



PROGRAMAS DE ESTUDIO 2009 Y GUÍAS DE ACTIVIDADES

Educación Básica
Primaria

Quinto Grado

ETAPA DE PRUEBA

SEP



SECRETARÍA DE
EDUCACIÓN PÚBLICA



Educación Básica

Primaria

**PROGRAMAS DE ESTUDIO 2009
Y GUÍAS DE ACTIVIDADES**

Etapa de prueba

Educación básica. Primaria. Programas de estudio 2009 y guías de actividades. 5o grado. Etapa de prueba fue elaborado por personal académico de la Dirección General de Desarrollo Curricular, que pertenece a la Subsecretaría de Educación Básica de la Secretaría de Educación Pública.

COORDINADOR EDITORIAL

Esteban Manteca Aguirre

DISEÑO DE PORTADA

Ismael Villafranco Tinoco

DISEÑO DE INTERIORES Y FORMACIÓN

Susana Vargas Rodríguez

CORRECCIÓN

Felipe Sierra Beamonte

PRIMERA EDICIÓN, 2008

D. R. © Secretaría de Educación Pública, 2008

Argentina 28

Centro, C. P. 06020

México, D. F.

ISBN 978-970-829-016-6

Impreso en México

MATERIAL GRATUITO. Prohibida su venta.

ÍNDICE

5	Presentación
11	Español
43	Matemáticas
69	Ciencias Naturales
93	Geografía
117	Historia
137	Educación Física
233	Formación Cívica y Ética
273	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 pública 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. 24), con miras a lograr mayor articulación y eficiencia entre preescolar, primaria y secundaria.

Por su parte, la Alianza por la calidad de la educación, suscrita en mayo del 2008, por el Gobierno Federal y el Sindicato Nacional de Trabajadores de la Educación, establece en relación con la Formación integral de los alumnos para la vida y el trabajo, el siguiente Acuerdo: 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 ingredientes centrales, más no único, de esta Reforma Integral es la articulación curricular entre niveles; 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, entre otras acciones, diseñó la presente versión del Plan y Programas de Estudio para Educación Primaria, mismo que será implementado en una primera etapa de prueba en aula, en 5 000 escuelas de las distintas modalidades, tipos de servicio y organización, du-

rante el ciclo escolar 2008-2009. En esta primera etapa de prueba el currículo se aplicará sólo en 1º, 2º, 5º y 6º grados; durante el ciclo 2009-2010 se pondrán a prueba los programas para 3ro. y 4to. grados y se generalizará para los cuatro anteriores. La generalización de 3ro. y 4to grados se realizará durante el ciclo escolar 2010-2011.

El seguimiento que se hará al trabajo en el aula en la etapa de prueba permitirá realizar los ajustes necesarios al currículo y a las estrategias de actualización. Las estrategias de seguimiento y el diseño de instrumentos para recabar evidencias proveerá información valiosa respecto a la pertinencia de los contenidos, su organización, su articulación con los niveles adyacentes (primaria y secundaria) y los enfoques para su enseñanza; asimismo, proveerá información sobre los apoyos que requieren los maestros para desarrollar las competencias y los aprendizajes esperados; así como de las implicaciones que tiene la nueva propuesta curricular en la organización escolar. Esta información permitirá valorar curricular y pedagógicamente, la propuesta; e incorporar los cambios necesarios, previo su generalización en todas las escuelas primarias. Los resultados del seguimiento a esa experiencia permitirán atender con mejores recursos la generalización de la reforma curricular a todas las escuelas primarias del país.

Para la renovación de este currículo y su articulación con el de los niveles adyacentes (preescolar y secundaria), se recurrió a algunos insumos fundamentales e indispensables: los currículos recién concluidos de éstos últimos; 2004 y 2006, respectivamente, 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 Consejos Consultivos Interinstitucionales, los resultados de reuniones con profesionales de diversas instituciones públicas y organizaciones ciudadanas. Aunado a lo anterior, y durante la etapa de prueba, se desplegarán e impulsarán diversos mecanismos que promuevan la participación de maestros y directivos de todo el país, de los equipos técnicos estatales responsables de coordinar el nivel, y de especialistas en los contenidos de asignaturas que conforman el plan de estudios.

Sin embargo, la Reforma Integral de la Educación Básica, y en particular el proyecto de Articulación Curricular, requiere la construcción de consensos sociales; es decir, someter el currículo a la opinión de diversas instancias sociales y académicas, organizaciones de la sociedad civil, docentes, directivos, madres y padres de familia. Este proceso se realizará en coordinación con las autoridades educativas estatales y las representaciones sindicales de los trabajadores en cada entidad, para arribar a los consensos necesarios que impulsen

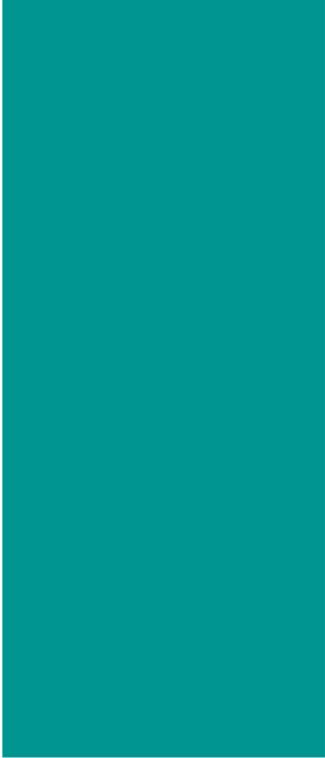
una educación básica articulada, que garantice una formación de calidad de las futuras generaciones.

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 han experimentado las dinámicas sociales del México de los últimos 15 años: aparición de sensibles modificaciones en el comportamiento demográfico, exigencia de una mayor capacidad de competitividad, sólidos reclamos sociales por servicios públicos eficientes y transparentes, acentuada irrupción de las tecnologías de la información y la comunicación en diversas actividades productivas y culturales, entre otros. En este contexto, se diseñarán estrategias y acciones que coadyuven a su cumplimiento como 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 como son los recursos bibliográficos, audiovisuales e interactivos.

El diseño y la puesta en función de un nuevo currículo es un factor fundamental en la transformación de la escuela; sin embargo, la Secretaría de Educación Pública reconoce que la emisión de un nuevo Plan y Programas de estudio es únicamente un paso para avanzar hacia la calidad de los servicios. Por ello, en coordinación con las autoridades educativas estatales, la Secretaría brindará los apoyos necesarios a fin de que los planteles, directivos y docentes, cuenten con los recursos y condiciones necesarias para realizar la tarea que tienen encomendada y que constituye la razón de ser de la educación básica: brindar a todos los miembros de las poblaciones mexicanas en edad escolar, oportunidades formales para adquirir, desarrollar y emplear los conocimientos, las competencias, las habilidades y los valores, no sólo para seguir aprendiendo a lo largo de su vida, sino para enfrentar los retos que impone una sociedad en permanente cambio, desempeñarse de manera activa y responsable consigo mismos y con la naturaleza, ser dignos miembros de su comunidad, de México y del mundo, y que participen activamente en la construcción de una sociedad más libre y democrática; pero sobre todo más justa.

En este documento se presentan los programas correspondientes a las asignaturas: Español, Matemáticas, Ciencias Naturales, Geografía, Historia, Formación Cívica y Ética, Educación Artística y Educación Física. Los maestros además de conocer los contenidos a abordar en el grado podrán identificar otros aspectos fundamentales para orientar su trabajo docente como: la explicación en relación a la organización de los contenidos, los propósitos específicos para cada asignatura, los aprendizajes esperados, así como orientaciones

didácticas para el estudio y tratamiento de los contenidos, mismas que lejos de constituir secuencias acabadas o rígidas pretenden servir para que el maestro con base en su experiencia las enriquezca sin perder de vista los propósitos, el enfoque de la asignatura y los temas de estudio.



ESPAÑOL

CONSIDERACIONES DIDÁCTICAS

Intervención del docente

Los docentes (maestros y maestras) son fundamentales en la enseñanza de la lengua. Su labor significa mucho más que simplemente dar información, administrar tareas y corregir el trabajo de los alumnos. Su trabajo supone, entre otras cosas:

- a)* Mostrar o modelar a los alumnos las estrategias que usa un lector o escritor más experimentado a fin de hacerles evidentes las decisiones y opciones que se les presentan al desarrollar estas actividades. En este sentido, el docente es un modelo para los niños y facilita la relación de éstos con la lengua escrita.
- b)* Facilitar el trabajo de reflexión y análisis de los niños, plantear preguntas o hacer aseveraciones que posibiliten a los niños fijarse en un aspecto de la escritura; animar a los alumnos a tratar de 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.
- c)* Ayudar a escribir y a leer, al leer en voz alta y al prestarse a transcribir lo que los alumnos proponen, para que éstos se centren en la organización y en el lenguaje del texto.
- d)* Ayudar a los alumnos a centrarse en momentos particulares de la escritura (por ejemplo en hacer una planeación, o en hacer la corrección), o a usar estrategias específicas durante la lectura. Para ello, aprovecha la riqueza del trabajo en colectivo y lo equilibra con trabajo individual, dando con esto oportunidad para que los niños logren el máximo aprendizaje posible.
- e)* Estimular a los alumnos a volverse escritores y lectores independientes sin descuidar la calidad de su trabajo. La organización del trabajo en el aula está prevista para lograr que los niños tengan oportunidades de aprender los contenidos propios de la materia aprovechando la riqueza que les proporciona el intercambio con sus compañeros. En este sentido, los proyectos de trabajo que

propone el presente programa, además de tener como centro las prácticas sociales del lenguaje, propician el intercambio y la reflexión colectiva entre pares.

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

- a) Trabajo grupal: en el que el docente da cabida a la participación de todos los niños del grupo a propósito de una actividad u opinión. El valor de este tipo de actividades reside en la oportunidad que ofrece para plantear un problema nuevo y comenzar a generar la reflexión de los niños, o bien, aprovechar respuestas u opiniones infantiles diferentes para enriquecer las oportunidades de reflexionar acerca de un problema.
- b) 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 está relacionada con los momentos más importantes del aprendizaje escolar, ya que los niños pueden confrontar de manera puntual sus perspectivas acerca de un problema y ampliar su repertorio de respuestas. Es bajo esta modalidad de trabajo que los niños aprenden también a ser responsables de una tarea y a colaborar con otros dando el máximo de esfuerzo en su trabajo. Dentro de los proyectos propuestos en el presente programa, se insiste en ocasiones en el trabajo cooperativo diferenciado. Esto es, cuando 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.
- c) Trabajo individual: este tipo de trabajo resulta muy útil para evaluar las posibilidades reales de los niños al leer o escribir un texto. Las respuestas individuales de los niños pueden aprovecharse también para iniciar la puesta en común de estrategias para resolver un problema, o bien para confrontar estrategias, posteriormente, en el trabajo colectivo.

Si bien se pretende que a lo largo de la educación primaria los niños tengan muchas oportunidades para realizar textos propios, la reflexión sobre la lengua escrita requiere también de momentos de “trabajo guiado”. Éste se puede dar bajo dos modalidades:

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

- b) Actividades de escritura colectiva en las que el docente funja como modelo. En este tipo de actividades el docente hace explícitas las decisiones que toma al escribir un texto o abordar un material de lectura. Con esto los alumnos pueden presenciar los diferentes problemas que enfrenta un escritor y las estrategias que emplea.

Organizar el tiempo escolar y diseñar situaciones didácticas que preservan el sentido de las prácticas sociales de uso del lenguaje

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, individual o en pequeños grupos.

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

Promover que los alumnos participen en situaciones de lectura y escritura con propósitos comunicativos reales

El presente programa otorga un peso fundamental a la interacción entre los niños, así como entre el adulto y los niños, para lograr reflexiones colectivas que capitalicen las posibilidades de todos los participantes. En este sentido, no sólo se trata de dar la palabra a los niños que deseen participar espontáneamente, sino además generar un ambiente en el que los niños expresen sus ideas (erróneas o acertadas) para que cobren conciencia de sus apreciaciones y, de manera colectiva, encuentren mejores maneras de interpretar un fenómeno lingüístico.

En este sentido, el docente ayuda a establecer estrategias para coordinar y aprovechar la participación de los niños; les plantea retos que los lleven a intentar nuevas maneras para resolver problemas empleando los conocimientos de que disponen y generando estrategias o deducciones que superen sus posibilidades iniciales. 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. Pero, al mismo tiempo, las prácticas 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). En este sentido, no se trata sólo de ganar experiencia, sino de cobrar conciencia de los propios aprendizajes y exigencias que demanda el uso del lenguaje.

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

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

Evaluar el desarrollo de las actividades y el trabajo de los alumnos

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). En este sentido es también un instrumento para evaluar las oportunidades que la escuela ha brindado a los alumnos bajo el entendido de que los logros de los niños están mediados por las actividades, los proyectos y el ambiente que el docente les facilite.

La función principal de la evaluación es apoyar las decisiones relativas al diseño y orientación de las situaciones didácticas, la organización del trabajo en el aula, el uso de los materiales, y la información o tipo de ayuda que se proporciona a los alumnos en función de sus necesidades.

Desde esta perspectiva, evaluar ayuda al docente a cobrar conciencia sobre su propia práctica con la finalidad de que reconsidere las decisiones que ha tomado. Para ello no basta con considerar sólo los logros de sus alumnos en el salón de clases, es necesario atender también a los productos de los proyectos que elaboran en las prácticas sociales del lenguaje fuera de la escuela, y con esto, establecer la pertinencia comunicativa de los productos logrados y los conocimientos que los niños reflejan tener sobre diferentes tipos textuales y los propósitos comunicativos. No se trata de que los niños tengan productos profesionales de escritura, sino que integren progresivamente los recursos lingüísticos y editoriales de los diferentes portadores textuales para satisfacer propósitos comunicativos reales. Comparar los productos infantiles con textos de circulación social posibilita también que los docentes amplíen sus propios conocimientos sobre el lenguaje y así puedan plantear situaciones didácticas cada vez más eficientes para los aprendizajes de sus alumnos. La evaluación cumple, además, otras dos funciones: proporciona información sobre el grado de avance que cada alumno obtiene en las diferentes etapas del proceso de enseñanza-aprendizaje –permitiendo al maestro asignar calificaciones– y ayuda a los mismos alumnos a identificar lo que aprendieron al término de un proyecto o un periodo escolar.

Por ello, la evaluación debe tomar en cuenta:

- La participación de los alumnos en las diferentes situaciones didácticas realizadas en un periodo; sus posibilidades para trabajar colaborativamente y asumir responsabilidad en las actividades.
- La facilidad de los niños para ejecutar las tareas propuestas y el progresivo avance que logran a lo largo de un periodo, lo que se manifiesta en las producciones escritas que logran, desde un primer borrador hasta el texto final: la cohesión y coherencia del texto; el empleo de recursos editoriales en la organización de la página; el empleo de la ortografía convencional de las palabras.
- Las explicaciones que pueden expresar sobre su trabajo: qué les resulta fácil y qué difícil; cómo argumentan las decisiones que toman.
- La seguridad que manifiestan en su participación oral.
- Las posibilidades para seguir y participar en exposiciones y discusiones.
- El trabajo que logran hacer de manera colectiva e individual. Desde la perspectiva que se plantea en el programa de Español, la aplicación de exámenes sobre dictados de palabras u oraciones, términos técnicos, definiciones gram-

ticales y nociones literarias, o la valoración de los textos en términos exclusivamente caligráficos se consideran medidas insuficientes para dar cuenta del proceso de aprendizaje. Las listas de las actividades que integran las prácticas y los temas de reflexión son una guía importante para observar el desempeño de los alumnos. Con este objetivo se propone también una lista de los aprendizajes que se espera lograr al término de cada bloque.

