



# PROGRAMAS DE ESTUDIO 2009

Primer grado  
Educación básica  
Primaria

**SEP**



SECRETARÍA DE  
EDUCACIÓN PÚBLICA



**PROGRAMAS DE ESTUDIO 2009**

**Primer grado  
Educación básica  
Primaria**

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**

**Primer grado  
Educación básica  
Primaria**

*Programas de estudio 2009. Primer grado. Educación básica. Primaria* 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** • Exploración de la Naturaleza y la Sociedad: Ciencia Naturales: **María Elena Hernández Castellanos, César Minor Juárez** • Geografía: **Víctor Avendaño Trujillo** • Historia: **Felipe Bonilla Castillo, Verónica Arista Trejo** • Formación Cívica y Ética: **José Ausencio Sánchez Gutiérrez** • Educación Física: **Juan Arturo Padilla Delgado, Rosalía Marisela Islas Vargas** • Educación Artística: **María del Rosario Rosas Escobedo**

#### ASISTENTES DE LA COORDINACIÓN GENERAL

**Rosa María Nicolás Mora • Rosa Iliana Puga Vázquez**

#### COORDINADOR EDITORIAL

**Felipe G. Sierra Beamonte**

#### DISEÑO DE PORTADA E INTERIORES

**Ismael Villafranco Tinoco • Susana Vargas Rodríguez**

#### FORMACIÓN

**Lourdes Salas Alexander**

#### CORRECCIÓN

**Erika Lozano Pérez**

SEGUNDA EDICIÓN, 2009

D. R. © Secretaría de Educación Pública, 2009

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

ISBN 978-607-467-008-0

Impreso en México

MATERIAL GRATUITO. Prohibida su venta.

## ÍNDICE

7	Presentación
11	Introducción
23	Español
79	Matemáticas
113	Exploración de la Naturaleza y la Sociedad
133	Formación Cívica y Ética
181	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).

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

escolar 2008-2009 implementó la primera etapa de prueba de los programas de estudio de primero, segundo, quinto y sexto grados en 4 723 escuelas de las distintas modalidades, tipos de servicio y organización; esto, considerando que el primer y tercer ciclos de la educación primaria permitirían ver la articulación con los niveles adyacentes: preescolar y secundaria. El presente documento recupera opiniones y observaciones de especialistas, directivos, equipos técnicos y docentes, así como algunos resultados de la primera fase de la etapa de prueba. Estos 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, de algunos de los Consejos Consultivos Interinstitucionales 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 primer grado, en donde se describen los propósitos, el enfoque y la organización general de cada asignatura, así como los aprendizajes esperados y las sugerencias didácticas para orientar el trabajo de las maestras y los maestros.



## INTRODUCCIÓN

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

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

### Competencias para la vida

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

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

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

- *Competencias para el aprendizaje permanente.* Implican la posibilidad de aprender, asumir y dirigir el propio aprendizaje a lo largo de la vida, de integrarse a la cultura escrita, así como de movilizar los diversos saberes culturales, lingüísticos, sociales, científicos y tecnológicos para comprender la realidad.
- *Competencias para el manejo de la información.* Se relacionan con la búsqueda, identificación, evaluación, selección y sistematización de información; con pensar, reflexionar, argumentar y expresar juicios críticos; con analizar, sintetizar, utilizar y compartir información; con el conocimiento y manejo de distintas lógicas de construcción del conocimiento en diversas disciplinas y en distintos ámbitos culturales.
- *Competencias para el manejo de situaciones.* Son las vinculadas con la posibilidad de organizar y diseñar proyectos de vida, considerando diversos aspectos, como los históricos, sociales, políticos, culturales, geográficos, ambientales, económicos, académicos y afectivos, y de tener iniciativa para llevarlos a cabo, administrar el tiempo, propiciar cambios y afrontar los que se presenten; tomar decisiones y asumir sus consecuencias, enfrentar el riesgo y la incertidumbre, plantear y llevar a buen término procedimientos o alternativas para la resolución de problemas, y manejar el fracaso y la desilusión.
- *Competencias para la convivencia.* Implican relacionarse armónicamente con otros y con la naturaleza; comunicarse con eficacia; trabajar en equipo; tomar acuerdos y negociar con otros; crecer con los demás; manejar armónicamente las relaciones personales y emocionales; desarrollar la identidad personal y social; reconocer y valorar los elementos de la diversidad étnica, cultural y lingüística que caracterizan a nuestro país, sensibilizándose y sintiéndose par-

te 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.

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

- a) Utiliza el lenguaje oral y escrito para comunicarse con claridad y fluidez, e interactuar en distintos contextos sociales y culturales. Además posee las herramientas básicas para comunicarse en una lengua adicional.

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

## Características del plan y los programas de estudio

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

- *La diversidad y la interculturalidad.* El tratamiento de esta temática no se limita a abordar la diversidad como un objeto de estudio particular, por el contrario, las asignaturas buscan que los alumnos comprendan que los grupos humanos forman parte de diferentes culturas, con lenguajes, costumbres, creencias y tradiciones propias. Asimismo, se reconoce que los alumnos tienen ritmos y estilos de aprendizaje diferentes y que en algunos casos presentan necesidades

educativas especiales asociadas con alguna discapacidad permanente o transitoria. En este sentido se pretende que las niñas y los niños reconozcan la pluralidad como una característica de su país y del mundo, y que la escuela se convierta en un espacio donde la diversidad pueda apreciarse y valorarse como un aspecto cotidiano de la vida.

La atención a la diversidad y a la interculturalidad es una propuesta para mejorar la comunicación y la convivencia entre comunidades con distintas características y culturas, siempre partiendo del respeto mutuo. Esta concepción se traduce desde las 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. Es decir, se pretende favorecer que los alumnos adquieran y apliquen conocimientos, así como fomentar actitudes y valores que favorezcan la convivencia, y el cuidado y respeto por el ambiente.

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

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

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

## Mapa curricular

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

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

Para fines explicativos, los campos formativos que conforman la educación preescolar y las asignaturas de educación primaria y secundaria se han organizado de manera horizontal, en un esquema que permite apreciar la relación entre estos campos y asignaturas correspondientes. 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. Asimismo, se presenta una tabla con la distribución del tiempo asignado para el trabajo con cada una de las asignaturas de primero y segundo grados a lo largo del ciclo escolar.

## MAPA CURRICULAR DE LA EDUCACIÓN BÁSICA

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

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

## DISTRIBUCIÓN DEL TIEMPO DE ESTUDIO POR ASIGNATURA PARA PRIMERO Y SEGUNDO GRADOS

ASIGNATURA	HORAS SEMANALES	HORAS ANUALES
Español	9	360
Asignatura Estatal: lengua adicional	2.5	100
Matemáticas	6	240
Exploración de la Naturaleza y la Sociedad (Ciencias Naturales, Geografía e Historia)	2	80
Formación Cívica y Ética	1	40
Educación Física	1	40
Educación Artística	1	40
<b>TOTAL</b>	<b>22.5</b>	<b>900</b>

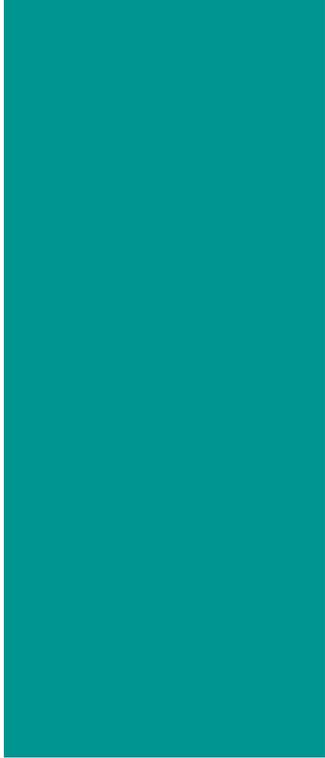
Las siguientes son algunas precisiones sobre los campos y asignaturas que componen el mapa curricular de la educación básica:

- Exploración de la Naturaleza y la Sociedad es una asignatura para los primeros dos grados de primaria y comprende contenidos que en los grados subsecuentes se organizan en asignaturas específicas (Ciencias Naturales, Historia y Geografía) y contenidos del campo de la tecnología.
- Estudio de la Entidad donde Vivo es una asignatura para tercer grado de primaria y comprende contenidos de Historia y Geografía, asignaturas que en los siguientes grados se tratan en un espacio curricular específico.

- El campo formativo “Desarrollo personal y para la convivencia” tiene vínculos formativos con las asignaturas Ciencias Naturales, Historia y Geografía, aunque por criterios de esquematización son ubicadas como antecedentes de las asignaturas Formación Cívica y Ética, Educación Física y Educación Artística, con las cuales también mantienen estrecha vinculación.
- Para el caso de la Asignatura Estatal: lengua adicional es necesario señalar que su propósito es fomentar que los alumnos cursen desde el último grado de preescolar hasta sexto de primaria la enseñanza de una lengua adicional, la cual puede ser la lengua materna, una lengua extranjera o el español como segunda lengua, para el caso de los alumnos que tengan una lengua indígena como lengua materna. Los contenidos de esta asignatura serán seleccionados y diseñados por cada entidad, a partir de los lineamientos nacionales y de acuerdo con las características, las necesidades y los intereses de sus alumnos.

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





**ESPAÑOL**



## INTRODUCCIÓN

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

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

## ENFOQUE

### Las prácticas sociales del lenguaje

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

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

Como individuos nos involucramos en prácticas sociales dependiendo de los intereses, la edad, la educación, el medio social, la ocupación e incluso de la tecnología disponible. Las diferentes maneras en que nos comunicamos, recibimos y transmitimos información, utilizamos y nos apoyamos del lenguaje oral y escrito constituyen las prácticas sociales del lenguaje, que *son pautas o modos de interacción que dan sentido y contexto a la producción e interpretación de los textos orales y escritos, que comprenden diferentes modos de leer, interpretar, estudiar y compartir los textos, de aproximarse a su escritura y de participar en los intercambios orales y analizarlos.*

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

- *El propósito comunicativo:* cuando hablamos, escuchamos, leemos o escribimos lo hacemos con un propósito determinado por nuestros intereses, necesidades y compromisos individuales y colectivos.
- *El contexto social de comunicación:* nuestra manera de hablar, escribir, escuchar y leer está determinada por el lugar, el momento y las circunstancias en que se da un evento comunicativo. Las maneras de hablar, escribir e incluso escuchar varían según la formalidad o informalidad del lugar en 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 un efecto determinado sobre los interlocutores o la audiencia. Nuestros intereses, actitudes y conocimientos influyen sobre la interpretación de lo que leemos o escuchamos.
- *El tipo de texto involucrado:* ajustamos el formato, el tipo de lenguaje, la organización, el grado de formalidad y otros muchos elementos según el tipo de texto que producimos, con la finalidad de comunicar con el máximo de posibilidades de éxito nuestros mensajes escritos. Al leer, estos elementos lingüísticos y editoriales dan indicaciones importantes para la comprensión e interpretación de los textos.

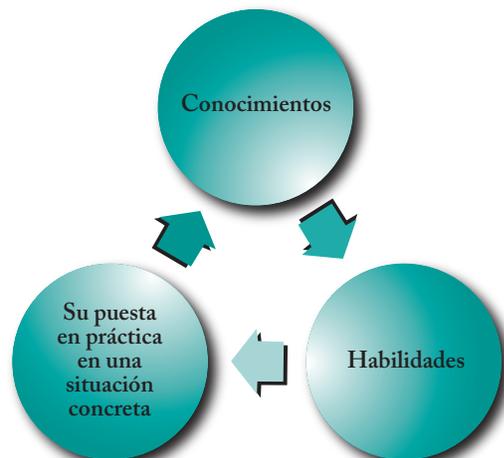
En el inicio de la alfabetización los niños tienen un conocimiento poco desarrollado de los propósitos, contextos comunicativos, posibles destinatarios y de las características y funciones de los diferentes tipos de textos. Se reconoce que el lenguaje se adquiere y desarrolla en la interacción social, mediante la participación en actos de lectura y escritura, así como en intercambios orales variados, plenos de significación para los individuos cuando tienen necesidad de comprender lo producido por otros o de expresar aquello que 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 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 del lenguaje, escolares y extraescolares, en las que son susceptibles de intervenir, atendiendo a las diversas funciones y formas que adopta el lenguaje oral y escrito; por lo que el aprendizaje de la lengua sirve para dos propósitos: para la comunicación y como vehículo para adquirir conocimientos.

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

## PROPÓSITOS DE 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 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 DEL GRADO

Con el desarrollo de los proyectos el alumno:

*Reflexiona consistentemente sobre el funcionamiento del sistema de escritura:*

- Identifica y escribe convencionalmente su nombre para ubicar su pertenencia.
- Identifica la forma escrita de los nombres de sus compañeros de aula. Emplea este conocimiento como una referencia específica de uso de las letras.
- Incorpora a su escritura espontánea (letras) de acuerdo con el valor sonoro convencional que representan, aunque lo haga de manera prealfabética (por ejemplo, escribir “AIOA” o “MAIOSA” para “mariposa”).
- Identifica las similitudes gráfico-sonoras de palabras que inician o terminan igual.
- Emplea la información grafofonética en la escritura de palabras conocidas para leer o escribir palabras nuevas.

*Se familiariza con diversos tipos textuales:*

- Identifica los propósitos comunicativos de diferentes tipos textuales (enciclopedias, cuentos infantiles, reglamentos, anuncios, canciones, periódicos, advertencias de peligro y formularios simples).
- Encuentra las diferencias en los recursos editoriales y de distribución gráfica que caracterizan a los diferentes tipos textuales.
- Emplea la biblioteca del aula, selecciona materiales y utiliza el servicio de préstamo a domicilio.

- Completa el formulario para participar en el préstamo domiciliario de material de la biblioteca.

*Se introduce a la literatura infantil:*

- Escucha con atención la lectura que el docente hace de diversos materiales impresos.
- Expresa su opinión sobre el contenido de los materiales que lee o escucha leer.
- Logra una creciente fluidez y expresión al leer en voz alta.
- Identifica la trama de un cuento sencillo.
- Con ayuda del docente plantea qué elementos son de fantasía y qué son elementos reales en las tramas de los cuentos.

*Participa en la escritura de textos:*

- Emplea la escritura para comunicar información.
- Con ayuda del docente reconstruye la trama de un cuento y establece correspondencias entre la trama y las ilustraciones que la acompañan.
- Con ayuda del docente planea y realiza textos originales en los que seleccionen las palabras para comunicar una idea por escrito, y evita cometer reiteraciones innecesarias.

*Participa en conversaciones y exposiciones:*

- Expresa sus opiniones y escucha las de sus compañeros.
- Expone información a otros y toma en cuenta la que le dan.
- Hace comentarios pertinentes a partir de la información que le proporcionan.
- Aporta ideas para realizar el trabajo colectivo.

## 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 en los que presenten sus conocimientos en sesiones ex profeso.

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

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

rales de las expresiones y de la forma misma que toma el lenguaje en diferentes tipos de textos literarios.

*Ámbito de la Participación comunitaria y familiar.* Dentro de este ámbito se pone 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 tipos de texto que se sugieren se encuentran periódicos, agendas, recibos, formularios, etc., con la finalidad de utilizarlos de manera funcional.

## Proyectos didácticos

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

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

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

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

## Elementos esenciales en el trabajo por proyectos didácticos

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

do 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 tener presente tanto el propósito comunicativo como los aprendizajes que se esperan alcanzar al llevarlo a cabo con respecto al primero. Es importante que el docente y los alumnos tengan presente 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 el alumno maneje al finalizar el proyecto. Esta secuencia de acciones busca que el alumno “aprenda a hacer”, es decir, que participe en la práctica social del lenguaje y pueda centralizar sus aprendizajes de manera eficiente en situaciones cotidianas semejantes.

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

Un aspecto importante a considerar, y no explícito en las actividades de los proyectos, son las actividades de introducción (la presentación del proyecto y la revisión de los conocimientos previos), la revisión de los contenidos de otras asignaturas que pueden vincularse con el proyecto 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 las actividades del proyecto y la toma de decisiones es la participación activa de los alumnos. Como parte de la construcción de su aprendizaje es imprescindible que los alumnos se apropien de los proyectos y sean actores responsables del desarrollo de los mismos con la dirección y orientación del docente.

### *Productos*

En el desarrollo de las prácticas sociales, el fin comunicativo debe establecerse en un producto, texto oral o escrito, que pueda socializarse. Durante el desarrollo del proyecto existirán algunos subproductos encaminados a construir el producto final o que constituyan parte de la práctica social del lenguaje, los cuales 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 y la enseñanza y aprendizaje de los alumnos (Camps, 1993).

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

Una de las características importantes de este programa es que la evaluación cualitativa permita ver el avance y el logro de los alumnos, tanto en el

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

Si bien el producto hace patente el trabajo desarrollado a lo largo de todo el proyecto, la parte de más peso para la valoración 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.

Por otra parte, 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. En pocas palabras, 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 ayuda a los mismos alumnos 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 esta manera se pretende que los estudiantes avancen en sus posibilidades de leer, escribir y comunicarse de manera oral.

Se intenta que adquieran conciencia de sus conocimientos, conozcan aspectos de la lengua sobre los que no habían reflexionado, y desarrollen con mayor confianza y versatilidad el uso del lenguaje. Conocer más de gramática, incrementar su vocabulario, conocer las convenciones de la escritura (ortografía y puntuación, entre otros aspectos) tiene como único propósito mejorar las

capacidades de los niños para leer, escribir, hablar y escuchar. Esto implica una serie de actividades que involucran la investigación, solucionar los problemas que la misma escritura y lectura plantean y tomar decisiones luego de la reflexión.

Los temas de reflexión no deben ser interpretados como la enseñanza tradicional de las letras, la gramática o el vocabulario, en donde se priorizaba la enseñanza directa del sonido de letras o sílabas, la memorización de reglas ortográficas, nombres y definiciones, muchas veces carentes de sentido. Por el contrario, se trata de hacer que los niños empiecen a identificar y emplear, a lo largo de la primaria, la manera en que el lenguaje se organiza, las diferentes maneras en las que el lenguaje impacta a los lectores o escuchas, e incrementar, de esta manera, el rango de opciones y recursos cuando escriben y hablan. También se busca que los niños puedan leer y escribir textos cada vez más complejos y 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 tienen el propósito de ampliar el conocimiento que tienen los alumnos de los diferentes tipos textuales (literarios e informativos) de circulación social amplia (libros, enciclopedias, periódicos, revistas, etc.) y restringida (cartas, recibos, actas, formularios, etc.). Se pretende que, además de familiarizarse con ellos, logren identificar las características que los definen, tanto en los propósitos comunicativos que persiguen, como de los recursos lingüísticos de los que se valen; además de identificar los recursos gráficos y editoriales que caracterizan a cada tipo textual y su utilidad para lograr la eficiencia comunicativa. De esta manera, los niños incrementarán gradualmente el manejo de todos estos recursos textuales en la producción de textos propios.

*Aspectos sintácticos y semánticos de los textos.* Se consideran temas de reflexión que posibilitan a los 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, organizar la exposición de sus ideas para lograr párrafos coherentes y cohesivos que posibiliten la comunicación escrita. Se contempla también la incorporación progresiva de la puntuación en los textos de los niños como una herramienta para la organización y legibilidad de sus propios documentos escritos.

*Conocimiento del sistema de escritura y ortografía.* Dentro de la educación primaria se intenta que los niños desarrollen estrategias que les permitan la

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

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

También se busca que comprendan la información explícita y vayan progresando en la lectura entre líneas. La intención es lograr que los alumnos lleguen a ser lectores competentes, que disfruten de la literatura, que puedan resolver problemas específicos y 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 alumnos se familiaricen con la búsqueda y el manejo de la información a través de la lectura y la escritura, lo que les permitirá incrementar paulatinamente su conocimiento sobre textos informativos para identificar, registrar y emplear información alrededor de temas específicos.

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

### *Actividades permanentes*

Para el logro de los propósitos establecidos en este programa es necesario desarrollar dos modalidades de trabajo: los proyectos didácticos y las actividades permanentes. Con el fin de apoyar el proceso de alfabetización inicial en primero y segundo grados, a las actividades permanentes se suman las *actividades*

*para reflexionar sobre el sistema de escritura*, que tienen como propósito favorecer el conocimiento de las propiedades del mismo.

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

Los programas de primero y segundo grados tienen como finalidad que los alumnos comprendan el principio alfabético de escritura. En este apartado las actividades tienen el propósito de enriquecer los momentos de reflexión de los alumnos acerca del sistema de escritura, particularmente durante el primer ciclo de la educación primaria. Lejos de tratarse de actividades que involucren la memoria o la repetición, se sugieren actividades reflexivas en las que los niños obtengan información sobre el uso de las letras y puedan emplearla progresivamente en la lectura y escritura de diferentes palabras. Este trabajo se apoya en reflexiones que inician con la escritura de los nombres de los niños. Se trata de actividades muy útiles para el desarrollo lingüístico de los alumnos que pueden ser ligadas al trabajo por proyectos. Es importante señalar que se trata de actividades breves (entre 10 y 15 minutos); por ejemplo, en los primeros grados pasar lista de asistencia, registrar eventos en el calendario, seleccionar materiales de la biblioteca para leer individual o colectivamente, comentar sobre los libros que se han leído, compartir impresiones, hacer recomendaciones, etcétera.

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

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

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

### *Los aprendizajes esperados*

Los aprendizajes esperados establecen los aspectos observables esenciales que se espera logren los alumnos 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 o incluso ciclo escolar. No obstante, como implican un proceso de construcción de conocimientos, habilidades, actitudes y valores, pueden ubicarse en una escala, y es posible establecer el grado de avance de los alumnos 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

### Proceso de alfabetización inicial

Desde hace tres décadas, los trabajos de la teoría psicogenética sobre la adquisición del sistema de escritura han hecho patente que los niños elaboran conocimientos acerca de la lengua escrita antes de poder leer y escribir convencionalmente. Los niños hacen grandes esfuerzos por leer los textos que están a su alrededor: letreros, carteles, nombres escritos, títulos de libros, etiquetas, etc. Cuando las condiciones favorecen la adquisición del sistema de escritura, los niños reflexionan: ¿para qué sirven las letras?, ¿qué representan?, ¿qué “pistas” gráficas sirven para saber qué es lo que está escrito?, ¿qué letras y cuántas son adecuadas para escribir algo? Es decir, tienen una preocupación central por saber qué representa la escritura y cómo lo hace.

Cuando los alumnos tienen oportunidades de “leer” y “escribir” ponen en acción lo que piensan sobre la escritura y con ello reelaboran sus planteamientos, logrando concepciones cada vez más cercanas a lo convencional. Es muy importante remarcar que les interesa saber cómo funciona la escritura, y elaboran hipótesis al respecto. Esta motivación hace que, poco a poco, amplíen su reperto-

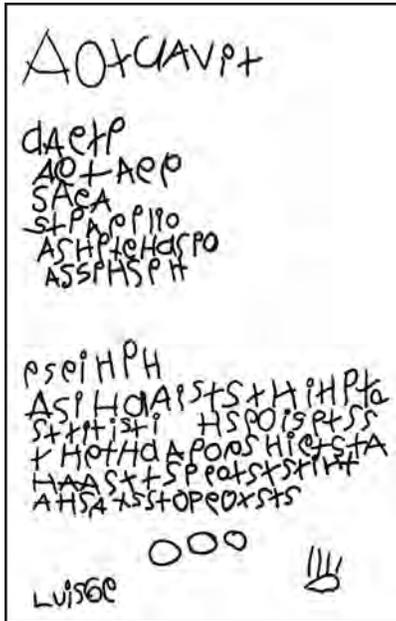


Ilustración 1  
Escritura tipo presilábica de una receta de cocina.

rio gráfico y pasen, por ejemplo, de emplear pseudoletas a “escribir” con letras convencionales, aprendan a escribir su nombre y empleen esta información en sus escrituras, o bien, comiencen a identificar la forma escrita de los nombres de sus compañeros de aula.

Sabemos que entre leer y escribir y no poder hacerlo existe un largo proceso en el cual los alumnos poco a poco van conociendo y empleando las características del sistema de escritura.

En un primer momento ignoran que existe la relación entre la escritura y la oralidad, sin embargo, perciben que requieren de una cantidad mínima de grafías para que algo pueda ser legible (dos o tres, con una sola letra nada puede ser interpretado).

Asimismo, se dan cuenta de que debe haber

variedad en las letras con las que se escribe un nombre. Más aún, se percatan de que una misma cadena gráfica no puede ser interpretada de dos maneras diferentes.

Es decir, a cada cadena gráfica corresponde una interpretación particular. A este primer periodo se le denomina “presilábico”. La ilustración 1 presenta una escritura de este tipo.

En un segundo momento, los alumnos comienzan a comprender que a las partes escritas corresponde una parte de oralidad. Por las características del español, les resulta natural inferir que estas partes de oralidad son las sílabas. A este periodo se le conoce como “silábico”, porque los niños hacen corresponder a cada letra o grafía el valor sonoro de una sílaba. La ilustración 2 presenta un ejemplo de este tipo de escritura.

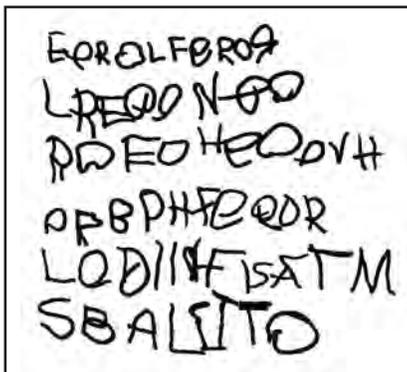


Ilustración 2  
Escritura tipo silábica con la descripción del proceso digestivo.

Cuando el ambiente escolar aprovecha el interés de los niños por entender lo escrito, comienzan a utilizar actividades intelectuales como la comparación, la inferencia y la deducción para identificar el significado de las letras. Conforme los niños van teniendo más oportunidades de explorar la lengua escrita, van siendo sensibles a los contextos en los que aparece una letra. Por ejemplo, cómo inicia su nombre escrito y el nombre de sus compañeros. Esta información resulta muy valiosa para ayudarles a establecer el valor sonoro de las letras, aunque sigan manteniendo una justificación silábica al momento de escribir o tratar de leer algo. La ilustración 3 presenta un ejemplo de escritura silábica con incorporación de valores sonoros convencionales.

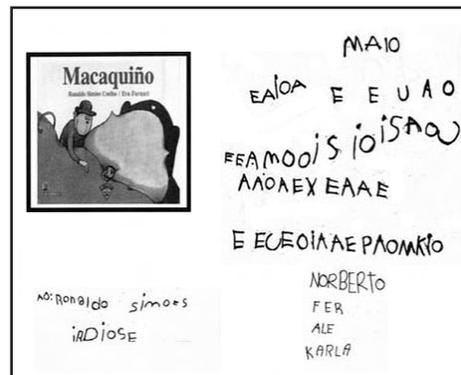


Ilustración 3

Escritura tipo silábica de una reseña en la que los niños escriben una letra por sílaba. En el título se lee: M (ma) A (ca) I (qui) O (ño). La escritura normalizada de este texto es: Macaquiño. Esta historia es de un chango que le da miedo dormir solito y se va con su papá. Otras veces dice que le da miedo o porque tiene hambre. Es una historia bonita.

Tradicionalmente se ha pensado que los alumnos pueden alfabetizarse cuando la escuela les proporciona información puntual y descontextualizada sobre la correspondencia grafofonética de las letras o las sílabas: aprender las “carretillas”, aprender cómo se llaman las letras o el alfabeto, saber los fonemas con los que se asocian las letras, etc.; sin embargo, este tipo de información no es suficiente, es indispensable realicen el trabajo intelectual para poder entender la lógica del sistema e integrar la información que poco a poco utilizan sobre el valor sonoro de las letras.

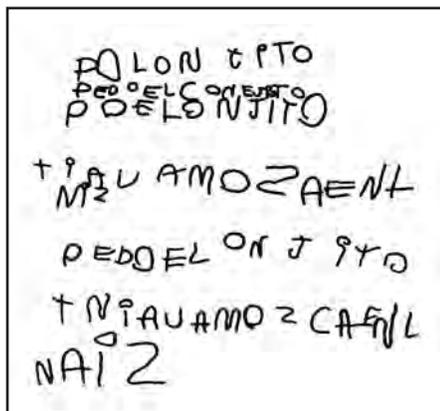


Ilustración 4

Escritura tipo silábica/alfabética de un fragmento de la canción “Pedro el Conejito”: Pedro el conejito tenía una mosca en la nariz, Pedro el conejito tenía una mosca en la nariz.

En la medida que los niños pueden contrastar su escritura con la de otros, sea ésta convencional o no, van identificando unidades cada vez más precisas sobre la composición alfabética de las palabras. En la ilustración 4 se presenta una escritura tipo silábica/alfabética en la que podemos apreciar una manera más completa de representar un texto.

El proceso de alfabetización continúa y llega al punto que los niños pueden comprender la lógica alfabética del sistema. Si bien este logro es muy importante, marca el inicio de nuevas reflexiones respecto a las convencionalidades de la escritura (la separación entre palabras, la puntuación, el uso de mayúsculas, la ortografía, etc.). El texto que se presenta en la ilustración 5 corresponde a un niño recién alfabetizado que todavía no puede hacer la separación entre palabras ni emplear una ortografía convencional.

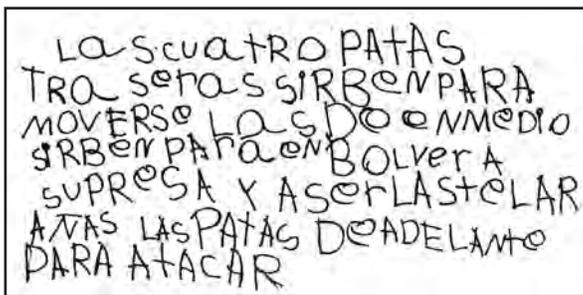


Ilustración 5  
Escritura alfabética de la descripción  
de una araña.

Cuando los niños provienen de contextos familiares que favorecen las oportunidades para leer y escribir, la alfabetización inicial es relativamente sencilla. Sin embargo, muchos de los niños de nuestro país carecen de las facilidades para interactuar con la lengua escrita y avanzar en sus conceptualizaciones acerca del sistema que la rige. Por eso la importancia de brindar oportunidades en las escuelas para que los alumnos “lean” y “escriban” antes de hacerlo convencionalmente y para que participen en actividades en las cuales la lengua escrita esté presente con una finalidad comunicativa real.

La alfabetización no sólo se refiere al principio alfabético que subyace a nuestro sistema de escritura, sino también a los propósitos sociales y personales inherentes a su uso, a la adaptación que se hace del lenguaje para ser escrito, y al conocimiento de los recursos gráficos que facilitan la eficiencia comunicativa de la escritura (la puntuación, las variantes tipográficas, la distribución del texto en la página, el empleo de ilustraciones, la ortografía, etc.). Los niños, apenas comienzan a tener contacto con diferentes portadores textuales (libros, revistas, letreros, etc.), empiezan a plantearse hipótesis sobre cómo es el lenguaje que se escribe en diferentes tipos de texto y a hacer diferenciaciones entre el lenguaje hablado y el escrito. La adquisición de la lengua escrita supone que los niños

puedan poner a prueba estas hipótesis escribiendo, leyendo y confrontando lo que ellos leen o escriben con otras personas (niños y adultos). Por eso una de las funciones de los docentes es generar situaciones diversas de lectura y escritura a lo largo del ciclo escolar.

Cabe remarcar que los niños incrementan su conocimiento sobre los textos y el lenguaje que se emplea al escribir al mismo tiempo que reflexionan sobre el sistema de escritura. Como puede apreciarse en las ilustraciones, no es necesario esperar a que los niños comprendan el principio alfabético para que comiencen a escribir textos propios. Con esta premisa fueron diseñados los proyectos didácticos del programa para primero y segundo grados de primaria.

Una manera esencial de apoyar el desarrollo de los niños es brindar el mayor número de oportunidades para que interactúen con diferentes objetos de conocimiento. Al igual que en otras áreas, el conocimiento de la lengua escrita no se da de manera rápida ni automática, sino después de un número considerable de reflexiones, lo que remite a que la comprensión del sistema de escritura es un proceso. Cada nuevo conocimiento que integran los alumnos en la adquisición de la lengua escrita es en realidad una red muy compleja de relaciones. Por esta razón, en la escuela una actividad nunca es suficiente para garantizar el aprendizaje; se deben efectuar muchas actividades y secuencias de actividades que aborden los diferentes aspectos del fenómeno de la lengua escrita. Cada problema que se presenta, aunque parezca parecido a otro, representa un reto cognoscitivo distinto para los niños.

## 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 les permitan fijarse en un aspecto de la lectura; animar a

los alumnos a dar explicaciones y retarlos a lograr apreciaciones cada vez más objetivas a través de la confrontación con los propios textos o con opiniones de sus compañeros.

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

Además de las especificaciones que se presentan en el 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 alumnos 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 niños 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 niños tengan oportunidades de aprender los contenidos propios de la materia aprovechando la riqueza que les proporciona el intercambio con sus compañeros. En este sentido, los proyectos de trabajo que se proponen en este

programa, además de tener como actividad central las prácticas sociales del lenguaje, propicia el intercambio y reflexión colectiva entre pares. Las diferentes maneras de trabajo que pueden surgir en el desarrollo de un proyecto son las siguientes:

- *Trabajo grupal*: 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 infantiles para enriquecer las oportunidades de reflexionar en un problema.
- *Trabajo en pequeños grupos*: los niños, organizados en equipos de máximo cinco participantes, pueden enfrentar retos de escritura y lectura con un nivel de profundidad mayor que el que pudieran lograr trabajando individual o grupalmente. Esta forma de trabajo recupera los momentos más importantes del aprendizaje escolar, 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 darse en dos modalidades:

- Actividades en las que los niños lean textos de autores expertos y los empleen como guía o modelo. En esta modalidad, después de varias lecturas los alumnos llegan a inferir los rasgos del tipo textual o recursos lingüísticos del autor para tratar de realizar un texto semejante o análogo.

- Actividades de escritura colectiva en las que el docente funja como modelo. En esta modalidad el docente hace explícitas las decisiones que toma al escribir un texto con la intención de que los alumnos observen y analicen los diferentes problemas que enfrenta un escritor y las estrategias que emplea para resolverlos.

## Organización del tiempo escolar

Una de las grandes preocupaciones de los maestros es la organización del tiempo escolar. Para poder cumplir con los propósitos de este programa es necesario distribuir el tiempo de la clase en momentos diferenciados de trabajo para cubrir los propósitos didácticos a través de diferentes modalidades de organización: grupal, en pequeños grupos o individual.

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

## Generación de situaciones didácticas con propósitos comunicativos

El programa otorga relevancia fundamental 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 que expresen sus ideas (erróneas o acertadas) para que cobren conciencia de sus apreciaciones y, de manera colectiva, encuentren mejores maneras de interpretar un fenómeno lingüístico. Resulta importante señalar que no es posible entender los elementos y la lógica que subyace a la comunicación, oral o escrita, al margen de eventos comunicativos reales y específicos.

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

Las prácticas sociales del lenguaje necesitan ir acompañadas de momentos específicos para analizarlas e ir comprendiendo poco a poco las convenciones

que se requieren para lograr una mejor participación en los actos comunicativos (leer, escribir, escuchar y hablar). Así, no se trata sólo de ganar experiencia, sino cobrar conciencia de los propios aprendizajes y exigencias que demanda el uso del lenguaje.

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

Resulta importante señalar que, al mismo tiempo que los alumnos participan en el proceso comunicativo y verifican el efecto de su trabajo, este tipo de acciones trasciende la escuela, en tanto brinda la oportunidad de que la comunidad también se enriquezca. Leer textos escritos por los alumnos de primaria o asistir a eventos escolares posibilita que los adultos sean más sensibles a los procesos de aprendizaje de los alumnos e, incluso, puedan acceder a tipos textuales o a información novedosa para ellos.

## Uso de materiales impresos en el aula

La lectura y la escritura, como prácticas sociales del lenguaje, requieren que los materiales impresos con que se trabaja en el aula sean diversos. Si bien los libros de texto han sido el apoyo fundamental para la enseñanza y el aprendizaje es necesario enriquecer el trabajo escolar con otro tipo de materiales que permita ampliar la perspectiva cultural de los alumnos. Por ello, la SEP ha puesto a disposición de estudiantes y docentes la colección Libros del Rincón, que a partir del ciclo escolar 2002-2003 también se distribuye en todos los niveles de la educación básica en dos modalidades: Bibliotecas de Aula (BA) y Bibliotecas Escolares (BE). Ambos acervos son un apoyo esencial para incorporar a los estudiantes a la cultura escrita. Incluyen textos de divulgación científica, enciclopedias y diccionarios que favorecen el desarrollo de las prácticas sociales del lenguaje en el ámbito de Estudio. Reúnen obras de distintos géneros literarios,

épocas, autores, así como numerosas antologías, lo que contribuye al trabajo en el ámbito de la Literatura y al desarrollo de las actividades permanentes relacionadas con compartir y leer textos. Cuentan también con revistas y libros sobre temáticas sociales, y datos estadísticos de carácter demográfico que pueden ser útiles para el desarrollo de las prácticas vinculadas con la Participación comunitaria y familiar.

Por último, es importante considerar el uso de las computadoras y de internet, presentes desde hace tiempo en algunas escuelas primarias. Los maestros deben obtener el máximo beneficio que estos instrumentos ofrecen e incorporar a los estudiantes 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, enviar y recibir correos electrónicos, entre otros.

## Lectura y estrategias para abordar textos

Desde el inicio de la primaria, incluso desde el preescolar, es importante trabajar y enseñar una serie de estrategias de lectura para asegurarse de que los alumnos, además de ser capaces de localizar información puntual en cualquier texto, estén en condición de inferir y deducir sobre el resto de los elementos que les proporciona un texto, y con esto, comprender lo leído. Lograr que los alumnos puedan ir más allá de la comprensión literal es uno de los objetivos centrales de la educación básica. En este sentido, se pretende que puedan lograr progresivamente mejores análisis de los textos que leen y tomar una postura frente a ellos. Esta pretensión requiere de un trabajo sostenido a lo largo de toda la educación básica, lo que implica:

1. Trabajar intensamente con distintos tipos de texto tiene como propósito lograr que la lectura sea una actividad cotidiana y placentera en la que los alumnos exploren y lean textos de alta calidad. Familiarizarse con diferentes tipos de materiales de lectura les posibilitará conocer las diversas estructuras textuales existentes y sus funciones, e incrementar el vocabulario y la comprensión del lenguaje escrito al que, probablemente, no estén expuestos en su vida cotidiana. Algunas maneras de lograr estos propósitos son:
  - Leer a los niños, en voz alta, como parte de la rutina diaria, cuentos, novelas u otros materiales apropiados para su edad y que sean de su interés, procurando hacer de esto una experiencia placentera. El docente debe hacer una selección apropiada de los materiales para leer con los niños,

de tal manera que les resulten atractivos. Para ello, es importante evitar interrogatorios hostiles y penalizaciones.

- Leer con diferentes propósitos, como buscar información para satisfacer la curiosidad o para realizar un trabajo escolar, divertirse, disfrutar el lenguaje, etc. Cada uno involucra actividades intelectuales diferentes que los niños deben desarrollar a fin de llegar a ser lectores competentes.
- Organizar la biblioteca del aula para promover y facilitar que los niños tengan acceso a diversos materiales de su interés. Clasificar los libros, identificar de qué tratan y qué características les son comunes a varios títulos es un trabajo que no se agota en un único momento. Conforme los niños logran mayor contacto y exploración de los libros, sus criterios para organizar la biblioteca van cambiando. Contar con una biblioteca organizada ayuda en las tareas de búsqueda de información y ubicación de un material en particular.
- Procurar que los alumnos lleven a casa materiales para leer y extender el beneficio del préstamo a las familias. Con esto, además de identificar sus propios intereses de lectura, los alumnos podrán situarse en la perspectiva de otros y prever qué libro puede interesarle a sus padres o hermanos. Ésta es una manera en que la escuela puede promover la lectura en las familias, lo cual a su vez beneficiaría a la comunidad en su conjunto.
- Organizar eventos escolares para compartir la lectura y las producciones escritas de los niños. Por ejemplo, una “feria del libro” en donde los niños presenten libros con interés particular; tertulias literarias en las que se hagan lecturas dramatizadas o representaciones teatrales, entre otros.

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

- Anticipar de qué tratará el texto y hacer un recuento de lo que los alumnos saben sobre el tema. A partir del título, palabras clave, ilustraciones y formato, los alumnos pueden reconocer el tema que trata un material escrito (libro, volumen de enciclopedia, diccionario, cuadernillo, revista, etc.), compartir la información previa con la que cuentan y comentar y formalizar los nuevos conocimientos a partir de la lectura.

- Predecir de lo que va a tratar un texto después de la lectura de un fragmento (cómo seguirá la historia después de un episodio, de un capítulo o de una sección, cómo acabará, etc.), y explicar las razones de la predicción. Ésta es una buena manera de construir “parámetros” para identificar la información o ideas que provee el autor en el texto.
  - Elaborar imágenes a través del dibujo, diagramas o dramatizaciones que les posibiliten entender mejor el contexto en el que se presentan los acontecimientos de una trama o tema del texto leído.
  - Hacer preguntas bien seleccionadas que los ayuden a pensar sobre el significado del texto, a fijarse en pistas importantes, a pensar sobre las características más relevantes del texto, o a relacionarlo con otros textos.
  - Alentar a los niños a hacer preguntas sobre el texto.
  - Compartir las opiniones sobre un texto.
3. Construir estrategias para autorregular la comprensión. Al leer, es importante que los alumnos vayan dándose cuenta si están comprendiendo el texto y aprendan a emplear estrategias que les permitan actuar cuando su comprensión sea deficiente. Como cualquier otro conocimiento, esta toma de conciencia requiere de un proceso largo, en el cual los docentes pueden contribuir de muchas maneras. Las siguientes son algunas sugerencias para ello:
- Relacionar lo que se lee con las experiencias y con los propios puntos de vista. Los niños pueden identificar en un texto cuáles son las partes más divertidas, más emocionantes, etc., y comparar sus puntos de vista con los de otros alumnos. Es importante que justifiquen sus opiniones. Otra estrategia es que expresen qué hubieran hecho si fueran el personaje de la historia. En el caso de alumnos de quinto o sexto grado, puede proponérseles elaborar un diario de lecturas en el que vayan registrando sus opiniones sobre los personajes y los eventos relatados.
  - Comparar diferentes versiones de una misma historia o diferentes textos de un mismo autor para establecer semejanzas y diferencias.
  - Considerar otros puntos de vista. Los niños pueden comparar sus opiniones y juicios sobre los personajes, trama o tema y compararlas con los de sus compañeros. Para ello expresan las opiniones personales justificando sus interpretaciones y haciendo alusión directa al texto leído.
  - Relacionar diferentes partes del texto y leer entre líneas. Ayudar a los niños a hacer deducciones e inferencias a partir del texto, atendiendo a las intenciones del autor o de los personajes. Descubrir indicadores específicos (descripciones, diálogos, reiteraciones, etc.) que ayuden a inferir estados de ánimo o motivaciones de un suceso en la trama.

- Deducir, a partir del contexto, el significado de palabras desconocidas. También pueden hacer pequeños diccionarios, o encontrar palabras que se relacionen con el mismo tema. Este trabajo es relevante para facilitar la reflexión sobre la ortografía de palabras pertenecientes a una misma familia léxica.

## Producción de textos escritos

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

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

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

Este programa hace énfasis en trabajos puntuales sobre cada uno de estos aspectos a fin de que los alumnos puedan llegar a ser productores de texto competentes. Es decir, que empleen la lengua escrita para satisfacer sus necesidades, transmitir por escrito sus ideas y lograr los efectos deseados en el lector.

A diferencia del lenguaje hablado, la escritura tiene capacidad de convicción permanentemente y a distancia. Es decir, la persona que escribe puede no estar en contacto directo con sus interlocutores. Esto lleva al escritor a tomar

decisiones sobre la mejor manera de expresarse por escrito, considerando los contextos de sus lectores potenciales.

No es frecuente que un escrito sea satisfactorio de inmediato; lo común es que el escritor tenga que pensar primero qué quiere comunicar y cómo hacerlo, después es necesario que escriba una primera versión, la cual al releer podrá corregir hasta lograr el texto deseado. Por esto el proceso para la producción de textos 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 a los fines para los que fue hecho. Este aprendizaje implica tomar decisiones, afrontar problemas, evaluar y corregir.

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

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

Durante el trabajo en el aula, los docentes pueden enfatizar el proceso arriba delineado. Parte de este trabajo involucra identificar o anticipar problemas y tomar decisiones. La intervención docente es muy importante para avanzar en este aspecto. El avance supone, por un lado, hacer reflexiones reiterativas y con-

tinuas sobre los aspectos del lenguaje involucrados en la lectura y la escritura; por otro, implica crear las condiciones para que los alumnos vayan apropiándose de los procesos e incorporando progresivamente formas más adecuadas de usar el lenguaje. Para cada proyecto en este programa se sugieren temas en los que la atención de los alumnos debe centrarse. Es decir, aspectos que deben ser trabajados en el aula durante las sesiones que involucren lectura y escritura.

## Participación en diálogos y exposiciones orales

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

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

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

Muchas veces, los niños han estado expuestos solamente a situaciones sociales cercanas a su familia, donde los roles están ya establecidos. Es importante que la escuela ofrezca oportunidad para extender la experiencia y la competencia de los niños en situaciones comunicativas con diferentes grados y tipos de

formalidad. Un propósito de este programa es lograr que los niños aprendan a trabajar de manera individual y grupal. Lograr la colaboración siempre implica competencias orales. Por ejemplo, explorar ideas para ordenarlas, discutir para llegar a acuerdos, tomar decisiones apropiadas o resolver problemas. A su vez, estas tareas implican hablar de manera ordenada, tomando turnos, escuchar a los otros para poder retomar sus ideas en la argumentación, exponer de manera clara las propias ideas, etcétera.

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

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

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

1. *Hablar sobre temas específicos.* Esto permite explorar y discutir ideas, argumentar, comparar y adquirir vocabulario específico del tema. Por esto es importante centrarse en un tema. Los niños frecuentemente se desvían del tópico que se está abordando. Un papel importante del docente es crear estrategias que permitan al grupo volver a retomar el tema a discusión.
2. *El propósito y el tipo de habla.* Uno de los objetivos de la escuela es que los niños tengan oportunidad de usar un lenguaje estructurado que requiera de

un mayor manejo de las convenciones que la conversación habitual. Así, es importante que los alumnos se familiaricen con los objetivos de su intervención y con las maneras convencionales de hacerlo en diferentes prácticas sociales. No es lo mismo, por ejemplo, tener una discusión para llegar a un acuerdo, que argumentar una posición o exponer 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 alumnos enriquezcan sus posibilidades comunicativas sin la variante de habla que posean. Por el contrario, se pretende promover un ambiente en el que los niños se comuniquen con confianza y seguridad, y al mismo tiempo, favorecer el aprendizaje de los variados registros de uso del lenguaje, tanto del oral como del escrito para ampliar su dominio sobre diferentes contextos comunicativos.

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

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

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

## BLOQUES DE ESTUDIO

### Proyectos didácticos por ámbito

BLOQUE	ÁMBITO DE ESTUDIO	ÁMBITO DE LA LITERATURA	ÁMBITO DE LA PARTICIPACIÓN COMUNITARIA Y FAMILIAR	ACTIVIDADES PARA REFLEXIONAR SOBRE EL SISTEMA DE ESCRITURA
I	Identificar textos útiles para obtener información acerca de un tema.	Recomendar por escrito un cuento a otros alumnos.	Establecer y escribir las reglas para el comportamiento escolar.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lectura de las actividades de la rutina diaria.</li> <li>• Lectura y escritura de nombres propios.</li> </ul>
II	Emplear tablas para el registro de datos.	Emplear el servicio de préstamo a domicilio de materiales de la biblioteca del aula.	Leer el periódico.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lectura de las actividades de la rutina diaria.</li> <li>• Lectura de los nombres de otros.</li> <li>• Juegos de mesa para anticipar lo que está escrito.</li> </ul>
III	Escribir notas informativas breves.	Aprender y compartir rimas y coplas	Anunciar por escrito servicios o productos de la localidad.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lectura de los nombres de otros.</li> <li>• Formar palabras sólo con las letras específicas.</li> <li>• Sobres de palabras.</li> </ul>
IV	Elaborar un fichero temático.	Reescribir cuentos.	Seguir instructivos simples.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Formar palabras con las letras específicas.</li> <li>• Sobres de palabras.</li> <li>• Juegos para completar y anticipar la escritura de palabras: ahorcados y crucigramas.</li> </ul>
V		Editar un cancionero.	Preparar una conferencia empleando carteles.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lectura de instrucciones en libros de texto.</li> <li>• Juego del Acitrón.</li> <li>• Fábrica de palabras.</li> </ul>

## BLOQUE I

### ÁMBITO DE ESTUDIO. Identificar textos útiles para obtener información acerca de un tema

APRENDIZAJES ESPERADOS	TEMAS DE REFLEXIÓN	ACTIVIDADES
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica temas que tratan los textos expositivos. Diferencia entre textos literarios y expositivos.</li> <li>• Emplea la paginación de un libro para ubicar información específica.</li> <li>• Con la ayuda del docente diferencia elementos de realidad y fantasía abordados en los textos.</li> <li>• Anticipa el contenido de un texto a partir de la información que le dan las ilustraciones y los encabezados.</li> <li>• Establece correspondencias entre partes de escritura y partes de oralidad al tratar de leer frases y oraciones.</li> <li>• Identifica las letras pertinentes para escribir frases y palabras determinadas.</li> <li>• Escucha la lectura en voz alta con atención y concentración.</li> <li>• Expone sus opiniones y escucha las de sus compañeros.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Correspondencia entre partes escritas de un texto y partes orales.</li> <li>• Correspondencia entre unidades grafonéticas.</li> <li>• Valor sonoro convencional.</li> <li>• Estructura de formatos sencillos para el registro de datos.</li> <li>• Información proporcionada en la portada de un libro: autor, título, ilustrador, editorial.</li> <li>• Diferencias entre lengua oral y escrita.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. LOCALIZAN TEXTOS QUE PUDIERAN TRATAR DE UN TEMA PARTICULAR.             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los alumnos acuerdan un tema sobre el que quieran volverse expertos; por ejemplo, sobre cierto animal, lugar o personaje.</li> <li>• El docente forma equipos y proporciona diferentes materiales escritos (libros de cuentos, rimas, enciclopedias, libros monográficos, etc.) para que los alumnos traten de identificar qué material les podría servir para obtener información sobre el tema elegido.</li> </ul> </li> <li>2. ESTABLECEN DIFERENCIAS ENTRE TEXTOS EXPOSITIVOS Y LITERARIOS.             <ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente pide a los alumnos los materiales que han identificado para alguno de los temas en particular. Elige un texto literario (cuentos y rimas) y otro expositivo (enciclopedias y libros monográficos) y los lee en voz alta.</li> <li>• Los alumnos conversan sobre lo que trata cada uno de los textos. Identifican aspectos comunes y diferentes: las ilustraciones, el acomodo de elementos en la página, la alusión a mundos imaginarios, la forma en que están redactados, etcétera.</li> <li>• El docente pregunta a los alumnos sobre las pistas gráficas (tablas, mapas, fotografías, etc.) que proporcionan los textos expositivos para identificar materiales que sirvan para buscar información.</li> <li>• Devuelve a cada equipo los materiales previamente elegidos para que verifiquen si se trata de materiales útiles para obtener la información requerida. Ante las posibles dudas de los alumnos, el docente lee en voz alta un fragmento de los textos. Verifica sus anticipaciones y predicciones sobre el texto a partir de la lectura.</li> </ul> </li> <li>3. REGISTRAN LOS MATERIALES ÚTILES PARA ABORDAR EL TEMA.             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Con ayuda del docente los alumnos llenan una hoja de registro con datos de los libros identificados: título, colección, autor y páginas en las que se aborda el tema.</li> </ul> </li> <li>4. LEEN LOS TEXTOS IDENTIFICADOS.             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Durante algunos días de la semana el docente lee en voz alta los textos que los alumnos identificaron. Explora junto con ellos los registros de materiales para ubicar el libro y la página por leer.</li> </ul> </li> <li>5. COMENTAN LA INFORMACIÓN LEÍDA.             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Con ayuda del docente los alumnos discuten sobre la información leída, comentan sobre lo que conocían de antemano y lo que les resulta novedoso sobre el tema.</li> </ul> </li> <li>6. DICTAN LA INFORMACIÓN PARA HACER UN CARTEL.             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los alumnos dictan la información recuperada para que el docente la escriba en un cartel, que luego será expuesto a otros grupos escolares.</li> </ul> </li> </ol>

# BLOQUE I

## ÁMBITO DE LA LITERATURA. Recomendar por escrito un cuento a otros alumnos

APRENDIZAJES ESPERADOS	TEMAS DE REFLEXIÓN	ACTIVIDADES
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica los temas que aborda un texto, a partir de las imágenes que presenta.</li> <li>• Anticipa el contenido de un texto a partir de la información que le dan las ilustraciones y los títulos.</li> <li>• Establece correspondencias entre partes de la escritura y segmentos de la oralidad.</li> <li>• Identifica las letras pertinentes para escribir frases y palabras determinadas.</li> <li>• Comparte y argumenta sus criterios para escoger un libro.</li> <li>• Recupera la trama de un cuento.</li> <li>• Espera o pide su turno para hablar.</li> </ul>		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. HOJEAN LIBROS DE CUENTOS Y ELIGEN LOS QUE SERÁN LEÍDOS EN VOZ ALTA A LO LARGO DEL BIMESTRE.               <ul style="list-style-type: none"> <li>• En equipos, los alumnos exploran libros de cuentos y eligen uno.</li> <li>• Enseñan su cuento a otros y platican sobre lo que les interesó del libro.</li> <li>• Dictan al docente los títulos de los libros elegidos; éste escribe frente a los alumnos en una hoja de rotafolio.</li> <li>• El docente lee los títulos de cada libro seleccionado.</li> <li>• Leen en conjunto los títulos, centrandó la atención en sus propiedades: número de palabras, letra inicial, letras finales. Identifican qué dice en cada parte de cada título, haciendo correspondencia entre lo oral y lo escrito.</li> <li>• Cada alumno copia el título que escogió, fijándose en la lista. Hace un dibujo que le permita recordar el nombre.</li> </ul> </li> <li>2. IDENTIFICAN EL LIBRO SELECCIONADO PARA CADA DÍA.               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Como parte de la rutina diaria, y siguiendo el orden de dictado de la lista de libros elegidos, el docente solicita a los alumnos que traten de identificar qué libro toca leer cada día, para luego leerlo en voz alta. Les ayuda a identificar claves de interpretación (inicios o finales de palabras, títulos largos o cortos, etcétera).</li> <li>• Con ayuda del docente, los alumnos comparan la escritura en la lista con la escritura en la portada del libro.</li> </ul> </li> <li>3. LEEN LOS CUENTOS SELECCIONADOS.               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Antes de la lectura, el docente muestra las ilustraciones e invita a los alumnos a predecir quiénes son los personajes y de qué trata el cuento.</li> <li>• Mientras lee, el docente muestra las ilustraciones y ayuda a confrontar las predicciones de los alumnos con lo que han ido leyendo. Verifican sus anticipaciones y predicciones sobre el texto a partir de la lectura.</li> <li>• Antes de retomar la lectura, los alumnos hacen nuevas predicciones sobre cómo concluirá el cuento.</li> <li>• Luego de la lectura del cuento, los alumnos comparan nuevamente sus predicciones con la historia leída y comentan qué fue lo que más les gustó.</li> </ul> </li> <li>4. DICTAN AL DOCENTE UNA RECOMENDACIÓN.               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Con ayuda del docente, los alumnos discuten sobre el cuento que más les gustó y la pertinencia de recomendarlo a compañeros de otros grupos escolares. Eligen un cuento.</li> <li>• Los alumnos toman turnos para dictar al docente la recomendación; el docente escribe a la vista de los alumnos empleando hoja de rotafolio que permita a todos seguir su producción.</li> <li>• El docente acepta y escribe todas las propuestas de los alumnos (aun las erróneas), lee cada una tal y como fue dictada y pide a los alumnos que modifiquen el contenido del texto cuando noten que algo está mal dicho o resulte repetitivo. Relee el texto varias veces para que queden claras las modificaciones que se van haciendo. El docente lee el texto final para que verifiquen que sea claro.</li> </ul> </li> <li>5. PUBLICAN LA RECOMENDACIÓN ESCRITA EN EL PERIÓDICO MURAL O ESCOLAR.</li> </ol>

