de organización, apreciando los beneficios personales y colectivos que cada una ofrece.</p>	<p><b>Geografía</b> <i>Solidaridad con los demás</i> Identificar en un mapa de la entidad poblaciones que viven en la marginación y la pobreza. Comentar la importancia de conocer las características de este problema. Comentar que la indiferencia ante las condiciones de pobreza es una forma de violencia.</p>
<p><b>Ciencias Naturales</b> <i>Solidaridad con el entorno</i> Identificar situaciones del entorno local que ponen en riesgo la vida de los seres vivos: cortar o maltratar árboles, apedrear aves y sus nidos, etcétera. Proponer algunas acciones que contribuyan a su conservación.</p>		<p><b>Educación Artística</b> <i>Llamados contra la violencia</i> Elaborar composiciones plásticas que contrapongan las ideas de diálogo y de violencia. Acompañarlas de un breve texto donde se invite al diálogo frente a la violencia.</p>
	<p><b>Educación Física</b> <i>Brigadas de apoyo</i> Organizar equipos de cuatro o cinco integrantes que, de manera rotativa, identifiquen situaciones de conflicto y violencia en el patio de recreo. La brigada reportará al maestro o maestra la situación para intervenir y apoyar en su resolución.</p>	

## Aprendizajes esperados

Al término del bloque cada alumno muestra lo aprendido cuando:

- Identifica y describe los beneficios de la acción colectiva de niños y adultos para atender los problemas del entorno.
- Pide la palabra al hablar y escuchar con atención el punto de vista de otras personas.
- Distingue las etapas que tienen algunos conflictos: su origen, proceso y desenlace.
- Refiere conflictos cotidianos ocasionados por diferencias de interés o puntos de vista entre las personas.
- Habla sobre situaciones de conflicto que se tienen entre los alumnos del grupo escolar y exponer ideas y puntos de vista para su solución.
- Argumenta los beneficios del diálogo como recurso para la conciliación de diferencias.
- Propone en el grupo escolar soluciones a conflictos cotidianos.

## BIBLIOGRAFÍA

- Airasian, Peter W. (2002), *La evaluación en el salón de clases*, México, SEP/McGraw-Hill Interamericana Editores (Biblioteca para la actualización del maestro).
- Alonso, María (2003), *Participación en el aula y formación en valores: opiniones y experiencias docentes en la educación primaria*, tesis de maestría, México, DIE, Cinvestav.
- Anaut, Loli (2002), *Valores, escuela y educación para la ciudadanía*, Barcelona, Graó.
- Barba, José Bonifacio (1997), *Educación para los derechos humanos*, México, FCE.
- Bárcena, Fernando (1997), *El oficio de la ciudadanía. Introducción a la educación política*, Barcelona, Paidós (Papeles de pedagogía).
- Bárcena, Fernando, Fernando Gil y Gonzalo Jover (1999), *La escuela de la ciudadanía. Educación, ética y política*, Barcelona, Editorial Desclée de Brower (Aprender a ser).
- Benavides, Marco A. (2003), “Los consejos de participación social”, en *Observatorio Ciudadano de la Educación*, Vol. III, núm. 51.
- Bolívar, Antonio (1998), *La evaluación de valores y actitudes*, Madrid, Anaya (Hacer Reforma).
- Burguet, Martha (1999), *El educador como gestor de conflictos*, Barcelona, Editorial Desclée de Brower (Aprender a ser).
- Buxarrais, Ma. Rosa, Miquel Martínez, Josep María Puig y Jaume Trilla (1999), *La educación moral en primaria y en secundaria*, México SEP/Cooperación Española.
- Camps, Victoria (1993), *Virtudes públicas*, Madrid, Espasa-Calpe.
- (1996), *Los valores de la educación*, Madrid, Anaya (Hacer Reforma).
- Cantú, Marco (2003), *La formación de valores democráticos en los niños mexicanos*, México, UNAM.
- Casanova, Ma. Antonia (1998), *La evaluación educativa: escuela básica*, México, SEP/Cooperación Española (Biblioteca del normalista).
- Cascón Soriano, Francisco, Carlos Martín Beristain (2000), *La alternativa del juego I y II. Juegos y dinámicas de educación para la paz*, Madrid (Los Libros de la Catarata).
- Cava, Ma. Jesús y Gonzalo Musitu (2002), *La convivencia en la escuela*, Barcelona, Paidós.
- Chapela Mendoza, Luz María (1998), *Hablemos de sexualidad: ejercicios para los niños y las niñas*, México, Conapo/Mexfam.
- Compte-Sponville, André (1999), *Pequeño tratado de las grandes virtudes*, México, SEP/Andrés Bello (Biblioteca para la actualización del maestro).
- CIEDES (2002), *Valores que se fomentan en los microcontextos escolares de educación primaria y secundaria en Sinaloa*, México, SEPS.
- Conde, Silvia (1998), *La construcción de una escuela democrática*, tesis de maestría, México, DIE, Cinvestav.
- (2003), *El desarrollo de competencias para la vida democrática*, Cursos Generales de Actualización, México, SEP/IFE.
- (2003), *Elementos para la gestión escolar democrática*, México, Cursos Generales de Actualización, México, SEP/IFE.

- Cortina, Adela (1996), *El quehacer ético. Guía para la educación moral*, Madrid, Santillana (Aula XXI).
- Consejo Nacional contra las Adicciones (2000), *Construye tu vida sin adicciones. Modelo de prevención*, México, SEP/Conadic/Ssa.
- (2000), *Construye tu vida sin adicciones. Modelo de prevención. Guía del taller para prevenir las adicciones en preadolescentes y adolescentes tempranos*, México, SEP/Conadic/Ssa.
- (2000), *Hacia una escuela sin adicciones. Guía para la prevención de las adicciones en las escuelas*, México, SEP/Conadic/Ssa.
- Consortio Intercultural (2004), *Reflexiones de Raúl Fonet-Betancourt sobre el concepto de interculturalidad*, México, SEP/CGEIB/Asociación Alemana para la Educación de Adultos/CREFAL/CEAL/Ayuda en Acción.
- Cullen, Carlos A. (1996), *Autonomía moral, participación democrática y cuidado del otro. Bases para un currículo de formación ética y ciudadana*, Buenos Aires, Novedades Educativas.
- Delors, Jaques (1997), *La educación encierra un tesoro*, México, Correo de la UNESCO.
- Deval, Juan (1994), *El desarrollo humano*, México, Siglo XXI Editores.
- Díaz-Aguado, María José y Concepción Medrano (1995), *Educación y razonamiento moral. Una aproximación constructivista para trabajar los contenidos transversales*, Bilbao, Ediciones Mensajero.
- Díaz Barriga, Frida y Marco Antonio Rigo (s/f), “Formación docente y educación basada en competencias”, en Ma. de los Ángeles Valle Flores (comp.), *Formación en competencias y certificación profesional*, México, UNAM, Centro de Estudios sobre la Universidad.
- Fierro, Ma. Cecilia y Patricia Carvajal (2003), *Mirar la práctica docente desde los valores*, México, Gedisa/Universidad Iberoamericana de León (Biblioteca de Educación).
- Fronidzi, Risieri (1995), *¿Qué son los valores? Introducción a la Axiología*, México, FCE (Brevarios).
- Fullan, Michael y Andy Hargreaves (1999), *La escuela que queremos. Los objetivos por los que vale la pena luchar*, México, SEP/Amorrortu (Biblioteca para la actualización del maestro).
- Freinet, Celestin (1972), *La educación moral y cívica*, México, Fontamara.
- García Colmenares, Carmen (1997), “Más allá de las diferencias: hacia un modelo de persona no estereotipado”, en Teresa Alario y Carmen García (coords.), *Persona, género y educación*, España, Amarú.
- García, José (2003), *Dar (la) palabra. Deseo, don y ética en educación social*, Barcelona, Gedisa (Biblioteca de educación).
- García, Susana y L. Vanella (1992), *Normas y valores en el salón de clases*, México, Siglo XXI/UNAM.
- Gil, Fernando, Gonzalo Jover y David Reyero (2001), *La enseñanza de los derechos humanos. 30 preguntas, 29 respuestas y 76 actividades*, Barcelona, Paidós (Cuadernos de pedagogía).
- Gimeno, José (2000), *La educación obligatoria: su sentido educativo y social*, España, Morata.
- González, Fernando (2001), *La educación como tarea humanizadora. De la teoría pedagógica a la práctica educativa*, España, Anaya 21.



- González, Graciela (1998), *Cómo dar la palabra al niño. Dos textos sobre expresión infantil*, México, SEP/Ediciones El Caballito (Biblioteca Pedagógica).
- Grass, Juan (1997), *La educación de valores y virtudes en la escuela: teoría y práctica*, México, Trillas.
- Hargreaves, Andy *et al.* (2000), *Una educación para el cambio. Reinventar la educación de los adolescentes*, México, SEP/Octaedro (Biblioteca del normalista).
- Haynes, Felicity (2002), *Ética y escuela. ¿Es siempre ético cumplir las normas de la escuela?*, Barcelona, Gedisa (Biblioteca de educación).
- Heller, Agnes (1977), *Historia de la vida cotidiana*, España, Península.
- Ianni, Norberto (1998), *La convivencia en la escuela: un hecho, una construcción. Hacia una modalidad diferente en el campo de la prevención*, Buenos Aires, Paidós (Grupos e Instituciones).
- IEPS (1988), *La escuela y sus posibilidades en la formación de actitudes para la convivencia*, Madrid, Narcéa.
- IFE (2003), *Consulta infantil y juvenil. Resultados finales de opinión*, México.
- Jackson, Philip W., Robert E. Boostrom y David T. Hansen (2003), *La vida moral en la escuela*, Buenos Aires, Amorrortu Editores.
- Laboratorio Latinoamericano de Evaluación de la Calidad de la Educación (2002), *Estudio cualitativo de las escuelas con resultados destacables en siete países latinoamericanos*, Chile, UNESCO.
- Latapí Sarre, Pablo (2003), *El debate sobre los valores en la escuela mexicana*, México, FCE.
- León, Emma (1999), *Usos y discursos teóricos sobre la vida cotidiana*, México, CRIM, UNAM.
- López, Alexis (2003), *Tensiones entre individuos y comunidad: la propuesta educativa trique y los programas de formación cívica y ética en México*, México, DIE, Cinvestav.
- Lucini, G. Fernando (1996), *Temas transversales y educación en valores*, Madrid, Anaya/Alauda.
- Luna, María (1997), *Los alumnos como referente básico en la organización cotidiana del trabajo en el aula*, México, DIE, Cinvestav.
- Martínez, Miquel (2000), *El contrato moral del profesorado. Condiciones para una nueva escuela*, México, SEP/Desclée de Brower/Colofón (Biblioteca para la actualización del maestro).
- Meece L., Judith (2000), *Desarrollo del niño y del adolescente. Compendio para educadores*, México, McGraw-Hill Interamericana (Biblioteca para la actualización del maestro).
- Merino, Mauricio (1995), *La participación ciudadana en la democracia*, México, IFE (Cuadernos de divulgación de la cultura democrática, 4).
- Ministerio de Educación Nacional (2004), *Formar para la ciudadanía, ¡sí es posible! Estándares básicos de competencias ciudadanas*, Bogotá, Ministerio de Educación Nacional (Serie Guías, 6). Disponible en: <http://www.minieducacion.gov.co/> (consultado el 25/X/04).

- (2004), *Formar en ciencias, ¡el desafío! Estándares básicos de competencias en Ciencias Naturales y Ciencias Sociales*, Bogotá, Ministerio de Educación Nacional (Serie Guías, 7). Disponible en: <http://www.minieducacion.gov.co/publicaciones/Guía7.pdf> (consultado el 5/XI/04).
- Ministère de l'Éducation Gouvernement du Québec (2002), *Competency Levels by cycle. Elementary School*, Québec, Direction de la formation générale des jeunes. Disponible en: <http://www.mels.gouv.qc.ca/DGFJ/de/pdf/levelselementary.pdf> (consultado el 5/XII/04).
- Monereo, Carles (coord.) (1998), *Estrategias de enseñanza y aprendizaje. Formación del profesorado y aplicación en el aula*, México, SEP/Cooperación Española.
- Olvera, Consuelo (2000), *Elementos del debate actual de la educación para la tolerancia y la interculturalidad*, México, CNDH.
- Onetto, Fernando (2003), *Ciudadanía, democracia y valores en sociedades plurales. Monografías virtuales*, Barcelona, Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación la Ciencia y la Cultura. Disponible en: <http://www.campus-oei.org/valores/monografias> (consultado el 6/III/2004).
- Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2001), “La educación en valores en Iberoamérica”, Foro iberoamericano sobre educación en valores, Montevideo, Uruguay, 2-6 de octubre de 2000, Madrid, OEI.
- Ortega, Pedro y Ramón Mínguez (2001), *La educación moral del ciudadano de hoy*, Barcelona, Paidós.
- Palos, José (2000), *Estrategias para el desarrollo de temas transversales en el currículum*, Barcelona, ICE/Horsiori (Cuadernos de Educación, 31).
- Pages, Joan (1984), *La educación cívica en la escuela: recursos para maestros*, Barcelona, Paidós.
- Papadimitriou, Greta y Ma. Elena Ortiz (2000), *Educación en derechos humanos. Guía metodológica*, Aguascalientes, El perro sin mecate.
- (2005), *Capacidades y competencias para la resolución no violenta de conflictos. Educación para la paz y los derechos humanos*, México, McGraw-Hill.
- Payá, Montserrat (1997), *Educación en valores para una sociedad abierta y plural: aproximación conceptual*, Bilbao, Descleé de Brouwer (Aprender a ser).
- Perrenoud, Philippe (1997), *Construir competencias desde la escuela*, Chile, Océano (Dolmen Pedagogía).
- (2004), *Diez nuevas competencias para enseñar*, México, SEP/Graó (Biblioteca para la actualización del maestro).
- Peschard, Jacqueline (1997), *La cultura política democrática*, México, IFE (Cuadernos de divulgación de la cultura democrática, 2).
- Puig, Rovira y Josep María (2003), *Prácticas morales. Una aproximación a la educación moral*, Barcelona, Paidós.
- Qualifications and Curriculum Authority (2002), *Citizenship. A Scheme of Work for key Stage 1 and 2*, Gran Bretaña, Department for Education and Skills. Disponible en: <http://www.standards.dfes.gov.uk/> (consultado el 02/12/2004).

- Ramírez, Juan (1990), *Normas y prácticas morales y cívicas en la vida cotidiana*, México, UNAM, CICH/Porrúa.
- Salazar, Luis y José Woldenberg (1997), *Principios y valores de la democracia*, México, IFE (Cuadernos de divulgación democrática, 1).
- Savater, Fernando (1998), *Ética para Amador*, México, SEP/Fondo Mixto/Ariel.
- Schmelkes, Sylvia (1996), “Educación para la vida: algunas reflexiones en torno al concepto de relevancia de la educación”, en *Ensayos sobre educación básica*, México, DIE, Cinvestav (Documento DIE, 50).
- (1997), *La escuela y la formación valoral autónoma*, México, Castellanos Editores.
- (2004), *La formación de valores en la educación básica*, México, SEP.
- Schutz, Alfred (1995), *El problema de la realidad social*, Buenos Aires, Amorrurtu.
- Svarzman, José (1997), *Propuesta didáctica para el segundo y tercer ciclos de la EGB. Del hecho al concepto. El concepto de Estado en la historia de Argentina como eje articulador*, Buenos Aires, Novedades Educativas (Recursos Didácticos).
- Svarzman, José, Beatriz D. González y Graciela Tallarico (1996), *Propuesta didáctica para EGB 1: análisis de un grupo social intermedio. La escuela a la que concurro*, Buenos Aires, Novedades Educativas (Recursos Didácticos).
- Tenti, Emilio (2001), *La escuela desde afuera. Sujetos, escuela y sociedad*, México, Lucerna/Diogenis.
- Trianes, Torres (1996), *Educación y competencia social*, Málaga, Ediciones Aljibe.
- Touraine, Alain (1995), *¿Qué es la democracia?*, México, FCE.
- Valenzuela, Ma. de Lourdes *et al.* (2003), *Contra la violencia, eduquemos para la paz. Por ti, por mí y por todo el mundo*, México, SEP/Grupo de Educación Popular con Mujeres/Inmujeres DF/Gobierno del Distrito Federal.
- Villa, Aurelio Escribano y Auzemendi (1999), *Desarrollo y evaluación del autoconcepto en la edad infantil*, Bilbao, Ediciones Mensajero.
- Vinuesa, Ma. del Pilar (2002), *Construir los valores. Currículum con aprendizaje cooperativo*, Barcelona, Editorial Desclée de Brower (Aprender a ser).
- Yurén Camarena, María Teresa (1995), *Eticidad, valores sociales y educación*, México, UPN/Uribe Ferrari Editores.



**EDUCACIÓN  
FÍSICA**



## INTRODUCCIÓN

Desde la más remota historia el ser humano se ha preocupado por conocer su propia naturaleza, para ello ha utilizado los fenómenos naturales, el pensamiento mágico y las explicaciones filosóficas, y en los últimos cuatro siglos ha intentado explicarse a sí mismo científicamente. Las conductas humana y motriz son sin duda dos aspectos por consolidarse; desde la infancia el niño construye su propia personalidad y desde luego que 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; en la educación básica, la educación física contribuye a ese propósito.

El presente programa reorienta las formas de enseñanza de la Educación Física; debemos entender que a lo largo de la época moderna, ésta no ha perseguido los mismos fines ni las mismas metas en los diferentes momentos históricos de nuestro país.

En la escuela primaria, la educación física constituye una forma de intervención pedagógica que se extiende como práctica social y humanista, que 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, canalizadas tanto en los patios y áreas definidas en cada escuela primaria del país como en todas las actividades de su vida cotidiana.

Esto implica, por lo tanto, organizar la estructura de su enseñanza a partir de competencias para la vida; que hagan significativo lo aprendido y pueda ser utilizado a través de sus respuestas motrices y formas de convivencia basadas en el respeto, la equidad de género, inclusión y sobre todo en la comprensión de un país diverso como lo es el nuestro.

A lo largo del programa de Educación Física podremos identificar diversas categorías conceptuales con las que construiremos otra visión de la especialidad en la escuela primaria. El primer referente es la corporeidad, entendida como la conciencia que hace un sujeto de sí mismo; es 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.

Debemos considerar la posibilidad de identificar los límites de la educación física en la escuela para poder reinterpretar, con una visión actual, las competencias propuestas; con lo anterior, debemos considerar como segunda premisa, la educación en valores a través de la motricidad, desde los primeros años de la vida escolar, se muestran de manera transversal aquellos que se deben promover: los personales, sociales, morales y de competencia.

La diversidad, y por lo tanto la riqueza cultural que posee nuestro país, representa una oportunidad para aprender a convivir, pero también redescubrir y valorar los orígenes e historia de nuestra nación, utilizando para ello el juego tradicional y autóctono; por esta razón, resulta importante implementar actividades que incluyan este tipo de juegos.

Tres ámbitos circunscriben la intervención del docente en el presente programa: Ludo y sociomotricidad, Promoción de la salud y Competencia motriz. Cada uno se describe en la exposición del enfoque.

La sesión de Educación Física debe privilegiar al niño y sus intereses por la acción motriz, la convivencia diaria, la vivencia del cuerpo y, por lo tanto, el ejercicio consciente de su corporeidad; con ellos se puede hacer de la sesión la fiesta del cuerpo. Se trata de revitalizar la educación física en la escuela primaria y hacer de sus prácticas pedagógicas una opción importante de vinculación con la vida cotidiana de sus alumnos.

## ENFOQUE

El presente programa tiene como antecedentes el programa de Educación Física de 1988, el análisis del plan y programa de estudio 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 en la materia.

La fundamentación pedagógica del programa se organiza en cinco ejes y tres ámbitos de intervención, a partir de los cuales el docente orienta su práctica educativa y le da sentido a la forma de implementar su actuación.

## 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, que expresan alegría, enojo, satisfacción, sorpresa y entusiasmo. La educación física define de manera clara los propósitos por alcanzar, cuando se propone educar al cuerpo y hacerlo competente para conocerlo, desarrollarlo, sentirlo, cuidarlo y aceptarlo.

La educación física tiene como prioridad la construcción de la corporeidad, teniendo como propósito la conformación de 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. Éste se convierte en uno de los desafíos que

debe asumir la educación en general y la educación física en particular. La corporeidad se consolida socialmente a partir de las intervenciones que los padres, educadores y educadores físicos realizan. La corporeidad es una prioridad de la educación en la infancia y lo que tenga que ver con ella (higiene, movimiento, voluntad, sensibilidad, etcétera) debe ser considerada 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 tiene un papel determinante en la formación del niño al permitirle establecer contacto con la realidad que se le presenta; para apropiarse de ella realiza acciones motrices fuertemente dotadas de sentido e intenciones. Por esta razón, la acción motriz debe concebirse de una manera más amplia; sus manifestaciones son diversas en los ámbitos de la expresión, la comunicación, lo afectivo, lo emotivo y lo cognitivo. La riqueza de la acción motriz es múltiple y se caracteriza por su estrecha relación con los saberes, base de las competencias: saber, saber hacer, saber actuar y saber desempeñarse; estos saberes interactúan en la realización de tareas de las más sencillas a las más complejas.

La motricidad no puede estar desvinculada de la corporeidad. Motricidad y corporeidad tienen un vínculo ineludible, lo cual se ejemplifica cuando un niño corre tras la pelota, logra patearla y sonríe, actividad en la 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 manifestación de su corporeidad). La motricidad puede concebirse como “la vivencia de la corporeidad para explicar acciones que implican desarrollo humano”,<sup>1</sup> motricidad y corporeidad son dos atributos (realidades antropológicas) del ser humano, de ahí su vínculo inexcusable.

Corporeidad y motricidad representan, por consiguiente, las dos realidades antropológicas fundamentales para Educación Física que se convierten a la postre 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 más buscada por los alumnos en la escuela primaria, en él se ponen a prueba distintas habilidades específicas que deben ser aprendidas durante este periodo; también el educador físico debe promover el deporte escolar desde un enfoque que permita a quienes lo deseen canalizar el sentido de participación, generar el interés lúdico, favorecer hábitos relacionados con la práctica sistemática de actividad física, sentido de cooperación, cuidado de la salud, así como adquirir valores y una “educación para la paz”<sup>2</sup> en general, así como para el trabajo en equipo. Como parte de las actividades

<sup>1</sup> José Luis Pastor Pradillo (2002), *Fundamentación conceptual para una intervención psicomotriz en educación física*, Barcelona, INDE, p. 83.

<sup>2</sup> El concepto de paz está referido tanto del griego *eirene* como del romano *pax*; 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*).



de fortalecimiento, el docente debe ofrecer una educación que incluya la diversidad y trabajar con alumnos con necesidades educativas especiales.

La educación física utiliza el juego como práctica y medios para la depuración de habilidades y destrezas motrices, en tanto que el deporte educativo los pone a prueba en eventos donde por encima de cualquier fin está la educación del alumno, el enriquecimiento de experiencias de vida; relacionarlas con aspectos formativos será un reto más de la asignatura de Educación Física.

A través del deporte educativo se pueden obtener aprendizajes que van más allá de la técnica, la táctica o la competencia misma, 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 de amistad entre iguales.
- Conocerse mejor al incrementar su competencia motriz y por consiguiente sus desempeños motores.
- Desempeñarse no solamente en un deporte, sino en la vivencia y experimentación de varios de ellos, sobre todo en los de conjunto, mostrados por el docente y de acuerdo con las condiciones del contexto escolar y el interés de los alumnos.
- Encauzar a los alumnos cuyo talento les permite incorporarse de manera sistemática hacia 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; desde finales de los sesenta del siglo pasado los docentes de esta asignatura en su mayoría se han dedicado a la enseñanza y práctica de los deportes, por esta razón padres de familia, docentes frente a grupo y alumnos identifican la sesión como “la clase de deportes” y no como la clase de Educación Física. Cuando se hace alusión, se piensa generalmente en el desarrollo de las capacidades físicas (fuerza, velocidad, resistencia y flexibilidad) y en el aprendizaje de los fundamentos deportivos. La educación física que se institucionalizó desde esa década fue la deportiva, su consecuencia fue una educación físico/deportiva, en la cual la enseñanza de las técnicas era lo más importante para culminar con la participación de unos cuantos alumnos en torneos y eventos deportivos de todo tipo.

El enfoque actual de la Educación Física se ubica en una perspectiva más amplia y no sólo como un apéndice del deporte; la concebimos como una práctica pedagógica que tiene como propósito central incidir en la formación del educando a través del desarrollo de su corporeidad, con la firme intención de conocerla, cultivarla y sobre todo aceptarla.