Organización del trabajo didáctico

Para el logro de los objetivos propuestos en este programa es necesario desarrollar dos modalidades de trabajo: proyectos didácticos y actividades permanentes (para todos los grados), y actividades para pensar sobre el sistema, en 1° y 2° grados.

Los proyectos didácticos

Los proyectos didácticos son entendidos como empresas planificadas que involucran secuencias de acciones y reflexiones coordinadas e interrelacionadas para alcanzar objetivos específicos de aprendizaje que se materializan en productos comunicativos. Los proyectos y cada acción involucrada en los mismos, se planean dentro de los límites de los propósitos del programa de Español para cada grado escolar y bimestre. Asimismo, los proyectos didácticos permiten planear los recursos materiales a emplear (por lo general portadores textuales) y la dinámica de participación de los alumnos. Esta modalidad de trabajo supone la colaboración de todos los integrantes del aula, de manera que se distribuyen las tareas para que los alumnos realicen aportaciones (en pequeños grupos o individuales) al proyecto de la clase.

Los proyectos didácticos se distinguen de los proyectos escolares porque se realizan con el fin de enseñar algo; son estrategias que integran los contenidos de manera articulada y dan sentido al aprendizaje; favorecen el intercambio entre iguales y brindan la oportunidad de encarar ciertas responsabilidades en su realización. En un proyecto todos participan a partir de lo que saben hacer, pero también a partir de lo que necesitan aprender. Por eso el maestro debe procurar que la participación constituya un reto para los estudiantes.

Escribir reseñas de libros leídos, modificar un cuento para que cobre 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 de primaria.

Cabe destacar que el trabajo colaborativo que exige el trabajo por proyectos está estrechamente relacionado con las prácticas sociales del lenguaje. De manera adicional, el trabajo por proyectos posibilita una mejor integración de la escuela con la comunidad, ya que ésta puede beneficiarse del conocimiento que se genera en la escuela. En este sentido resulta fundamental tener diferentes recursos para la publicación y presentación de los productos logrados en los proyectos. Dentro del 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.

El programa de Español de primaria presenta un esbozo de proyectos a desarrollar a lo largo de los cinco bimestres de cada grado escolar. Es trabajo de los docentes determinar el orden en que se abordarán los proyectos y especificar la planeación a seguir, considerando tanto los propósitos de reflexión y práctica propuestos en la semblanza general de los proyectos, como la condición particular de los niños de su grupo.

Para ello resulta fundamental que identifiquen los tipos textuales que están involucrados en los proyectos y establezcan los materiales escritos necesarios para llevarlos a cabo. Esto último lo pueden hacer apoyándose en los acervos del aula, de la escuela o consultando enciclopedias, diccionarios y otros materiales en las bibliotecas de la comunidad. Por lo tanto, el trabajo de planeación colabora también al incremento de la experiencia lectora de los docentes.

Actividades permanentes

A diferencia del trabajo bimestral en proyectos, se pretende que las actividades permanentes se realicen de manera continua a lo largo del año escolar. Se trata de actividades muy útiles para el desarrollo lingüístico de los niños y que, además, 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 grados iniciales, pasar la 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 y hacer recomendaciones etcétera. En los grados posteriores, dictar en colectivo resúmenes de información para integrar las notas de una clase (de ciencias sociales o naturales), verificar la organización de las notas de clase, etcétera. En todos los grados es importante que el docente lea en voz alta a los niños cuentos, novelas, artículos, notas periodísticas u otros textos que les resulten de interés.

Una actividad permanente que debe recibir mucha atención es la lectura individual y la lectura en voz alta. La primera la pueden realizar los niños en momentos de transición entre actividades. La segunda la realiza el docente todos los días durante 10 minutos. Aprovecha este tiempo para presentar a los niños textos largos o con un nivel de complejidad mayor al que ellos podrían leer por sí mismos. Estos momentos de lectura se prestan para que el docente introduzca a los niños a autores particulares (hacer el seguimiento de la obra de un autor), a la lectura en episodios de novelas y cuentos largos, a leer materiales que compartan temas similares (libros que hablen de la amistad o de personajes particulares), etcétera.

Actividades para pensar sobre el sistema

Este tipo de actividades tienen el propósito de enriquecer los momentos de reflexión de los niños acerca del sistema de escritura. Al ser el propósito de este programa que los niños logren entender el principio alfabético de escritura en los dos primeros años de la escolarización primaria, este espacio fue diseñado para apoyar esta intención. Como lo muestra el desarrollo del programa, lejos de tratarse de actividades que involucren la memoria o la repetición, se sugieren actividades reflexivas en las que los niños ganen información sobre el funcionamiento de las letras y puedan emplearla, progresivamente, en la lectura y escritura de diferentes palabras. Este trabajo descansa en reflexiones que inician con la escritura de los nombres de los niños.

Uso de materiales en el aula

La lectura y la escritura, como prácticas sociales del lenguaje, requieren que los materiales con que se trabaja en el aula sean diversos. Si bien los libros de texto han sido el apoyo fundamental de la labor docente, es necesario enriquecer el trabajo escolar con otro tipo de materiales que permitan 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 “Estudio”. Reúnen obras de distintos géneros literarios, épocas, autores, así como numerosas antologías, lo que contribuye al trabajo en el ámbito “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 con datos estadísticos de carácter demográfico que pueden ser útiles para el desarrollo de las prácticas vinculadas con el ámbito “Participación comunitaria y familiar”.

Por último, es importante considerar el uso de las computadoras y la 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.

Propósitos del grado

Reflexiona consistentemente sobre el funcionamiento de la ortografía...

- Su uso de mayúsculas y minúsculas es cercano al correcto.
- Su ortografía es cercana a la convencional, y puede usar información sobre palabras de la misma familia léxica para hacer correcciones a su ortografía.

Analiza y disfruta textos literarios...

- Infiere motivaciones de los personajes de textos narrativos literarios.
- Diferencia el punto de vista de los personajes de un texto narrativo.
- Reconoce el punto de vista del narrador.

Participa en la escritura de textos originales...

- El alumno es capaz de escribir variedad de textos y de hacer algunos ajustes para adecuar su texto a la audiencia elegida.
- Puede usar un estilo más formal y distinguir cuándo éste es más apropiado.
- Organiza su escritura en párrafos, usando puntos para separar oraciones.

Emplea una diversidad de tipos textuales...

- El alumno puede entender una variedad de textos y empieza a usar inferencia y deducción.
- Puede identificar las ideas más importantes y seleccionar información relevante para justificar sus respuestas.
- Es capaz de reconocer las semejanzas y diferencias de dos fuentes textuales de datos y conformar una idea unificada. Reconoce diferentes grados de formalidad al leer textos.
- Es capaz de establecer relaciones de causa-consecuencia a partir de la lectura, y de establecer el orden en que suceden los eventos.

Participa en conversaciones y exposiciones...

- Escucha y aporta sus ideas de manera crítica
- Respeto los puntos de vista diferentes a los de él.

Proyectos didácticos por ámbito

	ÁMBITO: ESTUDIO	ÁMBITO: LA LITERATURA	ÁMBITO: LA PARTICIPACIÓN COMUNITARIA Y FAMILIAR
I	Analizar y reescribir relatos históricos.	Leer fábulas y escribir narraciones acompañadas de un refrán.	Redactar y publicar anuncios publicitarios de bienes o servicios proporcionados por su comunidad.
II	Buscar información en fuentes diversas para escribir textos expositivos.	Escribir leyendas de la comunidad.	Realizar un boletín informativo radiofónico.
III	Leer, resumir y escribir textos expositivos que impliquen clasificación.	Leer y escribir poemas.	Expresar por escrito su opinión fundamentada.
IV	Reeditar un artículo de divulgación.	Hacer una obra de teatro con personajes prototípicos de cuentos.	Hacer un menú.
V		Describir, por escrito, con diferentes propósitos.	Planear, realizar, analizar y reportar una encuesta.

PROYECTOS Y SECUENCIAS DIDÁCTICOS POR ÁMBITO

BLOQUE I

ÁMBITO: ESTUDIO. Analizar y describir relatos históricos

ACTIVIDADES	PROPÓSITOS DE REFLEXIÓN Y PRÁCTICA
<p>1. LEEN INFORMACIÓN SOBRE UN PROCESO HISTÓRICO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Partiendo del periodo histórico que estén estudiando, los alumnos leen y discuten textos que proporcionen una idea general de dicho periodo. • Los alumnos recuperan el orden de los eventos relatados, y buscan las relaciones de causa y consecuencia entre los eventos centrales. <p>2. LEEN FRAGMENTOS DE TEXTOS HISTÓRICOS Y DECIDEN A QUÉ EVENTO GENERAL CORRESPONDEN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organizados en grupos pequeños (de tres alumnos) el docente les proporciona diferentes lecturas a cada uno, en las que se describa a detalle algún suceso ocurrido en el periodo estudiado. Cada grupo pequeño determinará quiénes estaban involucrados, cuándo sucedió con respecto al periodo general, y en qué medida esos detalles fueron importantes. <p>3. RELATAN ORALMENTE EL EVENTO DETALLADO A LOS OTROS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cada grupo pequeño elabora un esquema de los detalles ocurridos en la narración leída para hacer una breve exposición oral a sus compañeros. <p>4. BUSCAN RELACIONES ENTRE CAUSAS Y CONSECUENCIAS, TOMANDO EN CUENTA LOS DETALLES</p> <ul style="list-style-type: none"> • A partir de sus conocimientos generales sobre el tema y de las descripciones narrativas leídas sobre sucesos específicos, hacen un listado ordenado de las relaciones causa-consecuencia. <p>5. REESCRIBEN LA HISTORIA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entre todos, hacen un texto breve que relate lo ocurrido en el periodo histórico estudiado. • Redactan un texto con introducción, desarrollo, y conclusión, cuidando que cada párrafo inicie con una oración tópica y luego haya oraciones de apoyo que expliquen o ejemplifiquen. <p>6. REDACTAN NOTAS INFORMATIVAS BREVES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Retomando la lectura del pasaje específico, cada equipo redacta “sabías que...”, dando detalles que no se incluyeron en el texto general. <p>7. REVISAN LOS TEXTOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Revisan el texto general y los recuadros, cuidando que la información sea coherente. En una segunda revisión atienden a la puntuación y a la ortografía, empleando como referencia los textos fuente. <p>8. COMPARTEN LOS TEXTOS PRODUCIDOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pasan en limpio los textos, preferentemente usando un procesador de palabras. • Cuidan la disposición gráfica de los textos. Los comparten a través del periódico escolar. 	<p>COMPRESIÓN E INTERPRETACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reflexionan sobre la complementariedad de dos textos que relatan sucesos relacionados. <p>ASPECTOS SINTÁCTICOS Y SEMÁNTICOS DE LOS TEXTOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reflexionan sobre la identidad de las referencias (persona, lugar, tiempo) al interior del texto para establecer relaciones cohesivas. • Reflexionan sobre el uso de las palabras que indican tiempo para restablecer el orden de los sucesos. • Reflexionan sobre el uso de palabras y frases que indican causa-consecuencia. • Reflexionan sobre el uso de marcas de puntuación para organizar las unidades textuales: el uso de puntos para separar oraciones y de comas para separar elementos de un listado de propiedades o características. • Reflexionan sobre la puntuación convencional al usar nexos como “cuando”, “en consecuencia”, “por lo tanto”, “debido a”. • Reflexionan sobre la organización de párrafos con oración tópica y oraciones de apoyo. <p>CONOCIMIENTO DEL SISTEMA DE ESCRITURA Y ORTOGRAFÍA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reflexionan sobre la ortografía convencional de las palabras usadas en los textos. • Reflexionan sobre el uso de mayúsculas al inicio de párrafo, de oración y de nombres propios. <p>USOS SOCIALES DE LA LENGUA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Usan la discusión para explorar ideas y temas. • Toman notas al escuchar una exposición. • Verifican la efectividad de sus notas.

ÁMBITO: LITERARIO. Leer fábulas y escribir narraciones acompañadas de un refrán.

ACTIVIDADES	PROPÓSITOS DE REFLEXIÓN Y PRÁCTICA
<p>1. SE FAMILIARIZAN CON LOS REFRANES DE LA TRADICIÓN MEXICANA</p> <ul style="list-style-type: none"> • El docente solicita a los alumnos que investiguen refranes con adultos de su comunidad. • En grupo total comparten refranes. Dictan al docente los refranes para que los escriba en una hoja de rotafolio que permanecerá a la vista de los alumnos. • Discuten sobre su significado o cuándo se usan. <p>2. LEEN FÁBULAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • A lo largo del bimestre, el docente aprovecha el momento de lectura en voz alta para que los alumnos, por turnos, lean fábulas. Al finalizar la lectura de las fábulas los alumnos comentan sobre la relación entre la trama y la moraleja. <p>3. IDENTIFICAN UN REFRÁN QUE SUSTITUYA A LA MORALEJA DE LAS FÁBULAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organizados por parejas, el docente les proporciona copia de algunas fábulas leídas previamente, esta vez sin moraleja, para que los alumnos coloquen en su lugar el refrán que corresponda. Se apoyan en el rotafolio con los refranes aportados por todos. <p>4. EVALÚAN SUS RESPUESTAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reunidos en sextetos, comparten sus resultados. Discuten sobre cuál refrán resulta más pertinente para cada fábula. Modifican sus respuestas por escrito. • En grupo total un representante por sexteto presenta sus respuestas y las argumenta en función de lo que dice la fábula y lo que significa el refrán. • Concluyen respecto a cuál sería el mejor refrán para cada fábula. <p>5. ESCRIBEN UNA PEQUEÑA NARRACIÓN QUE CONCLUYA CON UN REFRÁN</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente da un refrán distinto a cada equipo y avisa a los alumnos que no deben revelar cuál les fue asignado. Organizados por equipos, los alumnos escriben una pequeña narración que concluya de forma lógica en un refrán. <p>6. EVALÚAN LA PERTINENCIA DE LOS REFRANES EN LA NARRACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cada equipo lee en voz alta a los otros su narración, sin leer el refrán. Con base en la narración, el resto de los alumnos tratan de identificar qué refrán da la conclusión. Después de escuchar las anticipaciones de sus compañeros, los miembros del equipo revelan cuál refrán usaron. Discuten su pertinencia y eligen el que sea más lógico. El grupo da sugerencias para mejorar las narraciones. <p>7. CORRIGEN SUS NARRACIONES Y PASAN EN LIMPIO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cada equipo hace correcciones, tomando en cuenta las sugerencias de sus compañeros y de su docente. Pasan en limpio. <p>8. PUBLICAN LAS NARRACIONES CON REFRANES EN EL PERIÓDICO ESCOLAR</p>	<p>PROPIEDADES Y TIPOS DE TEXTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conocen las características de las fábulas: empleo de animales como personajes para enfatizar características humanas, trama alusiva a virtudes y defectos humanos; presencia (no necesaria) de moraleja. <p>COMPRENSIÓN E INTERPRETACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Con ayuda del docente establecen el significado implícito de textos literarios. • Entienden la función de las fábulas: hacer reflexionar sobre las virtudes y los defectos humanos. • Entienden la función de los refranes: resumir las consecuencias de actos humanos mediante símiles, imágenes y metáforas. <p>CONOCIMIENTO DEL SISTEMA DE ESCRITURA Y LA ORTOGRAFÍA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Atienden a modelos para escribir palabras de manera convencional. <p>USOS SOCIALES DE LA LENGUA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conocen expresiones coloquiales de su comunidad. • Aplican pertinentemente las expresiones coloquiales de su comunidad.