## BLOQUE I

### ÁMBITO DE LA PARTICIPACIÓN COMUNITARIA Y FAMILIAR. Establecer y escribir las reglas para el comportamiento escolar

APRENDIZAJES ESPERADOS	TEMAS DE REFLEXIÓN	ACTIVIDADES
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Distingue los recursos gráficos de los carteles: tamaño de las letras, brevedad de los textos, empleo de colores e ilustraciones.</li> <li>• Establece correspondencias entre partes de la escritura y segmentos de la oralidad.</li> <li>• Identifica las letras pertinentes para escribir frases y palabras determinadas.</li> <li>• Busca letras conocidas para interpretar un texto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Correspondencia entre partes escritas de un texto y partes orales.</li> <li>• Correspondencia entre unidades grafonéticas.</li> <li>• Valor sonoro convencional.</li> <li>• Reiteraciones innecesarias y faltas de concordancia de género y número en un texto.</li> <li>• Recursos gráficos de los carteles (tamaño de las letras, brevedad de los textos, empleo de colores e ilustraciones).</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. RECONOCEN LA NECESIDAD DE CONTAR CON REGLAS DE PARTICIPACIÓN Y DE CONVIVENCIA EN EL SALÓN DE CLASES.             <ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente, con la participación de los alumnos, establece las reglas del grupo para las actividades del salón, los momentos de transición entre una actividad y otra y el recreo. El grupo discute la pertinencia de cada una de estas reglas y con ayuda del docente establecen relaciones causa-efecto.</li> </ul> </li> <li>2. DICTAN AL DOCENTE LAS REGLAS PARA QUE ÉSTE LAS ESCRIBA.             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Al escribir lo que los alumnos le dictan, acepta y escribe todas sus propuestas (aun las erróneas). Lee en voz alta lo que escribió. Verifica con los alumnos que lo escrito corresponda a lo que le dictaron.</li> </ul> </li> <li>3. CORRIGEN EL TEXTO DICTADO.             <ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente lee las reglas que escribió e invita a los alumnos a hacer correcciones para que sean claras para todos. A solicitud de los alumnos, corrige aquellas que no queden claras o en las que no se llegue a un acuerdo. En caso de que soliciten modificaciones, les pide que especifiquen los cambios y dónde están escrito.</li> <li>• Al modificar cualquier parte del texto explicita las palabras borradas, las cambiadas, entre otras, de manera que quede claro para los alumnos.</li> <li>• Lee la versión final de cada regla.</li> </ul> </li> <li>4. ELABORAN CARTELES CON LAS REGLAS.             <ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente escribe, por separado, cada una de las reglas en cartulinas, forma equipos y proporciona una regla a cada uno para que traten de leerla.</li> <li>• Discuten cuál sería la mejor forma de presentar las reglas para considerarlas. Conversan sobre las ventajas de hacer ilustraciones para cada regla.</li> <li>• Hacen las ilustraciones.</li> <li>• Cuando los alumnos tratan de leer el cartel que les tocó, el docente procura que centren su atención en las letras iniciales y en otras letras que les pueden dar pistas para confirmar o rechazar una interpretación. Les ayuda proporcionando pistas cuando ellos no son capaces de encontrarlas.</li> </ul> </li> <li>5. UBICAN LOS CARTELES EN LUGARES VISIBLES.             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Colocan los carteles con las reglas en lugares visibles del salón para hacer referencia a ellos cuando sea necesario.</li> </ul> </li> </ol>

## ACTIVIDADES PARA REFLEXIONAR SOBRE EL SISTEMA DE ESCRITURA

ACTIVIDADES	FRECUENCIA	DESCRIPCIÓN
Lectura de las actividades del día	Todos los días	El docente escribe la lista de actividades que se realizarán durante el día y la lee en voz alta. Antes de cada cambio de actividad pregunta a los niños qué actividad es la siguiente. Cuando los niños no pueden leer, les da alternativas de interpretación. Por ejemplo, “¿dirá matemáticas o dirá recreo?”, para que los niños pongan en juego la información que van obteniendo sobre las letras: cómo empieza una palabra o cómo termina.
Lectura y escritura de nombres propios	Todos los días	<p>Al inicio del bimestre el docente proporciona a cada niño su nombre, sin apellido, escrito en una tarjeta (cuida que todos los letreros sean iguales en color y tipo de letra). Los niños colocan sus nombres en algún lugar visible para usarlo como referencia constante. El docente se asegura de que cada niño sepa lo que está escrito en su tarjeta.</p> <p>a) Registro de asistencia. Cada niño registra su asistencia identificando su nombre en una lista con letra grande, previamente preparada por el docente. Otra opción es que cada niño tome la tarjeta con su nombre y la coloque en la lista de los presentes. Las tarjetas con los nombres sobrantes serán leídas para identificar a los niños ausentes.</p> <p>b) Lotería de nombres. Siguiendo las reglas de la lotería tradicional, los niños recibirán una tabla para ir marcando (con semillas o fichas) los nombres que se vayan “cantando”. En cada tabla aparecerán escritos algunos nombres de los niños del salón, las tablas deberán ser diferentes (de acuerdo con el juego de lotería tradicional). Por turnos, los niños pasarán a “cantar” los nombres. Cuando el “cantor” no puede leer un nombre, muestra la carta y pide ayuda a sus compañeros.</p> <p>c) Marcar trabajos y pertenencias escribiendo el nombre propio. Cuando los niños todavía no pueden escribir su nombre de manera convencional, comparan su producción con el letrero de su nombre y modifican su escritura para que no falten letras y estén en el orden pertinente.</p> <p>En todas estas actividades el docente invita a los niños a hacer comparaciones entre las escrituras de los diferentes nombres para que establezcan semejanzas y diferencias. Por ejemplo, “Arturo empieza igual que Araceli”; “Juan José y Juan Antonio tienen una parte igual”; “Mauricio y Roberto terminan con la o”, etcétera.</p>

## BLOQUE II

### ÁMBITO DE ESTUDIO. Emplear tablas para el registro de datos

APRENDIZAJES ESPERADOS	TEMAS DE REFLEXIÓN	ACTIVIDADES
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Con ayuda del docente llega a conclusiones a partir de un conjunto de datos utilizando formatos de registro.</li> <li>• Busca complementar oralmente la información que presentan por escrito.</li> <li>• Adapta el lenguaje para ser escrito.</li> <li>• Busca letras conocidas para leer un texto.</li> <li>• Emplea la escritura para comunicar información y preferencias.</li> <li>• Expone hipótesis y conclusiones de su trabajo.</li> <li>• Se familiariza con la redacción de un párrafo expositivo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Correspondencia entre partes escritas de un texto y partes orales.</li> <li>• Correspondencia entre unidades grafonéticas.</li> <li>• Valor sonoro convencional.</li> <li>• Estructura y uso de tablas para el registro de datos.</li> <li>• Concordancias de género y número.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. REGISTRAN DATOS EN UNA TABLA DE DOBLE ENTRADA.               <ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente explica que durante una semana el grupo registrará la frecuencia con la que practican determinados juegos en el recreo. Con esta información comunicarán a los padres cuáles son los juegos preferidos de los alumnos.</li> <li>• Conversan en grupo sobre sus juegos favoritos.</li> <li>• En una hoja de rotafolio o una cartulina, el docente prepara previamente una tabla de registro: fecha, juegos colectivos (fútbol, escondidas, etc.) e individuales (carritos, dibujar, etcétera).</li> <li>• El docente ayuda a los alumnos a establecer cuántos participaron en cada juego. Invita a los alumnos a identificar la casilla correspondiente y registrarse en la tabla las frecuencias.</li> </ul> </li> <li>2. INTERPRETAN LOS DATOS DE LA TABLA.               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Al final de la semana, cuentan la frecuencia en cada casilla y toman turnos para anotar el número.</li> <li>• El docente ayuda, a través de preguntas y pistas, a leer la lista para determinar el juego que más se ha jugado.</li> <li>• Invita a los alumnos a buscar datos en la tabla y establecer comparaciones.</li> </ul> </li> <li>3. DICTAN UN PÁRRAFO CONCLUYENTE A PARTIR DE LOS DATOS REGISTRADOS.               <ul style="list-style-type: none"> <li>• De manera grupal los alumnos dictan al docente un párrafo en el que resumen la información registrada en la tabla: juegos más y menos practicados y su relación con las preferencias de los alumnos.</li> <li>• El docente lee en diferentes momentos el dictado de los alumnos para que éstos corrijan su texto, cuidan que las ideas sean claras y que no se empleen reiteraciones innecesarias.</li> <li>• El docente hace explícitos todos los cambios que realiza, invita a los alumnos a ubicar un fragmento específico del texto para modificarlo.</li> <li>• Eligen un título para su texto.</li> </ul> </li> <li>4. PUBLICAN LA TABLA DE REGISTRO Y EL PÁRRAFO EXPLICATIVO EN EL PERIÓDICO ESCOLAR.               <ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente pasa en limpio la tabla de registro del grupo, seguido del texto dictado por los alumnos.</li> <li>• Reparte a cada alumno una copia de este material para que puedan seguir la lectura que hace del mismo. Presentan este producto como aportación para el periódico escolar y mandan la copia a sus padres.</li> <li>• Colectivamente, piensan en la información que pueden dar oralmente a sus padres al presentar el texto.</li> </ul> </li> </ol>

## BLOQUE II

### ÁMBITO DE LA LITERATURA. Emplear el servicio de préstamo a domicilio de materiales de la biblioteca del aula

APRENDIZAJES ESPERADOS	TEMAS DE REFLEXIÓN	ACTIVIDADES
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoce la organización de los materiales de la biblioteca del aula.</li> <li>• Identifica las letras pertinentes para escribir y leer frases o palabras determinadas.</li> <li>• Establece correspondencia entre partes de escritura y segmentos de oralidad al tratar de leer frases y oraciones.</li> <li>• Conversa de manera ordenada para llegar a acuerdos grupales.</li> <li>• Toma turnos y colabora para ayudarse a leer y escribir.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Correspondencia entre partes escritas de un texto y partes orales.</li> <li>• Correspondencia entre unidades grafonéticas.</li> <li>• Valor sonoro convencional.</li> <li>• Ubicación de los datos en la portada de un libro.</li> <li>• Formato de las fichas de préstamo bibliotecario.</li> <li>• Organización de la biblioteca de aula.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. PLATICAN SOBRE LA CONVENIENCIA DEL PRÉSTAMO DOMICILIARIO DE LIBROS DE LA BIBLIOTECA DEL AULA.               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los alumnos y el docente conversan sobre la conveniencia de contar con el servicio de préstamo de libros a domicilio.</li> <li>• Discuten sobre la utilidad de llevar los libros a casa y quiénes se beneficiarían.</li> <li>• Acuerdan los días en que podrán llevarse libros y los días de devolución.</li> </ul> </li> <li>2. LLENAN FICHAS DE PRÉSTAMO DE LIBROS.               <ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente presenta a los alumnos una ficha de préstamo en un formato suficientemente grande para que todos puedan ver lo que incluye: la fecha de préstamo, el nombre del lector, el título del libro, el autor, etcétera.</li> <li>• La lee en voz alta y después, con la ayuda de los alumnos, la llena a partir de los datos de un libro conocido. Se detiene a explicarles los términos que no conozcan, por ejemplo, autor, título, etcétera.</li> </ul> </li> <li>3. ELIGEN E IDENTIFICAN EL MATERIAL QUE SOLICITARÁN EN PRÉSTAMO.               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los alumnos exploran materiales de la biblioteca para seleccionar cuál quieren llevarse a casa.</li> </ul> </li> <li>4. LLENAN LA FICHA DE PRÉSTAMO DE LIBROS.               <ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente proporciona una ficha de préstamo a cada alumno.</li> <li>• Los alumnos llenan sus fichas de préstamo. Discuten qué dice cada parte y cómo escribir la información correspondiente. Corrigen si es necesario.</li> <li>• Cuidan la limpieza y claridad de la letra.</li> </ul> </li> <li>5. DEVUELVEN LOS MATERIALES PRESTADOS.               <ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente organiza a los alumnos para que entreguen sus libros en fechas diferentes; llegada la fecha, muestra las fichas de préstamo de los libros para que cada alumno ubique la propia y entregue el libro.</li> </ul> </li> </ol>

## BLOQUE II

### ÁMBITO DE LA PARTICIPACIÓN COMUNITARIA Y FAMILIAR. Leer el periódico

APRENDIZAJES ESPERADOS	TEMAS DE REFLEXIÓN	ACTIVIDADES
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Busca información pertinente en el periódico para satisfacer una necesidad particular.</li> <li>• Anticipa el contenido de una sección o elemento del periódico a partir de las fotos o titulares.</li> <li>• Expresa oralmente sus preferencias y puntos de vista.</li> <li>• Identifica las letras pertinentes para escribir y leer frases o palabras determinadas.</li> <li>• Establece correspondencia entre partes de escritura y segmentos de oralidad al tratar de leer frases y oraciones.</li> <li>• Identifica la utilidad de las secciones del periódico.</li> <li>• Usa las fotografías y otros elementos gráficos para seleccionar notas de su interés.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Correspondencia entre partes escritas de un texto y partes orales.</li> <li>• Correspondencia entre unidades grafonéticas.</li> <li>• Valor sonoro convencional.</li> <li>• Anticipaciones sobre el contenido de un texto a partir de pistas gráficas.</li> <li>• Organización del periódico y sus secciones.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. LEEN EL PERIÓDICO.               <ul style="list-style-type: none"> <li>• A lo largo del bimestre, para la actividad permanente de lectura en voz alta, el docente selecciona del periódico algunas noticias para leerlas y mostrarlas a los alumnos.</li> </ul> </li> <li>2. EXPLORAN LOS PERIÓDICOS.               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organizados por parejas, los alumnos exploran diferentes periódicos para seleccionar alguna noticia o apartado que llame su atención y discuten sobre lo que podría estar escrito.</li> </ul> </li> <li>3. VERIFICAN LAS ANTICIPACIONES A PARTIR DE LA LECTURA.               <ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente invita a los alumnos a presentar ante el grupo la noticia o apartado del periódico seleccionado. Al exponer expresan por turnos sus anticipaciones y muestran la nota.</li> <li>• El docente invita al resto de los alumnos a expresar sus propias anticipaciones para ese texto. Anota en el pizarrón las diferentes interpretaciones de los alumnos.</li> <li>• Lee en voz alta la noticia o fragmento del periódico indicado por los alumnos y retoma las anticipaciones anotadas para solicitarles que verifiquen cuáles de éstas corresponden con el texto leído.</li> </ul> </li> <li>4. IDENTIFICAN LAS DIFERENTES SECCIONES DEL PERIÓDICO.               <ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente proporciona a los alumnos, organizados en equipos de tres integrantes, periódicos completos (uno por equipo). Les plantea necesidades específicas de información, por ejemplo, “El papá de un niño quiere saber si las Chivas ganaron el partido”, “Una señora está buscando trabajo, ¿dónde puede consultar ofertas de empleo?”, “Un muchacho quiere saber qué películas están exhibiendo” para que los alumnos encuentren en su periódico en dónde podría ubicarse la información solicitada.</li> <li>• A medida que los alumnos identifican las partes solicitadas por el docente, éste lee en voz alta las selecciones de los alumnos para que corroboren sus respuestas.</li> </ul> </li> <li>5. SELECCIONAN PARTES DEL PERIÓDICO PARA COMPARTIRLAS CON SU COMUNIDAD.               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organizados en los mismos equipos, los alumnos determinan qué información del periódico podría ser más conveniente compartir con los miembros de la comunidad.</li> <li>• Con ayuda del docente, pegan las notas seleccionadas en el periódico mural de la escuela o en el pizarrón de avisos.</li> </ul> </li> </ol>

## ACTIVIDADES PARA REFLEXIONAR SOBRE EL SISTEMA DE ESCRITURA

ACTIVIDADES	FRECUENCIA	DESCRIPCIÓN
Lectura de las actividades del día	Todos los días	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente invita a los niños a leer en el pizarrón la lista de actividades que se realizarán durante el día. Antes de cada cambio de actividad, pregunta a los niños qué actividad sigue. Cuando los niños no pueden leer, les da alternativas de interpretación. Por ejemplo, “¿dirá matemáticas o dirá recreo?”; para que los niños pongan en juego la información aprendida sobre las letras: cómo empieza una palabra o cómo termina.</li> <li>• En las últimas semanas del bimestre, los niños (en parejas o grupos pequeños) pueden escribir en el pizarrón el orden del día. En este caso, el docente promueve que reflexionen y colaboren para tomar la decisión de qué letras serían más convenientes para representar cada parte de las palabras. Los niños comparan su escritura con las convencionales, identifican qué letras sí emplearon y cuáles faltaron. A lo largo del día, los niños consultan esta lista para anticipar la actividad siguiente.</li> </ul>
Lectura y escritura de nombres propios	Todos los días	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Registro de asistencia. Organizados, por turnos los niños pasan lista de sus compañeros; leen en voz alta los nombres y los registran en la lista la asistencia, cuando a algún niño todavía se le dificulta “leer” el nombre escrito de sus compañeros, solicita su ayuda.</li> <li>• Repartir materiales. Organizados por turnos, los niños reparten materiales (cuadernos, libros, crayones . . .) entre sus compañeros, considerando la escritura de los nombres de los propietarios. Cuando a los niños se les dificulta identificar la escritura del nombre de sus compañeros, el docente les ayuda proporcionándoles pistas; por ejemplo, “Empieza con la A de Alberto”; o bien, les da alternativas de interpretación; por ejemplo, “¿Dirá Alberto o Alejandra?”.</li> </ul>
Juegos de mesa para anticipar lo que está escrito	Por lo menos una vez por semana	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Organizados en pequeños grupos, preferentemente de cinco integrantes, realizan juegos de mesa tipo lotería.</li> <li>• Formar pares de tarjetas en los que se pone en correspondencia el texto y la imagen sobre alguna temática particular (por ejemplo, frutas, animales o colores). El material para estos juegos puede ser elaborado por los niños.             <ol style="list-style-type: none"> <li>a) Lotería. Siguiendo la forma tradicional del juego, se reparten los diferentes cartones del juego. En cada grupo pequeño se designa un “cantor”. Las tarjetas a “cantar” presentarán tanto la ilustración como la escritura del nombre del objeto, pero el “cantor” no debe mostrarlas a los compañeros. En el cartón de los jugadores se presentarán sólo la escritura de los nombres de los objetos, sin artículos. A la manera tradicional, cada niño tratará de identificar la escritura del nombre “cantado” y lo marcará con una ficha o semilla. Es importante que el docente los anime a discutir sobre la viabilidad de sus respuestas, establezcan comparaciones entre las palabras y resuelvan los problemas que se vayan presentando en el juego. Este juego puede hacerse todo el año, variando el tipo de palabras y la naturaleza del reto. En los bimestres iniciales pueden incluirse palabras regulares que inicien con vocales o consonantes variadas en posición inicial (por ejemplo, “casa” y “pasa”). Más adelante pueden incluirse varios nombres que inicien con las mismas consonantes, de modo que tengan que buscar otras pistas (por ejemplo, “oso” y “osito”). Las palabras de la lotería deben ser diferentes cada vez que se juegue.</li> <li>b) Formar Pares de tarjetas. Se elaboran pares de tarjetas, una tarjeta contiene la ilustración de un objeto y la otra sólo tendrá la escritura del nombre del mismo objeto. Se colocan a la vista de los participantes los diferentes pares de tarjetas elaborados. Siguiendo un orden de turnos cada niño tratará de encontrar un par de tarjetas.</li> <li>c) Cuando los niños no pueden leer de manera convencional, el docente les pide que determinen si las dos tarjetas elegidas son pares. Para ello, facilita su reflexión preguntándoles sobre el inicio o final de la palabra que se busca. Este juego también puede ser jugado a lo largo del ciclo escolar, haciéndolo progresivamente más difícil, al igual que la lotería, las palabras deben cambiar cada vez que se juegue.</li> </ol> </li> </ul>

## BLOQUE III

### ÁMBITO DE ESTUDIO. Escribir notas informativas breves

APRENDIZAJES ESPERADOS	TEMAS DE REFLEXIÓN	ACTIVIDADES
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Con ayuda del docente, identifica la información central de un texto leído.</li> <li>• Con ayuda del docente, selecciona lo más relevante de un tema conocido.</li> <li>• Identifica las letras pertinentes para escribir frases o palabras.</li> <li>• Establece correspondencia entre partes de escritura y partes de oralidad al tratar de leer frases y oraciones.</li> <li>• Emplea la escritura para comunicar información.</li> <li>• Expresa lo que le parece más relevante.</li> <li>• Adapta el lenguaje oral para ser escrito.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Correspondencia entre escritura y oralidad.</li> <li>• Correspondencia grafonética.</li> <li>• Valor sonoro convencional.</li> <li>• Formas de adaptar el lenguaje oral para ser escrito en notas informativas.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. IDENTIFICAN INFORMACIÓN RELACIONADA CON UN TEMA PREVIAMENTE TRABAJADO.             <ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente pide a los alumnos que recuerden información de algún tema interesante abordado previamente, de preferencia sobre Exploración de la Naturaleza y la Sociedad. El docente relee la información de las fuentes consultadas.</li> </ul> </li> <li>2. ESCRIBEN NOTAS INFORMATIVAS.             <ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente pide a los alumnos, organizados en equipos, que escriban una nota informativa sobre el tema abordado anteriormente y que vaya antecedida de la frase “Sabías que. . .”. Cada miembro del equipo asume un papel diferente: el que escribe, el que dicta y el que revisa el texto.</li> <li>• El docente motiva a los alumnos a escribir aunque no sea convencionalmente.</li> </ul> </li> <li>3. SELECCIONAN DATOS RELEVANTES PARA COMPARTIR CON OTROS.             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los alumnos presentan las notas escritas al grupo para que seleccionen las que consideren mejores y más interesantes para compartirlas con los miembros de la comunidad escolar.</li> </ul> </li> <li>4. ORGANIZADOS EN EQUIPOS PASAN EN LIMPIO LAS NOTAS INFORMATIVAS.</li> <li>5. PREPARAN UNA SECCIÓN DEL PERIÓDICO ESCOLAR CON LA INFORMACIÓN ESCRITA POR LOS ALUMNOS.             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Frente a los alumnos, el docente escribe una introducción breve sobre el tema trabajado y acomoda los textos de los alumnos. Si alguno de los textos no es todavía convencional, el docente lo reescribe, debajo del mismo. Lee y muestra su escritura a los alumnos.</li> <li>• Comparan la escritura convencional con la escritura de los alumnos.</li> <li>• Incluyen las notas, junto con la introducción del maestro, en el periódico escolar.</li> </ul> </li> </ol>

## BLOQUE III

### ÁMBITO DE LA LITERATURA. Aprender y compartir rimas y coplas

APRENDIZAJES ESPERADOS	TEMAS DE REFLEXIÓN	ACTIVIDADES
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica la similitud gráfica entre partes que riman o comienzan igual.</li> <li>• Establece correspondencia entre partes de escritura y segmentos de oralidad al tratar de leer frases y oraciones.</li> <li>• Expone sus preferencias.</li> <li>• Lee un texto conocido con expresión.</li> <li>• Identifica letras conocidas para guiar su lectura.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Correspondencia entre partes escritas de un texto y partes orales.</li> <li>• Correspondencia entre unidades grafonéticas.</li> <li>• Valor sonoro convencional.</li> <li>• Estructura de rimas y coplas.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. APRENDEN RIMAS Y COPLAS.               <ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente lee, recita y canta varias coplas y rimas a los alumnos en diferentes momentos del bimestre.</li> <li>• Para que las aprendan los alumnos las ensayan.</li> </ul> </li> <li>2. LEEN RIMAS Y COPLAS.               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Una vez que los alumnos han aprendido las rimas y coplas, el docente las escribe en hojas separadas.</li> <li>• Las lee al grupo y las distribuye a los niños organizados por equipos para que identifiquen qué copla o rima les tocó. Ayuda a los alumnos dándoles pistas y haciendo preguntas. Tratan de seguir la lectura del texto.</li> </ul> </li> <li>3. COMPLETAN RIMAS Y COPLAS.               <ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente muestra la forma escrita de una rima o copla conocida de tal manera que presente espacios en blanco correspondientes a las palabras que completan la rima. Anima a los alumnos a leer la rima o copla y a completarla. Toman turnos para escribir las palabras faltantes.</li> </ul> </li> <li>4. MODIFICAN RIMAS Y COPLAS.               <ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente propone cambiar algunas palabras que riman en una copla por palabras similares que conserven la rima. Los alumnos discuten sobre la similitud de las palabras y el docente les hace evidente dicha similitud (gráfica, fonética y semántica) escribiendo en el pizarrón las palabras.</li> </ul> </li> <li>5. COMPARTEN RIMAS Y COPLAS.               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los alumnos invitan a sus padres y recitan o cantan las rimas y coplas aprendidas.</li> </ul> </li> </ol>

## BLOQUE III

### ÁMBITO DE LA PARTICIPACIÓN COMUNITARIA Y FAMILIAR. Anunciar por escrito servicios o productos de la localidad

APRENDIZAJES ESPERADOS	TEMAS DE REFLEXIÓN	ACTIVIDADES
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica la información principal de los anuncios publicitarios.</li> <li>• Identifica anuncios publicitarios en un periódico.</li> <li>• Identifica las letras pertinentes para escribir frases o palabras determinadas.</li> <li>• Establece correspondencias entre partes de escritura y partes de oralidad al tratar de leer frases y oraciones.</li> <li>• Reporta a la clase las actividades realizadas.</li> <li>• Busca letras conocidas para guiar su lectura.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Correspondencia entre partes escritas de un texto y partes orales.</li> <li>• Correspondencia entre unidades grafonéticas.</li> <li>• Valor sonoro convencional.</li> <li>• Función de los anuncios publicitarios.</li> <li>• Estructura de los anuncios publicitarios.</li> <li>• Recursos para describir un producto o servicio.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. EXPLORAN LOS AVISOS CLASIFICADOS DEL PERIÓDICO.               <ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente explica a los alumnos la función y utilidad de los avisos clasificados. Lee en voz alta algunos anuncios y solicita que se los comenten en equipo.</li> <li>• Organizados por equipos, los alumnos tratan de leer un anuncio del periódico para averiguar qué promoción. El docente da pistas a los alumnos en caso de dificultad (“¿con qué letra empiezan las palabras?”, “¿dirá que venden cachorros o computadoras?”).</li> <li>• Comparten con el resto del grupo la información recabada.</li> </ul> </li> <li>2. IDENTIFICAN PRODUCTOS O SERVICIOS QUE SE OFREZCAN EN LA LOCALIDAD Y QUE REQUIERAN UN ANUNCIO ESCRITO.               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organizados en equipos, los alumnos comentan sobre productos o servicios que proporcionen los miembros de su localidad, y eligen algunos a los que pudiera hacerse un anuncio escrito.</li> <li>• Completan una ficha con los datos necesarios para escribir el anuncio: el servicio o producto que se ofrece, sus características, dirección o teléfono de contacto, condiciones de la oferta, etcétera.</li> </ul> </li> <li>3. ESCRIBEN EL ANUNCIO.               <ul style="list-style-type: none"> <li>• En equipo, los alumnos escriben el anuncio publicitario acordado empleando la ficha de datos. Se rotan los papeles de quien escribe, quien dicta y quien corrige el texto. Cuidan la limpieza y caligrafía para facilitar la lectura de sus textos. Intercambian sus anuncios para corroborar que sean claros y que proporcionan la información necesaria. Corrigen y pasan en limpio nuevamente si es necesario.</li> </ul> </li> <li>4. COMPARTEN LOS ANUNCIOS CON LA COMUNIDAD ESCOLAR.               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Exponen sus anuncios en el periódico escolar, de ser posible, lo distribuyen en su localidad.</li> </ul> </li> </ol>

## ACTIVIDADES PARA REFLEXIONAR SOBRE EL SISTEMA DE ESCRITURA

ACTIVIDADES	FRECUENCIA	DESCRIPCIÓN
Lectura de los nombres propios de otros	Todos los días	<ul style="list-style-type: none"> <li>Registro de asistencia. En turnos los niños pasan lista de sus compañeros; leen en voz alta los nombres y registran en la lista la asistencia. Cuando algún niño todavía se le dificulta “leer” el nombre escrito de sus compañeros solicita su ayuda.</li> <li>Cada semana, el docente cambia el orden de presentación de los nombres en la lista para permitir que los niños demuestren sus avances.</li> </ul>
Formar palabras empleando sólo las letras correspondientes	Veinte minutos una vez a la semana	<ul style="list-style-type: none"> <li>Trabajo en parejas. El docente entrega a cada pareja tarjetitas con las letras justas para formar una palabra. Para facilitar la tarea, acompaña a las tarjetitas (letras) de un dibujo que remita a la palabra que deben formar. El docente se asegura que cada equipo sepa qué palabra le tocó. Los niños discuten el acomodo de las letras. El docente proporciona pistas y plantea preguntas para ayudar a los niños a reflexionar. Por ejemplo, “¿quieren escribir pato o ato?”, “¿con qué letra acaba gato?”, “¿cuál nombre de sus compañeros empieza con la letra de rana?”.</li> <li>El docente elige las palabras con las que trabajarán los niños, atendiendo a sus posibilidades. En un principio puede usar bisílabas con estructura regular, como “pato” o “rana”. Posteriormente, podría presentar palabras monosilábicas con estructura silábica regular, como “sol” o “pan”. Cuando los niños pueden hacer una escritura casi convencional les puede mostrar palabras con sílabas mixtas o trabadas, como “globo” o “plato”.</li> <li>En cada ocasión, toda pareja deberá resolver la escritura de dos o tres palabras.</li> </ul>
Sobres de palabras	Cuando menos tres veces por semana	<ul style="list-style-type: none"> <li>Organizados en grupos pequeños, el docente presenta la escritura de diferentes palabras en tarjetas individuales. Las palabras son de temas particulares. Por ejemplo, animales de la granja, animales salvajes, deportes o frutas.</li> <li>Cada niño elige un tema diferente, debe identificar las tarjetas de su tema (ocho tarjetas por tema) y las guarda en un sobre previamente rotulado por el docente.</li> <li>Antes de guardar las palabras en el sobre, discuten sobre la pertinencia de la interpretación que han dado a la escritura. Con ayuda del docente, comprueban que las palabras elegidas para cada sobre sean las adecuadas.</li> <li>Cada niño tendrá que volverse experto en la lectura de las palabras de su sobre, para ello el docente le proporcionará diferentes espacios para revisar sus palabras y tratar de leerlas.</li> <li>Después de varios días de haber revisado sus palabras del sobre, organizados por turnos, el docente solicitará a algunos niños que pasen a leer sus palabras en el orden en el que salgan del sobre. Anotará en una lista cuántas palabras puede leer cada uno para motivarlos a que traten de leer más cada vez. En cada sesión se deben agregar nuevas palabras.</li> </ul>

## BLOQUE IV

### ÁMBITO DE ESTUDIO. Elaborar un fichero temático

APRENDIZAJES ESPERADOS	TEMAS DE REFLEXIÓN	ACTIVIDADES
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica los temas que tratan los textos expositivos.</li> <li>• Distingue en el texto cuál es la información que responde a una pregunta específica.</li> <li>• Establece correspondencia entre partes de escritura y partes de oralidad al tratar de leer frases y oraciones.</li> <li>• Identifica letras convenientes para escribir frases o palabras determinadas.</li> <li>• Hace preguntas para recabar información sobre un tema específico.</li> <li>• Retoma la lectura para responder a preguntas de interés.</li> <li>• Conoce la estructura de las fichas informativas simples.</li> <li>• Identifica las contribuciones de los integrantes del equipo y las retoma para hacer las propias en una conversación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Correspondencia entre partes escritas de un texto y partes orales.</li> <li>• Correspondencia entre unidades grafonéticas.</li> <li>• Valor sonoro convencional.</li> <li>• Anticipaciones y predicciones para un texto.</li> <li>• Formato de fichas informativas simples e información requerida para completarlas.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. IDENTIFICAN UN TEMA DE INTERÉS PARA EL QUE ELABORARÁN UNA COLECCIÓN CON FICHAS INFORMATIVAS.             <ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente plantea la tarea de hacer un álbum con fichas informativas sobre un tema común. Discuten alrededor de diferentes temas y anticipan los subtemas sobre los cuales realizarían las fichas. Por ejemplo, un álbum sobre animales en donde el hábitat pudiera organizar los subtemas (animales del bosque, de la tundra y del desierto) o un álbum sobre diferentes medios de transporte en donde los subtemas podrían ser transportes marítimos, aéreos y terrestres.</li> </ul> </li> <li>2. ACUERDAN LOS SUBTEMAS, CUÁL SERÍA LA INFORMACIÓN REQUERIDA PARA FORMAR UN FICHERO.             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organizados por equipos y con ayuda del docente se reparten los diferentes subtemas para recabar información.</li> <li>• Hojean diferentes enciclopedias y revistas monográficas para identificar información oportuna.</li> <li>• El docente lee en voz alta algunos materiales seleccionados por los alumnos y platican sobre la información obtenida: qué datos conocían y cuáles les resultaron novedosos.</li> </ul> </li> <li>3. DETERMINAN EL CONTENIDO DE LAS FICHAS.             <ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente ayuda a los alumnos a establecer preguntas o aspectos que se incluirán en las fichas. Por ejemplo, si las fichas son sobre animales del bosque, se podrán incluir entradas como “¿qué come?”, “¿cómo es su piel?”, “¿cuáles son sus formas de defensa?”, “¿cuántos cachorros tienen por camada?”.</li> <li>• El docente prepara una ficha y la reproduce para los alumnos.</li> </ul> </li> <li>4. LEEN LA FICHA REALIZADA POR EL DOCENTE Y LLENAN UNA FICHA MODELO.             <ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente prepara con base en las preguntas, el formato o esquema de una ficha.</li> <li>• El docente presenta la ficha a los alumnos. La lee en voz alta y modela su llenado a partir de la lectura de un texto. Escribe las preguntas y deja un espacio para la escritura de la respuesta de los alumnos.</li> </ul> </li> <li>5. IDENTIFICAN LA INFORMACIÓN PARA LLENAR SUS FICHAS.             <ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente relee materiales y ayuda a los alumnos a ubicar la información pertinente. El docente da a cada equipo una ficha para que complete la información de su tema particular.</li> </ul> </li> <li>6. ESCRIBEN LA INFORMACIÓN EN UNA FICHA.             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Una vez que los alumnos pueden responder a las preguntas acordadas completan colectivamente una ficha.</li> <li>• Para ello, uno de los integrantes del equipo escribirá, otro dictará la información y el tercero revisará simultáneamente tanto la escritura como el contenido dictado. Conforme se va llenando la ficha, los alumnos se rotan en estas funciones. El docente se dirige alternadamente a los diferentes equipos y les pide que dicten despacio las palabras que van escribiendo y tomen decisiones sobre las letras que emplean para su escritura.</li> <li>• Los alumnos cuidan la limpieza y caligrafía para facilitar la lectura de sus textos.</li> </ul> </li> </ol>

APRENDIZAJES ESPERADOS	TEMAS DE REFLEXIÓN	ACTIVIDADES
		<p>7. INTEGRAN EL FICHERO Y LEEN LAS FICHAS.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente lee las fichas de los alumnos y les solicita que realicen modificaciones cuando no se entiende el contenido de sus textos: normaliza la ortografía (dentro de la misma ficha) cuando los textos no logran ser convencionales.</li> <li>• Al finalizar su ficha, cada equipo la ilustra.</li> <li>• Arman el fichero con el conjunto de fichas. Escogen el título y hacen una portada. Deciden el orden de las fichas. En diferentes momentos de la semana, el docente lee en voz alta las distintas fichas. Organiza los turnos para el préstamo a domicilio del fichero para que los alumnos puedan compartirlo con sus familias.</li> </ul>

## BLOQUE IV

### ÁMBITO DE LA LITERATURA. Reescribir cuentos

APRENDIZAJES ESPERADOS	TEMAS DE REFLEXIÓN	ACTIVIDADES
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica la trama de cuentos infantiles.</li> <li>• Identifica las similitudes y diferencias en la trama de dos versiones del mismo cuento.</li> <li>• Identifica las letras apropiadas para escribir frases o palabras determinadas.</li> <li>• Adapta el lenguaje para ser escrito.</li> <li>• Explica su punto de vista a otros alumnos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Correspondencia entre partes escritas de un texto y partes orales.</li> <li>• Correspondencia entre unidades grafonéticas.</li> <li>• Valor sonoro convencional.</li> <li>• Datos en las portadas de los cuentos.</li> <li>• Estructura de los cuentos.</li> <li>• Ubica los datos de la portada de un libro: autor, título, ilustrador, editorial, etcétera.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. LEEN DOS VERSIONES DIFERENTES DE UN MISMO CUENTO.               <ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente, empleando el tiempo para lectura en voz alta, lee a los alumnos dos versiones diferentes de un mismo cuento. Los alumnos comentan las similitudes y diferencias entre las versiones.</li> </ul> </li> <li>2. IDENTIFICAN ALGUNAS CARACTERÍSTICAS DE LA EDICIÓN DE CUENTOS INFANTILES.               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aprovechando la lectura en voz alta, el docente ayuda a los alumnos a observar los cortes del texto por páginas y a establecer la relación entre el texto y las ilustraciones. Asimismo les muestra las portadas para que identifiquen el nombre del autor, el ilustrador y el título del libro.</li> </ul> </li> <li>3. SELECCIONAN UN CUENTO PARA REESCRIBIRLO.               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organizados en equipos de tres integrantes, se ponen de acuerdo respecto a un cuento que les gustaría reescribir.</li> </ul> </li> <li>4. REESCRIBEN EL CUENTO.               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los alumnos asumen (por turnos) diferentes papeles para reescribir su cuento: el que escribe, el que dicta y el que corrige.</li> </ul> </li> <li>5. EDITAN LA VERSIÓN REESCRITA DEL CUENTO.               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los alumnos trabajan sobre la edición de su cuento empleando un cuadernillo en blanco previamente preparado por el docente. Deciden el fragmento de texto que se ubicará en cada página, lo copian o pegan de la versión reescrita y se organizan para ilustrarlo. Completan los datos de la portada y la ilustran.</li> </ul> </li> <li>6. COMPARTEN CON OTROS LAS NUEVAS VERSIONES DE LOS CUENTOS.               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los cuentos realizados por cada equipo formarán parte de la biblioteca del salón y los alumnos podrán solicitarlos en préstamo para llevarlos a casa.</li> </ul> </li> </ol>

## BLOQUE IV

### ÁMBITO DE LA PARTICIPACIÓN COMUNITARIA Y FAMILIAR. Seguir instructivos simples

APRENDIZAJES ESPERADOS	TEMAS DE REFLEXIÓN	ACTIVIDADES
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Con ayuda del docente distingue ingredientes o materiales y la descripción del procedimiento en instructivos simples.</li> <li>• Identifica información específica a partir de la lectura que hace de enunciados cortos.</li> <li>• Establece correspondencia entre partes de escritura y partes de oralidad al tratar de leer frases y oraciones.</li> <li>• Escucha y sigue instrucciones de manera eficaz.</li> <li>• Llega a acuerdos sobre cómo proceder.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Correspondencia entre partes escritas de un texto y partes orales.</li> <li>• Correspondencia entre unidades grafonéticas.</li> <li>• Valor sonoro convencional.</li> <li>• Estructura de instructivos simples presentados por escrito.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. EXPLORAN UN INSTRUCTIVO.               <ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente reproduce y presenta un instructivo escrito en una hoja de rotafolio para que todos los alumnos puedan leerlo.</li> <li>• Les pregunta qué creen que sea, qué dice y para qué sirve.</li> </ul> </li> <li>2. LEEN EL TÍTULO Y LA LISTA DE MATERIALES.               <ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente lee en voz alta el título del instructivo e invita a algunos alumnos a identificar las partes escritas del título.</li> <li>• Pregunta a los alumnos qué materiales o ingredientes consideran que podrían requerirse para realizar lo que dice el instructivo. Conforme los alumnos los proponen, el docente solicita a algún niño que identifique en la lista de materiales o ingredientes si está escrito lo que sus compañeros mencionaron.</li> </ul> </li> <li>3. RECTIFICAN LOS MATERIALES NECESARIOS.               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organizados en equipos, los alumnos reciben una copia del instructivo escrito. Cada equipo designa un alumno para que recoja los materiales o ingredientes que requerirán.</li> <li>• Los alumnos releen la lista de materiales o ingredientes y marcan los que han conseguido. Es importante que el docente presente, junto con los materiales requeridos, materiales o ingredientes que no sean pertinentes o necesarios, de manera que lleve a los alumnos a corroborar lo que están tratando de leer.</li> </ul> </li> <li>4. LEEN Y REALIZAN EL PROCEDIMIENTO DE PREPARACIÓN.               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Una vez que todos los equipos han obtenido los materiales o ingredientes, el docente solicita a los alumnos que anticipen el procedimiento de elaboración. Corroborar sus predicciones leyendo en voz alta las indicaciones o solicita a los alumnos que traten de leer cada parte del procedimiento.</li> <li>• Una vez que ha quedado claro en qué consiste el procedimiento, cada equipo lo lleva a cabo.</li> <li>• Muestran a los otros lo que han realizado. Comparan sus productos e identifican las instrucciones que no realizaron.</li> </ul> </li> </ol>

## ACTIVIDADES PARA REFLEXIONAR SOBRE EL SISTEMA DE ESCRITURA

ACTIVIDADES	FRECUENCIA	DESCRIPCIÓN
Forman palabras sólo con las letras correspondientes	Veinte minutos, una vez a la semana	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Continúa con esta actividad iniciada en el bimestre anterior. Trabajo en parejas. Se renuevan las palabras (véase “Actividades para reflexionar sobre el sistema de escritura. Forman palabras empleando sólo las letras correspondientes”, del bloque anterior).</li> </ul>
Sobres de palabras	Cuando menos tres veces por semana	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se renuevan los temas y las palabras del sobre para que los niños continúen el juego de lectura iniciado en el bimestre anterior, con temas nuevos (véase “Actividades para reflexionar sobre el sistema de escritura. Forman palabras empleando sólo las letras correspondientes”, del bloque anterior).</li> </ul>
Juegos para anticipar y completar la escritura de palabras	Mínimo una vez por semana	<p>Organizados en grupos pequeños realizan juegos tipo El ahorcado y crucigramas en los que tengan que completar la escritura de palabras.</p> <p><i>a)</i> El ahorcado. Siguiendo la forma tradicional del juego, por turnos, cada equipo acuerda una palabra que pondrá para que el resto de los equipos la adivine. El equipo en turno propone al docente la palabra y establecen cuántas letras requiere su escritura. El docente pone en el pizarrón tantas rayas como letras tenga la palabra propuesta y algunas de las letras para su identificación. Siguiendo un orden de turnos, los equipos restantes participarán dictando una letra que consideren pudiera estar en la palabra por adivinar. Cada vez que un equipo dice una letra que no corresponde con la escritura de la palabra se dibuja una parte de la horca. El docente escribe las letras pertinentes en la línea correspondiente; anota en una orilla del pizarrón las letras que han dictado pero que no son útiles. Gana el equipo que adivine primero la palabra propuesta.</p> <p><i>b)</i> Crucigramas. De manera individual o por parejas los niños completan y discuten la escritura de palabras dentro de crucigramas. Se indican con ilustraciones las palabras por completar.</p>

## BLOQUE V

### ÁMBITO DE LA LITERATURA. Editar un cancionero

APRENDIZAJES ESPERADOS	TEMAS DE REFLEXIÓN	ACTIVIDADES
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica la rima y la repetición de palabras, frases u oraciones.</li> <li>• Identifica las letras pertinentes para escribir frases.</li> <li>• Establece correspondencia entre partes de escritura y segmentos de oralidad al tratar de leer frases y oraciones.</li> <li>• Adapta el lenguaje para escribir.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Correspondencia entre partes escritas de un texto y partes orales.</li> <li>• Correspondencia entre unidades grafonéticas.</li> <li>• Valor sonoro convencional.</li> <li>• Estructura de las canciones (verso, rima y estribillo).</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. LEEN CANCIONES CONOCIDAS.               <ul style="list-style-type: none"> <li>• A lo largo del ciclo escolar y con cierta frecuencia el docente transcribe canciones populares y las reparte a los alumnos; los invita a cantarlas mientras leen las letras.</li> </ul> </li> <li>2. IDENTIFICAN LAS CANCIONES MÁS GUSTADAS PARA SU INCLUSIÓN EN EL CANCIONERO.               <ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente pide a los alumnos que recuerden las canciones que aprendieron en el año escolar para que elijan las que más les gustan. Hace una lista en el pizarrón. Les explica qué es un cancionero y les propone hacer uno con ellas.</li> </ul> </li> <li>3. ESCRIBEN LA LETRA DE LA CANCIÓN SELECCIONADA.               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organizados en equipos de tres integrantes deciden qué canción les gusta más para escribirla. Toman turnos al momento de escribir: uno escribe, otro dicta y otro corrige la escritura.</li> </ul> </li> <li>4. INTERCAMBIAN TEXTOS PARA CORREGIRLOS.               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los equipos intercambian las canciones escritas y hacen correcciones por escrito.</li> <li>• Revisan las correcciones hechas a sus textos y consideran las observaciones en la reescritura del texto. Cuidan la limpieza y caligrafía para facilitar la lectura.</li> </ul> </li> <li>5. ARMAN UN COMPENDIO DE CANCIONES Y LO COMPARTEN.               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los alumnos arman un libro con todas las canciones. Las ilustran.</li> <li>• Con ayuda del docente hacen un índice y agregan una portada.</li> <li>• Lo agregan a la biblioteca de aula y se turnan para llevarlo a casa.</li> </ul> </li> </ol>

## BLOQUE V

### ÁMBITO DE LA PARTICIPACIÓN COMUNITARIA Y FAMILIAR. Preparar una conferencia empleando carteles

APRENDIZAJES ESPERADOS	TEMAS DE REFLEXIÓN	ACTIVIDADES
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica e interpreta símbolos y leyendas convencionales (“veneno”, “peligro”, “precauciones”, “no se deje al alcance de los niños”) que denotan peligro, prohibición o alerta.</li> <li>• Identifica las letras convenientes para escribir frases o palabras determinadas.</li> <li>• Establece correspondencia entre partes de escritura y segmentos de oralidad al tratar de leer frases y oraciones.</li> <li>• Organiza la información para presentarla a otros alumnos.</li> <li>• Distingue los recursos gráficos de los carteles: tamaño de letra, brevedad de los textos, empleo de colores e ilustraciones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Correspondencia entre partes escritas de un texto y partes orales.</li> <li>• Correspondencia entre unidades grafonéticas.</li> <li>• Valor sonoro convencional.</li> <li>• Estructura de los carteles (tamaño de letra, brevedad de los textos, empleo de colores e ilustraciones).</li> <li>• Uso de leyendas y símbolos para evitar accidentes y situaciones peligrosas.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. CONVERSAN ACERCA DE LAS MEDIDAS QUE DEBEN TOMARSE PARA EVITAR ACCIDENTES Y PROMOVER LA SALUD.             <ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente propone a los alumnos hacer una exposición para que alumnos de preescolar aprendan a cuidarse.</li> <li>• Comentan sobre las acciones que provocan daño a los niños (enfermedades y accidentes) y cómo prevenirlas.</li> </ul> </li> <li>2. EXPLORAN ENVASES Y ETIQUETAS DE PRODUCTOS DE LIMPIEZA QUE PUDIERAN SER PELIGROSOS.             <ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente invita a los alumnos, organizados en equipos, a revisar etiquetas de productos de limpieza e identificar cuáles de ellos pueden ser peligrosos. Buscan letreros de advertencia como “veneno”, “peligro”, “precauciones”, “no se deje al alcance de los niños”.</li> <li>• Verifican las anticipaciones y predicciones hechas de los textos a partir de la lectura que hace el docente. Comentan sobre la utilidad de estos letreros de advertencia.</li> <li>• Retomando lo comentado anteriormente y las leyendas revisadas en los productos, dictan al docente una lista de situaciones y productos que deben manejarse con cuidado o evitarse.</li> </ul> </li> <li>3. ORGANIZAN LA EXPOSICIÓN.             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Con ayuda del docente acuerdan qué información puede resultar importante para niños más pequeños. El docente toma nota de las ideas de los alumnos y frente a ellos hace un esquema de exposición: qué decir y en qué orden.</li> <li>• Organizados en equipos, los alumnos asumen una parte de la exposición.</li> </ul> </li> <li>4. PREPARAN LA EXPOSICIÓN Y CARTELES.             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comentan sobre las características de los carteles: letras grandes y legibles, colores y dibujos atrayentes.</li> <li>• A partir del esquema de presentación, cada equipo elabora un cartel de apoyo para la parte que les toca exponer: escriben con frases cortas información y realizan ilustraciones. Alternan papeles en la escritura de los carteles: el que escribe, el que dicta, el que corrige. Cuidan la limpieza y caligrafía para facilitar la lectura de sus textos. Ensayan la exposición.</li> </ul> </li> <li>5. EXPONEN EL TEMA PREPARADO.             <ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente compromete un día de visita a un jardín de niños cercano o hace la invitación para que niños pequeños vayan a la escuela. Los alumnos realizan la exposición de su tema y atienden a las preguntas de su auditorio.</li> </ul> </li> </ol>

## ACTIVIDADES PARA REFLEXIONAR SOBRE EL SISTEMA DE ESCRITURA

ACTIVIDADES	FRECUENCIA	DESCRIPCIÓN
Lectura de instrucciones en libros de texto	Diario, al usar los libros de texto	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente indica la actividad del libro que deben realizar e invita a los niños a leer la instrucción. Discuten lo que entendieron y con ayuda del docente leen la instrucción y proceden a la actividad.</li> <li>• Cuando los niños no logran leer convencionalmente las instrucciones, el docente anota la frase en el pizarrón y la lee en voz alta. Solicita a algún niño que lea y señale cada parte de la frase.</li> </ul>
Juego del Acitrón	Una vez a la semana	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Individualmente o en parejas, los niños escriben un “castigo” para el que pierda en el juego, alguna acción que puedan realizar en el salón: bailar, cantar, rodar por el piso, etcétera.</li> <li>• Se colocan en una bolsa o caja todos los castigos. Sentados en círculo juegan y cantan “Acitrón”, el perdedor será el designado para leer y realizar el castigo que tome de la caja o bolsa.</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), en *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, Santiago, 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*, Santiago, Chile, Dolmen Ediciones.
- Vernon, Sofía (2004), “El constructivismo y otros enfoques”, en Alejandra Pellicer y Sofía Vernon, *Aprender y enseñar la lengua escrita en el aula*, México, Ediciones SM (Colección Aula Nueva).





**MATEMÁTICAS**



## INTRODUCCIÓN

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

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

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

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

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

## ENFOQUE

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

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

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

Esta manera de abordar el estudio de las matemáticas es esencialmente la misma que se sugiere en los programas de 1993 para la educación primaria, lo que aportan estos programas 2009 es mayor precisión en cuanto a lo que se sugiere hacer para que los alumnos aprendan, mayor claridad respecto al desafío que representa para los profesores esta manera de estudiar y, como consecuencia, más elementos que pueden servir 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 que desempeña *el medio*, entendido como la situación o las situaciones problemáticas que hacen pertinente el uso de las herramientas matemáticas que se pretende estudiar, así como los procesos que siguen los alumnos para construir nuevos conocimientos y superar los obstáculos que surgen 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. Para resolver la situación, el alumno debe usar los conocimientos previos, mismos que le permiten *entrar* en la situación, pero el desafío se encuentra en reestructurar algo que ya sabe, sea para modificarlo, para ampliarlo, para rechazarlo o para 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, 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, que 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 y representar información matemática contenida en una situación o de un fenómeno, así como la de interpretarla. 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.* En el nivel de primaria es importante que los alumnos adquieran la confianza suficiente para expresar sus procedimientos y defender sus aseveraciones con pruebas empíricas y con 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 que plantea, junto con ello crea las condiciones para que los alumnos vean la necesidad de formular argumentos que den sustento al procedimiento y 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 deficiente. Esta competencia no se limita a usar de manera mecánica 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 realización de diferentes formas de representar y efectuar cálculos.

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

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

*Manejo de la información* incluye aspectos que en la sociedad actual, asediada por una gran cantidad de información que proviene de distintas fuentes,

es fundamental estudiar desde la educación básica. Los alumnos de primaria tendrán la posibilidad de:

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

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

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

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

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

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

## CONSIDERACIONES PARA EL TRABAJO EDUCATIVO

### Intervención del docente y trabajo en el aula

Ayudar a los alumnos a estudiar matemáticas con base en actividades cuidadosamente diseñadas resultará extraño para muchos maestros compenetrados con la idea de que su papel es enseñar, en el sentido de transmitir información. Sin

embargo, es importante intentarlo, pues abre el camino para experimentar un cambio radical en el ambiente del salón de clases: los alumnos piensan, comentan, discuten con interés y aprenden, y el maestro revalora su trabajo docente. Para alcanzar este planteamiento, hay que trabajar de manera sistemática 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 maestro, es importante insistir en que sean los estudiantes quienes encuentren las soluciones. Pronto se notará un ambiente distinto en el salón de clases, esto es, los alumnos compartirán sus ideas, habrá acuerdos y desacuerdos, se expresarán con libertad y se tendrá la certeza de que reflexionan en torno al problema que tratan de resolver.
- b) *Acostumbrarlos a leer cuidadosamente la información que hay en los problemas.* Se trata de una situación muy común, cuya solución no corresponde únicamente a la asignatura de Español. Muchas veces los alumnos obtienen resultados diferentes que no son incorrectos, sino corresponden a una interpretación distinta del problema, por ello es conveniente investigar cómo interpretan los estudiantes la información que reciben de manera oral o escrita.
- c) *Que muestren una actitud adecuada para trabajar en equipo.* El trabajo en equipo ofrece a los alumnos la posibilidad de expresar sus ideas y enriquecerlas con las opiniones de los demás, favorece la actitud de colaboración y la habilidad para argumentar, además facilita la realización de los procedimientos que encuentran. Sin embargo, la actitud para trabajar en equipo debe ser fomentada por el maestro, quien debe propiciar que todos los integrantes asuman la responsabilidad de resolver la tarea, no de manera individual sino colectiva. Por ejemplo, si la tarea consiste en resolver un problema, cualquier miembro del equipo debe estar en posibilidad de explicar el procedimiento que se utilizó.
- d) *El manejo adecuado del tiempo para concluir las actividades.* Para muchos maestros llevar a cabo el enfoque didáctico en el que se propone que los alumnos resuelvan problemas con sus propios medios, discutan y analicen sus procedimientos y resultados, impide concluir el programa por falta de tiempo. Con este argumento, algunos optan por continuar con el esquema tradicional en el que el maestro da la clase mientras los alumnos escuchan, aunque no comprendan. Ante tal situación, se debe insistir en que es más provechoso dedicar el tiempo necesario para que los alumnos adquieran conocimientos con significado, desarrollen habilidades que les permitan resolver diversos problemas y seguir aprendiendo, que llenarlos con información sin sentido, que pronto será olvidada. En la medida en que los alumnos comprendan lo

que estudian, los maestros evitarán repetir las mismas explicaciones, lo que se traducirá en mayores niveles de logro educativo.

Tampoco es suficiente con que el profesor plantee problemas y espere pacientemente hasta que se termine la sesión, es indispensable prever el tiempo necesario para analizar, junto con los alumnos, lo que éstos producen, aclarar ideas y, en ciertos casos, aportar la información necesaria para que los alumnos puedan avanzar.

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 que reflexionen, 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

Una de las tareas fundamentales de los docentes, que contribuye a garantizar la eficiencia del proceso de estudio, enseñanza y aprendizaje de las matemáticas, es la planificación de las actividades de estudio, la cual 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 elementos que se puede crear un verdadero ambiente de aprendizaje en el aula, lo que significa que tanto los alumnos como el profesor encuentren sentido a las actividades que realizan conjuntamente.

La planificación del trabajo diario que aquí se sugiere no implica adjudicar al profesor la responsabilidad de elaborar los planes de clase diarios, pero sí la de analizarlos, estudiarlos, hacer las modificaciones que se crean pertinentes y evaluarlos, con la intención de que se puedan mejorar. En resumen, se trata de sustituir la planificación de carácter administrativo por una planificación que sea útil durante el encuentro con los alumnos.