Para ello, las acciones motrices se convierten en su aliado por excelencia, éstas permiten al alumno establecer contacto con los otros (sus compañeros), consigo mismo y con la realidad exterior; lo cual se lleva a cabo principalmente durante las sesiones de Educación Física que se caracterizan por ser uno de los espacios escolares más valiosos para el desarrollo humano, es ahí donde se estimulan la motricidad y la corporeidad, con los principios de participación, inclusión, pluralidad, respeto a la diversidad y equidad de género.

De manera que el deporte y la educación física no son lo mismo; sus principios y propósitos son evidentemente diferentes, esto nos ayuda a ubicarlos en su justa dimensión y entender al primero en el contexto escolar como un medio de la educación física. El desafío para los docentes será incluirlo en su tarea educativa, de tal forma que sus principios (selección, exclusión, etcétera) no alteren su práctica docente e incidan de manera negativa en la formación de los niños y adolescentes.

Con esta perspectiva crítica del deporte no se pretende excluirlo, sino redimensionarlo<sup>3</sup> y analizar sus aspectos estructurales (lógica interna) desde el punto de vista de la socioludomotricidad, para enriquecer la formación de los educandos en la sesión de Educación Física. Se trata sobre todo de impulsar nuevas formas de imaginar, comprender y concebir el deporte escolar en la educación física, creando nuevos significados, incorporando 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 nuevos sentidos, como el gusto por la escuela, el ejercicio físico y la vida.

4. *El tacto pedagógico y el profesional reflexivo.* La educación física, por conducto del educador reflexivo, debe promover intervenciones (acciones educativas) que no premien o estimulen el dolor; para ello, debe hacer uso de su “tacto pedagógico”,<sup>4</sup> porque en la tarea de educar se requiere de una sensibilidad especial ante lo humano; exige reflexionar permanentemente sobre el trabajo docente durante la implementación de este programa.

En el campo de la educación física debemos superar la concepción que considera a sus profesionales como sujetos que sólo se apropian y aplican técnicas en su accionar cotidiano. Se trata de ver en el docente a un profesional reflexivo, que recapacita sobre su propia práctica y no solamente como un simple aplicador de circuitos de capacidad física o formaciones para la ejecución de fundamentos deportivos. Esa práctica rutinaria y repetitiva debe transformarse por una praxis creadora, en la que los sujetos, las acciones y los fines sufran una transformación.

5. *Valores, género e interculturalidad.* Para que el educador físico, como profesional reflexivo, trabaje al unísono con las expectativas de la escuela, deben estar presentes en su práctica

<sup>3</sup> Nos referimos al *deporte educativo* que, de manera más amplia, se explica en *las actividades de fortalecimiento del programa de Educación Física* presentado.

<sup>4</sup> Max Van Manen (1998), *El tacto en la enseñanza. El significado de la sensibilidad pedagógica*, Barcelona, Paidós Ibérica.

cotidiana la educación en valores, la equidad de género y la educación intercultural, aspectos que hoy adquieren una especial relevancia, por 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 muy importante en el desarrollo del ser humano. Para educar en valores es preciso tener claridad en cuáles se desea formar a los alumnos de este nivel educativo, en tanto se convertirán en futuros ciudadanos que convivirán en una sociedad plural y democrática; para ello, deben estar presentes los fundamentos axiológicos del respeto, la tolerancia, la responsabilidad y el diálogo, entre otros. El objetivo es ponerlos en práctica para impactar en el desarrollo moral (juicios) de los alumnos. 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 afectado al sexo femenino. Para cambiar tales formas de relación y dominación es necesario transformar esa lógica de género y sus estereotipos: el hombre dominante y la mujer sumisa. La educación tiene como tarea formar en la equidad de género, entendiéndola como el disfrute equilibrado de unos y otras, respecto de los bienes socialmente meritorios, de las oportunidades, de los recursos y de las recompensas. También está presente la noción de igualdad, que al plantearla se debe dejar claro que no se trata de que hombres y mujeres sean iguales, la igualdad debe entenderse como una oportunidad de vida permanente. Pensar en la igualdad 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, esto significa que coexisten diversas culturas en el territorio nacional. En esta realidad están presentes diferencias, privilegios para unos cuantos, segregación y discriminación para otros; las relaciones asimétricas son una constante. Para atenuar esta situación de profunda desigualdad se propone como alternativa la perspectiva intercultural, que representa un proyecto social amplio donde se elimine todo acto de segregación y discriminación. Esto significa que en una realidad intercultural el elemento central es 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 o discriminarlo, sino sobre todo comprenderlo y respetarlo; la tercera es ver a la diversidad cultural como riqueza.

Desde la perspectiva intercultural, el alumno se relaciona con los “otros” por medio del diálogo; por lo tanto, la fuerza del diálogo es vital para el entendimiento. Sus prioridades son la comprensión de las razones del otro, así como 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 entender, sino aceptar a los demás (los otros).

La educación en valores, la equidad de género y la educación intercultural se presentan al campo de la educación física como un gran reto a asumir, a través de la acción educativa y llevarla a los espacios escolares es, sin lugar a dudas, uno de los mayores desafíos para el docente.

## Ámbitos de intervención educativa

Para la consecución del planteamiento curricular, el programa de Educación Física se organiza en tres ámbitos de intervención pedagógica, como una manera de orientar la actuación del docente; al mismo tiempo, brinda los elementos básicos requeridos para entender su lógica, desde las condiciones reales de la escuela y del trabajo docente. Los ámbitos son los siguientes:

1. *Ludo y sociomotricidad.* Una de las grandes manifestaciones de la motricidad es el juego motor, considerado como uno de los medios didácticos más importantes para estimular el desarrollo infantil; a través de éste identificaremos diversos niveles de apropiación cognitiva y motriz de los alumnos, al entender su lógica, 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, como el respeto, la aceptación, la solidaridad y la 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 atiende las necesidades de movimiento de sus alumnos, tanto dentro como fuera del salón de clases, las canaliza a través del juego motor, identifica sus principales motivaciones e intereses y las lleva a un contexto de confrontación, divertido, creativo, entretenido y placentero, para que el alumno pueda decir “yo también puedo”, y por consiguiente mejorar la interacción y su autoestima.

El docente debe estimular el acto lúdico para que esta competencia 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 u originarios, 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, para preservar sus costumbres y, sobre todo, para no olvidar nuestras raíces como nación.

El alumno construye su aprendizaje tanto por su desempeño motriz como por las relaciones que establece, como producto de la interacción con los demás; es decir, surge “la motricidad de relación”.<sup>5</sup> Esto se explica en las acciones motrices de los niños, ya que al jugar e interactuar con los otros, su motricidad se ve modificada por la de los demás compañeros, los adversarios, el espacio, el tiempo, el implemento y sobre todo por la reglamentación dentro del juego.

2. *Promoción de la salud.* El segundo ámbito de intervención es el que considera a la escuela y sus prácticas de enseñanza como el espacio propicio para crear hábitos de vida saludable, entendiéndolos como los que promueven el bienestar físico, mental, afectivo y social; orienta la clase de Educación Física para promover y crear 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 causas de dolor o malestar. A lo largo de este periodo educativo es conveniente realizar una serie de estrategias que permitan el entendimiento del cuidado del cuerpo y la prevención de accidentes, propiciando ambientes de aprendizaje adecuados a las prácticas físicas y de convivencia que se dan en la sesión. Como parte de la promoción de la salud, el docente debe implementar en sus secuencias de trabajo propuestas de activación física, tanto en el aula con los docentes de grupo, como en sus clases de Educación Física; esto forma parte de la cultura de la prevención de enfermedades (obesidad, desnutrición, anorexia, entre otras).

Difundir la salud implica también la enseñanza de posturas y ejercicios adecuados para su ejecución, sus fines higiénicos y educativos, acordes a la edad y nivel de desarrollo motor de los alumnos. Al comprender la naturaleza de los niños, su desarrollo “filogenético y ontogenético”,<sup>6</sup> sus características corporales, emocionales y psicológicas, así como su entorno social, se estimula un desarrollo físico armónico. Para su posible verificación se propone la evaluación cualitativa de sus conductas motrices.

<sup>5</sup> Cfr. Benilde Vázquez (1989), *La educación física en educación básica*, Madrid, Gymnos.

<sup>6</sup> La 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 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. La ontogénesis da cuenta del desarrollo de la especie a la que pertenece. Los griegos utilizan este concepto *onto* como aquellos que vivían en oposición a los muertos. Entendemos a la ontogénesis como la evolución biológica del individuo.

3. *La competencia motriz*<sup>7</sup> La implementación del programa de Educación Física, basado en competencias, reorienta las formas de concebir el aprendizaje motor en los alumnos que cursan la educación primaria. Este aprendizaje identifica las potencialidades de los alumnos 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 control de las respuestas motrices, relacionándolas con los sentimientos que se tienen y la toma de conciencia de lo que se sabe que se puede hacer y cómo es posible lograrlo”.<sup>8</sup>

La vivencia del cuerpo no debe limitarse a los aspectos físicos o deportivos, sino incluir también 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, permitiendo que supere, con sus propias capacidades, las diversas tareas que se le plantean en la sesión de Educación Física. En la clase de Educación Física se debe atender las tres dimensiones del movimiento: “acerca del movimiento, a través del movimiento y en el movimiento”.<sup>9</sup> La primera (acerca del movimiento) se convierte en la forma primaria de indagación que hace 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 (a través del movimiento) se instrumentaliza la acción, se adapta y flexibiliza el movimiento, se construye una forma de aprendizaje con niveles de logro estrictamente personales; en esta dimensión el alumno se pregunta, ¿por qué es necesario hacer las cosas de una determinada manera?, ¿para qué sirve lo que hago, tanto en el aula como en la sesión de Educación Física? Finalmente, la última (dimensión en el movimiento) supone examinar al sujeto que se desplaza. En ésta última, se atiende el significado del movimiento, es el conocimiento sobre las acciones.

La competencia motriz cobra especial importancia en el desarrollo de las sesiones de Educación Física, porque con ella se buscan aprendizajes consolidados con la participación y la práctica, lo que permitirá a los educandos realizar sus acciones motrices cada vez de mejor manera, vinculadas a través de las relaciones interpersonales que se establecen, producto de las conductas motrices que cada alumno aporta a la tarea designada.

<sup>7</sup> Cfr. Luis Miguel Ruiz Pérez (1995), *Competencia motriz. Elementos para comprender el aprendizaje motor en educación física escolar*, Madrid, Gymnos.

<sup>8</sup> SEP (2002), *Plan de Estudios para la Licenciatura en Educación Física*, México, p. 39.

<sup>9</sup> Cfr. David Kirk (1990), *Educación física y currículum*, España, Universidad de Valencia.

## Competencias a desarrollar en 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 las manifiesta en su desempeño ante situaciones y en contextos diversos. Busca integrar los aprendizajes y utilizarlos en la vida cotidiana.

Por su naturaleza dinámica e inacabada, una competencia no se adquiere de manera definitiva, es necesario mantenerla en constante desarrollo a través de actividades de reforzamiento; de este modo podemos incidir en su construcción, por lo tanto, el programa abarca situaciones didácticas durante la sesión a partir de la premisa del “principio de incertidumbre”,<sup>10</sup> permitiendo que los alumnos propongan, distingan, expliquen, comparen y colaboren para la comprensión de sus propias acciones motrices que, desde luego, se desarrollarán paulatinamente durante la educación primaria.

Los desafíos educativos que imponen las sociedades ubicadas en la modernidad tardía orientan la necesidad de educar y formar sujetos capaces de resolver situaciones diversas en diferentes contextos sociales. La educación básica busca canalizar estas competencias educativas para llevarlas a través de saberes convalidados desde lo social, en actividades para la vida cotidiana; busca la mejor manera de vivir y convivir en un tiempo histórico y social complejo como lo es el nuestro. La constante producción y reproducción de conocimiento hace cada vez más necesario transmitir saberes y competencias para enfrentar estos desafíos con la mejor posibilidad de adaptación del alumno.

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 la puesta en práctica 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. A continuación se describen estas competencias.

<sup>10</sup> 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, en 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.



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 una competencia esencial para adquirir la conciencia sobre sí mismo y sobre la propia realidad corporal. La corporeidad, entonces, es una realidad que se vive y se 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 debe fomentar:

- *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) es considerado un contenido central, el alumno debe apropiarse de él (conocerlo), tener conciencia de sí, dar cuenta de su corporeidad.
- *Sentir el cuerpo:* las sensaciones juegan un papel importante para poder percibir la realidad corporal. Las sensaciones corporales proporcionan información sobre el mundo (de los objetos y los sujetos), la más relevante es la información sobre sí mismo al tocar-sentir su cuerpo.
- *Desarrollar el cuerpo:* el desarrollo en los alumnos no se da de manera espontánea, es necesaria la intervención del docente con la aplicación de nuevas estrategias que le permitan fomentar hábitos, habilidades y destrezas motrices para favorecer las posibilidades de movimiento de los alumnos.
- *Cuidar el cuerpo:* todo alumno tiene derecho a un cuerpo saludable que le permita disfrutar de una vida plena, pero también tiene deberes para alcanzarla; es importante considerar que la competencia debe articular ambos aspectos.



- *Aceptar el cuerpo*: esta se convierte en una tarea prioritaria y complicada, 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. La corporeidad cobra sentido por medio de la expresión, en sus formas de manifestarse, ya sea escrita, oral o corporal. Es en la clase de Educación Física en donde el alumno puede manifestarse a través de esos medios, teniendo como resultado la exteriorización de percepciones, emociones y sentimientos, traducidas en movimientos gestuales, ya sea expresivos o actitudinales. Fomentar en el niño esta competencia implica hacerlo consciente de su forma particular de expresarse ante los demás, lo que le ayuda a ser aceptado y mejorar su autoestima. El aprendizaje de esta competencia 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 es integrada 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 convierte en un aspecto muy importante en el desarrollo de las sesiones que conforman esta competencia. Primero, mostrando 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). Se propone también estimular de manera permanente las habilidades motrices básicas como base para el desarrollo y aprendizaje motor.

La construcción de las habilidades y destrezas motrices se logra a partir del desarrollo de movimientos: de locomoción (reptar, gatear, caminar, trotar, correr y saltar); de manipulación (lanzamientos, botar, rodar, jalar, empujar, mover objetos con ayuda de otros implementos, golpear, patear, atrapar, controlar objetos con diferentes partes del cuerpo) y de estabilidad (giros, flexiones, balanceo, caídas, así como 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 producir respuestas motrices adecuadas, ante 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 corporal, la imagen corporal y la conciencia corporal, los cuales buscan un equi-

librio permanente entre tensión y relajación para que el tono muscular adquiriera niveles cada vez mayores de relajación, lo cual permite a su vez desarrollar actividades cinéticas y posturales. Existe gran relación entre la actividad tónica postural y cerebral, por tanto, 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 a través de estados de reposo o movimiento. Los procesos de índole perceptiva y el registro de las más diversas sensaciones alcanzan una mayor conciencia y profundidad. El equilibrio, tensión muscular, la respiración-relajación y la coordinación resultan determinantes, tanto para el desarrollo y valoración de la 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 con ello la coordinación motriz en general. Por lo tanto, la imagen, esquema y conciencia corporales les permiten a los alumnos comprender su motricidad.

El pensamiento es una característica vinculada al conocimiento, es una facultad del individuo para interpretar su entorno. Por medio de esta competencia 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 permitirá crear nuevas situaciones con diversos resultados.

La resolución de problemas motores a partir del control de la motricidad ayudará a los niños a comprender su propio cuerpo, sentirse bien con él, mejorar su autoestima, conocer sus posibilidades y adquirir un número significativo de habilidades motrices, accediendo a situaciones cada vez más complejas en diferentes contextos, como el manejo de objetos, su orientación corporal en condiciones espaciales y temporales, anticiparse a trayectorias y velocidades en diversas situaciones de juego.

Al identificarse y valorarse a sí mismos 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, habilidades motrices, funcionamiento y estructura de su cuerpo, se adaptan más fácilmente 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 de las nuevas tareas a realizar. Aceptan así su propia realidad corporal y la de sus compañeros.

La corporeidad se expresa a través de la creatividad, en tanto 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 para producir respuestas motrices inéditas para quien las elabora y dotadas de fluidez, flexibilidad y originalidad. En el ejercicio de la creatividad motriz, los niños desencadenan sus respuestas motrices en 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 situación,

las reestructuran u organizan, adquieren un carácter personal, pues 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. El respeto a las diferencias equilibra las relaciones interpersonales y reivindica 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 en la búsqueda de contenidos para traducirse en acciones motrices y de la vida cotidiana para cada alumno; tanto en el aula como en un patio de la escuela tendrá que dialogar, comunicarse y comprometerse 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, interculturales y lúdicas de los escolares, a partir de su implementación busca integrar al alumno a la vida cotidiana, a sus tradiciones y formas de conducirse en su entorno socio-cultural; por ello, las premisas del programa son el reconocimiento a la conciencia de sí, la búsqueda de la disponibilidad corporal y la creación de la propia competencia motriz de los alumnos.

El programa está diseñado 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, discusión y análisis de sus propias acciones, relacionarlas 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 y manifestaciones imprevistas que ocurren en la acción. Esto permite que a través de las propuestas sugeridas en los contenidos se construya el 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 de la escuela como fuera de ella. Al participar en juegos motores de diferentes tipos (tradicionales, autóctonos, cooperativos y modificados) se estimulan y desarrollan las habilidades y destrezas que en un futuro le permitirán al alumno desempeñarse adecuadamente en el deporte de su preferencia. Además, se impul-

sa el reconocimiento a la interculturalidad, a la importancia de integrarse a un grupo y al trabajo en equipo.

4. *Desarrolle el sentido cooperativo*, haciendo que el alumno aprenda que la cooperación enriquece las relaciones humanas y permite un mejor entendimiento para valorar la relación con los demás en la construcción de fines comunes.
5. *Aprenda a cuidar su salud*, mediante la adquisición de información, el fomento de hábitos, la práctica constante de la 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

Debe ser en todo momento un proceso pedagógico y de intervención docente amplio y flexible, por ello no existe una sola 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; existen diferentes opciones didácticas que deben ser aplicadas con base en principios éticos, de competencia profesional, de reflexión y análisis de la práctica docente.

### El trabajo colegiado

El trabajo colegiado se convierte en una posibilidad de gestión interinstitucional para atender y solucionar los posibles problemas que a lo largo de cada periodo escolar se presenten; con el propósito de lograr un manejo adecuado del presente programa, así como de su planeación en general, se proponen las siguientes orientaciones didácticas: el docente reflexivo; promoción permanente de la equidad de género; la seguridad del niño en la sesión; la sesión ante la integración de alumnos con necesidades educativas especiales, y criterios metodológicos para la sesión y la evaluación educativa.

### El docente reflexivo

Crea ambientes de aprendizaje que generen confianza y participación activa; planea secuencias de trabajo que complementen las presentadas 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, sustituir los ejercicios de orden y control, por formas de comunicación basadas en el respeto y la libertad de expresión de las niñas y los niños. Aprende a observar cuidadosamente y a mirar en todo momento 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 debe ser acorde con las estrategias planeadas, por lo tanto, no necesariamente se debe dividir en tres partes como se ha hecho de manera tradicional. Existen factores que determinan esta toma de decisión y debe considerar el docente, como la hora de la sesión, las actividades previas, la época del año escolar (clima y ambiente) y los espacios disponibles, entre otros.

El docente debe crear ambientes de aprendizaje que generen confianza y participación activa, planeando secuencias de trabajo que complementen las presentadas en el programa, de tal forma que no se abandone ni el propósito ni la competencia que se pretende desarrollar en los alumnos. Al organizar la sesión, sustituir los ejercicios de orden y control por formas de comunicación basadas en el respeto y la libertad de expresión de los alumnos.

La organización de la sesión debe ser acorde a las estrategias planeadas, por lo tanto, no necesariamente se debe dividir la misma en tres tiempos como de manera tradicional se ha pensado. Existen factores que determinan esta toma de decisión y que establece el docente, como la hora de la sesión, época del año escolar, clima, las actividades previas, necesidades materiales, los espacios disponibles, entre otros.

El patio escolar se convierte en el recurso más útil para desarrollar la sesión en las escuelas públicas del país; es el lugar más público de la escuela, en él convergen todas las actividades al aire libre de la escuela, los encuentros, los acuerdos y las relaciones académicas se ven favorecidas. Al zonificarlo o pintarlo de manera permanente se pierde la oportunidad de crear con los alumnos ambientes de aprendizaje creativos, como pueden ser la expresión de dibujos, gráficas, juegos tradicionales, zonas para juegos modificados, así como aquellas estrategias didácticas que el programa propone para cada grado escolar.

## La equidad de género

En la educación primaria la identidad de género, lo masculino y lo femenino, son conceptos claros que se han conformado desde la familia y en el contexto escolar al implementar estrategias que le permiten al niño identificar anatómicamente rasgos y características sexuales y diferenciarlos de los demás 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. A través de las estrategias didácticas sugeridas, la clase de Educación Física pretende ser un medio fundamental para tal fin. Reconocer las diferencias y cambios que se generan durante este periodo escolar, tanto físicos como psicológicos entre sus com-

pañeros, al identificar cómo es el otro, qué piensa, cómo actúa, al relacionarse mejor con unos y no con otros, etcétera, nos brinda la mejor oportunidad para promover la equidad de género desde la escuela primaria y entender que se manifiesta en cada momento con el cuerpo, en su expresión, comunicación, gesto, postura o conducta motriz de cada uno en la escuela y 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 debe implementar acciones que consoliden este hecho, de tal forma que la separación entre niños y niñas desde el inicio de una sesión debe evitarse como única forma de organización, tomando en cuenta que la afirmación de la identidad de género se logra también jugando entre iguales, siendo el docente quien deberá buscar momentos y estrategias para tal fin.

El docente debe reconocer la importancia de este aspecto en todo momento de la aplicación del programa, eliminando la idea de que la delicadeza, la ternura, la expresión de emociones, como son el llanto, la limpieza, el orden e incluso la dependencia hacia el otro, son propios de las mujeres, en cambio la fortaleza, la cortesía, el respeto, la disposición, el empeño, entre otros, son del varón. La motivación, la seguridad y la expresión de emociones deben ser procesos permanentes en la vida cotidiana de los alumnos en la escuela.

Por tanto, cada sesión debe considerar aspectos tales como la tolerancia, la inclusión, el respeto, la equidad y la convivencia entre iguales, desprenderse de la idea de que existen juegos exclusivos para niños y otros para niñas o que el género femenino al ser tal vez menos fuerte o corpulento es menos hábil o inteligente en la resolución de tareas motrices; un ejemplo de ello 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 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 de los alumnos en la sesión

Resguardar la seguridad de los alumnos en la clase de Educación Física requiere de compromiso y conocimientos claros respecto a lo que implica, por lo cual el docente habrá de considerar aspectos centrados en la correcta ejecución y posturas acordes con cada realización y conducta motriz de sus alumnos; es fundamental verificar 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 los alumnos están posibilitados para la realización de las actividades físicas propias de la asignatura. Toda actividad propuesta debe estar acompañada de una serie de elementos a considerar por el docente, como:

- Facilitar la ejecución de cada estrategia didáctica, ejemplificando por 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 una adecuada alimentación para el desarrollo integral de los alumnos, por los medios disponibles (impresos, visuales o digitales).
- Orientar a los alumnos respecto a los cambios que se producen en el organismo producto de la acción motriz, de tal forma que no asocien el dolor físico como consecuencia inevitable de la actividad física.
- 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 dieta adecuada.
- Relacionar cada tema presentado con aspectos de la vida cotidiana, sobre todo los que refieren a la actividad física, el deporte y la sociedad en la que viven, puntualizando de qué manera 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, así como alteraciones cardiovasculares y respiratorias al realizarse con una intensidad de esfuerzo muy alta o inadecuada para los niños de estas edades. Tampoco debe emplearse la realización de ejercicios físicos como medida de castigo por mal comportamiento.

La vuelta a la calma es otro aspecto importante en la aplicación del programa: sus efectos sobre el organismo reditúan en un mejor funcionamiento de órganos, aparatos y sistemas de los niños, por lo tanto el docente deberá decidir la forma de realizarlos, los tiempos y las estrategias más adecuadas para tal fin, considerando también aspectos tales como la hora de la sesión, la intensidad del contenido vivenciado, la estrategia realizada, la actividad siguiente, etcétera. Cabe la posibilidad de que el docente utilice esta fase para la realización de comentarios grupales, refuerzo de los aprendizajes, evaluación grupal de la sesión, que quizás son acciones más eficaces desde el punto de vista didáctico que la realización de un juego o relajación.

## La sesión ante la integración de alumnos con necesidades educativas especiales

La integración de alumnos con necesidades educativas especiales en los últimos años es cada vez más frecuente en los centros escolares de nuestro país; identificar e integrar alumnos con alguna necesidad educativa especial a la sesión de Educación Física se convierte en uno de los retos más importantes de este programa. De tal forma que el educador, y particularmente el educador físico, tienen la gran oportunidad de gestar desde su patio escolar una visión diferente de las personas con discapacidad o condición especial, lo cual conlleva prácticas de intervención educativa claras y pertinentes. Estas acciones ofrecen una gran oportunidad de innovar y reorientar la atención de los alumnos con necesidades educativas especiales, con y sin discapacidad.