ÁMBITO: PARTICIPACIÓN COMUNITARIA Y FAMILIAR. Redactar y publicar anuncios publicitarios de bienes o servicios proporcionados por su comunidad.

ACTIVIDADES	PROPÓSITOS DE REFLEXIÓN Y PRÁCTICA
<p>1. ANALIZAN LA FUNCIÓN DE LOS ANUNCIOS PUBLICITARIOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños recuerdan anuncios en televisión y radio. Hacen una lista de los anunciantes o productos. • Piensan en la función de diferentes tipos de anuncios. Distinguen los que tienen fines comerciales, los que tienen fines políticos y los que tienen una función social. • Comparan los anuncios de radio y de televisión con los impresos en revistas o periódicos. Verifican si existen los mismos tipos de propósitos en los medios audiovisuales que en los medios impresos. <p>2. IDENTIFICAN DIFERENTES ESTEREOTIPOS USADOS EN LOS MEDIOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analizan entre todos cómo los anuncios impresos y en televisión representan habitualmente a cierto tipo de personas o actividades. Por ejemplo, uso de lentes para los intelectuales, madres como amas de casa, médicos con batas blancas, niñas jugando a las muñecas, niños al fútbol, etc. • Reflexionan sobre la posibilidad de representar a las personas de manera diferente. <p>3. ELIGEN LOS ANUNCIOS QUE MÁS LLAMAN LA ATENCIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comentan entre todos acerca de cuáles anuncios (impresos o audiovisuales) les llaman más la atención. • Determinan qué es lo que se anuncia. • Anotan las frases publicitarias. Entre todos, analizan las características de las frases publicitarias. <p>6. ELIGEN UN PRODUCTO ELABORADO EN LA COMUNIDAD PARA OFERTARLO A TRAVÉS DE ANUNCIOS</p> <p>Individualmente o en parejas, eligen un producto elaborado por parientes o amigos para hacerle publicidad. Piensan en frases publicitarias y en las características y disposición de las imágenes para el anuncio. Deciden qué datos más poner en el anuncio para facilitar la venta.</p> <p>7. HACEN UN ESBOZO DEL ANUNCIO (CARTEL)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Exponen su idea a los otros. Modifican lo necesario a partir de las sugerencias. Revisan ortografía. <p>8. ELABORAN EL CARTEL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuidan la disposición gráfica y la escritura convencional de los textos que presentan en su cartel. <p>9. DIFUNDEN SU TRABAJO.</p>	<p>COMPRESIÓN E INTERPRETACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifican el uso de estereotipos en la publicidad. • Identifican las características de las frases publicitarias y su función sugestiva. <p>PROPIEDADES Y TIPOS DE TEXTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Incorporan frases sugestivas en anuncios escritos considerando: brevedad, uso de adjetivos, uso de metáforas o comparaciones, uso de rima. • Reflexionan sobre la disposición gráfica y el tamaño de un anuncio para asegurar su claridad, visibilidad y atractivo visual. <p>ASPECTOS SINTÁCTICOS Y SEMÁNTICOS DE LOS TEXTOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reflexionan sobre el uso de adjetivos, adverbios, frases adjetivas y, posiblemente, figuras literarias breves en sus anuncios. <p>CONOCIMIENTO DEL SISTEMA DE ESCRITURA Y ORTOGRAFÍA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reflexionan sobre la ortografía de las palabras usadas en los textos. <p>USOS SOCIALES DE LA LENGUA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Usan diferentes estrategias para persuadir.

BLOQUE II

ÁMBITO: ESTUDIO. Buscar información en fuentes diversas para Escribir textos expositivos

ACTIVIDADES	PROPÓSITOS DE REFLEXIÓN Y PRÁCTICA
<p>1. HACEN PREGUNTAS ESPECÍFICAS SOBRE UN TEMA</p> <ul style="list-style-type: none"> • El docente selecciona un tema de interés relacionado con ciencias naturales o sociales. • Hace una serie de preguntas de distinta naturaleza sobre el tema: preguntas cuya respuestas impliquen definición, relaciones de causa-efecto, descripciones de eventos o procesos. • Los alumnos anotan las preguntas, y agregan algunas que sean de su interés. <p>2. HACEN PREDICCIONES CON BASE EN PALABRAS CLAVE EN ÍNDICE, TÍTULOS Y SUBTÍTULOS.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entre todos, toman una pregunta. A partir de lo que saben sobre el tema, identifican palabras y frases clave para guiar la búsqueda de información. • El docente lee el índice de uno de los materiales disponibles. A partir de éste, y de la presencia de palabras o frases clave, deciden si alguna sección podría servir. En caso positivo, el docente va a la sección correspondiente y lee el título y los subtítulos. Los niños hacen predicciones sobre la información del texto a partir de éstos. <p>3. VERIFICAN LA CERTEZA DE LAS PREDICCIONES</p> <ul style="list-style-type: none"> • El docente lee el texto. Entre todos, discuten si sus predicciones sobre el contenido del texto fueron ciertas o no. <p>4. TOMAN NOTAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entre todos, deciden qué es lo relevante del texto para resolver la pregunta elegida. • Con ayuda del maestro, toman notas, incluyendo la anotación de la cita bibliográfica del material consultado. <p>5. RELEEN LAS OTRAS PREGUNTAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Releen las preguntas y las clasifican. Hacen grupos de preguntas relacionadas. Reparten los conjuntos de preguntas relacionadas para que cada equipo busque información. <p>6. SELECCIONAN MATERIALES</p> <ul style="list-style-type: none"> • En equipos, ojean materiales diversos sobre el tema (libros, enciclopedias, artículos de divulgación, páginas electrónicas en caso de disponibilidad). A partir de los índices, títulos, subtítulos, palabras clave e ilustraciones, deciden qué materiales les servirán para resolver las preguntas que les tocaron. • Anotan las referencias de los materiales que van a usar para resolver cada pregunta. <p>7. BUSCAN INFORMACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Durante varias sesiones, ayuda a los niños a encontrar información del tema en libros, enciclopedias, revistas, CD-Roms e internet. 	<p>BÚSQUEDA Y MANEJO DE INFORMACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reflexionan sobre el uso de palabras clave para encontrar información y hacer predicciones sobre el contenido de un texto. • Reflexionan sobre la correspondencia entre títulos, subtítulos, índice y contenido del cuerpo del texto. • Reflexionan sobre cuál es la información relevante en los textos para resolver inquietudes específicas. <p>COMPRENSIÓN E INTERPRETACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Evalúan globalmente los materiales en función de un propósito específico. <p>PROPIEDADES Y TIPOS DE TEXTOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reflexionan sobre el uso de índices, títulos, subtítulos, ilustraciones, recuadros y palabras clave para buscar información específica. <p>ASPECTOS SINTÁCTICOS Y SEMÁNTICOS DE LOS TEXTOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reflexionan sobre el uso de nexos tales como “por ejemplo”, “por lo tanto”, “cuando . . . entonces”, “porque”. <p>CONOCIMIENTO DEL SISTEMA DE ESCRITURA Y ORTOGRAFÍA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Usan las fuentes consultadas para verificar la ortografía de palabras.

8. LOCALIZAN INFORMACIÓN ESPECÍFICA

- Cada equipo, con ayuda del docente, hace una lectura global de cada texto seleccionado (escaneo) para localizar la información pertinente. Usan palabras clave, recuadros e ilustraciones para guiar su búsqueda. Marcan o anotan las páginas o las secciones pertinentes.

9. LEEN CUIDADOSAMENTE PARA RESPONDER

- Cada equipo lee cuidadosamente el texto para encontrar la información específica. Después de leer, redactan la respuesta a cada pregunta como un párrafo. Inician con una oración tópica y luego incluyen explicaciones o ejemplos. Verifican que, efectivamente, se dé respuesta a cada interrogante.

9. REVISAN EL TEXTO

- Verifican: que el texto sea claro y coherente, la separación de palabras, la ortografía y la puntuación.

10. PASAN EN LIMPIO SUS TEXTOS, USANDO PREFERENTEMENTE UN PROCESADOR DE TEXTOS

11. INTERCAMBIAN SUS ESCRITOS

- Los equipos comparten la información. Cada equipo lee de manera independiente los textos producidos por otros equipos. Exponen sus dudas.

12. COMPARTEN LOS TEXTOS CON OTROS ALUMNOS

- Incluyen las preguntas y las respuestas en el periódico de la escuela.
-

ÁMBITO: LA LITERATURA. Escribir leyendas de su comunidad

ACTIVIDADES	PROPÓSITOS DE REFLEXIÓN Y PRÁCTICA
<p>1. COMPARTEN LEYENDAS QUE HAN APRENDIDO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Previamente los alumnos acuden a los adultos de su comunidad para recabar diferentes leyendas. • En grupo total comparten las leyendas. De manera individual, los alumnos escriben una leyenda. <p>2. LEEN LEYENDAS DE DIFERENTES CULTURAS E IDENTIFICAN SUS CARACTERÍSTICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aprovechando los momentos de lectura en voz alta, el docente solicita a los alumnos (por turnos) que lean leyendas de diferentes culturas. • Al finalizar la lectura comentan sobre la verosimilitud de los relatos. Con ayuda del docente intentan identificar los elementos de realidad y fantasía en las leyendas. • La docente ayuda a los alumnos a centrarse en las descripciones que presentan las leyendas de los personajes y las circunstancias de los eventos. Identifican palabras y frases que ayudan a exaltar los atributos y a crear el clima de la narración. • Dictan al docente las características que tienen las leyendas para que las escriba en un rotafolio que permanecerá a la vista de los alumnos. <p>3. TRABAJAN SOBRE LA PRIMERA VERSIÓN DEL TEXTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Por parejas retoman las escrituras de leyendas que realizaron en la primera actividad. Evalúan si cumplen con las características de las mismas y discuten sobre los elementos de realidad y fantasía incluidos en la trama. • Eligen una de las leyendas para mejorar el texto: planean en qué partes del relato incluirán descripciones particulares para exaltar los atributos de los personajes y las circunstancias. • Distinguen temas diferentes o secuencias de eventos en el relato para delimitar párrafos. • Marcan sobre el texto original dónde realizarán estos insertos. Luego, hacen lo mismo con la otra leyenda. El docente auxilia a las diferentes parejas. <p>4. REDACTAN LA SEGUNDA VERSIÓN DEL TEXTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Atienden a sus propias anotaciones y a las características de las leyendas para redactar la segunda versión de su texto. Atienden a la ortografía convencional de las palabras, la puntuación y el uso de mayúsculas. <p>5. REVISAN COLECTIVAMENTE LOS TEXTOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Intercambian entre parejas sus leyendas para verificar como describen los autores a los personajes y a los escenarios. Revisan también la ortografía y puntuación de los textos. Hacen anotaciones para los autores. <p>6. PASAN EN LIMPIO LOS TEXTOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tomando en consideración las anotaciones de sus compañeros, modifican y pasan en limpio los textos. Insertan ilustraciones. Escriben un título para sus leyendas. 	<p>BÚSQUEDA Y MANEJO DE INFORMACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Emplean anotaciones, propias o ajenas, sobre los textos como un recurso para mejorarlos. <p>PROPIEDADES Y TIPOS DE TEXTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifican recursos literarios para la descripción de personajes y circunstancias: uso de frases adjetivas, reiteración, símiles e imágenes. • Emplean elementos convencionales de la edición de libros: portada, portadilla, introducción, índice. <p>COMPRENSIÓN E INTERPRETACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Con ayuda del docente identifican elementos de realidad y fantasía en relatos orales (leyendas). <p>ASPECTOS SINTÁCTICOS Y SEMÁNTICOS DE LOS TEXTOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adaptan el lenguaje para ser escrito. • Hacen descripciones de personajes o sucesos mediante recursos literarios: uso de frases adjetivas, reiteraciones, símiles e imágenes. • Redactan un texto empleando párrafos temáticos que delimitan a través de puntuación, espacios en blanco y uso de mayúsculas. <p>CONOCIMIENTO DEL SISTEMA DE ESCRITURA Y LA ORTOGRAFÍA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifican la ortografía de palabras de una misma familia léxica. • Usan convencionalmente las mayúsculas al inicio de la escritura de nombres propios.

7. HACEN UN COMPENDIO DE LEYENDAS

- Con ayuda del docente establecen un criterio para la organización de las leyendas: orden alfabético, temas de las leyendas, etcétera.
- Designa a los niños, organizados en equipos de tres o cuatro integrantes, diferentes funciones: armar el índice del compendio, escribir una breve introducción sobre qué son las leyendas y cuál es el propósito del compendio, hacer la portada y la portadilla, organizar físicamente los textos y encuadernar el compendio.