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

- *Que sea útil*, esto es, que indique con claridad el reto que se va a plantear a los alumnos, lo que se espera de ellos respecto a los recursos que van a utilizar y algunas previsiones que aporten elementos para la realización de la clase.
- *Que sea conciso*, es decir, que contenga únicamente los elementos clave que requiere el profesor para guiar el desarrollo de la clase.

- *Que permita mejorar el desempeño docente.* La planificación del trabajo diario es una tarea extensa, cuya elaboración implica tiempo y esfuerzo, sin embargo no es para usarse una sola vez. Cada actividad que se plantea, en condiciones muy particulares, requiere un comentario escrito por parte del maestro, con el propósito de mejorar la actividad o la ejecución de la misma, antes de ser aplicada en otro ciclo escolar. De esta manera, los profesores podrán contar a mediano y largo plazos con actividades suficientemente probadas y evaluadas para el trabajo diario.

## Evaluación del desempeño de los alumnos

Sin duda uno de los elementos del proceso educativo que contribuye de manera importante para lograr mejor calidad en los aprendizajes de los alumnos es la evaluación. 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 no 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 profesor, las actividades de estudio y los alumnos. Los dos primeros pueden ser evaluados mediante el registro de juicios breves, en los planes de clase, sobre la pertinencia de las actividades y de las acciones que realiza el profesor al conducir la clase. Respecto a los alumnos, hay dos aspectos que deben ser evaluados. El primero se refiere a qué tanto saben hacer y en qué medida aplican lo que saben, en estrecha relación con los contenidos matemáticos que se estudian en cada grado. Para apoyar a los profesores en este aspecto se han definido los aprendizajes esperados en cada bloque temático, en los cuales se sintetizan los conocimientos y las habilidades que todos los alumnos deben aprender al estudiar cada bloque.

Los aprendizajes esperados no corresponden uno a uno con los apartados de conocimientos y habilidades del bloque, en primer lugar porque los apartados no son ajenos entre sí, es posible y deseable establecer vínculos entre ellos para darle mayor significado a los aprendizajes, algunos de esos vínculos 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 es-

tudio mencionados. Por ejemplo, el aprendizaje esperado “Resolver problemas que impliquen el análisis del valor posicional a partir de la descomposición de números”, que se plantea en el bloque 1 de quinto grado, es la culminación de un proceso que se inició en cuarto grado.

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

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

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

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

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

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

## BLOQUES DE ESTUDIO

### BLOQUE I

#### *Aprendizajes esperados*

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

- Interpreta y representa números, al menos hasta el 10.
- Compara e iguala colecciones, al menos de 30 elementos.
- Comunica oralmente o por medio de dibujos características de figuras compuestas.
- Utiliza un sistema de referencia para reproducir, describir y ocupar posiciones de personas u objetos.

EJE	TEMA	SUBTEMA	CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES	ORIENTACIONES DIDÁCTICAS
Sentido numérico y pensamiento algebraico	Significado y uso de los números	Números naturales	1.1. Identificar distintos usos de los números según los contextos en que aparecen: precios, calendarios, ascensores, camiones, etcétera.	Se tratará de discutir con los niños los diferentes usos de los números que aparecen en distintos portadores de la vida cotidiana. Por ejemplo, en relación con otras disciplinas, al tomar contacto con los libros en las clases de Español, se podrá analizar los números de las páginas: ¿para qué están?, ¿qué indican?, ¿reconocen algunos?, ¿cuántas páginas contiene el libro que tienen en sus manos?, ¿qué hay en la página 7?, ¿cuántas páginas no están numeradas?, ¿reconocen otros números en el libro, además de los que indican las páginas? También en relación con los libros, el docente podrá plantear la construcción de un libro de números similar a los que formen parte de su biblioteca. Será decisión de los alumnos la distribución de las hojas que le tocan a cada uno, si incluyen o no colecciones, si éstas corresponderán a elementos similares o distintos, si incluyen uno o varios números en cada página y el armado del libro.
			1.2. Comparar y completar colecciones.	Se trata de averiguar si dos colecciones poseen igual número de elementos, o bien si una es mayor que la otra; también se incluirán situaciones en las cuales sea necesario completar una colección para que tenga la misma cantidad de elementos que la otra. Las preguntas habituales en estas situaciones pueden ser las siguientes: ¿alcanzan los sombreros para que cada payaso pueda ponerse uno? ¿Qué hay más: gallinas o pollitos? La forma de presentación de las colecciones es una variable importante de estas tareas. Si se presenta una fila ordenada de sombreros y a su lado en otra línea paralela los payasos, en cierto modo apareados (un payaso al lado de un sombrero), el procedimiento más pertinente puede ser la percepción. Sin embargo, si los dibujos que representan a los sombreros y payasos están colocados desordenadamente en la hoja, será necesario utilizar otros procedimientos: aparearlos por medio de una línea, marcar los elementos que se aparean, contarlos, etcétera. A lo largo del año se presentarán otras situaciones, como comparar colecciones alejadas espacialmente, no visibles las dos a la vez, esto favorecerá que los niños evolucionen en sus procedimientos y valoren el uso de los números.

EJE	TEMA	SUBTEMA	CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES	ORIENTACIONES DIDÁCTICAS
Sentido numérico y pensamiento algebraico	Significado y uso de los números	Números naturales	<p>1.3. Determinar el resultado de agregar o quitar elementos de una colección, juntar o separar colecciones, buscar lo que le falta a una cierta cantidad para llegar a otra y avanzar o retroceder en una serie.</p>	<p>El tratamiento de colecciones que se modifican no involucra el aprendizaje explícito de las operaciones de suma, resta, multiplicación o división, ni de los algoritmos, ni de la memorización de resultados. Estas actividades se constituirán en los puntos de apoyo sobre los cuales se elaborarán los conocimientos numéricos más sistemáticos a los que apunta la enseñanza. Por ejemplo, se pueden plantear problemas como los siguientes: don Pedro tiene que llevar sus 15 caballos al pueblo, pero en su viejo camión sólo puede llevar 4 caballos por viaje. ¿Cuántos viajes tendrá que realizar para poder llevarlos todos? O bien, para hacer los ositos de peluche, María le coloca 2 botones rojos como ojitos y un botón amarillo de nariz. Ya armó 9 ositos (pueden presentarse dibujados), ¿cuántos botones rojos y cuántos amarillos tuvo que colocar?</p> <p>Los niños podrán resolver estos problemas dibujando los objetos del contexto del problema y contando, escribiendo en un principio sólo los números involucrados. Estas actividades son las que les permitirán más adelante poder imaginarlas sin necesidad de su realización y resolver los problemas utilizando los números y las operaciones aritméticas.</p> <p>El docente fomentará la comprensión y uso de expresiones como: “tiene tantos como” o “para tener igual necesita tener”, etcétera.</p>
			<p>1.4. Recitar la serie numérica oral, ascendente y descendente de 1 en 1 a partir de un número dado.</p>	<p>Antes de llegar a primer grado, con frecuencia los niños ya conocen algunas partes de la serie numérica. A lo largo del año se tratará de homogeneizar los conocimientos de los niños y hacerlos avanzar. Se le pueden dedicar algunos minutos al inicio de cada clase y utilizar canciones con números; algunas de ellas permiten empezar a identificar el nombre de cada número, que en un recitado oral pueden aparecer confundidos.</p> <p>Por ejemplo, “Un elefante se columpiaba sobre la tela de una araña, como veía que resistía fue a buscar a otro elefante. Dos elefantes se columpiaban sobre la tela de una araña, como veían que resistía fueron a buscar a otro elefante. Tres elefantes . . .”. Esta canción puede ser cantada en el patio, mientras los niños arman rondas del número de personas que indica la canción: primero solos, luego de a dos, etcétera.</p> <p>En un primer momento se podrá plantear la serie hasta 30 y a lo largo del año se la ampliará hasta 100, al menos.</p>
			<p>1.5. Trabajar con la serie numérica escrita por lo menos hasta 10.</p>	<p>Paralelamente a la resolución de problemas y al conocimiento de la serie oral, se planteará el trabajo con la serie escrita, menos conocida en general por los niños que llegan a primer grado.</p> <p>Se podrán usar los números que hay en objetos de la vida cotidiana, como los controles remotos del televisor, los números de aparatos telefónicos y otros objetos en los que se pueda observar la serie de números escrita ordenadamente. El uso de una tira de números a partir del 1, les permitirá relacionar el recitado de los números con su escritura. Por ejemplo, si pretenden escribir el número 7, y conocen el recitado de los números, podrán ir asignando a cada símbolo de la tira uno de los nombres de su recitado. Al decir el número que se pretende escribir, podrán extraer su escritura de la tira. De la misma manera podrán obtener el nombre de un número del que conocen su escritura.</p> <p>En estas actividades queda en evidencia la importancia del conocimiento de la serie numérica oral, sobre la cual apoyarse para seguir aprendiendo sobre los números.</p>

EJE	TEMA	SUBTEMA	CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES	ORIENTACIONES DIDÁCTICAS
Forma, espacio y medida	Figuras	Cuerpos	1.6. Agrupar cuerpos con base en características comunes y expresar dichas características oralmente o por medio de dibujos.	<p>Construir con masa o plastilina cuerpos a elección de los niños. La idea es empezar a manipular el material y yuxtaponer sólidos para obtener algo que se busca.</p> <p>Lo mismo con otros materiales (cajas, piezas de ensamble, mecano, etcétera).</p> <p>Juegos de identificación a través de la descripción. Por ejemplo, todos los cuerpos producidos están sobre una mesa y se organiza la clase en una actividad de comunicación: hay equipos de alumnos divididos en dos grupos; uno de los grupos elige un cuerpo sin señalarlo y oralmente caracteriza su forma (entendiendo por ello la forma predominante que se puede distinguir) para que el otro grupo, que es su compañero, identifique el cuerpo. Gana el equipo que más cuerpos identifica.</p> <p>No se espera el uso de vocabulario específico, se aceptarán descripciones que van desde “es como una rueda” a “parece un ladrillo” o “es como una pirámide”.</p> <p>Presentar cuerpos variados (traídos por los alumnos) y algunos cuerpos “clásicos” hechos en madera, cartón, plástico, etc. Se trata de que cada alumno ubique uno de los cuerpos junto a algún “clásico” y explique por qué lo pondría allí. Es de esperar que surjan diferentes criterios (“sirve para”, “es también de madera”, etc.), si ninguno está vinculado a las propiedades que el docente busca, él arma un agrupamiento y pide que descubran el criterio. Proponer juegos de identificación para representar gráficamente cuerpos en el plano. Se puede organizar la clase en equipos de 4 a 6 niños y a su vez cada uno en dos grupos. Así, colocados los cuerpos sobre una mesa, uno de los grupos acuerda “elegir”, sin que lo escuchen, un objeto y deben dar al otro grupo (de su mismo equipo) un dibujo del mismo que permita identificarlo. Luego se intercambian los roles en los grupos. La organización en equipos y grupos intenta favorecer la cooperación, el éxito en la identificación es del equipo. La actividad se relaciona entonces con el subtema “Representación”, del tema “Espacio”. Conviene prever un espacio de intercambio entre los grupos de un mismo equipo para ver qué pasó, tanto si tuvieron éxito como si fracasaron en la identificación.</p>
		Figuras planas	1.7. Identificar semejanzas y diferencias en figuras compuestas.	<p>Con un cierto número de figuras recortadas (varios ejemplares de una misma figura, o varios ejemplares de figuras diferentes) explorar la diversidad de formas que se obtienen utilizándolas todas. Representar cada una de esas disposiciones y comparar con las obtenidas por otros niños; distinguir cuáles son diferentes.</p> <p>Discernir sobre la “igualdad” de figuras compuestas por otras (círculos, cuadrados, rectángulos y triángulos) de diferentes colores. Expresar las “igualdades” o “desigualdades” en términos de tipo y cantidad de figuras utilizadas, vecindad, colores, disposición espacial, etcétera.</p> <p>En la explicitación de diferencias o semejanzas los niños utilizarán un lenguaje que el docente debe registrar para utilizar oportunamente, un vocabulario preciso no es ahora objeto de enseñanza.</p>

EJE	TEMA	SUBTEMA	CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES	ORIENTACIONES DIDÁCTICAS
Forma, espacio y medida	Ubicación espacial	Representación	1.8. Reproducir posiciones o disposiciones de personas u objetos, vistas en fotografías o dibujos.	<p>A partir de una fotografía o dibujo de un niño, los alumnos deben adoptar las posiciones del niño de la imagen. Y a la inversa, adoptada una posición, representarla para comunicar a otros. Por ejemplo, me paro sobre el pie derecho, levanto la mano izquierda, me apoyo de espaldas contra una pared, etcétera.</p> <p>Dado un dibujo de un muñeco, disponer un muñeco articulado en la posición que indica el dibujo.</p> <p>A partir de un dibujo o una fotografía, armar la escena que corresponde. Por ejemplo, a partir de la imagen del salón de clases en la que aparece una disposición de mesas y alumnos, se les pide a los niños que la adopten, realizando las acciones que consideren necesarias. Y a la inversa, dada una escena real, cuál entre varias fotografías (o dibujos) es la que corresponde.</p> <p>La fotografía o el dibujo permite a los alumnos ubicarse entre objetos, relativizar sus propias posiciones y sus propios puntos de vista.</p>
		Sistemas de referencia	1.9. Describir y ocupar posiciones respecto a un sistema de referencia.	<p>En vinculación con el subtema “Representación”, se trata de explicitar respecto a una posición dada. Por ejemplo, dar indicaciones como: colocar un objeto arriba de la mesa, arriba de mi cabeza, debajo de la silla, a mi derecha, delante de mí, en la pared a la izquierda de la puerta, etc, o situar a un alumno en un lugar del salón y dar la posición de diferentes objetos respecto del alumno: el pizarrón está detrás de Juan, la puerta está a la derecha de Juan, etcétera. Es conveniente proponer casos en los que se presenten ambigüedades, por ejemplo, algo que le llega a la cintura, ¿está debajo de Juan?</p> <p>Determinar la ubicación de elementos de una fila a partir de informaciones espaciales, por ejemplo, reconstruir una disposición a partir de información como: Juan estaba entre Pedro y yo, Juan estaba al final de la fila Pedro estaba primero, etcétera.</p>
Manejo de la información	Análisis de la información	Búsqueda y organización de la información	1.10. Identificar atributos de objetos y colecciones.	<p>Identificar objetos a partir de sus características, relacionar unos con otros, organizar clases de elementos que posean las mismas características ayuda a estudiar y organizar la realidad.</p> <p>Por ejemplo, identificar una casita entre varias, a partir de conocer la forma y color de su techo, puerta, ventanas y chimenea.</p> <p>En relación con las colecciones será importante plantear tanto actividades de clasificación, es decir, de organizar una colección a partir de los distintos valores de un atributo, por ejemplo color, como de reconocer cuál ha sido el atributo que fue utilizado para realizar una clasificación y determinar si un elemento pertenece o no a una clase determinada.</p>
	Representación de la información	Tablas	1.11. Leer o registrar información contenida en imágenes.	<p>Se pretende que los alumnos, frente a la información disponible, aprendan a seleccionar aquélla que necesiten para responder a la pregunta planteada. Por ejemplo, responder a las preguntas ¿cuántas funciones da el circo por semana? y ¿cuánto se tendría que pagar si va toda la familia?, teniendo como referencia un cartel con los horarios, los días de función y los precios de las entradas al circo.</p> <p>Se presentarán a los alumnos situaciones en las que tengan que registrar información, por ejemplo, en un calendario. Enfrentar a los alumnos a la tarea de registrar o elaborar un registro les plantea la necesidad de discutir qué información seleccionar para representar y los modos de organizarla y registrarla a fin de facilitar después su recuperación.</p>

## BLOQUE II

### Aprendizajes esperados

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

- Utiliza la serie oral al menos hasta el 50; lee y escribe números hasta el 30 y compara números cardinales u ordinales por lo menos hasta el 10.
- Compara colecciones con base en su cardinalidad.
- Resuelve y modela problemas de suma y resta, utilizando los signos +, -, =.
- Resuelve problemas que implican comparar directamente pesos o interpretar la posición de los platillos de una balanza.
- Comunica gráficamente recorridos.

EJE	TEMA	SUBTEMA	CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES	ORIENTACIONES DIDÁCTICAS
Sentido numérico y pensamiento algebraico	Significado y uso de los números	Números naturales	2.1. Comparar números desde los conceptos de número cardinal u ordinal por lo menos hasta el 10.	<p>El trabajo que previamente se planteaba con colecciones se presenta ahora con la necesidad de comparar números que representen la cantidad de elementos de las colecciones. Si bien los alumnos pueden recurrir aún a las colecciones para determinar cuál número es mayor. Se podrán organizar juegos con cartas, que en un principio tienen representadas las colecciones y el número correspondiente y luego solamente los números.</p> <p>Los niños irán comprendiendo el poder de los números para determinar cuál colección tiene más elementos aun con colecciones no presentes. La comparación de números permite ubicar unos respecto a otros y ampliar el sentido de expresiones como “mucho o más” hacia expresiones como “más que”, “uno más que”, etcétera.</p>
			2.2. Organizar una colección para determinar su cardinal o para compararla con otras colecciones (organizar en filas, marcar cada objeto, desplazarlo).	<p>La determinación del número de elementos de una colección exige la consideración de un orden mental que asegure que todos los elementos sean contados y ninguno de ellos lo sea dos veces. Por lo tanto, no se tratará de la misma tarea si los objetos se encuentran alineados o no, si pueden ser movilizables o no, si se trata de una colección chica (menos de 6 elementos) o grande. Los procedimientos usados también variarán según la situación planteada, desde la percepción para asegurar que hay más elementos en una o en la otra o determinar su cardinal si éste es menor que 6, hasta el conteo, para lo cual si los objetos no pueden ser desplazados, se deberá establecer un orden mentalmente y respetarlo.</p> <p>Se trata de tareas complejas a las que se dedicarán diversas actividades a lo largo del año, junto con momentos de reflexión sobre los distintos procedimientos y su adecuación a la situación.</p> <p>Por otra parte, se buscará avanzar en los procedimientos de conteo, por ejemplo, para utilizar el sobreconteo, es decir, a partir del número de elementos de una de las colecciones, seguir contando los elementos de la otra. En un principio, si se juntan dos colecciones, para determinar el número de elementos en total, los alumnos necesitan empezar a contar desde 1 cada vez.</p>

EJE	TEMA	SUBTEMA	CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES	ORIENTACIONES DIDÁCTICAS
Sentido numérico y pensamiento algebraico	Significado y uso de los números	Números naturales		Las comparaciones y discusiones de los distintos procedimientos y la pregunta del docente ¿es necesario volver a contar todo otra vez?, puede ayudar a los alumnos. De la misma manera se pretende que los alumnos, cuando se trate de quitar elementos de una colección de la cual se conoce su cardinal (por ejemplo, si se tienen 13 elementos y se quitan 2), puedan descontar 12, 11, sin necesidad de contar todos los elementos que quedan.
			2.3. Leer y escribir números hasta 30. Ampliar la serie oral hasta por lo menos 50.	El calendario es un material muy rico para trabajar con una parte significativa de la serie, por ejemplo: indicar cada día la fecha, identificar los días feriados, la cantidad de días que faltan para el cumpleaños de algún niño o para una determinada fiesta. Por otra parte, se podrá recurrir a distintos objetos de la vida cotidiana que muestran los números ordenados en una parte más amplia de números como en las páginas de un libro, cinta métrica, etc. Una forma de ejercitar la serie oral de números es organizar a los niños de un grupo en ronda (5 o 6 integrantes), el primer niño empieza a contar y cuando el docente dice ¡pum!, tiene que continuar el siguiente niño con los números sucesivos. Posteriormente, se puede simular ese juego por escrito, dibujando los niños y el globito (de las historietas) con el inicio de los números que dice cada niño, o algunos intermedios, para que los completen.
	Significado y uso de las operaciones	Problemas aditivos	2.4. Resolver problemas en situaciones en las que se presentan distintas funciones del número relacionadas con la adición y sustracción.	La resolución de problemas permite que los niños conozcan distintas situaciones que pueden ser resueltas por medio de las operaciones aritméticas suma y resta. Si bien en un principio los resolverán dibujando los objetos o simulando la situación con objetos concretos, tendrán oportunidad de establecer distintas relaciones entre los datos y con las acciones que es necesario realizar para obtener nueva información. Por ejemplo, en situaciones conocidas como de complemento: Juan quiere ahorrar \$20 para comprarle un regalo a su amiguito. Ya ahorró \$8, ¿cuánto dinero tiene que ahorrar aún? Será necesario determinar qué cantidades se representarán: ¿los 20?, ¿los 8 y los 20? o ¿sólo los 8? ¿Qué relaciones se establecerán entre ellas? Y además, ¿qué es necesario contar para determinar la respuesta del problema? Aunque todavía no usarán las operaciones, estas acciones les permitirán posteriormente controlar la resolución aritmética utilizando únicamente los números.
			2.5. Expresar simbólicamente las acciones realizadas al resolver problemas de suma y resta, usando los signos +, -, =.	Dentro de situaciones de adición o sustracción, el docente podrá plantear la simbolización correspondiente. El significado de las escrituras se logrará mediante la resolución de muchos problemas, la discusión sobre la escritura misma y la memorización de resultados, que les permitirá colocar un resultado sin necesidad de recurrir al conteo o a los dibujos. Los signos de las operaciones de suma y resta pueden ser introducidos simultáneamente, con la finalidad de que los alumnos identifiquen ambos tipos de situaciones.

EJE	TEMA	SUBTEMA	CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES	ORIENTACIONES DIDÁCTICAS
Forma, espacio y medida	Figuras	Figuras planas	2.6. Formar rompecabezas. Analizar la relación entre el todo y las partes.	Dada una figura, dividirla en dos, tres, cuatro partes, y luego recomponer la figura original con esas partes. La idea es proporcionar experiencias en la relación todo-partes. La formación de rompecabezas se puede hacer más compleja dándole a cada equipo un juego de piezas en el que falte o sobre una o dos piezas para que tengan que buscarlas en otros equipos.
	Ubicación espacial	Representación	2.7. Describir y representar gráficamente acciones desarrolladas en un recorrido.	En relación con actividades deportivas, describir y representar 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. Si el recorrido es por el barrio, es posible que los alumnos incluyan en sus dibujos las banquetas, los árboles, los avisos publicitarios, etc. Esto favorece la vinculación con el subtema “Sistemas de referencia”. Retomar las actividades realizadas en el bloque anterior respecto a proponer juegos para que den instrucciones: seguir derecho, doblar a la derecha o a la izquierda, guiar a un niño con los ojos vendados para que encuentre “un tesoro” o siga una trayectoria dibujada en el piso, etcétera.
	Medida	Conceptualización	2.8. Registrar actividades realizadas en un espacio de tiempo determinado.  2.9. Comparar por tanteo el peso de pares de objetos e interpretar la posición de los platillos de una báscula.	La idea es marcar, de alguna manera, la duración de una actividad. Comparar duraciones: “el grupo de Mario tardó más que el grupo de Alicia en distribuir las hojas”. Crear oportunidades para asociar una duración a una expresión convencional de un periodo de tiempo, por ejemplo: “¿cuánto falta para ir al cine?” Dos horas. ¿Y eso cuánto es? Lo que nos tardamos en ir al parque. ¿Cuánto falta para la salida de la escuela? Tres horas, es decir, lo que tardan dos películas.  Dados dos objetos de pesos obviamente diferentes, determinar cuál pesa más por tanteo. Con esos mismos objetos, experimentar qué sucede al colocar cada uno de ellos en una báscula de platillos u otra. La idea aquí es “leer” la báscula, ver cómo se manifiesta el peso en ese instrumento, cuál de los objetos es más pesado. Dados dos objetos de pesos similares, donde hay duda sobre cuál pesa más, anticipar una respuesta y después recurrir a una báscula para verificarla. Experimentar con objetos de diferente tamaño e igual peso y con objetos tales que uno sea más pequeño que el otro y sea mucho más pesado.
Manejo de la información	Análisis de la información	Búsqueda y organización de la información	2.10. Inventar preguntas o problemas que se puedan responder a partir de la información contenida en portadores diversos.	En matemáticas es tan importante encontrar soluciones, como plantearse preguntas que puedan ser contestadas a partir de un tratamiento matemático como contar, comparar, ubicar, etc. Para ello se pueden organizar situaciones donde se formulen preguntas en relación con una imagen o portador de información. Se seleccionarán imágenes con abundante información especialmente gráfica, en el inicio. Por ejemplo, una imagen relativa a un cumpleaños, con invitados, la mesa con cubiertos, vasos y platos destinados a cierta cantidad de invitados, etcétera. Con las preguntas formuladas se plantea una actividad de análisis: ¿se pueden responder todas las preguntas a partir de la información presente en la imagen, o algunas no pueden ser contestadas? ¿Es suficiente observar la imagen para conocer la respuesta o es necesario hacer algo más, como contar o sumar? Una vez determinadas las distintas clases de preguntas, se pedirá a los alumnos que formulen otras preguntas que pertenezcan a una u otra clase.

EJE	TEMA	SUBTEMA	CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES	ORIENTACIONES DIDÁCTICAS
Manejo de la información	Representación de la información	Tablas	2.11. Elaborar tablas o cuadros para registrar juegos o tareas.	<p>La necesidad de controlar el desarrollo de un juego y determinar el ganador puede ser la ocasión para elaborar registros escritos, por ejemplo tablas; es necesario seleccionar la información que se va registrar, nombres de los jugadores, las jugadas y puntajes parciales de cada uno de ellos, etc. Este aprendizaje debe ser considerado como un proceso que principie tal vez de un convencimiento inicial de los alumnos de que no podrán saber quién fue el ganador, hasta que registren el dato en una tabla. Las distintas propuestas de los niños serán consideradas y analizadas para determinar su utilidad y buscar su optimización.</p> <p>De la misma manera, la organización de las tareas del aula y de sus responsables (de los materiales de trabajo, de la limpieza, de los niños que se enferman y otros) puede ser la ocasión para elaborar y analizar registros desde la legibilidad de la información contenida en ellos.</p>

## BLOQUE III

### Aprendizajes esperados

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

- Conoce la serie oral y escrita de números por lo menos hasta el 100.
- Identifica números de dos cifras a partir de sus características, con base en las regularidades de la serie numérica.
- Resuelve problemas de adición y sustracción con distintos significados, con números dígitos.
- Resuelve problemas que implican comparar longitudes directamente o mediante el uso de una unidad de medida arbitraria.

EJE	TEMA	SUBTEMA	CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES	ORIENTACIONES DIDÁCTICAS
Sentido numérico y pensamiento algebraico	Significado y uso de los números	Números naturales	3.1. Conocer el sistema monetario vigente (billetes, monedas, cambio).	<p>Las actividades vinculadas con el manejo de dinero, con presencia habitual en la vida de los niños, ofrecen un soporte especialmente propicio para establecer las relaciones entre las descomposiciones aditivas y la escritura de los números.</p> <p>En las primeras actividades se intentará que los alumnos aprendan a manejar el dinero y a dominar los cambios necesarios entre billetes de distinta denominación para dar vueltos. Por ejemplo, para pagar \$67 se podrán utilizar 6 monedas de \$10 y 7 monedas de \$1, o bien 3 billetes de \$20 y 7 monedas de \$1. Para determinar el monto total, los alumnos recurrirán al conteo y a algunas sumas memorizadas como las de las decenas. Se plantearán situaciones como armar cierta cantidad de dinero con billetes y monedas, comparar dos cantidades, completar una cantidad para igualar otra, etc. Los alumnos dispondrán, mientras sea necesario, de material concreto simulando los billetes y monedas de uso habitual.</p>
			3.2. Ampliar el conocimiento de la serie oral y escrita de números hasta al menos 100. Ordenar números de al menos 2 cifras.	<p>El recitado de la serie numérica se deberá seguir trabajando a lo largo del año con números mayores, ya que no puede lograrse su dominio al practicar únicamente con los números de la primera y segunda decenas. Se plantean juegos o ejercicios para seguir contando a partir de ciertos números, o bien descontar a partir de un número.</p> <p>En cuanto al orden entre los números, si bien se pretende que todos los alumnos puedan comparar números de dos cifras, las actividades no se reducirán a tales números, ya que números más grandes pueden ser comparados por los alumnos, por ejemplo 2 000 y 4 000, o bien números con diferentes cifras como 2 650 y 320. La posibilidad de decidir cuál de los dos números es mayor, en los casos anteriores, no debe hacer creer que pueden comparar cualquier par de números, pues números como 67 y 76 pueden presentar mayor dificultad.</p> <p>La numeración oral ayudará a los alumnos, en muchos casos, a relacionar el nombre con su escritura y la descomposición aditiva correspondiente, así como a obtener otras informaciones. Un nombre como “treinta y cuatro” permite a los alumnos comprender que se trata de un número formado por 30 y “algo más”, que es mayor que 30, calcular que le faltan 6 para llegar a 40, etcétera.</p>

EJE	TEMA	SUBTEMA	CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES	ORIENTACIONES DIDÁCTICAS																																																																																																				
Sentido numérico y pensamiento algebraico	Significado y uso de los números	Números naturales	3.3. Organizar la serie numérica escrita en intervalos de 10 en 10, identificando regularidad en la serie del 0 al 50 (o al 100).	<p>El aprendizaje de la lectura y escritura de los números puede realizarse, por un lado, a partir de las situaciones problemáticas que se presenten, escribiendo los números involucrados, y por otro, analizando la serie de números hasta por lo menos 50 o 100, organizada en un cuadro de números como el que se muestra a continuación:</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr><td>0</td><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td></tr> <tr><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td><td>17</td><td>18</td><td>19</td></tr> <tr><td>20</td><td>21</td><td>22</td><td>23</td><td>24</td><td>25</td><td>26</td><td>27</td><td>28</td><td>29</td></tr> <tr><td>30</td><td>31</td><td>32</td><td>33</td><td>34</td><td>35</td><td>36</td><td>37</td><td>38</td><td>39</td></tr> <tr><td>40</td><td>41</td><td>42</td><td>43</td><td>44</td><td>45</td><td>46</td><td>47</td><td>48</td><td>49</td></tr> <tr><td>50</td><td>51</td><td>52</td><td>53</td><td>54</td><td>55</td><td>56</td><td>57</td><td>58</td><td>59</td></tr> <tr><td>60</td><td>61</td><td>62</td><td>63</td><td>64</td><td>65</td><td>66</td><td>67</td><td>68</td><td>69</td></tr> <tr><td>70</td><td>71</td><td>72</td><td>73</td><td>74</td><td>75</td><td>76</td><td>77</td><td>78</td><td>79</td></tr> <tr><td>80</td><td>81</td><td>82</td><td>83</td><td>84</td><td>85</td><td>86</td><td>87</td><td>88</td><td>89</td></tr> <tr><td>90</td><td>91</td><td>92</td><td>93</td><td>94</td><td>95</td><td>96</td><td>97</td><td>98</td><td>99</td></tr> </table> <p>El análisis de regularidades como: todos los números que empiezan con 2 aparecen antes que todos los que empiezan con 3, los que terminan en 7 están en la misma columna, después de un número que termina con 5 sigue otro que termina con 6, favorece la apropiación de la serie de números por parte de los alumnos. Se propondrán distintas situaciones de identificación de números, a partir de distintas informaciones. Se sabe que si están presentes los números de la primera fila (dígitos) y los de la primera columna (decenas) se puede identificar cualquier número del cuadro, sin embargo, los alumnos en un principio no podrán utilizar este argumento. No obstante, podrán usar otros, por ejemplo, si el número “tapado” es el 56 podrán argumentar: es 56 porque está después del 55, o recitar los números a partir del 50 hasta el número tapado, o porque está abajo del 46, o encima del 66, o porque está antes del 57, etcétera.</p>	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99
			0	1	2	3	4	5	6	7	8	9																																																																																												
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19																																																																																															
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29																																																																																															
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39																																																																																															
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49																																																																																															
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59																																																																																															
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69																																																																																															
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79																																																																																															
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89																																																																																															
90	91	92	93	94	95	96	97	98	99																																																																																															
Estimación y cálculo mental	3.4. Desarrollar procedimientos de cálculo mental de adiciones y sustracciones de dígitos.	<p>Paralelamente a la resolución de problemas de adición y sustracción y a las escrituras de las operaciones se tratará el desarrollo de los procedimientos de conteo y sobreconteo para incorporar resultados memorizados a partir de los cuales se podrán elaborar otros procedimientos.</p> <p>Por ejemplo, identificar aquellas sumas que los alumnos ya dominan, tales como <math>1 + 1</math>, <math>2 + 2</math>, <math>5 + 1</math>, y plantear cómo saber el resultado de otras sin necesidad de recurrir a los dedos o dibujos (conteo). Por ejemplo, para <math>3 + 4</math> se podrá sugerir que <math>3 + 3</math> es 6 más 1 dará como resultado 7.</p> <p>El docente podrá preguntar si pueden resolver otros cálculos de esa manera, por ejemplo: <math>6 + 5</math>, <math>3 + 2</math>, <math>6 + 7</math>, etcétera.</p> <p>Periódicamente el docente podrá recapitular con los alumnos cuáles son aquellas sumas que ya todos dominan y cuáles las que será necesario seguir trabajando.</p> <p>Se puede organizar la escritura de sumas con un cierto resultado en carteles. Se escribe un número, por ejemplo menor que 15, en un cartel para ser colocado en la pared del aula y los niños van escribiendo sumas que dan tal número como resultado. También se podrá plantear, en forma individual, el análisis de algunos carteles para detectar si se han incluido errores en las sumas propuestas. Los resultados que se vayan dominando sobre la suma serán precedente para los cálculos de las restas, los cuales se deberán trabajar en segundo grado.</p>																																																																																																						

EJE	TEMA	SUBTEMA	CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES	ORIENTACIONES DIDÁCTICAS		
Sentido numérico y pensamiento algebraico	Estimación y cálculo mental	Números naturales	3.5. Resolver problemas de adición y sustracción correspondientes a distintos significados.	<p>Se continuará trabajando con problemas que correspondan a distintos significados de la suma y resta: agregar, avanzar, juntar, quitar, separar, comparar, retroceder, etc. Por ejemplo, en juegos de mesa como la Oca o Carreras de caballos los alumnos podrán trabajar en situaciones de desplazamientos. Estas operaciones permiten calcular una nueva posición en el tablero o reencontrar una posición anterior. Posteriormente podrán verificar en el tablero.</p> <p>En todos los casos, el docente planteará una reflexión sobre las relaciones entre los números utilizados y las cantidades presentes en el texto y organizará la comparación de distintos procedimientos utilizados por los alumnos, tales como conteo, uso de material concreto, dibujos, sobreconteo, etc.; además, preguntará si es necesario dibujar los objetos o recontarlos nuevamente, enfatizando siempre que sea posible el uso del cálculo mental.</p>		
			Figuras	Figuras planas	3.6. Reproducir e identificar patrones.	<p>Reproducir una configuración (frisos o cubrimientos bidimensionales) dada la “baldosa” unidad. (La unidad puede ser una pieza con forma de “L” en dos colores que se dispone de forma alternada.)</p> <p>Dado uno o más patrones (teselados o cubrimientos bidimensionales) y una colección de “baldosas” unidad, identificar con cuál de ellas se forma un patrón determinado y continuar ese patrón.</p> <p>Según los avances en el aprendizaje, se puede plantear continuar un patrón dibujado sobre papel cuadriculado, y también pedir a los niños que inventen un patrón usando por ejemplo dos colores o cubriendo tantos cuadraditos, etcétera.</p>
				Líneas y ángulos	3.7. Identificar líneas rectas y curvas.	<p>La idea es empezar a distinguir rectas y curvas a través de actividades que impliquen más que solamente observar. Por ejemplo, recorrer trayectorias (las líneas de un embaldosado), recortar figuras planas, seguir el borde de cuerpos o reproducir figuras, etcétera.</p> <p>Proponer juegos para que den instrucciones: seguir derecho, doblar a la derecha o a la izquierda (o hacia acá, hacia allá), etc. Por ejemplo, guiar a un niño con los ojos vendados para que encuentre “un tesoro” o siga una trayectoria dibujada en el piso (en “L”, en “T”, circular, etcétera).</p> <p>Inicialmente todos los niños pueden ver la trayectoria, luego se traza cuando uno de ellos tiene los ojos vendados.</p>
Ubicación espacial	Sistemas de referencia	3.8. Identificar elementos representados con base en ciertos datos sobre su ubicación espacial.	<p>En unos estantes —que pueden ser armados con cajas sin tapas apiladas sobre una cara lateral— se ubican diferentes objetos y se pide dibujar la estantería con los objetos (conviene que haya estantes vacíos). Comparar luego los dibujos y confrontar con los estantes. El vocabulario utilizado puede ser ambiguo al principio y más preciso después. Por ejemplo, “el libro está primero y después viene el florero” o “el libro está arriba del florero”, etc. Recíprocamente, dibujar una disposición de los objetos y armar la escena en los estantes.</p>			

EJE	TEMA	SUBTEMA	CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES	ORIENTACIONES DIDÁCTICAS
Forma, espacio y medida				<p>En otra actividad el maestro elige un objeto y de manera verbal o mostrando sucesivamente carteles relativos a su posición en la estantería (según los avances en la lectura) da información para que lo identifiquen. Gana el grupo que lo ubica con el menor número de carteles. Luego son los niños los que ocupan el lugar del maestro y proponen los carteles para que un grupo ubique e identifique el objeto seleccionado.</p> <p>El propósito es identificar en un dibujo “Lo que está arriba, lo que está debajo, lo que está a la izquierda, lo que está entre éste, etc.”. Se sugiere evitar representaciones del tipo “la nube está arriba de...”, porque la nube está generalmente encima de cualquier objeto que esté sobre la tierra.</p>
	Medida	Conceptualización	3.9. Comparar longitudes en forma directa o utilizando un intermediario.	<p>Comparar en forma directa dos o más varillas, o bien determinar la lejanía de un objeto dado respecto a otro empleando, por ejemplo un hilo, o anticipar si un objeto cabe en un espacio determinado. Utilizar frases como más cerca que, más lejos que, más largo que, etc. Al comparar a través de un intermediario, las expresiones serán del tipo: “La ventana es más larga que esta varilla y la puerta es más corta que la varilla”, “la altura de la puerta es más corta que el lado más largo del pizarrón”, etc. Esto puede realizarse con el fin de anticipar si un objeto de la sala pasa por la puerta o la ventana. También se puede comparar la longitud de segmentos (tiras) dibujados sobre una hoja blanca, en diferentes posiciones. Se sugiere no insistir con el “largo” y el “ancho” de objetos bidimensionales, es menos ambiguo utilizar “el lado más largo” o “el lado más corto”.</p>
		Estimación y cálculo	3.10. Cuantificar el número de unidades de medida que entran en una longitud determinada.	<p>En grupos, siguiendo un borde y no, anticipar cuántas veces entrará una unidad arbitraria (varillas, reglas, hojas de papel, etc.). Sería conveniente que al menos dos grupos trabajen sobre las mismas longitudes para poder comparar después los resultados obtenidos. Se podría registrar en una tabla las anticipaciones hechas por cada niño (en vinculación con el eje “Manejo de la información”) y verificar luego con varios ejemplares de las unidades consideradas en la anticipación. Se planteará seguramente (a través de la diferencia de valores obtenida entre los grupos que miden la misma longitud) el problema de alinear las unidades yuxtapuestas, en particular si no hay un borde para seguir. Es importante resaltar a la medida como el número máximo de determinadas unidades que caben (al inicio tal vez no se tome la misma unidad), sin superposición, en una longitud establecida. Seguramente sucederá que las unidades no entran un número entero de veces, se verá que, por ejemplo, con 3 no alcanza a cubrir, y con 4 se pasa. Puede debatirse en esos casos qué valor es el más adecuado, según el contexto y la necesidad de precisión.</p> <p>Estas actividades están vinculadas al subtema “Unidades” en los primeros grados. En los grados finales, este último subtema enfatizará el estudio de diferentes unidades y sus equivalencias.</p>

EJE	TEMA	SUBTEMA	CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES	ORIENTACIONES DIDÁCTICAS
Manejo de la información	Análisis y representación de la información	Búsqueda y organización de la información	3.11. Recopilar datos para obtener nueva información y representarla gráficamente.	<p>Analizar y seleccionar información planteada a través de textos, imágenes u otros medios es la primera tarea que realiza quien intenta resolver un problema matemático o en general responder una pregunta.</p> <p>Desde primer grado se plantearán problemas sencillos cuya resolución requiera la recolección y organización de la información, así como su representación para la comunicación. Por ejemplo, la pregunta ¿cómo podría saber el señor de la heladería cuáles son los sabores de helados preferidos por los niños, para disponer de mayor cantidad de esos sabores?, puede ser el motivo para organizar una pequeña encuesta en el grupo preguntando: ¿de qué te gustan los helados? El docente organizará una discusión sobre las posibilidades de respuestas, por ejemplo, ¿se pueden decir dos sabores? ¿Es necesario decir un solo sabor? Esto llevaría a precisar la pregunta a plantear. Los datos recogidos son organizados y presentados en algún tipo de gráfico elaborado por los alumnos, que les permita sacar alguna conclusión sobre los helados que les gustan a la mayoría de los alumnos.</p> <p>También debería trabajarse con portadores presentes en la vida cotidiana de los alumnos, como calendarios, horarios de actividades de clase, etcétera.</p>

## BLOQUE IV

### Aprendizajes esperados

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

- Resuelve problemas que implican identificar relaciones entre los números (uno más, mitad, doble, 10 más, etcétera).
- Soluciona mentalmente problemas de suma y resta con múltiplos de 10, menores que 100.
- Resuelve problemas que indican descomponer un número de dos cifras en una suma de sumandos iguales más otro sumando.
- Resuelve problemas que implican comparar superficies directamente.

EJE	TEMA	SUBTEMA	CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES	ORIENTACIONES DIDÁCTICAS
Sentido numérico y pensamiento algebraico	Significado y uso de los números	Números naturales	4.1. Resolución de problemas que impliquen la determinación y el uso de relaciones entre los números: estar entre, uno más que, uno menos que, mitad de, doble de, 10 más que, etcétera.	Tanto en el cuadro de números que se presentó en el bloque anterior como en situaciones problemáticas se favorecerá la expresión de relaciones como las citadas. Por ejemplo, preguntar: si a 4 le sumo 1 ¿sigue estando en la misma fila? La variación del número inicial permitirá observar otra regularidad de la serie, al sumar 1 a cualquier número, salvo el 9, el resultado está en la misma fila. En el caso del 9, al sumarle 1 cambia de fila. O bien plantear: sin mirar el cuadro, ¿entre cuáles números está el número 45? Con la calculadora se podrá plantear ¿qué operación hay que hacer para que aparezca el 57 si ya está en el visor el número 56?
	Significado y uso de las operaciones	Problemas aditivos	4.2. Resolución de problemas que permitan iniciar el análisis del valor posicional.	Si bien en los primeros años los alumnos trabajarán con una descomposición de los números en términos de unos, dieces y cienes, se empezará desde primer grado a distinguir entre el número de “dieces” de un número y la cifra correspondiente del número escrito. El dinero es un contexto apropiado para este trabajo, ya que permite distinguir por ejemplo, entre “diez pesos” y un billete de \$10. Tres billetes de \$10, a pesar de ser solamente 3, tienen un valor de \$30 y será importante compararlo con una cierta cantidad de monedas, por ejemplo 27 monedas, cuyo número supera ampliamente a los 3 billetes y sin embargo su valor es menor. También se relacionará con el conocimiento sobre la descomposición de números como suma de un múltiplo de 10 y un dígito: $35 = 30 + 5$ .

EJE	TEMA	SUBTEMA	CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES	ORIENTACIONES DIDÁCTICAS
Sentido numérico y pensamiento algebraico	Significado y uso de las operaciones	Problemas aditivos	4.3. Resolver problemas que involucren grupos de igual cantidad de elementos y repartos mediante procedimientos diversos.	<p>Este conocimiento apunta a que los alumnos trabajen con situaciones en las que se involucran colecciones de un mismo número de elementos y se demanda el número de elementos de la colección completa o, si éste es conocido, determinar el número de elementos de cada colección o el número de colecciones. Esto no significa plantear un estudio sistemático de la multiplicación o de la división que son conocimientos pertenecientes a segundo grado.</p> <p>Los alumnos resolverán estos problemas con procedimientos gráficos, conteo, sumas o restas reiteradas. El docente organizará momentos de explicitación y comparación de procedimientos, atendiendo especialmente a la comprensión de los diferentes roles que pueden tener los números en cada situación.</p> <p>Por ejemplo, para el cumpleaños de José, su mamá prepara junto con José las bolsitas para entregarles a los invitados. Su mamá le dice: en cada bolsita pon un silbato, 3 caramelos y 2 paletas. En 2 de las bolsitas agrega una pulserita y un anillito y en las otras 2 agrega 2 carritos. ¿Cuántos objetos de cada tipo tendrá que comprar la mamá de José?</p> <p>El dibujo y el conteo de los objetos puede ser uno de los recursos posibles, pero también las sumas y, en este caso, como la siguiente <math>3 + 3 + 3 + 3 =</math> el docente planteará qué representa cada uno de los 3 y por qué sumar 4 veces el 3. De la misma manera se plantearán problemas de reparto en partes iguales.</p>
			4.4. Resolver problemas que impliquen correspondencias del tipo "más n".	<p>Se trata de resolver situaciones en las que aparezca una relación aditiva constante (sumando o restando). Por ejemplo, 4 hermanos tienen las siguientes edades: 3, 5, 11 y 13. ¿Cuántos años tendrá cada uno dentro de 3 años? Posteriormente se puede analizar la diferencia de edades entre ellos, por ejemplo: si Juan (de 5 años) tiene 2 años más que Luis (el de 3 años), dentro de 3 años, ¿seguirá teniendo 2 años más?</p> <p>Uno de los objetivos de trabajar con estas relaciones es que posteriormente puedan diferenciarlas de las correspondencias multiplicativas del tipo "1 a n" o "n a 1".</p>
	Cálculo mental	Números naturales	4.5. Desarrollar recursos de cálculo mental para disponer de resultados relativos a la suma y la sustracción: suma de dígitos, complementos a 10, restas de la forma 10 menos un dígito, etcétera.	<p>Se ofrecerá a los niños frecuentes oportunidades para la memorización de las sumas de dígitos y de otros cálculos simples que pueden ser usados para resolver los que aún no dominan.</p> <p>En los juegos con dados, los primeros procedimientos utilizados por los alumnos recurren al conteo de cada uno de los puntitos del dado, un paso posterior es reconocer la configuración de cada cara y, por ejemplo, sobrecontar para obtener el total de los dos dados, para finalmente obtener mentalmente la suma de las dos cantidades. También pueden empezar a observar las relaciones entre los números a partir de las configuraciones: <math>5 = 4 + 1</math>, a partir de reconocer los 4 puntos de los vértices con un punto en el centro. El docente organizará momentos de reflexión y de análisis de los procedimientos usados por los alumnos.</p>

EJE	TEMA	SUBTEMA	CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES	ORIENTACIONES DIDÁCTICAS
Sentido numérico y pensamiento algebraico	Cálculo mental	Números naturales	4.6. Descomponer números de dos cifras como sumas de un sumando que repite y algo más.	<p>Las descomposiciones de los números en forma aditiva facilita la obtención de cálculos más complejos. La descomposición de los números estará relacionada con el tipo de cálculos que se quiera realizar. Por ejemplo, un número como 24 puede ser pensado como: <math>5 + 5 + 5 + 5 + 4</math>, al referirse a plantillas de boletos del Metro que traen cinco boletos cada una, o de <math>6 + 6 + 6 + 6</math> si se pretende saber cuántos paquetes de 6 yogures hay que comprar para tener 24 yogures.</p> <p>Un ejemplo más es el siguiente: a cuántos juegos de la feria me podré subir si el pase a cada juego cuesta 10 pesos y tengo 43 pesos. Un recurso en este caso es descomponer el 43 en <math>10 + 10 + 10 + 10 + 3</math>.</p> <p>En las distintas actividades se realizará esa reflexión sobre la selección de una u otra descomposición en función del cálculo a realizar.</p>
	Medida. Cálculo mental	Unidades	4.7. Medición y comparación de longitudes utilizando unidades de medida arbitrarias.	<p>Un objetivo al incluir la medida en los primeros grados es brindar oportunidades que otorguen sentido a una práctica: resolver problemas de la vida diaria a través del uso de instrumentos adecuados de medida.</p> <p>Poner a disposición de los niños varillas o tiras de papel de distintas longitudes. Pedirles que midan por ejemplo el pizarrón, la altura de la silla, el lado más largo de la mesa, el lado más corto del aula, etc., y lo registren. Posiblemente usen diferentes unidades, pero al proponer la comparación surgirá la necesidad de acordar sobre las unidades elegidas. Por ejemplo, si dos grupos salieron a medir aulas y uno de los resultados es 5 tiras verdes y 2 palos de escoba; mientras que el otro es 1 cuarta, 5 palos de escoba y 2 tiras rojas, con esos registros no se puede determinar cuál es más larga. Es necesario acordar sobre las unidades a utilizar (¿valen las unidades antropométricas?), o abordar el problema de las equivalencias: ¿cuántos palos de escoba hacen una tira verde?, etc. Este tipo de problemas se resuelve más adelante con el uso de las fracciones, aquí se plantea para que surja la conveniencia del uso de una unidad común.</p>
		Conceptualización	4.8. Comparar la superficie de dos figuras por superposición o recubrimiento.	<p>La idea es percibir que el tamaño de una superficie puede compararse y medirse. Se sugiere variar la forma de las superficies a comparar, inclusive proponer algunas en las que sea necesario cortar un sector para decidir: "hasta aquí son iguales, pero no sé si esta punta es más grande que esa".</p> <p>La actividad de comparación puede realizarse con figuras recortadas en primer lugar y luego dibujadas sobre una hoja. También se podrían dibujar de otros tamaños, por ejemplo, que abarquen una hoja de papel periódico, sobre el pizarrón, en el piso. Esto llevará a buscar diferentes estrategias para compararlas, tal vez surja allí la necesidad de elegir una unidad.</p>

EJE	TEMA	SUBTEMA	CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES	ORIENTACIONES DIDÁCTICAS
Manejo de la información	Análisis de la información	Búsqueda y organización de la información	4.9. Encontrar las combinaciones posibles en un problema dado.	<p>Por ejemplo, plantear la situación de un fabricante de mochilas que decide usar 3 colores diferentes: uno para las correas, otro para el cuerpo de la mochila y el tercero para la tapa (se entregará a los alumnos un modelo de mochila, e incluso varios ejemplares para ser pintados) y se pregunta cuáles son todos los modelos diferentes de mochila que podrá fabricar.</p> <p>Si bien en un principio los alumnos pintarán algunas mochilas sin un criterio claro y sin posibilidades de controlar si pintaron todas las posibles, la comparación con sus compañeros y el intercambio organizado por el docente les permitirá modificar en cierto modo la intención del problema y centrarse en organizar su búsqueda para asegurar que estén todas las posibles y ninguna se repita.</p> <p>Este conocimiento se relaciona también con el de identificar atributos o características de los objetos presentado en el bloque 1.</p>

## BLOQUE V

### Aprendizajes esperados

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

- Resuelve operaciones de suma o resta con números de dos cifras, mediante procedimientos diversos.
- Resuelve problemas con distintos significados de la adición y sustracción.
- Reconoce y representa líneas rectas o curvas.
- Resuelve problemas que implican medir y comparar capacidades de recipientes mediante unidades de medida arbitrarias.