Con estos alumnos, el docente debe valorar la participación y el trabajo cooperativo para hacer que se sientan parte del grupo; los juegos sensoriales pueden ser una estrategia didáctica adecuada para ellos. Integrarlos al resto de sus compañeros debe ser prioridad para el docente.

Cuando un alumno es excluido de un juego o actividad por su discapacidad, se le priva de una fuente de relación y de formación a la cual tiene derecho, además 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 ambiente estimulante donde todos y todas participan y aprenden. Al incluir a los alumnos con necesidades educativas especiales con el resto de sus compañeros, además de favorecer su proceso de maduración se generan actitudes de valoración, respeto y solidaridad de todo el grupo. 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 ayudarlas y estimularlas para que la conserven.
- Igualdad en el trato: cuando se esté en un grupo mixto en el que haya alumnos con y sin discapacidad, no deberá haber trato distinto ni diferencias, en atención del principio de equidad.
- Estar solícito pero sin sobreproteger: se debe estar atento a las necesidades, pero no hacerles todo, porque es importante estimular su independencia. La sobreprotección puede hacer que pierdan facultades que podrían conservar o 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 ocupar 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, después se va a sentir mejor, porque aunque no lo consiga, lo ha intentado.



## Criterios metodológicos para el desarrollo de las sesiones

Para que la sesión pueda cumplir adecuadamente con los propósitos y competencias presentados, es pertinente que el docente tome en cuenta los siguientes criterios:

- Es necesario verificar el nivel inicial de los alumnos, sobre todo en cuanto a la competencia motriz y desarrollo motor; para ello se deben considerar los intereses y motivaciones que tienen hacia la sesión, para lo cual cada bloque de contenidos considera al inicio una evaluación diagnóstica de tipo criterial.
- Las actividades propuestas por el docente deben suponer un esfuerzo adicional, hacer cada vez más complejas las actividades sugeridas y observar su capacidad para resolver situaciones, tanto cognitivas como motrices.
- El alumno debe encontrar sentido a lo aprendido, sobre todo en relación con lo que cotidianamente vive.
- Estimular en el alumno en todo momento el sentido de colaboración, tanto en el trabajo individual como en el colectivo, propiciar el compañerismo, el respeto y la ayuda de otros. Por ello, la participación desde el inicio debe ser activa y aprovechar al máximo los recursos materiales y espaciales.
- El docente debe evitar al máximo los tiempos de espera para poder participar en la sesión, las largas filas o las actividades con poca intensidad (actividades pasivas).
- Los recursos materiales utilizados por el docente deben ser lo más variado posible, 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.
- La verbalización debe ser actividad permanente, es decir, provocar en los alumnos la duda y dar opción a que opinen acerca de sus ideas o formas de hacer las cosas. Cuando lo aprendido se platica, adquiere mayor significado.

## La evaluación educativa

En todo proceso educativo se deben verificar los avances y las expectativas de logro de los propósitos propuestos en cada etapa del mismo. La evaluación educativa nos permite observar dichos avances en la implementación de estrategias dirigidas hacia tres vertientes del proceso: *a)* hacia los alumnos, a través de verificar el aprendizaje obtenido y los indicadores que demuestren el dominio o 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 *c)* el manejo de las competencias expuestas, y la planeación de actividades, en donde se analiza el cumplimien-

to o no de los aprendizajes esperados, así como un balance de los elementos que regulan el proceso didáctico en su conjunto.

La evaluación es mucho más que la asignación de calificaciones; los elementos que favorecen la intervención del docente en todo momento son:

- *Evaluación del aprendizaje.* El programa orienta sus contenidos hacia la adquisición de competencias, por ello será necesario utilizar instrumentos para la evaluación criterial, la cual busca comparar al alumno consigo mismo, con criterios derivados de su propia situación inicial, que adquiera conciencia de sus avances, atendiendo sus respuestas para construir nuevas situaciones de aprendizaje.
- *Evaluación de la enseñanza.* El docente debe tener la habilidad en el manejo de la competencia presentada y una adecuada conducción del grupo para dinamizar las estrategias que hacen posible la construcción de las competencias propuestas, darle tratamiento adecuado a cada una de ellas, observando las conductas motrices que desencadenan las sesiones en sus alumnos, verificar la complejidad de la tarea asignada a cada uno, así como sus respuestas y el nivel de apropiación de cada competencia. Con ello, determinar el ritmo personal de aprendizaje y orientar la puesta en marcha de acciones cada vez más complejas; al crear ambientes de aprendizaje se incrementa la posibilidad de predecir futuras acciones en la sesión.

Llevar un registro anecdótico de las conductas observables del niño durante la sesión, a través del diario del profesor, resulta de gran utilidad para esta parte de la evaluación, y compartirla con otros docentes será de gran valor para la intervención pedagógica.

- *Evaluación de la planeación de actividades.* En este proceso de la evaluación, el docente analiza el cumplimiento de los aprendizajes esperados, de las actividades, la temporalidad de cada bloque de contenidos, la pertinencia de los recursos materiales y espaciales utilizados, el dominio de la competencia mostrada, las dificultades en relación con la gestión escolar, entre otros.

Cada bloque presentado debe considerar una evaluación inicial, a fin de determinar las experiencias previas de los alumnos respecto a la competencia en desarrollo, para de esta manera diagnosticar las habilidades del grupo y determinar las posibles dificultades y fortalezas en la implementación del siguiente bloque.

Al término de cada bloque se aplica nuevamente un mecanismo de verificación criterial de los aprendizajes logrados. Se sugiere repetir la estructura básica de la primera sesión para partir y continuar con los mismos elementos de diagnóstico.

Cada bloque debe considerar 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 así como determinar las posibles dificultades y fortalezas en la implementación del siguiente bloque.

## Actividades para la orientación del trabajo educativo

Como parte de las actividades que permiten involucrar de mejor manera al alumno a la asignatura de Educación Física, en el programa se sugiere incorporar una serie de acciones para el enriquecimiento motivador de los alumnos, al tiempo que les brinda la posibilidad de aprovechar de mejor manera su tiempo libre, ya sea entre semana (a contra turno) 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 deberá participar sistemáticamente en este tipo de actividades académicas desde el inicio del ciclo escolar para exponer los problemas detectados en periodos anteriores y sus posibles alternativas de solución, para resolverlas desde diferentes ámbitos de intervención, como pueden ser, en cuanto problemas, la obesidad y deficiencia nutricional en general de los alumnos; en tanto su solución sería el seguimiento de conductas alimentarias inapropiadas de los niños en tal situación, difundir actividades de promoción de la salud y cuidado del ambiente (incluyendo conferencias para padres de familia y docentes en general), y en otros casos actividades expresivas, artísticas y musicales, ajedrez, torneos deportivos, etcétera.
2. Establecer el trabajo colegiado entre los docentes en general y de la especialidad, en el sector, el municipio o zona, para impulsar proyectos académicos locales o regionales comunes, así como para diseñar muestras pedagógicas, círculos de lectura, actividades interescolares, clubes deportivos y de iniciación deportiva, 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 las que se realicen de acuerdo con un programa y una planeación definida para esas actividades.

Por ello, durante el ciclo escolar es necesario realizar una serie de actividades que permitan vincular lo que se hace en la comunidad en general y su relación con la educación física, de acuerdo con las siguientes temáticas:

- a) *Actividades para el disfrute del tiempo libre.* Se sugiere elaborar 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.* Entre ellas pláticas sobre alimentación, adicciones en general (alcoholismo, tabaquismo, drogadicción, etcétera), sida, beneficios del ejercicio físico sobre el organismo, creación de clubes deportivos, talleres de actividad física, paseos ciclistas, que los alumnos lleven a la escuela bicicletas, patinetas, triciclos, patines y juguetes para promover la práctica del ejercicio de diferentes maneras como forma de vida saludable. Realizar campañas de reforestación y conservación del ambiente; proponer y elaborar periódicos murales sobre la educación física y su importancia. Asimismo, el docente ha de promover 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 la temática, 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, cuidado del 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, grupos de animación, realizar inauguraciones, premiaciones, etcétera. De acuerdo 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.* 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 propiciar un ambiente de sano esparcimiento entre la comunidad.

## RELACIÓN DE LA EDUCACIÓN FÍSICA CON EL RESTO DE LAS ASIGNATURAS

Español	Matemáticas
<p><b><i>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</i></b> 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><b><i>Mejorar las formas de comunicación</i></b> 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. 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><b><i>Forma, espacio y medida</i></b> 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><b><i>Significado y uso de los números</i></b> 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><b><i>Manejo de la información</i></b> 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 para demostrar y participar en actividades colectivas y de socialización.</p>
Historia	Geografía
<p><b><i>Mi historia personal a la vida escolar</i></b> 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><b><i>Los juegos del ayer y hoy</i></b> 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><b><i>Población y cultura</i></b> 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><b><i>Espacios geográficos y mapas</i></b> 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 permiten ubicarse en el espacio-tiempo, además de reconocer características específicas del lugar donde viven, de su escuela y de otros contextos.</p>

### Ciencias Naturales

**Representación a través de identificación y clasificación: rápido y lento; pesado y ligero; cerca y lejos; caliente y frío; sonidos graves y agudos**

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 en 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.

**Conozco mi cuerpo y sus cuidados**

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.

**Cultura para la prevención**

En la sesión de Educación Física es atendida 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.

### Formación Cívica y Ética

**Manejo y resolución de conflictos**

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, en donde el alumno valora la importancia de respetar a sus compañeros y resolver conflictos a través del diálogo y la toma de acuerdos.

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).

Atender la diversidad en la interculturalidad es uno de los retos más importantes de toda la educación básica en el país.

### Educación Artística

**Artes visuales, música, teatro, expresión corporal y danza**






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.

Retomando los ejes de esta asignatura (apreciación, expresión 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, rallies, 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.

## ORGANIZACIÓN DE LOS CONTENIDOS

Los contenidos para cada grado escolar se presentan en cinco bloques agrupados en seis secuencias de trabajo, y cada secuencia se aborda en dos sesiones; en suma, cada bloque representa 12 sesiones. El programa propone tres de las seis secuencias de trabajo, de tal forma 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 las competencias señaladas.

El criterio para la implementación de un mayor número de sesiones se establece a partir de la autonomía y facultades que posee cada comunidad, estado y región con base en sus necesidades de cobertura, las cuales están supeditadas a la 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 está integrado por 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.

---

**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 dentro de la educación física.

**MATERIALES**

Recursos que facilitan la enseñanza y el aprendizaje dentro de 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. En su manejo e implementación, las características de los alumnos y del grupo, las condiciones escolares, el contexto social, el medio, entre otros factores, determinan el grado de avance del programa; desde luego que por la naturaleza y características de cada entidad y zona del país se hace 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 adquiridas por el grupo durante cada ciclo escolar, así como el grado de apropiación que cada alumno ha logrado al respecto.

## CARACTERIZACIÓN DEL TERCER GRADO

El tercer grado de la educación primaria se caracteriza por construir en el alumno la disponibilidad para participar en las actividades que se desarrollen durante las sesiones, lo cual implica la elaboración progresiva de conceptos, procedimientos y actitudes inherentes a la utilización del cuerpo y sus capacidades. Al incidir en el desarrollo de las capacidades perceptivo motrices, refiriéndose a la temporalidad, espacialidad y corporalidad.

Desarrollar una fase de rendimiento motor, con movimientos económicos y conscientes, permitirá mejorar sus capacidades físico motrices, como la fuerza, velocidad, resistencia y flexibilidad. Esto se logrará utilizando diversas estrategias didácticas, entre ellas, los juegos cooperativos, modificados, tradicionales, autóctonos, las formas jugadas y sobre todo los juegos de reglas. Es decir, pasamos de las actividades sensoriales al símbolo y a la regla en la construcción del trabajo colaborativo. Se trata de hacer que el alumno identifique situaciones de juego, en las que a partir de la observación y vivencia, comprenda su lógica, realice ajustes posturales, afiance su respiración, valore su desempeño, pero sobre todo mejore significativamente su competencia motriz.

La conciencia de lo que constituye su corporeidad le hace independizar sus segmentos corporales, utilizarlos racionalmente en el manejo del espacio y sus condiciones para desafiar pruebas, construir retos motrices y sugerir mejoras a los juegos que ellos mismos proponen.

Realizar actividades individuales y colectivas posibilita la comprensión del valor social como forma de convivencia; entender que los valores de este tipo se consolidan con la igualdad, paz, equidad, inclusión, solidaridad, tolerancia y el diálogo, será tarea prioritaria de la educación en valores.

La igualdad es una idea relacional. Su implementación depende de la posibilidad de hacer comparaciones entre los individuos, para que los criterios de convivencia sean establecidos desde el inicio de las actividades, y de este modo saber que si bien los seres humanos somos distintos, el trato que debemos recibir debe ser el mismo, tanto por el docente como de los mismos compañeros.

Cuando decimos educar para la equidad, nos referimos a un valor de connotación social que se deriva de lo entendido también como igualdad. Se trata de la constante búsqueda de la justicia social, la que asegura a todas las personas condiciones de vida y de trabajo digno e igualitario, sin hacer diferencias entre unos y otros a partir de la condición social, sexual o de género, entre otras. La equidad promueve la valoración de las personas sin importar las diferencias culturales, sociales o de género que presenten entre sí.

Al emplear estrategias didácticas en donde todos los alumnos participen, estamos enseñando la inclusión, esto significa la integración total e incondicional, la cual se basa en el principio de que cada individuo tiene derecho a participar plenamente en sociedad. Es un proceso educativo en el cual se incluyen a todos los alumnos con necesidades educativas especiales en la misma sesión.

Incluir a los alumnos con necesidades educativas especiales implica además de reconocerlos como personas, ser solidario; es decir, unirse circunstancialmente a la causa de otros, es ayudar, colaborar o cooperar con las demás personas para conseguir un fin común. Es un valor necesario para acondicionar la existencia humana.

Finalmente, la tolerancia y el diálogo se construyen en paralelo. La tolerancia, de acuerdo con la UNESCO, es la capacidad de vivir y dejar vivir mejor a los demás, la capacidad de tener sus propias convicciones aceptando que los otros tengan las suyas, la capacidad de gozar de sus derechos y libertades sin vulnerar los del prójimo. Un buen diálogo respeta a quien habla, utiliza siempre un tono adecuado, no hablan todos a la vez, se debe saber escuchar antes de responder, se debe pensar en lo que dicen los otros y, sobre todo, admitir las opiniones ajenas. Requiere de empatía, ponerse en el lugar del otro.

Este tercer grado de educación primaria representa un cambio significativo en los alumnos sobre lo que no podían y ahora son capaces de hacer, lo que no querían y ahora están convencidos de su importancia y lo que no entendían, pero esta vez son capaces de comprender y proponer nuevas formas de hacer las cosas. Son más curiosos, por lo tanto, esa característica debe ser aprovechada por el docente para proponer actividades novedosas y creativas. En relación con la educación para la salud, debemos sugerir actividades para el aprovechamiento racional del tiempo libre y la importancia del ejercicio físico, así como de la dieta necesaria para mejorar sus capacidades físicas y motrices.

## PROPÓSITO PARA EL TERCER GRADO

El tercer grado de educación primaria la Educación Física orienta sus competencias hacia la manifestación expresiva del movimiento, la organización temporal y el manejo creativo de patrones básicos, traducidos en acciones complejas de juego, ritmo y gesto motor.

A lo largo de los cinco bloques de contenido del programa se podrán identificar los tipos de ritmo: interno, externo y musical, así como el manejo adecuado de la expresión corporal, sincronizando y variando las velocidades a las que el alumno es capaz de moverse e interactuar con los demás a través de juegos de reglas, formas jugadas, composiciones rítmicas y otras estrategias didácticas con las cuales la competencia motriz se verá favorecida al estimularla y respetar el desarrollo motor de los alumnos.

## BLOQUES DE ESTUDIO

### BLOQUE I

*Escucho y olvido; veo y recuerdo; hago y entiendo.*

Tao te Kingi

Competencia en la que se incide: manifestación global de la corporeidad

#### PROPÓSITO

Que el alumno adapte sus respuestas motrices a diferentes tipos de estímulos sensoriales y desarrolle su orientación espacial con base en el desarrollo de su lateralidad, pasando del movimiento global al segmentario.

#### APRENDIZAJES ESPERADOS

- Responde sensorialmente a diversos estímulos externos para ubicarse y orientarse espacialmente utilizando distintas formas de desplazamiento.
- Distingue diversas formas de desplazamiento o elaboración de movimientos estructurados, asociándolos con diferentes patrones básicos de movimiento.
- Identifica diversos ritmos de tipo externo y los asocia con la expresión corporal, haciendo énfasis en estrategias que estimulan la orientación y memoria auditiva.

#### CONTENIDOS

Conceptual

- Reconocer y clasificar las relaciones espaciales: topológicas: vecindad, separación, orden; proyectiva: distancia y trayectoria, y euclidiano: longitud, volumen y superficie.

Procedimental

- Sincronizar y desarrollar el ritmo externo y musical a partir de movimientos segmentarios, con diferentes ritmos y percusiones.
- Realizar acciones de manipulación, como lanzar, recibir, controlar, dentro de las actividades.

Actitudinal

- Apreciar el propio desempeño en términos de limitaciones y alcances, considerando que el esfuerzo constante es una condición de logro para los movimientos con mayor precisión.

#### ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS SUGERIDAS

(Para un mejor entendimiento de algunos términos, véase el glosario incluido al final de este programa)

- Juegos recreativos
- Juegos sensoriales
- Juegos de reglas
- Juego simbólico

#### MATERIALES

Pelotas, silbato, bolsas de plástico, tarjetas elaboradas de manera previa por el profesor, cuerdas, aros, conos, paliacates, objetos pequeños, como un clip, llaves, pluma, gomas, etcétera; botella rellena con semillas, pandero y bastón de madera.

#### SUGERENCIAS PARA EL PROCESO DE EVALUACIÓN

- a) Diseño de algunos indicadores que permitan apreciar la exactitud en la descripción de caminos y seguimiento de trayectorias de personas y objetos.
- b) Ejecución y seguimiento sistemático de actividades dentro de juegos sensoriales que muestren el nivel de apropiación en los alumnos sobre aspectos perceptivos de los objetos (color, forma, tamaño, peso, densidad, etcétera).
- c) Realizar cuadros comparativos para registrar el incremento en referencia a la posibilidad de describir las acciones que realiza, en las cuales pone a prueba sus patrones básicos de movimiento (lanzar, patear, recibir y controlar).

---

## CONSIDERACIONES DIDÁCTICAS PARA EL DESARROLLO DEL BLOQUE

El presente bloque promueve el acceso del alumno al conocimiento de la percepción, el cual es un proceso integrador que origina formas mentales, como representaciones del mundo exterior. En esta fase del desarrollo se inicia la estabilización, fijación y refinamiento de los esquemas motores, así como la exploración del cuerpo y la motricidad en una tendencia al movimiento segmentario, propio de las necesidades del alumno en el contexto escolar. Además ha definido su lateralidad o predominancia motriz sobre uno de los hemisferios cerebrales, aspecto fundamental para su orientación espacial. Este bloque consta de nueve actividades, en donde se sugiere:

- Permitir a los alumnos en todo momento la libre exploración de sus posibilidades de ejecución, tomando en cuenta sus aportaciones a la actividad.
  - Establecer de manera muy clara y puntual, el cuidado, respeto y responsabilidad que se debe tener durante la realización de actividades que involucren el vendarse los ojos.
  - Incorporar actividades cooperativas en donde los alumnos pongan a prueba sus propios patrones básicos de movimiento y los utilicen en acciones coordinadas y sincronizadas.
- 

## PRIMERA SECUENCIA DE TRABAJO

Esta primera secuencia de trabajo busca que el alumno integre sensorialmente diversos estímulos externos a través de los cuales construya las bases de la orientación espacial.

---

### ACTIVIDAD 1. OYE, ¿DÓNDE LO ENCONTRAMOS? (Diagnóstico)

**DESCRIPCIÓN:** se forman parejas. Uno de los integrantes se venda los ojos y toma del hombro a su compañero, el cual lo conduce por toda el área.

La actividad comienza con un reconocimiento del lugar y de algunas situaciones necesarias para desarrollar la misma.

Acciones a realizar, intercambiando los papeles al término de éstas:

- Caminar por el espacio sin chocar con nadie.
- Esquivar a las demás parejas por los lados derecho e izquierdo.
- Pasar por diversos obstáculos, por ejemplo: ir por debajo de una cuerda colocada a 50 cm de altura (formando una línea inclinada para que puedan pasar a diferentes alturas); atravesar en medio de dos aros que se encuentran colgando a cierta altura.
- Atravesar el área de juego, la cual tiene diversos obstáculos, como botes de basura, conos, cuerdas, etcétera, únicamente con el apoyo de referentes auditivos, por ejemplo: adelante, atrás, izquierda, derecha, abajo, arriba, agacharse, etcétera.
- Mientras los alumnos se desplazan por el área deben realizar cambios de pareja, hasta que todos queden con alguien diferente.

Para finalizar la actividad se realiza una cacería inusual. Los alumnos deben encontrar diversos objetos con distintas características; el alumno que tiene los ojos vendados es el único que puede recogerlos para juntarlos:

- Tres objetos de formas distintas.
- Dos basuras orgánicas y dos inorgánicas.
- Dos hojas secas.
- Un cono.

Los alumnos también proponen objetos para buscar:

- Una pelota de esponja.
  - Un objeto muy extraño.
  - Pedirle un tenis al compañero de otra pareja.
  - Un insecto raro.
  - Tres tapa roscas o rondanas.
  - Un objeto de color específico.
-

De preferencia se debe proporcionar una bolsa para guardar los objetos. Al conseguir cinco cosas, se cambian los papeles. La actividad termina cuando el profesor pide a los alumnos ponerse de acuerdo para regresar cada uno de los objetos recabados al lugar de donde los obtuvieron, ya con los ojos destapados.

**OPCIONES DE APLICACIÓN:**

- Realizar las mismas acciones con distintos desplazamientos propuestos por los integrantes de las parejas.
- Hacer las acciones de diferentes modos y velocidades.

**ACTIVIDAD 2. EL VIGÍA CIEGO**

**DESCRIPCIÓN:** se elige a un jugador, se le vendan los ojos y funge como vigía. Los demás participantes forman un círculo alrededor de éste agarrados de las manos.

El jugador que está vendado debe atrapar a cualquiera de los que forman el círculo. Éstos pueden caminar, moverse y agacharse para evitarlo, pero sin soltarse de las manos. Cuando un jugador es atrapado, el vigía puede tocarle la cara para intentar reconocerlo. Si lo hace, se cambian los papeles; en caso contrario, se debe buscar a otro jugador.

**OPCIONES DE APLICACIÓN:**

- Se colocan dos o más vigías.
- Los alumnos del círculo realizan la actividad tomados de las manos y alternan los roles, unos vendados y otros no.

## SEGUNDA SECUENCIA DE TRABAJO

Con esta secuencia el alumno distingue a partir de estímulos visuales y auditivos diversas formas de desplazamiento o elaboración de movimientos estructurados como patrones.

**ACTIVIDAD 1. MEZCLA DE ACCIONES**

**DESCRIPCIÓN:** se preparan 30 tarjetas de seis colores diferentes y con diversas consignas a realizar.

Todas las tarjetas se colocan al centro del círculo de alumnos previamente formado. Ellos se desplazan de diferentes formas (saltando, girando, aplaudiendo, etcétera) al ritmo del pandero, tambor o palmadas.

Al detenerse el ritmo deben ir a tomar una tarjeta y realizar la tarea que se indica, de nuevo al ritmo de la música, y así sucesivamente. Siempre se debe elegir una tarjeta diferente a las anteriores.

Tarjetas rojas: desplazarse por todos lados imitando ser un boxeador y gritar muy fuerte “estoy enojado”.

Tarjetas verdes: tocar las rodillas de todos los compañeros.

Tarjetas amarillas: correr por toda el área realizando saltos muy altos, sin tocar a nadie.

Tarjetas azules: caminar como “electrocutado”, moviendo la cabeza, brazos y piernas al mismo tiempo.

Tarjetas rosas: moverse como si fueran un robot.

Tarjetas naranjas: imagina que eres un basquetbolista o un futbolista e imita sus movimientos

**OPCIONES DE APLICACIÓN:** los alumnos proponen consignas que reconocerán por algún objeto que elijan durante la actividad, por ejemplo, los conos representan “bailar libremente”.