8. UBICAN EL COMPENDIO DE LEYENDAS EN LA BIBLIOTECA DEL AULA

- Identifican el acomodo del compendio de leyendas en la biblioteca del aula y ponen a disposición el préstamo bibliotecario este material.
-

ÁMBITO: PARTICIPACIÓN COMUNITARIA Y FAMILIAR. Realizar un boletín informativo radiofónico

ACTIVIDADES	PROPÓSITOS DE REFLEXIÓN Y PRÁCTICA
<p>1. LEEN EL PERIÓDICO</p> <ul style="list-style-type: none"> El docente organiza a los niños por parejas para que se encarguen, una o dos parejas por día, de leer el periódico (de preferencia nacional) durante una quincena de días. 	<p>BÚSQUEDA Y MANEJO DE LA INFORMACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> Identifican noticias del periódico que sean relevantes para su comunidad. Resumen información, a partir de la lectura, conservando los datos esenciales. Clasifican noticias de acuerdo con las secciones habituales en los periódicos.
<p>2. IDENTIFICAN NOTICIAS</p> <ul style="list-style-type: none"> Los lectores del periódico usan los encabezados para identificar una o dos noticias que pudieran ser interesantes para su comunidad. Las leen, las recortan y las pegan en una ficha de cartulina. Escriben al final qué impacto podría tener la noticia en las personas de su comunidad y por qué piensan que es de su interés. 	<p>PROPIEDADES Y TIPOS DE TEXTO</p> <ul style="list-style-type: none"> Se familiarizan con el guión radiofónico. Ubican y leen noticias del periódico.
<p>3. COMPARTEN LAS NOTICIAS IDENTIFICADAS</p> <ul style="list-style-type: none"> Los lectores encargados presentan a los demás las noticias seleccionadas. Hacen una pequeña introducción mencionando por qué eligieron esas noticias. Leen en voz alta las noticias a sus compañeros. La audiencia, con ayuda del docente, discute la relevancia de las noticias leídas para la comunidad. 	<p>USOS SOCIALES DE LA LENGUA</p> <ul style="list-style-type: none"> Lee en voz alta un texto conocido de manera fluida y con expresión <p>CONOCIMIENTO DEL SISTEMA DE ESCRITURA Y ORTOGRAFÍA</p>
<p>4. IDENTIFICAN LAS NOTICIAS MÁS RELEVANTES DE UNA QUINCENA</p> <ul style="list-style-type: none"> El docente reorganiza a los alumnos en equipos de cuatro participantes. Reparte entre los equipos las fichas con las noticias elegidas por los lectores para que seleccionen las que les gustaría incluir en un noticiero radiofónico. 	<ul style="list-style-type: none"> Verifican la escritura convencional de las palabras con dificultades ortográficas. Usan palabras de la misma familia léxica para guiar sus decisiones ortográficas.
<p>5. SE FAMILIARIZAN CON EL GUIÓN DE RADIO</p> <ul style="list-style-type: none"> El docente presenta a los niños un guión de radio con un programa de noticias. Los organiza para que por turnos lo vayan leyendo. Les proporciona información sobre el formato y la manera de interpretar acotaciones y turnos de habla. 	<p>ASPECTOS SINTÁCTICOS Y SEMÁNTICOS DE LA LENGUA</p> <ul style="list-style-type: none"> Emplean términos técnicos para referirse a algunos temas de las noticias (homicidio, ombudsman, etc.). Emplean marcadores gráficos para acotaciones.
<p>6. IDENTIFICAN LAS CARACTERÍSTICAS DEL RESUMEN DE NOTICIAS DE UN BOLETÍN INFORMATIVO</p> <ul style="list-style-type: none"> Con ayuda del docente localizan boletines informativos en las estaciones de radio que se transmitan en la localidad. Escuchan en colectivo el resumen de noticias de algún boletín informativo radiofónico e identifican sus características. Las dictan al docente a manera de lluvia de ideas. En caso de que los alumnos no lo noten por sí mismos, el docente señala la brevedad de las notas y el tiempo total del boletín informativo. 	<p>USOS SOCIALES DE LA LENGUA</p> <ul style="list-style-type: none"> Leen en voz alta un texto conocido de manera fluida y con expresión.
<p>7. ORGANIZAN EL MATERIAL PARA EL NOTICIERO RADIOFÓNICO</p> <ul style="list-style-type: none"> Los alumnos, en grupo total, acuerdan con la ayuda del docente las noticias que contendrá su resumen de noticias radiofónico. Organizan el material por secciones. 	

BLOQUE III

ÁMBITO: ESTUDIO. Leer, resumir y escribir textos expositivos que impliquen clasificación

ACTIVIDADES	PROPÓSITOS DE REFLEXIÓN Y PRÁCTICA
<p>1. LEEN SOBRE UN TEMA</p> <ul style="list-style-type: none">• Estudian un tema de ciencias naturales o geografía que implique clasificación y definición (por ejemplo, el sistema solar, los tipos de biomas, etc.). <p>2. INTERPRETAN CUADROS SINÓPTICOS Y TABLAS CON DATOS</p> <ul style="list-style-type: none">• El docente proporciona un cuadro sinóptico o una tabla con datos sobre un aspecto del tema en cuestión. Buscan información específica. Interpretan los datos y discuten sobre su organización en el cuadro o la tabla. <p>3. COMPLETAN UNA TABLA O CUADRO SINÓPTICO</p> <ul style="list-style-type: none">• Leen un texto con información que implique clasificación. El docente proporciona un cuadro sinóptico o una tabla de resumen en las que se proporcionen las categorías, para que los alumnos completen los datos correspondientes al interior del cuadro o tabla. <p>4. BUSCAN LAS CATEGORÍAS EN LAS QUE SE BASA UNA CLASIFICACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none">• El docente proporciona una tabla o cuadro sinóptico y un texto que implique clasificación. En este caso, la tabla debe contener datos, dejando las categorías de clasificación en blanco, para ser completadas por los alumnos. Discuten qué categorías se usaron y cuáles son las más precisas. <p>5. ESCRIBEN UN TEXTO EXPOSITIVO BASADO EN UN CUADRO SINÓPTICO O TABLA</p> <ul style="list-style-type: none">• El docente proporciona un cuadro sinóptico o tabla de resumen. Los alumnos escriben el texto completo, tal y como aparecería en un libro de texto. <p>6. COMPARAN LOS TEXTOS PRODUCIDOS</p> <ul style="list-style-type: none">• Comparan dos o tres textos producidos por diferentes equipos, y verifican si la información es clara, si el texto corresponde a la información proporcionada en la tabla o cuadro. Corrigen entre todos. <p>7. CORRIGEN SUS TEXTOS</p> <ul style="list-style-type: none">• Con base en lo discutido en el punto anterior, hacen correcciones a sus textos. Verifican también la ortografía y la puntuación. <p>8. INCLUYEN SUS TEXTOS EN EL PERIÓDICO MURAL O ESCOLAR</p>	<p>BÚSQUEDA Y MANEJO DE INFORMACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none">• Reflexionan sobre los criterios de clasificación de un conjunto de informaciones.• Reconocen la organización de un texto que implique clasificación.• Reflexionan sobre la jerarquización de la información en una tabla o cuadro sinóptico de resumen. <p>PROPIEDADES Y TIPOS DE TEXTO</p> <ul style="list-style-type: none">• Reflexionan sobre la función y estructura de textos expositivos que impliquen clasificación y/o contraste.• Reflexionan sobre la utilidad de resumir usando cuadros sinópticos o tablas.• Reflexionan sobre la organización gráfica de tablas o cuadros de resumen. <p>CONOCIMIENTO DEL SISTEMA DE ESCRITURA Y ORTOGRAFÍA</p> <ul style="list-style-type: none">• Reflexionan sobre la ortografía de palabras relacionadas a los temas estudiados.• Establecen semejanzas y diferencias ortográficas entre palabras de una misma familia léxica.

ÁMBITO: LA LITERATURA. Leer y escribir poemas	
ACTIVIDADES	PROPÓSITOS DE REFLEXIÓN Y PRÁCTICA
<p>1. LEEN Y SELECCIONAN POEMAS</p> <ul style="list-style-type: none"> Organizados en equipos de tres integrantes, EL docente provee a los equipos libros de poesía para que identifiquen algunos que les gusten. Cada equipo determinará el tema de los poemas seleccionados y los sentimientos que les suscita la lectura. 	<p>BÚSQUEDA Y MANEJO DE LA INFORMACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> Planean la escritura de un poema a partir de listas de palabras impactantes en relación con un tema y sentimientos a comunicar. <p>PROPIEDADES Y TIPOS DE TEXTO:</p> <ul style="list-style-type: none"> Reflexionan sobre la selección de palabras en la escritura de poemas. Con ayuda del docente identifican los recursos de la poesía: aliteración, empleo de símiles, rima y reiteraciones. Identifican la organización en papel de los poemas: distribución en líneas y estrofas. <p>COMPRENSIÓN E INTERPRETACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> Identifican el significado literal y metafórico de las palabras o frases en un poema. Establecen el tema del que trata un poema. Identifican sentimientos involucrados en un poema. Relacionan sus propios sentimientos con los transmitidos en un poema. <p>ASPECTOS SINTÁCTICOS Y SEMÁNTICOS DE LOS TEXTOS</p> <ul style="list-style-type: none"> Seleccionan palabras para crear un efecto literario: verbos, adjetivos y sustantivos impactantes. Se familiarizan con el empleo de la aliteración, los símiles, la reiteración de frases y la rima como recursos para la escritura de poemas. <p>USOS SOCIALES DE LA LENGUA</p> <ul style="list-style-type: none"> Incrementan su conocimiento sobre una variedad de poemas. Comparten la lectura de poemas.
<p>2. COMPARTEN LA SELECCIÓN DE POEMAS</p> <ul style="list-style-type: none"> En grupo total, los diferentes equipos comparten los poemas seleccionados, los leen para sus compañeros y explican el tema y los sentimientos suscitados. 	
<p>3. IDENTIFICAN PALABRAS O FRASES LLAMATIVAS EN LOS POEMAS</p> <ul style="list-style-type: none"> Con ayuda del docente organizan los diferentes poemas elegidos agrupándolos por temas. El docente reparte entre los equipos copias de los poemas de un mismo tema para que los alumnos evalúen cuáles les parecen más impactantes. Subrayan las palabras o frases que les parecen más llamativas. 	
<p>4. ANALIZAN ALGUNOS RECURSOS DE LA POESÍA</p> <ul style="list-style-type: none"> Cada equipo lee los poemas seleccionados y pone a consideración de sus compañeros el impacto de las palabras o frases resaltadas. Con ayuda del docente identifican si se trata de adjetivos, verbos, sustantivos o frases y si estos se emplean de manera literal o metafórica. Reflexionan sobre el trabajo de elección de palabras que realizó el autor de la poesía para lograr el efecto en los lectores. Identifican recursos como aliteración, símiles, rima y reiteraciones que se emplean en los poemas. 	
<p>5. ESCRIBEN UN APUNTE</p> <ul style="list-style-type: none"> Entre todos acuerdan y dictan un apunte para su cuaderno sobre los recursos de la poesía. De manera individual buscan ejemplos, tomados de los poemas leídos, que aclaren cada parte del apunte. Señalan el lugar en el texto en donde tendrán que hacer el inserto y los datos de referencia del fragmento del poema que servirá de ejemplo. Pasan en limpio sus apuntes insertando los ejemplos. 	
<p>6. ORGANIZADOS POR PAREJAS PLANEAN LA ESCRITURA DE UN POEMA</p> <ul style="list-style-type: none"> El docente solicita a los alumnos que planeen y escriban un poema: el tema que quieren abordar, el sentimiento que quieren plasmar (alegría, júbilo, melancolía, tristeza, etc.) y realicen un listado de sustantivos, verbos y adjetivos que evoquen o identifiquen con el tema y el sentimiento elegido. Subrayan de la lista las palabras que pudieran tener mayor impacto. Releen sus apuntes para tener presentes los recursos de la poesía. 	
<p>7. ESCRIBEN UN POEMA</p> <ul style="list-style-type: none"> A partir de la lista de palabras, escriben un poema. Articulan las frases coherentemente y organizan el texto en líneas y estrofas. Cuidan que el texto cause el efecto deseado: releen el texto y hacen las modificaciones que consideren pertinentes. 	

8. VERIFICAN EL IMPACTO DE SUS TEXTOS

Intercambian sus poesías y escriben –después de haber leído– el tema del que trata el poema, el sentimiento que les genera y las palabras que les resultan más impactantes. Devuelven el poema con estas anotaciones a los autores.

9. MODIFICAN LOS POEMAS

En función de las anotaciones de sus compañeros, modifican algunos elementos del poema para crear el impacto deseado. Vuelven a verificar con sus compañeros que el texto cumpla sus propósitos.

10. PASAN EN LIMPIO SU POEMA

Reescriben el poema cuidando la calidad gráfica y la limpieza de su escritura. Verifican la ortografía de palabras dudosas empleando el diccionario.

11. PUBLICAN SUS POEMAS EN EL PERIÓDICO ESCOLAR

ÁMBITO: PARTICIPACIÓN COMUNITARIA Y FAMILIAR. Expresar por escrito su opinión fundamentada

ACTIVIDADES	PROPÓSITOS DE REFLEXIÓN Y PRÁCTICA
<p>1. LEEN Y ANALIZAN UN TEXTO INFORMATIVO</p> <ul style="list-style-type: none"> • El docente se documenta sobre un tema actual y polémico (por ejemplo, la conveniencia de los productos agrícolas orgánicos vs. los productos genéticamente modificados) para que los niños hagan un texto que podrá ser enviado a un periódico local o a una instancia gubernamental (por ejemplo, Sagarpa en el caso del ejemplo). Busca diferentes textos que den información sobre el tema. Los textos deben mostrar diferentes puntos de vista sobre el mismo tema. • Da a los niños uno de los textos, que dé información clara sobre un aspecto del tema o problema (por ejemplo, sobre los productos orgánicos). El docente lee en voz alta, mientras los alumnos siguen su lectura. Pide a los niños que subrayen las palabras que les son desconocidas. <p>2. RELEEN EL TEXTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • En parejas, los niños releen el texto y comparten sus ideas acerca de lo que trata. Piensan qué pueden significar las palabras que subrayaron, usando el contexto para guiar su búsqueda de significado. <p>3. TOMAN NOTAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • El docente modela la toma de notas. Pide a los niños que vayan diciendo las ideas centrales del texto, haciendo referencia a partes específicas. El docente va escribiendo las palabras clave en el pizarrón, para recordar los puntos principales de lo que los niños dicen. Luego, usando las palabras clave, hace anotaciones cortas que resuman las ideas principales reportadas por los niños. En el transcurso de estas actividades, simultáneamente va anotando en pedazos pequeños de papel las palabras desconocidas y las definiciones tentativas que dan los niños. <p>4. LEEN TEXTOS CON UNA POSTURA DIFERENTE</p> <ul style="list-style-type: none"> • En equipos de tres o cuatro niños, leen más textos informativos de divulgación sobre otro aspecto del mismo tema, pero con una postura diferente (por ejemplo, sobre los alimentos genéticamente modificados). Cada equipo tiene una lectura diferente. Tras la lectura, cada equipo discute cuáles son las ideas principales, haciendo referencia explícita a pasajes de los textos que los llevan a su interpretación. Un miembro de cada equipo va anotando en papelitos las palabras desconocidas y sus posibles definiciones. Otro miembro del equipo anota palabras y frases clave de lo que los miembros de su equipo dicen. Luego, entre todos los miembros del equipo, redactan notas que muestren las ideas principales. El docente circula por el aula, ayudando a los equipos. 	<p>BÚSQUEDA Y MANEJO DE INFORMACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Toman notas sobre un texto para guiar la discusión, la argumentación y la escritura. • Buscan datos que apoyen un argumento específico. <p>ASPECTOS SINTÁCTICOS Y SEMÁNTICOS DE LOS TEXTOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Usan oraciones complejas, seleccionando y empleando nexos de subordinación. • Usan el lenguaje escrito para informar y persuadir. • Usan conectivos causales, temporales y lógicos: por ejemplo, sin embargo, por lo tanto, entonces, si, aunque, en primer lugar, finalmente. <p>COMPRENSIÓN E INTERPRETACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Encuentran el significado de palabras desconocidas a través del uso del contexto. • Buscan en el diccionario palabras que no pueden definir solamente a través del contexto que provee un texto. • Hacen definiciones de palabras nuevas encontradas en un texto. • Identifican el punto de vista de un texto. <p>PROPIEDADES Y TIPOS DE TEXTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconocen el propósito de textos expositivos de divulgación científica. • Adaptan el lenguaje para ser concisos y claros, usando un estilo impersonal. • Usan diagramas y notas para planear su escritura. • Se familiarizan con la estructura de textos argumentativos y persuasivos. • Usan el orden alfabético para leer entradas de diccionarios y glosarios y para organizar las entradas de un glosario propio. • Usan de manera apropiada vocabulario técnico sobre el tema estudiado.

5. DISCUTEN LAS DEFINICIONES

- En grupo completo, comentan acerca de las definiciones y sobre las semejanzas y diferencias entre las definiciones realizadas por diferentes equipos. El docente da definiciones y explicaciones para aclarar cuando sea necesario. Vuelven al contexto de aparición de las palabras para verificar su interpretación. Inician un glosario de "Nuevas palabras" para uso de los alumnos del aula. Ordenan alfabéticamente, dejando espacio para la inclusión de nuevas palabras.