EJE	TEMA	SUBTEMA	CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES	ORIENTACIONES DIDÁCTICAS
Sentido numérico y pensamiento algebraico	Significado y uso de los números	Números naturales	5.1. Establecer relaciones entre las operaciones aritméticas y la serie numérica.	<p>Para avanzar en el conocimiento de la serie numérica se presentarán actividades que permitan descubrir ciertas relaciones aritméticas entre los números.</p> <p>Al trabajar en el cuadro de números del 0 al 100 se puede presentar un juego en el que un “gigante” salta, partiendo del 0, de 10 en 10.</p> <p>Los alumnos deberán marcar en el cuadro cuáles son los números sobre los que creen va a caer el gigante en cada salto y luego verificarán contando. Pueden observar que sumar 10 a un número provoca que cambie únicamente la cifra de las decenas. Posteriormente se podría analizar si sucede lo mismo al partir de cualquier otro dígito.</p> <p>También pueden organizarse juegos de saltos de 5 en 5, o bien, para atrás, partiendo del 100 u otro número.</p> <p>En cada caso, los juegos se complementarán con ejercicios de resolución individual, simulando algunas de las partidas del juego. Ejemplo: Alejo dice que el gigante salió del 6 y que cayó en los siguientes números: 18, 28, 38, 48, 58, 68, 78, 88 y 98. ¿Será verdad?</p> <p>Anota los números en los que va a caer el gigante si sale del 99 y salta de 10 en 10 para atrás.</p> <p>O bien una situación un poco más difícil para alumnos de primer grado: otro gigante cayó en los números 8, 13, 18, 23, 28, 33, 38, 43, 48. ¿De qué número salió y de cuánto eran sus saltos?</p> <p>En todos los casos los alumnos dispondrán del cuadro para verificar sus anticipaciones.</p>
	Significado y uso de las operaciones	Problemas aditivos	5.2. Realizar cálculos con números de dos cifras utilizando distintos procedimientos.	<p>No se pretende que los alumnos aprendan el algoritmo tradicional de la suma en primer grado, pero sí que puedan obtener el resultado de sumas de bidígitos como 28 y 34. Una posibilidad es que los alumnos descompongan 28 y 34 aditivamente como <math>20 + 8</math> y <math>30 + 4</math>, posteriormente sumen <math>20 + 30</math> y <math>12</math> que es el resultado de <math>8 + 4</math>.</p> <p>De otra manera, pueden completar 28 a la decena más próxima, haciendo <math>28 + 2</math> (pensando 4 como <math>2 + 2</math>) y luego <math>30 + 32</math>.</p> <p>No se exigirá ninguna escritura con paréntesis, se tratará en general de un cálculo mental, con escritura de algunos resultados intermedios.</p>

EJE	TEMA	SUBTEMA	CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES	ORIENTACIONES DIDÁCTICAS
Sentido numérico y pensamiento algebraico	Significado y uso de las operaciones	Problemas aditivos	5.3. Resolver problemas correspondientes a distintos significados de la adición y sustracción.	<p>Se trata de seguir enfrentándose a problemas aditivos en los que sean necesarios distintos pasos para su resolución y donde se solicitará la escritura de las operaciones realizadas.</p> <p>El trabajo en paralelo entre resolución de problemas y desarrollo de recursos de cálculo debería permitir a los alumnos evolucionar en sus procedimientos desde el conteo realizado de los objetos, ya sea dibujados o simulados con material concreto, hasta la utilización de los números y operaciones aritméticas.</p> <p>Por ejemplo: Como era el Día del Niño, en la escuela repartieron golosinas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mario recibió 2 caramelos, 4 paletas, 2 chocolates y 3 bombones, ¿cuántas golosinas recibió?</li> <li>- Luis recibió 8 golosinas, regaló 2 a sus hermanitos y se comió 3, ¿cuántas golosinas le quedaron?</li> <li>- La tía de Ana ya le había regalado 3 chocolates y en la escuela le regalaron 6 más, ¿cuántas golosinas tiene ahora?</li> </ul> <p>Asimismo, se pedirá a los alumnos que inventen problemas que se resuelvan con distintos cálculos, por ejemplo <math>6 + 18</math> y también <math>12 - 7</math>. El docente planteará una reflexión sobre la posibilidad de elaborar distintos problemas que se resuelvan con los mismos números y una misma cuenta a pesar de tratarse de contextos y objetos diferentes.</p>
			5.4. Desarrollar procedimientos de cálculo mental para sumar decenas.	<p>La suma de decenas es otro de los recursos sobre los cuales los alumnos pueden apoyarse para realizar cálculos más complejos. También aquí se podrán realizar carteles de sumas de decenas que den por resultados una cierta decena, por ejemplo el cartel de 90.</p> <p>Se podrán encontrar sumas de dos o más decenas en el contexto del dinero o como cálculos mentales. Los alumnos podrán verificar sus resultados realizando el conteo correspondiente, y se pretende que puedan identificar y explicitar una regla para sumar decenas: se suman las cifras no nulas y se agrega un cero.</p> <p>Al utilizar este recurso y la descomposición de números en múltiplos de 10 y un dígito podrán realizar cálculos del tipo <math>38 + 20</math> como <math>30 + 20 + 8</math>.</p>
	Estimación y cálculo mental	Números naturales	5.5. Utilizar resultados conocidos y propiedades de los números y las operaciones para resolver cálculos.	<p>Disponer de los pares de sumandos que dan 10, entre otros resultados memorizados, puede permitir a los alumnos tratar diversos cálculos, por ejemplo: para hacer <math>7 + 6</math> pueden pensar en <math>(7 + 3) + 3</math> y obtener entonces 13.</p> <p>En el caso de una resta como <math>14 - 6</math> puede convertirse en <math>(14 - 4) - 2 = 8</math></p> <p>Un elemento de reflexión será la selección de la descomposición más adecuada para realizar un cálculo, por ejemplo en <math>8 + 5</math> podrá pensarse el 5 como <math>2 + 3</math>, para evidenciar el complemento a 10 del 8: <math>(8 + 2) + 3</math>, en cambio en el cálculo <math>9 + 5</math> será más bien descompuesto en <math>1 + 4</math>.</p> <p>Se trata de explicitar y comparar las estrategias utilizadas por los alumnos en general en forma oral; se evitará una escritura prematura a la que los niños no puedan dar aún significado. También discutir distintas posibilidades de cálculos, sin que se “enseñe” esas diferentes alternativas, sino favorecer que cada uno encuentre sus maneras preferidas.</p> <p>En las sumas de varios sumandos, en ocasiones pueden emplearse distintos recursos de cálculos. Por ejemplo: <math>7 + 4 + 3 + 9 =</math> podrá realizarse a partir de sumar 7 y 3 y luego <math>9 + 1</math> y finalmente <math>+ 3</math>.</p>

EJE	TEMA	SUBTEMA	CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES	ORIENTACIONES DIDÁCTICAS
Forma, espacio y medida	Figuras	Líneas y ángulos	5.6. Representar líneas rectas o curvas mediante objetos o sujetos, vistos desde distintos puntos.	Las actividades propuestas se vinculan con “Espacio-representación”. La idea es acomodar objetos, por ejemplo, botones sobre una mesa, según diferentes consignas dadas en forma oral, mediante una representación sobre el papel o acordadas por los niños. La disposición final surge comparándola con el dibujo y luego por el veredicto del grupo observador con la visión de conjunto. La misma actividad pero con objetos más grandes, sillas por ejemplo, o donde sean los propios niños quienes tienen que organizarse para “dibujar” una letra (la “O”, la “L”), una viborita, un redondel, etc. El control puede hacerse desde diferentes puntos del salón de clases, inclusive si es posible desde un primer piso. (¿Cómo se acomodan los niños para que se vea determinada figura? Esto se hace a otra escala, como en las inauguraciones de Juegos Olímpicos.)
		Estimación y cálculo	5.7. Cuantificar el número de unidades de capacidad que entran en una cantidad.	Con recipientes de diferentes formas y tamaños, anticipar cuántas veces entrará una unidad arbitraria, luego verificar con varios ejemplares de la unidad vaciando o llenando los recipientes. Se pueden organizar juegos en los que se identifique un recipiente según el número de unidades que contiene, por ejemplo, entre varias jarras, anticipar y distinguir la que contiene cuatro tazas verdes completas y un jarrito lleno. Se trata aquí de superar el trasvasamiento para comparar capacidades. Estas actividades están vinculadas al uso de unidades no estándares de medición, propuesto en el subtema “Unidades”.
	Medida	Unidades	5.8. Medir y comparar capacidades utilizando unidades de medida arbitrarias.	Poner a disposición de los niños varios ejemplares de recipientes “grandes” y de otros que puedan funcionar como unidades no convencionales (tazas, jarras, baldes, etc.) y utilizar elementos que permitan el trasvasamiento como agua, arena, semillas pequeñas, tierra. Comparar recipientes y medir para verificar. Por ejemplo, el balde es “más grande” que el bidón. Se podría verificar trasvasando de un recipiente a otro, pero ahora se exige el uso de unidades más pequeñas que esos recipientes. Se pide que verifiquen la anticipación y registren. Posiblemente usen diferentes unidades, y midan cada uno o bien usen la unidad para sacar de uno y volcar en el otro. Ese segundo procedimiento se admitirá sólo al comienzo, la idea es que midan y registren cada recipiente. Comparar y analizar la consistencia de los resultados: el balde es más grande midiéndolo con la jarra, también debe serlo si se usa el tazón. Particularmente al iniciarse en la medición de capacidades, surgirá la cuestión de cuán llena está la unidad y también el recipiente a medir. Cada equipo dispone de un recipiente “grande” de igual capacidad y varios ejemplares de un recipiente pequeño (unidad), esa unidad es diferente en cada grupo. Se trata de que cada grupo mida la capacidad del recipiente y registre el resultado obtenido; surgirá una aparente contradicción porque los recipientes grandes tienen la misma capacidad pero las medidas registradas por los equipos son diferentes. La idea es relacionar la capacidad de un objeto, con el número de unidades y el valor de la unidad (en vinculación con el eje “Sentido numérico y pensamiento algebraico”). Este tipo de actividades, en los primeros grados, se parece a las actividades propuestas en el subtema “Estimación y cálculo”. En los grados siguientes, al tratar “Unidades” se enfatizará el estudio de diferentes unidades y sus equivalencias.

## 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).
- Itzovich, 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.
- SEP (2004), *Libro para el maestro. Matemáticas. Educación primaria* (de primero a sexto grados), México.
- SEP (2006), *Plan de estudios 2006. Educación básica. Secundaria*, México.
- SEP (2006), *Programas de estudio. Matemáticas. Educación básica. Secundaria*, México.
- SEP (2004), *Programa de educación preescolar 2004. Educación básica*, México.

### Artículos

- Balbuena, H. (2006), "El desarrollo de competencias matemáticas en la educación básica", México.
- 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.



**EXPLORACIÓN  
DE LA NATURALEZA  
Y LA SOCIEDAD**



## INTRODUCCIÓN

Exploración de la Naturaleza y la Sociedad es el primer acercamiento al estudio del espacio, el tiempo, los seres vivos, los fenómenos y procesos naturales en educación primaria. Considera las competencias de los campos formativos de educación preescolar y las competencias propias de cada asignatura que contribuyen al desarrollo de las *competencias para la vida* del perfil de egreso de educación básica.

Busca que los alumnos desarrollen su capacidad para reconocer el mundo que les rodea a partir de sus propias observaciones y experiencias en el lugar donde viven, con base en la exploración, búsqueda y comunicación de información de sus componentes naturales y sociales, las características comunes de los seres vivos y su historia personal y familiar, así como los cambios a través del tiempo, con el fin de fortalecer su identidad, valorar la diversidad natural y cultural, constituir una cultura del cuidado del ambiente y de prevención de desastres.

En este espacio curricular se consideran los enfoques, propósitos y contenidos de Ciencias Naturales, Geografía e Historia, respondiendo a las características e intereses de los niños que inician la educación primaria, a la forma en que aprenden y perciben la naturaleza y la sociedad. Los niños muestran curiosidad y creatividad por conocer lo que sucede a su alrededor; distinguen el mundo como un todo y sus experiencias conforman el punto de partida para explorar la naturaleza y la sociedad con base en sus referentes cercanos y el contexto donde viven.

En este programa se reconoce la importancia de que los niños y niñas cuenten con los aprendizajes necesarios para su desenvolvimiento en diferentes situaciones personales, familiares y sociales que establecen con su entorno, así como con las bases para el estudio de las asignaturas de Ciencias Naturales, Geografía e Historia en los siguientes grados. A partir de diversas experiencias de aprendizaje, contarán con oportunidades para conocer y asombrarse ante los nuevos conocimientos, contrastar sus ideas con la realidad, aprender con nuevas prácticas educativas y desarrollar habilidades de pensamiento para continuar aprendiendo.

## ENFOQUE

Para el trabajo en este espacio curricular se considera el enfoque de las tres asignaturas mencionadas, centrándose en *el espacio geográfico, el tiempo, los seres vivos, y los fenómenos y procesos naturales*.

- El *espacio geográfico* se define como el espacio percibido, vivido y continuamente transformado por las relaciones entre sus componentes naturales, sociales, económicos y culturales. El estudio del espacio en primer grado de educación primaria se aborda a partir del *lugar* donde viven los niños, considerando el conocimiento y las referencias que tienen de otros lugares, ya sea por viajes, fotografías, narraciones y experiencias diversas. Se busca que de manera gradual adquieran *conceptos, habilidades y actitudes geográficas* para desarrollar las competencias para la vida, a través de la *representación* de los componentes del espacio en dibujos, croquis, modelos y maquetas, en *relación* con las actividades que realizan las personas de su comunidad, de manera que fortalezcan su sentido de pertenencia e identidad, para que participen en el cuidado del ambiente, en la prevención de desastres y *adquieran conciencia* del lugar donde viven.
- El desarrollo de la *noción de tiempo* es fundamental en los primeros años de educación primaria pues es el principio para interpretar y entender el acontecer de la humanidad. Para los niños de primer grado, el manejo del tiempo puede resultar difícil para distinguir el orden temporal, la duración y la relación entre acontecimientos. Con el fin de apoyarlos, el programa enfatiza la *noción de cambio*, pues a partir de ésta el alumno empieza a concebir y a medir el tiempo. Realizar ejercicios de comparación, contrastación, uso del reloj y del calendario para distinguir los cambios en sus actividades diarias, en su historia personal y de los objetos que le rodean posibilita que entiendan cómo la naturaleza y las personas se transforman en el tiempo y ayuda al establecimiento de relaciones, duración y secuencia entre los acontecimientos. En este sentido, la percepción del cambio y el uso de elementos e instrumentos relacionados con la medición del tiempo permiten al niño tener referentes básicos para ordenar cronológicamente y valorar algunos acontecimientos de su historia personal, familiar y del lugar donde vive.
- Se continúa con la formación científica básica de los alumnos, a partir de fomentar el pensamiento científico, iniciada en preescolar y fortalecer el *estudio de los seres vivos, los fenómenos y procesos naturales* con mayor sistematicidad, así como promover hábitos para el cuidado de la salud y el ambiente. En este contexto, se parte de las ideas y experiencias previas de los alumnos y de su curiosidad acerca de lo que hay a su alrededor, con el fin de promover su percepción y el desarrollo de nociones mediante el uso de sus sentidos y el

conocimiento de lo más cercano que es su propio cuerpo, para posteriormente orientarlos hacia la observación y el análisis de características particulares del lugar donde viven y de cierta tecnología elaborada por ellos mismos. La intención principal es que comprendan y planteen explicaciones de fenómenos naturales, fortalezcan a la par sus habilidades científicas con base en la práctica de actividades de exploración y experimentación, vinculadas con el aprendizaje de actitudes de prevención de enfermedades y riesgos, así como de protección del ambiente.

## PROPÓSITOS DEL GRADO

Para este grado se espera que los alumnos:

- Reconozcan su historia personal, familiar y comunitaria, las semejanzas entre los seres vivos, así como los componentes de la naturaleza y la sociedad del lugar donde viven.
- Observen y obtengan información de los componentes naturales y sociales del lugar donde viven para describir y representar sus principales características y cómo han cambiado con el tiempo.
- Valoren la importancia de cuidar su cuerpo y el ambiente, además de reconocerse como parte del lugar donde viven con un pasado común.

## ORGANIZACIÓN DEL PROGRAMA

Este programa se organiza en cinco bloques, en los que se integra un conjunto de temas, aprendizajes esperados y sugerencias didácticas que favorecen el estudio de los seres vivos, el espacio geográfico, el tiempo, la materia, la energía y la tecnología, tomando en cuenta la visión de los niños que cursan primer grado. Se aborda el estudio de su persona, el cuidado de su salud, las características de los objetos y de la naturaleza del lugar donde viven, de sus costumbres y tradiciones más representativas y reflexionan en torno a su historia personal y de su familia.

Cada bloque está pensado para desarrollarse en un bimestre. En el primer bloque se aborda el reconocimiento de las características personales de niñas y niños, el cuidado y funcionamiento de su cuerpo, sus actividades a lo largo del día y la semana, y la representación del lugar donde viven a partir de referencias básicas de orientación. En el segundo bloque se estudian las características y

los cambios en los componentes naturales del lugar donde viven. En el tercer bloque se exploran la historia personal y familiar del estudiante, los cambios que han tenido los juguetes y los materiales de los que están hechos, así como las costumbres y tradiciones del lugar donde viven. El cuarto se centra en la exploración de algunos componentes de la vida cotidiana, como las actividades del lugar donde viven, los transportes, los materiales con que están hechas las casas y los objetos, así como las fuentes de energía que emplean comúnmente.

Dada la importancia que desde la niñez se tome conciencia de manera gradual del cuidado y la conservación del ambiente y la valoración de la diversidad natural y cultural, el bloque cinco plantea la identificación de lugares de riesgo y el trabajo por proyectos, con lo cual los alumnos tienen la oportunidad de aplicar los aprendizajes obtenidos a lo largo del curso al participar en el cuidado del ambiente, localizar lugares de riesgo y zonas de seguridad cercanos, así como explorar el lugar donde viven.

Cada bloque presenta los siguientes elementos:

- *Temas.* Orientan el estudio de los componentes de la naturaleza y la sociedad, los fenómenos naturales, la cultura del cuidado del ambiente, la prevención de desastres y efemérides de nuestra historia. Si bien las efemérides se presentan al final de cada bloque, deben programarse en la semana en que se conmemoran.

ran con el fin de aprovechar el contexto en que se celebra con la intención de interesarlos en nuestro pasado y crear un sentido de aprecio por los aspectos de nuestra identidad.

- *Aprendizajes esperados*. Indican los conocimientos básicos que se espera que los alumnos logren en términos de saber, saber hacer y ser al finalizar el estudio de los bloques. Son un referente para la evaluación.
- *Sugerencias didácticas*. Tienen la finalidad de apoyar al maestro en su trabajo diario en el aula, por lo que presentan algunas actividades para organizar las experiencias de aprendizaje con los alumnos, así como orientaciones para fortalecer el trabajo de nociones, habilidades, valores y actitudes. Estas sugerencias no tienen un carácter prescriptivo, ya que el docente puede enriquecerlas o plantear otras de acuerdo con su experiencia, necesidades y características del grupo.

Es conveniente que el maestro diseñe situaciones de aprendizaje en las que los estudiantes observen, pregunten, registren, comparen, predigan, expliquen e intercambien opiniones sobre los cambios del mundo natural y social considerando las características del lugar donde viven; 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.

## BLOQUES DE ESTUDIO

### BLOQUE I

#### *Yo, el cuidado de mi cuerpo y la vida diaria*

TEMAS	APRENDIZAJES ESPERADOS	SUGERENCIAS DIDÁCTICAS
Quién soy	<ul style="list-style-type: none"><li>Reconoce sus características personales como parte de su identidad e identifica las que comparte con sus compañeros.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Con el fin de reconocer características comunes y fortalecer la identidad propia, invite a niñas y niños a presentarse ante el grupo mencionando nombre, edad, sexo, nombre de sus padres y hermanos y alguna otra característica que quieran expresar, como el animal que más les gusta, lo que les agrada hacer, entre otras.</li><li>Forme parejas para que platicuen sus gustos y pasatiempos favoritos; después, pida que cada uno exprese lo que le relató su compañero. Estas actividades tienen como finalidad la socialización entre los estudiantes.</li></ul>
Cómo soy y qué puedo hacer para cuidarme	<ul style="list-style-type: none"><li>Describe las partes externas del cuerpo, sus funciones y los cuidados que requiere.</li><li>Reconoce que sus sentidos funcionan de manera integrada y le permiten relacionarse con su alrededor.</li><li>Reconoce la importancia de consumir alimentos variados para mantenerse sano.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Solicite a los estudiantes que en parejas describan las partes externas del cuerpo, como cabeza, tronco, brazos, piernas, manos, genitales, así como algunas de sus funciones y la importancia de la higiene personal.</li><li>Plantee actividades en las que usen los sentidos, por ejemplo, que con los ojos vendados describan las características de algunos objetos a partir de tocarlos, posteriormente utilicen los otros sentidos para obtener mayor información de sus características.</li><li>Es importante que oriente la identificación y el respeto a las diferencias físicas entre los estudiantes.</li><li>Con el propósito de reconocer que una alimentación variada requiere el consumo de distintos tipos de alimentos, se sugiere que junto con sus alumnos elaboren y consuman platillos en los que se combinen verduras, frutas, cereales, tubérculos, leguminosas o alimentos de origen animal.</li><li>Aliente la reflexión acerca de los beneficios que una alimentación variada proporciona para realizar las actividades diarias, en comparación con el consumo de golosinas, frituras y refrescos.</li><li>Promueva el consumo de agua potable como otra acción para favorecer la salud.</li></ul>
Mis actividades durante el día	<ul style="list-style-type: none"><li>Reconoce la sucesión del día y la noche a partir de las actividades que realiza cotidianamente.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Apoye a los alumnos en la elaboración de dibujos que representen los distintos momentos del día y el tipo de actividades que realizan en cada uno de ellos, teniendo como referencia la presencia del Sol o la Luna.</li><li>Solicite que se dibujen a sí mismos realizando tres actividades diferentes y las organicen de acuerdo con el momento en que suceden: mañana, tarde y noche.</li></ul>

TEMAS	APRENDIZAJES ESPERADOS	SUGERENCIAS DIDÁCTICAS
Mi vida en una semana	<ul style="list-style-type: none"> <li>Relaciona los días de la semana con actividades cotidianas y las ordena secuencialmente.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Presente en un cartel los días de la semana secuenciados. Pregunte al grupo: ¿qué días van a la escuela?, ¿cuántos son?, ¿qué días no van a la escuela?, ¿qué día fue ayer, qué día es hoy y qué día será mañana?, ¿en total cuántos días tiene una semana? Pida a los niños que en su cuaderno hagan un cuadro con los días de la semana y dibujen las actividades que realizan.</li> </ul>
Cómo es el lugar donde vivo	<ul style="list-style-type: none"> <li>Describe las características del lugar donde vive.</li> <li>Compara el lugar donde vive con otros que ha visitado o que conoce por imágenes y narraciones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mediante un recorrido guiado, o bien a partir de fotografías, imágenes o videos, favorezca que los alumnos identifiquen el nombre del lugar donde viven y observen sus principales características (formas y colores del paisaje, viviendas, carreteras, animales, comercios y lugares públicos, entre otras).</li> <li>Promueva que los alumnos intercambien comentarios de otros lugares que conocen o que tienen interés por conocer, ya sea por lecturas, imágenes, videos, experiencias de viajes u otros medios.</li> <li>Oriente a los niños para que identifiquen similitudes y diferencias de distintos lugares, con la finalidad de que expresen sus ideas en el grupo y se reconozcan como parte del lugar donde viven.</li> </ul>
Mis lugares favoritos	<ul style="list-style-type: none"> <li>Elabora dibujos y croquis de los lugares que le son significativos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>A partir de que los alumnos identifiquen sitios de interés del lugar donde viven, solicite que elaboren dibujos y croquis con referencias básicas de orientación (derecha, izquierda, árboles cercanos, la tienda, el parque, el centro comercial, su casa, entre otras) y que los representen con símbolos sencillos.</li> <li>Promueva que compartan con sus compañeros su trabajo y expresen por qué representaron esos lugares, así como las referencias para que otra persona pueda llegar de un lugar a otro.</li> <li>Favorezca que los alumnos reflexionen acerca de la utilidad de los croquis a partir de actividades o juegos como El tesoro escondido. Un equipo esconde un “tesoro” (puede ser cualquier objeto, como un juguete) en el patio, elabora un croquis y lo intercambia con otro equipo para que lo encuentre. Oriéntelos para que comenten en grupo cómo les ayudaron los croquis a encontrar el tesoro.</li> </ul>
<b>Qué celebramos:</b> <i>Miguel Hidalgo y la Independencia</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Explica por qué y cómo se festeja el inicio de la Independencia a partir de uno o dos testimonios.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Solicite a los niños que platicuen con algunos adultos acerca de cómo y por qué se festeja el inicio de la Independencia, para que a partir de la información obtenida expliquen la importancia de celebrar este acontecimiento.</li> <li>Lea junto con el grupo algún fragmento acerca del movimiento de Independencia en donde se destaque el papel de Miguel Hidalgo y el 16 de septiembre de 1810 como fecha significativa de la historia de México.</li> </ul>

## BLOQUE II

### *Soy parte de la naturaleza*

TEMAS	APRENDIZAJES ESPERADOS	SUGERENCIAS DIDÁCTICAS
La naturaleza	<ul style="list-style-type: none"> <li>Describe características de los componentes naturales del lugar donde vive.</li> <li>Identifica al Sol, aire, agua y suelo como componentes de la naturaleza.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>A partir de la observación de los componentes naturales del lugar donde viven, oriente a los alumnos para distinguir las características de las montañas, los ríos, los lagos, las plantas y los animales del medio local e identifiquen al Sol, aire, agua, suelo y seres vivos como parte de la naturaleza.</li> <li>Guíe a los alumnos para que comuniquen de forma oral o mediante dibujos y maquetas las características de los componentes naturales que identificaron.</li> </ul>
Plantas y animales	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica y clasifica las plantas y los animales de lugares cercanos, a partir de características generales.</li> <li>Explica la importancia de las plantas y los animales del lugar donde vive.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Organice recorridos con los alumnos por la escuela, un jardín o un lugar cercano para que observen, dibujen y describan plantas y animales que llamen su atención.</li> <li>Promueva el intercambio de comentarios sobre algunas características de los seres vivos que identificaron como tamaño, color, sonidos, qué comen, dónde viven, sus semejanzas y diferencias. Guíe a los niños para que realicen diferentes clasificaciones de plantas y animales desde sus características.</li> <li>A partir de los comentarios realizados por los alumnos, oriéntelos a reconocer cómo se relacionan con las plantas y animales del lugar donde viven, así como a identificar cuáles de ellos pueden resultar nocivos para la salud.</li> <li>Solicite que elaboren dibujos que representen la importancia de las plantas y los animales en las actividades cotidianas.</li> </ul>
Cambios en la naturaleza	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reconoce que las plantas y los animales crecen.</li> <li>Distingue los cambios de la naturaleza durante el año.</li> <li>Describe y representa los movimientos que percibe en la naturaleza.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Para generar el interés de los alumnos por el crecimiento de las plantas y animales, plantee preguntas detonadoras como ¿qué crece más rápido, una planta o un animal?</li> <li>Promueva actividades en las que comparen el crecimiento de diferentes plantas, animales y personas, e investiguen qué necesitan para crecer adecuadamente.</li> <li>A partir de la observación directa o de imágenes y videos guíe a los estudiantes en el reconocimiento y registro de las variaciones de temperatura (frío y calor), lluvia y viento del lugar donde viven y los cambios que ocurren en la naturaleza durante el año, identificando en el calendario los meses donde se presentan los cambios de estación.</li> <li>Con el fin de favorecer la reflexión de los alumnos acerca de que el movimiento implica un cambio de posición, organice recorridos en los que observen el movimiento de animales, la corriente de un río, las olas del mar, las hojas y ramas de los árboles y las nubes, entre otros. Motive la confrontación de ideas respecto a por qué se mueven los objetos, a través de preguntas como ¿todo se mueve igual y por la misma causa?, ¿todo lo que se mueve está vivo?</li> </ul>

TEMAS	APRENDIZAJES ESPERADOS	SUGERENCIAS DIDÁCTICAS
<b>Qué celebramos:</b> <i>El inicio y el significado de la Revolución Mexicana</i>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Identifica el 20 de noviembre de 1910 como el inicio de la Revolución Mexicana y reconoce algunos de sus protagonistas.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Muestre a los alumnos imágenes sobre la Revolución Mexicana y plantee preguntas detonadoras como ¿quiénes están ahí?, ¿qué están haciendo?, ¿por qué crees que están ahí?</li><li>• Narre algunos episodios sobre el inicio de la Revolución Mexicana y solicite a los estudiantes que comenten acerca de cómo y en dónde celebran el 20 de noviembre y su importancia para los mexicanos.</li></ul>

## BLOQUE III

### *Mi historia personal y familiar*

TEMAS	APRENDIZAJES ESPERADOS	SUGERENCIAS DIDÁCTICAS
Mi cumpleaños	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica en el calendario el día y mes de su cumpleaños y el de sus compañeros y compañeras de clase.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pida a cada alumno que en un calendario tamaño mural, identifiquen el día y el mes de su cumpleaños. Después, formen una fila de acuerdo con el mes en el que cumplen años. Para que se organicen, puede guiarlos con cartulinas que indiquen el nombre de cada mes.</li> </ul>
Mis recuerdos más importantes	<ul style="list-style-type: none"> <li>Narra algunos acontecimientos personales que han marcado su historia, empleando términos como antes, cuando era pequeño, cuando tenía . . . , y otros.</li> <li>Reconoce que cada persona tiene una historia propia y una historia compartida.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Apoye a los alumnos para que elaboren una secuencia de las etapas de su vida: cuando eran bebés, cuando aprendieron a caminar y a hablar, cuando entraron al jardín de niños y a la primaria.</li> <li>Solicite a los alumnos que reúnan en una bolsa de tela los objetos favoritos que les recuerden algún acontecimiento de su vida: juguetes, libros, ropa, fotografías, etc., para que los lleven a la clase y jueguen a la Bolsa de los recuerdos, que consiste en contar su historia personal a partir de lo que llevan en la bolsa.</li> <li>Oriente a sus alumnos para que investiguen en su familia alguna anécdota en la que ellos fueron protagonistas y la comenten en el salón de clases.</li> </ul>
Mi familia ha cambiado	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reconoce a los integrantes de su familia (hermanos, padres y abuelos).</li> <li>Identifica los cambios que han ocurrido en su familia a lo largo del tiempo empleando términos como antes, ahora, después.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Oriente a los estudiantes para que elaboren su árbol genealógico con fotografías, nombres, fechas y lugar de nacimiento de sus familiares.</li> <li>Con los datos del árbol genealógico, pregunte a los alumnos ¿quiénes de su familia nacieron antes y quiénes después de él?, ¿quién ha vivido más años?, ¿quién ha vivido menos años?, ¿quién sigue viviendo en el lugar donde nació?</li> <li>Puede invitar a los alumnos a que con ayuda de los adultos, recuperen la historia de su familia (viajes, nacimiento de un nuevo integrante, fiestas), la representen en una línea del tiempo ilustrada que esté dividida en años.</li> <li>Relacione este tema con el crecimiento de plantas y animales para recuperar y fortalecer algunas ideas de los cambios en las personas durante su crecimiento y desarrollo (ciclo de vida), propicie que se identifiquen como parte de los seres vivos.</li> </ul>

TEMAS	APRENDIZAJES ESPERADOS	SUGERENCIAS DIDÁCTICAS
Los juegos y juguetes de ayer y hoy	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica los cambios entre los juegos y juguetes del pasado y los actuales.</li> <li>Reconoce algunos juegos y juguetes tradicionales que han permanecido.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Solicite a los alumnos que pregunten a sus familiares sobre algunos juegos y juguetes del pasado y los comparen con los actuales.</li> <li>Participe junto con sus alumnos en algún juego tradicional y elabore preguntas para que reflexionen sobre los cambios que observan entre los juegos del pasado y el presente.</li> <li>Proponga a los alumnos que lleven algunos de sus juguetes y, de ser posible, un juguete de sus abuelos. Pregunte al grupo cómo son los juguetes de antes y de ahora, qué materiales se utilizaron para su elaboración y cómo se imaginan el proceso para su creación.</li> <li>Organice con los niños una exposición de los juguetes del pasado y del presente: "museo del juguete".</li> </ul>
Costumbres y tradiciones	<ul style="list-style-type: none"> <li>Describe costumbres y tradiciones del lugar donde vive.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Apoye a los alumnos para que investiguen en sus familias las celebraciones y fiestas que forman parte de las costumbres y tradiciones que comparten con las personas del lugar donde viven. Favorezca la identificación de las fechas en que se celebran, el nombre con que se les conoce y en qué consisten.</li> <li>Con la información obtenida, oriente a los niños para que realicen un cartel utilizando fotografías de vestidos, comidas y festejos tradicionales, así como de los lugares significativos para la comunidad.</li> <li>Promueva que observen las celebraciones y fiestas representadas en los carteles elaborados por el grupo, para reconocer la diversidad cultural de su comunidad y que forman parte de una historia común.</li> <li>Motive a que expresen en qué celebraciones y fiestas han participado y cuáles son de su agrado, con la finalidad de que muestren su aprecio por las costumbres y tradiciones locales.</li> </ul>
<p><b>Qué celebramos:</b> <i>La promulgación de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica el 5 de febrero de 1917 como el día de la promulgación de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos y la importancia de ésta en la vida de los mexicanos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Proporcione un texto breve e ilustrado del artículo cuarto de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos sobre la procuración y bienestar de los niños y niñas.</li> <li>Solicite que elaboren un cartel sobre los derechos y deberes de las niñas y los niños. Pregunte al grupo la importancia que tiene este artículo para la vida de los niños.</li> </ul>

## BLOQUE IV

### *Las actividades del lugar donde vivo*

TEMAS	APRENDIZAJES ESPERADOS	SUGERENCIAS DIDÁCTICAS
El lugar donde vivo y sus casas	<ul style="list-style-type: none"><li>• Representa diferentes tipos de vivienda del lugar donde vive.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Propicie que los alumnos observen de camino de la escuela a su casa, las viviendas del lugar donde viven. Con la información recabada y el apoyo de imágenes, comenten en clase cómo son y de qué materiales están hechas.</li><li>• Oriente a los alumnos para que en dibujos o maquetas representen sus diferencias y características generales.</li><li>• Favorezca que a partir de los trabajos realizados por todo el grupo, los niños reconozcan los tipos de vivienda y su relación con los materiales disponibles del lugar donde viven.</li></ul>
Actividades de las personas	<ul style="list-style-type: none"><li>• Describe actividades que realizan las personas del lugar donde vive y los sitios donde se realizan.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Recupere las ideas que los niños tienen acerca de las actividades que realizan las personas del lugar donde viven y de los sitios donde las llevan a cabo, como sembradíos, pesca, artesanía, fábricas, tiendas, comercios, mercados y oficinas.</li><li>• Oriente a los alumnos para que identifiquen en qué consisten las actividades, en qué lugar las realizan y cuál es su importancia.</li><li>• Guíe a los estudiantes para que elaboren croquis donde localicen algunos lugares en los que se realizan actividades de su interés.</li></ul>
Los horarios de los niños y las niñas.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Identifica las horas del día en un reloj con manecillas</li><li>• Identifica cómo han cambiado los relojes a la largo del tiempo</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Con un reloj grande de manecillas guíe a los alumnos para que ubiquen las horas de las actividades que realizan durante el día: la hora en que se levantan, de la entrada a la escuela, de la comida y de ir a dormir.</li><li>• Para favorecer la reflexión acerca de los avances tecnológicos, promueva que los alumnos comparen ilustraciones de relojes de diferentes épocas, por ejemplo de arena, de sol, de agua, de manecillas, de péndulo y digital, e identifiquen los cambios que han experimentado a través del tiempo.</li></ul>
Los transportes	<ul style="list-style-type: none"><li>• Explica la utilidad de los transportes para las actividades diarias del lugar donde vive.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Favorezca que los alumnos reconozcan los transportes característicos del lugar donde viven (camiones, trenes, barcos, aviones, entre otros) y los representen en dibujos.</li><li>• Solicite que describan cómo son los transportes que ellos y otras personas utilizan para trasladarse de un lugar a otro.</li><li>• Oriéntelos para que reconozcan los transportes que permiten el traslado de productos, alimentos y otros objetos, con la finalidad de que identifiquen su diversidad y expresen la importancia que tienen para la realización de actividades de las personas, el comercio y la comunicación con otros lugares.</li></ul>

TEMAS	APRENDIZAJES ESPERADOS	SUGERENCIAS DIDÁCTICAS
<p>Actividades que se realizan con el uso de fuentes de luz, calor y sonido</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Relaciona diferentes fuentes de luz y calor con sus efectos y aplicaciones en las actividades diarias.</li> <li>• Identifica distintos sonidos en el lugar donde vive y describe algunas formas de producirlos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Con el fin de recuperar las experiencias de los alumnos relacionadas con los efectos del sol, velas o focos como fuentes de luz y calor plantee preguntas como ¿cuándo se seca más rápido la ropa?, ¿cómo podemos alumbrar la casa cuando no hay luz del sol?</li> <li>• Proponga la realización de actividades sencillas en las que los alumnos observen y expliquen los efectos de la luz y el calor. Asimismo, favorezca la reflexión en torno a los beneficios y riesgos de su uso en la vida diaria.</li> <li>• Propicie la percepción y clasificación de distintos tipos de sonidos, de acuerdo con su origen, a partir de jugar a producir distintos sonidos, por ejemplo al tallar, soplar o golpear diferentes materiales. Guíe a los alumnos en la elaboración de un juguete con diversos materiales que produzca sonido y solicíteles que platiquen cómo lo elaboraron y cómo funciona.</li> <li>• Promueva actitudes de cuidado en torno a los daños que pueden causar a las personas los sonidos intensos y cómo evitarlos.</li> </ul>
<p>Los objetos y materiales que uso</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Clasifica los objetos de uso cotidiano según los materiales con que están elaborados.</li> <li>• Relaciona las características de los materiales de que están hechos los objetos con los usos que se les dan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sugiera a los estudiantes que observen y clasifiquen diversos objetos con base en características como material, forma, textura (rugoso o liso), tamaño y color. Pregunte ¿por qué los clasificaron de esa manera?</li> <li>• Promueva el intercambio de ideas acerca de las ventajas y desventajas de la elaboración y uso de objetos comunes como sillas, mesas, camas, considerando materiales diferentes, por ejemplo, sillas de madera, plástico, cartón, metal o vidrio.</li> </ul>
<p><b>Qué celebramos:</b> <i>Por qué recordamos a Benito Juárez</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconoce el 21 de marzo de 1806 como el natalicio de Benito Juárez y valora la vigencia de su lema en la actualidad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lea junto con sus alumnos un texto sobre la vida de Benito Juárez y solicite que investiguen cómo se festeja su natalicio en el lugar donde viven.</li> <li>• Fomente la discusión sobre el significado del lema de Benito Juárez: “Entre los individuos como entre las naciones, el respeto al derecho ajeno es la paz” y su importancia para la convivencia.</li> </ul>

## BLOQUE V

### *El cuidado del lugar donde vivo*

TEMAS	APRENDIZAJES ESPERADOS	SUGERENCIAS DIDÁCTICAS
Los riesgos cercanos	<ul style="list-style-type: none"> <li>Localiza lugares de riesgo y zonas de seguridad cercanos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Organice un recorrido por el lugar donde viven para que los alumnos identifiquen los lugares de riesgo (orillas de ríos, mares, barrancas, zonas de derrumbes, grietas y sitios contaminados). Con base en sus observaciones, favorezca que los niños reconozcan por qué representan un riesgo para ellos y para otras personas.</li> <li>Oriéntelos para que identifiquen zonas de seguridad cercanas, en las que pueden protegerse en caso de una emergencia por sismo, incendio, inundación u otro riesgo. Apoye a los niños para que elaboren un croquis en el que indiquen las áreas de seguridad cercanas a la escuela, la casa u otro lugar.</li> <li>Con el fin de favorecer que los niños actúen de manera adecuada ante una emergencia, solicite que realicen carteles con dibujos e información básica sobre los riesgos del lugar donde viven y los peguen en lugares visibles de la escuela.</li> </ul>
Participo en el cuidado del lugar donde vivo	<ul style="list-style-type: none"> <li>Participa en acciones para cuidar el lugar donde vive.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Organice actividades para la observación de videos o imágenes a fin de que los niños identifiquen acciones que afectan la naturaleza del lugar donde viven (como tirar basura, contaminar el agua, talar árboles, dañar las plantas, entre otras) y sus consecuencias ambientales.</li> <li>Oriente a los niños para que reconozcan algunas actividades que realizan y afectan el ambiente del lugar donde viven; además, que expresen las razones por las que es importante evitarlas.</li> <li>Promueva la participación de los niños en actividades para cuidar las plantas, animales y el ambiente del lugar donde viven.</li> <li>De manera grupal, apoye a los alumnos para que elaboren una lista de actividades viables para que, junto con su familia, contribuyan a cuidar.</li> </ul>
<b>Proyecto:</b> "Así es el lugar donde vivo"	<ul style="list-style-type: none"> <li>Participa en actividades para la exploración del lugar donde vive.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Favorezca la realización de actividades que les permita explorar lugares de interés e investigar más acerca de la naturaleza, la cultura y las celebraciones del lugar donde viven.</li> <li>Oriente a los alumnos en la elaboración de una guía turística del lugar donde viven, en la que consideren las características naturales y culturales, las plantas y animales, así como sitios representativos, su historia, las tradiciones, costumbres y las actividades que realizan las personas. Motívelos a que expresen en su guía qué aspectos del lugar donde viven pueden ser atractivos para los visitantes.</li> <li>Organice junto con ellos una presentación en la que expongan su guía turística y comenten los aspectos que les dan identidad.</li> </ul>

TEMAS	APRENDIZAJES ESPERADOS	SUGERENCIAS DIDÁCTICAS
<b>Qué celebramos:</b> <i>Quiénes lucharon en la batalla del 5 de mayo</i>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ubica la fecha del 5 de mayo de 1862 y reconoce su importancia para los mexicanos.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Muestre al grupo imágenes de la batalla de Puebla y plantee preguntas como ¿qué ven?, ¿quiénes están?, ¿cómo están vestidos?, ¿cuándo sucedió?, ¿cómo es el lugar? Lea al grupo alguna narración de lo que sucedió en la batalla, donde se destaque la participación de los zacapoaxtlas.</li></ul>

# BIBLIOGRAFÍA

## Para docentes

- 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).
- Bale, John (1996), *Didáctica de la geografía en la escuela primaria*, España, Ministerio de Educación y Ciencia/Morata.
- Cohen, Doroty (2001), *Cómo aprenden los niños*, México, SEP/FCE (Biblioteca del normalista).
- Escalante, Gonzalbo *et al.* (2004), *Nueva historia mínima de México*, Biblioteca para la actualización del maestro, SEP/El Colegio de México.
- 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).
- Gil, D. y A. Vilchis (2004), "La contribución de la ciencia a la cultura ciudadana", en *Cultura y Educación*, vol. 16, núm. 3, pp. 259-272.
- 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.
- Hilary, Cooper (2007), *Didáctica de la historia en la educación infantil y primaria*, Madrid, Morata.
- Lerner, Delia (2001), *Leer y escribir en la escuela*, México, SEP/FCE (Biblioteca para la actualización del maestro).
- Monereo, Carles (coord.) (1989), *Estrategias de enseñanza y aprendizaje. Formación del profesorado y aplicación en el aula*, México, SEP (Biblioteca del normalista).
- Moreno y Ma. Jesús Marrón (eds.) (1996), *Enseñar geografía. De la teoría a la práctica*, España, Síntesis.
- Perrenoud, Philippe (2004), *Diez nuevas competencias para enseñar*, México, SEP/Graó (Biblioteca para la actualización del maestro).
- Puig de, Irene y Angélica Sátiro (2008), *Jugar a pensar. Recursos para aprender a pensar en educación infantil*, México, SEP/Editorial Juventud (Reforma Integral de la Educación Básica).
- Pujol, R. M. (2003), *Didáctica de las ciencias en la educación primaria*, España, Síntesis.
- Rodríguez, Francisco (2000), *La actividad humana y el espacio geográfico*, España, Síntesis.
- Saint-Onge, Michel (2001), *Yo explico pero ellos... ¿aprenden?*, México, SEP/FCE/Ediciones Mensajero (Biblioteca para la actualización del maestro).
- Souto, Xosé (1999), *Didáctica de la geografía*, España, Ediciones de Serbal.
- Tomlinson, Carol Ann (2003), *El aula diversificada*, México, SEP/Octaedro (Biblioteca para la actualización del maestro).
- Trepat, Cristófol A. y Pilar Comes (2006), *El tiempo y el espacio en la didáctica de las ciencias sociales*, España, Graó.

## Para alumnos

- Davies, Nicola (2006), *Aves*, México, SEP/Santillana (Libros del Rincón).  
Fierro, Julieta (2003), *El día y la noche*, México, SEP/Santillana (Libros del Rincón).  
Gifford, Clive (2006), *Materiales*, México, SEP/Santillana (Libros del Rincón).  
Lloyd, David (1989), *Animales de la granja*, México, SEP/Altea (Libros del Rincón).  
Parker, John (2003), *¿Empujar o jalar?*, México, SEP/Planeta (Libros del Rincón).  
SEP (2004), *Lo que hago con mi cuerpo*, México, SEP/Santillana (Libros del Rincón).  
Stradling, Jan (2002), *El sonido*, México, SEP/McGraw-Hill (Libros del Rincón).  
— (2002), *La luz*, México, SEP/McGraw-Hill (Libros del Rincón).  
— (2002), *Por qué se mueven las cosas*, México, SEP/McGraw-Hill (Libros del Rincón).  
Walpole, Brenda (2003), *Por qué sale el Sol y otras preguntas sobre el tiempo y las estaciones*, México, SEP/ Everest (Libros del Rincón).

## Internet

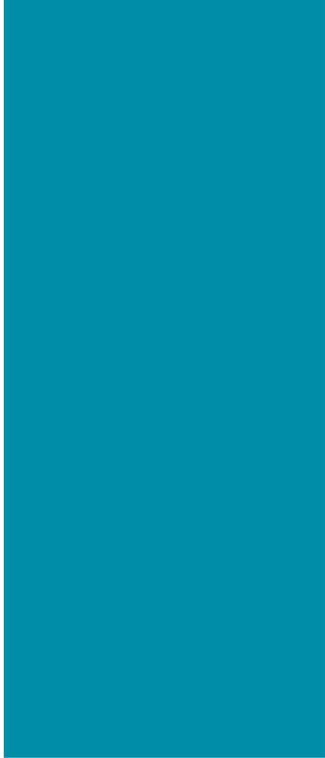
### *Páginas para docentes*

- <http://ares.cnice.mec.es/ciengehi/pr/index.html>  
<http://aula21.net/aulablog21/>  
<http://departamentofisicayquimica.iespana.es/>  
<http://www.correodelmaestro.com/> [http://mexico.aula365.com/mi\\_aula.aspx](http://mexico.aula365.com/mi_aula.aspx)  
<http://www.educared.net/>  
<http://www.eduteka.org/>  
<http://www.fansdelplaneta.com.mx/>  
<http://www.semarnat.gob.mx/informacionambiental/Documents/sniarn/yelmedio.html>

### *Páginas para alumnos*

- [http://ares.cnice.mec.es/ciengehi/a/00/animaciones/a\\_F\\_a00\\_00.html](http://ares.cnice.mec.es/ciengehi/a/00/animaciones/a_F_a00_00.html)  
<http://ciencianet.com/>  
<http://geocities.com/petersonpipe>  
<http://www.conacyt.gob.mx/comunicacion/revista/>  
<http://www.conacyt.mx/Comunicacion/notininos/index.html>  
<http://www.conacyt.mx/comunicacion/revista/193/Articulos/Helix.html>  
<http://www.curiosikid.com/>  
<http://www.experimentar.gov.ar>  
[http://www.experimentar.gov.ar/nota.php?id\\_nota=modaExpcion#](http://www.experimentar.gov.ar/nota.php?id_nota=modaExpcion#)  
[http://www.experimentar.gov.ar/nota.php?id\\_nota=lunaExpmento](http://www.experimentar.gov.ar/nota.php?id_nota=lunaExpmento)





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

## ENFOQUE

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

La formación cívica y ética que se brinde en la escuela primaria debe responder a los retos de una sociedad que demanda la capacidad para participar en el fortalecimiento de la convivencia democrática y de las condiciones que favorecen el ejercicio de los derechos humanos. Desde esta perspectiva, se 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 deben tomar decisiones que involucran asumir una 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.
- Por otra parte, el PIFCyE es integral al demandar, de la escuela y de los docentes, el desarrollo de una experiencia global de aprendizaje 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*.

El PIFCyE es una propuesta de trabajo que favorece, 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. Desde esta orientación, este programa de estudio para primer grado se basa en el enfoque del PIFCyE.

### 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 cuanto a los ámbitos de formación de la asignatura, los bloques de estudio articulan experiencias y saberes que los alumnos han conformado acerca de su persona, la convivencia con quienes les rodean y los criterios con que valoran sus acciones y las de los demás.

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

Respecto a las competencias se entienden como 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 sobre el mundo en que viven.

Al centrarse en competencias, el PIFCyE desplaza los planteamientos centrados en conceptos que pueden resultar abstractos y facilita la generación de situaciones didácticas concretas que pueden ser más accesibles a los alumnos. Asimismo, el programa integral 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 múltiples 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 se describen en secuencia gradual que orienta los alcances posibles de su desarrollo en los programas de 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*

Se fundamenta 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 que, 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 a la capacidad para reconocer la igualdad de las personas en dignidad y derechos, así como respetar y valorar las diferencias en su forma de ser, actuar, pensar, sentir, creer, 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, alude a 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 significa también la capacidad de cuestionar y rechazar cualquier forma de discriminación, igualmente valorar y asumir comportamientos de respeto a la naturaleza y sus recursos.

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

Consiste en la posibilidad de 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 integrantes 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 para resolver conflictos cotidianos sin usar la violencia, privilegiando el diálogo, la cooperación y la negociación, en un marco de respeto a la legalidad. Involucra, además, la capacidad de cuestionar el uso de la violencia ante conflictos sociales, de vislumbrar soluciones pacíficas y respetuosas de los derechos humanos, de abrirse a la comprensión del otro para evitar desenlaces socialmente indeseables y aprovechar el potencial 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, como las diferentes formas de ver el mundo y de jerarquizar valores.

### *6. Participación social y política*

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. Busca que los estudiantes se reconozcan como sujetos con derecho a intervenir e involucrarse en asuntos que les afectan directamente y en aquellos que tienen impacto colectivo, como la elección de representantes y el ejercicio del poder en las instituciones donde participan, mediante procedimientos como el diálogo, la votación, la consulta, el consenso y el disenso. También se contempla que consideren la situación de personas que se encuentran en condiciones desfavorables como una referencia para la organización y la acción colectiva.

### *7. Apego a la legalidad y 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, se 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 toman parte, 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 a la capacidad de tomar en cuenta opiniones y perspectivas diferentes que prevalecen en 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 la información sobre el manejo de recursos públicos y pedir que 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 niñas y niños:

- 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.

## PROPÓSITO GENERAL PARA LA EDUCACIÓN PRIMARIA

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 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 que en el territorio nacional existen diversas formas de organización social. Para ello, se requiere que identifiquen 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.

## PROPÓSITOS DEL PRIMER GRADO

En el primer grado de educación primaria se busca que los alumnos fortalezcan una idea positiva de sí mismos a través del reconocimiento de sus características personales, el desarrollo de actitudes de autocuidado, el disfrute de sus capacidades individuales y su capacidad de llevarse bien con los demás.

También se pretende que los alumnos desarrollen actitudes de respeto y de trato igualitario y solidario en las relaciones que establezcan con los demás, que reconozcan diversas posibilidades personales y colectivas para superar conflictos y que comprendan el papel de las normas y los acuerdos para la convivencia armónica en los distintos espacios donde participan.

## 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 los bloques temáticos

A fin de asegurar la presencia de las ocho competencias en los seis grados del programa, éstas se han distribuido en cinco bloques, lo cual facilita su tratamiento a través de situaciones didácticas que convocan al análisis, 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 de los seis grados.

BLOQUE TEMÁTICO	COMPETENCIAS CÍVICAS Y ÉTICAS
Bloque 1	<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 2	<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 3	<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 4	<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 5	<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 refieren a la esfera personal de los alumnos y avanza hacia los contenidos que involucran la convivencia social más amplia.

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

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

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

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

El quinto bloque 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 que pone en práctica los aprendizajes que los alumnos logran en los bloques previos.

## Organización de los bloques didácticos

Cada bloque didáctico está integrado por los siguientes elementos:

- *Título de 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 habrán de desarrollar.

- *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, permitiendo al docente seleccionar la situación de aprendizaje que sugiere cada sección y que sea factible desarrollar en su grupo de clase (Sección didáctica A1, A2, A3, etc., para el ámbito de la asignatura y Sección didáctica B para el trabajo transversal con otras asignaturas).

A través de estas secciones se brindan ejemplos concretos del tipo de estrategias y recursos que pueden realizarse 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 los contenidos de cada sección. Incluso, es factible que, de acuerdo con las experiencias que tienen lugar en el aula y en la escuela, diseñen otras secciones que complementen o sustituyan algunas de las propuestas, y que contribuyan 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.

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 autónomas y responsables.

La *participación* en el ámbito escolar equivale, en principio, a hablar de democracia. Es un procedimiento a través del cual los alumnos pueden expresarse 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, la biblioteca del aula y la biblioteca 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 en que 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, así como 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 pers-

pectiva, se sugiere que se empleen en el 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 la biblioteca del aula y la biblioteca 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 aparecen 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 a través 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 el aprendizaje y el desarrollo de las competencias cívicas y éticas como un proceso heterogéneo y diverso en cada alumno, que puede tener saltos y retrocesos, pero se deben respetar las diversas 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.
- 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.

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 del mismo. 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

#### ME CONOZCO Y ME CUIDO

##### PROPÓSITOS

- Distinguir y valorar que cada persona tiene sus propias características y comparte rasgos físicos, culturales y sociales similares a los de otras personas del entorno próximo.
- Emplear medidas preventivas ante situaciones de riesgo que se identifican en la casa, la escuela y la calle.

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>• Nombro las partes y características de mi cuerpo y describo positivamente mis rasgos personales. <b>SECCIÓN A1</b></li></ul>	Reconozco acciones preventivas para el cuidado de mi cuerpo y mi salud, ante situaciones de peligro en la casa, la calle y la escuela.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Expreso mis capacidades en diferentes tareas escolares.</li><li>• Distingo los alimentos nutritivos y naturales que están a mi alcance.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Me identifico empleando datos completos de mi nombre, domicilio, nombre de mis padres y escuela a la que asisto, y muestro autoconfianza ante los demás. <b>SECCIÓN A2</b></li></ul>		
<ul style="list-style-type: none"><li>• Practico medidas de higiene para el cuidado de mi cuerpo y fomento actividades que cuiden mi salud y prevengan riesgos <b>SECCIÓN A3</b></li></ul>		
<ul style="list-style-type: none"><li>• Describo en forma positiva características físicas y culturales que comparto con los integrantes de mi familia, escuela y grupo de amigos. <b>SECCIÓN A4</b></li></ul>		

## ÁMBITO: ASIGNATURA

### SECCIONES DIDÁCTICAS

#### SECCIÓN A1. DIFERENTES E IGUALES

##### Preguntas para discusión y reflexión

¿Cuáles son las características físicas y afectivas entre los integrantes del grupo? ¿Qué cosas tenemos en común y cuáles diferentes? ¿Cómo entender la sana convivencia a partir del respeto de las características y rasgos personales?

##### Posibles actividades de aprendizaje

Cada alumno lleva al salón un pañuelo o paliacate. Se integran en grupos de tres o cuatro y forman círculos y, a continuación, cubren sus ojos con el pañuelo. Posteriormente, con los ojos cubiertos cada uno identificará, mediante el tacto, a sus compañeros de círculo.

Uno o dos niños de cada grupo comentan las características que comparten y les distinguen de sus compañeros: el cabello, la nariz, las orejas, la estatura, el grosor de manos y brazos, etc. Se describen positivamente y señalan las diferencias que les permiten identificarse como personas singulares.

Elaboran un dibujo sobre situaciones en las que son tratados con respeto. Comentan sus dibujos y las razones por las que piensan que todas las niñas y todos los niños merecen el mismo respeto.

#### SECCIÓN A2. MI NOMBRE ES...

##### Preguntas para discusión y reflexión

¿Qué datos que nos identifican ante otras personas? ¿En qué localidad se ubica mi domicilio? ¿Quiénes son mis familiares cercanos? ¿Tenemos derecho a un nombre, una familia, un hogar y unos compañeros con los cuales aprender?

##### Posibles actividades de aprendizaje

Los alumnos forman parejas en las que proporcionen los siguientes datos: su nombre completo, el nombre de las personas con quienes viven, su domicilio particular, los datos que permitan ubicar su casa en la localidad, y describir el recorrido que realizan para llegar a la escuela.

Después de que cada pareja ha intercambiado esta información, se forman grupos de cuatro o seis alumnos en los cuales se procede a presentar a la pareja con la que trabajaron. Cada alumno elabora un dibujo de su casa en el que aparezca su familia y le pondrá su nombre. Con estos dibujos, los alumnos integran un “directorio ilustrado” y comentan a qué otros grupos pertenecen además del escolar.

## SECCIÓN A3. ¿QUÉ TAL DE SALUD?

### Preguntas para discusión y reflexión

¿Qué medidas son básicas en la higiene, la alimentación y el cuidado personal? ¿Cómo prevenir enfermedades? ¿Qué hacemos cuando tenemos problemas de salud? ¿Por qué es importante la asistencia médica?

### Posibles actividades de aprendizaje

Los alumnos comentan su experiencia acerca de cómo se han sentido y cómo han sido tratados cuando han estado enfermos, así como las enfermedades que han padecido. En el pizarrón se enlistan y señalan cómo se manifiestan: fiebre, dolor de alguna parte del cuerpo, etc. Identifican cuáles enfermedades son más frecuentes en el lugar donde viven. En equipos consultan a sus familiares qué pueden hacer para evitar enfermedades. Indagan qué servicios de salud existen en el lugar donde viven y qué recomendaciones brindan para estar sanos.

En plenaria comentan qué pueden hacer niñas y niños para cuidar su salud.

## SECCIÓN A4. MI PRIMER GRUPO

### Preguntas para discusión y reflexión

¿Qué rasgos son comunes en los grupos en que participo? ¿Cómo es mi familia? ¿Quiénes la conforman? ¿Qué nos gusta hacer juntos? ¿Qué diferencias puede haber entre las familias?

### Posibles actividades de aprendizaje

Con plastilina, los alumnos modelan figuras que representen a las personas con quienes viven y que forman su familia. En equipos, cada alumno describe a su familia apoyándose en las figuras diseñadas. Posteriormente, dejan en sus mesas las figuras elaboradas y observan las de otros equipos.

Todo el grupo comenta, a partir de preguntas, diferencias y semejanzas entre las familias: cuántos integrantes tienen y qué parentesco hay entre ellos.

Comentan las diversas formas en que puede estar integrada una familia y por qué es importante que sus integrantes se apoyen entre sí.

## ÁMBITO: TRABAJO TRANSVERSAL

### Espacio de indagación-reflexión-diálogo

#### PREVENCIÓN DE ACCIDENTES

*Indagar y reflexionar:* ¿qué accidentes pueden ocurrir en la casa, la escuela y la localidad? ¿Qué medidas se pueden emplear para prevenirlos? ¿Cuáles son las áreas seguras en la casa, la escuela y la localidad? ¿A qué distancia y en qué tiempo llego a la zona de seguridad? ¿Qué señales o avisos nos auxilian para prevenir accidentes?

*Dialogar:* a partir de lo investigado, niñas y niños formulan acciones que pueden realizar para cuidarse y protegerse. Además, elaboran algunas ilustraciones y carteles para prevenir accidentes, así como señalar medidas de prevención, cuidados en la casa, la escuela y la localidad.

#### Español

##### *Mensajes en carteles*

Ubicar anuncios y señales de camino a casa y a la escuela. Comentar su importancia y elaborar otros carteles que crean importantes para prevenir accidentes.

#### Matemáticas

##### *Frecuencia de riesgos*

Describir situaciones en que los niños han sufrido accidentes significativos como caídas, cortadas, quemadas y otros. Organizados en círculos por tipo de accidente, comparen su frecuencia. Comentar de qué y cómo se tienen que cuidar.

#### Educación Artística

##### *Cantos sencillos*

En equipo redactar un mensaje para prevenir riesgos en la casa o la calle y, con la ayuda de un adulto, musicalizar el texto y cantarlo frente al grupo.

#### FORMACIÓN CÍVICA Y ÉTICA

Reconozco acciones preventivas para el cuidado de mi cuerpo y mi salud, ante situaciones de peligro en la casa, la calle y la escuela.