**ACTIVIDAD 2. SONIDO EN MOVIMIENTO**

**DESCRIPCIÓN:** con ayuda de algún objeto, como una botella rellena con determinadas semillas, los alumnos deben asociar los sonidos con movimientos o ritmos de desplazamiento. Por ejemplo, un golpe en el objeto puede representar un paso o un golpe más fuerte puede asociarse a un salto. También se pueden desplazar de acuerdo con un tipo de secuencia (rápido o lento).

Se proponen algunas tareas y los alumnos, por parejas o tercias, las realizan con una botella. Un alumno marca los sonidos y los otros hacen sus propias asociaciones de movimientos, se van alternando los roles. Se pretende que cada grupo ejecute la creación de su propio código de acciones.

---

**OPCIONES DE APLICACIÓN:** dar tareas más difíciles de acuerdo con las secuencias que se creen, como sólo mover ciertos segmentos corporales (brazo izquierdo, pie derecho, cadera, etcétera).

---

### ACTIVIDAD 3. LOS CUATRO EQUIPOS

**DESCRIPCIÓN:** los alumnos se organizan en grupos de cinco personas, cuatro de ellos se colocan formando un cuadro mientras que el otro alumno se sitúa en el centro.

Los alumnos que están en el cuadro se van cambiando de lugar entre ellos; el alumno del centro aprovecha para entrar en el lugar de uno de ellos, si lo consigue se queda en éste, reiniciando la actividad con el que se quedó sin lugar, en el centro.

Se modifican algunos elementos para cambiar de lugar, por ejemplo:

- Cuando el alumno del centro dice un número o frase.
- Cuando escuchen un sonido, palmada, silbido, chasquido, etcétera.
- Cuando se muestre un objeto o color (cono, pelota, paliacate, etcétera).

Es conveniente confundir a los alumnos dando las consignas erradas para que realmente pongan atención y reafirmen la experiencia motriz que les proporciona la actividad.

En otro momento los alumnos deben proponer sus propias alternativas.

**OPCIONES DE APLICACIÓN:** llevar a cabo la actividad por parejas, tercias o más integrantes.

---

### ACTIVIDAD 4. SILBATO

**DESCRIPCIÓN:** el grupo se sienta en círculo. Se eligen cuatro voluntarios y se les indica que se alejen un poco y no miren hacia donde está el resto del grupo, esto para dar las indicaciones sin que se enteren del propósito del juego.

Todos los que se encuentren sentados ponen sus manos por detrás y simulan que entre todos se pasan un objeto (silbato).

El maestro sostiene un silbato en la parte posterior de su cuerpo a la altura de la cadera y se coloca dentro del círculo.

El niño que decidió pasar, también se coloca dentro del círculo y debe adivinar dónde se encuentra el silbato; el maestro se mueve constantemente para permitir que los alumnos sentados toquen el silbato, por lo que debe tener mucho cuidado de no ser visto por el niño del centro.

A la señal del maestro el niño debe tomar una decisión y tratar de adivinar quién tiene el silbato.

Se repite el juego con los otros tres niños.

---

## TERCERA SECUENCIA DE TRABAJO

En esta secuencia el alumno tiene la posibilidad de trabajar con ritmos diversos, asociándolos a la expresión corporal y haciendo énfasis en estrategias que estimulan la orientación y memoria auditiva.

---

### ACTIVIDAD 1. CAMBIANDO SONIDOS

**DESCRIPCIÓN:** se divide al grupo en cinco equipos. Un voluntario de cada equipo se coloca enfrente aproximadamente a cinco metros de distancia de sus compañeros y permanecerá con los ojos vendados; con un brazo extendido sostiene un silbato, pandero o cualquier otro instrumento que produzca sonido al ser tocado.

Uno de los integrantes del equipo intenta hacer sonar el instrumento, evitando que su compañero se dé cuenta por dónde se está acercando, pues si éste lo señala antes de que pueda tocar el instrumento, regresa a su lugar y espera nuevamente su turno. Después, otro compañero intenta realizar la misma acción. Si alguien consigue estar sin ser descubierto, cambia de rol con el compañero de enfrente.

---

---

**ACTIVIDAD 2. SIGUE MI RITMO**

**DESCRIPCIÓN:** el profesor marca un pulso constante con el pandero, los alumnos deben seguirlo con distintas formas de desplazamiento. Se repite la acción, pero realizando de reversa los movimientos; ahora, los alumnos continúan manteniendo el ritmo del movimiento cada que el profesor detiene el pulso. Los alumnos eligen las formas de desplazarse por el lugar, por ejemplo, ¿de qué formas podemos desplazarnos?, ¿lo podemos hacer por parejas manteniendo en todo momento contacto con el compañero?; asimismo, se permite que distintos alumnos realicen el papel protagónico de la actividad, sugiriendo diferentes tipos de ritmo.

**OPCIONES DE APLICACIÓN:** aumentar un movimiento al pulso propuesto por la persona que dirige la actividad, por ejemplo: si se dan dos pulsos el alumno realiza tres movimientos.

---

**ACTIVIDAD 3. OYE, ¿DÓNDE LO ENCONTRAMOS?**

(valoración del proceso enseñanza-aprendizaje)

**ESTA ACTIVIDAD FUE DESCRITA EN LA PRIMERA SECUENCIA**

---



## BLOQUE II

*Ama tu ritmo y rima tus acciones.*

Rubén Darío

Competencia en la que se incide: control de la motricidad para el desarrollo de la acción creativa

### PROPÓSITO

Que explore y descubra sus posibilidades corporales tomando como referentes los componentes básicos del ritmo, para la integración del lenguaje expresivo.

### APRENDIZAJES ESPERADOS

- Incrementa el repertorio expresivo al combinar movimientos de diferente tipo, según su intensidad, dirección y velocidad.
- Identifica, experimenta y socializa el ritmo externo mediante diversos estímulos, utilizando como preámbulo el ritmo sonoro.
- Propone y realiza movimientos para responder a ritmos diversos, tanto de manera individual como colectiva, estableciendo juicios argumentados sobre la congruencia y viabilidad de las propuestas propias y de sus compañeros.

### CONTENIDOS

#### Conceptual

- Identificar su ritmo interno y registrar las sensaciones al efectuar los mismos movimientos a diferentes velocidades, en el marco de actividades de expresión corporal.

#### Procedimental

- Realizar actividades siguiendo las consignas propias y aquellas sugeridas por el docente: ritmo constante, variado; lento, con pausa, con algunos acentos corporales, de corta y larga duración.

#### Actitudinal

- Adaptar su movimiento al ritmo de otros, favoreciendo la interacción personal.
- Valorar las posibilidades rítmicas propias incrementando su confianza.

### ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS SUGERIDAS

(Para un mejor entendimiento de algunos términos, véase el glosario incluido al final de este programa)

- Expresión corporal
- Juego simbólico

### MATERIALES

Colchonetas, panderos, tamboril, grabadora y discos compactos de música, botellas rellenas (arroz, garbanzos o piedras).

### SUGERENCIAS PARA EL PROCESO DE EVALUACIÓN

- Elaborar registros de seguimiento para identificar el incremento que presenta el alumno en la adquisición de una mayor sincronía entre los estímulos y las respuestas rítmico-motrices.
- Observar de manera sistemática la disposición y el gusto del alumno al experimentar distintas posibilidades de movimiento durante las actividades.
- Realizar prácticas de autoevaluación para el reconocimiento propio de la seguridad y fluidez con que el alumno efectúa distintas actividades en las que controla la velocidad de sus movimientos y desarrolla una mayor coordinación.

### CONSIDERACIONES DIDÁCTICAS PARA EL DESARROLLO DEL BLOQUE

Este bloque cuenta con 10 actividades, en las cuales el ritmo externo hace referencia a la adaptación temporal del alumno a los sonidos o estímulos externos, producidos por otros compañeros, el docente o instrumentos. En el contexto de la expresión, el niño investiga y explora las cualidades del movimiento, como acciones directas o indirectas (ejemplo una piedra que cae o una pluma que sopla el viento), rápidas o lentas, con mayor o menor tensión y leves o pesadas. Por lo anterior, el docente debe tomar en cuenta las siguientes sugerencias:

- Mostrar a los alumnos de manera vivencial las distintas cualidades temporales, como movimientos a distintas velocidades, de corta o larga duración, tomar conciencia de la secuencia, lo que fue ayer, lo que es hoy y será mañana.
- Promover que durante la realización de las actividades, los alumnos experimenten movimientos simultáneos de los segmentos, de todo el cuerpo o de todo el grupo.
- Crear espacios de reflexión durante algún momento dentro de las actividades o de la misma sesión, donde se pregunte a los alumnos la descripción de sus experiencias en referencia a formas de trasladar lo aprendido a situaciones de la vida cotidiana.

## PRIMERA SECUENCIA DE TRABAJO

Las actividades propuestas en esta secuencia propician el desarrollo de la expresión corporal, el ritmo interno y el ritmo musical, mediante la representación de distintos estados de ánimo y empleo de formas básicas de comunicación.

**ACTIVIDAD 1. CÓMO TE DESPLAZAS** (Diagnóstico) (Ritmo interno, sonidos vocales articulados y percutidos, expresión individual y colectiva)

**DESCRIPCIÓN:** el trabajo se realiza de forma individual y posteriormente en grupos. Se propone a los alumnos representar con sonidos y movimientos el medio de transporte en que se desplazan para ir a la escuela o distintos lugares. En la actividad se observa al resto del grupo y se reúne a aquellos que coincidan en el mismo medio para desplazarse juntos.

### OPCIONES DE APLICACIÓN:

- Los grupos que se formaron preparan una secuencia de sonidos y movimientos enlazando las secuencias que crearon de manera individual para mostrarlas al resto del grupo.
- Reflexionar con los alumnos sobre las dificultades que se tuvieron a la hora de preparar la secuencia y preguntarles qué elementos del sonido creen que se han utilizado (velocidad, acentuación, pausa, duración, etcétera).
- Si los grupos formados son muy grandes se pueden hacer subgrupos dentro del mismo. Si algún alumno se queda solo, se le ubica con el grupo que menos integrantes tiene.

**ACTIVIDAD 2. ADAPTA TU VELOCIDAD** (Ritmo interno, incremento gradual de la velocidad a voluntad propia)

**DESCRIPCIÓN:** de manera individual, los alumnos se desplazan libremente por el área, a la señal del profesor aumentan la velocidad en sus movimientos de forma gradual, hasta acabar a la máxima velocidad posible.

**OBSERVACIONES:** en esta propuesta los alumnos suelen correr, por lo que se les sugiere que hagan movimiento figurativo relacionado con su vida cotidiana, ¿qué acciones podemos representar? Además que ellos cambien la velocidad de ejecución (por ejemplo, lavarse los dientes, desayunar, leer un libro, etcétera).

**ACTIVIDAD 3. GRADUANDO LA VELOCIDAD** (Ritmo interno, acciones cotidianas y cambios de velocidad)

**DESCRIPCIÓN:** se les propone a los alumnos que de manera individual seleccionen una acción de la vida cotidiana y la realicen varias veces seguidas (sucesivamente). Después deben repetirla de acuerdo con la velocidad que mencione el profesor: uno, dos, tres o cuatro; donde uno significa que hay que moverse en cámara lenta; dos, velocidad intermedia; tres, velocidad que le corresponde a la actividad seleccionada, normal, y cuatro, a toda velocidad. Repetir la propuesta varias veces hasta pasar por todas las velocidades.

A continuación, cada alumno elige el número que quiera y se mueve a esa velocidad. Transcurrido un tiempo se van juntando con las personas que cree llevan la misma velocidad que él. Finalmente, cada grupo formado manifiesta al resto de los componentes, qué velocidad había seleccionado.

**OBSERVACIONES:** al final, el profesor pregunta si han coincidido los números de un mismo grupo o no. Normalmente no coinciden, al respecto el profesor comenta que ése es el ritmo interno de cada persona, de manera que la velocidad intermedia para uno puede corresponder con la velocidad lenta de otro, etcétera; por tanto, están explorando su propio ritmo interno.

Recordar a los alumnos que no intercambien el número que se ha seleccionado hasta que no se hayan conformado los grupos.

## SEGUNDA SECUENCIA DE TRABAJO

Las actividades sugeridas permiten a los alumnos experimentar las posibilidades del ritmo externo a través de estímulos diversos partiendo del ritmo musical.

### ACTIVIDAD 1. SIGUE EL PANDERO (Ritmo externo)

**DESCRIPCIÓN:** el docente posee un pandero, y organiza al grupo por parejas; mientras el docente marca un pulso constante con el pandero, los alumnos deben seguirlo con el desplazamiento. Cuando el instrumento deje de sonar, todos deben continuar con el mismo ritmo, sin perderlo y van formando grupos de determinado número de integrantes. Propiciar que los alumnos den alternativas para realizar esta actividad.

#### OPCIONES DE APLICACIÓN:

- El docente cambia de tempo (velocidad del pulso) marcado y los alumnos, cuando configuren los grupos, cambian la forma de desplazamiento (dando palmadas, haciendo algún movimiento sencillo de brazos, etcétera).

### ACTIVIDAD 2. SIGUE MI PULSO (Ritmo externo)

**DESCRIPCIÓN:** se forman parejas, cada una con un pandero o un par de botellas rellenas de arroz, garbanzos, piedras, etcétera, a modo de maracas. Un integrante de la pareja marca un pulso constante con el pandero (o las maracas) y lo hace coincidir con su desplazamiento; el compañero le copia de manera simultánea. Debe ser un ritmo que aumenta o disminuye la velocidad a la indicación del profesor o cuando lo acuerden los alumnos.

Explicar a los alumnos el concepto de pulso; familiarizarse con este ritmo, facilita el aprendizaje del concepto.

**OPCIONES DE APLICACIÓN:** la misma acción en grupos de cuatro, seis y hasta ocho alumnos.

### ACTIVIDAD 3. HOP (Ritmo externo)

**DESCRIPCIÓN:** se les explica a los alumnos el concepto de compás o frase. Se les comenta que se trabajará principalmente con compases binarios (el tiempo se divide en dos partes iguales, siendo el primer tiempo fuerte y el segundo débil, como las marchas).

En grupos de cinco alumnos y en hilera, uno detrás de otro, andar de manera sincronizada al ritmo que marque el primero (regular) y cada siete, tres, dos o un paso, levantar los brazos arriba diciendo la palabra "hop", por ejemplo: uno, dos, "hop". El primero de la fila decide la velocidad del paso (constante) y cada cuántos pasos quiere marcar "hop". Después de un tiempo, el primero de la fila pasa al último y se repite la actividad pero con una secuencia diferente, hasta que todos hayan circulado por el primer puesto. De esta manera se empieza a secuenciar el sonido y el movimiento en compases o frases.

#### OPCIONES DE APLICACIÓN:

- Poner un número a cada grupo. El profesor marca la secuencia de pasos y la palabra "hop", por ejemplo: uno, dos, tres, "hop" y explica a los alumnos que esa secuencia puede ser un compás o una frase. Los grupos deben desplazarse de manera sucesiva (grupo 1, grupo 2, etcétera) tras la realización de una frase o compás completo del grupo anterior.
- Realizar la misma acción, aunque ahora la primera secuencia la marca uno de los grupos y el resto le sigue de manera sucesiva, igual que en la propuesta anterior.
- Se va cambiando al grupo que empieza.

## TERCERA SECUENCIA DE TRABAJO

Las actividades de la última secuencia brindan la oportunidad al alumno de experimentar diversos ritmos, especialmente el musical, que estimulan la creación de esquemas motores y rítmicos propuestos tanto por el docente como por ellos mismos, resultado del trabajo colectivo.

### ACTIVIDAD 1. CANTAMOS (Ritmo musical)

**DESCRIPCIÓN:** los alumnos se desplazan por el lugar con un pulso constante y expresan la palabra “sol”. Cada alumno se va incorporando sucesivamente en una unidad de sonido diferente (sol, sol, sol) hasta que todo el grupo se desplace de manera sincronizada.

#### OPCIONES DE APLICACIÓN:

- La persona que indique el profesor cambia el tempo y los demás le siguen (buscar una palabra monosílaba).
- Se puede introducir un metrónomo que marcará el pulso.
- Puede usarse el tamboril.

### ACTIVIDAD 2. AL PASO (Ritmo musical)

**DESCRIPCIÓN:** se organiza al grupo primero de forma individual, posteriormente en círculo y finalmente en dos grupos. Todo el grupo se desplaza por el área diciendo “tan, tan, tan...”, de manera que cada palabra coincida con un paso.

#### OPCIONES DE APLICACIÓN:

- Realizar la misma acción, añadiendo un gesto que concuerde con la palabra.
- En círculo, cada persona dice una palabra de manera sucesiva (buscar una palabra monosílaba). En la siguiente ronda se realiza lo mismo pero se aumenta un movimiento, y en la última se introducen silencios siempre que se quiera.
- Colocar dos grupos en fila enfrentados hombro con hombro en un costado del área. Ambos grupos dicen la palabra “tan” acompañada de algún movimiento sin desplazamiento e incorporan un silencio tal y como se expone a continuación (el silencio de A es el movimiento de B y viceversa):  
Grupo A: tan-silencio.  
Grupo B: silencio-tan.
- Efectuar la acción anterior, pero dando pasos al frente hasta llegar al espacio del otro grupo.

### ACTIVIDAD 3. CÍRCULO TEMPORAL (Ritmo musical)

**DESCRIPCIÓN:** en grupos de ocho a 10 personas, con música conocida y a la velocidad del pulso, los integrantes van marcando con palmadas diferentes tiempos musicales. Por ejemplo, en una misma ronda, cada uno marca cuatro tiempos, en la siguiente ocho tiempos, en la próxima dos tiempos, y así sucesivamente.

#### OPCIONES DE APLICACIÓN:

- Efectuar la misma acción pero en vez de marcar el pulso con palmadas, hacerlo con movimientos abstractos o figurativos.
- Cada persona prepara cuatro tiempos de movimiento abstracto y se realizan de manera continua en el grupo, siguiendo la velocidad del pulso.
- Ejecutar la acción anterior con movimiento figurativo.
- Desarrollar de nuevo la acción introduciendo pausas cuando lo indique el profesor.
- Ahora la acción se realiza por parejas, y cada una de manera simultánea prepara cuatro tiempos.

**OBSERVACIONES:** comentar con los alumnos las dificultades que han tenido al realizar la propuesta.

---

**ACTIVIDAD 4. LOS TRES RITMOS** (Valoración del proceso enseñanza-aprendizaje)

**DESCRIPCIÓN:** valorar la asimilación de los ritmos interno, externo y musical en las siguientes pruebas:

1. Ritmo interno. El alumno realiza una serie de acciones motrices distintas, propuestas por el profesor, en donde demuestra seguridad y total control al ejecutarlas a la velocidad en la que se sienta más seguro.
  2. Ritmo externo. Con la ayuda de un tamboril el profesor toca el ritmo del pulso a diferentes velocidades (muy lento, lento, normal y rápido) y el alumno debe adaptarse y sincronizar sus movimientos de manera precisa en todo momento.
  3. Ritmo musical. El alumno relaciona con acierto distintas palabras monosílabas para la marcha y diferentes palabras de dos sílabas graves para el trote, con un acompañamiento musical sencillo.
-

## BLOQUE III 1, 2, 3 PROBANDO, PROBANDO

*El juego es cosa seria.*

J. Chateau

Competencia en la que se incide: expresión y desarrollo de las habilidades y destrezas motrices

### PROPÓSITO

Que incremente su desempeño motriz, reconozca sus posibilidades y establezca estrategias para mejorar sus habilidades motoras básicas en contextos lúdicos de participación individual o colectiva.

### APRENDIZAJES ESPERADOS

- Maneja de manera fluida y controla sus habilidades motrices básicas (salto, carrera, bote, giro), las reconoce y es capaz de aplicarlas en acciones de su vida cotidiana.
- Ejecuta en formas variadas los patrones básicos para lanzar, atrapar, botar y golpear diversos objetos integrados a diferentes modalidades de juegos.
- Participa en juegos motores evidenciando incremento en sus habilidades, la aceptación de reglas y la incorporación de esquemas complejos de movimiento.

### CONTENIDOS

Conceptual

- Establecer diferencias entre aquellas habilidades motrices que se derivan de su propio cuerpo y las que implican el manejo de objetos.

Procedimental

- Explorar y controlar las habilidades motrices, como el salto, la carrera, el bote y los giros, entre otros, dentro de los juegos y las actividades.
- Demostrar la competencia motriz que ha adquirido.

Actitudinal

- Actuar positivamente (respetar, cooperar, ayudar, etcétera) en situaciones que se presentan durante las diferentes estrategias didácticas.
- Participar en acciones que puede aplicar fuera del contexto escolar y las comparte con otros compañeros y familiares.

### ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS SUGERIDAS

(Para un mejor entendimiento de algunos términos, véase el glosario incluido al final de este programa)

- Circuitos de acción motriz
- Juegos modificados
- Formas jugadas
- Juego de reglas

### MATERIALES

Pelotas de vinil y esponja, cuerdas, platos, botellas de plástico, paliacates, colchonetas, bastones, aros, cinta adhesiva, cajas de cartón, conos y tarjetas de colores.

### SUGERENCIAS PARA EL PROCESO DE EVALUACIÓN

- Observar y registrar, a través de algunos indicadores, el sentido de disposición, perseverancia e interés que presentan los alumnos durante las actividades en la construcción de su competencia motriz.
- Utilizar la autoevaluación como medio para que el alumno demuestre “lo que antes no era capaz de hacer, con lo que hoy ya sabe que puede y es capaz de hacer”, así como aspectos necesarios por valorar durante la adquisición de los distintos tipos de conocimientos adquiridos.
- Realizar un tipo de evaluación compartida, en la cual el alumno describa, relacione y vincule el uso de las habilidades motrices genéricas en relación con su contexto de vida.

---

## CONSIDERACIONES DIDÁCTICAS PARA EL DESARROLLO DEL BLOQUE

Los alumnos que cursan el tercer grado se encuentran en una etapa idónea para la potenciación de su desarrollo motriz, el cual se ve favorecido con las oportunidades de movimiento que se les brindan en contextos lúdicos variados y aplicables a los ámbitos extraescolares. Por ello, el presente bloque busca orientar la competencia motriz de los alumnos transitando de los patrones básicos de movimiento a las habilidades motrices genéricas, mediante 13 actividades en las que se combinen secuencias de tres o más habilidades motrices con un cierto nivel de exigencia, lo que permite que en una acción motriz el alumno agrupe distintos patrones. Por lo anterior se sugiere al docente:

- Conocer las diferentes familias que agrupan la combinación de varios patrones básicos de movimientos para poder plantear secuencias congruentes durante la realización de una acción motriz.
  - Proponer actividades de acuerdo con las posibilidades de ejecución de cada alumno, en las cuales se considere un constante reto a la competencia motriz; asimismo, tomar en cuenta que deben estar planteadas para alcanzar un logro durante la tarea a realizar.
  - Proporcionar la mayor cantidad de experiencias motrices con base en la hipótesis de la variabilidad de la práctica.
- 

## PRIMERA SECUENCIA DE TRABAJO

Las actividades propuestas estimulan la aplicación de algunos patrones básicos de movimiento, así como el desarrollo de sus habilidades en situaciones de juego que involucren acciones de locomoción simple o con el uso de implementos elaborados por los propios participantes.

---

### ACTIVIDAD 1. NAPOLITANO (Diagnóstico)

**DESCRIPCIÓN:** se divide al grupo en seis equipos formados por los mismos alumnos. Cada equipo se ubica en una de las seis estaciones. El profesor explica lo que se va a realizar en cada una. Se efectúan rotaciones a la derecha o a la izquierda cada 6 o 7 minutos.

#### Estación 1. Caminar, correr y saltar

Colocados en hilera, los alumnos se desplazan de un lugar a otro de la siguiente manera:

Sale el primer alumno caminando e inmediatamente el segundo puede avanzar sólo por donde ya pisó el primero, así sucesivamente con el tercero y los siguientes. Una vez que todos han cruzado hasta el extremo contrario, deben regresar al inicio botando una pelota y pasando por debajo o por encima de diversos obstáculos (saltando) sin dejar de botar. ¿De qué otras formas podemos avanzar? ¿Y si lo hacemos por parejas?

#### Estación 2. Línea saltarina

Los alumnos se colocan en hilera, el primero y el segundo de la hilera sujetan la cuerda por los extremos y corren cada uno por un lado de la hilera hasta el final, pasando la cuerda al nivel del suelo.

Los compañeros del equipo deben saltar la cuerda una tras otra para no obstaculizar su avance; simultáneamente tienen una pelota, la cual no debe estar en sus manos por más de dos segundos manipulándola de alguna manera. Cuando la pareja llega a la última posición, el primero suelta la cuerda y se coloca al final de la hilera, mientras el segundo vuelve al principio con la cuerda y repite el ejercicio con el tercero, así sucesivamente. ¿Y si ahora avanzamos por parejas?