6. ORGANIZAN UN DEBATE

- El grupo se divide en dos partes: aquellos que defenderán una postura, y los que defenderán la otra. En equipos, revisan sus notas para ver qué datos dan los textos leídos que pueden servir para esgrimir argumentos a favor o en contra de uno u otro punto de vista. El docente ayuda a los diferentes equipos. Al finalizar, el docente explica que él tomará el rol de moderador, y explica el procedimiento para el debate.

7. REALIZAN EL DEBATE

- Los niños realizan el debate. El docente, como moderador, va resumiendo los argumentos principales y va apuntando conclusiones.

8. ANOTAN LAS IDEAS CENTRALES DEL DEBATE

- Con ayuda del docente, en grupo total hacen una lista de argumentos. El docente va escribiendo oraciones en el pizarrón. Invita a que los niños ligen las oraciones a través de conectivos lógicos.

9. ELIGEN LOS ARGUMENTOS PRINCIPALES, IDEAS QUE APOYEN ÉSTOS Y EJEMPLOS

- Eligen del pizarrón los argumentos principales, y van señalando cuáles otras oraciones servirían de apoyo o ejemplificación. Eligen qué oraciones podrían ser parte de la conclusión. Cuidan el uso de vocabulario técnico, haciendo uso de su glosario.

10. HACEN UN TEXTO

- El docente, con participación de los niños, modela la construcción de un texto argumentativo, que deje claro cada punto de vista y las conclusiones del grupo.

11. REVISAN Y CORRIGEN EL TEXTO Y PASAN EN LIMPIO

- Revisan y corrigen el texto, verificando que sea claro y lógico. Lo pasan en limpio, preferentemente en un procesador de textos.

12. ENVÍAN SU TEXTO.

- Hacen llegar su texto a la persona o instancia decidida al inicio del proyecto, acompañado de una carta escrita por el docente y leída previamente al grupo.

CONOCIMIENTO DEL SISTEMA DE ESCRITURA Y ORTOGRAFÍA

- Usan puntos para separar oraciones.
- Usan mayúsculas en nombres propios y al inicio de cada oración.
- Usan la ortografía convencional de palabras técnicas ligadas al tema.
- Reflexionan sobre prefijos y sufijos usados en la construcción de las palabras técnicas y científicas ligadas al tema estudiado.

USOS SOCIALES DE LA LENGUA

- Se familiarizan con el objetivo y la organización convencional de un debate.

BLOQUE IV

ÁMBITO: LA LITERATURA. Hacer una obra de teatro con personajes prototípicos de cuentos.

ACTIVIDADES	PROPÓSITOS DE REFLEXIÓN Y PRÁCTICA
<p>1. LEEN CUENTOS DE HADAS TRADICIONALES</p> <ul style="list-style-type: none"> Organizados en equipos de tres alumnos, el docente les designa cuentos de hadas tradicionales (Blanca Nieves, La bella durmiente del bosque, Cenicienta, etc.) para que los lean de manera compartida. <p>2. ANALIZAN LAS CARACTERÍSTICAS DE LOS PERSONAJES</p> <ul style="list-style-type: none"> Al finalizar la lectura, cada equipo completa una tabla de personajes y sus características. En grupo total comparten sus resultados. Con ayuda del docente llegan a unificar caracterizaciones de los principales personajes: los príncipes, las princesas, los antagonistas, etc. Dictan al docente estas características para que las anote en hojas de rotafolio que quedarán a la vista de todos. El docente les explica que se trata de personajes estereotipados que la literatura recrea en diferentes cuentos o historias aun en nuestros días. Los alumnos identifican y comentan tramas de cuentos, películas o telenovelas que usen personajes estereotipados. <p>3. ACUERDAN LA TRAMA DE UN NUEVO RELATO</p> <ul style="list-style-type: none"> En grupo total y con ayuda del docente dan ideas sobre una nueva historia que incorpore personajes estereotipados de los cuentos de hadas. Primeramente establecen los personajes que estarán involucrados. Posteriormente, acuerdan la trama central de la historia. Con ayuda del docente escriben un esquema general de la trama, incluyendo una descripción general de acontecimientos y personajes involucrados. Paulatinamente el docente relee las descripciones logradas para que los alumnos hagan ajustes respecto de la coherencia entre los diferentes momentos de la trama. A partir del esquema general identifican escenas. <p>4. REDACTAN EL GUIÓN DE TEATRO POR ESCENAS</p> <ul style="list-style-type: none"> Organizados en equipos de tres alumnos, la docente les designa una escena para que dentro de los límites del esquema general, escriban el guión correspondiente. Emplean el formato de guión de teatro, distinguen acotaciones breves y diálogos entre los personajes. <p>5. REVISAN Y CORRIGEN EL GUIÓN DE LA OBRA COMPLETA</p> <ul style="list-style-type: none"> En grupo total hacen una lectura dramatizada de la obra completa. Conforme van leyendo, los alumnos hacen señalamientos sobre la pertinencia de los diálogos respecto a lo acordado en el esquema general y en la caracterización de los personajes. Con ayuda del docente identifican y corrigen errores de coherencia entre escenas. Los autores del guión de cada escena toman nota sobre las sugerencias realizadas por la docente y sus compañeros. 	<p>BÚSQUEDA Y MANEJO DE LA INFORMACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> Con ayuda del docente emplean esquemas de trama para planear la escritura de obras de teatro. <p>PROPIEDADES Y TIPOS DE TEXTO</p> <ul style="list-style-type: none"> Siguen el formato de los guiones teatrales: distinguen escenas, acotaciones y diálogos. Mantienen la coherencia entre las características e intenciones de un personaje, el momento de la trama y los diálogos que emplea. <p>COMPRENSIÓN E INTERPRETACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> Identifican las características de un personaje a partir de descripciones, diálogos, y modo de participación en la trama. <p>ASPECTOS SINTÁCTICOS Y SEMÁNTICOS DE LOS TEXTOS</p> <ul style="list-style-type: none"> Emplean la puntuación para organizar los diálogos en un guión teatral. Emplean la puntuación correspondiente con las intenciones comunicativas de los diálogos (admiración, enojo, duda . . .) y las acotaciones. <p>CONOCIMIENTO DEL SISTEMA DE ESCRITURA Y LA ORTOGRAFÍA</p> <ul style="list-style-type: none"> Verifican la ortografía de sus textos. Establecen la relación ortográfica entre palabras de una misma familia léxica. <p>USOS SOCIALES DE LA LENGUA</p> <ul style="list-style-type: none"> Adaptan el ritmo y expresión de sus diálogos, de acuerdo con las intenciones o características de un personaje. Toman acuerdos para la realización de tareas conjuntas. Atienden a las sugerencias de otros para mejorar el propio desempeño.

6. PASAN EN LIMPIO SUS TEXTOS

- En función de las sugerencias emitidas a su trabajo, los autores modifican sus textos y los pasan en limpio. Atienden particularmente el uso de signos de puntuación y la ortografía. Solicitan pistas a su docente cuando enfrentan la escritura de palabras de difícil ortografía: la escritura de una palabra de la misma familia léxica.

7. PREPARAN LA LECTURA DRAMATIZADA DE SU OBRA

- Con la ayuda de su docente se distribuyen la lectura de los personajes de su obra. Los alumnos que no participen como lectores lo harán como asesores de los mismos: estarán encargados de sugerir la mejor manera de leer los diálogos.
- Ensayan la lectura dramatizada atendiendo a las sugerencias de los asesores.

8. ORGANIZAN UNA SESIÓN DE LECTURA DRAMATIZADA PARA ALGUNOS COMPAÑEROS DE LA ESCUELA

- Acuerdan a qué grupo de la escuela desean presentar la lectura dramatizada de su obra de teatro. Toman la decisión en función de la trama de la misma y la edad de sus compañeros.
- Acuerdan la fecha y hora para realizar la actividad. Designan a algún compañero para que invite a los espectadores.

9. PRESENTAN LA LECTURA DRAMATIZADA DE SU OBRA DE TEATRO

- De acuerdo con la planeación, presentan su lectura dramatizada.
 - Al finalizar, solicitan comentarios de los espectadores.
-

ÁMBITO: PARTICIPACIÓN COMUNITARIA Y FAMILIAR. Nombre del proyecto o secuencia: Hacer un menú

ACTIVIDADES	PROPÓSITOS DE REFLEXIÓN Y PRÁCTICA
<p>1. EL DOCENTE EXPLICA LAS NECESIDADES ALIMENTICIAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presenta el círculo alimenticio, explica sus partes y los requerimientos alimenticios para estar sanos. <p>2. TOMAN NOTAS DE LA EXPLICACIÓN</p> <p>3. COMPARAN Y CORRIGEN NOTAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un alumno escribe en el pizarrón. Entre todos, comparan las notas que tomaron; completan y corrigen las notas del pizarrón. Después, comparan y corrigen individualmente sus notas. <p>4. EXPLORAN ETIQUETAS COMERCIALES DE PRODUCTOS ALIMENTICIOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • En tríos, los alumnos exploran etiquetas comerciales de productos alimenticios. Anotan qué nutrientes menciona cada uno. • Con los listados, discuten las correspondencias entre dichos nutrientes y el círculo alimenticio. <p>5. DECIDEN QUÉ ALIMENTOS SON APROPIADOS PARA CIRCUNSTANCIAS ESPECÍFICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Por equipos, deciden cuáles de los alimentos son los más alimenticios. También deciden qué alimentos serían ideales para un propósito específico: para no subir de peso, para subir de peso, para deportistas con gran necesidad de proteínas, etcétera. <p>6. HACEN UN MENÚ</p> <ul style="list-style-type: none"> • En parejas, y a partir de la información del círculo alimenticio y las etiquetas, hacen un menú ideal para niños para un día. Discuten la organización de su menú y explican verbalmente por qué es un menú balanceado. <p>7. CORRIGEN SUS MENÚS</p> <p>8. COMPARTEN SUS MENÚS CON LA FAMILIA</p>	<p>BÚSQUEDA Y MANEJO DE INFORMACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Relacionan la explicación de un tema con la lectura de materiales escritos. • Reflexionan sobre la relevancia de la información para tomar decisiones. <p>ORGANIZACIÓN GRÁFICA DE LOS TEXTOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se familiarizan con la organización y el propósito de un menú y del círculo alimenticio. • Reflexionan sobre la organización de la información en tablas de datos. <p>CONOCIMIENTO DEL SISTEMA DE ESCRITURA Y ORTOGRAFÍA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se familiarizan con la ortografía de palabras frecuentes relativas a la alimentación. • Reflexionan sobre el uso de palabras de la misma familia léxica para guiar las decisiones ortográficas. • Reflexionan sobre el uso del diccionario como referencia para hacer correcciones ortográficas.

BLOQUE V

ÁMBITO: PARTICIPACIÓN COMUNITARIA Y FAMILIAR. Planear, realizar, analizar y reportar una encuesta

ACTIVIDADES	PROPÓSITOS DE REFLEXIÓN Y PRÁCTICA
<p>1. PLANEAN UNA ENCUESTA ESCOLAR O COMUNITARIA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Acuerdan uno o varios temas (por ejemplo, las lenguas que se hablan, el número de hombres y mujeres, el tipo de casa donde habitan). • Revisan sus creencias y conocimientos sobre el tema elegido. <p>2. HACEN UNA LISTA PRELIMINAR DE PREGUNTAS. TOMAN NOTAS</p> <p>3. REVISAN LA LISTA TENTATIVA DE PREGUNTAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Clasifican las preguntas a partir de la anticipación de respuestas. • Distinguen entre preguntas abiertas y cerradas, y las implicaciones de dicha diferencia. <p>4. ELABORAN LAS PREGUNTAS DEL CUESTIONARIO, ESPECIFICANDO LAS OPCIONES DE RESPUESTA</p> <p>5. REVISAN QUE LAS PREGUNTAS Y LAS OPCIONES DE RESPUESTA SEAN CLARAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuidan el uso de signos de interrogación. <p>6. HACEN PREDICIONES SOBRE LOS RESULTADOS</p> <p>7. PASAN EN LIMPIO EL CUESTIONARIO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verifican la puntuación y la ortografía del mismo. De ser posible, lo hacen empleando una computadora. <p>8. ACUERDAN EL NÚMERO DE PERSONAS A LAS QUE CADA EQUIPO APLICARÁ EL CUESTIONARIO, Y SUS CARACTERÍSTICAS</p> <p>9. APLICAN EL CUESTIONARIO</p> <p>10. ANALIZAN EL CUESTIONARIO. HACEN GRÁFICAS O TABLAS DE FRECUENCIA DE RESPUESTAS POR PREGUNTA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Localizan incoherencias o inconsistencias cuando las tablas o gráficos no corresponden a los datos. Verifican los resultados. <p>11. EXPONEN SUS ANÁLISIS DE MANERA CLARA Y ORDENADA</p> <p>12. SACAN CONCLUSIONES POR CADA PREGUNTA DEL CUESTIONARIO</p> <p>13. DESCRIBEN POR ESCRITO LOS RESULTADOS POR PREGUNTA, USANDO GRÁFICAS O TABLAS COMO APOYO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escriben párrafos estructurados. • Verifican el uso de puntos para separar oraciones. <p>14. PLANEAN, A TRAVÉS DE UN ESQUEMA, EL REPORTE GLOBAL</p> <p>15. ELABORAN EL TEXTO GLOBAL, INCORPORANDO LOS TEXTOS Y GRÁFICAS ANTES PRODUCIDOS</p> <p>16. REVISAN LA CLARIDAD DEL TEXTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Corrigen ortografía, puntuación y presentación gráfica del texto. • Incluyen el texto en el periódico escolar. 	<p>BÚSQUEDA Y MANEJO DE INFORMACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reflexionan sobre la manera de elaborar preguntas para obtener la información deseada. • Reflexionan sobre la complementariedad del texto escrito y las tablas o gráficos. • Entienden los criterios de elaboración de tablas y gráficas de frecuencia. <p>PROCESO DE ESCRITURA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se familiarizan con el proceso de integración de textos relacionados en un solo documento. • Se familiarizan con la escritura de textos con párrafos de introducción, desarrollo y conclusiones. • Se familiarizan con la escritura de textos en los que los gráficos o tablas aclaren y complementen la información escrita. <p>COMPRENSIÓN E INTERPRETACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interpretan tablas de datos y gráficas de frecuencia simples. • Llegan a conclusiones a través de datos estadísticos simples. • Organización gráfica de los textos. <p>SE FAMILIARIZAN CON EL FORMATO GRÁFICO DE UN REPORTE DE INVESTIGACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aspectos sintácticos y semánticos de los textos. • Reflexionan sobre el uso de nexos para indicar orden y relación lógica de ideas: primero, segundo, tercero, finalmente; por un lado, por el contrario, asimismo, otro aspecto que, etcétera. • Se familiarizan con la función y la estructura de la introducción y la conclusión. • Usan nexos y expresiones que indican frecuencia en la descripción de resultados: todos, solamente, una mínima parte, la mayoría, en cambio, como esperábamos, etcétera. • Usos sociales de la lengua • Reflexionan sobre la función de los cuestionarios. • Reflexionan sobre el propósito y la estructura de un reporte de investigación. <p>CONOCIMIENTO DEL SISTEMA DE ESCRITURA Y ORTOGRAFÍA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reflexionan sobre la ortografía convencional de las palabras usadas.