#### Educación Física

##### *Medidas preventivas*

Identificar medidas de seguridad en la clase de Educación Física para evitar lesiones que puedan poner en riesgo su integridad física.

#### Exploración de la Naturaleza y la Sociedad

##### *Mis primeras enfermedades*

Investigar con sus papás las enfermedades y los accidentes que ha padecido en sus primeros años de vida. Comentar con sus compañeros y proponer medidas preventivas para evitar que en el futuro esos eventos se repitan.

##### *Zonas de riesgo*

Distinguir que en la casa y en la escuela hay objetos o zonas que pueden presentar riesgos potenciales –escaleras, contactos de energía eléctrica, cisternas o pozos de agua– y señalar algunas acciones elementales para evitarlos

##### *El cuidado del sentido con... sentido*

Identificar los cinco sentidos y relacionar cada uno con los órganos que emplea en cada caso. Reflexionar sobre las enfermedades que puede padecer cada uno de los órganos y compartir oralmente la forma como saben que cada uno tiene que cuidarse.

## Aprendizajes esperados

Al término del bloque cada niña y niño muestra lo aprendido cuando:

- Expresa que tiene derecho a tener un nombre, una familia, un hogar y compañeros.
- Aplica medidas que previenen su salud e integridad personal.
- Identifica rasgos de pertenencia a distintos grupos: escuela, familia y lugar donde vive.
- Muestra autoconfianza al presentarse ante los demás.

**BLOQUE II****ME EXPRESO, RESPONSABILIZO Y APRENDO A DECIDIR****PROPÓSITOS**

- Reconocer que las personas experimentan diferentes emociones y necesidades y las expresan de diversas formas.
- Distinguir que las niñas y los niños pueden tomar libremente algunas decisiones en su vida diaria y responsabilizarse de ellas, y en otros casos necesitan establecer acuerdos con los adultos y seguir indicaciones.
- Valorar las relaciones personales basadas en el trato justo y la reciprocidad.

Para este bloque se propone fortalecer el desarrollo de 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 mis emociones como la alegría, tristeza, ira, miedo, sorpresa o desagrado, y muestro respeto por mis compañeros cuando expresan sus emociones.</li> </ul> <p style="text-align: right;"><b>SECCIÓN A1</b></p>	Reconozco márgenes de acción y decisión en actividades cotidianas en las que admito normas y acuerdos establecidos con los adultos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Acepto la regulación social para moderar mi conducta.</li> <li>• Promuevo acciones de reciprocidad (dar y recibir) al jugar y convivir con otros niños.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Efectúo tareas siguiendo pautas para su realización y establezco compromisos de acción conmigo y con otros.</li> </ul> <p style="text-align: right;"><b>SECCIÓN A2</b></p>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Distingo situaciones donde tomo algunas decisiones de manera independiente, de otras donde sigo indicaciones.</li> <li>• Asumo acciones que realizo de manera independiente con responsabilidad.</li> </ul> <p style="text-align: right;"><b>SECCIÓN A3</b></p>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Valoro la importancia de dar y recibir atenciones y considero a los otros en decisiones que pueden afectarlos.</li> </ul> <p style="text-align: right;"><b>SECCIÓN A4</b></p>		

## ÁMBITO: ASIGNATURA

### SECCIONES DIDÁCTICAS

#### SECCIÓN A1. COMPARTIENDO SENTIMIENTOS Y EMOCIONES

##### Preguntas para discusión y reflexión

¿Qué es lo que más disfruto y me gusta? ¿Cómo manifiesto mi alegría? ¿Qué es lo que me irrita o molesta? ¿Qué hago cuando me enoja? ¿En qué momentos siento vergüenza? ¿Todos sentimos lo mismo ante situaciones semejantes? ¿Respeto los sentimientos de los demás?

##### Posibles actividades de aprendizaje

Cada alumno dibuja lo que le gusta, alegra, enoja, entristece, avergüenza, sorprende o interesa. En equipos comparten con sus compañeros lo que dibujaron, comentan diferencias o similitudes entre las situaciones que les provocan diversos sentimientos. Colocan los dibujos en un lugar del salón en el que puedan ser observados por todos. En grupo, mediante una lluvia de ideas, intercambian opiniones sobre las diversas formas en que pueden sentirse, por ejemplo, cuando rompen o pierden un material escolar, caen al suelo al estar jugando o ir por la calle, miran a un niño pequeño llorar, reciben una felicitación por haber hecho bien algo, entre otras.

Comentan que todas las personas expresamos emociones y sentimientos que pueden ser percibidos por los demás y merecen ser respetados sin condición alguna.

#### SECCIÓN A2. CRECIENDO EN EDAD Y RESPONSABILIDAD

##### Preguntas para discusión y reflexión

¿Cómo han cambiado mis actividades ahora que estoy en primaria, a diferencia de cuando estaba en preescolar? ¿Cómo ha cambiado mi horario? ¿Qué nuevas responsabilidades he adquirido? ¿Cómo puedo hacer para cumplir con algunas de mis responsabilidades de mejor manera?

##### Posibles actividades de aprendizaje

De manera individual los niños dibujan las actividades que realizaban en preescolar y las comparan con las que realizan ahora en primaria. Comentan las actividades mientras elaboran los dibujos. Identifican nuevas responsabilidades. Una vez concluidos sus dibujos, todo el grupo identifica algunas reglas de la escuela primaria que les resultan nuevas, por ejemplo, sobre el uso de sus libros y útiles escolares.

Comentan cómo se sienten con estas responsabilidades: la manera en que pueden cumplir con ellas y por qué son importantes.

## SECCIÓN A3. PASO A PASITO APRENDO A DECIDIR

### Preguntas para discusión y reflexión

¿Cuándo y por qué es preciso que niñas y niños sigamos las indicaciones de los adultos? ¿En qué situaciones las niñas y los niños podemos decidir algunas actividades solos? ¿Podemos estar en desacuerdo con las indicaciones que provienen de los adultos?

### Posibles actividades de aprendizaje

Formados en una fila, escuchan diferentes preguntas relacionadas con las actividades que realizan en su tiempo libre, por ejemplo, coleccionar insectos, trepar árboles, correr por el parque, nadar, y con acciones que deben realizar obligatoriamente, como tender su cama, ordenar sus útiles escolares, lavarse las manos para comer, cepillarse los dientes. Si se trata de una actividad elegida libremente deberán dar un paso a la derecha, si se menciona una actividad obligatoria deberán permanecer en el mismo lugar. Al final de este ejercicio comentan las actividades que realizan de manera obligatoria: ¿quién les obliga a realizarlas?, ¿por qué son obligatorias?

En equipos, dibujan actividades de la vida diaria de la familia, la escuela o la localidad que realicen sin la supervisión de los adultos. Señalan las responsabilidades que tienen al realizar estas actividades y las explican a los demás equipos.

## SECCIÓN A4. ES JUSTO O NO ES JUSTO QUE...

### Preguntas para discusión y reflexión

¿Recuerdas alguna situación de trato justo o injusto entre compañeros? ¿Qué es justo o no es justo hacer entre compañeros? ¿Qué significa aprender a dar y recibir? ¿Qué muestras de reciprocidad encontramos en nuestra vida cotidiana?

### Posibles actividades de aprendizaje

Narrar un relato breve que describa alguna situación que no es justa entre pares en el ámbito cotidiano. Esta narración puede ser oral, gráfica o audiovisual, por ejemplo, un niño que presta sus juguetes pero, a quien se los prestó nunca le quiere prestar a él los suyos, u otro niño que recibe atenciones de sus abuelos y, en contraparte, él no tiene atenciones o consideraciones con ellos. Motivar una discusión colectiva a través de la cual se identifiquen situaciones de falta de respeto o reciprocidad entre los protagonistas, y se propongan soluciones para subsanarlas, por ejemplo, en el caso de compartir los juguetes como una forma justa de dar y recibir. Comentar que una situación es justa cuando las personas se brindan respeto mutuamente y cuando sus derechos son respetados.

Identifican situaciones de convivencia en el aula que consideren justas e injustas y señalan alternativas para que los involucrados den y reciban respeto.

# ÁMBITO: TRABAJO TRANSVERSAL

## Espacio de indagación-reflexión-diálogo

### TODOS LOS DÍAS TENEMOS RESPONSABILIDADES

*Indagar y reflexionar:* ¿qué días de la semana voy a la escuela? ¿A qué hora debo levantarme para estar a tiempo? ¿Qué actividades realizo, antes de salir de casa, para estar listo? ¿Por qué son importantes estas actividades? ¿De cuáles de estas actividades soy responsable? ¿En cuáles dependo de otras personas? ¿Cómo afecto a los demás si no cumplo con lo que me toca?

*Dialogar:* en grupos discutir el siguiente caso: Mireya juega por la mañana a la hora que debe desayunar para ir a la escuela. Esto ocasiona que llegue tarde y no le permitan entrar. Su papá no sabe qué hacer con ella, pues debe ir a trabajar y no tiene con quién dejarla. ¿Qué harías en el lugar de Mireya para evitar este problema?

#### Español

##### *Actividades de rutina diaria*

Escribir en el pizarrón las actividades que realizan diariamente y clasificar en dos columnas aquellas de las que es responsable y aquellas en las que depende de otras personas.

#### Matemáticas

##### *Nuestro amigo el diario*

Registrar gráficamente actividades realizadas en un día para distinguir cuáles de esas acciones pueden cambiar al día siguiente, cuáles son necesarias, cuáles son establecidas con los adultos y en cuáles puede modificar su duración.

#### Educación Artística

##### *Verbalizar una misma frase*

Expresar sentimientos empleando una misma frase con alegría, enojo y tristeza, agregando gestos y movimientos corporales. Comentar acerca de los diferentes medios para expresarse y manifestar respeto a los otros al hacerlo.

#### FORMACIÓN CÍVICA Y ÉTICA

Reconozco márgenes de acción y decisión en actividades cotidianas en las que admito normas y acuerdos establecidos con los adultos

#### Educación Física

##### *¿Te reto a los retos?*

Ante diversos objetos –pelotas, cuerdas, aros, ligas, costales–, mostrar lo que es capaz de realizar con ellos. Plantear ¿qué sabe hacer y qué puede enseñar a hacer a sus compañeros?

#### Exploración de la Naturaleza y la Sociedad

##### *Compromiso histórico*

Narrar algunos episodios del inicio de la Revolución Mexicana donde los personajes asumen compromisos. Reflexionan respecto a cuál es el efecto de la responsabilidad sobre la realización de planes y proyectos.

##### *Abrigarse o no*

Observar que con los cambios del estado del tiempo a lo largo del año es necesario cuidarse empleando ropa adecuada ante el viento, el frío, la lluvia o el calor excesivo. Analizar su responsabilidad en abrigarse o no.

##### *Plantas, animales y personas*

Reconocer que las plantas, los animales y los seres humanos requerimos de alimentación y agua. Los humanos además necesitamos ejercicio, descanso e higiene para mantener la salud. Reflexionar con preguntas la capacidad que tiene para decidir de manera responsable a favor de su salud personal en acciones cotidianas.

## Aprendizajes esperados

Al término del bloque cada alumno muestra lo aprendido cuando:

- Expresa emociones como alegría, enojo, tristeza, angustia, sorpresa o interés.
- Identifica situaciones en las que es pertinente seguir instrucciones o recomendaciones por parte de otras personas.
- Describe responsabilidades que ha adquirido en la casa y la escuela y cómo se han modificado conforme ha ido creciendo.
- Identifica actividades en las que puede tomar decisiones propias.
- Participa en actividades donde muestra su apoyo y cooperación con sus compañeros.

## BLOQUE III

### CONOZCO Y RESPETO A LAS PERSONAS QUE ME RODEAN

#### PROPÓSITOS

- Distinguir y respetar la diversidad de edades, culturas, rasgos físicos, creencias y características socioeconómicas que tienen las personas de su entorno.
- Reconocer su pertenencia a diversos grupos, como familia, escuela, colonia o comunidad, con los que comparte necesidades e intereses.
- Participar en tareas colectivas que impliquen intercambio de roles y acciones para el cuidado del ambiente.

En este bloque se propone fortalecer el desarrollo de los alumnos 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>• Detecto y muestro interés por las necesidades de otras personas de distintas edades, culturas, características físicas, de género, creencias o nivel socioeconómico.</li></ul> <p style="text-align: right;"><b>SECCIÓN A1</b></p>	Reconozco efectos positivos y negativos de algunas actividades diarias sobre el ambiente natural; manifiesto interés por el cuidado de los recursos naturales y participo en tareas para su cuidado.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Identifico costumbres y tradiciones de diferentes grupos de mi entorno, e identifico algunos rasgos que comparto con otros niños de México.</li><li>• Coopero con otros niños en el desarrollo de trabajos o actividades cotidianas de la escuela.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Respeto diferencias y similitudes entre mis compañeros sin menospreciar género, etnia o situación económica.</li><li>• Comprendo que el respeto es un elemento básico para la convivencia entre personas y grupos.</li></ul> <p style="text-align: right;"><b>SECCIÓN A2</b></p>		
<ul style="list-style-type: none"><li>• Distingo efectos positivos y negativos de las actividades humanas sobre el ambiente natural y participo en tareas para el cuidado de los recursos naturales.</li></ul> <p style="text-align: right;"><b>SECCIÓN A3</b></p>		
<ul style="list-style-type: none"><li>• Me siento parte de diversos grupos y describo algunas diferencias y similitudes entre ellos.</li><li>• Muestro respeto por los símbolos patrios en las conmemoraciones cívicas y me identifico y valoro como mexicano.</li></ul> <p style="text-align: right;"><b>SECCIÓN A4</b></p>		

## ÁMBITO: ASIGNATURA

### SECCIONES DIDÁCTICAS

#### SECCIÓN A1. NECESIDADES A DIFERENTES EDADES

##### Preguntas para discusión y reflexión

¿Qué necesitamos las personas para vivir? ¿Qué necesidades tienen los adultos mayores? ¿Hay personas que demandan mayor atención que otras? ¿Conoces a algunas personas con necesidades especiales? ¿Cómo son atendidas sus necesidades?

##### Posibles actividades de aprendizaje

Todo el grupo comenta las necesidades que niñas y niños tienen para vivir: alimentarse, vestirse, tener un lugar dónde vivir. Los alumnos dibujan a personas de su familia y de la localidad que requieren de atención y cuidados especiales para cubrir estas necesidades, por ejemplo, los bebés, los ancianos, las personas con alguna discapacidad o enfermedad.

Buscan, en la escuela y la localidad, los apoyos que existen para personas y niños con necesidades específicas, para ver, oír, caminar. Si es el caso de alguna niña o niño en el grupo, organizan acciones para brindarle apoyos que le permitan trabajar y convivir en el aula y en la escuela. Comentan qué necesidades de las personas deben cubrirse sin importar su edad o su condición, a través de apoyos especiales, como una forma de respetar sus derechos.

#### SECCIÓN A2. CÓMO JUGARÍA A... SI PUDIERA PARTICIPAR

##### Preguntas para discusión y reflexión

¿En qué juegos y actividades participan por igual las niñas y los niños? ¿Existen juegos que son sólo para niñas o para niños? ¿Qué pasa cuando en un juego no se permite jugar a una niña o niño? ¿Cómo se sentirán? ¿Qué podemos hacer para integrar en nuestros juegos a todos?

##### Posibles actividades de aprendizaje

Los alumnos observan los juegos y actividades que realizan niñas y niños durante el recreo y los describen a través de dibujos y textos breves. Comentan si algunas actividades observadas sólo son realizadas por niñas o por niños y en cuáles participan ambos.

Plantear preguntas como: ¿creen que haya juegos que sólo son para niñas o sólo para niños? ¿Piensan que las niñas/los niños no deben jugar a... (fútbol, la comida, canicas, muñecas)? ¿Qué importancia tiene el respeto al juego del otro? Los alumnos explican, en cada caso, la razón de sus respuestas. Comentan los rasgos que tienen en común niñas y niños al jugar: les gusta correr, imaginar que son personas mayores, mostrar sus destrezas, entre otros.

Cada alumno hace un autorretrato y dibuja alrededor del mismo los juegos que le gustan y los que le gustaría jugar. Todo el grupo propone una lista de juegos a realizar en el recreo donde puedan participar con respeto niñas y niños.

## SECCIÓN A3. TODOS LOS SERES VIVOS REQUERIMOS DE AGUA

### Preguntas para discusión y reflexión

¿Quién necesita el agua? ¿Por qué necesitamos el agua? ¿De qué manera nos afecta cuando falta? ¿Qué podemos hacer para cuidarla y no desperdiciarla? ¿Qué puede pasar si no cuidamos el agua?

### Posibles actividades de aprendizaje

En parejas, los alumnos comentan las actividades que realizan diariamente en casa y en la escuela en las que utilizan el agua. Todo el grupo identifica situaciones en las que la carencia de agua afecta su bienestar. Además, pueden realizar dibujos de lo que ocurre con plantas y animales cuando no tienen agua.

Para reflexionar sobre los usos del agua en la casa y en la localidad pueden describir sucesos en los que se identifique la necesidad de cuidarla y se señalen algunas medidas que pueden aplicarse en cada caso.

El grupo elabora una lista de las acciones que puede realizar en la casa y en la escuela para ahorrar agua. Elaboran un periódico mural, y lo colocan en un lugar visible y concurrido para invitar a sus compañeros de escuela a no desperdiciar el agua.

## SECCIÓN A4. ME GUSTARÍA COMPARTIR

### Preguntas para discusión y reflexión

¿Qué compartimos con las personas con las que convivimos? ¿Son semejantes nuestros sentimientos por la Bandera y el Himno nacionales? ¿Qué significa para ti ser mexicano? ¿Cómo nos fortalece compartir una misma identidad?

### Posibles actividades de aprendizaje

Los alumnos elaboran un dibujo de su familia y la casa que habitan y lo pegan en un plano o una maqueta. Observan que su familia pertenece a una comunidad.

Realizan otro dibujo de la escuela, el parque, el deportivo u otros espacios en los que participa y los pegan en su plano o maqueta. Incluyen en sus dibujos a quienes integran ese espacio, por ejemplo, en la escuela: maestros, alumnos, padres de familia, director, conserje. Colocan en el plano o maqueta una bandera cuando exista alguna escuela y el Escudo Nacional donde se localice un edificio de gobierno. Investigan si todos los integrantes del grupo viven en la localidad o en localidades

cercanas. Comentan que la escuela es también una comunidad y que sus miembros pertenecen a varias comunidades.

Elaboran dibujos donde describan lo que les gusta de su familia, su escuela y su localidad. Comentan respecto a las diferencias y similitudes que distinguen a los grupos en los que participan y la importancia de que existan elementos que los vinculen, como es el caso de la Bandera y el Himno nacionales.

## ÁMBITO: TRABAJO TRANSVERSAL

### Espacio de indagación-reflexión-diálogo

#### APRENDIENDO A RESPETAR NUESTRO MEDIO

*Indagar y reflexionar:* ¿qué recursos naturales tiene nuestra localidad? ¿Por qué los necesitamos? ¿Cómo los aprovechamos? ¿Qué daños podemos ocasionar en el ambiente? ¿De qué manera podemos usar y conservar los recursos del medio?

*Dialogar:* ¿cuánto papel, agua, madera uso y desecho diariamente? ¿Tengo cuidado en no desperdiciar estos recursos? ¿Qué acciones realizamos para reutilizarlos?

#### Español

##### *Notas informativas*

Escribir notas sobre acciones de su vida cotidiana que dañan a la naturaleza y proponer acciones posibles de realizar cotidianamente en beneficio de la naturaleza.

#### Matemáticas

##### *Ahorrando recursos*

Mediante cálculo mental aproximar cantidades de consumo individual y colectivo de recursos que se emplean en casa por semana —agua, papel, detergente, cloro, gas, leña u otros— y se consumen al realizar tareas como lavar ropa, el aseo personal y de la casa, y para elaborar alimentos.

#### FORMACIÓN CÍVICA Y ÉTICA

Reconozco efectos positivos y negativos de algunas actividades diarias sobre el ambiente natural, manifiesto interés por el cuidado de los recursos naturales y participo en tareas viables para su cuidado.

#### Exploración de la Naturaleza y la Sociedad

##### *Las costumbres de mi familia*

Entrevistar a abuelos o tíos sobre costumbres familiares que se venían realizando de tiempo atrás y que hasta la fecha reportan efectos positivos o negativos al ambiente. Reflexionar sobre la validez de que esas costumbres se sigan practicando.

##### *Juguetes y ambiente*

Identificar los materiales con los que están hechos sus juguetes. Reflexionar sobre los efectos positivos o negativos que reportará al ambiente si los desecha. Definir acciones para evitar el daño al ambiente que se produce por el desecho de juguetes o pilas.

<p><b>Educación Artística</b>  <i>Intensidades del sonido</i>          Producir sonidos colectivamente, con diferentes partes del cuerpo y con diferentes intensidades. Reflexionar sobre el “ruido” y sus efectos cuando la intensidad de esos sonidos es elevada.</p>		<p><i>Respeto a los seres vivos y su entorno</i>          Reflexionar sobre la importancia de que los seres vivos crezcan en un ambiente sano y equilibrado para asegurar su crecimiento y desarrollo. Investigar sobre el ciclo de vida de plantas, animales y personas.</p>
	<p><b>Educación Física</b>  <i>Un mejor lugar para hacer ejercicio</i>          Participar en actividades tendientes a cuidar el espacio en el que se realizan las actividades físicas.</p>	

## Aprendizajes esperados

Al término del bloque cada niña y niño muestra lo aprendido cuando:

- Describe y respeta semejanzas o diferencias entre las niñas y los niños.
- Identifica efectos negativos o positivos sobre el ambiente que producen las personas en el lugar donde vive.
- Manifiesta respeto por los símbolos patrios que comparte como mexicano.
- Respeto a personas y grupos en la convivencia cotidiana.

**BLOQUE IV****CONSTRUIMOS REGLAS PARA VIVIR Y CONVIVIR MEJOR****PROPÓSITOS**

Reconocer que los espacios de convivencia están regulados por normas y reglas que favorecen el bienestar colectivo.

- Identificar y valorar el papel de las autoridades en organizaciones de las que toma parte.
- Utilizar procedimientos que permiten la construcción de acuerdos colectivos.

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

- Apego a la legalidad y sentido de justicia.
- Comprensión y aprecio de 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>• Distingo las reglas y normas en los espacios donde convivo, comparo sus funciones y aprecio la manera en que favorecen mi bienestar y el de los demás.</li> </ul> <p style="text-align: right;"><b>SECCIÓN A1</b></p>	Reconozco la función de las reglas y de algunas autoridades relacionadas con su aplicación en la vida diaria, asimismo aprecio el trato respetuoso, igualitario y solidario.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aprecio la importancia de seguir procedimientos básicos para tomar acuerdos.</li> <li>• Respeto reglas y acuerdos establecidos con los alumnos de mi salón y de la escuela, en los espacios de juego.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifico que pedir la palabra y escuchar a quien habla son procedimientos que facilitan la construcción de acuerdos con los demás, valoro su importancia y los practico con respeto y consideración mutua.</li> </ul> <p style="text-align: right;"><b>SECCIÓN A2</b></p>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprendo y valoro la satisfacción de mis necesidades básicas como parte del respeto a mis derechos y aprecio la responsabilidad de los adultos que me brindan cuidado y afecto.</li> </ul> <p style="text-align: right;"><b>SECCIÓN A3</b></p>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Formulo propuestas para involucrarme en actividades de mi escuela, familia o localidad.</li> <li>• Valoro el desempeño de las autoridades en las organizaciones en que tomo parte, y reconozco su importancia para convivir en armonía.</li> </ul> <p style="text-align: right;"><b>SECCIÓN A4</b></p>		

## ÁMBITO: ASIGNATURA

### SECCIONES DIDÁCTICAS

#### SECCIÓN A1. REGLAS QUE SIRVEN PARA TODOS

##### Preguntas para discusión y reflexión

¿Qué diferencias existen en la manera de convivir en la familia, en la escuela y con los amigos?  
¿Cómo sabemos de qué manera comportarnos en cada momento y lugar? ¿Qué necesitamos saber para participar en diversos grupos?

##### Posibles actividades de aprendizaje

En equipos, los alumnos discuten situaciones cercanas en las que reconozcan la importancia de reglas y acuerdos que sean respetados por todos. Por ejemplo, durante la hora del recreo, algunos niños quieren jugar fútbol, otros prefieren comer y otros saltar la cuerda, ¿cómo pueden ponerse de acuerdo para que todos disfruten del recreo? Cada equipo formula un acuerdo o regla; algunas pueden ser: organizar turnos para cada juego, señalar partes del patio para cada actividad, organizar tiempos para comer y para jugar. Preguntar a cada equipo qué pasaría si alguna de esas reglas faltara o no se cumpliera o qué pasaría si hubiera ruido en un hospital. El grupo comenta qué acuerdos o reglas permiten que todos convivamos con bienestar y armonía.

#### SECCIÓN A2. PONGÁMONOS DE ACUERDO PARA HABLAR

##### Preguntas para discusión y reflexión

¿Tenemos la costumbre de escucharnos al hablar? ¿Qué problemas de comunicación pueden ocurrir entre personas? ¿Por qué es importante hablar y escuchar?

##### Posibles actividades de aprendizaje

Mostrar ejemplos de los problemas que se generan cuando no se escucha con atención a quien habla. Ante el grupo, un alumno relata al docente algún programa de televisión que todos conozcan, un cuento leído recientemente en clase o una película. El docente actúa como un “mal escucha”: hace ruido, se distrae, habla con otra persona. Los alumnos señalan los errores cometidos en este ejercicio y se anotan en el pizarrón. A continuación, entre todos elaboran una lista de los comportamientos que deben mantenerse al escuchar a una persona. En parejas, un alumno relata algún suceso a su compañero, quien lo escucha con respeto y atención, luego éste repite lo que escuchó o hace un dibujo sobre el relato. Todo el grupo comenta cómo se sintieron al ser escuchados.

## SECCIÓN A3. NIÑAS Y NIÑOS PRIMERO

### Preguntas para discusión y reflexión

¿Por qué las niñas y los niños requieren de protección y cuidado por parte de los adultos? ¿Qué necesitamos todos los niños y niñas para crecer y desarrollarse? ¿Qué pasa si estas necesidades no se satisfacen? ¿Por qué son importantes mis derechos como niña o niño?

### Posibles actividades de aprendizaje

El grupo elabora una lista de cosas que gusta a la mayoría –juguetes, dulces, programas de televisión, juegos, etc.–, así como otra lista de cosas que necesitan para vivir. Plantear preguntas para aclarar diferencias entre gustos personales y necesidades, por ejemplo, ¿qué nos ayudaría a vivir y crecer sanamente: comer verduras o dulces? o ¿si una persona no come dulces puede enfermar? Posteriormente, en la lista de cosas necesarias para vivir, los alumnos destacan cuáles son comunes a todos los niños y niñas. Señalar que estas necesidades forman parte de sus derechos. Asimismo, describen cómo satisfacen tales necesidades y la manera en que los adultos con quienes conviven contribuyen a este propósito. Realizan un mural que se titule “Los derechos de niñas y niños”, y elaboran dibujos que muestren situaciones en que estos derechos se cumplen. Explican sus dibujos destacando el cuidado y el afecto que les brindan los adultos y, en su caso, aquello en lo que necesitan más atención.

## SECCIÓN A4. LOS GRUPOS SE ORGANIZAN PARA FUNCIONAR

### Preguntas para discusión y reflexión

¿Quiénes integran mi escuela y mi localidad? ¿Qué tareas corresponden a cada uno de sus integrantes? ¿Qué funciones tienen estos grupos? ¿A quién le toca dirigirlos? ¿Qué sucede cuando no hay acuerdo entre los miembros de un grupo? ¿Qué papel desempeñan en estos grupos?

### Posibles actividades de aprendizaje

En equipos, los alumnos dibujan figuras que representen a los integrantes de la escuela: alumnos, maestros, director, conserje, padres de familia. Cada equipo investiga la actividad principal de algún integrante de la escuela. El grupo elabora un esquema con los dibujos y con textos breves sobre la información recabada.

Preguntar a los alumnos por qué el director, los maestros, los alumnos, los padres de familia tienen que realizar las actividades descritas, qué pasaría si no las realizaran y cómo se verían afectados los demás.

Identifican a las personas que, en la localidad, trabajan en beneficio de todos. ¿Quién toma decisiones o dirige esta localidad? ¿Cómo se llama? ¿Dónde trabaja? ¿Quiénes vigilan la seguridad de las personas? ¿Quiénes participan en la limpieza de las calles? Algunas de estas personas pueden ser invitadas para que platicuen al grupo de las actividades que desarrolla en beneficio de la localidad.

# ÁMBITO: TRABAJO TRANSVERSAL

## Espacio de indagación-reflexión-diálogo

### EL PARQUE, UN ESPACIO DE TODOS

*Indagar y reflexionar:* ¿qué parques, canchas deportivas, plazas o espacios de reunión y recreación existen en la localidad? ¿Qué días se reúne la gente en esos lugares? ¿Qué cosas lleva la gente cuando va a esos lugares? ¿A quién pertenecen esos espacios?

*Dialogar:* organizar la salida a un espacio público y dirigir la observación hacia las cosas que suceden en ese lugar, identificar si las condiciones en que se encuentran permiten el bienestar de las personas: si están limpios, si los juegos infantiles funcionan y son seguros, si hay basura o no, si existen plantas y en qué condiciones se encuentran. Preguntar: ¿quién cuida de ese espacio? o ¿a quién se dirigen las personas para solicitar la construcción o mejoramiento de un bien colectivo?

#### Español

##### *Las reglas en el parque*

Entrevistar a niños y niñas sobre las reglas que se siguen o deben seguir en diversos espacios de recreación y diversión de la escuela o la localidad.

#### Matemáticas

##### *Valor posicional*

Identificar que existen reglas en la conversión de unidades a decenas. Agrupar colecciones de monedas de un peso y de diez y plantear situaciones de compra. Valorar que las reglas permiten el intercambio justo de productos.

#### Educación Artística

##### *Sonidos producidos con diferentes objetos*

Interpretar canciones populares conocidas por todos con sonidos que puedan producirse con objetos o con el cuerpo. Comentar: ¿qué reglas es necesario seguir para lograr que la melodía se escuche con armonía? Definirlas y aplicarlas.

#### FORMACIÓN CÍVICA Y ÉTICA

Reconozco la función de las reglas y de diversas figuras de autoridad relacionadas con su aplicación en la vida diaria, asimismo aprecio el trato respetuoso, igualitario y solidario.

#### Educación Física

##### *Jugamos con reglas*

Reflexionar sobre el papel de las reglas, el de diversas figuras de autoridad y el del trato respetuoso en todos los juegos.

#### Exploración de la Naturaleza y la Sociedad

##### *El respeto al otro*

Analizar el significado del lema de Benito Juárez y elaborar una lista sobre cuáles son los derechos compartidos. Identificar que comparten los derechos de alimentación, vivienda, salud. Expresa compromiso por la defensa a los derechos de todos.

##### *Trabajos en el parque*

Elaborar una ruta para trasladarse al parque más importante de su localidad. Representar con mímica los personajes que realizan algún trabajo en el parque seleccionado. Reflexionar sobre el valor que encierra todo trabajo honesto.

##### *Mi salud es primero*

Valorar las medidas de prevención que establecen los adultos para el cuidado de sus ojos y oídos, al realizar diversas actividades en lugares abiertos y cerrados.

## Aprendizajes esperados

Al término del bloque cada niña y niño muestra lo aprendido cuando:

- Reconoce que los niños tienen derecho a la satisfacción de necesidades como la alimentación, salud, vivienda y educación.
- Identifica algunas funciones de las autoridades de su contexto próximo.
- Aprecia reglas y normas que regulan la convivencia en la familia, la escuela y la comunidad.
- Practica los procedimientos básicos para establecer acuerdos: pedir la palabra y escuchar a quien habla.

## BLOQUE V

### DIALOGAMOS PARA RESOLVER DIFERENCIAS Y MEJORAR NUESTRO ENTORNO

#### PROPÓSITOS

- Distinguir que en la convivencia diaria se suscitan conflictos entre las personas y que para resolverlos es fundamental dialogar y conocer el punto de vista de los demás.
- Participar en asuntos de beneficio común que demandan toma de decisiones y trabajo colectivo.

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

- Manejo y resolución de conflictos.
- Participación social y política.

COMPETENCIAS PARA EL DESARROLLO EN LOS ÁMBITOS FORMATIVOS		
ASIGNATURA	TRABAJO TRANSVERSAL	EL AMBIENTE ESCOLAR Y LA VIDA COTIDIANA DEL ALUMNADO
<ul style="list-style-type: none"><li>• Ubico situaciones de conflicto en la convivencia cotidiana.</li><li>• Manifiesto interés por conocer el punto de vista de otras personas.</li></ul> <p style="text-align: right;"><b>SECCIÓN A1</b></p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Identifico los beneficios de trabajar en equipo.</li><li>• Empleo el diálogo respetuoso al intercambiar puntos de vista.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Participo de manera organizada en actividades que favorecen mi entorno.</li><li>• Participo en la toma de acuerdos con los demás.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Reconozco que el empleo del diálogo es un recurso que favorece la solución de conflictos</li></ul> <p style="text-align: right;"><b>SECCIÓN A2</b></p>		
<ul style="list-style-type: none"><li>• Participo con propuestas y compromisos en la toma de decisiones y anticipo repercusiones para mí y para otros.</li></ul> <p style="text-align: right;"><b>SECCIÓN A3</b></p>		
<ul style="list-style-type: none"><li>• Muestro interés por asuntos de mi entorno y trabajo en equipo para un beneficio común.</li></ul> <p style="text-align: right;"><b>SECCIÓN A4</b></p>		

## ÁMBITO: ASIGNATURA

### SECCIONES DIDÁCTICAS

#### SECCIÓN A1. CONFLICTOS ENTRE VECINOS

##### Preguntas para discusión y reflexión

¿Cuáles son nuestros desacuerdos más frecuentes con quienes convivimos? ¿Qué los puede provocar? ¿Cómo reaccionamos cuando hay conflicto? ¿Por qué es importante conocer cómo piensan los demás cuando hay un conflicto?

##### Posibles actividades de aprendizaje

Colocar en un muro del aula una hoja grande de papel para que, a lo largo de una semana, los alumnos registren acontecimientos que hayan generado conflictos, como pueden ser peleas, desacuerdos, discusiones entre ellos u otros alumnos de la escuela.

Elegir alguna de las situaciones y entre todos describir lo que pasó. Con atención escuchan la versión de los involucrados en el conflicto. En el pizarrón pueden anotarse los hechos principales e ilustrarse con dibujos. Comentan por qué y cómo se inició el problema, quiénes participaron, qué diferencias tenían, cómo podría resolverse y qué podría hacerse para evitar que vuelva a ocurrir.

En equipos elaboran una propuesta para resolver el conflicto revisado. Comentan las soluciones propuestas, escuchan el punto de vista de los involucrados y analizan si las propuestas respetan los derechos de los involucrados. Aplican la propuesta de solución con el respaldo de todo el grupo.

#### SECCIÓN A2. HABLANDO SE ENTIENDE LA GENTE

##### Preguntas para discusión y reflexión

¿Para qué nos sirve dialogar? ¿Qué necesitamos aprender para dialogar? ¿Qué bien ofrece a las personas el diálogo?

##### Posibles actividades de aprendizaje

En equipos eligen un cuento, película o canción que representen con mímica al resto del grupo que tratará de adivinar su título. En cada equipo un integrante representa ante los demás la selección elegida. Los demás equipos intentarán adivinar el nombre de la canción, película o cuento. Al finalizar el juego comentan la facilidad o dificultad para comprender a través de gestos y movimientos. Quienes actuaron con mímica también expresan cómo se sintieron al tratar de comunicarse mediante esta forma.

Comentan sobre la importancia de dialogar para la comunicación entre las personas. Pueden plantearse preguntas como: ¿qué compartimos con los demás cuando dialogamos? Investiguen casos donde se generan conflictos por falta de comunicación y coméntenlos entre compañeros. Reflexionen sobre la importancia del diálogo como medio para favorecer su solución.

### SECCIÓN A3. PARTICIPAR EN LA TOMA DE DECISIONES

#### Preguntas para discusión y reflexión

¿Qué decisiones podemos tomar con los demás? ¿Cuál es nuestra responsabilidad al tomar decisiones con los demás? ¿En qué decisiones participamos con los demás?

#### Posibles actividades de aprendizaje

A través de una lluvia de ideas los alumnos hacen una lista de decisiones que toman con otras personas en la casa y en la escuela, por ejemplo, jugar un determinado juego, elegir un recorrido para pasear, ponerle nombre a una mascota, etcétera.

Presentar una situación como la siguiente: “Pedro se reúne con sus amigos para jugar pelota; uno de ellos lleva una resortera y propone tirar piedras a los pájaros. Todos están de acuerdo en turnarse la resortera menos Pedro. Sus amigos le dicen que no quieren jugar a la pelota”. Entre todos responden las siguientes preguntas: ¿qué piensan del juego de tirar piedras a las aves? ¿Debe participar Pedro en este juego para no quedarse sin jugar? ¿Qué harían si estuvieran en el lugar de Pedro?

### SECCIÓN A4. MANOS A LA OBRA: LAS VENTAJAS DE TRABAJAR EN EQUIPO

#### Preguntas para discusión y reflexión

¿Qué ventajas tiene trabajar en equipo? ¿Es fácil trabajar en equipo? Buscar ejemplos cotidianos en los que se requiere trabajar con los demás. ¿Qué se requiere para lograr un buen trabajo en equipo? ¿Qué papel tiene la comunicación, la confianza, la solidaridad y el bienestar colectivo?

#### Posibles actividades de aprendizaje

Todo el grupo realiza un recorrido por la escuela y observan las características del patio de recreo. En el salón comentan qué les gusta y qué les disgusta del patio de la escuela. Eligen un área que puedan cambiar o mejorar para que todos la disfruten mejor: pintar juegos en el piso, sembrar pasto o plantas, limpiar de piedras, colocar cajones para sentarse a comer y otras. Comentan quién podría realizar este tipo de mejora y qué beneficios traería a otros alumnos de la escuela. Enlistan las tareas a realizar y las comunican a otros grupos. Comentan las ventajas del trabajo en equipo y se organizan para llevar a cabo las tareas.

## ÁMBITO: TRABAJO TRANSVERSAL

### Espacio de indagación-reflexión-diálogo

#### LOS POLICÍAS: GUARDIANES DE LA SEGURIDAD

*Indagar y reflexionar:* ¿quiénes son los policías? ¿Qué hacen? ¿Qué servicios prestan? ¿Cómo lo hacen? ¿Qué riesgos corren? ¿Por qué debemos colaborar con su trabajo? ¿Qué pasaría si este trabajo no lo realizara alguien?

*Dialogar:* comenten la importancia del trabajo en equipo, la comunicación eficiente, la colaboración y el apoyo mutuo. Comenten la necesidad de aplicar estas actitudes en diferentes espacios de la convivencia.

#### Español

##### *Compartiendo esfuerzos*

Entrevistar a personas que realizan labores de vigilancia en la localidad para identificar la importancia y beneficios del apoyo al trabajar en equipo.

#### Matemáticas

##### *Las actividades de la semana*

Investigar las actividades semanales realizadas por profesionales que trabajan en equipo —policías, bomberos, obreros— para calcular el tiempo que se dedican a una tarea en colectivo y el tiempo que se dedicaría si se realizara de manera individual.

#### Educación Artística

##### *Expresión libre*

Por equipos y con diálogos espontáneos representar con títeres una situación donde un policía interviene en apoyo de la comunidad.

#### FORMACIÓN CÍVICA Y ÉTICA

- Identifico los beneficios del apoyo de otros al trabajar en equipo.
- Manifiesto interés por conocer mediante el diálogo respetuoso, el punto de vista de otras personas.

#### Educación Física

##### *Juegos de equipo*

Realizar juegos de equipo que impliquen el apoyo mutuo. Por medio del diálogo indicar las reglas para su realización, se pide a los equipo que las cumpla sin hacer trampas.

#### Exploración de la Naturaleza y la Sociedad

##### *Una lucha común*

Reflexionar sobre los beneficios que reportó la integración y colaboración de los zacapoaxtlas con el Ejército mexicano para enfrentar a los franceses en la batalla del 5 de mayo en Puebla.

##### *Guía de mi localidad.*

En equipos comentan las características culturales de la forma de vida en su casa, su calle o colonia. Reflexionan sobre la importancia del diálogo para conocer la forma de vida de sus demás compañeros.

##### *Equipo ambientalista*

Seleccionar una acción colectiva que conforme a su edad puedan emprender en beneficio del ambiente. Se organizan en equipo y la realizan. Reflexionan sobre los beneficios de trabajar en equipo a favor de un ambiente saludable.

## Aprendizajes esperados

Al término del bloque cada niña y niño muestra lo aprendido cuando:

- Escucha con respeto los puntos de vista de los compañeros del salón de clases.
- Reconoce los beneficios del trabajo en equipo.
- Identifica situaciones de conflicto que se presentan en su vida cotidiana y sus posibles causas.
- Emplea el diálogo como una herramienta útil que posibilita la solución de conflictos que puedan presentarse en la convivencia con los demás.

## 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.
- Consorcio Intercultural (2004), *Reflexiones de Raúl Fornet-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”, citado en Valle Flores Ma. de los Ángeles (comp.), *Formación en competencias y certificación profesional*, México, UNAM, Centro de Estudios sobre la Universidad.
- Fierro, Ma. Cecilia, Patricia Carvajal (2003), *Mirar la práctica docente desde los valores*, México, Gedisa/Universidad Iberoamericana de León (Biblioteca de Educación).
- Fronzizi, Risieri (1995), *¿Qué son los valores? Introducción a la Axiología*, México, FCE (Breviarios).
- 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 Alario, Teresa 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*, Santiago, 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 2/XII/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 y su realidad, y en los últimos cuatro siglos ha intentado explicarse a sí mismo científicamente. La conducta humana y motriz, son 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, la 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-conducta motriz.

Debemos considerar como segunda premisa la posibilidad de identificar los límites de la educación física en la escuela para poder reinterpretar, con una visión actual, las competencias propuestas. Desde los primeros años de vida escolar se muestran, con la educación en valores, se enseñan, de manera transversal, los que se deben promover, como son 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 al juego tradicional y autóctono.

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 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 los 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 mane-

ra 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.

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

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 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 competencias 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 y 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 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.

<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*).

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 y analizar sus aspectos estructurales (lógica interna) desde el punto de vista de la socio-ludomotricidad, 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 la sesión de 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>3</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. Concebir la actuación del profesor desde la perspectiva de la praxis creadora (pensamiento y acto creador) que fomente hábitos, *habilidades, saberes, destrezas, técnicas y un sentido diferente.*

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 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 rela-

<sup>3</sup> Max Van Manen (1998), *El tacto en la enseñanza. El significado de la sensibilidad pedagógica*, Barcelona, Paidós Ibérica.

ción y dominación, 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 ma-

nera 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”, 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>4</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 las reglas del juego.

<sup>4</sup> Cfr. Benilde Vázquez (1989), *La educación física en educación básica*, Madrid, Gymnos.

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 causa 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 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>5</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.

Asimismo, el docente puede promover campañas de higiene, por medio de diversas acciones pedagógicas, como la elaboración de 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 para tratar la importancia de la alimentación, el hábito del ejercicio, el uso adecuado del ocio y el tiempo libre, la utilización racional del agua, el cuidado del ambiente y la conservación de áreas verdes.

3. *La competencia motriz.*<sup>6</sup> La implementación del programa de Educación Física, basado en competencias, reorienta las formas de concebir el aprendizaje mo-

<sup>5</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.

<sup>6</sup> Cfr. Luis Miguel Ruiz Pérez (1995), *Competencia motriz. Elementos para comprender el aprendizaje motor en educación física escolar*, Madrid, Gymnos.

tor 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>7</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>8</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? La última dimensión (en el movimiento) supone examinar al sujeto que se desplaza. 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> SEP (2002), *Plan de Estudios para la Licenciatura en Educación Física*, México, p. 39.

<sup>8</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>9</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 marcha de una u otras competencias de manera permanente 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>9</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 ligada 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.



Manifestación global  
de la corporeidad

Expresión y desarrollo  
de habilidades y  
destrezas motrices

Control de la  
motricidad para el  
desarrollo de la acción  
creativa

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 a través 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 equilibrio permanente entre tensión y relajación para que el tono muscular adquiera 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 perceptivo 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. Con esto mejora la coordinación motriz en general. Por lo tanto, la imagen, esquema y conciencia corporales le 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 capaci-

dades 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. Alude la creatividad motriz 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 a 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 a la actividad física como una forma de construir un ambiente de seguridad.

## PROPÓSITOS PARA LA EDUCACIÓN PRIMARIA

La Educación Física en la escuela primaria reviste especial importancia 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 sociocultural; 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 impulsa 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 propósitos 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.

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 compañeros, al identificar cómo es el otro, qué piensa, cómo actúa, a 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 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 diferentes 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 en 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 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 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, en y para 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 compa-

ñeros, 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 a 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 cumplimiento 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, veri-

ficar 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.

## Actividades para la orientación del trabajo educativo

Como parte de las actividades que permiten involucrar de mejor manera al alumno a las actividades de 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 de colaboración*

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 proble-

mas 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 definidas 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>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</b></p> <p>A través de que el niño adquiera elementos para crear una conciencia de sí, mediante estrategias didácticas relacionadas con su esquema corporal para que identifique de manera más clara esta noción de sí. El cuento motor y la utilización del ritmo interno desde los primeros años de la educación primaria complementan estos contenidos.</p> <p><b>Mejorar las formas de comunicación</b></p> <p>Al hacer que el alumno se exprese y comunique de manera clara y fluida se enfatiza la importancia de adquirir un lenguaje no sólo comunicativo, sino también expresivo, que permite mejorar la comunicación a través de la expresión corporal y por consiguiente las relaciones humanas.</p> <p>La utilización de circuitos motores, gymkhanas, juegos sensoriales y formas jugadas, entre otros, desencadena un sentimiento de ser competente, adquiriendo mayor seguridad que le permite expresar ideas, emociones, sentimientos y afectos, pero sobre todo generar alternativas para convivir de mejor manera con los demás a partir de la utilización constante del lenguaje como forma básica para llegar a acuerdos.</p>	<p><b>Forma, espacio y medida</b></p> <p>La corporeidad, como expresión global de la persona, permite identificar las nociones básicas de forma, espacio y medida, ya que las nociones geométricas se construyen a partir de la percepción del entorno. Estos contenidos relacionados con las capacidades perceptivo motrices forman parte medular de las tres competencias de la educación física.</p> <p><b>Significado y uso de los números</b></p> <p>En este aspecto se ponen a prueba las nociones básicas del símbolo en el niño; ante ello, la utilización del juego sensorial y posteriormente el simbólico les permite la posibilidad de incorporar a sus experiencias lúdicas la capacidad de asociar estas nociones abstractas.</p> <p><b>Manejo de la información</b></p> <p>Se logra realizando diversas actividades, como circuitos de acción motriz, <i>rallys</i>, talleres, concursos, torneos recreativos, ferias deportivas, actividades relacionadas con el uso de las tecnologías, representaciones teatrales, entre otras, en donde los alumnos deben buscar información, ya sea para obtener pistas o para demostrar y participar en actividades colectivas y de socialización.</p>
Historia	Geografía
<p><b>De mi historia personal a la vida escolar</b></p> <p>Aprender historia a partir de sus propias vivencias para después relacionarlas con su familia, localidad, región, país y contexto mundial resulta un contenido que se complementa desde la educación física; para ello es necesario hacerlo partiendo de la construcción del yo por medio de estrategias como el juego simbólico, la expresión corporal y las actividades recreativas, donde se manifiestan dichas vivencias y brindan la oportunidad de descubrirse como persona.</p> <p><b>Los juegos del ayer y hoy</b></p> <p>La identidad se descubre cuando se aprende a relacionar el pasado con el presente, categorías temporales que se ven favorecidas al participar en juegos tradicionales y autóctonos. A partir de estas categorías y la investigación, la narración y la lectura se fomenta que los alumnos conozcan su origen e historia para consolidar los aprendizajes.</p>	<p><b>Población y cultura</b></p> <p>La riqueza cultural del país, considerando su geografía, sus tradiciones, costumbres y su historia, hace necesario dimensionar la importancia de construir una identidad nacional. Por tanto, se proponen juegos tradicionales y autóctonos (retomando la región y grupo al que pertenecen) que permitan al niño reconocer esta diversidad cultural, respetar las diferencias y los grupos étnicos.</p> <p><b>Espacios geográficos y mapas</b></p> <p>A través de la utilización de <i>rallys</i>, cacerías extrañas y juegos cooperativos en la sesión, los alumnos dibujan mapas y croquis que les 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	Formación Cívica y Ética
<p><b>Representación a través de identificación y clasificación: rápido y lento; pesado y ligero; cerca y lejos; caliente y frío; sonidos graves y agudos</b></p> <p>Aplicar nociones científicas a situaciones de la vida cotidiana permite que el niño asocie la velocidad y sus cualidades de movimiento (rápido y lento) y las aplique en juegos motores 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.</p> <p><b>Conozco mi cuerpo y sus cuidados</b></p> <p>La promoción de la salud a través de actividades como pláticas, conferencias, talleres y campañas de salud, entre otras, que permitan al alumno crear conciencia sobre la importancia de su cuerpo y sus cuidados. Además, la práctica de actividades físicas y recreativas propicia el reconocimiento del cuerpo para aprender a cuidarlo y educarlo con el fin de convivir con los demás de mejor manera.</p> <p><b>Cultura para la prevención</b></p> <p>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.</p>	<p><b>Manejo y resolución de conflictos</b></p> <p>La enseñanza de valores a través de la clase de Educación Física está íntimamente relacionada con las competencias que esta asignatura considera para hacer que el niño desarrolle aspectos de vida ética, participe en colectivo y en la construcción de reglas. Se pone de manifiesto en las estrategias didácticas que se utilizan en la sesión, como juegos modificados, cooperativos, iniciación deportiva, formas jugadas, en donde el alumno valora la importancia de respetar a sus compañeros y resolver conflictos a través del diálogo y la toma de acuerdos.</p> <p>Por tanto, uno de los ejes transversales del programa de Educación Física orienta al docente para que en sus sesiones implemente valores, agrupados en cuatro categorías: personales (voluntad, libertad, felicidad y amistad), sociales (igualdad, cultura de la paz, equidad, inclusión, solidaridad, tolerancia y diálogo), morales (respeto, valentía) y los de competencia (responsabilidad).</p> <p>Atender la diversidad en la interculturalidad es uno de los retos más importantes de toda la educación básica en el país.</p>
Educación Artística	
<p><b>Artes visuales, música, teatro, expresión corporal y danza</b></p> <p>Estas cuatro disciplinas se ven reflejadas en la sesión de Educación Física a través de estrategias didácticas como itinerario didáctico rítmico, representación lúdico-circense, cuento y fábula motoras, juego simbólico, actividades de expresión corporal y polirritmia, entre otras, además de ser consideradas en el marco de las actividades de fortalecimiento del programa.</p> <p>Retomando los ejes de esta asignatura (apreciación, contextualización y creación) la sesión de Educación Física propicia en el alumno la búsqueda de respuestas a través de formas jugadas, actividades de expresión corporal, juegos cooperativos, modificados, 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.</p>	

## 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			

Cada bloque está integrado por los siguientes elementos:

<b>BLOQUE (NÚMERO Y TÍTULO)</b>	
<b>COMPETENCIA EN LA QUE SE INCIDE</b> Hace referencia al impacto de una de las tres competencias propuestas en el programa.	
<b>PROPÓSITO</b> 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.	<b>APRENDIZAJES ESPERADOS</b> 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.
<b>CONTENIDOS</b> Conforman un conjunto de saberes socialmente válidos, “prácticas sociales”. Abordados a través de conceptos, procedimientos y actitudes.	<b>ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS</b> 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.
	<b>MATERIALES</b> 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.
	<b>SUGERENCIAS PARA EL PROCESO DE EVALUACIÓN</b> Propuesta de criterios que faciliten y orienten hacia un modelo de evaluación amplia.
<b>CONSIDERACIONES DIDÁCTICAS PARA EL DESARROLLO DEL BLOQUE</b> Aspectos a tomar en cuenta para la puesta en marcha de las secuencias didácticas.	
<b>SECUENCIAS DE TRABAJO (1, 3, 5) PROPUESTAS EN EL PROGRAMA Y (2, 4, 6) REALIZADAS POR EL DOCENTE</b>	

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 PRIMER GRADO

El principal objetivo del primer grado de la educación primaria es lograr que el alumno adquiera una clara conciencia de sí mismo, para ello debe construir su esquema e imagen corporales, desarrollar plenamente sus capacidades perceptivo motrices, incorporar sus patrones básicos de movimiento a situaciones en las que pueda establecer la relación entre pensamiento y acción motriz. Además, el manejo de sensaciones, mediante actividades y estrategias didácticas en las cuales debe involucrar los sentidos para ajustar sus desempeños motores a situaciones dinámicas, deberá ser atendido de igual manera por el docente.

El reconocimiento de las percepciones constituye la base para entender acciones y situaciones en las que el análisis e inferencias sobre la forma, tamaño, tipos de movimiento, información visual y motora que le rodea permiten al alumno hacer ajustes posturales más adecuados ante cualquier circunstancia de la vida cotidiana que se le presente. Mostrar de una manera muy dinámica estos ajustes permite que, a través de la expresión corporal, el alumno encuentre sentido a las estrategias presentadas; el ritmo, la comunicación, el control respiratorio, así como tónico-postural y sobre todo la apropiación del símbolo, la cual se desarrolla a partir del juego, la fantasía, la imaginación y la creatividad. Todo esto propicia un adecuado manejo de la comunicación por medio del lenguaje oral, escrito y corporal; en donde la exteriorización de emociones, sentimientos y pensamientos adquiere mayor significado en las diferentes relaciones que entabla en su vida.

Construir su competencia motriz en este primer ciclo permitirá que el alumno adquiera de manera más sencilla el manejo y control de sus habilidades

en los siguientes ciclos escolares, para ello se deben buscar acciones que ayuden a desarrollar patrones básicos, como marcha, carrera, saltos, giros y lanzamientos de elaboración simple, entre otros. Construir su lateralidad, el equilibrio, coordinación, así como las nociones básicas de la ubicación espacio-temporal, como arriba, abajo, cerca, lejos, delante, detrás, etcétera, constituirá la base para controlar su motricidad para la acción creativa. Asimismo, hacer que el alumno identifique: “¿quién soy?” y sobre todo “¿qué represento?”, permite acceder a la conformación de valores a través de la sesión de Educación Física y de su puesta en marcha.

Por tanto, educar en valores implica, necesariamente, educar en la dignidad. Comprender que la persona es digna en sí misma, digna de respeto y cariño, digna de comprensión y exigencia.

Los valores se caracterizan por tener múltiples usos:

- Son proyectos globales de existencia (individual y social) que se instrumentalizan en el comportamiento individual a través de la vivencia de las actividades y del cumplimiento consciente de normas.
- Son ideales abstractos que representan las creencias de una persona sobre los modelos e ideales de conducta y sobre los fines últimos.
- Son creencias duraderas en las que un tipo específico de conducta o estado final de existencia es personal o socialmente preferible a otro. Un sistema de valores es una organización de creencias (Soler Prat).

En este primer ciclo debemos mostrar una serie de valores personales que se identifiquen con su accionar cotidiano dentro de la escuela, entre ellos la voluntad, la libertad, la felicidad y la amistad. Si el docente muestra y aplica de manera seria y decidida a alumnos los valores mencionados será más sencillo incorporar a lo largo de los seis años de la educación básica los de tipo social, los morales y finalmente los de competencia.

Por tanto, entendemos a la voluntad como la capacidad que nos mueve a hacer cosas de manera intencionada, por encima de las dificultades, los contratiempos y el propio estado de ánimo.

En cuanto a la libertad se considera como la facultad que tiene una persona de realizar algo por sí misma, por iniciativa propia. La libertad está en relación con la autodeterminación, teniendo limitaciones de carácter ético. La libertad es una condición existencial y en el proceso de socialización cada persona desarrolla su propia individualidad y libertad.

Posiblemente el valor más utilizado en estas edades sea el de la amistad, que es el afecto personal, puro y desinteresado, compartido con otra persona,

que nace y se fortalece con el trato. La amistad genera experiencias emocionales positivas y éstas son fuentes de motivación básicas en el dominio del placer, en el logro de la competencia y en el establecimiento de vínculos sociales.