#### Estación 3. Esquí terrestre

El equipo se organiza por parejas. A cada pareja se le dan dos platos y un paliacate o cuerda. Uno de los integrantes se coloca los platos en los pies como si fuesen patines, el compañero que tiene el paliacate o cuerda jala a su compañero por toda el área. A la señal del maestro cambian de roles.

#### Opciones de aplicación:

- En vez de jalar al compañero para avanzar, también lo pueden empujar por la espalda.
  - El alumno con los “patines” puede intentar avanzar en cuclillas o en distintas posturas.
-

**Estación 4. La voladora**

Se elabora una “voladora” con una pelota amarrada con cinta adhesiva a un extremo de la cuerda.

Un jugador se coloca con la “voladora” en el centro del círculo formado por el resto de los jugadores que se encuentran de pie.

El jugador del centro gira la cuerda de manera que esté en todo momento en contacto con el piso, los jugadores saltan para evitar que les toque.

**Opciones de aplicación:**

- Por parejas, lanzarse un objeto mientras saltan la “voladora”.
- Hacer pasar un objeto en forma circular entre todos.
- Desplazarse hacia la derecha o la izquierda mientras se está saltando la cuerda.

**Estación 5. ¡Que no bote más!**

Los alumnos se colocan frente a una pared. A cada alumno se le proporciona una pelota para lanzarla lo más alto posible y correr a tocar un objeto colocado a tres o cinco metros de distancia, regresar y cachar la pelota antes de que ésta rebote más de un determinado número de veces. Los alumnos pueden retarse entre ellos variando la distancia del objeto y el número de rebotes, o bien, el reto debe plantearse como personal, tratando de mejorar en cada ocasión.

**Estación 6. Moviendo mi mundo**

Se coloca una hilera larga de colchonetas.

Los alumnos deben recorrerla reptando, en cuadrupedia, rodando o girando, al mismo tiempo que van conduciendo una pelota con alguna parte de su cuerpo, sin que esto deforme completamente la manera de trasladarse.

Al final de las colchonetas hay:

- Una pequeña portería para anotar. (Correr, saltar, lanzar mientras se está en el aire.)
- Un aro para encestar. (Correr, saltar, lanzar mientras se está en el aire.)
- Unas botellas de plástico a manera de pinos listos para ser derrumbados. (Caminar, correr, lanzar.)

**Opciones de aplicación:**

- Cada niño decide desde donde lanzar su pelota. La recupera y la deja o recoge el material (portería, aro y botellas) como lo encontró; regresa al principio de las colchonetas para continuar con la actividad, inventando siempre maneras diferentes de trasladarse.
- Realizar la actividad por parejas, recogiendo la pelota del compañero.

**ACTIVIDAD 2. SARDINAS ENLATADAS**

**DESCRIPCIÓN:** se elige a un alumno, el cual debe esconderse en el área de juego. El resto del grupo cuenta hasta cierto número. Al terminar la cuenta, el grupo busca al que está escondido. Los alumnos llevan un aro empujándolo para ir a encontrar a su compañero. El primero que lo halle se esconde con él, si llega un segundo de igual forma se esconde con ellos, así sucesivamente hasta que queda uno sin esconderse. Todos deberán estar como sardinas, bien apretados y en silencio. Los alumnos deberán proponer algunas alternativas.

**OBSERVACIONES:**

- Esconder algún objeto que los guíe en el lugar que deben empezar o esconderse.
- Elegir más de un alumno u objeto que deben encontrar para esconderse.



## SEGUNDA SECUENCIA DE TRABAJO

En esta secuencia se pretende que los alumnos ejecuten de varias maneras los patrones básicos, como lanzar, atrapar, botar y golpear diversos objetos mediante estrategias didácticas, por ejemplo, formas jugadas, juegos de reglas o aquellas que el docente considere, siempre y cuando permitan la participación y el trabajo cooperativo.

### ACTIVIDAD 1. TENIS DE MANO

**DESCRIPCIÓN:** se coloca a todo el grupo repartido por el área de trabajo, a cada alumno se le proporciona una pelota, la cual utiliza para buscar distintos modos de golpearla con la mano. ¿De qué formas podemos golpear la pelota?, por ejemplo:

- Con toda la palma de la mano, con el puño, alternando ambas manos, contra el suelo, la pared o un objeto.
- Golpear intercambiando pelotas y cambiando de lugar; golpear las dos pelotas a la vez.
- Golpear y alternar la pelota al nivel del suelo, o bien, por el aire después de un bote.
- Sin que caiga la pelota, cada alumno golpea la pelota de forma alternada.
- Delimitar un área dividida en dos para aplicar los elementos que se han trabajado.
- Siempre golpear la pelota hacia la zona del compañero, antes de que dé dos botes.

#### OPCIONES DE APLICACIÓN:

- Se van conformando equipos con mayor número de integrantes.
- Por parejas, buscan algunas posibilidades de interactuar.
- Se pueden adaptar las zonas de trabajo, ya sea aumentando o disminuyendo el espacio.

### ACTIVIDAD 2. CONSTRUYO MI RAQUETA

**DESCRIPCIÓN:** se les pide a los alumnos que lleven a la clase material (tijeras, pedazos de cartón, un metro de resorte y cinta canela). Con éste se elaboran unas raquetas para el trabajo (dos por alumno).

Las raquetas pueden tener la forma de las manos de los niños, o bien, de un cuadrado o círculo.

El trabajo comienza al permitir que los alumnos exploren distintas posibilidades de utilizar sus raquetas con diferentes tipos de pelota. ¿De qué modo podemos golpear la pelota?

Después, se orienta para realizar las siguientes tareas:

- Golpear sólo con una mano la pelota, botarla y lanzarla contra una pared; se utilizan dos o tres tipos de pelota; se alterna el trabajo con la mano derecha o la izquierda.
- Realizar malabares con ambas manos.
- Los alumnos proponen otras ideas que se les ocurran.
- Por parejas, intentar diversos malabares e intercambios de pelotas (cada alumno tiene un tipo diferente de pelota).
- Un alumno lanza ambas pelotas y el otro las recibe, alternan los roles.
- Ir golpeando una pelota de manera alternada, uno primero y luego el otro.

### ACTIVIDAD 3. AVIENTA BALONES, DISCULPE USTED

**DESCRIPCIÓN:** se colocan cuatro porterías y en cada una un portero. La actividad comienza cuando se lanzan 30 pelotas al patio y los alumnos las golpean como quieran, intentando meter goles durante un breve lapso. En un segundo momento se lanzan las pelotas de un solo color (10 pelotas rojas), las cuales sólo pueden ser botadas y golpeadas con las manos con la intención de meter gol; los alumnos que no tengan pelota pueden quitársela a los compañeros y continuar.

Posteriormente, se lanzan pelotas azules, con las cuales se dan cinco toques con cualquier parte del cuerpo antes de patearla a gol. Por último, se lanzan pelotas amarillas para desplazarlas con las manos al nivel del suelo sin que boten y así meter goles. Para finalizar la actividad se lanzan todas las pelotas realizando la acción correspondiente a cada color.

#### OPCIONES DE APLICACIÓN:

- Si se cuenta con pelotas de distintos colores incrementar las consignas. De lo contrario, indicar solamente la consigna sobre la tarea.
- Los alumnos proponen una acción diferente a cada color de pelota.

## TERCERA SECUENCIA DE TRABAJO

Los juegos motores incluidos en las actividades de la secuencia promueven el adecuado manejo de las habilidades, así como la incorporación de esquemas complejos de movimiento que le permitirán al alumno utilizar con mayor o menor énfasis los patrones básicos aprendidos. De igual forma, se fortalecen las actitudes y los valores frente al seguimiento y aceptación de las reglas.

### ACTIVIDAD 1. FORMANDO FRASES

**DESCRIPCIÓN:** el grupo se divide en cinco equipos y se colocan en un extremo del lugar. Se les muestra una frase completa "inicial", la cual deben tener presente a lo largo del juego. Al otro lado del espacio de juego se instalan varios conos separados entre sí (de dos a tres metros) en un extremo del área; abajo de algunos de éstos se colocan frases, palabras o sílabas de la frase "inicial" escritas en tarjetas de colores. A cada equipo se le designa un color de tarjeta, por lo que el docente, de manera previa, deberá dividir equitativamente la frase completa "inicial" en pequeñas frases, palabras o sílabas de modo que entre todos los integrantes de un equipo articulen una parte de las cinco que conformarán la frase "inicial" para al final de la actividad reunir todas y articular la frase "inicial". En el espacio de juego deberá haber una distancia de cinco a 10 metros entre cada equipo y los conos para poder correr tomados de las manos hacia éstos. Al llegar deben levantar un solo cono, si hay tarjetas de su color, sólo pueden tomar una y deben regresar a depositarla a su lugar de inicio (cono); en caso contrario, avisar a los equipos en qué cono se encuentra la tarjeta.

Para llegar a los conos, cada equipo debe desplazarse de acuerdo con las siguientes consignas:

- Gateando.
- Dos alumnos sobre dos platos y el resto del equipo los traslada empujándolos o jalándolos.
- Desplazarse girando como si fueran helicópteros.
- Desplazarse mandando mínimo 15 pases, los cuales deben ir contando en voz alta.
- Las consignas se repiten cíclicamente.
- Una vez obtenidas todas las tarjetas, entre los integrantes de los grupos forman la frase que observaron al principio.

### ACTIVIDAD 2. NAPOLITANO

(valoración del proceso enseñanza-aprendizaje)

**ESTA ACTIVIDAD FUE DESCRITA EN LA PRIMERA SECUENCIA**

## BLOQUE IV

### JUEGO, PIENSO Y DECIDO EN COLECTIVO

*Usted sabe que puede contar conmigo.*

M. Benedetti

Competencia en la que se incide: control de la motricidad para el desarrollo de la acción creativa

#### PROPÓSITO

Que participe activa y colaborativamente en los juegos de reglas y distinga los elementos que los componen, así como las diferencias entre juego e iniciación deportiva.

#### APRENDIZAJES ESPERADOS

- Conoce y explica los elementos básicos del juego de reglas y los integra a su acción.
- Reconoce la importancia de respetar las reglas en los juegos y en la vida cotidiana.
- Adapta sus desempeños al trabajo en equipo y plantea estrategias individuales y colectivas para el éxito de las actividades.

#### CONTENIDOS

##### Conceptual

- Identificar la diferencia entre juego libre, juego de reglas y juego modificado, asimismo reconocer las principales características de los mismos.

##### Procedimental

- Comparar juegos y proponer nuevas reglas para construir otros; hacer más complejos los elementos estructurales, como el espacio, tiempo, implemento y el compañero.

##### Actitudinal

- Propiciar un ambiente de respeto hacia las reglas, los compañeros y las posibilidades de participación en nuevos juegos.

#### ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS SUGERIDAS

(Para un mejor entendimiento de algunos términos, véase el glosario incluido al final de este programa)

- Juego libre
- Juego de reglas
- Juegos modificados
- Circuitos de acción motriz

#### MATERIALES

Pelotas de vinil y esponja, botellas de plástico, paliacates, periódicos, conos, colchonetas, bastones de madera, *freesbe*, raquetas, resorte, cinta, cartulinas y aros

#### SUGERENCIAS PARA EL PROCESO DE EVALUACIÓN

- a) Registrar los desempeños motrices en referencia al respeto por la regla que propone el docente o los mismos alumnos, al participar dentro de los distintos juegos y actividades.
- b) Observar la disposición para organizar, proponer y aplicar nuevos juegos y nuevas reglas en la sesión.
- c) Proponer al alumno que describa un juego en su cuaderno, para ponerlo en práctica con sus amigos y familiares.
- d) Considerar de forma criterial la participación individual y en equipos al sugerir nuevas maneras de realizar las situaciones de juego.

## CONSIDERACIONES DIDÁCTICAS PARA EL DESARROLLO DEL BLOQUE

El presente bloque consta de 12 actividades fundamentadas en el juego, que en el contexto de tercer grado es una alternativa viable para que los alumnos comprendan sus límites motrices y éticos. A lo largo de este bloque el docente tendrá el reto de realizar tareas cada vez más complejas. El propósito es concienciar a los alumnos sobre aceptar la regla, lo que los obliga a modificar sus desempeños motores y ponerlos al servicio de los demás compañeros y del propio juego. Entender la relación que se presenta entre participar en juegos de reglas y juegos modificados será la base que hace posible la práctica posterior de la iniciación deportiva. Asimismo, es importante comprender que al modificar algunos elementos estructurales del juego, como el compañero, el adversario, el implemento, la regla entre otros, se reconstituye la organización y se dinamiza el juego nuevamente para darle mayor sentido. Desde esta posición se sugiere al docente:

- Propiciar la reflexión de las diferentes características de los juegos y su aplicación al contexto de la vida cotidiana.
- Estimular la participación para aportar ideas tendientes a modificar elementos estructurales que cambian la lógica del juego.

## PRIMERA SECUENCIA DE TRABAJO

Las actividades de esta secuencia están orientadas hacia la apropiación de las características del juego de reglas, así como a la integración de los alumnos al trabajo en equipo para la construcción del pensamiento estratégico.

### ACTIVIDAD 1. JUGANDO CON LOS JUEGOS (Diagnóstico)

**DESCRIPCIÓN:** se organiza al grupo por equipos, cada uno de ellos se encuentra en una estación; a la indicación todos los alumnos reorganizan el material y se cambian de estación. En cada una de las estaciones los alumnos proponen distintas formas de modificar la actividad.

#### Estación 1. Libertad al jugar

Con el material que se encuentra en la estación, como paliacates, pelotas, periódicos, conos, etcétera, los alumnos experimentan de manera libre e individual algunas actividades lúdicas que pueden realizar de acuerdo con su conocimiento e interés.

#### Estación 2. El gato y el ratón

Los alumnos se colocan en un círculo excepto uno, este último está al centro. Todos se van lanzando la pelota entre sí de forma aleatoria, mientras que el alumno del centro trata de evitar que ésta llegue al otro compañero.

La regla es que si el “gato” consigue cazar o tocar la pelota se cambia de rol con el último que la lanza.

#### Estación 3. Cachibo

Se divide a los alumnos en dos grupos con igual número de integrantes; asimismo, se divide el área de juego en dos zonas. Cada grupo se coloca en una de las zonas, distribuidos en el espacio y sin poder pasar al lado opuesto. La actividad consiste en lanzar cierto número de veces una pelota entre los integrantes del mismo equipo, para después mandarla al lado opuesto tratando de que caiga dentro de la zona del otro equipo. Si el equipo contrario atrapa la pelota, se pasará ésta igual número de veces, teniendo que devolverla nuevamente al otro lado. Cada que un equipo manda la pelota a la otra zona tiene que gritar “cambio” y los integrantes de la fila de enfrente cambian con los de atrás. Está permitido que la pelota caiga una vez.

#### Estación 4. Explorar jugando

Con distintos tipos de material, como colchonetas, bastones, *frisbees*, pelotas, raquetas, etcétera (los materiales tienen que ser diferentes a los ocupados en la estación 1), los alumnos van a construir de forma libre sus propias actividades lúdicas.

---

### Estación 5. Derribando el castillo

Se coloca a los alumnos sobre una línea a una distancia considerable del castillo de conos o bates previamente construido por los mismos alumnos, el cual deben derribar con ayuda de unas pelotas.

La regla es que no pueden pasar de la línea en donde se encuentran.

Se pueden emplear diversas formas que representen el castillo (círculo, pirámide, etcétera).

### Estación 6. Fútbol ruso

Los alumnos se dividen en dos equipos y cada uno establece un objeto como su portería, puede ser una silla o una caja. Cada equipo busca tocar la portería (objeto) del equipo contrario con una pelota.

Se deben dar pases entre ellos, pero cuando un alumno tiene la pelota no puede desplazarse y no la puede tener por más de cinco segundos.

Cada que un equipo toque la portería de los adversarios, consiguen un punto.

---

## SEGUNDA SECUENCIA DE TRABAJO

Con las actividades sugeridas se propicia el desarrollo de actitudes de respeto y aceptación de la regla como elemento necesario para jugar en equipo. Las formas jugadas y la puesta en marcha de habilidades y destrezas motrices desencadenan en el alumno las bases para la utilización de la táctica y el pensamiento estratégico en general.

---

### ACTIVIDAD 1. CONTACTO COLECTIVO

**DESCRIPCIÓN:** se divide al grupo en equipos de tres personas.

Cada integrante tendrá dos raquetas (una por mano).

Las raquetas se elaboran con cartón, tomando como medida su mano; la fijaran a su palma con un resorte o cinta.

Cada equipo tendrá una pelota con la cual deben lanzarse seis pases entre sí, utilizando una raqueta, con la otra mano deberán sujetarse la nariz, una pierna, etcétera.

**OPCIONES DE APLICACIÓN:**

- El número de pases aumenta.
  - El número de integrantes incrementa.
- 

### ACTIVIDAD 2. ANTES DEL REBOTE

**DESCRIPCIÓN:** se divide al grupo en equipos de cinco o seis integrantes, sobre una pared del patio se traza una línea horizontal a un metro de altura para cada equipo. Se trata de golpear la pelota con la palma de la mano, de manera que vaya dirigida contra la pared, por encima de la línea marcada, al mismo tiempo gritar el nombre de un compañero del equipo, que será el que golpea la pelota nuevamente. Hay que golpear la pelota cuando está en el aire o después del primer rebote; los jugadores van acumulando puntos en contra si:

- Golpean la pelota y ésta no llega a la pared.
- Si la pelota toca la pared por debajo de la línea.
- Si golpean la pelota después del segundo, tercero, cuarto y más rebotes.

El juego termina cuando alguno de los alumnos participantes obtiene un número establecido de puntos en contra, y a éste se le pide que cumpla una consigna, por ejemplo: bailar, cantar, hacer reír a sus compañeros, etcétera. Se debe permitir experimentar con diferentes tamaños y pesos de pelotas.

---

---

**ACTIVIDAD 3. NIÑO TORRE**

**DESCRIPCIÓN:** se delimita el espacio de juego de forma rectangular, se marca una línea paralela a cada línea de fondo a una distancia de tres metros, este espacio no debe ser traspasado por ningún participante.

Cada equipo designa a un "niño torre", el cual se sitúa fuera de la línea de fondo. Los jugadores del mismo equipo se pasan el balón hasta llegar a encestar en el aro que porta el niño torre de su equipo. Éste se podrá mover a lo largo de la línea de fondo colaborando para encestar los lanzamientos de sus compañeros. Se cuentan lo encestes que logra cada equipo al término de cierto tiempo de juego.

**OBSERVACIONES:** preguntar a los alumnos qué elemento del juego modificar: área, reglas, compañeros, adversario, tiempo y modificación.

---

**TERCERA SECUENCIA DE TRABAJO**

En esta secuencia se fortalece la aplicación de reglas en diferentes modalidades de juegos con la finalidad de complejizar sus desempeños, al entender que durante un juego existe más de una regla y su comprensión permite una mejor convivencia e integración con el resto de sus compañeros.

---

**ACTIVIDAD 1. BEIS PATEADO**

**DESCRIPCIÓN:** se crean dos equipos. Se sitúan cuatro objetos formando un cuadrado aproximadamente de 20 metros cuadrados.

Un equipo toma la posición de bateador sobre una línea marcada, todos realizarán la acción de patear una pelota lo más lejos posible y de forma simultánea. El otro equipo lanza a nivel del suelo una pelota y en el momento en que es pateada lo más lejos posible por los contrarios, todos corren a recuperar y traer al centro del cuadrado todas las pelotas. Si el equipo bateador logra dar la vuelta completa alrededor de los objetos (cuadrado), se anota un punto. Si el equipo recolector logra juntar las pelotas antes que el equipo contrario complete la vuelta, se cambian los roles. En caso contrario, el equipo que consiguió dar la vuelta completa continúa pateando.

**OBSERVACIONES:** se pide a los alumnos que modifiquen las estructuras del juego, por ejemplo: espacio, adversario, regla, implemento. Esta acción se realiza cada vez que existan determinados cambios de roles.

---

**ACTIVIDAD 2. JUGANDO CON LOS JUEGOS**

(valoración del proceso enseñanza-aprendizaje)

**ESTA ACTIVIDAD FUE DESCRITA EN LA PRIMERA SECUENCIA**

---

## BLOQUE V DETECTIVES DEL CUERPO

*Vivir es el oficio que quiero enseñar.*

Rousseau

Competencia en la que se incide: expresión y desarrollo de las habilidades y destrezas motrices

### PROPÓSITO

Que explore y reconozca las posibilidades del movimiento expresivo, así como los segmentos corporales implicados para comunicar sentimientos, ideas o imágenes (representaciones mentales).

### APRENDIZAJES ESPERADOS

- Expresa por medio de su cuerpo distintos estados de ánimo, actitudes y sentimientos.
- Imita y representa objetos, animales, personas o situaciones a través del manejo adecuado de su expresión corporal.
- Otorga significados a las diversas formas de interactuar con su cuerpo u objetos y comparte sus descubrimientos.

### CONTENIDOS

#### Conceptual

- Identificar y compararse a sí mismo y con los demás, centrando la atención en las sensaciones exteroceptivas, interoceptivas y propioceptivas, así como en las posibilidades motrices y expresivas que puede manifestar.

#### Procedimental

- Explorar las posibilidades de movimiento de los diferentes segmentos corporales (cabeza, cuello, brazos, etcétera), para la construcción de un repertorio de movimientos que permitan desarrollar un lenguaje expresivo en los alumnos.

#### Actitudinal

- Expresar con libertad y respeto sus ideas y posibilidades durante las producciones creativas.

### ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS SUGERIDAS

(Para un mejor entendimiento de algunos términos, véase el glosario incluido al final de este programa)

- Juego simbólico
- Expresión corporal
- Juegos recreativos

### MATERIALES

Conos, bastones, colchonetas, paliacates, botellas de plástico, cuerdas, aros, cajas de cartón y monedas viejas (fichas u otro objeto).

### SUGERENCIAS PARA EL PROCESO DE EVALUACIÓN

- a) Iniciar con un diagnóstico del conocimiento de los alumnos sobre la expresión corporal, el cual permitirá observar aquello que le resultará más fácil de aprender.
- b) Llevar una evaluación continua a manera de registro anecdótico. Se van tomando anotaciones respecto a lo que llame la atención de los alumnos.
- c) Realizar un periódico mural con imágenes de las actividades que permitan a los alumnos establecer algunos juicios autoevaluativos y coevaluativos.

## CONSIDERACIONES DIDÁCTICAS PARA EL DESARROLLO DEL BLOQUE

El presente bloque consta de seis actividades, mediante las cuales se promueve en el alumno la comunicación a través del cuerpo, propiciando la investigación del movimiento expresivo, en donde explora las posibilidades de cada elemento corporal y establece asociaciones con distintos significados y consignas.

Este bloque incide en la configuración de un repertorio de movimientos que generan al ejecutarlos una vivencia vinculada siempre a la emoción y a la sensación.

En la interacción con los objetos, se investigan sus características, se exploran las posibilidades de movilidad y se les atribuyen significados nuevos que no corresponden necesariamente a su uso real. Por lo anterior se sugiere al docente:

- Proponer dentro de cada actividad el sentido de exploración, asociando las distintas posibilidades de los elementos corporales mediante la propuesta: “muévanse como si fueran . . .”.
- Promover un ambiente de aprendizaje que contemple el respeto a la libre expresión de ideas y realización de acciones entre los alumnos.

## PRIMERA SECUENCIA DE TRABAJO

Esta secuencia se orienta fundamentalmente al manejo de la expresión corporal mediante movimientos figurativos, es decir, pasar del símbolo a la expresividad metafórica como alternativa en el manejo de emociones, sensaciones o simplemente como lenguaje comunicativo.

### ACTIVIDAD 1. LA CASA DE LOS ESPEJOS (Diagnóstico)

**DESCRIPCIÓN:** los alumnos se ubican libremente en el área de trabajo; la actividad comienza cuando el profesor propone desplazarse como si:

- Tuvieran mucha prisa o flojera.
- Les doliera una pierna, el estómago, la cabeza, todo el cuerpo, etcétera.
- Conocieran a todas las personas.

Ahora los niños se ubican por parejas.

- En cada pareja un integrante simula que se mira en el espejo y el otro aparenta ser su reflejo.

El maestro propone al grupo distintos tipos de espejo que los jugadores deben representar. Los espejos posibles son:

- Espejo normal: el reflejo hace la misma acción en el mismo momento.
- Espejo sin pilas: el reflejo devuelve la acción con una leve demora.
- Espejo al revés: la persona hace la acción y cuando acaba, el reflejo realiza la acción opuesta.
- Espejo a diferente velocidad: cuando la persona acaba una acción y el reflejo devuelve la imagen de lo que se realizó más rápido o más lento.
- Espejo multiplicador: la persona realiza una acción y se detiene, el reflejo hace la misma acción dos veces.

Después de un tiempo de estar jugando, las parejas se cambian de rol.