ÁMBITO: LA LITERATURA. Describir por escrito con diferentes propósitos

ACTIVIDADES	PROPÓSITOS DE REFLEXIÓN Y PRÁCTICA
<p>1. LEEN DIFERENTES TIPOS DE DESCRIPCIONES</p> <ul style="list-style-type: none"> • El docente selecciona fragmentos descriptivos de buena calidad de un cuento o novela con elementos de suspenso, otro de tipo romántico, un poema, un reporte policíaco (tipo “se busca”) y un obituario. Todos deben tratar sobre una persona. <p>2. COMPARAN DESCRIPCIONES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comparan la manera en que se describe en los diferentes textos. Aclaran el significado de imágenes y metáforas en los poemas. • Hacen anotaciones que resuman las características de todos los tipos de descripciones. <p>3. BUSCAN OTRAS DESCRIPCIONES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Por equipos, encuentran otras descripciones de textos semejantes. <p>4. COMPARAN DESCRIPCIONES CON LAS LEÍDAS ANTERIORMENTE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ajustan las notas. <p>5. ELIGEN PERSONAS PARA HACER DESCRIPCIONES DE VARIOS TIPOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cada equipo elige una persona diferente y hacen distintos tipos de descripciones sobre la misma persona, según el tipo de texto y el efecto deseado. <p>6. LEEN LAS DESCRIPCIONES A SUS COMPAÑEROS. JUEGAN A LAS ADIVINANZAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leen las descripciones sin mencionar el nombre. Ven cuáles son las descripciones que evocan el nombre de la persona con mayor facilidad. • Identifican qué tipo de descripción hicieron los autores. • Dan sugerencias para mejorarlas y lograr el efecto deseado. <p>7. ELIGEN LAS DESCRIPCIONES QUE MÁS LES GUSTEN</p> <p>8. CORRIGEN LAS DESCRIPCIONES ELEGIDAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuidan su claridad. Evalúan el impacto sobre los lectores. <p>9. CORRIGEN LA ORTOGRAFÍA Y LA PUNTUACIÓN</p> <p>10. HACEN UNA SECCIÓN EN EL PERIÓDICO ESCOLAR PARA PRESENTAR EL JUEGO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Definen el formato y la organización gráfica. <p>11. HACEN LA SECCIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pasan en limpio los textos y los organizan en una o varias páginas. <p>12. DIFUNDEN LA SECCIÓN EN UNA PUBLICACIÓN ESCOLAR</p>	<p>PROPIEDADES Y TIPOS DE TEXTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reflexionan sobre la función y el tipo de lenguaje usados para describir. • Encuentran criterios para diferenciar descripciones según la intención del texto. • Diferencian fragmentos narrativos y fragmentos descriptivos <p>ASPECTOS SINTÁCTICOS Y SEMÁNTICOS DE LOS TEXTOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reflexionan sobre el uso de verbos, adverbios, adjetivos y frases preposicionales para describir. • Reflexionan sobre las palabras más adecuadas para lograr un efecto y un estilo determinados.



MATEMÁTICAS

BLOQUE I

Como resultado del estudio de este bloque temático se espera que los alumnos:

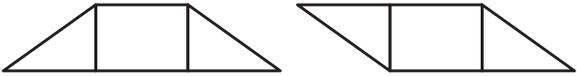
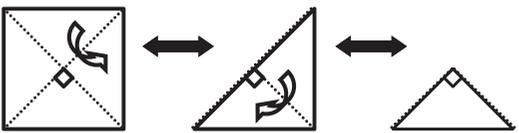
- Resuelvan problemas en diversos contextos que impliquen diferentes significados de las fracciones: reparto y medida.
- Resuelvan problemas de conteo usando procedimientos informales.
- Elaboren, lean e interpreten tablas de frecuencias.
- Tracen triángulos y cuadriláteros usando regla y compás.
- Construyan planos de casas o edificios conocidos.
- Analicen la relación entre perímetro y área e identifiquen las medidas para expresar cada uno.
- Resuelvan problemas que impliquen el uso de la fórmula para calcular el perímetro de polígonos.

EJE	TEMA	SUBTEMA	CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES	ORIENTACIONES DIDÁCTICAS
Sentido numérico y pensamiento algebraico	Significado y uso de los números	Números naturales	1.1. Resolver problemas que impliquen el análisis del valor posicional a partir de la descomposición de números.	<p>Este conocimiento, ya incluido en cuarto grado, deberá seguir presente para profundizar el estudio del apartado, a partir de un mayor conocimiento y trabajo con las operaciones de multiplicación y división.</p> <p>La descomposición de números podrá basarse en la organización decimal del sistema, la explicitación de las relaciones aditivas y multiplicativas que subyacen a un número o en la interpretación y utilización de la información contenida en la escritura decimal.</p> <p>Por ejemplo, 98 puede ser descompuesto de distintas maneras: como $90 + 8$; $45 + 45 + 8$ o $48 + 48 + 2$. Sin embargo, para dividir mentalmente $98 : 12$ se podría buscar una descomposición en múltiplos de 12, por ejemplo $48 + 48 + 2$.</p> <p>Una vez encontrada la descomposición se podrá dividir cada sumando entre 12, y encontrar $4 + 4 = 8$ como cociente y un residuo de 2.</p> <p>Se trata de que los alumnos aprendan no sólo a descomponer números de distintas maneras sino a seleccionar la descomposición más adecuada para la situación planteada, para esto el docente organizará discusiones sobre los procedimientos que elaboren los alumnos o propuestos por él mismo.</p> <p>Otra situación posible es la siguiente: si en el visor de la calculadora aparece el número 7356, ¿cómo lograr que en el visor de la calculadora aparezca el número 7056 sin borrar el número original y haciendo una operación? Si aparece el número 32 574, ¿cómo lograr que aparezca, sin borrar, el 30 074? En estos ejercicios es necesario utilizar la información contenida en la escritura decimal, por ejemplo que en 7 356, el 3 es equivalente a 300 unidades, por lo tanto para lograr que aparezca el número 7056 será suficiente restar 300 al número original.</p>

EJE	TEMA	SUBTEMA	CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES	ORIENTACIONES DIDÁCTICAS
Sentido numérico y pensamiento algebraico	Significado y uso de las operaciones	Problemas aditivos	1.2. Resolver problemas en distintos contextos de manera que abarquen diferentes significados de las fracciones: repartos, medidas y particiones.	<p>En el inicio del curso se plantean problemas con el tipo de fracciones que han trabajado previamente, a fin de continuar desarrollando distintos procedimientos como estimaciones, representaciones gráficas, uso de descomposiciones aditivas y equivalencias numéricas. Por ejemplo:</p> <p>a) Hallar la medida de un segmento AB considerando una fracción (por ejemplo, $1/5$) como unidad.</p> <p>b) Determinar qué parte del área de un rectángulo representa la región sombreada.</p> 
	Significado y uso de las operaciones	Problemas multiplicativos	1.3. Resolver problemas de conteo mediante procedimientos informales.	<p>Se continuará con el planteo –como en cuarto grado– de situaciones en las que se trate de ordenar y contar una colección de objetos que cumplan ciertas condiciones. Cuando sea posible, se representará la colección en diagramas de árbol para facilitar la búsqueda sistemática de posibilidades y el control del conteo. Por ejemplo, ¿cuántos números de cuatro cifras distintas se pueden escribir con las cifras 2, 1, 3 y 4? La representación gráfica en forma de árbol o tabla puede ayudar a los alumnos a descubrir la estructura multiplicativa de algunas de estas situaciones. En el ejemplo anterior se puede considerar que para la primera cifra se tienen cuatro posibilidades, una por cada cifra, lo cual puede ser representado por 4 ramas de un árbol. Para la segunda cifra, una vez fijada la primera, sólo quedarán 3 posibilidades; por lo tanto del extremo de cada una de las 4 ramas, saldrán 3 ramas. A su vez, quedarán dos posibilidades para elegir la tercera cifra, y finalmente una sola opción para la última cifra.</p> <p>Por lo tanto, el árbol tendrá inicialmente 4 ramas, de cada una de las cuales saldrán 3, luego 2 y finalmente 1. El número total de posibilidades resultará del producto: $4 \times 3 \times 2 \times 1$.</p> <p>Los procedimientos personales de los alumnos suelen consistir en buscar formas de enlistar todos los números posibles para obtener el total. El docente insistirá en buscar métodos más eficaces ya que aunque el sistema que usen los estudiantes para hacer la lista puede ser adecuado, es imposible ejecutarlo en poco tiempo, sobre todo cuando los elementos del problema crecen. El docente podría organizar un análisis de los procedimientos y de la relación que se puede establecer con las ramas del árbol y la multiplicación.</p> <p>Posteriormente podrá plantear: ¿y si se pueden repetir las cifras?</p>

EJE	TEMA	SUBTEMA	CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES	ORIENTACIONES DIDÁCTICAS
Sentido numérico y pensamiento algebraico	Estimación, cálculo mental	Números naturales	1.4. Elaborar recursos de cálculo mental para resolver operaciones y estimar o controlar resultados.	<p>En este grado se debe seguir trabajando con la elaboración de recursos aditivos y multiplicativos de cálculo mental con números mayores. Algunos de estos cálculos son los siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sumas de la forma: $2\,000 + 5\,000 =$; $25\,000 + 2\,850 = \dots$ • Restas de la forma: $807\,000 - 3\,000 =$; $903\,500 - 100 = \dots$ • Dobles y mitades de números: $2\,530 \times 2 =$; $48\,500 \div 2 = \dots$ • Productos de la forma: $500 \times 6\,000 =$; $423 \times 10\,000 = \dots$ • Distancia entre dos números: entre $3\,670$ y $5\,000$, entre $12\,090$ y $20\,000$ • Escalas ascendentes y descendentes de $1\,000$ en $1\,000$, de $10\,000$ en $10\,000$ a partir de cualquier número. • Cálculo del número de cifras de un cociente. • Productos y divisiones: $42\,497 \div 7 =$; $21\,120 \times 3 =$; $3\,000\,467 \times 10\,000 = \dots$ <p>Cabe aclarar que cuando se trabaja con números grandes con frecuencia se necesita ver el cálculo escrito para realizar las operaciones con un poco más de comodidad, sin que esto signifique usar el algoritmo habitual. La ubicación de todas las cifras de números grandes (más de 5 o 6 cifras) o el número de ceros dificulta el control del cálculo, si no se dispone del número escrito.</p>
		Figuras planas	1.5. Trazar triángulos y cuadriláteros mediante recursos diversos.	<p>Con instrumentos de geometría (regla, escuadra, compás y transportador) sobre papel blanco. Podría ser mediante un juego de comunicación –lo cual favorece el uso de vocabulario preciso- o de autocomunicación, en los cuales se incluya cualquier tipo de triángulos y cuadriláteros, conocidos o no por los niños. Es importante que la figura esté bien determinada y se verifique el resultado de la construcción por superposición con un modelo. La idea es plantearlo como problema de construcción (datos, relaciones entre ellos, incógnita). En vinculación con “Sentido numérico y pensamiento algebraico”, se sugiere expresar los datos en números decimales, por ejemplo: 3.5 cm.</p>
Forma, espacio y medida	Figuras	Figuras planas	1.6. Trazar triángulos con regla y compás.	<p>No es fácil para los niños entender que un instrumento que sirve para trazar circunferencias se pueda utilizar para trazar figuras con lados rectos. Se sugiere proponer actividades como transportar segmentos sobre una recta yuxtaponiéndolos, en relación, por ejemplo, con la medida del perímetro de un polígono.</p> <p>Se trata de construir con esos instrumentos triángulos congruentes con uno dado (es decir que no se plantea el problema de que con tres segmentos cualesquiera no siempre es posible construir un triángulo). Hay muchas dificultades para construir un triángulo, por ejemplo, dadas las longitudes de sus lados, porque a esta edad para la mayoría de los alumnos la orientación del triángulo todavía es constitutiva de la noción. Un problema es qué medir y dónde trazar los arcos que permiten resolver la construcción.</p> <p>Para evitar interferencias con la posición se puede trabajar con figuras recortadas, es decir, que están recortados tanto el modelo como</p>

EJE	TEMA	SUBTEMA	CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES	ORIENTACIONES DIDÁCTICAS
-----	------	---------	-----------------------------	--------------------------

Forma, espacio y medida	Figuras			<p>el resultado de la construcción. Se verifica la congruencia por superposición. Cuando la posición deja de tener tanto peso, como resultado de varias construcciones en las cuales moviendo la figura finalmente se logra la superposición (en caso de que la construcción sea correcta), se puede trabajar sobre una hoja de papel e inclusive el docente puede proponer la construcción de un triángulo determinado a partir del dibujo de uno de sus lados. La posición de este lado puede permitir o no construir el triángulo –por las dimensiones de la hoja– sin necesidad de rotarlo. La idea aquí es poder pensar que la congruencia es independiente de la orientación de la figura.</p>
		Figuras planas	1.7. Componer y descomponer figuras. Analizar el área y el perímetro de una figura.	<p>Por ejemplo, con el tangram obtener diferentes diseños con todas las piezas del rompecabezas o ¿con cuáles de las piezas es posible obtener otra del mismo juego? Y también con otros polígonos: con dos triángulos rectángulos congruentes, ¿qué figuras se pueden obtener? ¿Y con cuatro? ¿Y con un rectángulo y dos triángulos rectángulos congruentes de modo que uno de los catetos sea congruente a un lado del rectángulo?</p>  <p>Dado un rectángulo o un cuadrado descomponerlos en triángulos rectángulos; dado un paralelogramo descomponerlo en triángulos o en un rectángulo y dos triángulos rectángulos, etcétera. Para evitar en esta actividad problemas de construcción se sugiere el plegado y el recortado, o trabajar sobre una cuadrícula. La idea es remarcar que al componer o descomponer figuras es posible obtener otras que tienen la misma área, aun cuando no se conserve el perímetro y posean diferentes propiedades.</p> <p>¿Cómo son los cuatro triángulos que se forman plegando un cuadrado como en la figura? (“congruentes” y “rectángulos isósceles” son las respuestas. No se espera que aparezca inmediatamente, la idea es profundizar la búsqueda y verificar experimentalmente las propiedades enunciadas).</p>  <p>Descomponer polígonos, regulares o no, en triángulos. En vinculación con el eje “Manejo de la información” construir una tabla con el número de lados y la menor cantidad de triángulos en que se puede descomponer cada polígono, y buscar regularidades.</p> 