No obstante, a esta edad los alumnos no tienen conciencia clara de la existencia de valores; éstos los ubican en el contexto de las actitudes, que representan disposiciones estables empleadas al evaluar pensamientos, sentimientos, o acciones y que orientan, de forma coherente, la actuación ante personas, objetos y situaciones. Hay en las actitudes –como con los valores– una implicación directa de componentes cognitivos, afectivos y de comportamiento. Como los valores, las actitudes son educables, y como los valores, tienen cierta estabilidad. Sin embargo, están más ligadas a la acción. La influencia de las actitudes sobre los comportamientos es determinante y más explícita que la que ejercen los valores.

Los valores son más estables y centrales; las actitudes son más dinámicas, más funcionales y operativas. Los valores representan, en suma, una meta, un horizonte hacia donde caminar; las actitudes constituyen los senderos que llevan hacia ese horizonte (Ruiz Omeñaca, 2004).

Finalmente, en este ciclo se atienden de igual manera los primeros aspectos de la educación para la salud, dando ejemplos sencillos de limpieza e higiene del cuerpo, propiciar el acercamiento con los padres de familia para hacer que los alumnos mejoren su dieta diaria, con el consumo de alimentos nutritivos en lugar de los denominados “chatarra”. Educar para la salud implica también estimular una adecuada postura al caminar, sentarse, correr y realizar acciones en las que la respiración y la relajación sean tomadas en cuenta por parte del docente.

Para concluir esta primera caracterización es necesario mencionar que cada alumno tiene derechos en la sesión de Educación Física y éstos los podemos identificar en la Declaración Mundial de los Derechos de los Niños. En función de la clase de Educación Física estos derechos han sido adaptados de la siguiente forma:

1. Recibir educación
2. Ser respetado
3. Ser incluido
4. Ser escuchado
5. Jugar

6. Ser amado y comprendido
7. No ser maltratado o castigado
8. Tomar sus propias decisiones
9. No sufrir cualquier tipo de vejaciones
10. No ser discriminado

La escuela primaria debe ser un espacio de convivencia único e irreplicable en la vida de los niños, por lo tanto debe atender permanentemente estos y otros derechos, que por el hecho de ser alumnos de una escuela pública y por ser niños tienen los estudiantes.

## PROPÓSITO DEL PRIMER GRADO

Este primer grado de la educación primaria representa, en cuanto a la educación física, la posibilidad de refrendar aquellos saberes elaborados en la educación preescolar a través de la vivencia del cuerpo y sus posibilidades de ejecución. Al compartir experiencias e identificar las condiciones con las cuales los alumnos pueden explorar y reconocer de mejor manera sus habilidades y participar en diversas actividades lúdicas, agonísticas y sobre todo creativas, se consolidan las competencias que han construido en el nivel educativo anterior.

Por tanto, a lo largo de los cinco bloques de contenido del programa se podrán establecer distintos niveles de apropiación, tanto de su esquema corporal como de su propia imagen y control de los patrones más simples de movimiento. La coordinación, el equilibrio, la orientación y lateralidad serán las capacidades perceptivo motrices que se enfatizan en este primer grado.

## BLOQUES DE ESTUDIO

### BLOQUE I ESTE SOY YO

*La primera tarea de la educación es agitar la vida.*

Leonardo da Vinci

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

#### PROPÓSITO

Que el alumno reconozca su esquema corporal a través de diversas experiencias que promueven el conocimiento de sí mismo, es decir, que pase de una noción subjetiva del cuerpo identificada por sus caracteres físicos, a una concepción objetiva, que a través de su corporeidad se muestra y expresa ante sus compañeros.

#### CONTENIDOS

##### Conceptual

- Identificar las diferentes partes del cuerpo y diferenciar sus posibles utilidades en la vida cotidiana.

##### Procedimental

- Realizar movimientos con las diferentes partes del cuerpo, haciendo valoraciones de sus propios desempeños motrices, comparándolos con los de sus demás compañeros y proponiendo nuevas formas de ejecución.

##### Actitudinal

- Sentir confianza en sí mismo y en sus posibilidades de movimiento.

#### APRENDIZAJES ESPERADOS

- Reconoce, nombra y ubica diferentes segmentos corporales al percibirlos tanto estática como dinámicamente.
- Identifica las características físicas que presenta cada alumno y establece semejanzas con los demás.

#### ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS SUGERIDAS

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

- Juegos de integración y socialización:
- Juegos cooperativos
- Juego sensorial
- Expresión corporal
- Juego simbólico
- Formas jugadas
- Juegos de persecución
- Juegos de reglas

#### MATERIALES

Bolas de papel, periódico, tubos de cartón, pelotas, cuerdas, aros, gises, grabadora, paliacates, hojas de papel y jabón para hacer burbujas.

#### SUGERENCIAS PARA EL PROCESO DE EVALUACIÓN

- a) Realizar un diagnóstico inicial sobre las características del grupo (número, homogeneidad, saberes previos acerca de la competencia y contenidos a desarrollar en el presente bloque, etcétera).
- b) Promover que el alumno se dibuje y se presente ante el grupo, refiriendo sus características, sus gustos, aficiones, su familia, etcétera, y diga: "Este soy yo".
- c) Observar la disposición para el aprendizaje de contenidos sobre su cuerpo.
- d) Confirmar la ubicación de los segmentos corporales y su utilización en acciones de la vida cotidiana a través de un juego simbólico.

### CONSIDERACIONES DIDÁCTICAS PARA EL DESARROLLO DEL BLOQUE

El presente bloque promueve el conocimiento del esquema corporal mediante la presencia de aspectos perceptivo-motrices que permiten al niño conocer su cuerpo a través de información de tipo sensorial y realizar los ajustes necesarios para las diferentes acciones motrices. Este bloque consta de 28 actividades, en donde se sugiere:

- Evitar tiempos largos de inactividad para mantener la atención permanente del alumno.
- La interacción, integración y socialización de lo aprendido, porque con ello el alumno estimula y reafirma su identidad corporal.
- Los tipos de elementos corporales que el niño debe reconocer son los más gruesos, como son: extremidades, segmentos y elementos faciales, entre otros.
- El reforzar nociones de lateralidad, considerando que las partes del cuerpo deben ubicarse con términos como arriba, abajo, adelante o atrás, y en referencia a elementos colindantes.
- Establecer similitudes y diferencias de forma y tamaño con otros compañeros del grupo, reconociendo posteriormente las cualidades de ellos; ocultando el rostro, el cuerpo, etcétera.
- Atender las actitudes en general de los alumnos para evitar la discriminación o la mofa entre ellos.
- Utilizar, en la medida de lo posible, una amplia gama de recursos materiales para enriquecer la sesión.

## PRIMERA SECUENCIA DE TRABAJO

Esta secuencia de trabajo tiene como finalidad que los alumnos conozcan sus diferentes segmentos corporales, mediante la interacción y adaptación con diversas acciones motrices.

**Actividad introductoria:** cada alumno debe dibujar su cuerpo en una hoja en blanco (dibujarse) y tiene que exponer ante el grupo diciendo: “Este soy yo”, decir su nombre, nombrar a su familia, sus amigos, lo que le gustaría jugar en la escuela, su equipo y deporte favoritos, y sus actividades en casa. Se pretende que el docente guarde esa hoja para que al finalizar el ciclo escolar el alumno vea de nuevo su dibujo y lo compare con el que realiza al terminar el curso.

### Actividad 1. Escultura humana

**Descripción:** se forman parejas. Uno de los alumnos es arcilla y el otro el escultor. El escultor debe modelar posturas de su compañero de juego durante cierto tiempo. Después intercambian los papeles.

#### Opciones de aplicación:

- Pedir sugerencia de cómo modificar la actividad.
- Las modificaciones pueden hacerse en relación con los compañeros (dos alumnos esculpiendo a un solo alumno o un grupo esculpiendo a otro), implementos: utilizar un paliacate y darle diferentes significados: vestuario, objetos, animales, etcétera, con música, sin tocar al compañero, solamente diciendo qué parte del cuerpo puede mover o la forma de colocarla; también darle vida a esa estatua y hacer que se mueva para diferentes lugares.

### Actividad 2. Transportadores

**Descripción:** se coloca a los alumnos por parejas. El propósito de la actividad es que las parejas lleven una pelota o un globo con alguna parte del cuerpo a otra área. Por ejemplo, espalda con

espalda, cadera con cadera, hombro con hombro, etcétera. También podría formularse a modo de situación-problema: teniendo en cuenta que dos alumnos deben estar en contacto con el globo, ¿de qué manera pueden transportarlo? ¿Qué podemos variar? (partes del cuerpo en contacto con el globo, posición corporal, forma de desplazamiento, etcétera).

**Opciones de aplicación:** utilizar distintos objetos. Los alumnos sugieren diferentes modos de transportar objetos, incluyendo equipos que transporten a otros niños.

### Actividad 3. La nariz

**Descripción:** indicar dónde está ubicada la nariz, tocarla, mirarse en uno o dos espejos, de frente, de perfil, de arriba y de abajo. Mirar la nariz de los compañeros. Reconocer su forma, tamaño y movilidad. Determinar para qué sirve: respirar, olerse, sonarse.

**Opciones de aplicación:**

- Jugar a respirar con la nariz tapada, hablar y cantar con la nariz tapada, reconocer cosas por su aroma con los ojos cerrados.
- Clasificar objetos según su aroma: frutas, maderas, flores, alimentos, perfumes, etcétera.

### Actividad 4. El pianista y la orquesta cooperativa (diagnóstico)

**Descripción:** el grupo se sienta en el piso formando un círculo con las piernas extendidas hacia el centro. Cada alumno va a pensar dos sonidos o ritmos que pueda hacer. Un sonido corresponde al pie izquierdo y el otro al pie derecho. Un integrante del grupo se sienta al centro y es “el pianista” que va tocando los pies de los compañeros, escuchando el sonido que corresponde a cada pie. Con las dos manos va buscando hacer combinaciones de sonidos, tocando este “teclado de pies” como si fuera un verdadero pianista. El alumno tiene que repetir cinco veces consecutivas el sonido que se le solicite (pip-pip-pip-pip-pip), y mientras el pianista toca por otro lado. A cada pianista se le da cierto tiempo.

**Opciones de aplicación:** puede existir más de un pianista si el grupo es grande; también existe la posibilidad de jugar con cuatro sonidos emitidos por cada segmento corporal: manos y pies.

### Actividad 5. Ritmos y señales

**Descripción:** realizar desplazamientos y detenciones, siguiendo ritmos o consignas, por ejemplo: avanzar a galope y cuando se dice “rojo” detenerse, dar una vuelta y continuar en seguida.

**Opciones de aplicación:**

- Avanzar caminando o corriendo hacia una línea, calculando detenerse sobre ella con un pie. Primero lentamente, luego más rápido.
- Como el anterior, pero sobre la marcha. También de espaldas o de frente con los ojos cerrados.
- Abrir y cerrar una o ambas manos en forma rítmica. También alternando. De modo similar, iniciar con el puño cerrado, ir extendiendo sucesivamente cada uno de los dedos. Luego a la inversa.
- Golpear un globo manteniéndolo en el aire y entre cada golpe dar  $n$  cantidad de palmadas rítmicamente.
- Recortar en tiras papel periódico con las manos, a un determinado ritmo. También romper con mayor o menor intensidad. Por parejas, uno detrás de otro, golpea el periódico a un ritmo y el de adelante se desplaza.
- Con tubos de cartón, golpear el suelo rítmicamente de diferentes formas.
- Con bastones explorar diferentes formas de producción de sonido.
- Lanzar una pelota de esponja suave hacia arriba, tratar de tomarla después de que bote el número de veces previamente acordado. También saltar junto con la pelota en cada bote, hasta que se detenga

**Por parejas:**

- Dos compañeros se enfrentan y dan palmadas rítmicas, según las indicaciones del docente o siguiendo el pulso de una canción.
- Ahora uno dibuja algo caminando y el otro debe descubrir qué fue lo que hizo. Intercambian rol.
- Alternancia. Hacer el conejito en “sube y baja”: cuando uno esté subiendo, el otro debe estar bajando.

**Actividad 6. Escucha tu corazón**

**Descripción:** una hoja de periódico para cada alumno (y una bolsa de basura para luego recogerlos y tirarlos) y organizados de manera individual. De pie, sobre la hoja de periódico, sentir su pulso cardíaco (ritmo interno) e intentar reproducir, con un cambio de peso del cuerpo de una pierna a otra, el ritmo que se genera en el mismo.

**Opciones de aplicación:** se continúa añadiendo la cabeza, los brazos, el movimiento de los ojos, balancear el cuerpo adelante y atrás, etcétera, hasta mover de manera global todo el cuerpo al ritmo del corazón.

## Actividad 7. Comparte mi cuerpo

**Descripción:** por parejas, con un par de cuerdas. Uno de los alumnos se acuesta y toma una posición, y el otro, con las cuerdas, rodeará su cuerpo para que posteriormente, trate de meterse en la figura de la cuerda, y tome la misma postura que su compañero. Después todos salen de su silueta y se alejan lo más que puedan; a la indicación deben regresar y buscar su propia silueta o reconocer de quién es la silueta del piso, de acuerdo con la posición que tenían sus compañeros.

**Opciones de aplicación:** colocar partes del cuerpo a la silueta y sugerir diferentes posiciones a la indicación del maestro.

## Actividad 8. El guía ideal

**Descripción:** en parejas. Un alumno tiene los ojos vendados, mientras que el otro lo conduce tomándolo de las manos, evitando que choque con las demás parejas que están transitando para evitar se lastimen. Se puede conducir tomándose de los hombros, cabeza, con un ligero toque en las rodillas, etcétera.

**Opciones de aplicación:**

- Colocar distintos obstáculos o por equipos.
- Formar equipos de cuatro alumnos, el último de la fila toca los hombros del compañero de adelante y éste debe hacer lo mismo con el siguiente hasta que llegue la orden al de adelante, quien se mueve según la señal recibida.

## Actividad 9. Atrapando burbujas

**Descripción:** los alumnos forman un círculo, el docente se coloca en el centro y con implemento en mano sopla para formar la mayor cantidad de burbujas posibles, pidiendo a los niños romperlas con las distintas partes del cuerpo propuestas por ellos mismos; intentan también cacharlas con distintas partes del cuerpo con la intención de mantenerlas el mayor tiempo posible sin que se reviente o romper una burbuja entre dos compañeros con cierta parte del cuerpo.

**Opciones de aplicación:** que roten quien hace las burbujas. Trabajo en parejas, tercias, cuartetas, etcétera

## Actividad 10. Los ojos

**Descripción:** indicar dónde están ubicados los ojos, tocarlos, mirar los ojos de los compañeros. Reconocer la forma, color y tamaño de los ojos, así como de las partes que los rodean: parpados, pestañas y cejas. Indicar para qué sirven: ver, llorar y parpadear. Hacer juegos aplicando los conocimientos adquiridos previamente, por ejemplo:

- Abrir y cerrar los ojos (pestañear y guiñar).
- Por parejas uno cierra sus dos ojos y el otro solo uno; quien cierra los ojos tiene que adivinar cuál cerró su compañero, si no lo logra lo intenta de nuevo hasta conseguirlo y poder cambiar los papeles.
- Mirar hacia distintos lugares sin mover la cabeza.
- Mirar desde distintos ángulos (cabeza arriba, cabeza, abajo, cabeza de costado, cabeza echada hacia atrás o con la columna arqueada, etcétera).
- Formar “huecos” con el cuerpo a través de los cuales miran como si fueran ventanas abiertas.
- Mirar a través de telescopios y binoculares hechos con las manos, con vasos y diversos tubos.
- Desplazarse con los ojos cerrados y comparar esta experiencia con el desplazamiento con los ojos abiertos.
- Jugar al “te veo y no te veo” para reconocer que el ver es algo más que el simple mirar, es darse cuenta de a quién se mira, cómo se mira y por qué se mira.

### Opciones de aplicación:

- Elegir un compañero. Uno de los dos, digamos A, es el que va a mirar mientras B actúa. Los B se desplazan cómo se les ocurra por toda el área, mientras que cada A desde el lugar en donde está ubicado trata de no perder de vista a su respectivo B.
- Tratar de desplazarse sin dejar de mirar a su respectiva pareja, aun teniendo a otros chicos y a otras cosas como obstáculos.
- Mirarse y dejar de mirarse (como un interruptor de luz), luego tratar de volver a encontrarse con la mirada, suponiendo que en ese lapso hayan cambiado de ubicación en el espacio.
- Jugar a la cámara fotográfica. Hacer un documental del lugar y sus habitantes sacando fotos: para esto suben y bajan los parpados como si fuesen el diagrama de una cámara fotográfica. Luego describen las fotos que componen este álbum documental y hacen un dibujo al respecto.

## SEGUNDA SECUENCIA DE TRABAJO

La siguiente secuencia de trabajo incluye nueve actividades a través de las cuales el alumno enfatiza la relación que se establece entre el esquema corporal (identifica sus segmentos corporales) y la dinámica motriz (ajuste postural), creativa y sobre todo perceptiva que se establece al jugar con sus compañeros.

### Actividad 1. Mi carita dice

**Descripción:** conducidos por el docente, los niños ocupan todo el espacio disponible, y según la indicación adoptan el gesto indicado:

- “Enojados”, caminan libremente.
- “Contentos”, trotan sin chocar con el compañero.

- “Muertos de miedo”, corren hacia atrás agachados.
- “Sorprendidos”, mueven los brazos hacia arriba y abajo.

Luego, sentados en ronda, se tapan la cara con sus dos manos y modelan el rostro que más les gustó de todos los que se trabajaron (como máscara congelada). Se destapan y la muestran a los demás. También se podría sugerir que los alumnos hagan propuestas.

**Opciones de aplicación:** cuentan qué situación recuerdan en la que ellos o alguien puso esa cara y la representan en el centro del círculo.

## Actividad 2. ¿Qué se te ocurre?

**Descripción:** se proporciona a cada niño una hoja de papel periódico y se proponen las siguientes cuestiones: ¿podemos colocarlo sobre distintas partes del cuerpo y avanzar sin que el papel se caiga? ¿Qué partes del cuerpo hemos utilizado? Con ayuda del periódico crear situaciones de juego: ¿qué podemos crear con el periódico?, ejemplo: capas de superhéroes, delantales, escudos, matamoscas, abanicos, televisiones, etcétera.

**Opciones de aplicación:** interactuar por grupos y crear algunos disfraces con las hojas de periódico. Hacer una pelota con el periódico y jugar individualmente y en equipos evitando que se caiga o tocarla, lanzarla, patearla, etcétera.

## Actividad 3. Perseguir el cuerpo del compañero

**Descripción:** se divide al grupo por parejas, uno de los jugadores decide qué parte de su cuerpo debe ser tocada (cabeza, el hombro, brazo, etcétera) por el compañero que lo persigue. Los alumnos proponen de qué otras formas puede tocar el cuerpo de sus compañeros.

**Opciones de aplicación:** cambio constante de compañero, tocar el cuerpo del compañero con diferentes implementos o materiales.

## Actividad 4. La boca

**Descripción:** respecto a su boca los alumnos deben:

- Indicar dónde está ubicada, tocarla y mirar la boca de sus compañeros.
- Reconocer las partes que la componen: los labios, los dientes, la lengua; es decir, lo que está afuera, lo que está adentro, y lo que puede estar adentro y afuera.
- Especificar las características de esas partes: dureza, blandura, humedad, etcétera.
- Determinar qué sirve para hablar, cantar, gritar, emitir sonidos, comer, degustar, etcétera.

- Investigar el siguiente hecho: la dureza de los dientes es inmodificable, en cambio la lengua y los labios se pueden tensar o relajar, estirar, ensanchar, acortar, doblar y mover voluntariamente en múltiples direcciones.
- Jugar a hablar y emitir sonidos, con los labios, con los dientes y la lengua en distintas posiciones.
- Jugar al “grito indio” (tapando y destapando sucesivamente).
- Emitir sonidos a través de diferentes objetos: vasos, tubos de distintos tipos, peines cubiertos con papel delgado, etcétera.
- Inflar los cachetes y desinflarlos golpeándolos con las manos; también podemos desinflar cachetes ajenos.

#### Opciones de aplicación:

- Jugar a “las dos fronteras de la lengua”.
- Primera frontera: los dientes. Imagen que incentive: la lengua, cerrada en un corral de estacas blancas y duras, lucha enérgicamente para salir, generando todo tipo de sonidos y movimientos.
- Segunda frontera: los labios. Imagen que incentive: la lengua se ha liberado de su primer encierro, pero se encuentra ahora ante una nueva barrera, no tan dura como la anterior, pero no por ello menos resistente.

Las dos fronteras han sido abiertas y la lengua, liberada de ellas, festeja con “cantos y danzas” la conquista de su libertad.

## Actividad 5. Las orejas

**Descripción:** respecto a las orejas los alumnos deben:

- Indicar dónde están ubicadas, tocarlas, mirarse en un espejo y mirar las orejas de sus compañeros.
- Reconocer su forma, color, tamaño, consistencia y movimiento.
- Determinar que sirven para escuchar, tomando conciencia de que el sonido llega a los oídos pero no es producido por ellos.
- Clasificar los sonidos que se pueden oír: ruidos de toda índole, voces, música; clasificarlos según sean fuertes, suaves, graves, agudos, en sucesión rápida o lenta, etcétera.
- Reconocer sonidos: su calidad tímbrica y su origen; con los ojos abiertos y con los ojos cerrados.

#### Opciones de aplicación:

- Jugar a “prender y apagar la radio”: tapar y destapar a distintas velocidades los oídos con los dedos. Primero registrar los sonidos que existen en el ambiente, luego emitir sonidos con la propia voz, con otras partes del cuerpo y con otros objetos.
- Jugar a “bajar y subir el volumen de la radio”: cubrir las orejas con la palmas de las manos (con lo cual la percepción del sonido se atenúa, pero sin llegar a desaparecer) y luego destaparlas.

## Actividad 6. Pesca submarina

**Descripción:** se divide al grupo en dos equipos. Un equipo son los submarinos y el otro el de los peces. Cada uno se encuentra en una mitad del campo, los submarinistas en “la playa” y los peces en “el mar”. Se puede enviar a pescar (al campo contrario) hasta tres submarinistas a la vez, que intentan atrapar a los peces mientras tengan aire en los pulmones, es decir, mientras mantengan el sonido “aaaaaa...” sin parar. Los peces atrapados (tocados) pasan a la playa siempre y cuando el submarinista vuelva a ella antes de perder el oxígeno. Si, por el contrario, no llegó a tiempo, “se ahoga” y pasa a ser un pez más. Los peces atrapados son contados en cada turno y después vuelven a su lugar.

### Opciones de aplicación:

- Los peces pueden hacer reír al submarinista para que no llegue a la playa.
- Se atrapa a los peces tocando alguna parte del cuerpo y se van cambiando en cada oportunidad.

## Actividad 7. La varita mágica

**Descripción:** los alumnos se colocan por parejas. El profesor indica que uno de los dos alumnos tiene el poder de usar sus dedos como varita mágica, pudiendo mover cualquier segmento corporal de su compañero realizando movimientos en el aire. Se alterna el rol después de cierto tiempo.

**Opciones de aplicación:** jugar con distintos segmentos corporales o diferentes amplitudes a diferente velocidad.

## Actividad 8. ¿De quién es la cara?

**Descripción:** se divide al grupo en dos equipos; uno de ellos con los ojos vendados. Los alumnos con los ojos vendados se desplazan por el área hasta encontrar un compañero del equipo contrario. Se trata de adivinar su identidad por palpación de la cara; si lo consigue cambia de rol con su compañero. El docente le pide a varios alumnos que cuiden a sus compañeros mientras se desplazan.

**Opciones de aplicación:** descubrir a su compañero por los sonidos que éste realice.

## Actividad 9. Rueda de muecas

**Descripción:** los niños se sientan en círculo. El primer niño debe girar hacia su compañero de la izquierda y hacer una mueca. El niño que le recibe debe, primero, imitar la mueca de su compañero y luego girar la cabeza hacia la izquierda y realizar otra mueca, transformando la mueca que ha hecho su compañero en otra distinta. La actividad acaba cuando todos han hecho sus respectivas dos muecas.

**Opciones de aplicación:** que las muecas vayan acompañadas de sonidos. Puede hacerse una ronda estrictamente de sonidos que se van transformando al pasar de un niño a otro. En vez de mueca, se puede adjudicar a cada niño una expresión distinta (alegría, tristeza, sorpresa, llanto, etcétera).

## TERCERA SECUENCIA DE TRABAJO

Esta secuencia consta de nueve actividades en las cuales el alumno interactúa, socializa e integra lo aprendido en relación con su propio reconocimiento corporal y la manera que establece semejanzas y diferencias que lo hacen auténtico.

### Actividad 1. El espejo

**Descripción:** los alumnos se colocan por parejas, uno de los miembros de cada pareja debe imitar los movimientos que realiza su compañero; después se van alternando los papeles.

**Opciones de aplicación:**

- Se puede iniciar sin desplazamientos y después con ellos.
- El espejo debe hacer los movimientos invertidos.
- Se trabaja por secciones: arriba, abajo, lateral, etcétera.

### Actividad 2. Compartiendo mi aro

**Descripción:** se distribuyen aros por el espacio, uno por cada alumno. El juego comienza cuando se pide a los alumnos que mencionen alguna parte del cuerpo y la coloquen dentro del aro, permaneciendo así hasta la próxima indicación. Se vuelve a pedir que mencionen otra parte del cuerpo y a una señal todos corren a cambiar de aro para colocar la parte del cuerpo antes propuesta. La intención del juego es ir quitando aros y que los alumnos compartan su aro con uno o más compañeros que se encuentran realizando la misma acción sugerida. El juego solamente reinicia cada vez que todos se encuentren colocando la parte mencionada dentro de un aro.

**Opciones de aplicación:** se pueden hacer los cambios, con carrera previa, con saltos previos o con condiciones de equilibrio previas.

### Actividad 3. La cabeza

**Descripción:** respecto a la cabeza:

- Reconocer la ubicación de la cabeza en relación con las demás partes del cuerpo, aplicando las nociones de arriba, abajo, adelante, atrás y al costado.

- Reconocer la forma y el tamaño de la cabeza propia y ajena aplicando las nociones de: grande, chica, mediana, redonda, cuadrada, triangular, chata, abultada, lisa, etcétera.
- Reconocer su consistencia: partes duras y blandas, peludas y lampiñas, húmedas y secas.
- Diferenciar la cara del resto de la cabeza, aplicando nociones de adelante, atrás, arriba y abajo, ambos costados.

**Opciones de aplicación:** hacer juegos aplicando los conocimientos adquiridos previamente, por ejemplo:

- Taparse la cabeza o partes de ella, la propia o la de un compañero, con las manos o con otros objetos, relacionando el tamaño de las manos con el tamaño y forma de la cabeza.
- Reconocer determinados aspectos individuales, por ejemplo: pelo largo, corto, lacio, rizado, pelirrojo, rubio, castaño, negro, etcétera.
- Transformar mediante la imaginación los cabellos en pinceles y pintar cuadros sobre las paredes, el piso, otros cuerpos u otras superficies.
- Estimular la creación e integración de nuevas imágenes.

#### Actividad 4. La corriente eléctrica

**Descripción:** los niños se colocan en dos hileras, frente a frente tomados de las manos, y a una señal los integrantes de cada hilera empiezan a apretar la mano de su compañero que está a su lado izquierdo; hasta que el último recibe el apretón y levante un pañuelo del suelo.

**Opciones de aplicación:** pasar la corriente hombro con hombro, rodilla con rodilla, frente con frente, etcétera.

#### Actividad 5. El museo de cera

**Descripción:** todos los participantes se distribuyen en el área de trabajo. El director del juego o “visitante del museo” desea llevarse una estatua de cera, así que determina cómo la quiere, por ejemplo: apoyada en dos puntos, sobre un pie, en cuatro puntos, etcétera.

Los que hacen de “estatua” deben buscar la forma de complacer al visitante pero tratando de ser originales para ganarse su atención.

El visitante recorre el museo observando todas las estatuas y debe elegir la que más le agrade. La estatua elegida puede ser el visitante y elegir la posición de su estatua.

**Opciones de aplicación:** el visitante puede pedir que las estatuas lleven algún implemento particular en alguna parte de su cuerpo.

## Actividad 6. Alzando las bolas de papel

**Descripción:** se forman equipos de tres o cuatro integrantes. El objetivo del juego es lanzar una bola de papel al aire y golpearla el mayor número de veces posible con alguna parte del cuerpo que el equipo proponga. No se vale dar dos golpes seguidos a la bola de papel por el mismo integrante. Debe haber una distancia mínima de uno a dos metros entre compañeros.

**Opciones de aplicación:**

- En el momento en que algún compañero del equipo lo decida, puede proponer alguna otra parte del cuerpo o la combinación de éstas.
- Preparar previamente las bolas de papel con un poco de peso, por ejemplo: bolitas de plastilina, agua, harina, etcétera, para hacer un poco más difícil la actividad.

## Actividad 7. Me prendo y me apago

**Descripción:** los alumnos se colocan por parejas. Uno de ellos corre con el docente, quien le indica un lugar de su cuerpo que funciona como botón de encendido. Regresa a su lugar y cuando su compañero toca el botón de encendido comienza a caminar lentamente en cualquier dirección hasta que él mismo se encuentra y toca el botón de apagado previamente indicado también por el profesor. De igual manera, podría desarrollarse la propuesta en pequeños grupos de modo que por turno sea uno de los alumnos quien determina cuál es el botón de encendido y cuál es el de apagado.

Se realiza cambio de roles al apagar el interruptor.

**Opciones de aplicación:** permitir que el alumno en una segunda ocasión escoja libremente su lugar de encendido y apagado, así como que invente una forma creativa de desplazarse.

## Actividad 8. El pianista y la orquesta cooperativa (valoración del proceso de enseñanza-aprendizaje)

Esta actividad fue descrita en la primera secuencia

## Actividad 9. Ritmo y naturaleza

**Descripción:** según indique el maestro: luz o sombra (también puede ser día y noche), los niños deben representar o nombrar acciones que se hacen comúnmente en dicho lapso, por ejemplo, luz: ir a la escuela, hacer compras, comer; sombra: dormir, cenar, lavarse los dientes.

**Opciones de aplicación:** día soleado, día nublado; en el centro de una ronda se ubica un compañero (“el sol”); éste se encuentra oculto (arrodillado, hecho un ovillo), mientras que las “nubes”, todos los integrantes de la ronda, corren libremente hacia un mismo lado. Pero el sol puede salir de golpe (levantarse) y entonces las nubes desaparecen, es decir, se ocultan, se achican en el suelo y se quedan quietas. Si el sol se oculta, entonces las nubes vuelven a pasar. El sol puede salir u ocultarse poco a poco y entonces las nubes pueden detenerse o salir a pasear del mismo modo. Se puede incluir una dificultad mayor: nunca debe haber nubes hacia donde mire el sol, que puede girar, además de salir u ocultarse.

## BLOQUE II

### CONVIVIMOS Y NOS DIFERENCIAMOS

*Si no chocamos contra la razón nunca llegaremos a nada.*

Albert Einstein

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

#### PROPÓSITO

Que el alumno comprenda que cada persona es diferente a los demás, piensa, siente y se expresa distinto; esa diferencia le permite reconocer mejor sus posibilidades, habilidades, modos de entender a los demás y al contexto en donde se encuentra.

#### APRENDIZAJES ESPERADOS

- Identifica y describe las diferencias que se establecen entre sus compañeros, en relación con gustos, actividades predilectas, características corporales y cualidades motrices que lo hacen diferente y auténtico.
- Utiliza diferentes formas de comunicación para establecer acuerdos dentro y fuera de la escuela.

#### CONTENIDOS

##### Conceptual

- Identificar las diferencias que hacen de cada persona una entidad distinta, original y autónoma, reconociendo en los demás compañeros, no sólo sus diferencias, sino también sus cualidades, a partir de la interacción en juegos motores.

##### Procedimental

- Comprobar diferencias físicas y actitudinales entre sus compañeros, a partir de la observación directa o bien por medio de las estrategias que el docente proponga en correlación con las que sugieran los niños.

##### Actitudinal

- Participar en actividades de colaboración que promuevan la calidad humana entre el grupo.

#### ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS SUGERIDAS

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

- Juegos de integración y socialización:
- Juegos de integración y socialización
- Juegos cooperativos
- Expresión corporal
- Juego simbólico
- Juegos de reglas

#### MATERIALES

Pelotas, aros, gises, hojas blancas, grabadora, estambre y juguetes de los mismos niños, caramelos, cartulinas, marcadores, crayolas, cajas de cartón, paliacates.

#### SUGERENCIAS PARA EL PROCESO DE EVALUACIÓN

- Realizar actividades en donde el alumno identifique, de manera discursiva, en qué es diferente a los otros.
- Observar la relación que establece con sus compañeros en los momentos de juego y en los tiempos libres.
- Observar y registrar el incremento en la capacidad de colaboración e inclusión en tareas específicas.

#### CONSIDERACIONES DIDÁCTICAS PARA EL DESARROLLO DEL BLOQUE

Los elementos que se abordan dentro de este bloque relacionan la convivencia y la interacción entre los niños. En las 20 actividades que se proponen se refuerzan aspectos como la confianza en los demás y la organización colectiva para el logro común.

Parte del reconocimiento de las diferencias están centradas en la expresión de estados emocionales y de habilidades particulares que le son propias a cada sujeto. La diferencia y convivencia se articulan de modo que en las elecciones o decisiones que el niño toma, se reconstituyen y agrupan en un todo con las aportaciones de los demás.

Por tal motivo se debe considerar:

- Las diferencias que surgen no deben ser motivo de discriminación alguna ni exclusión; por el contrario, se debe comprender que éstas enriquecen el marco de la pluralidad de ideas.
- El desarrollo de un ambiente adecuado en el que el niño tenga la confianza para expresarse, al mismo tiempo que exteriorice sus ideas, sentimientos y puntos de vista.

## PRIMERA SECUENCIA DE TRABAJO

La siguiente secuencia incluye seis actividades con las que se pretende que el alumno se identifique, a través de diversas acciones, como expresarse oral, escrita y corporalmente, y establezca las diferencias entre sus características y las de los demás. Con esto se pretende que el alumno comprenda que es auténtico, diferente e importante.

### Actividad 1. ¿Te reto a los retos? (diagnóstico)

**Descripción:** se dispone la mayor cantidad de materiales posibles en el patio; se les indica a los alumnos que tomen cualquier objeto o el que más les guste y lo manipulen individualmente para darse cuenta de qué cosas son capaces de realizar pensando en lo que los demás no puedan hacer, y así retar a alguno de sus compañeros, al igual que ellos puedan ser retados. También puede plantearse como contexto para compartir aprendizajes ¿qué sé hacer y qué puedo enseñar a mis compañeros?

#### Opciones de aplicación:

- Se pide prueben todos y cada uno de los materiales.
- Se propone realizar retos mediante acciones que involucren un trabajo en parejas o en equipo.
- Es necesario fomentar el que experimenten la manipulación de objetos con distintas partes de su cuerpo.

### Actividad 2. Caramelo rompehielos

**Descripción:** el docente tiene una bolsa con caramelos y les indica a los alumnos tomen los que gusten, teniendo en cuenta su número. Unos toman más, otros toman menos. El profesor también toma caramelos; sentados los alumnos deben decir una característica suya por cada caramelo que han tomado.

#### Opciones de aplicación:

- También se puede asignar un tema a cada color del caramelo y hablar al respecto.
- El color de cada caramelo puede representar vacaciones, situaciones familiares, actividades favoritas o posiblemente los alumnos pueden proponer alguna.

### Actividad 3. Carritos no chocadores

**Descripción:** se divide al grupo por parejas; cada una representa un carrito no chocador. Los carritos se forman colocándose frente a frente, tomados de las manos; uno de los integrantes de la pareja cierra los ojos y se deja guiar por su compañero. Todos se pueden desplazar por el área evitando chocar con los demás compañeros.

**Opciones de aplicación:**

- Se propone que los carritos tengan tres velocidades: lento, normal y rápido. Cada pareja elige a qué velocidad se desplaza en el camino.
- Los carritos pueden elegir distintas partes del cuerpo para ser guiados.

**Actividad 4. No te rías que es peor**

**Descripción:** por parejas, un alumno adopta una posición y debe mantenerla; su compañero busca hacer que el primero pierda su posición por medio de chistes, gestos, monerías, etcétera, pero sin tocar al compañero. Se cambia el rol de la actividad.

**Opciones de aplicación:**

- En grupos, hacer que algunos de los alumnos se rían o viceversa.
- Tomar la actividad como una especie de reto para ver quién hace reír más veces a su compañero.

**Actividad 5. Dibujo colectivo**

**Descripción:** se forman equipos de seis integrantes. A cierta distancia se colocan en una zona donde dibujen alguna temática sugerida o propuesta por los mismos alumnos. Por turnos y tomados de las manos pasa una pareja a dibujar durante 10 o 15 segundos y regresa lo más rápido posible a entregar el relevo a la siguiente pareja de su mismo equipo. Se permite que la pareja pase 3 o 4 veces y en cada relevo se cambia de temática y también se pide variar la forma de desplazarse hasta la zona de dibujo. Al final, el equipo comenta su dibujo al grupo. También puede ser interesante componer un dibujo entre los diferentes equipos.

**Opciones de aplicación:**

- Cambiar la temática por equipos para que posteriormente expliquen a los demás en qué consistió su dibujo.
- Utilizar gises, crayolas, pinceles, marcadores, etcétera.

**Actividad 6. Masaje de pelotas**

**Descripción:** por parejas, uno de los integrantes colocado boca abajo y el otro con una pelota. El compañero pasa la pelota por el cuerpo del otro, realizando una pequeña presión o dando algunos golpes muy ligeros: Se alterna el rol.

**Opciones de aplicación:**

- Los niños van comentando en qué parte del cuerpo les agrada más que sean tocados y con qué intensidad.

- Con más pelotas o con pelotas de diferente tipo.
- Se cambian las parejas cada cierto tiempo.

## SEGUNDA SECUENCIA DE TRABAJO

Ocho actividades componen esta secuencia de trabajo, con las se busca que el alumno reafirme los aspectos más significativos de su esquema corporal, proponga nuevas formas de utilizarlos y adopte una postura analítica y reflexiva en la construcción de su propia identidad corporal. Es conveniente considerar que la creatividad, la imaginación y proyección son los elementos que permiten construir el mundo simbólico del alumno.

### Actividad 1. Los animales de la jungla

**Descripción:** se coloca a los alumnos en el centro del área de trabajo; la actividad inicia preguntando cuál es el animal que más les gusta. Se van imitando los movimientos que identifican a este animal, después se da una característica y los alumnos imitan a un animal que cumpla con dicha característica; por ejemplo, uno con plumas. También se pueden dar consignas relacionadas con características o tipos de animales.

#### Opciones de aplicación:

- Proponer ejemplos de oficios para realizar.
- Interactuar por equipos para hacer una actividad.

### Actividad 2. La tortuga gigante

**Descripción:** por equipos los integrantes de cada grupo se sitúan muy próximos entre sí, sobre ellos se coloca una caja de cartón que les sirva de “caparazón”. Se trata de que el grupo se mueva por el espacio adoptando distintas posturas y sin que el caparazón caiga al suelo.

#### Opciones de aplicación:

- Buscar alternativas para transportar.
- Reducir las partes del cuerpo que se utilizan.

### Actividad 3. Abrazos cooperativos

**Descripción:** los alumnos se reparten por el espacio bailando al ritmo de la música. Cuando se para la música los jugadores tienen que dar un abrazo a otro jugador; la próxima vez los abrazos serán entre tres niños; la siguiente, entre cuatro, y así sucesivamente hasta que al final se abrazan todos (prestar especial atención a que ningún niño quede fuera).

**Opciones de aplicación:**

- Se abrazan los que tengan el cabello igual, los que tengan la misma estatura, mismo color de piel, los que les guste jugar con pelotas, cuerdas, etcétera.
- Se abrazan los que tengan los mismos gustos musicales o quienes les gusten distintos géneros musicales.

**Actividad 4. Descubrir el intruso**

**Descripción:** todos deben formar parte de un círculo, excepto uno, que se aleja de todos; los del círculo expresan con la cara un sentimiento o emoción sobre el cual se han puesto de acuerdo previamente. Hay uno que expresa algo diferente. El alumno que se había alejado del grupo regresa y debe descubrir el sentimiento o emoción expresado por sus compañeros, además de descubrir al que expresa algo diferente.

**Actividad 5. Efecto dominó**

**Descripción:** se organiza al grupo por tercias y se colocan en hileras separadas a una distancia considerable entre uno y otro; dentro del área se colocan diferentes materiales. El primero de la fila, el “capitán”, camina y va realizando gestos, así como movimientos, los cuales van repitiendo los que les siguen, a la vez que esquivan o interactúan con los obstáculos que existen. Pueden saltar, rodar, reptar. Todos deben pasar por el puesto de “capitán”.

**Opciones de aplicación:**

- Se puede poner música para llevar a cabo la actividad.
- Equipos de mayor número de alumnos.

**Actividad 6. Dime quién eres y qué puedes hacer**

**Descripción:** los alumnos están repartidos por el área y se les pregunta acerca de lo que pueden realizar con distintas partes de su cuerpo: lengua, ojos, cejas, cachetes, orejas, nariz, brazos, piernas, etcétera, en referencia en un primer momento a movimientos y sonidos. Luego se pide que investiguen qué cosas raras o extraordinarias son capaces de realizar para que las compartan con algunos compañeros a modo de reto.

**Opciones de aplicación:** describir en una hoja de su cuaderno las habilidades de sus compañeros que les parecieron interesantes o difíciles de copiar; dejar de tarea que intenten realizar las acciones que más les interesaron.

## Actividad 7. Peces y pescadores

**Descripción:** se forman dos equipos: uno es el de los “pescadores” y el otro el de los “peces”. Los pescadores escogen entre todos un número en secreto y forman un círculo tomados de las manos con los brazos en alto.

Los peces entran y salen del círculo que forman los pescadores, mientras éstos cuentan en voz alta. Cuando los pescadores llegan al número que eligieron en secreto bajan los brazos y cuentan todos los peces que han quedado dentro del círculo. En la siguiente partida intercambian roles.

**Opciones de aplicación:** en lugar de contar la pesca obtenida, se añaden a la red los peces que han quedado atrapados, así se hace cada vez más grande la red.

## Actividad 8. Las vacaciones

**Descripción:** los niños están sentados en círculo. Dejar correr su imaginación para que pasen y digan los sitios de vacaciones donde han estado. Así, cada exposición se representa en una excursión al lugar que digan: la playa, la montaña, la piscina, el campo, la casa de los abuelos, los tíos... También se puede hacer una exposición con las cosas que los niños hayan traído de su lugar de vacaciones: una concha, una planta, etcétera. Otra opción puede ser hablar de alguno de esos objetos en particular: ¿Qué es?, ¿de qué color es?, ¿qué textura tiene? Preguntar a los alumnos de qué otra cosa se puede hablar. Sería importante plantear una alternativa inclusiva para los niños que no viajan de vacaciones. Podría estar relacionada con la pregunta: ¿qué han hecho en vacaciones?

**Opciones de aplicación:** se puede hacer por parejas, tercias o grupos pequeños en donde cada uno explica algo referente a su objeto o lugar.

# TERCERA SECUENCIA DE TRABAJO

La presente secuencia está compuesta por seis actividades. A lo largo de la misma se descubre de qué manera los gestos, la expresión y la intención son elementos fundamentales en la continuación de nuevas adaptaciones para solucionar situaciones motrices. Experimentar con su cuerpo le permite al alumno mejorar su competencia motriz.

## Actividad 1. Habla sin hablar

**Descripción:** se da la consigna de no hablar, se explica que van a buscar distintas formas de comunicarse sin hablar; se colocan por parejas y tratan de explicar con gestos y movimientos lo que hicieron el día anterior. Posteriormente, crean un mensaje para decírselo a los demás con las manos; con gestos deben comunicar estados de ánimo y, por último, con la mirada intentan dar un mensaje al otro compañero.

**Opciones de aplicación:** representar una historia por equipos como si fuese un cine mudo. Hacerse pasar por un mimo; se pueden pintar la cara.

## Actividad 2. ¿Qué cosas podemos hacer juntos?

**Descripción:** se forman parejas y se pide que realicen actividades que puedan hacer juntos. El profesor inicia la actividad proponiendo situaciones imaginarias: nadar, correr, cocinar, dormir, jugar un videojuego, hacer una ventana y que el otro pase por ahí, etcétera. Se pide a los alumnos desarrollar situaciones en relación con su juego favorito o de sus actividades cotidianas, en compañía del otro.

**Opciones de aplicación:** se juntan dos equipos y así se amplían las posibilidades, hasta llegar a juntar a la mayoría del grupo. Se puede terminar con una actividad masiva, es decir, todo el grupo o cambiando de pareja.

## Actividad 3. Tienda de juguetes

**Descripción:** se colocan los niños por toda el área; el profesor va narrando una pequeña historia o dando las pautas para que los alumnos actúen por iniciativa propia para simular ser juguetes. Se les dice que se identifiquen con un juguete del estante de la tienda. Cuando el dueño cierra la tienda, todos “los juguetes” se llenan de movimiento.

**Opciones de aplicación:**

- Utilizar material que “los juguetes” manipulen o utilicen.
- Agrupar por el tipo de juguete.

## Actividad 4. La telaraña

**Descripción:** sentar a los alumnos en círculo; uno de los alumnos comienza: sujeta la punta de una bola de estambre y dice su nombre, dónde vive y qué le gusta hacer. Terminado esto, lanza la bolita de estambre a cualquier otro participante sin soltar el extremo que tiene en su mano. El que recibe la bola, debe decir la misma información del participante anterior y agregar la propia. Generar en los alumnos la inquietud sobre una forma diferente de hacer esta actividad.

**Opciones de aplicación:**

- La persona que tenga el estambre puede decir las cosas cantando.
- Formar varios equipos.

## Actividad 5. Frío, caliente y aplaudido

**Descripción:** el docente muestra un objeto a uno de los alumnos y luego se le cubren los ojos, mientras que el profesor lo esconde. Sus compañeros lo guían para encontrarlo por medio de aplausos, según se aleje o se acerque al objeto los demás alumnos aplauden; más lentamente o más rápido, respectivamente.

### Opciones de aplicación:

- Que la búsqueda se realice entre tres o cuatro compañeros tomados de las manos.
- Puede darse un premio al que tarde menos tiempo en encontrarlo.

## Actividad 6. ¿Te reto a los retos? (valoración del proceso de enseñanza-aprendizaje)

Esta actividad fue descrita en la primera secuencia

## BLOQUE III

### LO QUE PUEDO HACER CON MI CUERPO EN MI ENTORNO

*Lo importante es no dejar de hacerse preguntas.*

Albert Einstein

Competencia en la que se incide: manifestación global de corporeidad

#### PROPÓSITO

Que el alumno perciba su cuerpo al interactuar con el entorno, creando nuevas situaciones motrices que le permitan mejorar su equilibrio, su orientación espacial, temporal, lateralidad y coordinación motriz.

#### APRENDIZAJES ESPERADOS

- Identifica diferentes características del entorno (forma, tamaño, consistencia, textura, peso, temperatura y color) a partir de las acciones que descubre con su cuerpo.
- Propone diferentes acciones que puede realizar con su cuerpo, con otros cuerpos u objetos, en referencia al desarrollo de las capacidades perceptivo-motrices.

#### CONTENIDOS

##### Conceptual

- Identificar la noción de su cuerpo a partir de los elementos perceptivo-motrices.

##### Procedimental

- Explorar lo que es capaz de hacer mediante formas jugadas y en su aplicación sobre acciones cotidianas, mejorando su equilibrio estático y dinámico, su orientación espacial y, sobre todo, su coordinación motriz.

##### Actitudinal

- Colaborar con sus compañeros en actividades de respeto, integración y libertad..

#### ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS SUGERIDAS

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

- Juegos cooperativos
- Juegos con reglas
- Juegos simbólicos
- Cuento motor
- Formas jugadas
- Juegos sensoriales
- Juego de persecución
- Actividades recreativas
- Expresión corporal

#### MATERIALES

Aros, soga, costalitos rellenos de arena, grabadora, cuerda, sillas o bancos largos, colchonetas, bastones, pelotas de vinil y esponja, sábanas, conos, resortes y periódico.

#### SUGERENCIAS PARA EL PROCESO DE EVALUACIÓN

- Observar su capacidad de atención en el trabajo individual y durante el proceso de investigación de su cuerpo.
- Observar el interés en la búsqueda de diversas acciones motrices, así como en su capacidad imaginativa.
- Realizar un registro anecdótico respecto a la participación individual en actividades para el reconocimiento del entorno escolar, social y familiar.

#### CONSIDERACIONES DIDÁCTICAS PARA EL DESARROLLO DEL BLOQUE

En el presente bloque la intención es reforzar el conocimiento del esquema corporal y el manejo de los patrones básicos de movimiento con 18 actividades que se proponen en las secuencias de trabajo. En sus nociones espaciales el niño hace uso de su lateralidad estableciendo relaciones con los objetos y percibiendo la forma, características, tamaño y ubicación de los mismos; cobra conciencia de la postura del cuerpo diferenciada por las condiciones espaciales que se presentan durante la actividad.

---

Por tanto, el docente debe considerar:

- El nivel de maduración que ha adquirido el alumno, lo que le permite un mejor desempeño motriz al transferirlo a los objetos y a las situaciones que se le presentan.
  - La organización de las actividades con respecto a los aprendizajes previos.
  - El planteamiento de actividades mixtas que faciliten los aprendizajes, y en las que la inclusión y el respeto sean la tónica a seguir.
  - El evitar sancionar con actividad física a los alumnos por su mal comportamiento.
- 

## PRIMERA SECUENCIA DE TRABAJO

La presente secuencia de trabajo tiene como finalidad que los alumnos identifiquen las diferentes acciones que pueden desarrollar con su cuerpo partiendo de la percepción, de su esquema corporal y de su imagen en movimiento. Identificar las características de su entorno y diferenciar su utilización en relación con las acciones de la vida cotidiana. Siete actividades conforman esta secuencia.

### Actividad 1. Aros musicales cooperativos (diagnóstico)

**Descripción:** se disponen tantos aros como jugadores sean. Los jugadores forman un círculo y se sitúan de pie fuera de los mismos. Mientras suena la música, todos se mueven a su ritmo dando vueltas alrededor, siempre en el mismo sentido. Cuando la música deja de oírse, todos buscan un aro en el cual meterse y se va retirando un aro cada que la música deja de oírse. El objetivo del juego es ver en cuántos aros es capaz de meterse el grupo entero. Varios alumnos pueden compartir un mismo aro. Los alumnos proponen distintas formas de desplazarse. Puede comenzarse con un mayor número de aros que de estudiantes tratando de cubrir entre todos los aros de modo que ninguno quede libre (uno puede realizar apoyos en dos, tres o más aros).

#### Opciones de aplicación:

- Cada alumno toma uno o dos compañeros de la mano y no pueden soltarse.
- Se puede realizar sobre bancos, paliacates o periódico.
- Mientras suena la música los alumnos deben jugar todo el tiempo mirando a sus compañeros, con una mueca de enojo o risa.

### Actividad 2. ¡Aquí estoy!

**Descripción:** los alumnos identifican un lugar, objeto o color presente en el patio o área de juego. En un primer momento el docente da una indicación para que todos corran junto con él y se coloquen: “frente, atrás, izquierda o derecha, arriba o abajo, cerca, lejos” del mismo. (Respecto a la idea de derecha o izquierda en relación con un objeto es preciso recordar que esto es relativo, en la medida en que la posición de la persona o, en su caso, del observador determina dónde estamos. R. Rigal propone como alternativa ubicarnos de tal modo que tengamos el objeto a la derecha o a la izquierda.)

**Opciones de aplicación:** en un segundo momento, los alumnos proponen el lugar, el objeto y la orientación donde deben de colocarse, pero el docente da la indicación de inicio.

### Actividad 3. Pisando líneas

**Descripción:** los alumnos se desplazan sobre algunas líneas que estén pintadas en el suelo. Se puede avanzar de todas las formas que se les ocurran: hacia adelante, atrás, sobre una pierna, saltando, o corriendo. Cuando los alumnos se encuentran, colaboran para poder seguir su camino sin que ninguno abandone la línea, ejemplo: uno de ellos abre el compás y el otro pasa a gatas por debajo de él. ¿De qué formas podemos desplazarnos? ¿De qué formas podemos cruzar nuestros caminos sin que ninguno salga de las líneas? Si se plantea de este modo, sería necesario añadir al apartado de metodología las situaciones-problema.

**Opciones de aplicación:** por parejas, sujetando una cuerda estirada que deben mantener tensa.

### Actividad 4. El vigilante

**Descripción:** todos los alumnos se desplazan imitando movimientos de animales, robots. A la indicación del profesor se asumen distintas posiciones de equilibrio, sin moverse. Uno de ellos toma el rol de vigilante, su trabajo consiste en detectar cualquier cambio de posición de sus compañeros. El alumno que sea sorprendido en el momento de cambiar de posición pasa a ser el vigilante.

**Opciones de aplicación:** varios alumnos deben hacer el rol de vigilantes, solamente se pueden cambiar de posición cuando el vigilante no está observando.

### Actividad 5. Descubriendo el mundo

**Descripción:** se indica a los alumnos las siguientes consignas:

- Encontrar un objeto redondo, plano, cuadrado, de formar indefinida o rara.
- Localizar un objeto de tamaño pequeño, grande y, por último, intermedio o mediano.
- Descubrir algún lugar que se encuentre húmedo.
- Tocar algo liso, áspero, arenoso, suave, duro, blando.
- Intentar cargar algo pesado o ligero.
- Tocar algo frío, caliente, templado (con distintas partes del cuerpo).
- Descubrir distintos colores básicos y al finalizar mencionar colores no muy conocidos.

**Opciones de aplicación:** pedir más de un objeto, lugar o situación.

## Actividad 6. La víbora y los changuitos

**Descripción:** dos alumnos toman la soga de los extremos y la estiran, caminan por toda el área de trabajo, colocándola a diferentes alturas, simulando ser una gran víbora. El resto del grupo, distribuido por todo el patio, representa a los changuitos, que tratan de evitar ser tocados por la víbora de la forma que ellos elijan. Ejemplo: agachándose, saltándola, recostándose, etcétera.

**Opciones de aplicación:** se colocan por equipos y durante un tiempo determinado lanzar la víbora para ver a cuántos alumnos toca, posteriormente se cambian los roles del juego.

## Actividad 7. Juego del gorila

**Descripción:** se delimita un área amplia (cuadrada o circular) de cuatro metros de diámetro aproximadamente y se simboliza que es la jaula, se coloca a un alumno dentro de ésta, el cual hace el rol de gorila. Los demás jugadores se encuentran fuera y buscan llamar la atención del “gorila” evitando ser tocados por éste. Cuando un alumno es atrapado por el gorila, se convierte en el nuevo gorila.

**Opciones de aplicación:**

- Los alumnos que son atrapados o tocados se vuelven gorilas.
- El área del juego es modificada, ya sea aumentándola o disminuyéndola.

# SEGUNDA SECUENCIA DE TRABAJO

A través de las siguientes cinco actividades, el alumno explora y comprende la manera en la que su disponibilidad corporal interactúa en la manipulación de diversos objetos con diferentes personas; utiliza para tal fin diversos patrones básicos de movimiento como: saltar, girar, rodar, etcétera.

## Actividad 1. Pegamento

**Descripción:** los alumnos avanzan por el área de trabajo. A la señal se agrupan por parejas y quedan pegados a sus compañeros (según el segmento corporal que se indique, por ejemplo: espalda con espalda). Siguen avanzando y a la siguiente señal se forman por cuartetos, después en grupos de ocho alumnos. En el desarrollo de la actividad se hace que los niños realicen algunas actividades, como saltar, girar, sentarse, etcétera.

**Opciones de aplicación:** utilizar algún material para enriquecer el trabajo.

## Actividad 2. Terreno de aventuras

**Descripción:** se distribuye el material del que se dispone por toda el área. Los alumnos pueden experimentar distintas situaciones motrices acordes al trabajo que se ha venido realizando, como equilibrio, coordinación, lateralidad, manipulación de objetos, orientación espacio-temporal. Algunos elementos que podemos considerar para la construcción del terreno de aventuras son:

- Cuerdas en el piso para pasar pisándolas.
- Sillas o bancos en hileras para pasar por arriba o por debajo.
- Aros distribuidos por el piso para saltar.
- Colchonetas para realizar distintas acciones (giros, tronquitos, saltos).
- Bastones los cuales se tiran por todo el espacio y no se pueden tocar.
- Pelotas.