Se continúa el trabajo en parejas y ahora se propone a los alumnos realizar caracterizaciones sobre un:

- Espejo cirquero: realizar equilibrios, malabares, troncos de magia y payasadas, con el apoyo de materiales disponibles.
- Espejo “superhéroe”: imitar acciones referentes a algún superhéroe (volar, lanzar poderes, correr rápidamente, etcétera).
- Espejo aseado: ejecutar acciones vinculadas al aseo personal (bañarse, lavarse los dientes, etcétera).
- Espejo deportista: hacer movimientos característicos de algún deporte del agrado del alumno.



---

## ACTIVIDAD 2. “SI FUESE...”

**DESCRIPCIÓN:** todos los alumnos distribuidos por el área de juego realizan distintos movimientos según las consignas que se van dando.

- Mueven sus brazos como si fuesen unas alas, hélices (helicóptero), olas, pulpos, pedazos de tela que se agitan en el aire, etcétera.
- Mueven las piernas como si fuesen ancas de rana, parte de una lavadora, serpientes, zancos, dedos de la mano, remolinos, etcétera.
- Siempre se debe tomar en cuenta las ideas de los alumnos. Ahora sólo se utilizan los segmentos del lado derecho para realizar las consignas, como si fueran papel que está siendo arrugado, orejas de un animal, ropa que doblamos, un rayo, etcétera.
- Se continúa con los segmentos del lado izquierdo como si fuesen hojas que caen, luz parpadeante, papalotes, burbujas, etcétera.

### OPCIONES DE APLICACIÓN:

- Los alumnos toman un tiempo para proponer otras alternativas que crean a partir de lo que ya hicieron.
  - Las consignas se pueden utilizar en los distintos segmentos para cambiar el trabajo y mejorar la experiencia motriz de los alumnos.
  - Trabajar segmentos que no hayan sido ocupados de forma específica como la cabeza, los pies, las manos, entre otros.
- 

## SEGUNDA SECUENCIA DE TRABAJO

Las actividades propuestas estimulan el manejo adecuado de la expresión corporal, la cual coadyuva a un mejor control del tono muscular de los alumnos, empleando ejercicios de imitación y representación de objetos, animales, personas o situaciones.

---

### ACTIVIDAD 1. VIAJE PLANETARIO

**DESCRIPCIÓN:** se les explica a los alumnos que se va a realizar un viaje a otros planetas, por lo que deben prepararse para ello.

- Lo primero es buscar lo que necesitan y colocarlo en sus mochilas.
- Después se dirigen a la zona de despegue.
- En seguida abordan la nave y todos se colocan en sus asientos. Inician la cuenta regresiva y se van.

Todas las acciones se representan de manera simbólica.

El docente les comenta a los alumnos que deben superar una misión en cada planeta.

Planeta ART: en este planeta no hay articulaciones, por lo tanto, sólo se pueden mover como si fueran un pedazo de madera, no pueden flexionar ninguna parte del cuerpo y se mueven de forma global.

Misión: todos deben llevar el material de un lado a otro; solamente pueden transportar un material a la vez, para después regresar y tomar otro, así hasta terminar de cambiarlo de lado. Se continúa con el viaje, amigos. . .

Planeta Segmentado: en este lugar sólo pueden mover un segmento corporal a la vez. Por lo que es más difícil y más lento moverse, además de hacer todas las acciones de manera paulatina (poco a poco).

Misión: tienen que transportar a cuatro heridos (alumnos) y ponerlos a salvo hasta el otro lado del lugar.

En seguida se encuentran en otro planeta.

Planeta Robot: para poder realizar una acción dentro de este planeta primero se debe decir en voz alta y después ejecutarla. Por ejemplo, pie derecho al frente, levantar el brazo izquierdo, etcétera.

Misión: todo el grupo debe formar una gran montaña de materiales o ropa que mida determinados centímetros de altura.

Para terminar el viaje pasan a un asteroide muy raro en donde sólo mueven sus articulaciones o segmentos como si fuesen parabrisas de un coche (de un lado a otro).

Regresan a la Tierra para platicarles a todos lo que hicieron.

---

**OBSERVACIONES:**

- Agregar más planetas a fin de realizar un trabajo diferente.
- Los alumnos inventan su propio planeta.

**ACTIVIDAD 2. LOS CONSTRUCTORES**

**DESCRIPCIÓN:** se forman equipos de cuatro integrantes. Sobre el área de trabajo se colocan materiales de construcción (conos, bastones, colchones, paliacates, botellas de plástico, cuerdas, aros, etcétera). También se puede emplear como material el cuerpo de los participantes.

Se dan consignas y se permite que durante un tiempo de tres a cinco minutos, los alumnos construyan distintas estructuras, por ejemplo:

¿Qué equipo es capaz de construir un automóvil, un puente para automóviles, un barco, un avión, un edificio, etcétera? Como actividad final se propone lo siguiente:

Cada equipo construirá su propia casa y formarán entre todos una ciudad. Al término de 10 minutos se pide lo siguiente:

- Salir de sus casas y mudarse a otra, a la cual tienen que hacerle remodelaciones. (Nadie se puede quedar en su casa). Se dará un tiempo considerable. En ese momento todos los alumnos permanecen en la nueva casa y construirán alguna otra cosa que les guste, como:
  - Una fortaleza, un club, un automóvil, una moto, etcétera.

Los alumnos proponen otras temáticas a realizar.

## TERCERA SECUENCIA DE TRABAJO

Esta secuencia utiliza como referente la apropiación de las dos secuencias anteriores, ya que el alumno relaciona la expresividad con el descubrimiento y la creación colectiva de actividades novedosas, así como la búsqueda constante de un pensamiento divergente.

**ACTIVIDAD 1. DESCUBRIENDO NUEVOS SIGNIFICADOS**

**DESCRIPCIÓN:** La actividad inicia cuando los alumnos se desplazan por el área observando una gran variedad de objetos colocados previamente en el suelo.

Cada alumno toma uno de los objetos que más le llame la atención, primero reconoce la función que éste tiene, lo manipula y después busca darle uno o varios significados, distintos a los que ya conocía, por ejemplo, si toma un paliacate reconoce que lo utiliza para ponérselo como vestuario; posteriormente, busca el nuevo significado que podría darle, como papel para dibujar o escribir, le puede hacer algunos nudos y se vuelve una pelota, etcétera. Así, un bastón puede ser una pala, un micrófono, un bate, entre otras ideas.

Para esta actividad es necesario que el profesor ya haya generado algunos ejemplos, para que posteriormente los alumnos atribuyan distintos significados a los mismos o a nuevos objetos.

**OBSERVACIONES:**

- En grupos de tres alumnos elaboran una breve historia, en la cual emplean los nuevos significados que hayan dado a sus materiales.
- ¿Qué grupo es capaz de colocarse como si fuera...? Se atribuye un significado, como puede ser un puente o un edificio, entre otras cosas.

**ACTIVIDAD 2. LA CASA DE LOS ESPEJOS**

(valoración del proceso enseñanza-aprendizaje)

**ESTA ACTIVIDAD FUE DESCRITA EN LA PRIMERA SECUENCIA**

---

### ACTIVIDAD 3. LOS CONSTRUCTORES

**DESCRIPCIÓN:** se forman equipos de cuatro integrantes. Sobre el área de trabajo se colocan materiales de construcción (conos, bastones, colchones, paliacates, botellas de plástico, cuerdas, aros, etcétera). También se puede construir sirviéndose del cuerpo de los participantes.

Se comienza a dar consignas y se permite que durante un tiempo de 3-5 minutos, los alumnos construyan distintas estructuras, por ejemplo:

¿Qué equipo es capaz de construir un automóvil, un puente para automóviles, un barco, un avión, un edificio, etcétera?

Como actividad final se propone lo siguiente:

Ahora cada equipo construirá su propia casa y formaremos entre todos una ciudad. Al término de 10 minutos se pide lo siguiente:

- Salir de sus casas y mudarse a otra, a la cual tienen que hacerle remodelaciones. (Nadie se puede quedar en su casa.) Se dará un tiempo razonable. En este momento todos los alumnos permanecen en la nueva casa y construirán alguna otra cosa que les guste, como una fortaleza, un club, un automóvil, una moto, etcétera.

Los alumnos proponen otras temáticas a realizar.

---

### ACTIVIDAD 4. EL MONSTRUO MÁS FEO

**DESCRIPCIÓN:** se realizan equipos con el mismo número de integrantes, cada equipo tiene que elegir un compañero el cual de manera simbólica será "el monstruo". A éste lo tendrán que disfrazar de tal manera que quede lo más espantoso y feo posible. Para ello tendrán algunos materiales, como pintura, periódico, plastilina, tela, papel, etcétera.

---

## TERCERA SECUENCIA DE TRABAJO

Esta secuencia utiliza como referente la apropiación de las dos anteriores ya que en ella el alumno relaciona la expresividad con el descubrimiento y creación colectiva de actividades novedosas, así como la búsqueda constante de un pensamiento divergente.

---

### ACTIVIDAD 1. EL MONSTRUO

**DESCRIPCIÓN:** se coloca al grupo por equipos de igual número de integrantes. Cada equipo debe buscar la forma de seguir las consignas que se van mencionando, por ejemplo: monstruo de dos cabezas, seis pies, cinco brazos y una cola.

Dentro de la actividad los alumnos se pueden esconder entre ellos (detrás, debajo, con su ropa, etcétera) o con las ideas que propongan, siempre y cuando cumplan con la consigna.

**OPCIONES DE APLICACIÓN:** dar algún tipo de material que les ayude en la construcción de su monstruo, como paliacates, periódico, pedazos de tela, etcétera.

---

### ACTIVIDAD 2. DESCUBRIENDO NUEVOS SIGNIFICADOS

**DESCRIPCIÓN:** iniciamos la actividad desplazándonos por todo el área observando una gran variedad de objetos colocados previamente en el suelo.

Cada alumno toma uno de los objetos que más le llame la atención, primero reconoce la función que éste tiene, lo manipula y después busca darle un significado, o varios, distintos a los que ya conocía, por ejemplo, si toma un paliacate reconoce que lo utiliza para ponérselo como vestuario. Después busca el nuevo significado, que podría ser, usarlo como papel en el que dibuja o escribe, le puede hacer algunos nudos y se vuelve una pelota, etcétera.

Así un bastón puede ser una pala o un micrófono; tal vez un bate, etcétera.

Para esta actividad es necesario que el profesor ya haya generado algunos ejemplos, para que posteriormente los alumnos atribuyan distintos significados a los mismos o a nuevos objetos.

---

---

**OPCIONES DE APLICACIÓN:**

- En grupos de tres alumnos elaboran una breve historia en donde hacen uso de los nuevos significados que hayan descubierto a sus materiales.
- ¿Qué grupo es capaz de colocarse como si fuera...? Se atribuye un significado, como puede ser un puente o un edificio, entre otras cosas.

---

**ACTIVIDAD 3. LA MÁQUINA**

**DESCRIPCIÓN:** se organiza a los alumnos por equipos. De lo que trata la actividad es de conseguir una creación colectiva. Todos los participantes aportan ideas y se ponen de acuerdo para desempeñar los distintos roles.

Los niños alrededor del espacio central comienzan a practicar, para después ir pasando al centro y mostrar lo que han conseguido. Cada participante es una pieza de la máquina y todos deben tener conexión entre sí. Cuando hayan entrado todos los componentes en acción, la máquina está en pleno funcionamiento. Ejemplo:

Todos formando un círculo; un alumno colocado al centro. Este último empieza a girar con los brazos extendidos; después de dos giros toca la cabeza de tres compañeros, los cuales empiezan a agacharse y levantarse, y con sus rodillas tocan a los que faltan y empiecen a saltar.

Esta creación simula un aspersor. El profesor va guiando el trabajo, y de ser necesario orienta o aporta ideas para los grupos.

**OPCIONES DE APLICACIÓN:**

- Dar mayor posibilidad de creatividad agregando desplazamientos.
- Trabajar otras alternativas o temáticas, como un paisaje (cada una representa un elemento un animal, etcétera).
- Se pueden trabajar agregando distintos materiales.

---

**ACTIVIDAD 4. LA CASA DE LOS ESPEJOS**

(valoración del proceso enseñanza-aprendizaje)

---

**ESTA ACTIVIDAD FUE DESCRITA EN LA PRIMERA SECUENCIA**

---

## GLOSARIO

- ACCIÓN MOTRIZ:** movimiento de tipo voluntario, consciente, intencional y que obedece a lograr 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 es 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; puede estar motivada por el estado de ánimo o para intentar expresar o comunicar algo con propiedad.
- ACTIVIDADES AGONÍSTICAS:** grupo de juegos o actividades en donde se confronten los participantes en igualdad de oportunidades y se fomente el reconocimiento ético del ganador.
- AGÓN:** 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 frecuente pensar que los juegos de rol son colaborativos, y se deben unir fuerzas para alcanzar objetivos. Esto también ocurre en agón, pero la gloria y la recompensa son algo por lo que los jugadores deben luchar.
- 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, con el objetivo de 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.
- CALIDAD 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, y 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 ambiente. Las capacidades físico-motrices son: velocidad, potencia, agilidad, fuerza, resistencia muscular, resistencia, *stretching* muscular, flexibilidad (véase Castañer, 2001).

- CAPACIDAD PERCEPTIVO-MOTRIZ:** posibilidad que tiene una persona para realizar movimientos voluntarios en relación con elementos de conocimiento perceptivo proveniente de algún tipo de estimulación sensorial. Las capacidades perceptivo-motrices son: espacialidad, temporalidad, corporalidad, lateralidad, ritmo, equilibrio-coordinación y estructura 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 manifiestan 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 sus sentimientos y la toma de conciencia de lo que sabe 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 que es vivido de forma consciente o inconsciente por la persona que actúa (véase Parlebas, 2001).
- COORDINACIÓN MOTRIZ:** posibilidad que tenemos de ejecutar acciones que implican una gama diversa de movimientos en los que intervienen determinados segmentos, órganos o grupos musculares, así como otras partes del cuerpo son inhibidas (véase Bottini, 2000).
- CORPOREIDAD:** se concibe como 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. Orientado hacia el espectáculo, es contacto social, profesión, trabajo y rendimiento. Cuando se orienta 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 a las características de niños y jóvenes, de carácter eminentemente formativo, favorecedor de aprendizajes psicomotrices, afectivos, cognitivos y sociales; incluyente y de participación activa. Hace a un lado 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 a través del cual el niño va adquiriendo control sobre sus movimientos, haciéndolos cada vez más específicos y sutiles, que apuntan 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 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 es sólo 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. La cultura de paz supone, en definitiva, una nueva forma de concebir el mundo en que vivimos, la cual se caracteriza por el respeto a la vida y a la 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, de los recursos y 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, exploración, descubrimiento, concienciación y conocimiento del espacio mediante el movimiento; en este caso sin desplazamiento, investigando todas las posibilidades de acceder al entorno que rodea al ejecutante.
- ESPACIO TOTAL:** es la búsqueda, exploración, descubrimiento, concienciación y conocimiento del espacio mediante el movimiento respecto al espacio en el que se está y en el que habitan otras personas.
- 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, mediante los cuales el docente busca el logro de los diferentes propósitos educativos en la educación física.

## ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PROPUESTA PARA CADA BLOQUE DEL PROGRAMA

- ACTIVIDADES RECREATIVAS:** se caracterizan por permitir siempre la intervención activa de los participantes, independientemente del género, grado de dificultad o del esfuerzo necesario. No son discriminatorias, se juegan con los demás y no contra los demás. Su objetivo primordial es la diversión y las relaciones, además sus reglas pueden ser inventadas o modificar las existentes.
- CACERÍA EXTRAÑA:** consiste en la localización, elaboración o consecución de una lista de objetos o personajes. No requiere necesariamente de la competición entre grupos, ya que no se puede organizar con uno solamente, por tanto es un juego cooperativo. Sin embargo, cuando sea necesaria la división en subgrupos será recomendable nivelar fuerzas, habilidades y destrezas.
- CIRCUITO DE ACCIÓN MOTRIZ:** estrategia que permite una forma de trabajo en la cual 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 sus cualidades y capacidades a los demás en ambientes lúdicos, poniendo en juego la creatividad, la expresión corporal, las habilidades motrices, los procesos de interacción, la socialización, comunicación y 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, con el fin de lograr que los niños y niñas se puedan sentir identificados desde la actividad motriz, emulando a los personajes del cuento. Pone en juego aspectos de índole afectivo y cognitivo, con lo cual se desarrolla 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.
- FILOGÉNESIS:** designa la evolución de los seres vivos desde la primitiva forma de vida hasta la especie en cuestión. Por ejemplo, la filogénesis del hombre abarca desde la forma de vida más sencilla hasta la aparición del hombre actual (véase *Diccionario de psicología científica y filosófica*).
- FLEXIBILIDAD:** es la posibilidad de abordar un mismo problema o situación planteada de diferentes maneras. Las categorías que se manejan como respuestas deben ser, 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.

**FLUIDEZ:** es la posibilidad de generar muchas producciones en un tiempo limitado. Se refiere a un rasgo de cantidad y de velocidad de respuestas que debe surgir con gran dinamismo.

**FOCOS:** consiste en la búsqueda, exploración, descubrimiento, concienciación y conocimiento del punto de referencia a partir del cual se genera, se orienta o se toma como referencia el movimiento; podrá ser fijo o móvil dependiendo de si forma parte del propio cuerpo del ejecutante o no.

**FORMAS JUGADAS:** son una estrategia didáctica que se pone a disposición en la práctica de actividades previas a la realización de un juego o deporte, las cuales permiten incursionar, conocer y practicar los distintos desempeños motrices que se exigen para la realización del mismo.

**GYMKHANA:** es originario de la India y significa "fiesta al aire libre". Serie de juegos que involucran fundamentalmente habilidades motrices básicas; se pueden ordenar a manera de estaciones o como circuitos de forma simultánea o con intervalos de tiempo, utilizando claves, códigos y señales, los cuales 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 contabilice 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 el fin y la importancia de que el juego concluya con un empate entre los equipos.

**HABILIDADES MOTRICES:** conjunto de comportamientos motrices innatos o adquiridos que otorgan el grado de competencia a un alumno frente a una tarea determinada. Correr, saltar, lanzar, son habilidades motrices básicas porque: 1. Son comunes a todos los individuos; 2. Filogenéticamente han permitido la supervivencia del ser humano, y 3. Son el fundamento de posteriores aprendizajes motrices (deportivos o no). Dentro de las habilidades motrices básicas se encuentran las 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 constituyentes de la corporeidad (véase Grasso, 2005).

**INICIACIÓN DEPORTIVA:** proceso que no ha de 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 adquiera progresivamente una mayor competencia motriz. El proceso de iniciación debe hacerse de manera paulatina, acorde con las posibilidades y necesidades de los individuos, con prácticas simplificadas a partir del manejo de una gran variedad de objetos o implementos de diversas características que no necesariamente deben tener 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 la máxima inclusión y participación (véase Blázquez, 1999).

**INTERCULTURALIDAD:** supone una relación entre grupos humanos con culturas distintas, y que esta relación ocurre en condiciones de igualdad, pero 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).

**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:** juegos muy ligados a una(s) región(es), y que sólo se practican en ella(s), llegando a formar parte de las tradiciones culturales de la zona o región.

**JUEGO COOPERATIVO:** pueden definirse como aquel en los que los jugadores dan y reciben ayuda para contribuir a alcanzar objetivos comunes. Por ello se considera al juego cooperativo una actividad liberadora de la competición, de la eliminación y libre de crear sus propias reglas (véase Velázquez Callado, 2004).

**JUEGOS DE EXPRESIÓN CORPORAL:** este tipo de juegos proponen 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 y la formación integral de la persona.

**JUEGOS DE INTEGRACIÓN Y SOCIALIZACIÓN:** estos juegos fortalecen las primeras relaciones interpersonales que se dan en la formación de un nuevo grupo, favoreciendo ambientes favorables de trabajo mediante el conocimiento de los alumnos de sí mismos, por medio de la acción motriz.

**JUEGO LIBRE O ESPONTÁNEO:** actividad lúdica que el niño realiza sin la intervención del docente.

**JUEGO MODIFICADO:** el juego modificado, aunque posea unas 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 mantiene en esencia la naturaleza del juego deportivo (por lo tanto también su táctica) (véase Devís, 1992).

**JUEGO PARADÓJICO:** este tipo de juego retoma la iniciación deportiva, cuyas reglas exigen la realización de interacciones motrices dotadas por la ambigüedad y la ambiva-

lencia, y que 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, en donde cada participante es libre de elegir a sus compañeros y a 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 sus habilidades motrices, ya que permite realizar diferentes desplazamientos y adquirir, por lo tanto, conocimientos de las capacidades físico-motrices de los otros.

**JUEGO DE REGLAS:** este tipo de juego da acceso a la realidad social y va de la imposición e imitación a la autonomía y a la comprensión del sentido de la regla, como contenido y como 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 observarán 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, así como la expresión verbal y corporal, además de otros ámbitos cognitivos (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 y *d)* olfato y gusto.

**JUEGO SIMBÓLICO:** este tipo de juego introduce al niño en el terreno de la simbolización o acción del pensamiento, de representar en la mente una idea atribuida a una cosa; por lo tanto, es proyección exterior del sujeto que simboliza, lo que comporta otorgar significado a aquello que constituye el símbolo. Para acceder a la simbolización o 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 juegos que han perdurado de generación en generación, de abuelos a padres, de padres a hijos, y mantienen su esencia aunque pudieran presentar ciertas modificaciones; en ellos se descubren importantes aspectos históricos y culturales de nuestras raíces. Se caracterizan por ser anónimos, en cuanto no hay un autor conocido; si bien se sabe el origen de muchos de ellos se

desconoce su autor o autores. Son universales, en tanto hay pruebas de ellos en todas partes del mundo.

- LENGUAJE:** conjunto de expresiones con las que el ser humano se manifiesta, utilizando el cuerpo como vehículo de expresión o de transmisión. Puede ser corporal, gestual, verbal y no verbal.
- 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, 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 motor 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 ha realizado el organigrama de decisiones estratégicas del jugador durante su participación en el juego (véase Parlebas 1981:138).
- LUDOMOTRICIDAD:** esta acción recae en la naturaleza y 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.
- MOVIMIENTO SIMBÓLICO:** un tipo de movimiento figurativo que se realiza con ciertos rasgos o características y que, por convención social, permite la identificación con una cosa, fenómeno, idea o persona que se toma como inspiración.
- ONTOGÉNESIS:** concepto biológico. La ontogénesis se refiere a los procesos de los seres vivos desde la fecundación hasta su plenitud y madurez. Este concepto se suele contraponer al de filogénesis, relacionado con los cambios y la evolución de las especies.
- ORIGINALIDAD:** es la realización de trabajos diferentes a los habituales. Incide en la búsqueda de lo novedoso, de lo inusual, de lo que se sale de lo cotidiano, con respecto a manifestaciones habituales. Surge del estilo personal en el “pensar” y en el “hacer”, reacciones y respuestas imprevisibles, poco comunes e ingeniosas.
- PENSAMIENTO ESTRATÉGICO:** el 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, en donde se dan las pautas

adecuadas a situaciones de tipo cognitivo afectivo-motriz. En el pensamiento estratégico y la lógica motriz se dan cita al menos tres fases: 1. La percepción y análisis de la situación; 2. La solución mental del problema o acción, y 3. 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 y no emplee juegos que exijan modelos de movimiento o reglas determinadas; por el contrario, hay que dirigirnos a formas de enseñanza que motiven 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 con la que hay que enfrentarse a ellas. Sus fases son las siguientes:

- Preparación: primera fase del proceso creativo en la que se toma conciencia del trabajo encomendado a partir del estudio y recopilación de ideas relacionadas con el tema a trabajar.
- Incubación: segunda fase del proceso creativo en la que se da una búsqueda de ideas relacionadas con el tema, que surgen de forma espontánea, generalmente de forma inconsciente. Se caracteriza por la exploración y la abundancia de respuestas sin depurar. Se vincula en gran medida con la fluidez.
- Iluminación: tercera fase del proceso creativo en la que se identifica de manera consciente la nueva idea. Se debe buscar dar coherencia y significado a las ideas surgidas de la fase de incubación. Hay una mayor intervención a nivel consciente. Se hace necesario perfilar una idea que sirva para integrar sobre ella todas las que salieron anteriormente.
- Producción: Cuarta fase del proceso creativo en la que se expone el trabajo final ante los demás. Es la realización del proyecto, lo más perfeccionado y listo para ser evaluado.

**PROYECTO:** conjunto articulado y coherente de actividades orientadas a alcanzar uno o varios objetivos, siguiendo una metodología definida, para lo cual se requiere de un equipo de personas, así como de otros recursos, que permitan 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 dentro de esta estrategia didáctica serán de carácter ludo-sociomotriz, pudiendo ser cognitivas. Si se utilizan estas últimas se procurará relacionarlas con la actividad física, es decir, que las claves, señales o códigos se referirán a aspectos abordados en la clase de Educación Física.