EJE	TEMA	SUBTEMA	CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES	ORIENTACIONES DIDÁCTICAS
Forma, espacio y medida	Ubicación espacial	Representación	1.8. Trazar planos de casas o edificios conocidos.	Se sugiere visitar algún edificio cercano a la escuela o hacer un plano de la propia escuela. No se trata de hacerlo a escala pero sí de ponerse de acuerdo en ciertos códigos, por ejemplo, para señalar las puertas, las paredes, y respetar la distribución de los espacios.
	Medida	Conceptualización	1.9. Identificar las medidas que son necesarias para calcular el perímetro o el área de una figura.	Por ejemplo, ¿qué medir para averiguar cuántos árboles frutales pueden ser plantados en un terreno cuadrado, si se quiere que la distancia entre ellos sea de 4 metros? ¿Qué medir para averiguar cuántas losetas son necesarias para cubrir las paredes de la cocina? ¿Qué medir para averiguar la cantidad de pintura que se necesita para pintar una habitación?
	Medida	Estimación y cálculo	1.10. Obtener una fórmula para calcular el perímetro de polígonos.	La idea es hacer un polígono cualquiera (convexo o no, inclusive de diferentes tamaños, en el patio o en una hoja de papel), medir sus lados y calcular el perímetro. Sobre una hoja, trazar un polígono y yuxtaponer con el compás los lados sobre una recta y luego medir con la regla. Después de esas actividades, expresar la fórmula como suma de lados y luego como producto cuando sea posible. Dada una medida de longitud, expresada en números decimales, construir un triángulo (u otro polígono) que tenga ese perímetro. Por ejemplo, construir un triángulo cuyo perímetro es 14.6 cm.
Manejo de la información	Representación de la información	Búsqueda y organización de la información	1.11. Elaborar, leer e interpretar tablas de frecuencias.	Se puede formular preguntas que den origen a listas de datos que lleven a una organización en tabla de frecuencias absolutas. Por ejemplo, se puede hacer la pregunta: ¿cuántos hijos suelen tener las familias mexicanas en la actualidad? El profesor puede pedir a los estudiantes que digan lo que crean sobre el número de hijos de una familia mexicana. Después tratará de hacer ver que la respuesta sólo se puede responder con datos. Una muestra la constituye el conjunto de familias a las que pertenecen los alumnos. La pregunta original se puede transformar en la siguiente: ¿cuántos hijos tienen las familias de los miembros del grupo? Pedir a los alumnos que escriban en una lista el número de hijos que tiene su familia; por ejemplo: 2, 2, 1, 5, 3, 2, 2, 7, 1, 1, 3, 4, 2, 4, 5, 4, 3, 3. Con esos datos hacer una tabla de frecuencia preguntando: ¿cuántas familias tienen solo un hijo?, ¿cuántas tienen 2 hijos?, etcétera. Obteniéndose la siguiente tabla de frecuencias:

HIJOS	# DE FAMILIAS
1	3
2	5
3	4
4	3
5	2
6	0
7	1
Total	18

EJE	TEMA	SUBTEMA	CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES	ORIENTACIONES DIDÁCTICAS																			
Manejo de la información	Representación de la información			<p>¿Cuál es el número de hijos más frecuente en las familias de los alumnos del grupo?</p> <p>¿Ocurrirá eso en general?</p> <p>Una vez que hayan trabajado con porcentaje, los alumnos podrán considerar además las frecuencias relativas, es decir, la relación entre la frecuencia absoluta y el total.</p>																			
		Diagramas y tablas	1.12. Elaborar, leer e interpretar diagramas rectangulares.	<p>Algunas investigaciones tratan de establecer relaciones entre dos variables. Por ejemplo, si se trata de investigar si “tomar café influye en las enfermedades de la piel” una investigación simple consistiría en preguntar a las personas de una población: “¿toman café?” y “¿ha tenido padecimientos de la piel?” Los datos obtenidos son parejas de respuestas con “sí” y “no” que se pueden organizar en una tabla de doble entrada. Por ejemplo, si se entrevista a 10 personas haciendo las anteriores preguntas y se obtienen las respuestas: (sí, sí), (sí, no), (sí, sí), (no, sí), (no, no), (sí, sí), (sí, no), (no, no), (sí, no), (sí, sí).</p> <table border="1" data-bbox="803 854 1339 1079"> <thead> <tr> <th colspan="4">Padecimientos de la piel</th> </tr> <tr> <th></th> <th>Sí</th> <th>No</th> <th>Total</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <th>Tomar café</th> <td>Sí</td> <td>4</td> <td>3</td> <td>7</td> </tr> <tr> <td>No</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>Total</td> <td>5</td> <td>5</td> <td>10</td> </tr> </tbody> </table> <p>Hacer una encuesta con dos preguntas cuyas respuestas sean “sí” o “no”. Por ejemplo:</p> <p>a) Estudiaste en el último examen? ¿Obtuviste una calificación mayor a 8?</p> <p>b) ¿Tu madre tiene un trabajo fuera de casa? ¿Te traen a la escuela?</p> <p>c) ¿Tomas más de un refresco diario? ¿Tienes sobrepeso de acuerdo con tu edad?</p> <p>d) ¿Haces deporte? ¿Comes frutas y verduras?</p> <p>Organizar una tabla de doble entrada con los datos obtenidos.</p>	Padecimientos de la piel					Sí	No	Total	Tomar café	Sí	4	3	7	No	1	2	3	Total	5
Padecimientos de la piel																							
	Sí	No	Total																				
Tomar café	Sí	4	3	7																			
No	1	2	3																				
Total	5	5	10																				

BLOQUE II

Como resultado del estudio de este bloque temático se espera que los alumnos:

- Resuelvan problemas que impliquen el uso de múltiplos de números naturales.
- Utilicen intervalos para organizar información sobre magnitudes continuas.
- Resuelvan problemas que impliquen la identificación, en casos sencillos, de un factor constante de proporcionalidad.
- Resuelvan problemas que impliquen establecer las relaciones entre dividendo, divisor, cociente y residuo.
- Representen, construyan y analicen cuerpos geométricos.
- Resuelvan problemas que impliquen leer e interpretar mapas.
- Resuelvan problemas que impliquen conversiones entre múltiplos y submúltiplos del metro, litro y kilogramo.

EJE	TEMA	SUBTEMA	CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES	ORIENTACIONES DIDÁCTICAS
Sentido numérico y pensamiento algebraico	Significado y uso de los números	Números fraccionarios	2.1. Ubicar fracciones en la recta numérica.	<p>Las actividades de ubicación de fracciones en la recta numérica brindan la oportunidad a los alumnos para avanzar, tanto en el conocimiento de las fracciones como de la relación que guardan. Por ejemplo, si se trata de ubicar $7/3$, algunos alumnos graduarán en tercios todos los segmentos unitarios, desde el 0 hasta 4. Otros sin embargo, reconocerán que $7/3$ es igual a $2 + 1/3$, por lo tanto no necesitarán realizar tales particiones y sólo dividirán en 3 partes iguales el segmento $[2,3]$.</p> <p>El docente organizará discusiones de análisis de los distintos procedimientos, en cuanto a su economía, comprensión y precisión. Se podrá además plantear la representación de fracciones a partir de distinta información, como ubicar $5/3$ y $6/4$ conociendo la ubicación del 0 y de $1/2$ o ubicar $5/6$ y $1/12$ conociendo la ubicación del 0 y del $2/3$.</p>
		Números decimales	2.2. Utilizar fracciones decimales (denominador 10, 100, 1000) para expresar medidas. Identificar equivalencias entre fracciones decimales. Utilizar escrituras con punto decimal hasta centésimos en contextos de dinero y medición.	<p>Así como la división sucesiva en mitades genera un sistema de medidas, la división sucesiva en 10 partes genera otro sistema, el de las fracciones decimales, importante por la gran facilidad que ofrece para manipular las fracciones y por ser el que se usa comúnmente. Un contexto adecuado para introducir estas fracciones es el de la medición de longitudes. Pueden hacerse las siguientes actividades: a) dado un sistema de tiras (la unidad, el décimo, el centésimo) se midan longitudes, se registren, se comparen; b) dadas dos medidas, se anticipe cuál es mayor y después se verifique. Las mismas actividades pueden aprovecharse para que los alumnos identifiquen algunas equivalencias entre fracciones decimales y expresiones aditivas con fracciones decimales, por ejemplo $10/100 = 1/10$; $30/100 = 3/10$; $23/100 = 2/10 + 3/100$.</p>

EJE	TEMA	SUBTEMA	CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES	ORIENTACIONES DIDÁCTICAS
Sentido numérico y pensamiento algebraico				<p>En cierto momento los alumnos deben aprender a expresar las fracciones decimales con notación decimal (escritura con punto). Después de introducir dicha notación deben plantearse numerosas actividades como las anteriores, ahora con medidas expresadas en notación decimal, para permitir que los alumnos la vayan comprendiendo. Por ejemplo, al comparar las medidas 0.6 unidades y 0.54 unidades es probable que muchos alumnos anticipen que la segunda es mayor. La verificación con material o la comparación de los números expresados como fracciones decimales puede ser de gran ayuda para superar estos errores.</p> <p>Otro contexto que puede resultar útil por la familiaridad de los alumnos con él es el dinero.</p>
	Significado y uso de las operaciones	Problemas multiplicativos	2.3. Resolver problemas que impliquen el uso de múltiplos de números naturales.	<p>Se pueden plantear distintas situaciones en relación con un mismo contexto que permitan a los alumnos determinar algunas características de la noción de múltiplo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si en la serie numérica se parte de número 3 y se enuncian únicamente los números siguientes de 4 en 4, ¿se dirá el número 46? • Si se parte de 0 y se va de 3 en 3, ¿se dirá el número 42? • Si se parte de 1 y se va de 5 en 5, ¿se dirá el número 76? • Si se parte de 2 y se va de 4 en 4 ¿se dirá el número 87? <p>Los alumnos pueden elaborar algunos recursos para llegar a la respuesta, entre ellos escribir todos los números que se enuncian y constatar si se dijo o no el número dado en el enunciado. Si se elijen números más grandes se propiciará la evolución de los procedimientos para evitar tener que escribir todos los números. El número elegido para saltar también puede influir en los procedimientos, por ejemplo, en el segundo ejercicio, los alumnos pueden conjeturar que los números que se obtienen son los de la escala del 3, es decir que si el número dado está en la escala del 3 sí se dirá. ¿Cómo determinar si un número está o no en la escala del 3? Será necesario observar que todos esos números se pueden pensar como 3 multiplicado por algún otro número. En otros casos será necesario primero restar el número desde el cual se partió antes de buscar las características de los números dados.</p> <p>No se pretende que los alumnos lleguen a establecer que un número se dirá si luego de restar el número de inicio, al dividirlo por el número con el cual se dan los saltos se obtiene un residuo cero, sino que dado un número empiecen a estudiar el conjunto de números que se obtienen al multiplicar dicho número por números enteros.</p> <p>En este grado se buscará además que los alumnos puedan producir y reconocer los múltiplos de números como 2, 5 y 10.</p>

EJE	TEMA	SUBTEMA	CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES	ORIENTACIONES DIDÁCTICAS
Sentido numérico y pensamiento algebraico	Significado y uso de las operaciones.	Multiplicación y división	2.4. Encontrar las relaciones: $D = c \times d + r$ y $r < d$ y utilizarlas para resolver problemas.	<p>En la resolución de problemas de división y en otros temas relacionados, los alumnos han empezado a establecer algunas relaciones entre los elementos de una división: dividendo (D), divisor (d), cociente (c) y residuo (r). Se trata ahora de estudiar nuevas relaciones. Por ejemplo, pedir que inventen divisiones que puedan ser resueltas mentalmente y cuyo residuo sea 200. En un principio los alumnos prueban con distintos números y con frecuencia presentan divisiones en las cuales el residuo es mayor que el divisor, por ejemplo $600 : 2 = 200$ y residuo 200. Puede verse que se verifica la primera condición de la división, ya que $D = cd + r$ sin embargo no verifica la segunda, ya que $r > d$. Este ejercicio permite tomar conciencia de esa propiedad que no siempre se explicita en clase: en la división se busca el mayor cociente que multiplicado por el divisor sea igual o se acerque lo más posible al dividendo.</p> <p>Existen muchas igualdades en las que $D = d \times c + r$, pero sólo una en la que además $r < d$.</p> <p>Buscando producir muchas divisiones con tales características, los alumnos pueden descubrir que a partir de una de esas divisiones, por ejemplo 500 dividido entre 300 con cociente 1 y residuo 200, se pueden obtener otras con el mismo residuo, cada vez que se le sume 300 al dividendo. Al hacerlo se van obteniendo cocientes sucesivos: 1, 2, 3... mientras que el residuo se mantiene igual a 200.</p> <p>El que las divisiones inventadas puedan ser resueltas mentalmente centra la actividad de los alumnos en las relaciones entre los datos y no en la complejidad de los cálculos.</p>
	Estimación y cálculo mental	Números fraccionarios	2.5. Elaboración de recursos de cálculo mental en relación con fracciones.	<p>Ampliando el cálculo mental que se ha planteado en grados anteriores, se trata ahora de elaborar recursos para calcular mentalmente fracciones de un entero. Por ejemplo, $1/8$ de 248 como la mitad de la mitad de la mitad, es decir: $248 - 124 - 62 - 31$. O bien, $1/3$ de 3 015 como $1/3$ de 3 000 más $1/3$ de 15, es decir 1 005.</p> <p>También se incluyen ejercicios para reconstruir mentalmente una fracción o un entero usando fracciones de una o varias clases. Por ejemplo, formar $5/4$ usando sólo medios y octavos; $7/6$ como suma de tercios, sextos y doceavos, $12/5$ como suma de décimos.</p>
Forma, espacio y medida	Figuras	Cuerpos	2.6. Construir, armar y representar cuerpos para analizar sus propiedades: número de caras, número de vértices, número de aristas.	<p>Se trata de cubrir un cuerpo con figuras planas, no importa si no es una sola pieza. Podría iniciarse por calcado de caras planas, pero sería importante incluir también cilindros y conos. Como un desafío, trazar piezas que cubran más de una cara, e inclusive dejar "pestaña" para que se pueda pegar.</p> <p>Conviene analizar lo que se puede ver en cada tipo de representación, por ejemplo, un desarrollo destaca número de caras y congruencia; una representación con popotes y plastilina permite ver con claridad el número de vértices y aristas.</p>