Se puede utilizar algún implemento para modificar el terreno. Una pelota para botarla o un globo el cual no debe caer.

### Opciones de aplicación:

- Los alumnos modifican el recorrido de acuerdo con sus ideas y posibilidades.
- Se puede avanzar después por parejas o pequeños grupos manteniéndose en contacto con el compañero. ¿Qué podemos hacer en cada zona del circuito?

## Actividad 3. Explorar y compartir

**Descripción:** a cada alumno se le entrega un costalito y se le asigna un trabajo. ¿De cuántas formas podemos transportar el costalito?, ¿cómo es el trabajo por parejas para esta actividad?, ¿en qué partes del cuerpo podemos mantener en equilibrio el costalito más tiempo?

Representar alguna situación con ayuda del costalito. El costalito nos regaña, salimos a pasear con el costalito, el costalito es nuestra mascota, etcétera.

### Opciones de aplicación:

- Utilizar más de un costalito para cada alumno.
- Reducir el área de trabajo para que los alumnos se observen mejor.
- Imitarse por parejas o en equipo.
- Más implementos para utilizar.

## Actividad 4. A mí me gusta jugar así

**Descripción:** todos los niños con un aro, permitimos que por un tiempo breve los niños interactúen y descubran diversas formas de utilizar el aro. (Sería necesario incluir la libre exploración como alternativa metodológica.)

Después vamos mediando el trabajo mediante algunas consignas:

- Girar el aro sobre diferentes segmentos corporales.
- Mantenerlo en equilibrio.
- Rodarlo por toda el área.
- Manipular con un segmento corporal en específico.
- Desplazarse sin soltar los aros.
- Pasar por los aros como si fueran túneles.

Después se juntan en cuartetas, para así seguir descubriendo posibilidades de llevar a cabo el ejercicio.

Para concluir cada cuarteta coloca sus aros en el centro y se colocan sentados alrededor de ellos. Tratan de levantar los aros a la altura de su cabeza, sólo utilizando sus pies.

**Opciones de aplicación:** sacar el aro del círculo que forman.

## Actividad 5. 1, 2, 3 pollito inglés

**Descripción:** en esta actividad se coloca a un niño separado del grupo frente a la pared, de espaldas a sus compañeros; ellos se desplazan hacia él y cuando éste golpea la pared diciendo “1, 2, 3 pollito inglés” voltea rápidamente a mirarlos, y los niños detienen su avance y se quedan como estatuas: de animales, haciendo gestos, posiciones en equilibrio, etcétera. El niño que se mueva regresa al lugar donde inició. Se repite hasta que alguien llegue a la pared y de esta forma ocupará el lugar del alumno que está frente a la pared.

**Opciones de aplicación:** también se puede hacer por equipos, modificando algunas reglas como tener que quedarse en un solo pie, dar un salto previo o no poder reírse.

## TERCERA SECUENCIA DE TRABAJO

Esta secuencia consta de seis actividades, su finalidad es que el alumno consolide elementos básicos del pensamiento creativo; enfatizando el símbolo; lo cual se logra al participar en cuentos motores, hacer desplazamientos en cuadrupedias, identificar trayectorias, velocidades y diferenciar sonidos, ritmos y secuencias sencillas que sirvan de analogía para escuchar los movimientos de su corazón.

### Actividad 1. Cheto, el niño del circo

**Descripción:** se organiza al grupo para trabajar un cuento motor. El cual se inicia de la siguiente manera:

Érase una vez un niño que se llamaba Cheto y vivía en un circo (todos por un momento nos vamos a imaginar que somos Cheto y nos moveremos como si fuéramos él). Cheto era un niño que vivía en un circo porque sus papás trabajaban allí. Cheto ayudaba en lo que podía para que aquel precioso circo marchara bien. Un día Cheto se levantó por la mañana temprano (todos nos levantamos y estiramos con cara de sueño). Después se fue al baño y se lavó la cara, así se le quitó el sueño. Muy alegre empezó a ponerse sus pantalones, su playera y uno por uno los tenis (simulan vestirse).

Cheto ya estaba listo, así que salió a la calle a jugar con sus amigos a los “toques”(a tocar el mayor número de segmentos corporales que se van mencionando: por ejemplo, tocar espaldas, rodillas, tobillos, cabeza, etcétera). Como se le había hecho tarde por jugar demasiado, Cheto tuvo que correr para regresar al circo. Era otoño y hacia un poco de viento, entonces Cheto empezó a imaginar que era un árbol y que el viento movía sus ramas (todos nos movemos de izquierda a derecha dejando que el viento se lleve nuestras hojas). Después le empezó a dar mucho frío. Cheto se abrazó con ambas manos; temblaban sus piernas y sus dientes, por lo que decidió ir de inmediato a la carpa.

La carpa es como una casa muy grande, pero en lugar de esta construida de ladrillo es de tela de muchos colores, todos entramos a la carpa (introduciéndose en una sábana). Dentro de esta carpa estaban algunos artistas del circo ensayando para su show. (Cheto vio cómo el equilibrista pasaba de puntitas sobre la cuerda sin pisar afuera e intentó hacerlo; al terminar, dio un salto lo más largo posible y caminó de regreso para volver a intentarlo, pero ahora con los brazos extendidos a los lados).

Luego se acordó del payaso Nacho y pensó en saludarlo, pero no lo vio a primera vista. Entonces empezó a buscarlo por toda la carpa, le gritaba por su nombre para llamarlo: ¡Nachito! Lo encontró montando un caballo que iba trotando alrededor de la carpa. A Cheto le pareció chistoso y quiso imitarlo corriendo junto a él (los alumnos toman un bastón y simulan montarse en un caballo); el caballo iba lento y poco a poco aumentó su velocidad, moviéndose hacia adelante, atrás, lateralmente, se agachó y por último logró que relinchara, después empezó a saltar por encima de todos los obstáculos que había (se colocan conos y colchonetas; resortes y cuerdas a distintas alturas). Luego Cheto se bajó del caballo y lo dejó descansado en la orilla de la carpa. Después Cheto vio al malabarista jugando con unas pelotas y pensó que tal vez le podría prestar algunas y enseñarle a hacer malabares. (Todos tomamos una pelota y empezamos a lanzarla lo más arriba que se pueda y a cazarla). Cheto le mostró al malabarista lo que era capaz de hacer y le dio ideas para su show. (Los alumnos realizan todo tipo de acciones referentes.) El malabarista sorprendido de lo bien que lo hace Cheto lo retó a que lo intentara con aros o con pelotas de esponja.

Cheto estaba muy feliz intentando cumplir el reto cuando llegó corriendo el domador muy asustado y les dijo que el león se había escapado y no lo encontraba, que tuvieran mucho cuidado. Cheto caminó muy despacito para no hacer ruido y evitar que lo encontrara el león. En ese momento dejó las pelotas junto a los caballos. De pronto se escuchó un rugido. ¡Cuidado! (todos se abrazan). Cheto ve venir al león e intenta escapar (corre rápidamente por toda la carpa para no ser atrapado). Busca un lugar alto donde no pueda ser alcanzado, pero en ese momento que el domador aparece y atrapa al león y lo lleva a su jaula (Cheto baja del lugar seguro a tomar un suspiro de alivio).

Después de este día de grandes aventuras, Cheto está muy cansado, ya es de noche y lo único que quiere es dormir. Como Cheto era un niño muy limpio, antes de acostarse se lavó los dientes, se quitó la ropa, se puso la pijama y se recostó en su cama abrazando su osito favorito hasta quedarse dormido.

(Se realizan las acciones antes mencionadas.) Cheto comenzó a dormir y roncar al tiempo que soñaba todo lo que había hecho en el día. Mientras están recostados se les pregunta a los alumnos qué les gustó más de lo que Cheto realizó y colorín colorado, el cuento de Cheto ha terminado.

## Actividad 2. Mis manos son mis pies

**Descripción:** los alumnos comienzan la actividad desplazándose en cuadrupedia (como gatitos), en diferentes direcciones: de frente, atrás, de lado.

Se les pregunta si es que podemos desplazarnos sin alguno de los apoyos. ¿Cuáles? Se le proporciona dos hojas de periódico a cada alumno, indicándole que cada hoja es un guante y que no pueden tocar el suelo sin protección. Así se desplazan por el patio en diferentes velocidades y amplitudes; a una señal tienen que cambiar el periódico de su mano (derecha o izquierda) con alguno de sus compañeros y seguir avanzando. A otra señal se pide que lleguen lo más rápido posible a donde se encuentra el profesor sin dejar de llevar sus hojas en las manos.

**Opciones de aplicación:** modificar las partes del cuerpo en las que puedan llevar las hojas de periódico; también hacerlo por parejas y que ellos propongan en qué parte del cuerpo quieren llevarlos y por qué.

## Actividad 3. Yo y mi pelota

**Descripción:** la actividad comienza cuando el docente da distintas ideas que permitan descubrir el trabajo que se va a realizar: ¿cómo puedo botar la pelota? ¿Puedo hacer otra actividad mientras boto la pelota (sentarse, aplaudir, platicar)? ¿Cuántas formas de cachar la pelota puedo realizar (con una mano, con el suéter, etcétera)? ¿Puedo empujar la pelota de distintas formas (con distintos segmentos corporales o con otro implemento)? Estas tareas deben permitir que el alumno sugiera otras.

**Opciones de aplicación:** desempeñar las tareas por parejas, tercias o en equipos, utilizar pelotas de diferentes tamaños.

## Actividad 4. Semáforo

**Descripción:** se colocan los alumnos por toda el área de juego en donde puedan correr y se les explica el significado de los colores del semáforo. Se les dan las instrucciones: con “rojo” se detienen, si es “verde” corren y si es “amarillo” se abrazan. Cuando está verde pueden correr saltando, girando, gritando, haciendo gestos, como patitos, etcétera.

**Opciones de aplicación:** invertir los colores y las indicaciones, por ejemplo: el amarillo es alto, el rojo es siga y el verde es alto.

## Actividad 5. Aros musicales cooperativos (valoración del proceso de enseñanza-aprendizaje)

Esta actividad fue descrita en la primera secuencia

## Actividad 6. ¡Escucho un corazón!

**Descripción:** sentados en círculo conversan sobre los sonidos que produce nuestro corazón. Localizan con su mano el lado en el que se ubica el corazón (presionar un poco para sentir sus latidos). Colocar su mano sobre su corazón, emitir sonidos imitando los del corazón (tuc tuc, tac tac, pon pon...).

Con su mano sobre el corazón, desplazarse lentamente por el espacio al ritmo del corazón. Tomar una toalla. Formar parejas: A y B.

- A extiende su toalla en el suelo, B enrolla su toalla y la coloca como almohada encima de la de A.
- A se acuesta sobre la toalla, mientras B ubica y toca con su mano el corazón de A, en silencio escucha su corazón. Dar tiempo suficiente e invertir el rol.
- A se acuesta sobre la toalla, mientras B escucha el corazón de A, emite en voz baja los sonidos que produce el corazón a ritmo normal; repetir varias veces e invertir el rol.
- Colocar las toallas formando un gran círculo.
- Sentarse encima de las toallas, extender las piernas, mover los pies al ritmo del corazón tranquilo.
- Llevar el ritmo del corazón agitado con los pies.
- Llevar el ritmo del corazón tranquilo y agitado con las palmas de las manos.
- Colocarse al centro del círculo, escuchar el corazón de todos sus compañeros. Dar tiempo suficiente.
- Brincar alto, agacharse, brincar, girar, aplaudir, saltar con un pie, el otro, girar, escuchar el corazón de todos sus compañeros. Dar tiempo suficiente, preguntar: ¿se escucha igual que el anterior?, ¿es diferente?, ¿por qué?

## BLOQUE IV

### ¡PUEDES HACER LO QUE YO HAGO!

*Decir lo que sientes y hacer lo que piensas.*

John Dewey

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

##### PROPÓSITO

Que el alumno identifique las diferentes formas de ejecutar movimientos coordinados, por medio de actividades expresivas, lúdicas, agonísticas y creativas. Con ello, muestra a sus compañeros sus posibilidades y les propone retos.

##### APRENDIZAJES ESPERADOS

- Participa y elabora formas de juego individuales y colectivas, poniendo a prueba lo que sabe que puede hacer y lo comparte con sus compañeros.
- Reconoce la importancia de la interacción y convivencia con los demás como medio para consolidar conocimientos significativos.
- Identifica distintas velocidades de movimiento con respecto a sus posibilidades y las de sus compañeros.

##### CONTENIDOS

###### Conceptual

- Distinguir sus movimientos corporales y sugerir formas creativas a sus compañeros.

###### Procedimental

- Diferenciar movimientos lentos, rápidos, suaves y fuertes, controlando su respiración en ambas fases y su ajuste corporal.

###### Actitudinal

- Apremiar la importancia de convivir con sus compañeros y amigos.

##### ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS SUGERIDAS

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

- Expresión corporal
- Juegos simbólicos
- Circuitos de acción motriz
- Formas jugadas
- Juegos sensoriales
- Juegos de reglas
- Juegos cooperativos
- Juegos de integración y socialización
- Juegos de persecución

##### MATERIALES

Periódico, hojas de papel bond, aros, conos, cuerdas, pelotas, bastones de madera, cuerdas, serpentinas, gises de colores y paliacates.

##### SUGERENCIAS PARA EL PROCESO DE EVALUACIÓN

- a) Observar la fluidez de los movimientos, así como la capacidad de resolver problemas de tipo motor y cognitivos y de convivencia social.
- b) Desarrollar actividades en donde los alumnos realicen y describan retos hacia sus compañeros, observando y registrando aspectos a valorar en referencia a la creatividad y seguridad con que muestran sus ideas.

##### CONSIDERACIONES DIDÁCTICAS PARA EL DESARROLLO DEL BLOQUE

Veinte actividades constituyen este bloque, las cuales hacen referencia a aspectos de índole perceptivo-motriz, así como a patrones básicos de movimiento; por lo que la implementación de diversas estrategias didácticas nos permite reafirmar las experiencias previas del alumno.

---

La coordinación dinámica se vincula con la percepción visual, auditiva y kinestésica por medio del juego, con un mayor nivel de dominio corporal. Asimismo, se construyen las primeras nociones para pensar y actuar estratégicamente.

Por ello, se sugiere:

- Crear ambientes de aprendizaje adecuados para cada contenido, propiciando el respeto a la expresión de ideas por parte de los mismos alumnos.
  - Promover el conocimiento del entorno a partir de actividades que involucren estímulos diversos y favorecedores de la participación activa del niño.
  - Adecuar las actividades para que todos los alumnos puedan alcanzar una meta de acuerdo con sus propias posibilidades, contrariamente a una meta predispuesta para todos por parte del docente.
  - Garantizar que la asignación y distribución de materiales sea equitativa.
- 

## PRIMERA SECUENCIA DE TRABAJO

En la presente secuencia de trabajo se pretende que el alumno estimule la noción previa de su lateralidad y ritmo, construyendo así el desarrollo de su coordinación motriz. Identificar y diferenciar distintas fases del movimiento a la vez que se propicia variaciones en la ejecución de los desempeños motores. Acercar al alumno a las primeras situaciones necesarias para su pensar y actuar estratégico. Esta secuencia abarca cinco actividades, las cuales permiten al alumno proponer ideas y situaciones propias del juego, fomentando la creatividad en la que la convivencia se suscite en ambientes propicios.

### Actividad 1. Fotografías

**Descripción:** el docente lleva algunos recortes de periódico o fotografías, las cuales va mostrando a los alumnos para que las imiten primero de manera individual. Después les muestra fotografías más complejas que impliquen un trabajo en equipos. En la siguiente parte los niños van a crear sus propias fotografías de acuerdo con algunas consignas:

- Una fiesta.
- La escuela.
- El parque.
- La feria.
- Propuestas de los alumnos.

**Opciones de aplicación:** cada alumno propone un tema y de tarea lleva a la clase una serie de recortes pegados en papel bond con distintas temáticas para que los alumnos las imiten y cuenten historias o anécdotas al respecto.

## Actividad 2. Circuito de retos (diagnóstico)

**Descripción:**

### Estación 1. Cohechitos de papel

Los alumnos diseñan una pista de carreras en el suelo con gis. La finalidad de la actividad es conducir una hoja de papel hecha bola por la pista simulando un coche de carreras, sin salirse de la pista. ¿De qué formas podemos hacer avanzar la bola de papel? Los alumnos comparten alternativas con sus compañeros. El profesor propone algunas ideas, como conducir la pelota con pequeños golpes con los dedos, soplándole, con algún objeto, etcétera. Pueden jugar varios alumnos.

### Estación 2. Conduciendo la pelota

Llevar con ayuda de un bastón una pelota, esquivando los obstáculos que se encuentran en el área (conos, bastones, aros, etcétera).

### Estación 3. La reina

Se colocan los niños en círculo, a cierta distancia. En el centro hay una reina (una pila de conos) que está rodeada por botes pequeños (pueden formarse algunas pirámides). La intención del juego es derribar los botes con ayuda de un aro sin tirar a la reina. Si ésta es derribada, no cuentan los botes derribados. Se puede hacer pateando el aro o lanzándolo. Se trata de lograr el mayor número posible de puntos entre todo el grupo. El resultado se puede sumar con los otros grupos para alcanzar una marca de clase.

### Estación 4. Mi respiración y yo

Identificar el ritmo respiratorio y asociarlo con movimientos y percusiones (palmadas, golpes con los pies, movimiento de la cabeza, manos, etcétera).

Después se incrementa el ritmo respiratorio con ayuda de algún juego, por ejemplo: “la mosca” (se hace una ronda y los alumnos se persiguen). En seguida se vuelve a sentir el ritmo respiratorio y se asocia con movimientos.

### Estación 5. Encestando objetos

Se colocan aros de tres colores distintos (azules, amarillos y verdes). La finalidad de la actividad es que los alumnos lancen algún objeto, indicando previamente a qué aro le quieren atinar. Se pretende que se realicen retos al interior del grupo de la estación. Variar los objetos que se pretenden lanzar, así como la distancia.

## Actividad 3. Recorridos

**Descripción:** por parejas, uno de los integrantes de cada pareja pinta una línea sobre el suelo haciendo una especie de recorrido, el cual tiene que seguir el otro; dicho recorrido puede tener líneas de todo tipo (rectas, curvas, en zigzag y en espiral).

**Opciones de aplicación:**

- En vez de pintar el recorrido en el suelo se marca con el dedo en la espalda del compañero o se dibuja en una hoja de papel.
- Hacerlo equilibrando algún objeto en diferentes partes del juego.
- Hacerlo con diferentes habilidades motrices (saltando, girando, reptando, etcétera).
- ¿Y si nos desplazamos después por parejas en contacto con el compañero?

**Actividad 4. La serpiente**

**Descripción:** a cada alumno se le da una o dos serpentinas para trabajar durante la actividad. Cuando empieza a sonar la música los alumnos se empiezan a mover según el ritmo y de igual forma agitan la serpiente. Si se detiene la música y ellos también. Al volver a escuchar la música sólo mueven su cuerpo, pero la serpiente se queda estática y en la siguiente invierten la acción, el cuerpo no se mueve pero la serpiente sí. Hacer “bailar” la serpiente soplándole. Se puede enredar la serpiente, hacer figuras o dibujos individuales, por parejas o en equipos.

**Opciones de aplicación:**

- Utilizar otro tipo de material para llevar a cabo la actividad.
- Permitir que los alumnos se organicen por grupos que propongan algunas situaciones para realizar esta actividad.

**Actividad 5. Recolectando objetos**

**Descripción:** se forman dos equipos. Un equipo se dispone a tomar el material y repartirlo por el área de juego de manera que se distribuya lo mejor posible. El otro equipo tiene la tarea de recoger y acomodar el material en un área previamente marcada tratando de hacer el menor tiempo posible. El objetivo del juego no es ganarle al otro equipo haciendo el menor tiempo, sino mejorar el tiempo del equipo respecto a la primera vez. El tiempo de la actividad termina cuando se encuentran los materiales recogidos y acomodados. Cabe la posibilidad de sumar los tiempos de los diferentes grupos para establecer una marca de clase.

**Opciones de aplicación:**

- Existe la opción de que los alumnos dispersen el material en cualquier lugar que no sea peligroso con el fin de que sea un mayor reto para ellos.
- El tiempo puede servir tanto para el equipo que dispersa los materiales como para los que lo recogen y acomodan.
- Delimitar un tiempo para recolectar objetos y contar cuantos se lograron, asignándole puntos a cada objeto distinto.
- La recolecta se realiza por tercias y nadie puede soltarse de las manos.

- Jugar entre los dos equipos a tratar de obtener el menor tiempo, sin que esto signifique la confrontación de los mismos.
- Incrementar el número de objetos a recolectar, disponiendo de todos los objetos posibles.
- Ahora tienen que recolectar los objetos realizando una acción alterna, por ejemplo: silbando, aplaudiendo, llorando, riendo; de no ser así se aumentan 15 segundos al tiempo realizado.

**Observaciones:** propiciar la comunicación al interior del equipo para crear estrategias, mientras el otro equipo se encuentra recolectando objetos.

## SEGUNDA SECUENCIA DE TRABAJO

Esta secuencia de trabajo consta de ocho actividades, las cuales dan continuidad al trabajo realizado antes con la intención de que el alumno utilice el juego motor como medio para el control de sus desempeños motores y de la cantidad de energía necesaria para resolver situaciones y problemas en cada estrategia propuesta. Al experimentar diversas formas de solucionar un problema se construye la competencia motriz y se desarrolla la acción creativa.

### Actividad 1. Haz lo que yo hago

**Descripción:** por parejas, un alumno lanza la pelota al aire; realizando diversas acciones originales y creativas, intentando que ésta no toque el suelo. El compañero debe imitar la misma acción. ¿Qué alternativas podemos crear?

**Opciones de aplicación:**

- Interactuar con otras parejas.
- Proponer consignas en la actividad (patrones que tengan que ver con giros o con manipular objetos con las manos).
- Utilizar gestos dentro de la aplicación de los distintos patrones (enojados, contentos, etcétera).

**Observaciones:** las acciones pueden ser muy complejas o sencillas según la destreza de los jugadores, es necesario permitir al alumno explorar y crear toda una gama de movimientos acorde a sus posibilidades y experiencia motriz general.

### Actividad 2. Buscar la pelota

**Descripción:** se integran cuatro equipos. Cada uno en una esquina; el primer integrante de cada grupo con los ojos tapados. El docente coloca una pelota en medio de los equipos; a la señal, los primeros de cada equipo, guiados por los gritos de sus compañeros, tratan de encontrar la pelota antes que los demás.

**Opciones de aplicación:** por tercias o por parejas.

### Actividad 3. El paseo del aro

**Descripción:** grupos de 6 a 8 alumnos, los cuales forman un círculo tomados de las manos. A cada grupo se le da un aro; la intención del juego es ir pasando el aro sin soltarse de las manos y hacerlo llegar a donde empezaron.

**Opciones de aplicación:**

- Se dan más aros a cada equipo.
- Se van reduciendo los equipos hasta que solo quede uno.
- Realizar la propuesta arriba de un objeto, manteniendo los ojos tapados, apoyados sólo en un pie.

### Actividad 4. A pisar la colita de chango

**Descripción:** las cuerdas simulan la “colita de chango”. Cada alumno se coloca su colita en la parte de atrás de su ropa. El objetivo de la actividad es pisar la cola de los otros alumnos y evitar que pisen la propia. No puede volverse a poner la cuerda una vez que la perdieron. Sólo se puede pisar la cuerda.

**Opciones de aplicación:**

- Llevar a cabo la actividad por equipos.
- Poner por parejas a los alumnos: uno busca pisar la cola y el otro evitarlo.

**Observaciones:** dar pie a que los alumnos manifiesten otras opciones que se les ocurran, según su experiencia y las posibilidades que manifiesten.

### Actividad 5. Creando ritmo

**Descripción:** se distribuye un bastón para cada alumno. Se inicia la actividad permitiendo que cada uno explore las posibilidades de sonidos que puede crear con el bastón. Después se propone un esquema de trabajo para irse desplazando con el bastón (se puede golpear tres veces en el piso con el bastón y los alumnos imitan; después se hace más complejo). Por equipos, los alumnos van creando su propia propuesta, la cual tienen que mostrar al resto del grupo.

**Opciones de aplicación:**

- Utilizar más material.
- Por equipos crear un ritmo utilizando los elementos con los que se trabaja.

## Actividad 6. Alto en el aro

**Descripción:** delimitamos un área, dentro colocamos los aros, todos los jugadores corren alrededor de ésta con diferentes ritmos; a la señal, los alumnos deben buscar lo más rápido que puedan un aro para meterse y adopten una postura de equilibrio. El último en entrar y todos los que no presenten una postura darán las indicaciones para en seguida reiniciar la actividad.

### Opciones de aplicación:

- Podemos realizar la misma situación a la inversa, todos los jugadores dentro de un espacio pequeño y los aros a cierta distancia.
- Para ingresar al aro deben realizar un pequeño salto y adoptar la postura de equilibrio.

## Actividad 7. El regateé de la serpiente

**Descripción:** cinco o seis jugadores se colocan en línea dentro de un círculo amplio formado por el resto de sus compañeros; cada uno de los alumnos que está al centro pone sus manos alrededor de la cintura o en los hombros del compañero de adelante. El juego consiste en que los niños que se encuentran en el círculo golpean con una pelota por debajo de la cintura al último de la línea; cuando esto sucede, este alumno deja la línea y pasa a formar parte del círculo. El jugador que lanza la pelota pasa al frente de la línea y guía la serpiente. Sólo se puede golpear debajo de la cintura y desde el círculo. La serpiente se puede mover en cualquier dirección dentro del círculo.

### Opciones de aplicación:

- Hacer varias líneas o círculos con un menor número de alumnos.
- El alumno que consigue golpear se une a la víbora para incrementar su tamaño.
- Ampliar o reducir el área donde se está jugando.
- Aumentar el número de pelotas.
- Hacer dos víboras.

## Actividad 8. El tren ciego

**Descripción:** se forman grupos de dos, cuatro y seis alumnos, se colocan en filas tomados de los hombros. Todos, excepto el último, deben tener los ojos cerrados o tapados. El último de cada grupo es el que dirige “el tren” mediante mensajes que se van pasando de alumno a alumno. Para avanzar, un toque en la cabeza; para detenerse dos, y para dar vuelta a la derecha o izquierda se toca el hombro correspondiente al lado al que se desea ir. Cambiar de roles.

**Opciones de aplicación:** pasar por algunos obstáculos que son colocados por toda el área.

## TERCERA SECUENCIA DE TRABAJO

Esta secuencia consta de siete actividades, a través de las cuales el alumno utiliza el sentido de la lógica, la observación, el análisis y las alternativas que el medio ofrece. Asimismo, se busca que el alumno construya formas originales de resolver los problemas motores que se le presenten.

### Actividad 1. Creando figuras

**Descripción:** se divide la clase en grupos, los cuales deben realizar una figura con sus cuerpos para que el resto de sus compañeros intenten adivinarla (una letra, un dibujo, una palabra, etcétera). Se puede realizar sobre el suelo tomando en cuenta sólo su cuerpo y gestos.

**Opciones de aplicación:**

- No se puede decir el nombre de su composición sin haberla discutido con el grupo.
- No se puede cambiar la composición una vez adoptada una postura determinada.

### Actividad 2. Ardillas en la jaula

**Descripción:** se forman grupos de tres alumnos, un alumno debe quedar libre. Dos alumnos del grupo se sujetan de las manos tomando el rol de jaula, el tercero queda en medio de ellos para ser “la ardilla”; a una señal se abren todas las jaulas y salen las ardillas a pasear por todo el espacio lejos de “las jaulas”. A la siguiente señal todas las ardillas regresan a una jaula, y la que al principio estaba libre también busca meterse a una jaula. Las indicaciones de introducirse a las jaulas las dan las ardillas libres.

**Opciones de aplicación:**

- Cambiar el número de ardillas libres.
- Se pueden dar indicaciones de cerrar todas “las jaulas” formadas por integrantes niñas para no permitir el acceso a las ardillas libres.
- Sólo se puede cambiar según la indicación: jaula, ardilla o persecución.

### Actividad 3. Los caballitos

**Descripción:** se debe disponer de tela adhesiva, grabadora y música. El guía marca con tela adhesiva en el piso un camino muy largo y los niños forman una fila. Los participantes escuchan la música, identificando los cambios de velocidad. El juego consiste en lo siguiente: los niños son caballitos que van a desplazarse por el camino, siguiendo la velocidad de la música. Para mantener orden en el grupo, el guía indica que los caballitos no se pueden salir del camino, tampoco pueden rebasar y tienen que llegar hasta el final del camino para después dirigirse al inicio. Repetir varias veces la actividad.

Continuar con el mismo juego, pero ahora los niños van pasando uno por uno, mientras que los demás observan la velocidad de desplazamiento de sus compañeros. Repetir varias veces el juego. Los participantes se sientan en círculo y hablan sobre las distintas velocidades, comentando cuál les gusta más, cuál es la más fácil y divertida.

#### **Actividad 4. El coyote y el correccaminos**

**Descripción:** se forma un círculo con todos los alumnos, los cuales colocan sus piernas al doble del ancho de los hombros, excepto dos que se encuentran fuera del círculo. Uno es “el coyote” y el otro es “el correccaminos”; a la indicación, el coyote comienza a perseguir al correccaminos. El alumno que hace de correccaminos puede pasar por debajo de uno de sus compañeros del círculo (carretera) para evitar ser atrapado; con lo que se cambian los papeles, el coyote pasa a ser correccaminos y el alumno que salió del círculo es ahora el coyote. El alumno que ingreso al círculo pone sus pies juntos para señalar que ya se ocupó esa carretera.

##### **Opciones de aplicación:**

- Puede realizarse con diferentes patrones de movimiento.
- Se realiza por parejas tomados de las manos.

#### **Actividad 5. El silbato**

**Descripción:** un jugador se coloca al centro de un círculo (que forman el resto de los alumnos), con los ojos vendados y un silbato colgado del cuello. Los alumnos van pasando por turnos y buscan acercarse sin ser escuchados para tocar el silbato, si el alumno del centro se percata de su compañero debe decir “te atrapé”, con lo que este último regresa a su lugar y da paso a otro alumno. En caso de que el alumno consiga hacer sonar el silbato pasa al centro.

##### **Opciones de aplicación:**

- Se realiza la actividad por equipos.
- Colocar a varios alumnos con silbato.

## Actividad 6. Pollito afuera, pollito adentro

**Descripción:** se amarra una de las puntas de la cuerda al costal; relleno de objetos ligeros (unicel, por ejemplo), el encargado del juego es “el granjero” y los demás son “los pollitos”. El granjero debe hacer girar el costal por arriba de su cabeza para luego gritar “¡pollito adentro!”. A este llamado los pollitos corren a refugiarse al lado del granjero cuidando de no ser tocados por el costal o la cuerda; al grito de “pollito afuera” todos los alumnos deben regresar a su lugar evitando de nueva cuenta ser tocados por la cuerda o el costal.

### Opciones de aplicación:

- Se compite por grupos para saber qué equipo lo realiza mejor.
- Los pollitos van pasando por turnos.
- Se tiene que saltar la cuerda y después entrar o salir.
- Los alumnos que son golpeados vuelven a intentarlo en la siguiente oportunidad.

## Actividad 7. Circuito de retos (valoración del proceso de enseñanza-aprendizaje)

Esta actividad fue descrita en la primera secuencia

## BLOQUE V

### DE MIS MOVIMIENTOS BÁSICOS AL JUEGO

*Paren el mundo que aquí me bajo.*

Mafalda (Quino)

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

#### PROPÓSITO

Que desarrolle patrones básicos de movimiento, participando en actividades lúdicas, en donde construya sus propios desempeños motores, experimentando situaciones novedosas y formas diversas de locomoción, propulsión y estabilidad.

#### CONTENIDOS

##### Conceptual

- Conocer los patrones básicos de movimiento y comprender las diferentes formas de ejercitarlos o utilizarlos.

##### Procedimental

- Practicar juegos y estrategias didácticas basadas en la manipulación de objetos, así como el manejo de su propio cuerpo.

##### Actitudinal

- Promover acciones encaminadas a aprender de los demás y compartir con ellos las experiencias vividas.

#### APRENDIZAJES ESPERADOS

- Utiliza distintos tipos de movimiento (de locomoción, manipulación y estabilidad) dentro y fuera de la sesión.
- Mejora y amplía su base motriz mediante la ejecución de patrones básicos de movimiento.

#### ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS SUGERIDAS

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

- Circuitos de acción motriz
- Juego de persecución
- Juego simbólico
- Formas jugadas
- Juegos sensoriales
- Juegos de reglas

#### MATERIALES

Aros, conos, cuerdas, pelotas de vinil y esponja, bastones de madera, gises de colores, grabadora, *frisbees*, paliacates, discos compactos de música.

#### SUGERENCIAS PARA EL PROCESO DE EVALUACIÓN

- a) Establecer criterios sobre la creatividad y desempeño motor de los niños al realizar patrones básicos de movimiento.
- b) Observar la fluidez de los movimientos ante diferentes situaciones en la realización de juegos sencillos.
- c) A través de preguntas, dar cuenta cómo es que el alumno relaciona lo aprendido con aquellos aspectos de la vida cotidiana en donde se ponen a prueba el uso de los patrones básicos de movimiento.
- d) Al finalizar el curso, presentar actividades para verificar el nivel de apropiación de las competencias enseñadas.

#### CONSIDERACIONES DIDÁCTICAS PARA EL DESARROLLO DEL BLOQUE

Los patrones básicos de movimiento constituyen la base de la motricidad, en tanto, una práctica de movimiento cada vez más compleja conforma las habilidades y la destreza motrices, lo que permite al niño incorporarlos a futuros ámbitos de actuación. Por lo tanto, este bloque de contenidos, conformado por 18 actividades, debe brindar una amplia gama de posibilidades por medio de distintas estrategias.

Por lo que el docente:

- Busca generar propuestas durante las actividades para los alumnos con la intención de motivarlos a una participación creativa.
- Permite que los alumnos busquen nuevas situaciones que enriquezcan la actividad y que, sumadas a las del propio docente, conduzcan a una variabilidad de la práctica.
- Diversifique las estrategias de enseñanza para que el niño adopte un rol distinto durante la apropiación de los contenidos.
- Enfaticé, de manera permanente, la relación entre lo aprendido en la sesión y su vínculo con la vida cotidiana.

## PRIMERA SECUENCIA DE TRABAJO

La finalidad de la primera secuencia es que los alumnos desarrollen los patrones básicos de movimiento, como caminar, correr, saltar, etcétera; y los puedan utilizar en las diferentes estrategias presentadas en la sesión y en su vida cotidiana. Lo anterior sólo se podrá lograr mostrando una amplia gama de movimientos fundamentales (variabilidad de la práctica).

### Actividad 1. El semáforo

**Descripción:** por parejas, uno detrás de otro, desplazándose por todo el espacio. El maestro dice en voz alta los colores del semáforo: rojo: todos se paran; verde: el que va detrás pasa adelante de su compañero; amarillo: el de detrás debe dar una vuelta alrededor de su pareja.

**Opciones de aplicación:** utilizar el mismo semáforo sin hablar, únicamente mostrar los logotipos a los alumnos y cambiar la lógica de los colores.

### Actividad 2. Jugando pelotas (diagnóstico)

**Descripción:** se colocan cuatro estaciones en donde se patea y lanza en un tiempo de 8 a 10 minutos por estación; el profesor se encarga de tomar el tiempo y de la observación.

#### Estación 1. Patear la pelota de vinil

Todos los alumnos tienen que patear la pelota con la punta de los pies alternándolos, para tratar de derribar un objeto determinado, ya sea un bote u otro, o quedando en una marca que se determine. ¿De cuántas formas se puede patear la pelota?

#### Estación 2. Patear la pelota de esponja por parejas

Por parejas tienen que pasar la pelota de esponja al compañero, pero con cinco partes distintas del cuerpo. ¿De cuántas formas puedo dar los pases? Con las nalgas, la cabeza, los pies, las manos, etcétera.

### **Estación 3. Golpear, lanzar y cachar la pelota**

En esta estación se lanza la pelota hacia arriba para recibirla con un golpe para dirigirla hacia un compañero, el cual la cacha y realiza la misma acción. ¿De cuántas formas puedo lanzar y cachar?

### **Estación 4. Golpear la pelota**

Todos los alumnos golpean la pelota contra la pared, tomando una distancia determinada entre la pared y el alumno. Conforme realizan la actividad, la distancia y forma de golpear la pelota va cambiando. ¿De cuántas formas puedo golpear la pelota con mi cuerpo?

## **Actividad 3. Cocodrilo dormilón**

**Descripción:** en un extremo del patio se encuentra colocado un niño que es “el cocodrilo dormilón” y el resto del grupo está cerca de él para despertarlo y gritarle “¡cocodrilo dormilón, despiértate!” Cuando el cocodrilo decida despertarse, perseguirá a sus compañeros, quienes intentarán escapar y llegar a un refugio previamente determinado. El niño que sea tocado por el cocodrilo antes de llegar al refugio será ayudante del cocodrilo dormilón.

**Opciones de aplicación:** también se puede proponer que no sólo sea un cocodrilo, sino tantos como el juego lo permita.

**Observaciones:** debemos de invitar a los niños a no dejarse atrapar por el cocodrilo con motivo de ser su ayudante.

## **Actividad 4. La mesa redonda**

**Descripción:** se forma una cruz con cuatro niños. En el centro situamos un aro. Los niños sentados en el suelo deben introducir una pelota en el aro lanzándola o pateándola con un ligero toque. Cada vez que el grupo introduzca la pelota suma un punto.

**Opciones de aplicación:** se pueden colocar más aros y asignarles puntuación, así como un mayor número y variedad de pelotas.

## **Actividad 5. “Vacando la casa”**

**Descripción:** se forman dos equipos, que se ubican en dos áreas divididas por una línea en el centro. A la señal, cada equipo lanza el mayor número de objetos al lado opuesto para acabar con el menor número dentro de su área en el tiempo establecido.

**Opciones de aplicación:** hacerlo con pelotas, reflexionando sobre la actuación del equipo que tenga más o menos pelotas.

## Actividad 6. El número de mi pelota

**Descripción:** todos los alumnos tienen una pelota en sus manos, que identifican por haberle dibujado un número; a una señal del profesor lanzan todas las pelotas hacia arriba y después tratan de encontrarlas lo más rápidamente posible.

**Opciones de aplicación:** modificar las reglas para atrapar la pelota, por colores, por tamaños, por compañeros, etcétera.

## Actividad 7. Juego de los espolones

**Descripción:** por parejas viéndose de frente y parados sobre un pie, tratan de que el compañero pierda la posición, es decir, se empujan primero utilizando las manos. El docente debe de reforzar el respeto que debe de existir durante la actividad para evitar algún altercado.

**Opciones de aplicación:**

- Otra alternativa es que se jalen de los brazos.
- Explorar con otras parejas o hacer la actividad por tercias o más compañeros.

## SEGUNDA SECUENCIA DE TRABAJO

La finalidad de esta secuencia de trabajo es ofrecer estrategias didácticas que propicien que los alumnos experimenten diversas formas de manipular objetos, así como su propio cuerpo, mediante la propuesta de siete actividades de colaboración, cooperación e integración con sus demás compañeros. El alumno propone situaciones que es capaz de realizar a la vez que enseña lo que él sabe a los demás.

### Actividad 1. Relevé de globo

**Descripción:** puede hacerse de forma cooperativa. Al llegar al extremo cada alumno recoge un objeto. Con los objetos de todos los grupos se intenta construir una torre lo más alta posible. Se organiza una situación similar a una carrera de relevés, equipos de igual número de integrantes. En este tipo de carrera se debe conducir un globo de diversas formas:

- Golpeándolo (con las manos, alternando derecha/izquierda).
- Conduciendo con los pies (alternando derecho/izquierdo).
- Golpeándolo con la cabeza o un segmento corporal diferente a los utilizados.
- Con algún implemento.
- Llevándolo de diferentes formas.

**Opciones de aplicación:**

- Colocar obstáculos en el camino.
- Utilizando diferentes patrones de movimiento.

## Actividad 2. Estamos creando

**Descripción:** se distribuye el material por toda el área, cada alumno elige un objeto de los que se encuentran en el piso y comienza a trabajar. Primero explorando y después siguiendo las consignas que se les van dando. ¿Quién puede tocar sus pies y botar al mismo tiempo? Lanzar la pelota, acostarse, levantarse y lanzar la pelota. Botar, lanzar, conducir dos o más pelotas al mismo tiempo. Hacer malabares con varias pelotas.

**Opciones de aplicación:**

- Realizar el ejercicio utilizando un bastón u otro implemento.
- Por equipo, buscar diferentes posibilidades de trabajo.

## Actividad 3. Veneno

**Descripción:** los alumnos se colocan sobre una línea a una distancia considerable. El profesor o un alumno tienen una pelota, la cual se lanza diciendo el nombre de un alumno del grupo, éste, a su vez, corre a tomar la pelota mientras los demás se dispersan por toda el área. Cuando el niño que corre por la pelota, la toma y grita “veneno” significa que todos deben detenerse y colocarse en cuclillas, sin moverse. El niño que tiene la pelota debe lanzarla para tocar a sus compañeros y de esta manera obtener un punto por cada alumno que logre “quemar”.

**Opciones de aplicación:**

- Realizar la actividad por equipos.
- Poner a más alumnos que pueden quemar con la pelota.

## Actividad 4. El lobo y las ovejas

**Descripción:** se pintan en el suelo dos círculos amplios de aproximadamente dos metros de diámetro, separados uno de otro a unos cuatro a cinco metros los cuales son refugios para las ovejas. Todo el grupo se coloca en uno de ellos, mientras uno hace de lobo afuera del círculo. A una señal, tratan de pasar al otro círculo mientras el lobo intenta tocar a los que puede. Los que son tocados se convierten en lobos.

**Opciones de aplicación:** se puede poner como condición que el lobo sólo debe tocar una parte determinada del cuerpo de las ovejas.

### Actividad 5. ¿Quién puede?

**Descripción:** se dispone de un aro en el centro del círculo formado por todos los alumnos, en donde se va a colocar un niño que voluntariamente pase para demostrar alguna actividad que es capaz de hacer y ver quién de sus compañeros puede imitarlo; por ejemplo, mover las orejas.

**Opciones de aplicación:**

- En vez de colocar un aro pueden ser más; por lo tanto, los niños que pasan son más y hay más propuestas.
- Pueden elegir cada niño una de entre cinco propuestas.

### Actividad 6. Cono al centro

**Descripción:** se coloca al grupo en un círculo grande de aproximadamente cinco metros de diámetro, a cada alumno se le da una pelota, explicando que no es propia. Al interior del círculo se colocan tres conos dentro de un aro. La finalidad del juego es que tres alumnos resguarden cada uno de los conos, evitando que sean derribados por los alumnos del círculo exterior que lanzan sus pelotas. En el momento que todos los conos sean derribados, se ejecuta el cambio de roles.

**Opciones de aplicación:** aumentar el número de guardianes o el número de materiales a derribar.

### Actividad 7. ¿Te gustan tus vecinos?

**Descripción:** todo el grupo con un aro, excepto un alumno; se colocan en círculo con el aro en el piso. El alumno que no tiene aro va preguntando a los demás si les gustan sus vecinos, si la respuesta es afirmativa sigue preguntando, pero si es negativa todos se tienen que cambiar de aro; momento en el cual aprovecha el alumno que iba preguntando para ocupar un lugar en el círculo. El alumno que quede sin aro vuelve a iniciar la actividad. Los alumnos proponen distintas formas de desplazamientos con los aros.

**Opciones de aplicación:**

- Reducir o aumentar el tamaño del círculo.
- Modificar el número de alumnos que no tienen aro.
- Quitar aros en cada oportunidad.

## TERCERA SECUENCIA DE TRABAJO

La presente secuencia de trabajo consta de cuatro actividades donde se afianza lo realizado a lo largo del presente grado. Mediante las estrategias didácticas utilizadas se estimula, mejora y amplía la base motriz del niño con la ejecución de habilidades motrices básicas. Asimismo, se da pauta para propiciar la enseñanza recíproca entre los alumnos.

### Actividad 1. Baile pausado

**Descripción:** se dispersan los alumnos por el área y se disponen a moverse al ritmo de la música mediante las siguientes consignas:

- Bailar caminando o desplazándose.
- Bailar caminando o desplazándose/Bailar girando.
- Bailar saltando/Bailar reptando.
- Bailar saltando y girando.
- Bailar corriendo y saltando.
- Bailar saludando con distintas partes del cuerpo, ejemplo: de manos, panza, costado, etcétera.

#### Opciones de aplicación:

- Con algunos implementos, como paliacates, pelotas, etcétera.
- Bailar con su pelota.
- Bailar botando la pelota.
- Bailar lanzando y cachando con un paliacate o pelota.
- Bailar, girando, lanzando y cachando el paliacate o pelota.
- Cada vez que se detiene la música todos permanecen inmóviles.
- En cada pausa los alumnos indican las distintas formas de bailar o manipular su implemento.

### Actividad 2. El juego de la cuerda

**Descripción:** primero se proponen distintas formas de pasar de un lado al otro, saltando o esquivando la cuerda. Ésta se coloca a distintas alturas; intentar pasar por parejas o tercias. Se forman dos equipos, los cuales tienen que jalar la cuerda lo más fuerte que se pueda para hacer que el equipo contrario se mueva hacia ellos o lleguen a un punto establecido.

**Opciones de aplicación:** se puede hacer un concurso de salto masivo de la cuerda, saltarla de manera individual, de distintas formas y por parejas, tercias, etcétera.

### Actividad 3. *Frisbee* lanzado

**Descripción:** en equipos de tres integrantes buscar distintas formas de lanzar el *frisbee* y ponerlas en práctica: por debajo de una pierna, de lado, por el suelo, rodando, etcétera. Después utilizar los aros para buscar otras formas de lanzar el *frisbee*. Se lanza o se rueda el aro y el *frisbee* debe pasar por en medio; intercambiando el aro por el *frisbee* (uno lanza el aro rodando y el otro el *frisbee*). Desde cierta distancia lanzar el *frisbee* y tratar de que caiga dentro de una zona acordada previamente.

**Opciones de aplicación:**

- Jugar rayuela con el *frisbee*.
- Golpear algún objeto con el *frisbee*.
- Jugar *frisbee* gol.

### Actividad 4. Jugando pelotas (valoración del proceso de 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 recae, en poder aventajar o colocar la situación de juego en igualdad de circunstancias, con lo que se adquiere una mayor posibilidad de obtener buenos resultados.

**ACTITUD CORPORAL:** posición que adopta el cuerpo; puede estar motivada por el estado de ánimo o para intentar expresar y 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 al ganador.

**AJUSTE POSTURAL:** cuando una persona realiza un gesto motriz, está imprimiendo movimiento a una determinada postura; realizar un ajuste postural, nos lleva a aprender a equilibrar nuestros segmentos corporales de una manera económica, 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.

**AUTOEVALUACIÓN:** la evaluación es realizada por la propia persona, lo cual involucra que los alumnos tomen la responsabilidad de monitorearse a sí mismos y hacer juicios acerca de los aspectos de su aprendizaje, lo cual implica que reflexionen acerca de lo que están aprendiendo en una gran variedad de formas. Igualmente, los ubica en una posición donde puedan reconocer sus fortalezas y debilidades y sean capaces de hacer planes para un mejoramiento futuro.

**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.
- COEVALUACIÓN:** consiste en evaluar el desempeño de un estudiante por parte de sus propios compañeros, lo cual tiene como meta involucrar a los alumnos en la evaluación de los aprendizajes y retroalimentar a sus compañeros y, por lo tanto, ser un factor para la mejora de la calidad del aprendizaje. El uso de la coevaluación anima a que los estudiantes se sientan parte de una comunidad e invita a que participen en los aspectos claves del proceso educativo, haciendo juicios críticos acerca del trabajo de los demás.
- 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.
- EVALUACIÓN:** valoración que se emite sobre el proceso de enseñanza y aprendizaje, una vez recabados una serie de datos, en relación con los objetivos educativos que se pretenden alcanzar. La evaluación implica el propio proceso y no se trata de emitir solamente un juicio terminal del mismo, sino que las actividades de evaluación están incluidas dentro de las actividades de enseñanza y aprendizaje (véase Diseño curricular base del MEC, 1989).
- EVALUACIÓN CRITERIAL:** en este tipo de evaluación se comparan el rendimiento o 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 a un criterio prefijado.
- EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA:** actividad de evaluación que se realiza antes de empezar el proceso de enseñanza y aprendizaje dentro de 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, lo 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 avanza el proceso de enseñanza y aprendizaje. La evaluación formativa promueve, en primer término, la participación y las relaciones interpersonales entre alumnos y docente. Su finalidad consiste en que los alumnos reconozcan sus progresos y sus 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. La evaluación normativa es válida cuando se pretende determinar en qué posición se encuentra el alumno respecto al 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, a propósito de determinados contenidos, es suficiente para abordar con garantías de éxito el aprendizaje de otros contenidos relacionados con los primeros.

**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 perceptivo-motrices, como ritmo externo, ritmo interno y ubicación espacio-temporal, entre otros.

**JUEGOS AUTÓCTONOS:** juegos muy ligados a una 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 aquellos 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 ambivalencia, 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 modi-

ficaciones; 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).

## 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. el at (1995), *La iniciación deportiva y el deporte escolar*, Barcelona, INDE Publicaciones.
- Bottini, Pablo (comp.) (2000), *Psicomotricidad: prácticas y conceptos*, España, Miño y Dávila.
- Cagigal, J. M. (1979), *Cultura intelectual y cultura física*, Argentina, Kapeluz.
- (1978), “Bases antropofilosóficas para una educación física”, en *Cultura intelectual y cultura física*, Argentina, Kapeluz.
- Caillois, R. (1994), *Los juegos y los hombres*, México, FCE.
- Capel, Susan y Jean Leah (2002), *Reflexiones sobre la educación física y sus prioridades*, México, SEP.
- Castañer Balcells, Marta (2000), *Expresión corporal y danza*, España, INDE Publicaciones.
- (1996), *La educación física en la enseñanza primaria*, Barcelona, INDE Publicaciones.
- Devís, Devís, José (1992), *Nuevas perspectivas curriculares en educación física, la salud y los juegos modificados*, Barcelona, INDE Publicaciones.
- Díaz Lucea, Jordi (1998), *El currículum de la educación física en la reforma educativa*, España, INDE Publicaciones.
- (1999), *La enseñanza y aprendizaje de las habilidades y destrezas motrices básicas*, España, INDE Publicaciones.
- Florence, Jacques (2000), *Tareas significativas en educación física escolar*, España, INDE Publicaciones.
- Furlán, Alfredo (1996), “El lugar del cuerpo en una educación de calidad”. Disponible en: [www.efdeportes.com/efd13/afurlan.htm](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. (2003), *El aprendizaje de las habilidades y esquemas motrices en el niño y el joven*, Argentina, Stadium.
- Gómez, Raúl H. (2002), *La enseñanza de la educación física. En el nivel inicial y el primer ciclo de EG*, Argentina, Stadium.
- (2004), “Transposición didáctica y discursos sobre el cuerpo: una mirada a la construcción curricular en educación física”. Disponible en: <http://www.efdeportes.com>
- Grasso, Alicia (2003), *El aprendizaje no resuelto en educación física*, Argentina, Novedades Educativas.
- (2005), *Construyendo identidad corporal*, Buenos Aires, Novedades Educativas.
- Kirk, David (1990), *Educación física y currículum*, España, Universidad de Valencia.

- “La ciencia de la motricidad humana (CMH) como área autónoma de conocimiento. Trayectorias desde la Red Internacional de Investigadores”, en “Motricidad humana”, *Integração*, núm. 46, jul.-sep., 2006.
- Learreta, Begoña (coord.) (2005), *Los contenidos de expresión corporal*, Barcelona, INDE Publicaciones.
- Lleixa, A. Teresa (2002), *Multiculturalismo y educación física*, España, Paidotribo.
- Manen, Max Van (1998), *El tacto en la enseñanza. El significado de la sensibilidad pedagógica*, Barcelona, Paidós Ibérica.
- Navarro, Vicente (2002), *El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores*, Barcelona, INDE Publicaciones.
- Omeñaca, Raúl (2001), *Explorar, jugar, cooperar*, España, Paidotribo.
- Onofre, Ricardo (2003), *Educación física desde una perspectiva constructivista*, España, INDE Publicaciones.
- Parlebas, Pierre (2001), *Léxico de praxiología motriz*, España, Paidotribo.
- Pastor Pradillo, J. L. (2002), *Fundamentación conceptual para una intervención psicomotriz en educación física*, Barcelona, INDE Publicaciones.
- Pavia, Víctor (2000), *Señores entren al patio*, Argentina, Educo.
- Ruiz Pérez, Luis (1995), *La competencia motriz*, España, Gymnos.
- Sales Blasco, J. (2001), *La evaluación de la educación física en primaria*, España, INDE Publicaciones.
- Sánchez Bañuelos, F. (2003), *Didáctica de la educación física*, España, Prentice Hall.
- Sassano, Miguel (2003), *Cuerpo, tiempo y espacio. Principios básicos de la psicomotricidad*, Argentina, Stadium.
- Schmelkes, Sylvia (2004), *La formación de valores en educación básica*, México, SEP.
- Schmidt, R. A. (1988), *Motor Control and Learning: a Behavioral Emphasis*, 2a. ed., Champaign, Human Kinetics Publi.
- SEP (2002), *Plan de estudios para la licenciatura en Educación Física*, México.
- SEP (2006), *Plan de estudios 2006. Educación básica. Secundaria*, México.
- Sicilia, Álvaro (2005), *La otra cara de la enseñanza. La educación física desde una perspectiva crítica*, España, INDE Publicaciones.
- Stoke, Patricia (1994), *La expresión corporal*, España, Paidós.
- Stoke, Patricia y Ruth Harf (1987), *Expresión corporal en el jardín de infantes*, España, Paidós.
- Trigo, Eugenia (2000), *Manifestaciones de la motricidad*, España, INDE Publicaciones.
- Trigo, Eugenia (colab.) (1999), *Creatividad y motricidad*, España, INDE Publicaciones.
- (2000), *Fundamentos de la motricidad*, Madrid, Gymnos.
- Vázquez, Benilde (1989), *La educación física en la educación básica*, Madrid, Gymnos.
- (coord.) (2001), *Bases educativas de la actividad física y el deporte*, España, Síntesis.
- Velázquez, Carlos (2006), *Educación física para la paz. De la teoría a la práctica diaria*, Madrid, Miño y Dávila Editores/La Peonza Publicaciones.





**EDUCACIÓN  
ARTÍSTICA**



## INTRODUCCIÓN

La asignatura de Educación Artística en la educación primaria tiene la finalidad de brindar a los alumnos referentes que les permitan desarrollar el pensamiento artístico, estimulando la sensibilidad, la percepción y la creatividad; para lograrlo se basa en la experiencia estética, a fin de favorecer en el alumno la comprensión y apreciación de las manifestaciones artísticas y culturales de su entorno inmediato y de otros contextos, coadyuvar a la construcción y fortalecimiento de su identidad personal, así como promover la valoración del patrimonio cultural como un bien colectivo.

El conocer y la búsqueda del conocimiento ha sido la gran preocupación humana, y el arte da la oportunidad de conocerse a sí mismo, de conocer la realidad y aprender de ella. Los temas que guían el trabajo de los diferentes lenguajes artísticos giran alrededor del ser humano, del conocimiento de sí mismo y sus relaciones con el mundo. Los temas se establecen por ciclo escolar y son los siguientes: para primer y segundo grados: “Mi cuerpo, mis emociones y yo”, para tercero y cuarto: “Yo, los objetos y mi entorno”, y para quinto y sexto: “Yo y los otros”. Esto obedece al interés de atender, desde la asignatura, la importancia del ser humano como un ser único, capaz de expresar inquietudes, ideas, sentimientos y emociones.

Los contenidos de primer grado brindan la posibilidad de que las niñas y los niños tengan contacto con los diferentes lenguajes artísticos, haciendo de este programa un espacio de encuentro con la expresión creativa natural y la producción espontánea propia de su edad. Asimismo, el programa de este grado ofrece a los alumnos la oportunidad de descubrir, mediante la observación de su entorno, la diversidad de manifestaciones artísticas, valorarlas y apreciarlas, y de esta manera dar continuidad al desarrollo de sus procesos perceptuales, de comunicación, socialización e indagación, desplegados desde preescolar.