- RITMO:** es un flujo de movimiento controlado medido, sonoro o visual, generalmente 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.
- RITMO EXTERNO:** consiste en la búsqueda, exploración, descubrimiento, concienciación y 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 música).
- RITMO INTERNO:** consiste en la búsqueda, exploración, descubrimiento, concienciación y conocimiento de las posibilidades rítmicas particulares, a partir de los elementos básicos del ritmo (movimiento o ausencia de movimiento, pausa, duración, velocidad y acentuación).
- SINCRONIZACIÓN:** tipo de interacción entre dos o más personas que conlleva la acción simultánea entre ellas, acomodándose necesariamente la acción del otro.
- SOCIOMOTRICIDAD:** correspondiente al campo y 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).
- TALLER:** es una metodología de trabajo en la 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 enfatiza en la solución de problemas, capacitación y requiere la participación activa de los asistentes.
- 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 la realización de la tarea motriz son impuestas a menudo por consignas y reglamentos. En el caso de los juegos deportivos las reglas definen la tarea, prescribiendo las obligaciones a las que deben someterse las conductas motrices de los practicantes (véase Parlebas, 2001).
- TOMA DE CONCIENCIA:** proceso reflexivo por el cual la persona puede darse cuenta, percatarse, percibirse y reconocerse a sí mismo, a los demás y al entorno, tanto estática como dinámicamente. Se realiza al centrar la atención en las sensaciones exteroceptivas, interoceptivas y propioceptivas.
- TONO MUSCULAR:** podemos definirlo como la tensión ligera a la que se halla sometido todo músculo en estado de reposo y acompaña también 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 ciertas metas 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 tenga que adaptar sus respuestas y establecer 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 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; esto 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. (1978), “Bases antropofilosóficas para una educación física”, en *Cultura intelectual y cultura física*, Argentina, Kapeluz.
- (1979), *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 (1996), *La educación física en la enseñanza primaria*, Barcelona, INDE Publicaciones.
- (2000), *Expresión corporal y danza*, España, 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 curriculum 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](http://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. (2002), *La enseñanza de la educación física. En el nivel inicial y el primer ciclo de EG*, Argentina, Stadium.
- (2003), *El aprendizaje de las habilidades y esquemas motrices en el niño y el joven*, 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. Trayectorias desde la Red Internacional de Investigadores”, en “Motricidad humana”, *Integracao*, 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.
- (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.
- (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 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 provocara 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 tercer 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 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 éstos, fortalece el desarrollo de nuevos conocimientos y comprender el 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 sumaría: “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 por competencias es utilizar los conocimientos, habilidades y actitudes en desempeños concretos de la vida; al hacerlo, se logra que el estudiante responda a conflictos cognitivos.



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 y 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 concebir a la educación artística desde una perspectiva integral, y esto permite la transversalidad 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.
- 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 TERCER GRADO

En tercer grado se pretende que los alumnos:

- Reconozcan las características de la bidimensionalidad, soportes y técnicas de producción a través de la creación de retratos y paisajes que expresen ideas, sentimientos y emociones.
- Por medio de secuencias dancísticas grupales, creadas por ellos, reconozcan y utilicen las diferentes formas de relaciones con objetos e individuos en el espacio personal y próximo, tomando en cuenta las formas de encuentro.
- Interpreten canciones de la lírica infantil latinoamericana a través del sentido rítmico, del pulso y el acento de la música, reconociendo y apreciando diferentes géneros y estilos de la música de su comunidad.
- Reconozcan y ocupen el escenario como espacio de acción, utilizando distintos niveles corporales y de energía, en la interpretación del juego teatral.

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: aprendizajes esperados por lenguaje artístico, contenidos y orientaciones didácticas por ejes de enseñanza y aprendizaje.

## 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 éstos y se suma el de 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 aproximarlo 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, actitudes y valores necesarios para el logro de los propósitos educativos. Las orientaciones didácticas facilitan la lectura, la interpretación y manejo de los contenidos propuestos por grado escolar, bloque y lenguaje artístico.

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, debido a que la experiencia del docente le permite enriquecer y crear nuevas o 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 la competencia artística. 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 de ser posible 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

### TERCER GRADO. YO, LOS OBJETOS Y MI ENTORNO

#### BLOQUE I

##### *Aprendizajes esperados*

Al finalizar el bloque, el alumno:

- Reconoce la bidimensionalidad en el lenguaje visual.
- Conoce las diferentes formas de relaciones básicas con objetos y con los compañeros en el espacio próximo y las aplica en secuencias dancísticas.
- Distingue la altura del sonido y diferencia los sonidos graves de los agudos, los representa con grafías no convencionales y los ejecuta en un pulso determinado.
- Distingue las relaciones de acción que existen en el espacio teatral.

CONTENIDOS	
ARTES VISUALES	EXPRESIÓN CORPORAL Y DANZA
<p>Apreciación</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar las características de composición bidimensional (largo y ancho, vertical y horizontal).</li> </ul> <p>Expresión</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Crear un dibujo o una pintura utilizando las características de la composición bidimensional.</li> </ul> <p>Contextualización</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocer en producciones visuales la bidimensionalidad (largo y ancho, vertical y horizontal).</li> </ul>	<p>Apreciación</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar las posibilidades de la comunicación no verbal.</li> <li>• Reconocer los significados de las formas de relación de movimiento exploradas con los objetos (sin tocarlos, sólo aproximarse y alejarse).</li> </ul> <p>Expresión</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Manejar las relaciones de movimiento con objetos y con los compañeros, trabajando en el espacio próximo e incorporando movimientos cotidianos y extracotidianos.</li> </ul> <p>Contextualización</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocer el manejo de las relaciones exploradas que ocurren en su entorno y también las que presentan los medios de comunicación, tanto en personas como en animales.</li> </ul>
MÚSICA	TEATRO
<p>Apreciación</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar y reconocer la diferencia entre los sonidos graves y agudos a través de la observación, audición e imitación de diversos sonidos del entorno.</li> </ul>	<p>Apreciación</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar la relación entre escenario, intérprete y público.</li> </ul>

#### Expresión

- Elaborar grafías no convencionales que representen sonidos graves y agudos.
- Elaborar e interpretar “partituras” con grafías no convencionales, combinando sonidos graves y agudos en un pulso determinado (tiempo lento, rápido o regular).
- 

#### Contextualización

- Reconocer la gran variedad de sonidos graves y agudos en los sonidos del entorno, identificar los objetos que los emiten y el efecto que tienen en ellos mismos y en su comunidad.

#### Expresión

- Manejar el movimiento y la relación espacial en un escenario.
- Contextualización
- Reflexionar acerca de cómo las acciones o movimientos del intérprete están estrechamente relacionados con una historia.

### ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

#### Apreciación

Para introducirlos al tema, el maestro comentará a los alumnos los diferentes tipos de formas que existen en el entorno, superficies planas: geométricas (triángulo, rectángulo, círculo), orgánicas (hoja de árbol, pétalos de flores, alas de mariposa), accidentadas (pedazo de hoja rota). Mostrará diversos objetos y producciones visuales para que los alumnos identifiquen el formato y los motivos: dimensión (largo y ancho), dirección (vertical y horizontal), características de la bidimensionalidad. Los alumnos identificarán y señalarán cuál es el largo y el ancho de objetos reales (ladrillo, pizarrón, ventana, puerta, maestro, compañero) y de objetos o personas que aparezcan en imágenes impresas, y determinarán en los mismos ejemplos cuál es la cabeza y los pies de personas y animales, y cuál la posición derecha, invertida, acostada o parada en los objetos.



#### Expresión

Sobre imágenes impresas el alumno marcará con una línea continua el largo, con una línea punteada el ancho y con flechas indicará la dirección de los motivos que en ellas aparezcan. Posteriormente, plasmarán en un dibujo o pintura los elementos de la bidimensionalidad. Al terminar su creación pedirá que jueguen con la dirección y la dimensión para que ellos determinen si cambia el sentido de la imagen representada. Compartirán sus comentarios en todo el grupo.

#### Contextualización

En imágenes u objetos que existan en diferentes espacios (salón de clases, museo, iglesia, casa de cultura) los alumnos compararán con una cuerda, hilo o trozos de papel unidos cuál es el lado más largo y el más corto de diferentes objetos y hagan referencia a las posiciones que se establecen entre ellos. Pedirá a los alumnos que observen objetos, imágenes impresas y obras plásticas y establezcan relaciones de bidimensionalidad entre los diferentes motivos y formatos.

#### Apreciación

El maestro sugerirá situaciones cotidianas para las exploraciones, por ejemplo: acercarse a un insecto y alejarse de él, ¿cómo se maneja esta relación en el lenguaje cotidiano? ¿Cómo manejarla en lenguaje extracotidiano? Se busca que el alumno reflexione sobre las sensaciones obtenidas en las exploraciones realizadas y observe el trabajo de sus compañeros, exponiendo sus opiniones en forma constructiva y respetuosa.



#### Expresión

Se sugiere que el profesor oriente a los alumnos a explorar mediante improvisaciones y juegos con sus compañeros y con diferentes objetos las relaciones de: conciencia (cuando dos o más personas son conscientes de la presencia de otra(s) personas, animales u objetos en el área de trabajo, pero no hacen contacto físico ni visual); mirar, acercarse o apartarse sin desplazamiento; desplazarse hacia un objeto o persona e irse lejos de éstos (estas relaciones se dan sin que haya contacto físico) y desplazarse hasta llegar a un lugar o hasta tocar a un objeto o

## ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

persona. El profesor invitará a los alumnos a crear sus propias secuencias de movimiento, proponiendo una historia y sus propios recursos. Por ejemplo, puede manejar argumentos relacionados con el suspenso “estar en una selva y sentir el acecho de los animales, aun cuando no los puedes ver; mirar hacia diversos puntos, acercarte a alguna hermosa planta desconocida y alejarte de ella por su mal olor; ver el resplandor de una fogata y caminar hacia ese lugar, para luego irte rápido de allí porque no sabes quiénes son las personas que están junto al fuego”. El profesor puede solicitar al alumno incorporar las relaciones en frases y secuencias de movimiento creadas por él, con un sentido artístico, en trabajo individual y de equipo; esta actividad puede desarrollarse a partir de la orientación didáctica sugerida para el eje de contextualización de teatro.

## Contextualización

Con el apoyo de videos sobre la vida animal, y con la observación de su entorno, el profesor motivará al alumno para que realice un registro sobre sus indagaciones, compartiéndolas en la clase, a través de la escucha atenta y respetando los turnos al hablar.

## Apreciación

El maestro explicará con ejemplos muy sencillos la diferencia entre los sonidos graves y agudos. Estos ejemplos se encuentran visiblemente en el entorno y su eficacia radica en la comparación inmediata entre ellos; por ejemplo, la voz de los hombres es un sonido grave, mientras que la voz de las mujeres es aguda, el claxon de un tráiler es grave mientras que el claxon de un auto es agudo, el gruñido de los perros es grave y el maullido de los gatos es agudo, etcétera. De tal manera que el maestro con la ayuda de los alumnos escribirá una lista de sonidos graves para compararla con otra de sonidos agudos. Durante la elaboración los alumnos imitarán con la voz los elementos que vayan aparezcan en ella.

## Expresión

Los alumnos representarán con grafías no convencionales algunos o todos los elementos existentes en las listas de sonidos graves y agudos. Posteriormente, distribuirán las grafías al azar y realizarán el sonido correspondiente a cada grafía siguiendo siempre un pulso constante, preferentemente tranquilo. El maestro también dividirá al grupo en dos equipos: la mitad del salón será el equipo grave, mientras que la otra será el equipo agudo. Cada equipo imitará los sonidos que le vayan correspondan de acuerdo con las grafías que ellos mismos crearon y distribuyeron. El resultado será un divertido diálogo entre los sonidos graves y agudos. Después los alumnos serán capaces de crear nuevas listas, nuevos sonidos y nuevas partituras de grafías no convencionales en diferentes equipos. En estas actividades pueden incluirse también diversos instrumentos de percusión para enriquecer la variedad de timbres.

## Contextualización

Al realizar los ejercicios anteriores, los alumnos diferenciarán la altura de los sonidos existentes en su entorno, identificando el emisor y la función o emoción asociada a éstos. Por ejemplo, un sonido agudo puede representar una llamada de atención como la alarma de un reloj o el timbre del teléfono, mientras que un sonido grave puede representar la calma en el ronroneo de los gatos o ambientes muy específicos como los truenos de una tormenta eléctrica.





## ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

### Apreciación

El docente ubicará a los alumnos en un escenario: solos, en relación con un compañero y frente a un público.

Sugerirá a los alumnos que piensen en frases sencillas (“no estoy cansado”, “camino rápidamente”, entre otras). En el aula los alumnos caminan de un lugar a otro, y repiten en voz alta, de frente, de espaldas, en cuclillas o saltando la frase que pensaron.

### Expresión

El maestro propiciará en el alumno el manejo y la comprensión de la relación existente entre escenario, intérprete y público.

Motivará al alumno a ilustrar con el cuerpo la frase elegida y a expresarla sin palabras en el escenario o salón de clases. (Resulta muy enriquecedor si el profesor puede aportar una frase y él comienza con el ejercicio.)

### Contextualización

El maestro propiciará a la reflexión con los alumnos en cuanto a que, ilustrar con el cuerpo implica relacionar el acomodo y movimiento del mismo con la acción descrita o contada (hizo frío y yo no tenía suéter, por ejemplo).

Invitará al alumno a contar a los demás lo que hizo el día anterior o algún recuerdo grato, y a representarlo en el escenario o salón de clases: caminando de un lado a otro, de frente, de espaldas, en cuclillas, saltando, ilustrando con el cuerpo o sin palabras.

El grupo identificará la relación que existe entre cada acción o movimiento del compañero, con la historia que cuenta.



## BLOQUE II

### Aprendizajes esperados

Al finalizar el bloque, el alumno:

- Reconoce en imágenes diversos soportes de producción visual.
- Maneja por medio de la expresión corporal las diferentes formas de relaciones con objetos e individuos en el espacio personal.
- Representa y ejecuta en “partituras” de grafías no convencionales la combinación de las diferentes cualidades del sonido: timbre, intensidad, duración y altura.
- Ubica las zonas del escenario.

CONTENIDOS	
ARTES VISUALES	EXPRESIÓN CORPORAL Y DANZA
<p><b>Apreciación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Explorar las cualidades táctiles y visuales de diferentes soportes utilizados en producciones bidimensionales.</li> </ul> <p><b>Expresión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comparar y comunicar las sensaciones obtenidas, a partir de la exploración de diferentes tipos de soportes.</li> </ul> <p><b>Contextualización</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocer en producciones bidimensionales el soporte con que fueron elaboradas.</li> </ul>	<p><b>Apreciación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocer la importancia de las relaciones exploradas en la vida cotidiana.</li> <li>• Conocer las implicaciones de cada tipo de relación con objetos o personas en el espacio próximo.</li> <li>• Identificar las posibilidades de manejo extracotidiano de las relaciones exploradas.</li> </ul> <p><b>Expresión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer las relaciones con objetos y con los compañeros, trabajando en el espacio personal, con movimientos cotidianos y extracotidianos.</li> <li>• Manejar las relaciones exploradas de forma cotidiana y extracotidiana.</li> </ul> <p><b>Contextualización</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocer la aplicación de las relaciones exploradas en diferentes profesiones y oficios.</li> <li>• Reconocer qué animales manejan las relaciones exploradas.</li> </ul>
MÚSICA	TEATRO
<p><b>Apreciación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar diversas posibilidades de representar el timbre, la intensidad, la duración y la altura de los sonidos por medio de las grafías no convencionales, así como la posibilidad de representar dos o tres cualidades a la vez en un mismo signo o grafía.</li> </ul> <p><b>Expresión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaborar y ejecutar “partituras” hechas de grafías no convencionales en donde se representen y combinen la intensidad, la duración y la altura de diferentes sonidos hechos con la voz, el cuerpo y los objetos sonoros o instrumentos.</li> </ul> <p><b>Contextualización</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocer la posibilidad de organizar los conocimientos y recursos existentes como un medio de creación y de expresión.</li> <li>• Listar y graficar los sonidos de diferentes entornos sonoros.</li> </ul>	<p><b>Apreciación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar el escenario vacío y las zonas que lo conforman.</li> </ul> <p><b>Expresión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Describir las zonas del escenario.</li> </ul> <p><b>Contextualización</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comparar las zonas de atención del escenario.</li> </ul>

## ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

### Apreciación

Explorará diferentes cualidades (visuales y táctiles) y tipos de soportes utilizados en producciones bidimensionales (papel, cartulina, cartón, tela, madera, triplay, vidrio, piedra, muro, latón). Pedirá a los alumnos que identifiquen y mencionen los diversos soportes que se encuentran en el salón de clases, sobre los cuales es posible dibujar o pintar y mencionen qué tipo de material podrían utilizar para ello.

### Expresión

Experimentará con diferentes soportes que se utilizan en producciones bidimensionales (papel, cartulina, cartón, tela, madera, triplay, vidrio, piedra, muro, latón o los que tenga a su alcance), doblándolos, rasgándolos, cortándolos, plegándolos. Comparará y comunicará sus semejanzas y diferencias a partir de sensaciones propias y formará un muestrario que servirá de provisión para los bloques III, IV y V. Pida que los clasifiquen de acuerdo con su textura, color, maleabilidad, etcétera, y compare entre ellos con cuáles es más sencillo o más complicado trabajar y por qué.

### Contextualización

Se sugiere que los alumnos acudan a un museo, iglesia, casa de cultura, tienda de artesanías, etcétera, en los que puedan observar producciones bidimensionales y den sus hipótesis acerca de los soportes utilizados. Iniciarán el registro de cédulas de obras bidimensionales que encuentren en los diferentes espacios que visiten, en las que anotarán nombre, formato y soporte. Compartirán con el grupo su experiencia.

### Apreciación

Se motivará a los alumnos a compartir con sus compañeros las diferentes formas de aplicar las relaciones exploradas en la vida diaria y plantear formas de aplicación de estas relaciones con movimientos y actitudes extracotidianos. Estas relaciones en su mayoría ocurren con contacto físico. La actividad sugerida en el eje de expresión de artes visuales puede servir de base para analizar la forma de ejecutar algunas de estas relaciones con movimientos cotidianos.

### Expresión

A partir de un objeto cotidiano, el docente invitará a los alumnos a que exploren y propongan juegos en donde se manejen las relaciones de *cercanía* (cuando casi tocamos a una persona, animal u objeto), *cercanía envolvente* (cuando abarcamos un objeto delicado, como una mariposa, con las manos u otras partes del cuerpo sin tocarlo); *tocar, deslizar, frotar, sujetar, sujetar frotando, frotar apoyando, etcétera*. La exploración también puede hacerse con sus compañeros, en parejas o en pequeños grupos, procurando manejar estas relaciones de forma extracotidiana.

Incorporar las relaciones en frases y secuencias de movimiento, con un sentido artístico, en trabajo individual y de equipo, integrando también las relaciones del bloque anterior, utilizando música de fondo. Un punto de partida para el trabajo en este eje puede ser la actividad propuesta en el eje de apreciación de artes visuales, ya que se aplican las diferentes formas de relación para explorar las texturas de los materiales, por lo que esta actividad puede recrearse en el salón de clases recurriendo a danza y la expresión corporal.

### Contextualización

Mediante la observación y registro de las relaciones estudiadas (*cercanía, tocar, deslizar, frotar, sujetar, sujetar frotando, frotar apoyando, etcétera*) en su entorno o en imágenes de los medios, el profesor inducirá una discusión con el grupo sobre la forma en que se manejan estas relaciones, reflexionando acerca de lo que provocan estas relaciones en la interacción cotidiana, en nuestros estados de ánimo y en nuestras reacciones. Se solicitará al alumno que indague qué animales son capaces de realizar todas las acciones exploradas, cuáles no, y a partir de un debate respetuoso y amable con sus compañeros, motivado por el docente, se llevará a reflexionar sobre la importancia de estas capacidades como medio de relación y sobrevivencia en la naturaleza, por qué, y lo que implica esta capacidad.



## ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

## Apreciación

En un primer momento el docente dará ejemplos acerca de cómo con un trazo se pueden representar e interpretar las cualidades del sonido. Después, es importante que sean los propios alumnos quienes las inventen e interpreten (véase eje de Expresión).

El profesor inventará determinado símbolo para representar el sonido característico de una persona, de un objeto o animal (timbre). Tomando como referencia una línea horizontal ubicará los sonidos anteriores por encima o por debajo de ésta, según se trate de un sonido agudo o grave (altura); puede representar un sonido más fuerte aumentando el tamaño del trazo (intensidad) y puede dibujar trazos largos o cortos según se trate de sonidos con esta característica (duración). Al respecto, se puede consultar el capítulo "Expresión y apreciación musical" del *Libro del maestro. Educación Artística, Primaria, SEP, México, 2000* (se muestran varios ejemplos y usos de las grafías no convencionales).

## Expresión



Después de que el docente ha explicado y ejemplificado cómo se pueden representar las cualidades del sonido, pedirá al grupo que interprete algunos ejemplos. Luego aumentará la dificultad de manera que los alumnos sean capaces de identificar e interpretar las cuatro cualidades del sonido de manera simultánea. El maestro dividirá al grupo en varios equipos de máximo ocho integrantes, para que sean los propios alumnos quienes inventen sonidos y los representen gráficamente. Una vez que tengan su "código" de sonidos con sus grafías correspondientes, deberán combinar estos símbolos elaborando una "partitura" de forma colectiva. Se recomienda usar cartulina y plumones de punta gruesa de varios colores.

Después, cada equipo la interpretará y presentará al resto del grupo, quien hará lo mismo, es decir, los alumnos deben ser capaces de interpretar sus propias composiciones sonoras y las de sus compañeros, así como realizar una autoevaluación del trabajo realizado.

## Contextualización

El maestro pedirá a los alumnos que realicen el trabajo en diferentes lugares (la escuela, la casa, la calle, un mercado, etcétera). Los alumnos deberán tomar conciencia de que los sonidos cambian según el lugar donde nos encontremos y deben ser capaces de recrear el ambiente sonoro de su comunidad. Para ello podrán utilizar su cuerpo, la voz, objetos e incluso instrumentos musicales.

## Apreciación

Los alumnos caminarán y reconocerán el escenario vacío. Posteriormente, el docente explicará las partes del escenario, las cuales se ubican cuando se delimita el espacio que se definirá como escenario, y se divide imaginariamente en nueve partes, algunas de ellas son: centro-centro, centro-derecho actor, centro-izquierda actor, arriba derecha-centro-izquierda, abajo izquierda-centro-derecha. (Es muy importante que las indicaciones se den respecto a la posición en la que se encuentra un actor frente a un público.)

## Expresión



El maestro delimitará las zonas del escenario dibujando imaginariamente nueve cuadros. (También puede ocupar gis, cinta adhesiva o algún elemento parecido, a fin de representar gráficamente las zonas antes mencionadas.) Los alumnos transitarán de un cuadro a otro.

Para fines didácticos se sugiere proponer distintos colores para cada zona y jugar con los niños, quienes deberán responder moviéndose de una zona a otra en el escenario. Por ejemplo, el centro-centro de color azul, centro-derecho de color verde, centro-izquierdo morado, etcétera.

## Contextualización

(Cuando estamos parados en un escenario frente al público, observamos lo que sucede de izquierda a derecha, tal y como leemos un libro.)

El maestro indicará cuáles son las zonas de mayor a menor atención visual del el público.

Comparará la zona de mayor atención, que es proscenio-derecha (derecha abajo, parte del escenario más cercana al público), con la zona de menor atención, que es izquierda-arriba.

Pedirá a los alumnos que vean imágenes con distintos escenarios. Y en cada escenario observen qué figuras atraen más la atención que otras, tratando de reflexionar por qué es así y compartiendo sus opiniones.

## BLOQUE III

### *Aprendizajes esperados*

Al finalizar el bloque, el alumno:

- Reconoce en imágenes diversas técnicas de producción visual.
- Distingue y maneja las diferentes formas de encuentro con personas u objetos.
- Distingue una mayor gama de alturas, las representa gráficamente y las ejecuta por medio de cotidiófonos.
- Desarrolla desplazamientos naturales en un escenario.

CONTENIDOS	
ARTES VISUALES	EXPRESIÓN CORPORAL Y DANZA
<p><b>Apreciación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Explorar e identificar diferentes técnicas utilizadas en producciones bidimensionales (grafito, carboncillo, lápices de color, pigmentos, tintas, acuarela, acrílico, óleo, mosaico, cuero, materiales locales).</li> </ul> <p><b>Expresión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Producir muestrario de técnicas de obras bidimensionales.</li> </ul> <p><b>Contextualización</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocer y valorar en producciones plásticas las técnicas y materiales con que fueron elaboradas.</li> </ul>	<p><b>Apreciación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar los significados que tienen las relaciones exploradas en la vida cotidiana.</li> <li>• Reconoce las posibilidades de uso extracotidiano de las relaciones exploradas.</li> </ul> <p><b>Expresión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Manejar las relaciones espaciales con objetos y con los compañeros.</li> <li>• Interactuar las relaciones exploradas de forma cotidiana y extracotidiana.</li> </ul> <p><b>Contextualización</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocer la aplicación de las relaciones exploradas en diferentes contextos.</li> </ul>
MÚSICA	TEATRO
<p><b>Apreciación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Escuchar e identificar a través de un botellófono una mayor gama de alturas.</li> <li>• Identificar por medio de grafías no convencionales las alturas del botellófono en diferentes intensidades.</li> </ul> <p><b>Expresión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaborar y ejecutar “partituras” utilizando las grafías no convencionales para representar las diferentes alturas e intensidades del botellófono en un pulso determinado.</li> </ul> <p><b>Contextualización</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Concretará la noción de altura en el sonido y reconocerá la existencia de diferentes alturas en la música de su entorno.</li> </ul>	<p><b>Apreciación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Explorar corporalmente las zonas del escenario: arriba-abajo, derecha-izquierda, centro.</li> </ul> <p><b>Expresión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Experimentar las distintas partes que conforman un escenario.</li> <li>• Manejar los niveles corporales: alto, normal, medio y bajo.</li> </ul> <p><b>Contextualización</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Distinguir la posibilidad de verse o no a partir de los desplazamientos por el escenario.</li> </ul>

## ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

## Apreciación

Con la intención de que el alumno conozca las diferentes técnicas utilizadas en las producciones bidimensionales el maestro hará referencia a los diversos materiales con que están elaborados los objetos del salón de clases, libros, cuadernos, imágenes impresas (lápices de colores, tintas, acuarelas, crayones, gises, óleos, pigmentos naturales, grafito, acrílicos). Los alumnos y el maestro compararán las distintas técnicas utilizadas en producciones bidimensionales y comentarán las cualidades táctiles y visuales de los materiales, así como su forma de aplicación.

## Expresión

Los alumnos recopilarán diversos materiales (lápices de colores, tintas, acuarelas, crayones, gises, lacas, pigmentos naturales, mosaicos), además de algunas herramientas con las que éstos se pueden aplicar (lápices, pinceles, espátulas, plumillas, brochas, rodillos, punzones). Elaborarán con ellos y con los soportes conjuntados en el bloque II, un muestrario colectivo de técnicas y gamas.

## Contextualización

Se sugiere que los alumnos acudan a un museo, iglesia, casa de cultura en donde puedan observar producciones plásticas bidimensionales y planteen sus hipótesis acerca de las técnicas utilizadas (soporte, materiales). Concluirán el registro de cédulas de las obras plásticas bidimensionales que registraron en el bloque II; en ellas describirán el material con que fueron pintadas. Es importante analizar que los temas, materiales y técnicas utilizadas se relacionan con la región, el tiempo en que fueron creadas y la forma de vida que tenían las personas cuando crearon la obra.

## Apreciación

A partir de la creación de un ambiente facilitador por parte del maestro, el alumno será motivado a explorar mediante improvisaciones y juegos con sus compañeros y con diferentes objetos las situaciones de: frente a frente; lado a lado; espalda con espalda; frente con espalda; lado-frente. Mediante la observación de su trabajo y el de sus compañeros, el profesor solicitará al alumno compartir sus apreciaciones con el grupo y plantear entre todos formas extracotidianas de aplicación de las relaciones exploradas. El trabajo se enriquecerá si se realiza con objetos (que tengan "un frente", "lados" y "atrás", como una silla) y con sus compañeros).

## Expresión

El docente organizará un juego, aprovechando el botellófono construido en la asignatura de música, en el que uno o varios alumnos se turnen para tocarlo por unos segundos, manteniendo o variando el tiempo, mientras los demás alumnos caminan o bailan sin rumbo por el espacio de trabajo. El maestro indica cuándo detener la música y los alumnos visualizan cómo quedaron ubicados respecto a su(s) compañero(s) más próximo(s). Analizan lo que implica esa relación: "¿Qué puede significar que tú y tu compañero estén espalda con espalda? ¿Estarán enojados? ¿Qué puede significar que estén espalda con frente? ¿Y lado derecho con lado izquierdo? ¿Y frente con lado derecho?" El ejercicio se repite varias veces, turnando a diferentes alumnos con el botellófono en cada ocasión, para que todos exploren diversas situaciones, procurando que ellos mismos den el significado de la situación con un lenguaje no verbal.

El docente guiará a los alumnos para que en equipo (mínimo dos alumnos) armen un pequeño relato con los resultados de la exploración y lo desarrollen mediante frases y secuencias de movimiento, con un sentido artístico, e integren también las relaciones de los bloques I y II, con la ayuda de un fondo musical.

## Contextualización

El maestro motivará a los alumnos para que realicen la observación de diferentes eventos que se realizan en colectivo (por ejemplo, en ceremonias, fiestas, mercados, desfiles, etcétera) y registren mediante dibujos o textos las relaciones espaciales que ocurren. Además, solicitará que compartan sus resultados con el resto del grupo, proponiendo un ambiente de cordialidad y respeto para la convivencia y la escucha atenta.

El material de este bloque se recomienda para generar en el alumno la reflexión sobre el manejo de sus relaciones con los demás en su vida cotidiana, a partir de los resultados de la exploración propuesta en el eje de expresión.



## ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

### Apreciación

Para la apreciación de este bloque es necesaria la elaboración de un botellófono; éste se construye con cinco botellas de vidrio del mismo tamaño vertiendo en ellas distintas cantidades de agua. La diferencia en la cantidad de agua entre ellas es la que dará distintas alturas al percutir las botellas con una varilla de madera, de plástico o metal. El maestro dispondrá las botellas en forma lineal, ordenadas de los sonidos más graves a los más agudos, a fin de exponer una relación más amplia para la altura de los sonidos. Posteriormente, el profesor numerará las botellas (por ejemplo, del 1 al 5 partiendo de sonidos graves a agudos) y escribirá distintas combinaciones numéricas en el pizarrón para ejecutarlas en el botellófono, obteniendo así distintas combinaciones de alturas en un mismo instrumento.



### Expresión

Los alumnos crearán sus propios botellófonos, escribirán diversas combinaciones numéricas a las que añadirán grafías no convencionales para representar la intensidad de los sonidos, y las ejecutarán en el botellófono siguiendo siempre un pulso determinado.

### Contextualización

La música, al ser un arte abstracto, necesita de experiencias concretas para ampliar y asentar los conocimientos obtenidos. En este caso, el botellófono ayuda muy bien comprender la existencia de sonidos más agudos o más graves que otros, reconociendo a la vez niveles intermedios entre los extremos. Esta experiencia agudizará el sentido auditivo de los alumnos y les ayudará a reconocer la existencia de diferentes alturas en la música de su entorno.

### Apreciación

Los alumnos explorarán tres niveles espaciales: alto, alcanzar un libro en un estante alto; normal, caminar; medio, esconderse agachado; abajo, rodar, andar en cuclillas o acostarse.

### Expresión

El maestro motivará a los alumnos a explorar distintos desplazamientos en todo el escenario para aprender a ubicarse en el espacio y seguir un trazo, considerando que de ello depende que el público los vea o no correctamente.

Se sugiere que el docente coloque una venda en los ojos del alumno y con diversas consignas indique las distintas zonas hacia donde se deben desplazar los niños y las niñas.



### Contextualización

(Las entradas y las salidas sirven para “ver” por dónde entra o sale un actor o personaje en el escenario.)

El maestro pedirá a los alumnos que realicen desplazamientos de derecha a izquierda o de izquierda a derecha en el escenario, iniciando y terminando cada desplazamiento desde una pierna a otra (pierna: lugar del escenario; tela vertical), en donde el actor puede resguardarse para permitir el desarrollo de una acción escénica o para aparecer y desaparecer. Existen generalmente tres piernas de cada lado del escenario.

Se sugiere jugar con todas las opciones de entradas y salidas, e incluso aparecer por una trampilla o por el fondo del escenario utilizando diversos niveles espaciales y ocupando con ellos las zonas del escenario.

## BLOQUE IV

### *Aprendizajes esperados*

Al finalizar el bloque, el alumno:

- Utiliza el tema del retrato para expresar ideas, sentimientos y emociones.
- Conoce y aplica algunos fundamentos de las danzas grupales (en dúo, tríos, cuartetos, etcétera).
- Identifica la melodía de diversos cantos tradicionales de la lírica infantil mexicana y reconoce en ellas la combinación de diferentes alturas.
- Reconoce los distintos niveles de energía en los que nos movemos (o que ocupamos para movernos).

CONTENIDOS	
ARTES VISUALES	EXPRESIÓN CORPORAL Y DANZA
<p><b>Apreciación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar el retrato y sus formas de representación, según la sección elegida.</li> </ul> <p><b>Expresión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Creación de un retrato o autorretrato que exprese ideas, sentimientos y emociones de una persona.</li> </ul> <p><b>Contextualización</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocer en producciones artísticas las formas de representación del retrato y autorretrato.</li> </ul>	<p><b>Apreciación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocer el valor del trabajo en equipo para una producción artística.</li> </ul> <p><b>Expresión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplicar las formas de relación aprendidas para el trabajo de danzas en pequeños grupos.</li> <li>• Manejar figuras y diseños espaciales en equipos.</li> </ul> <p><b>Contextualización</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocer las relaciones y formas de trabajo grupal en montajes dancísticos.</li> </ul>
MÚSICA	TEATRO
<p><b>Apreciación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Escuchar diversos cantos tradicionales de la lírica infantil mexicana e identificar en ellos la melodía.</li> <li>• Reconocer en las melodías escuchadas el movimiento ascendente y descendente de las alturas existentes en ellas.</li> </ul> <p><b>Expresión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Interpretar cantos tradicionales de la lírica infantil mexicana.</li> <li>• Dibujar el movimiento ascendente y descendente de las diferentes alturas presentes en cualquier melodía.</li> </ul> <p><b>Contextualización</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer las canciones más representativas de su comunidad o región.</li> </ul>	<p><b>Apreciación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Examinar el hecho de que todos nos movemos de distintos modos y que hay movimientos que caracterizan a las personas.</li> </ul> <p><b>Expresión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Explorar los niveles de energía y velocidad en el movimiento.</li> </ul> <p><b>Contextualización</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocer las diferentes formas de movernos con distintas calidades de movimiento.</li> </ul>



## ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

### Apreciación

Identificará el retrato como la expresión visual de una persona a imitación de ella misma, así como las diferentes formas de seccionarlo. A partir de imágenes impresas o de fotografías personales, los alumnos reconocerán la figura de diferentes hombres y mujeres. El maestro cubrirá con marcos de diferentes formas y tamaños algunas partes de la persona retratada y dejará otras al descubierto para que los alumnos puedan experimentar diversas secciones (cuerpo entero, tres cuartos, plano medio, busto, primer plano, rostro, detalle).



### Expresión

Realizará un retrato o autorretrato utilizando la técnica de su preferencia, que muestre los rasgos físicos, la personalidad y el estado de ánimo de una persona o de él mismo. Elaborarán el retrato apegado a los rasgos de su modelo, puede ser entre compañeros, utilizando los soportes recolectados en el bloque II y los materiales conjuntados en el bloque III; posteriormente, elaborarán su autorretrato a partir de una fotografía.

### Contextualización

Realizarán un juego en el que a partir de los retratos y autorretratos elaborados en el eje de Expresión, los alumnos intentarán adivinar a quién pertenecen.

Colocarán todas las creaciones en lugares accesibles, de tal modo que todos los alumnos las aprecien y den su hipótesis sobre quién es el retratado y por qué piensa eso.

### Apreciación

Con base en la observación de los trabajos realizados en el grupo, el docente solicitará que realicen comparaciones entre ellos, de manera individual y grupal, respecto al efecto visual y las sensaciones experimentadas a partir de las secuencias dancísticas observadas.

En un ambiente de respeto se inducirá la reflexión sobre las actividades, los procesos y las actitudes que fueron necesarios dentro de cada equipo para producir los resultados obtenidos.



### Expresión

El profesor invitará a los alumnos a que por equipos elaboren y ejecuten secuencias dancísticas que incluyan trayectorias y diseños espaciales (recta, círculos, diagonales, zigzag, curvilíneo, espiral, entradas y salidas), en las que apliquen las relaciones aprendidas en los bloques anteriores, y apoyándose también en las orientaciones didácticas del eje de apreciación de teatro en el bloque II. Se utilizará música de fondo que puede ser propuesta por los equipos. Esta improvisación puede enriquecerse al utilizar como recurso los retratos o autorretratos elaborados en el eje de Expresión de artes visuales, manejando las relaciones exploradas en los bloques anteriores. El docente procurará que los integrantes de cada equipo exploren las relaciones entre ellos mismos y entre ellos y los retratos, manteniendo en todo momento una actitud respetuosa hacia sus compañeros y su trabajo.

### Contextualización

Se recomienda que el docente lleve al grupo a la observación de montajes dancísticos de su comunidad, o en video y posteriormente genere un espacio en donde solicite a los alumnos que analicen, describan y argumenten sobre los elementos que son necesarios para realizar un montaje; y para la reflexión propuesta para el eje de apreciación, llevarlos a plantear conclusiones generales acerca del trabajo en equipo, la escucha atenta, la empatía, la tolerancia, los estilos para proponer sus ideas, etcétera.

## ORIENTACIONES DIDÁCTICAS



## Apreciación

La melodía es la línea musical en donde se acomodan las letras de las canciones que cantamos. Melodía es todo aquello que se puede cantar. El maestro expondrá a los alumnos diversos cantos tradicionales de la lírica infantil mexicana identificando en ellos la melodía. Posteriormente, el profesor “seguirá gráficamente” los movimientos ascendentes y descendentes de una melodía con una línea ondulada que sube, baja o se mantiene de acuerdo con los sonidos graves o agudos que vayan apareciendo en ella. Para este ejercicio se recomienda seguir una canción más o menos lenta a fin de que los movimientos de la línea sean aún más comprensibles.

Para abordar este trabajo se recomienda el material didáctico *Cantemos juntos*, elaborado por la SEP.

## Expresión

Los alumnos interpretarán algunos cantos de la lírica infantil mexicana y dibujarán las diferentes alturas escuchadas en las melodías siguiéndolas con trazos ondulados en movimientos que suben y bajan.

## Contextualización

Investigar en su entorno cercano (con sus maestros, familiares) cuáles son las canciones más representativas de su comunidad o región.



## Apreciación

El maestro propondrá distintas ocupaciones y profesiones a los alumnos, quienes elaborarán una lista con ellas y cada uno escoge una. Con la ayuda del maestro ejemplificarán la manera de moverse de cada persona. Los alumnos reconocerán cuáles son los movimientos que caracterizan a cada ocupación o profesión, por ejemplo, el policía, la vendedora del mercado, el barrendero, el bailarín, una maestra, etcétera.

## Expresión

El alumno explorará las cuatro calidades de movimiento básicas: lírico (como el ballet), estacato (como el karate), fluido (como las ondas) y contenido (como cámara lenta).

Se sugiere que el maestro estimule la actividad con música y establezca juegos combinando los niveles de energía y velocidad para descubrir nuevas y distintas calidades de movimiento.

## Contextualización

Con ayuda del maestro el alumno compartirá ejemplos de la vida diaria en los que nuestra manera de movernos sea similar a las calidades antes descubiertas. Los alumnos también pueden participar reconociendo y proponiendo otras calidades de movimiento, así como compartirlas con su familia y amigos.

## BLOQUE V

### *Aprendizajes esperados*

Al finalizar el bloque, el alumno:

- Utiliza el tema del paisaje para expresar ideas, sentimientos y emociones.
- Participa en la creación y ejecución de una danza colectiva.
- Reconoce y aprecia diferentes géneros y estilos de música de su comunidad o región, así como la función o el espacio de éstos en la misma.
- Utiliza las posibilidades de acción e interpretación que brindan las actitudes corporales.

CONTENIDOS	
ARTES VISUALES	EXPRESIÓN CORPORAL Y DANZA
<p><b>Apreciación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar los diferentes tipos de paisaje (natural, rural, urbano) en producciones bidimensionales y los elementos que lo conforman.</li> </ul> <p><b>Expresión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comunicar ideas, sentimientos y emociones a través de la creación de un paisaje.</li> </ul> <p><b>Contextualización</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocer en producciones artísticas las formas de representación del paisaje.</li> </ul>	<p><b>Apreciación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apreciar el trabajo artístico propio y el de los compañeros.</li> </ul> <p><b>Expresión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplicar sus conocimientos adquiridos para crear una danza colectiva.</li> </ul> <p><b>Contextualización</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Socializar lo aprendido al comunicar verbal y físicamente sus sensaciones, sentimientos y conocimientos.</li> </ul>
MÚSICA	TEATRO
<p><b>Apreciación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Escuchar música de diferentes géneros y estilos e identificar la función y el espacio en donde éstos se desarrollan.</li> </ul> <p><b>Expresión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ejemplificar con movimientos alguna de las funciones de la música.</li> <li>• Investigar acerca de las diferentes funciones que cumple la música propia de la comunidad o región de donde vive.</li> </ul> <p><b>Contextualización</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocer la presencia, la importancia y la función de la música en la comunidad o región en donde vive.</li> </ul>	<p><b>Apreciación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Definir cómo es que el cuerpo determina la acción en el espacio teatral.</li> </ul> <p><b>Expresión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar las actitudes corporales en el escenario.</li> <li>• Aplicar las posibilidades de acción e interpretación en un escenario.</li> <li>• Socializar lo aprendido al comunicar verbal y físicamente los niveles corporales.</li> </ul> <p><b>Contextualización</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Socializar lo aprendido interpretando las distintas actitudes corporales identificadas en los demás.</li> </ul>

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS



Apreciación

El maestro comentará con los alumnos diversas imágenes de modo que propicie que los alumnos identifiquen el paisaje como representación gráfica de un terreno extenso, los diferentes tipos que existen (natural, rural, urbano) y los elementos que lo conforman (plantas, animales, humanos y cosas). Reconocerán y compararán los alrededores de su escuela y casa, desde el punto de vista geográfico.

Expresión

Los alumnos dibujarán o pintarán un paisaje a partir de las apreciaciones directas del salón, la escuela o los exteriores utilizando los soportes recolectados en el bloque II y los materiales conjuntados en el bloque III. El maestro comentará con los alumnos cómo la utilización de ciertos colores puede cambiar el sentido del paisaje, por ejemplo, puede preguntar qué colores utilizarían para crear un bosque en el que hubiera tormenta o en un día con mucho sol.

Contextualización

Se sugiere reconocer en su paisaje inmediato qué tipo de elementos lo conforman (plantas, animales, humanos y cosas). Estos trabajos se sumarán, junto con sus cédulas correspondientes, a la exposición de los retratos.



Apreciación

El profesor inducirá la reflexión sobre la experiencia del montaje y la ejecución de la danza colectiva y promoverá que se compartan los pensamientos, sentimientos e ideas surgidos a partir de esta actividad en el grupo. Puede crearse un registro de la experiencia grupal con dibujos, fotografías y testimonios escritos.

Expresión

El docente organizará al grupo en pequeños equipos y les solicitará crear, con los conocimientos adquiridos, una secuencia de movimiento (con duración de uno o dos minutos), que montarán al resto del grupo. De esta forma, los alumnos participan en el ensamble y ejecución de todas las secuencias creadas por los demás equipos para armar la danza colectiva, proponiendo la música (o *collage* musical) y los recursos. El maestro debe procurar que la duración de la danza colectiva no sea mayor a siete minutos.

Contextualización

Se sugiere que los alumnos autoevalúen sus montajes por medio de la participación respetuosa de todos y cada uno de ellos. El profesor promoverá que los alumnos inviten a sus familiares, profesores, compañeros y amigos de la escuela a observar el montaje y la ejecución de la danza, y registrarlo en fotos, crónicas, dibujos, etcétera, que pueden complementar el registro creado por los alumnos, como medio para el reconocimiento de sus avances y reforzar su sentido de pertenencia a la familia y a la comunidad.



Apreciación

El maestro explicará que la música se clasifica en géneros. La música tiene una función y en cierta manera esto determina el género. Existe música para bailar, para ciertas festividades, para eventos religiosos, para celebrar ritos, para jugar, para arrullar, etcétera.

Expresión

Los alumnos representarán a través del movimiento las imágenes, las sensaciones y las emociones percibidas con cada uno de los diversos ejemplos musicales que el maestro les muestre.

Los alumnos deberán exponer ante el grupo el resultado de su trabajo o investigación para contextualizar el origen de la música del lugar donde viven.

Contextualización

Con las actividades anteriores los alumnos reconocerán automáticamente la presencia, importancia y función de la música en la comunidad o región en donde viven.

## ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

### Apreciación

El maestro propiciará que los alumnos identifiquen actitudes de sorpresa, de timidez, de descortesía, orgullo, simpatía, antipatía, piedad, compasión, etcétera.

Se sugiere que los alumnos recuerden y escojan una acción que haya surgido en su exploración. Cada acción debe corresponder a una reacción determinada. Los alumnos presentan sus acciones y, con la ayuda del maestro, reconocen cómo es que el cuerpo expresa lo que nos sucede.



### Expresión

Los alumnos jugarán a "Adivínalo con actitudes", e identificarán las calidades de movimiento que corresponden a cada actitud. El juego consiste en que algunos alumnos interpreten acciones que los demás puedan identificar a partir de las actitudes corporales, gestuales y espaciales. Se sugiere que sea ocupando el cuerpo como se solucione la interpretación, aun cuando es posible reforzar la misma con las propuestas verbales o sonoras que el alumno proponga.

### Contextualización

El maestro colocará una silla al centro-centro del escenario (sentarse es una acción sencilla, concreta y cotidiana). Mostrará que hay diferentes maneras de sentarse de acuerdo con las diferentes actitudes. Los alumnos participarán proponiendo alternativas.

Se sugiere que observen en su casa o distintos lugares públicos cómo se sienta la gente y posteriormente se analizará en clase.

## BIBLIOGRAFÍA

Con la intención de apoyar la labor docente se sugiere el uso de materiales elaborados por la Secretaría de Educación Pública, consulta de páginas web y visitar sitios de interés, algunos de los cuales se proporcionan a continuación.

### Elaborados por la SEP

#### *Materiales impresos*

*Educación básica. Secundaria. Plan de Estudios 2006* (2006), México, SEP, p. 54.

*Educación básica. Secundaria. Artes. Música. Programas de Estudio 2006* (2006), México, SEP, p. 110.

*Miradas al arte desde la educación* (2003), México, SEP (Biblioteca para la actualización del maestro), p. 76.

*Educación básica. Programa de Educación Preescolar 2004* (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*. Texto 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*. 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 permite 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 el 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 con 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 en los cuales se muestran algunos momentos relevantes de la historia de la música, desde sus orígenes hasta las creaciones contemporáneas, además de mostrar 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 material tiene la intención de iniciar a los maestros en el aprovechamiento del portafolios *Aprender a mirar. Imágenes para la escuela primaria*. El video 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 tipo de 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 estos materiales los maestros encontrarán sugerencias, actividades y formas para trabajar el juego dramático en el salón de clases.

*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 de clases, y los materiales que pueden emplear los maestros para motivar y estimular el quehacer artístico.

## Internet

[www.wikipedia.com](http://www.wikipedia.com)

[www.artesvisuales.com.mx](http://www.artesvisuales.com.mx)

[www.masdearte.com](http://www.masdearte.com)

[www.cnca.gob.mx](http://www.cnca.gob.mx)

[www.sepiensa.org.mx](http://www.sepiensa.org.mx)

[www.arts-history.mx](http://www.arts-history.mx)

[www.danzar.com](http://www.danzar.com)

[www.studio24.com](http://www.studio24.com)

<http://icom.museum/vlmp/world.html>

Museo Nacional de Arte: <http://www.munal.com.mx/>

Museo Nacional de Antropología: <http://www.mna.inah.gob.mx/>

Museo de Arte Contemporáneo Carrillo Gil: <http://www.macg.inba.gob.mx/>

Antiguo Colegio de San Ildefonso: <http://www.sanildefonso.org.mx/>

Museo de Arte Contemporáneo Internacional Rufino Tamayo: <http://www.museotamayo.org/>

Museo Universitario del Chopo: <http://www.chopo.unam.mx/>

Museo Dolores Olmedo Patiño: <http://es.geocities.com/ciudadlaesperanza/Olmedo.html>



## Revistas de arte

Enfocarte. Revista de arte y cultura: <http://www.enfocarte.com/>

Catálogo de revistas de arte y cultura de México: <http://www.artesdemexico.com/catalog/index.php>

Artes e historia de México: <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 Conaculta.

***Programas de estudio 2009. Tercer 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.