A través de actividades lúdicas, atractivas y significativas para los alumnos se despliega la posibilidad de descubrirse a sí mismos, reconociéndose como seres potencialmente creativos y capaces de generar arte. Por ejemplo, el encuentro con las artes visuales provoca la exploración del cuerpo a través de la

mirada, de reconocer sus formas y posibilidades de expresión, que bien pueden ser concretadas en una actividad creadora. Esta exploración da paso a la conscientización de sus movimientos que se evidencia a través de la expresión corporal y la danza. A partir de estas expresiones, los niños descubren que las distintas acciones no verbales están presentes en sus espacios personales y próximos.

Con la música se acercan al descubrimiento y exploración de las cualidades del sonido, del silencio, la duración, intensidad, el pulso y el timbre, por medio de la búsqueda de sus propias resonancias corporales, así como de todo aquello que se escucha en el entorno.

El teatro, por su parte, les permite adentrarse en el manejo de su corporalidad, las posibilidades de su voz y de todos sus sentidos, evocando aquello que les es cercano y que permite la posibilidad de explorar nuevos códigos para relacionarse con el mundo.

## La importancia del juego como medio de conocimiento

La actividad lúdica es una fuente de creatividad presente en la vida del ser humano. El juego es un estímulo que motiva el desarrollo del pensamiento. La relación juego y realidad provoca que los alumnos contacten con su vida recreando situaciones a partir del despliegue de su imaginación y sensibilidad. Al jugar, los menores disfrutan construyendo historias que los llevan a interactuar con los otros, a partir de ellos mismos y de sus experiencias. De esta manera se propicia el autodescubrimiento y la creación individual y colectiva, mediante el diálogo y la negociación.

Los lugares en donde el docente tiene la oportunidad de mediar los conocimientos de sus alumnos, a través del juego, adquieren importancia significativa, en tanto, por medio de la fluidez, la flexibilidad y la originalidad, convocan formas de expresión plural entre los integrantes de grupo.

El programa pretende que los alumnos hagan suyos los lenguajes artísticos. La posibilidad de experimentar libremente a través de las artes visuales, la danza, la música y el teatro fortalece no sólo la oportunidad de desarrollar nuevos conocimientos y comprender el mundo social y natural de forma significativa, sino también la disposición hacia el estudio, disfrute y expresión de estos lenguajes artísticos, vigoriza el reconocimiento del valor artístico propio y el de los otros, despertando su curiosidad y promoviendo el principio de que en la educación el arte es y siempre debe ser inclusivo.

## ENFOQUE

La formación artística brinda la posibilidad de expresar y comunicar las emociones, ideas y conceptos de diferente manera, reconocer el mundo y sus distintas manifestaciones, ofrecer respuestas creativas a situaciones y problemas diversos. En este sentido, el enfoque de la asignatura de Educación Artística se basa en el desarrollo de competencias para la vida, enunciadas en el perfil de egreso de la educación básica.

El tratamiento pedagógico de la educación artística requiere dar respuesta a la proyección unitaria de la persona. El modelo integrador considera la capacidad del docente para interrelacionar los diferentes lenguajes artísticos y dar continuidad a secuencias o actividades didácticas. Para evitar en lo posible la tradicional fragmentación del conocimiento, los contenidos de este programa incluyen temas relacionados con el desarrollo del niño, con la disciplina misma y su relación entre ambos.

La tarea es compleja, pues se deben integrar las artes visuales, la expresión corporal y danza, la música y el teatro, en el entendido de que cada lenguaje artístico tiene dominios y conocimientos propios. Este programa concibe a las artes como una unidad, en la que el conjunto de sus elementos sirve a procesos y propósitos educativos comunes para concebir a la educación artística desde un punto de vista integral.

El discurso integrador permite la transversalidad del conocimiento del arte y de otras asignaturas, las cuales aportan elementos importantes a los procesos de desarrollo de los alumnos. De esta forma el docente puede planear proyectos o secuencias didácticas tomando en cuenta no sólo los lenguajes artísticos, sino la vinculación con otra u otras asignaturas.

La educación artística no está sujeta a esquemas rígidos, por el contrario, presenta posibilidades de trabajo diversas, según las características del grupo de alumnos y los saberes del docente. 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, así como las experiencias que han tenido los niños con éstos, tanto en su paso por el preescolar como en su vida cotidiana.

## COMPETENCIAS A DESARROLLAR EN EL PROGRAMA DE EDUCACIÓN ARTÍSTICA

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 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 todas las oportunidades posibles 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 en torno al mundo que lo rodea, sea éste real o imaginario, a lo que Jacques Delors suma 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”.

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.

## PROPÓSITOS DE LA EDUCACIÓN PRIMARIA

El propósito general de la asignatura de Educación Artística en primaria es que los alumnos participen en diversas experiencias, 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 por medio de 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 DEL PRIMER GRADO

En primer grado se pretende que los alumnos:

- Reconozcan las posibilidades de su cuerpo, las valoren y cuiden.
- Se conozcan y comuniquen, a través de la expresión de sus emociones y empleo de las cualidades del sonido, las formas del cuerpo y sus posibilidades de movimiento, valorando su presencia en el entorno.

El programa de Educación Artística para primer grado permitirá al alumno reconocer su cuerpo y sus emociones, ubicándolo en el centro del proceso y desarrollo del conocimiento. Esto posibilitará que los alumnos continúen aproximándose a los distintos lenguajes artísticos, fortaleciendo los conocimientos adquiridos con anterioridad y propiciando el desarrollo de competencias para la vida; proceso que en la educación primaria se verá reforzado y ampliado a lo largo de la educación básica, gracias a la intervención del docente.

## ORGANIZACIÓN DEL PROGRAMA

El programa se organiza en cinco bloques, en los que se señalan ejes de enseñanza y aprendizaje, competencias, aprendizajes esperados y orientaciones didácticas.

## Ejes de enseñanza y aprendizaje

Para dar continuidad al campo formativo de expresión y apreciación artística que se trabaja en preescolar, en educación primaria se toman en cuenta los ejes de apreciación, expresión y contextualización como un puente que enlaza estos mismos elementos con el nivel de secundaria.

*Apreciación.* Se refiere a la identificación de los diferentes materiales y propiedades disciplinarias de un lenguaje artístico. Compromete a los alumnos a analizar el o los caminos para aproximarlos al arte (técnica, forma, contenido), lo que precisa de la participación activa de docentes y alumnos por medio de un diálogo crítico (observar el arte requiere pensar). Los conocimientos amplían sus posibilidades artísticas, sus expectativas como miembros de una sociedad; los adentra a la relación hombre/naturaleza, en cuyo vínculo se genera mayor arraigo cultural, mayor comprensión de la relación entre lo universal, lo particular y lo singular; y 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 el color, 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 pone de manifiesto 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 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 la expresión o manifestación del alumno 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 el alumno 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 y fortalecer su sentido de pertenencia e identidad.

## Aprendizajes esperados

Indican lo que se espera que el alumno aprenda como resultado del trabajo didáctico que se realice a lo largo de un bloque, con la intención de aproximarse al desarrollo de las competencias para la vida.

## Sugerencias didácticas

Tienen la finalidad de apoyar al maestro, al brindarle orientaciones 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 sugerencias didácticas facilitan la lectura, 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 sugerencias didácticas tienen un carácter flexible, ya que la experiencia del docente le permite enriquecer y crear nuevas o diferentes, 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 en las cuales los alumnos utilicen, apliquen y reflexionen sobre lo aprendido a través del contacto con las artes visuales, la expresión corporal y la danza, la música y el teatro. Como parte de las orientaciones didácticas se plantea el trabajo a partir de *proyectos de ensamble artístico*, como resultado de una propuesta conjunta elaborada por los alumnos. El propósito de estos proyectos es desarrollar un tema a través de 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. 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 hacerlo y desarrollarlo, cuándo y para qué se va a realizar.

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.

Es elemental en el proyecto de ensamble artístico valorar en el alumno el aprender a ser, aprender a aprender y aprender a hacer de manera integrada, respondiendo así, a través de la imaginación y la creatividad, al desarrollo de competencias artísticas. Su finalidad obedece a la solución de tareas con contenido productivo en donde se conjugue lo intelectual con lo emocional.

## Intervención docente

La tarea del docente es preparar los ambientes de confianza y animación adecuados para que el grupo elija la temática a tratar, se organice, tome acuerdos, defina las tareas necesarias y enlace los proyectos parciales para concretar un trabajo colectivo. Es básico que se fomente la participación de todos los alumnos y la colaboración de la familia y la comunidad educativa.

En el 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. Esto requiere de contextos educativos en los que prevalezcan actitudes de respeto, confianza y colaboración.

Los contenidos permiten realizar actividades para que los alumnos puedan atreverse a ser, a hacer, pensar, hablar, observar, escuchar y moverse de manera diferente. Para ello, el docente debe mostrar disposición para guiar a los alumnos durante su proceso de aprendizaje, lo que les permitirá aprender de él y con él. Un maestro que vive y disfruta 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 en donde comprenderlos, favorece el desarrollo de competencias particulares, que en su conjunto, fortalecen el perfil de egreso de 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, en donde el intercambio de opiniones para realizar proyectos colectivos se estima como una forma de enriquecer el trabajo y el aprendizaje.
- El autorreconocimiento 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 dar respuesta a lo que hacen.
- La capacidad de reflexionar sobre las experiencias vividas.

## BLOQUES DE ESTUDIO

### PRIMER GRADO. CICLO: MI CUERPO, MIS EMOCIONES Y YO

#### BLOQUE I

##### *Aprendizajes esperados*

Al finalizar el bloque, el alumno:

- Identifica representaciones del cuerpo humano en medios impresos (imágenes, dibujos, fotografías, anuncios, etcétera).
- Reconoce los ejes, niveles y alcances corporales en relación con el movimiento.
- Reconoce auditivamente el sonido y el silencio en el entorno y aquellos producidos por sí mismo.
- Valora la importancia de su corporalidad al experimentar e identificar las partes de su cuerpo de manera reflexiva.

CONTENIDOS	
ARTES VISUALES	EXPRESIÓN CORPORAL Y DANZA
<p>Apreciación</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Observar e identificar en imágenes impresas de la estructura del cuerpo humano.</li></ul>	<p>Apreciación</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Explorar las posibilidades y limitaciones de las articulaciones y segmentos del cuerpo en sí mismo y en otros.</li><li>• Identificar los significados del movimiento corporal en lo relativo a niveles y alcances.</li></ul>
<p>Expresión</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Representar el cuerpo humano por medio de un proyecto creativo.</li></ul>	<p>Expresión</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Reconocer y percibir el propio cuerpo.</li><li>• Identificar las posibilidades del movimiento corporal en ejes, niveles y alcances.</li><li>• Experimentar con movimientos opuestos o contrarios.</li></ul>
<p>Contextualización</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Reconocer los rasgos físicos de su cuerpo y de otras personas en imágenes impresas.</li></ul>	<p>Contextualización</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Explorar el lenguaje corporal y sus significados en la vida cotidiana.</li></ul>

MÚSICA	TEATRO
<p><b>Apreciación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Identificar el silencio y los diferentes sonidos presentes en el entorno.</li> <li>Explorar e identificar los sonidos producidos por diferentes partes del cuerpo, objetos e instrumentos.</li> </ul> <p><b>Expresión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ejecutar acciones corporales tomando como referencia la producción de ciertos sonidos y el silencio.</li> <li>Expresar las posibilidades sonoras de diferentes partes de su cuerpo, de los objetos presentes en el entorno y de algunos instrumentos.</li> </ul> <p><b>Contextualización</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Reconocer los diferentes sonidos presentes en diversos entornos.</li> </ul>	<p><b>Apreciación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Reconocer las partes de su cuerpo.</li> </ul> <p><b>Expresión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Experimentar con las posibilidades expresivas de su cuerpo.</li> </ul> <p><b>Contextualización</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ser reflexivo con respecto a ocupar las posibilidades corporales trabajando dentro de un grupo, procurando el cuidado de su cuerpo.</li> </ul>

### SUGERENCIAS DIDÁCTICAS

#### Apreciación

Identificarán las partes del cuerpo y registrarán con sus propios recursos qué forma tienen, a partir de la observación de sí mismos y de varias imágenes de revistas, carteles, folletos, etcétera, en donde aparezca el cuerpo completo en diferentes posturas.

Se sugiere hacer una actividad de reconocimiento corporal que permita recordar cómo está estructurado su cuerpo: cabeza, tronco y extremidades; ojos, nariz, dedos, rodillas, etcétera.

Con recortes de revistas, carteles o folletos, en donde aparezcan imágenes del cuerpo completo en diferentes posturas, los alumnos señalarán cada una de las partes e identificarán la forma y la posición que tienen. Puede iniciar reconociendo la posición del cuerpo en su totalidad, es decir, parado, sentado o acostado y continuar de forma parcial. Ejemplo: ¿cómo son y cuál es la posición de las manos (grandes, pequeñas, delgadas, gruesas; a los costados, sobre las piernas, cruzadas)? ¿Qué transmite el gesto de sus manos?



#### Expresión

Se sugiere que con material impreso (recortes de revistas, carteles, folletos, etcétera) seleccionen y recorten o rasguen partes del cuerpo (visibles): ojos, nariz, boca, orejas, cabeza, cabello, extremidades, etcétera, y en un soporte de dimensiones amplias (cartulina, carteles de reuso u otro, para trabajar con mayor libertad) elaboren, en forma libre, un cuerpo humano. Se pueden utilizar otros materiales, como piedras, hojas de árbol, tierra, etcétera). Para enriquecer el trabajo se pueden hacer descripciones, tomando en cuenta las características y la función que realiza cada una de las partes del cuerpo. Es importante que al final se comente qué hicieron, cómo lo hicieron y cómo se sienten después de haber concluido el trabajo.

#### Contextualización

A partir de reconocer las diferencias y similitudes entre su persona y las representaciones en imágenes, como fotografías, carteles, revistas y otros medios impresos que se encuentran en su entorno, reflexionarán con sus pares acerca de los rasgos físicos que caracterizan a cada persona, de ese modo identificarán sus diferencias frente a otros y se reconocerán como únicos.

## SUGERENCIAS DIDÁCTICAS

### Apreciación

El maestro estimulará en el alumno una actitud de observación permanente, analizando y comparando sus movimientos y los de sus compañeros, durante las exploraciones y juegos para el reconocimiento de las articulaciones de su cuerpo en movimiento y en posturas fijas. Se sugiere dedicar un tiempo al intercambio de opiniones. Fomentará la autoobservación del alumno en clase y con el apoyo de las imágenes impresas utilizadas en este bloque para artes visuales. Propiciará que el alumno imagine e interprete los significados de los distintos niveles corporales (alto, medio y bajo) y del movimiento.



### Expresión

El maestro orientará al alumno en la exploración de cada parte de su cuerpo con apoyo musical, utilizando todos los sentidos, de manera que tenga un acercamiento consigo mismo. Creará situaciones favorables al juego que incluyan niveles, ejes (vertical, horizontal y sagital) y alcances (lejano, intermedio y cercano). En el nivel bajo (piso) se pueden realizar estiramientos y contracciones en diferentes tiempos y de acuerdo al ritmo de una melodía, con el apoyo de los materiales utilizados en música, o se puede jugar a los títeres y marionetas, reduciendo y ampliando su espacio personal.

### Contextualización

Se fomentará la observación de expresiones y manejos corporales de su entorno y de los medios de comunicación para hacer recreaciones cortas de situaciones cotidianas aplicando los significados de los diferentes niveles y alcances del movimiento.

### Apreciación

Escuchar en completo silencio los sonidos presentes en el entorno inmediato (el aula, los diferentes espacios de la escuela o aquellos que se escuchan a lo lejos) y reconocer el emisor (timbre). Reconocerán, con los ojos cerrados, ciertos sonidos producidos por el maestro con su cuerpo, objetos o instrumentos que previamente ya hayan identificado.

### Expresión

El maestro producirá sonidos con algunos objetos o instrumentos con los que se moverán de determinada forma al escucharlos (moviendo la cabeza, levantando una pierna, moviendo un brazo). Cuando no se escuchen estos sonidos (es decir, cuando se produzca el silencio), se quedarán inmóviles. Dividirá al grupo en varios equipos. Cada uno de éstos escogerá un determinado sonido producido por el cuerpo, algún objeto o instrumento. A continuación, el maestro tomará el papel de director e indicará qué grupo deberá producir su sonido seleccionado o guardar silencio. Se podrán seleccionar dos o más grupos a la vez con la idea de producir una "obra sonora".



### Contextualización

Después de escuchar los diferentes sonidos que se producen en diversos espacios, deberán ubicarlos según el emisor y el lugar en donde se producen (por ejemplo, la licuadora en la cocina, el perro en la calle, la chicharra en la escuela).

Después de escuchar diferentes sonidos que el maestro produzca, con los ojos cerrados o vendados los alumnos reconocerán el emisor y la procedencia del sonido. Si se utilizan instrumentos, se recomienda investigar cuáles son los propios de su región, e introducirlos en el aula.

## SUGERENCIAS DIDÁCTICAS

## Apreciación

Trabjará en un espacio libre de mobiliario. Es conveniente que la acción de despejar el área de trabajo resulte como un momento para preparar el ánimo de los alumnos; el docente puede ocupar este lapso para motivar a los niños y esperen “el momento” con altas expectativas.

Retomará y reforzará el estudio de la lateralidad. Al planear de manera anticipada, el docente podrá solicitar que ese día los alumnos asistan a clases con ropa un poco más cómoda, si es posible realizar este tipo de acciones. En la clase se revisará y experimentará junto con los alumnos movimientos como arriba-abajo (ocupando el espacio, se pide que los niños se sienten, se pongan de pie, se acuesten, etcétera); débil-fuerte (dependiendo de la consigna, los alumnos realizarán los movimientos con suavidad o con fuerza), y derecha-izquierda. Propiciará una comprensión activa y vivencial de la importancia del cuerpo en los alumnos, al explicarles lo que recién acaba de suceder, fomentando con ello conciencia de lo importante que resulta conocer y cuidar nuestro cuerpo.

## Expresión



Preparará el área donde se va a trabajar, ya sea en el aula o en un espacio libre, que propicie el desenvolvimiento de nuevas posibilidades de movimiento. Favorecerá el movimiento en el nuevo espacio para reconocerlo (es una nueva visión sin mobiliario), se pide a los niños que recorran el lugar con las manos sobre la cabeza, estiradas a los lados, de puntitas, caminando de espaldas, en fin, se trata de ocupar las nuevas posibilidades que brinda un espacio recién creado. Invitará a los niños a explorar a partir de la imitación de movimientos que observan en el entorno y que le resulten familiares: animales, objetos, personas.

## Contextualización

Con el juego teatral, basado en la exploración del entorno y de las posibilidades del cuerpo, el grupo se mueve por toda el área, sólo que ahora el docente le pide a los alumnos añadir sonidos (voz, onomatopeyas, sonidos guturales, etcétera) que se generen en forma natural durante la actividad (expresiones espontáneas propuestas por los mismos niños). Es necesario que esta acción grupal los lleve a la reflexión de la vivencia presente e inmediata, y que reconozcan la importancia que tiene la relación de su cuerpo con el entorno, así como la de su trabajo corporal individual en el trabajo colectivo (grupal).

Guiados por el docente, los alumnos reconocerán que el trabajo en conjunto, realizado con algunas reglas muy sencillas, también permite que todos se diviertan y participen en un mismo espacio y tiempo, lo cual lo hace gratificante e interesante. El maestro propiciará la realización de movimientos y la experimentación generando sonidos, que sean guiados con algún fin específico (vocales, consonantes, números, sonidos de animales y sonidos del entorno). Se sugiere realizar una reflexión final con la intención de permitir que los alumnos verbalicen lo adquirido y consideren que su cuerpo requiere cuidados al realizar ejercicios y juegos.

## BLOQUE II

### Aprendizajes esperados

Al finalizar el bloque, el alumno:

- Identifica cambios en su cuerpo empleando fotografías.
- Se expresa corporalmente a través de componentes no verbales: gestos, miradas, posturas y ademanes.
- Reconoce el pulso corporal y musical.
- Descubre sus posibilidades para expresarse y usar el lenguaje corporal como otra manera de relacionarse, además del lenguaje verbal.

CONTENIDOS	
ARTES VISUALES	EXPRESIÓN CORPORAL Y DANZA
<p>Apreciación</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar cambios en las formas que componen su cuerpo en diferentes edades.</li> </ul> <p>Expresión</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Representar su persona en el presente, pasado y futuro por medio de trazos simples.</li> </ul> <p>Contextualización</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocer y comparar cambios experimentados en su persona a lo largo de su vida.</li> </ul>	<p>Apreciación</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Asociar gestos, actitudes y sonidos con estados de ánimo.</li> </ul> <p>Expresión</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ejecutar en forma libre el gesto corporal, incorporando factores que influyen en la calidad del movimiento.</li> <li>• Imitación del gesto corporal.</li> </ul> <p>Contextualización</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Valorar las capacidades del cuerpo al moverse.</li> <li>• Analizar actitudes y acciones en la vida cotidiana, a partir del manejo de calidades de movimiento.</li> </ul>
MÚSICA	TEATRO
<p>Apreciación</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar el pulso de su cuerpo: del sistema circulatorio y la respiración.</li> <li>• Reconocer la velocidad de un pulso determinado.</li> <li>• Escuchar diversas piezas musicales en las que se identifique claramente el pulso.</li> </ul> <p>Expresión</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ejecutar un pulso determinado con el cuerpo, objetos o instrumentos.</li> </ul> <p>Contextualización</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocer el pulso en piezas musicales.</li> </ul>	<p>Apreciación</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar las diferencias entre el lenguaje corporal y verbal.</li> </ul> <p>Expresión</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comunicar ideas y situaciones con sus propios recursos.</li> </ul> <p>Contextualización</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocer las diferentes maneras de comunicarse y expresarse.</li> <li>• Fomentar el autocontrol para regular su comportamiento.</li> </ul>

## SUGERENCIAS DIDÁCTICAS

## Apreciación

A través de la observación y el análisis de una fotografía personal de pequeños, compararán su persona antes y ahora e identificarán los cambios ocurridos en las formas características de su cuerpo, desde su nacimiento hasta su edad actual. Se puede apoyar en preguntas como: ¿cómo era su tamaño y peso (pesaban más o menos)? ¿Cómo se vestían? ¿Cómo se expresaban? ¿Qué actividades hacían antes? ¿Qué comían? ¿A qué jugaban? ¿Con qué jugaban?

Las imágenes nos dicen algo, por lo que es posible interpretar y comentar en el grupo las historias que se intuyen en las fotografías. En el caso de no tener acceso a fotografías se pedirá que los padres les cuenten anécdotas de su historia personal que los lleve a imaginar cómo eran antes y así ellos se compararán con sus características actuales.



## Expresión

Mediante imágenes creadas con trazos simples, representarán cómo eran en el pasado, cómo son ahora y cómo se imaginan que podrán ser sus rasgos físicos en el futuro (tomando en cuenta formas, colores, tamaño y texturas del cuerpo). Se sugiere la elaboración de un autorretrato. Puede utilizar cartulina, cartón, tablititas, carteles de reuso, lápices, crayolas o cualquier material a su alcance. Divida en tres partes el material para representar el presente, pasado y futuro, respectivamente: ¿cómo soy?, ¿cómo era?, ¿cómo seré?, señalando las particularidades de cada momento.

## Contextualización

Entre todo el grupo llegarán a un acuerdo sobre cuáles son algunas de las características de las etapas de desarrollo del ser humano. Posteriormente, reflexionarán acerca de por qué ocurren cambios en su cuerpo a lo largo de su vida. A partir del autorretrato realizado en el eje de expresión, identificarán dichos cambios y lo relacionarán con alguna de las etapas mencionadas.

## Apreciación

El maestro inducirá al alumno a imitar y experimentar una postura con gesto facial, corporal y con movimiento y sonidos; se observe a sí mismo y también el trabajo de sus compañeros para establecer asociaciones y comparaciones. Puede recurrir a las fotografías observadas para artes visuales y hacer una reinterpretación de las mismas.

## Expresión

Orientará al alumno en los ejercicios de exploración corporal y facial, planteando juegos que incluyan situaciones: ¿cómo estaría tu cuerpo si estuvieras emocionado?; y tu cara, ¿qué gesto tendría? El alumno puede experimentar con gestos corporales.

Propiciará situaciones en donde el grupo se comunique por medio de sonidos producidos con el cuerpo, involucrando movimientos. También permitirá la experimentación de las calidades del movimiento, combinando niveles de energía, acentos, velocidades y pausas, y la invención de juegos a partir de una situación cotidiana. El alumno podrá construir diferentes versiones de ella utilizando variaciones en las calidades. El ejercicio de los saludos planteado en la clase de Teatro puede ser un instrumento muy útil para el trabajo de expresión en danza.



## Contextualización

El docente estimulará la observación de los movimientos de personas en diversas actividades, cotidianas y profesionales, para representar distintas situaciones: “si fueras doctor, ¿cómo te moverías?, ¿qué gesto tendrías?; tu mirada, ¿cómo sería?”

Propiciará la reflexión sobre la importancia de las posturas y movimientos, y sobre cuáles de éstas son sanas, respecto a la colocación y manejo de la energía.

## SUGERENCIAS DIDÁCTICAS

### Apreciación

El pulso es el latido de la música y se refiere a la velocidad de los sonidos y los silencios. Cuando se habla de escuchar o específicamente de la acción de “audición” se entiende como el acto de percibir y atender los sonidos. Se mostrarán ejemplos musicales (música popular) en los que identifiquen fácilmente el pulso.

### Expresión

Para interiorizar el sentido del pulso musical es recomendable hacerlo a través del movimiento corporal, sincronizándose a un pulso determinado producido por el maestro o tomando como referencia una grabación. Ejecutar el pulso con diversas partes del cuerpo (palmadas, pies, chasquidos. . .), con objetos sonoros y con algunos instrumentos del entorno.

### Contextualización

Se recomienda utilizar la música tradicional de su región y de México, en general. Por ejemplo, polcas, marchas, huapangos, sones, etcétera. Con este contenido se trata de situar en el contexto a partir del estilo y género de la pieza musical que se tomó como referencia para trabajar el pulso. Por ejemplo, hablar acerca de cuándo se creó, dónde, quién o quiénes, para qué fines, entre otras cuestiones.



### Apreciación

Se sugiere que el docente le pida al grupo que se saluden empleando el menor número de palabras; el saludo será con las rodillas, con los hombros, con la espalda o con los ojos, evitando el uso de un lenguaje verbal. Esto seguro provocará risas (que son necesarias), por lo que se podría pedir que se saluden incluso con las risas.

### Expresión

Se sugiere trabajar en un espacio alterno y fuera del salón de clases, si las condiciones de clima lo permiten. El docente y los alumnos comenzarán por estirarse, moviendo diferentes partes de su cuerpo, bostezando de vez en vez. Invitará a sus alumnos a trabajar por parejas, les pedirá que se saluden entre ellos; primero, como si se acabaran de conocer, luego, como si saludaran a papá o mamá, a un amigo, así como con todas las posibilidades que puedan darse al cambiar de pareja ocasionalmente. Se pueden tomar en cuenta todas las propuestas que surjan.

### Contextualización

Los alumnos comenzarán a experimentar con la misma dinámica del saludo, y ahora la consigna es: ¿cómo nos saludaríamos en otro planeta?, ¿cómo debajo del agua?, ¿cómo, si hace mucho calor o mucho frío?, ¿cómo, si tengo que ir al baño?, y otras posibilidades generadas por los alumnos y el docente.

Los alumnos explorarán las posibilidades para cerrar la clase proponiendo la manera en que se saludan, se despiden o comunican alguna idea regularmente con las personas cercanas. Es importante, en los casos que el número de alumnos lo permita, que esta última acción se revise de manera individual; cuando el grupo sea numeroso, es importante que cambien continuamente de pareja, a fin de tener una mayor variedad y dificultad en el juego.

El maestro promoverá la retroalimentación a partir de las opiniones de los alumnos para que fortalezcan lo aprendido, fomentando el respeto por las opiniones e ideas de todos los integrantes del grupo.



## BLOQUE III

### *Aprendizajes esperados*

Al finalizar el bloque, el alumno:

- Utiliza las posibilidades gestuales y posturales del cuerpo en diferentes representaciones.
- Reconoce movimientos y es capaz de aislar una o varias partes de su cuerpo.
- Identifica la duración de los sonidos e interpreta canciones que tienen como temática las partes del cuerpo (esquema corporal) y los animales.
- Destaca la importancia de sus sentidos (sabores, olores, imágenes, sonidos y texturas) y su importancia al evocar y recrear su entorno (familiar, escolar, comunal, personal).

CONTENIDOS	
ARTES VISUALES	EXPRESIÓN CORPORAL Y DANZA
<p><b>Apreciación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar en imágenes las posibilidades gestuales del rostro como resultado de diferentes emociones.</li> </ul> <p><b>Expresión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Crear una máscara a partir de diferentes emociones.</li> </ul> <p><b>Contextualización</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocer actitudes y emociones diversas producidas por acciones de la vida diaria.</li> </ul>	<p><b>Apreciación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar las diferencias expresivas y posturales de acuerdo con las relaciones que se manejen en las partes del cuerpo. Identificar las diversas posibilidades de manejo del cuerpo propio y el de los compañeros para producir sonidos.</li> </ul> <p><b>Expresión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollar la comunicación con otros por medio de gestos y movimientos.</li> </ul> <p><b>Contextualización</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Analizar movimientos de animales, así como de las relaciones entre sus partes corporales y las de otros animales.</li> <li>• Identificar la aplicación de la “música del cuerpo” en diversas manifestaciones musicales: folklóricas, populares y académicas.</li> </ul>

MÚSICA	TEATRO
<p>Apreciación</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Explorar e identificar la duración de los sonidos (cortos, medios y largos) producidos por el cuerpo, la voz, objetos e instrumentos.</li> </ul> <p>Expresión</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresar sonidos de diferente duración a través del cuerpo, la voz y objetos del entorno.</li> <li>• Interpretar canciones con una melodía adecuada para su voz.</li> <li>• Reconocer en el entorno sonidos cortos, medios y largos.</li> <li>• Relación entre duración y sonidos del entorno.</li> </ul>	<p>Apreciación</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Descubrir formas, olores, sonidos, texturas y sabores conocidos o no en el entorno escolar.</li> </ul> <p>Expresión</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizar movimientos corporales, de acuerdo con la duración del sonido (sonidos largos y cortos).</li> <li>• Evocar y recrear su entorno familiar, sus imágenes, sus olores, sus sabores, sus sonidos y sus texturas.</li> </ul>

### SUGERENCIAS DIDÁCTICAS

AV

**Apreciación**

Apoyándose de imágenes que representen diversas situaciones, observarán e identificarán las características y particularidades del gesto del rostro, destacando la importancia de éste como forma de comunicar actitudes, emociones y sentimientos. Se sugiere complementar el trabajo con algunas preguntas, como: ¿cuál creen que fue el motivo por el que presenta esa actitud? ¿Qué estaba haciendo el personaje antes de que fuera “congelado” por la imagen?, o a partir de situaciones hipotéticas: ¿cómo estaría representado si estuviera en x situación? ¿Cómo sería su rostro? ¿En qué posición estarían sus manos? ¿Qué traería puesto?

**Expresión**

A partir de diversos materiales que estén a su alcance y posibilidades (cartulina, cartón, bolsa de papel, platos de cartón o de unicel, vendas de yeso, periódico, revistas, madera) se diseñará y construirá una máscara que represente emociones (tristeza, alegría, ira, miedo, preocupación) relacionadas con un hecho personal.

**Contextualización**

El maestro motivará a que los alumnos, a partir del juego Soy espejo y cuando me reflejo tengo cara de..., identifiquen diferentes tipos de emociones y actitudes y su relación con acciones de la vida diaria. Se sugiere generar un diálogo en el que se mencionen diferentes tipos de emociones, como tristeza, ira, miedo, preocupación y alegría, y las acciones de la vida diaria que las provocan.

Cómo jugarlo: los alumnos se colocarán sentados en el piso formando un círculo. Uno queda al centro, quien hará el papel de “espejo” y recitará una frase, ejemplo:

¡Soy espejo y cuando me reflejo mi cuerpo está dormido!  
¡Soy espejo y cuando me reflejo tengo cara de tristeza!

Todos realizarán el gesto propuesto. Quien hace el papel de espejo observará cada uno de los gestos y decidirá por quién se quiere cambiar. La persona seleccionada tendrá que desempeñar ahora el papel del espejo y dirá otra emoción.

## SUGERENCIAS DIDÁCTICAS

## Apreciación

El maestro orientará una exploración, partiendo de una situación específica: ¿cómo son las estatuas de los héroes? ¿Cómo se mueve una bailarina?, ¿un basquetbolista?, ¿un futbolista?

Organizará al grupo por equipos para que realicen una evocación sonora con su cuerpo a partir de lo que sucede en espacios específicos; cuando cada equipo realiza la actividad, el resto de los equipos se mantiene con los ojos cerrados y adivina de qué lugar se trata (una estación del metro o tren, un tianguis, un hospital). Las actividades de la clase de Música, en materia de apreciación, enriquecen esta actividad.

Sugerirá exploraciones sonoras combinadas con pies y manos con manos y boca, etcétera, así como la ejecución de palmeteo, chasquidos, percusiones en el pecho, muslos, rodillas y golpeteo con pies.



## Expresión

El maestro invitará a realizar juegos de descubrimiento en donde los alumnos se comuniquen a través de las miradas, los gestos y movimientos con calidades diversas (lentos, rápidos, suaves). Esta actividad puede complementar la sugerida en la clase de Teatro.

## Contextualización

Propiciará el acercamiento del alumno, de acuerdo con su contexto, con animales, si se puede directamente o por medio de la observación de imágenes, videos, gráficos o películas. Se invitará al niño a observar y recrear en clase el movimiento de los animales. Fomentará un ambiente en donde el alumno disfrute, escuche y baile con diversas manifestaciones musicales que involucren sonidos del cuerpo.

## Apreciación

Explorar e identificar varios sonidos cortos y largos que se produzcan en el aula. Audición de alguna canción que tenga como temática la representación del esquema corporal, humano o animal, e incluyan la realización de ciertas acciones corporales.

## Expresión

Explorarán cuántos sonidos largos o cortos se pueden producir con diferentes partes del cuerpo. Por ejemplo, ¿una palmada es un sonido largo o corto? ¿Cómo puedo hacer un sonido largo con mis dos manos?

Reproducirán sonidos cortos y largos por medio de objetos o con el cuerpo, y con objetos y el cuerpo (silbidos, palmadas, botes, lápices).

Interpretarán canciones adecuadas a su desarrollo vocal con una temática relacionada con el cuerpo humano o de los animales.



## Contextualización

Reconocerán en diferentes espacios (la escuela, casa, mercado, iglesia, calle) los sonidos de acuerdo con su duración (cortos y largos).

Escribirán o dibujarán en el pizarrón del aula, en dos columnas, los diversos sonidos y los clasificarán de acuerdo con su duración (cortos o largos).

## SUGERENCIAS DIDÁCTICAS

### Apreciación

Invitará a los alumnos a reconocer primero su entorno de manera visual, para posteriormente, de manera tangible, reconocer espacialmente y con los sentidos.

Guiará una práctica segura, que consistirá en una visita dentro de la escuela en la que los alumnos descubran colores, sabores, texturas, formas y sonidos. Este ejercicio será distinto de otros porque los alumnos no deberán conformarse con la observación, sino que el grupo investigará, tocará, olerá y, de ser posible, probará aquellos elementos que le llamen la atención. Para ello, es necesario que si se trata de probar, conviene elegir previamente los objetos o alimentos que se ocuparán, caracterizándose por ser inofensivos y de sabores simples y no pongan en riesgo la integridad de los participantes.



### Expresión

En forma grupal, se describirá primero verbalmente lo encontrado, posteriormente la actividad se desarrollará en equipos, mismos que tendrán la tarea de representar corporalmente cada una de las sensaciones encontradas.

### Contextualización

El docente propondrá que hagan el mismo ejercicio de experimentación, pero ahora con lo que ellos conocen de su casa o su entorno mediato, pidiendo que sea seguro. Al final, sentados en círculo, cada uno dará su opinión de lo experimentado y el maestro explicará uno a uno los sentidos utilizados con los ejemplos de la práctica anterior.

## BLOQUE IV

### Aprendizajes esperados

Al finalizar el bloque, el alumno:

- Emplea diferentes trazos y formas inspiradas en cuerpos en movimiento.
- Utiliza el espacio personal y próximo para ejecutar movimientos con diferentes partes de su cuerpo.
- Distingue la intensidad de los sonidos (diferencia entre fuerte y débil), así como sonidos de diferente altura (diferencia entre sonidos agudos y graves).
- Utiliza y delimita el espacio en el que se desarrollan sus juegos de expresión.

CONTENIDOS	
ARTES VISUALES	EXPRESIÓN CORPORAL Y DANZA
<p><b>Apreciación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar el movimiento del cuerpo humano en imágenes.</li> </ul> <p><b>Expresión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Representar el cuerpo en movimiento.</li> </ul> <p><b>Contextualización</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Establecer relaciones entre acciones de la vida diaria y el movimiento.</li> </ul>	<p><b>Apreciación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocer el espacio personal y próximo.</li> <li>• Identificar las relaciones de proximidad y lejanía del espacio físico inmediato.</li> </ul> <p><b>Expresión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollo de las capacidades de orientación en el espacio.</li> <li>• Manejo de referencias espaciales.</li> <li>• Manejo de diseños espaciales (trayectorias).</li> </ul> <p><b>Contextualización</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Manejo del tiempo en ejecución de trayectorias.</li> <li>• Reconocer el espacio personal y próximo en su entorno.</li> </ul>
MÚSICA	TEATRO
<p><b>Apreciación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Discriminar la intensidad (fuerte, media y débil) y altura (agudos, medios y graves) de diferentes sonidos.</li> </ul> <p><b>Expresión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Crear sonidos de diferente intensidad y/o altura.</li> </ul> <p><b>Contextualización</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocer y establecer la relación entre intensidad y altura de diferentes fuentes sonoras.</li> </ul>	<p><b>Apreciación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Explorar el aparato fonador.</li> </ul> <p><b>Expresión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresar diversos sentimientos y sensaciones.</li> </ul> <p><b>Contextualización</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocer las distintas fuentes de sonido y su uso para expresarse en la comunidad.</li> <li>• Valorar el espacio y tiempo de participación de cada persona.</li> </ul>

## SUGERENCIAS DIDÁCTICAS

### Apreciación

Mediante la selección y observación de imágenes se identificarán aquellos elementos que transmitan sensación de movimiento, ejemplo: niños jugando, personas trabajando, deportistas en un partido. Se preguntará, ¿cómo saben que esas personas están en movimiento?, ¿qué indica que están realizando alguna acción?

### Expresión

Es importante experimentar las posibilidades del cuerpo en movimiento a través de la representación e imitación de poses de imágenes. Con el análisis previo de una imagen (puede ser de cualquier tipo), el maestro motivará a que los alumnos imaginen qué movimientos debieron hacer él o los personajes representados, antes de que llegaran a esa pose. Señalará una secuencia, marcando un principio y un final. El recurso más importante es el cuerpo. Para el análisis de los motivos representados en la imagen puede efectuar las preguntas siguientes:

- ¿Qué ven? Implica sólo mencionar los objetos que componen la imagen.
- ¿Qué miran? Implica seleccionar un objeto y fijar nuestra vista en él.
- ¿Qué observan? Implica “examinar” a detalle el objeto que miramos.

### Contextualización

Mencionará actividades diarias que requieran la realización de movimientos del cuerpo, desde aquellas que requieren movimientos sutiles hasta las que necesitan un mayor esfuerzo; relacionarán sus acciones diarias con el movimiento. Después imaginarán cómo lo representarían en un soporte (papel, cartón, cartulina). Por ejemplo, acciones de vida diaria, como lavarse los dientes, cepillarse, untarse crema, lavarse las manos; de animales, como saltos de una rana, de un canguro; medios de transporte: las ruedas del tren o de un automóvil, el humo de la máquina del tren; el entorno: la caída de la lluvia, etcétera. Puede hacer variaciones de temas, como movimientos en el entorno, en los medios de transporte, animales, por mencionar algunos.



### Apreciación

El docente orientará la exploración de los alcances y posibilidades de manejo del espacio personal y el próximo mediante el manejo de las dimensiones del espacio de trabajo. Dirigirá la exploración de las relaciones y el espacio con sus compañeros y con los puntos específicos del espacio de trabajo, aplicando diferentes trayectorias; por ejemplo, para ir de una esquina a otra del área de trabajo, o del frente hacia atrás, o desplazarse en círculo alrededor de un compañero o de un objeto, y acercarse o alejarse del objeto con una trayectoria en espiral. Puede manejarse el recurso de ir por un lugar de calles estrechas, salir a una plaza circular o ir por un camino ondulado. Esta práctica puede complementarse con las actividades correspondientes a Música, asociando las intensidades del sonido con situaciones de acercamiento-alejamiento, etcétera.

### Expresión

El maestro creará un ambiente favorable para el juego y para explorar las áreas y frentes del espacio de trabajo (esquinas, centro, lados izquierdo, derecho, frente y fondo), puede complementar esta actividad con la primera exploración correspondiente al eje de expresión de teatro, induciendo el manejo de emociones.

El maestro facilitará la invención de una historia que implique realizar trayectorias básicas y crear diseños espaciales propios. Es importante guiar la atención sobre sonidos o frases musicales de diferente duración y orientar la ejecución de trayectorias cuya longitud será independiente de la duración del sonido (sonido largo-trayectoria larga; sonido largo-trayectoria corta; sonido corto-trayectoria corta; sonido corto-trayectoria larga).

### Contextualización

Se sugiere realizar la observación de trayectorias trazadas por diversos animales en el espacio (por ejemplo, parvas de pájaros, rituales de cortejo, manadas, etcétera) para asociarlas con las trayectorias que se exploraron en la clase. Las danzas folklóricas también son un referente importante para observar el manejo de trayectorias.



## SUGERENCIAS DIDÁCTICAS



## Apreciación

Observará e identificará cómo varía la altura del sonido. El maestro producirá con su propia voz, con objetos o instrumentos, sonidos de diferente altura. Por ejemplo, puede usar dos o tres botellas iguales de vidrio llenas de agua a diferente nivel, y soplarlas para producir un determinado sonido.

Continuando con el ejemplo anterior, golpeará con una varilla metálica en un costado para producir sonidos de diferente intensidad (fuerte y débil).

## Expresión

Reproducirá sonidos de diferente altura con objetos a su alcance, la voz o el cuerpo (graves o agudos).

Reproducirá sonidos de diferente intensidad con objetos a su alcance, la voz o el cuerpo (fuerte y débil).

## Contextualización

Reconocer sonidos de diferente altura e intensidad en su entorno en general (casa, escuela, mercado, calle o iglesia).



## Apreciación

El alumno identificará cómo se genera la voz. Mediante el uso de algunos esquemas, cromos e imágenes o pizarrón, el docente explicará de forma sencilla la manera en la que se genera la voz (diafragma, cuerdas, resonadores). Indicará a los alumnos que se moverán de acuerdo con la forma en que se perciban de palabras o sonidos que él emita. Por ejemplo, dice “rápido, rápido, rápido. . .” y lo puede acompañar con las palmas a un ritmo veloz o, por el contrario, “lento, lento, lento. . .” con palmadas a un ritmo pausado. El ejercicio puede continuar cuando el docente ocupa algunos elementos con los cuales se puedan generar ritmos, sonidos e incluso música; también es posible y recomendado el uso de sonidos y música grabada, sin olvidar a la voz y al sonido mismo como generadores de música.

Con música, instrumentos, sonidos grabados o generados, los alumnos se moverán de un lado al otro con el ritmo propuesto y elegido por el docente (conforme los gustos o preferencias del grupo, pero teniendo en cuenta que se busca llevar hasta los oídos de los alumnos nuevos ritmos, nuevos discursos sonoros) hasta agotar las posibilidades físicas del espacio (es recomendable un espacio alterno y no conocido antes, como puede ser el patio de la escuela u otra aula). Estas propiedades del espacio permiten su utilización de muchas formas, mismas que los alumnos irán descubriendo a partir de las posibilidades corporales de cada uno.

Toda vez que se haya concluido con el juego, y a manera de cierre, se pedirá a los alumnos que, acostados, respiren profundamente y exhalen suave y de manera rítmica el aire contenido en el diafragma. Posteriormente, la exhalación se hará articulando y sin sonido la letra “u”. Para evitar mareos propios de la sobreoxigenación, el docente debe mediar y pautar la duración y repeticiones del ejercicio de respiración (no más de 10 minutos en total y no mayor a cuatro repeticiones por ejercicio).

## Expresión

Con o sin música. Caminando de un lado al otro del espacio, y trabajando al mismo tiempo por grupos de cinco o menos participantes, los alumnos cambiarán de actitud y emoción a mitad del camino a una indicación del maestro(a), como si hubieran visto algo a su lado que les provoque una reacción: caminar tranquilamente y a medio camino les sale un perro que les ladra fuertemente, lo que queda del camino ahora será recorrido con esta nueva emoción. Se pueden inventar tantas situaciones como alumnos participantes.

Con una misma frase (que puede ser creada entre todos), los alumnos y el maestro la repiten con diversas emociones: alegría, enojo, tristeza, etcétera. Al final podemos platicar con los alumnos qué sintieron con cada una de las emociones que experimentaron.

Se sugiere cerrar la actividad con una técnica de abrazos y despedida emotiva.

## SUGERENCIAS DIDÁCTICAS

### Contextualización

Se sugiere que el docente indique a los alumnos que sus participaciones son muy importantes y también que deben ser breves y personales (no deben copiar).

Cada alumno, por turno, se presentará y físicamente representará su entorno familiar por medio de la imitación. Tratará de verbalizar los espacios en los que se desenvuelve y en los que juega, socializará sus hábitos y los comparará respetuosamente con los demás.

El alumno imitará y recreará cómo hablan las personas con las que convive y las que le rodean, y cómo expresan sus sentimientos y pensamientos. El docente guía la actividad y provee tiempos equitativos para las presentaciones de los alumnos. Como cierre de actividad, él mismo presenta su entorno espacial y lo que hace en él.

## BLOQUE V

### Aprendizajes esperados

Al finalizar el bloque, el alumno:

- Crea imágenes para representarse en diferentes situaciones.
- Expresa con diferentes movimientos acciones cotidianas (comer, bañarse, pararse, subir, bajar, dormir, lavarse y limpiar, entre otros) en un contexto lúdico.
- Distingue las cualidades del sonido (timbre, duración, altura, intensidad) e interpreta canciones con acompañamiento rítmico o movimientos con base en el pulso.
- Reconoce las posibilidades de su voz, usándola en diferentes situaciones y comparte sus descubrimientos con otros.

CONTENIDOS	
ARTES VISUALES	EXPRESIÓN CORPORAL Y DANZA
<p><b>Apreciación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Observar la representación de la mujer y del hombre en diferentes imágenes.</li> </ul> <p><b>Expresión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Representar la figura humana a través de un dibujo libre.</li> </ul> <p><b>Contextualización</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reflexionar sobre las diferencias entre hombres y mujeres en diferentes contextos.</li> </ul>	<p><b>Apreciación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diferenciar los movimientos cotidianos y extracotidianos.</li> </ul> <p><b>Expresión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Coordinar los movimientos cotidianos y extracotidianos en una danza creativa.</li> <li>• Identificar las posibilidades de trabajo creativo individual y en grupos para desarrollar un tema.</li> </ul> <p><b>Contextualización</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Recrear actitudes cotidianas y extracotidianas en el entorno, considerando el contexto.</li> <li>• Ejecutar movimientos con objetos para armar escenas dancísticas a partir de la vida cotidiana.</li> </ul>
MÚSICA	TEATRO
<p><b>Apreciación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar todas las cualidades del sonido al mismo tiempo (timbre, duración, altura e intensidad) de un sonido determinado.</li> </ul> <p><b>Expresión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Crear sonidos con el cuerpo, objeto o instrumento para un posterior análisis de sus cualidades.</li> <li>• Interpretación de canciones sencillas acompañadas de movimientos y acciones corporales de acuerdo al texto y algún acompañamiento rítmico con base al pulso.</li> </ul> <p><b>Contextualización</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocer las cualidades de uno o varios sonidos realizados en un momento determinado en la vida diaria.</li> </ul>	<p><b>Apreciación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Descubrir diversas actitudes corporales en su entorno.</li> </ul> <p><b>Expresión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Examinar los límites espaciales de su entorno.</li> </ul> <p><b>Contextualización</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ocupar sus posibilidades de expresión ante un público.</li> <li>• Desarrollar un sentido de pertenencia a su entorno escolar y social.</li> </ul>

## SUGERENCIAS DIDÁCTICAS

	<p style="text-align: center;"><b>Apreciación</b></p> <p>Mediante la selección y observación de diferentes imágenes, cada niño identificará algunas características de la representación del cuerpo de la mujer y del hombre y algunos elementos que los distinguen, por ejemplo: rasgos físicos, la vestimenta, accesorios utilizados, etcétera.</p> <p style="text-align: center;"><b>Expresión</b></p> <p>Los alumnos elaborarán un dibujo libre de ellos mismos y de algún familiar de género opuesto, por ejemplo, si es niño, que dibujen a su mamá, hermana o abuela y viceversa. Representarán los elementos que caracterizan la figura de la mujer y del hombre, destacando las diferencias entre ellos.</p> <p style="text-align: center;"><b>Contextualización</b></p> <p>El docente propiciará un ambiente de reflexión en el que se mencionen situaciones hipotéticas o algún tipo de problemática sobre el respeto a las diferencias entre hombres y mujeres relacionadas con diversos contextos (familia, entorno laboral, arte, transporte público), de modo tal que responda a preguntas, como <i>¿qué haría para respetar, mejorar o evitar tal situación?</i></p>
	<p style="text-align: center;"><b>Apreciación</b></p> <p>Se sugiere realizar una descripción del entorno a través del cuerpo (imitación de sus contextos: casa, familia, escuela, campo, parque) de forma individual y grupal.</p> <p>El maestro orientará la exploración de diálogos corporales con ritmo, haciendo uso de distintos niveles y calidades del movimiento, reconociendo su respiración e imaginando espacios y contextos cercanos a su realidad. Las actividades de contextualización en artes plásticas pueden apoyar esta exploración.</p> <p style="text-align: center;"><b>Expresión</b></p> <p>A través de un juego dirigido se realizan diferentes acciones cotidianas y extracotidianas, imaginando o imitando a un compañero: <i>¿cómo podrías desplazarte si siempre los brazos fueran pegados a los hombros?, ¿qué harías si tuvieras que lavarte la cara con los codos?</i></p> <p>Se sugiere realizar danzas creativas con movimientos extracotidianos, pero interpretando situaciones cotidianas; por ejemplo, tomarse un refresco, leer un libro, barrer el piso, etcétera.</p> <p style="text-align: center;"><b>Contextualización</b></p> <p>Se sugiere observar las actitudes de las personas en diversos eventos como: fiestas, ceremonias, mercados, teatros, escuelas. Con estos elementos se pueden realizar improvisaciones por parejas o pequeños grupos, retomando todo lo aprendido a lo largo del año: niveles, alcances, ejes, trayectorias, gestos, calidades.</p> <p>La creación dancística puede realizarse con un objeto cotidiano, uno por persona para un primer ejercicio individual y luego selecciona un objeto por equipo para crear otra danza. También se puede enriquecer el trabajo con paliacates, pedazos de tela, globos, cajas, cintas, sogas y pañuelos que tengan a su alcance.</p>
	<p style="text-align: center;"><b>Apreciación</b></p> <p>Identificará y señalará en diferentes sonidos todas sus cualidades.</p> <p>Audición de alguna canción para identificar su pulso y analizar el texto.</p> <p style="text-align: center;"><b>Expresión</b></p> <p>El maestro organizará al grupo en cuatro equipos. Se asignará a cada uno de los equipos una de las características del sonido para que las reproduzcan con la voz (de un timbre diferente, largo-corto, agudo-grave y fuerte-débil). Se recomienda que los alumnos puedan participar en cada una de las cualidades del sonido.</p> <p>Interpretarán un canto con acompañamiento rítmico basado en el pulso y con alguna acción que represente parte del texto.</p>

## SUGERENCIAS DIDÁCTICAS

## Contextualización

Reconocerá las cualidades del sonido e imaginará la relación que exista con su entorno. Sugiera situaciones reales o imaginarias, por ejemplo: ¿qué pensarían si al estar dentro de una iglesia escucharan sonidos del mercado? La finalidad será reconocer que existen lugares, en donde los sonidos son particulares.

## Apreciación

Después de haber realizado la técnica de respiración, el docente permite la recuperación de los niños al pedirles que bostecen, que se estiren y que suavemente se pongan de pie.

Con una misma frase (que puede ser creada y elegida entre todos), no mayor de cuatro palabras (ejemplo: no estoy cansado), los alumnos y el maestro la repiten con diversas actitudes: alegría, enojo, tristeza, prisa, sueño. Deben agotarse todas las posibilidades que se encuentren al alcance del grupo y permitir algunas otras que sucedan en el momento. Se cierra este ejercicio pidiendo al grupo que rápidamente cambien de lugar formando un círculo en el que se cerrará la actividad.

Caminando de un lado al otro del escenario, los alumnos cambiarán de actitud a mitad del camino, como si hubieran visto algo a su lado que les provoque una reacción: caminar tranquilamente y a medio camino “sale un perro que les ladra fuertemente”, lo que queda del camino ahora será recorrido con esta nueva actitud. Se pueden inventar tantas situaciones como alumnos participantes.

## Expresión

Ocupará los recursos gráficos con los que cuente en el salón: esquemas, cromos, imágenes o dibujos en el pizarrón, explica a los alumnos, de manera sencilla y comprensible, la manera en la que se genera la voz (diafragma, cuerdas, resonadores).

Pedirá a los alumnos que se acuesten en el piso, que respiren profundamente y exhalen suave y de manera rítmica el aire contenido en el diafragma (en el estómago), mientras hacen lo anterior los niños deben poner sus manos sobre su estómago para confirmar cómo se mueve mientras inhalan y exhalan. Posteriormente, se pide que la exhalación se haga articulando, pero sin emitir sonido de la letra “u”. Se repite lo anterior unas tres series de cinco veces cada una.

Con música, instrumentos, sonidos grabados o generados, los alumnos se moverán de un lado al otro con ritmo propuesto, hasta agotar las posibilidades físicas del espacio (es recomendable un espacio alterno y no conocido antes.)

## Contextualización

Los alumnos deberán platicar en círculo, primero lo que hicieron en clase, de preferencia en el orden de lo ocurrido. Cada alumno, por turnos, se presentará y verbalizará, ante sus propios compañeros quienes ahora se convierten en el público, los espacios en que se desenvuelve, en los que juega, socializará sus hábitos y los comparará respetuosamente con los demás. (El docente guía la actividad y hace un cierre de actividad presentando su entorno espacial y lo que hace en él.)

Es importante integrar a los alumnos, formar equipos colaborativos, hacerlos sentir parte importante del grupo.



## 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.

### Materiales impresos

#### *Materiales impresos*

*Educación básica. Programa de Educación Preescolar 2004* (2004), México, SEP, p. 143.

*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.

*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 propuesta de trabajo de la disciplina en el 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 los niños.

*Bartolo y la música* (2000). Video de animación musical. Dos programas en los cuales se muestra 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 intro-

ductorios 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)

[ww.sepiensa.org.mx](http://ww.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/ciudadelaesperanza/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

## Enciclomedia

Representa una innovadora manera de usar la tecnología desde la escuela, por lo que su incorporación facilita la comprensión de los contenidos del programa de la asignatura, ya que en Educación Artística los viajes virtuales, películas, imágenes, notación musical, entre otros, elaborados para esta herramienta, son muy atractivos y ayudan superar los retos educativos actuales.

## Red Edusat

Canal 22

Canal 23 Red de las Artes. Dirección de Educación a Distancia del Conaculta









***Programas de estudio 2009. Primer grado. Educación básica. Primaria***

Se imprimió por encargo de la  
Comisión Nacional de los Libros de Texto Gratuitos,  
en los talleres de

con domicilio en

el mes de mayo de 2009.  
El tiraje fue de 600 000 ejemplares.