EJE	TEMA	SUBTEMA	CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES	ORIENTACIONES DIDÁCTICAS
Forma, espacio y medida	Ubicación espacial	Representación	2.7. Leer mapas de zonas urbanas o rurales, conocidas o desconocidas.	<p>Lectura de mapas de zonas urbanas o rurales conocidas, y luego de zonas desconocidas. Interpretar mapas de rutas. Identificar en mapas los puntos cardinales.</p> <p>Dar indicaciones, cuando emisor y receptor tienen el mismo plano, para ir de un lugar a otro en diferentes medios de movilidad.</p> <p>Hacer un croquis de una zona conocida para indicar una trayectoria, verificarla sobre el terreno, acordar sobre el vocabulario y la forma de representar las referencias.</p> <p>Reconocimiento de códigos (números de rutas, localidades según el número de habitantes, distancias indicadas en kilómetros, etcétera) en un plano vial y anticipar decisiones del tipo “si vengo por tal ruta, para ir a tal localidad tengo que seguir hasta el cruce y allí tomar a la izquierda”; “al llegar a tal lugar, hay que ir hacia el este”; “si estoy en tal lugar, tomo tal ruta, ¿a qué localidad voy a llegar primero?”.</p>
			2.8. Interpretar mapas de rutas.	<p>Se sugiere plantear actividades que impliquen reconocer los códigos en un mapa vial (números de rutas, localidades según el número de habitantes, distancias indicadas en km) y calcular distancias según los valores indicados en el mapa, comparar mapas de una misma zona hechos con diferente escala (en vinculación con “Sentido numérico y pensamiento algebraico”), orientar el mapa según los puntos cardinales y analizar cuáles son las indicaciones que no varían (y las que sí lo hacen) si emisor y receptor tienen el mapa en diferente orientación: entre las primeras: “Sales de A por tal ruta y en el primer cruce tomas a la izquierda, rumbo a B”; entre las segundas: “Sales de A hacia abajo...” Reflexionar qué pasa si la indicación toma en cuenta los puntos cardinales: “Tomas la autopista que sale de A hacia el este...”.</p>
	Medida	Unidades	2.9. Realizar conversiones entre los múltiplos y submúltiplos del metro, del litro y del kilogramo.	<p>En relación con el eje “Sentido numérico y pensamiento algebraico” estudiar sistemáticamente el Sistema Internacional de Medidas (SI): buscar equivalencias, describir medidas con escritura decimal, realizar conversiones que exijan multiplicaciones y divisiones por potencias de 10, entre otros ejercicios.</p> <p>Introducir la hectárea y el área como unidades estándar para medir ciertas superficies de tierra.</p> <p>En relación con el eje “Manejo de la información”, interpretar precios dados por unidad de superficie (en metros cuadrados y en medidas agrarias), o el rendimiento de un grano en toneladas por unidad de superficie, por ejemplo.</p>
Manejo de la información	Análisis de la información	Relaciones de proporcionalidad	2.10. Aplicar e identificar (en casos sencillos) un factor constante de proporcionalidad.	<p>Se presentarán situaciones en las que se trate de aplicar un factor de proporcionalidad, en contextos donde se trabaja con correspondencias entre dos magnitudes de la misma naturaleza, por ejemplo: los precios actuales son el doble de los que había hace 10 años. Calcular los precios actuales de varios productos, conociendo los precios de hace 10 años. Como en otros casos de relaciones entre datos es importante que los alumnos lleguen a formular esta interrelación en términos de, por ejemplo, siempre hay que multiplicar por 2 para obtener el precio actual.</p>

EJE	TEMA	SUBTEMA	CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES	ORIENTACIONES DIDÁCTICAS
Manejo de la información	Análisis de la información	Relaciones de proporcionalidad		<p>Otra situación posible se relaciona con las escalas: construir una figura cuyos lados midan 3 veces (o n veces) más, o también n veces menos, que los de una figura dada.</p> <p>En los ejemplos anteriores se aplica un factor de proporcionalidad. Identificar el factor suele ser más difícil. Algunos ejemplos son:</p> <p>Escala. Un lado mide 2 cm en el dibujo original, debe medir 6 cm, en la copia. Calcular la medida de los demás lados en la copia. Los alumnos podrán inferir la fórmula: “medida de un lado de la copia = medida del lado correspondiente de la figura original multiplicada por 3”. Puede ocurrir que algunos alumnos piensen que la relación constante entre las medidas es “más 2” en lugar de “por 3”, en ese caso, conviene que apliquen la relación aditiva y tracen la figura. Observarán que ésta se deforma.</p> <p>Intercambio. Por cada 2 cupones azules se dan 5 amarillos. Al calcular la cantidad de cupones amarillos que se dan para diferentes cantidades de azules, los alumnos pueden determinar que “siempre se multiplica por 3”. Este hallazgo debería servir también para obtener nuevos valores.</p> <p>La identificación de un factor constante también puede ejercitarse, a veces, sin contexto, por ejemplo: en una tabla se presentan dos conjuntos de números relacionados uno a uno y se pide determinar cuál es el número, siempre el mismo, por el que se debe multiplicar los valores del primer conjunto para obtener los valores del otro conjunto.</p> <p>En todos los casos se trabajará con factores enteros y con números pequeños, cuyas relaciones puedan ser determinadas con facilidad por los alumnos.</p>
			2.11. Comparar razones en casos simples	<p>Se trata de determinar si una razón del tipo (por cada n, m) es mayor o menor que otra, en los siguientes casos:</p> <p>1. La comparación se puede hacer sin cálculos numéricos, por ejemplo, en el problema: el paquete A tiene 5 panes y cuesta \$15.00, el paquete B tiene 6 panes y cuesta \$ 12.00. ¿En cuál es más barato el pan? No es necesario hacer ningún cálculo para contestar pues un paquete tiene más panes que el otro y cuesta menos. En un grupo de alumnos seguramente algunos calcularan y algunos no.</p> <p>2. La comparación puede hacerse igualando un término, y para esto basta con duplicar o triplicar los términos de una de las razones, por ejemplo, en el siguiente problema: se prepara una naranjada A con tres vasos de agua por cada dos vasos de jugo concentrado y una naranjada B se prepara con seis vasos de agua por cada tres de jugo, ¿Cuál sabe más a naranja? En la naranjada A, seis vasos de agua se mezclan con cuatro de jugo, por lo tanto es más concentrada que la naranjada B, la cual por los mismos seis vasos de agua lleva tres de jugo.</p> <p>3. La comparación puede hacerse obteniendo valores unitarios fáciles de calcular, por ejemplo, si en un puesto de una feria dan dos regalos por cada 10 puntos ganados y en otro dan tres regalos por cada 12 puntos, conviene más el segundo puesto, porque dan un regalo por cada 4 puntos, mientras que en el primero dan un regalo por cada 5 puntos (aunque, ciertamente, en el primero es necesario acumular menos puntos para tener regalos).</p>

EJE	TEMA	SUBTEMA	CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES	ORIENTACIONES DIDÁCTICAS										
Manejo de la información	Representación de la información	Diagramas y tablas	2.12. Buscar y organizar información sobre magnitudes continuas.	<p>En las actividades de búsqueda de información y relacionado con un mayor dominio de los números decimales por parte de los alumnos se incluirán contextos con medidas, por ejemplo, longitud, peso. Esto permitirá el trabajo con variables continuas y obligará a la definición de intervalos para representar los datos en una tabla de frecuencias. Por ejemplo, un problema que se ha estudiado últimamente es el efecto del peso que cargan los niños en sus mochilas. Se ha descubierto que si cargan más de 10% de su peso corporal pueden tener problemas de salud, por ejemplo de la columna. ¿Qué tantos niños del salón cargan más de 10% de su peso corporal? ¿Todos cargan un peso en sus mochilas proporcional a su peso corporal? Para averiguarlo el maestro llevó una báscula a la clase. Cada alumno se pesó y pesó su mochila; luego encontraron los porcentajes. Diez de los porcentajes encontrados se escriben a continuación:</p> <table border="1"> <tbody> <tr> <td>11.3</td> <td>7.5</td> <td>9.3</td> <td>9.1,</td> <td>7.1</td> </tr> <tr> <td>10.2</td> <td>7.8</td> <td>6.4</td> <td>11.3</td> <td>14.2</td> </tr> </tbody> </table> <p>Hacer una tabla de frecuencias agrupando los valores que van de 6 a 7, luego de 7 a 8, luego de 8 a 9, etcétera. Hacer una práctica en el salón de clases para saber cuántos alumnos están cargando mochilas que pueden poner en riesgo su salud.</p>	11.3	7.5	9.3	9.1,	7.1	10.2	7.8	6.4	11.3	14.2
11.3	7.5	9.3	9.1,	7.1										
10.2	7.8	6.4	11.3	14.2										

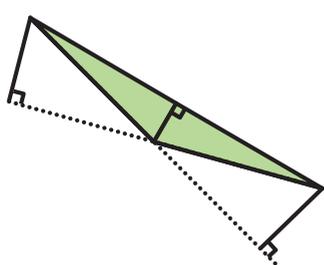
BLOQUE III

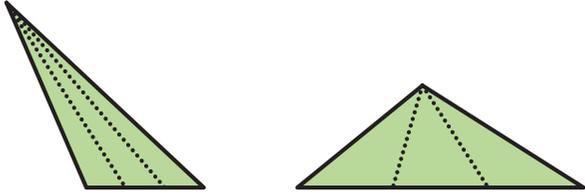
Como resultado del estudio de este bloque temático se espera que los alumnos:

- Ubiquen fracciones propias e impropias en la recta numérica a partir de distinta información.
- Resuelvan problemas de comparación y orden entre números decimales.
- Reconozcan relaciones entre las reglas de funcionamiento del sistema de numeración decimal oral y de otros sistemas.
- Resuelvan problemas que impliquen sumar o restar fracciones (con denominadores diferentes) y decimales.
- Resuelvan problemas usando el porcentaje como constante de proporcionalidad.
- Determinen el espacio muestral de un experimento aleatorio.
- Identifiquen y tracen las alturas de triángulos.
- Resuelvan problemas que impliquen el uso de la fórmula para calcular el área de paralelogramos, triángulos y trapecios usando el metro cuadrado y sus múltiplos o submúltiplos y las medidas agrarias.

EJE	TEMA	SUBTEMA	CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES	ORIENTACIONES DIDÁCTICAS
Sentido numérico y pensamiento algebraico	Significado y uso de los números	Números naturales	3.1. Establecer relaciones entre las reglas de funcionamiento del sistema de numeración oral y las de otros sistemas no decimales.	<p>El estudio de la numeración oral se inició en cuarto grado, en este grado se tratará de analizar sus reglas, así como las de otros sistemas de numeración, como el sistema romano.</p> <p>Una profundización en el conocimiento del sistema de numeración oral puede realizarse analizando la descomposición aritmética que corresponde a los distintos nombres de los números. Por ejemplo, el nombre “mil ciento tres” corresponde al cálculo $1000 + 100 + 3$, mientras que “seis mil” corresponde al cálculo $6 \times 1\,000$. Puede observarse que en un caso se trata de una descomposición aditiva y en el otro, multiplicativa. Se puede plantear la siguiente actividad: armar todos los números posibles con cifras, a partir de las palabras: tres, cien (o cientos), seis, mil, con la condición de utilizar cada una de las palabras solamente una vez, y utilizar las cuatro en cada número. Por ejemplo, se puede escribir: tres mil seiscientos (3 600) o seis cientos tres mil (603 000). La ubicación de los ceros es una dificultad para los alumnos, incluso para algunos alumnos mayores. Con frecuencia recurren a una traducción literal del nombre del número, por ejemplo para tres mil seis cientos escriben 3000600 (ya que escriben lo que escuchan: tres mil (3000) seiscientos (600). La lectura del número obtenido (tres millones, seiscientos) permitirá percibir el error y analizar las reglas de formación de los nombres de los números.</p> <p>En relación con el sistema romano, aún presente en algunos objetos de uso cotidiano o para identificar los siglos, se enfatizará el análisis de las reglas de formación de los números y la comparación con el sistema decimal. La dificultad del sistema romano para realizar operaciones permitirá comprender la influencia del sistema en el desarrollo de los algoritmos de cálculo.</p>

EJE	TEMA	SUBTEMA	CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES	ORIENTACIONES DIDÁCTICAS
Sentido numérico y pensamiento algebraico	Significado y uso de los números	Números fraccionarios	3.2 Identificar y generar fracciones equivalentes, usarlas para comparar fracciones con distinto denominador.	<p>Los estudiantes ya han identificado fracciones equivalentes desde tercer grado. Se trata ahora de que establezcan la propiedad que caracteriza a las fracciones equivalentes y que permite generarlas: multiplicar o dividir el numerador y el denominador por un mismo número. Hay varios caminos para establecer esta propiedad y es recomendable que a lo largo del año los alumnos recorran algunos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analizando equivalencias ya conocidas, por ejemplo, a partir de las equivalencias $1/2 = 2/4 = 3/6 = 4/8$, se observa que los numeradores y denominadores se multiplican por un mismo factor. • Analizando lo que ocurre cuando se multiplica solamente el numerador de una fracción o solamente su denominador. Si se multiplica el numerador por 3 se obtiene una fracción 3 veces mayor, si se multiplica el denominador, se obtiene una fracción 3 veces menor. Si se hacen las dos acciones sucesivamente se obtiene una fracción del mismo valor. • Partiendo de “repartos equivalentes” los alumnos pueden anticipar que, cuando los datos de un reparto son el doble, el triple, etcétera de los datos de otro reparto, los resultados de ambos serán iguales: 1 pastel entre 3 niños arroja el mismo resultado que 2 pasteles entre 6 niños, 3 pasteles entre 9 niños, etcétera. Si además registran los resultados con las fracciones $1/3$, $2/6$ y $3/9$ puede relacionarse la equivalencia de los repartos con la equivalencia de las fracciones que resultan de dichos repartos. <p>El hecho de que para comparar o para sumar dos fracciones pueda sustituirse una de éstas por otra equivalente puede ser difícil de comprender por los alumnos. Es conveniente empezar con casos sencillos, por ejemplo, con medios, cuartos y octavos. Si, a raíz de otras actividades, los alumnos han formado pequeños repertorios de fracciones equivalentes, puede ayudar que las tengan registradas y al momento de necesitar sustituir una fracción la busquen en la lista correspondiente. Es recomendable usar la recta numérica para verificar el resultado de las comparaciones.</p>
		Números decimales	3.3. Usar escrituras con punto decimal hasta milésimos para expresar medidas. Comparación y orden.	<p>Para afirmar la comprensión de los números decimales se recomienda plantear actividades de comparación de longitudes o superficies rectangulares como la siguiente: dadas las medidas 1.5 metros; 1.05 metros; 1.50 metros; 1.465 metros, ordenarlas de menor a mayor, argumentar la respuesta y después verificar construyendo dichas longitudes o ubicando los números en una recta numérica. Pueden plantearse preguntas sobre la parte decimal de un número que permitan apreciar ciertas diferencias con los números naturales: ¿qué sucede si se agrega un cero a la derecha?, ¿y a la izquierda?</p> <p>La introducción de milésimos puede dar pie a preguntas como: ¿hay fracciones decimales todavía más pequeñas?, ¿qué fracción se obtiene si se divide un milésimo en 10?</p> <p>Con apoyo en la recta numérica pueden plantearse problemas como: encontrar un número más grande que 0.2 y más pequeño que 0.3; ¿existe un número entre 0.25 y 0.26?</p>

EJE	TEMA	SUBTEMA	CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES	ORIENTACIONES DIDÁCTICAS
Sentido numérico y pensamiento algebraico	Significado y uso de las operaciones			Actividades como las anteriores deben aprovecharse también para que los alumnos sigan aprendiendo a establecer equivalencias básicas entre decimales como las siguientes: $1/10 = 10/100 = 100/1000$; $235/1000 = 2/10 + 3/100 + 5/1000 = 0.235$. Esta última igualdad muestra la relación entre la posición de las cifras y las potencias de 10 de los denominadores correspondientes.
		Problemas aditivos	3.4. Resolver problemas que implican sumar o restar fracciones (denominadores diferentes) y números decimales.	Las recomendaciones que se hicieron para el tema de comparación de fracciones con denominadores diferentes son pertinentes también para la suma y resta de fracciones. Es conveniente seguir planteando problemas en los que los alumnos, después de encontrar el resultado de un problema de suma o resta, tengan la posibilidad de argumentar su respuesta y de verificar sus resultados de alguna manera, por ejemplo, usando la recta numérica. En este grado se espera que los alumnos adquieran un cierto dominio de la suma de fracciones usando fracciones equivalentes.
		Multiplicación y división	3.5. Reconstruir el residuo de una división resuelta con calculadora.	Al resolver con la calculadora algunas divisiones, se obtienen números decimales como resultado. ¿Cómo obtener un residuo entero? La relación $D = d \times c + r$ permite determinar el residuo, ya que $r = D - d \times c$. Se trata de que sean los alumnos quienes determinen esta relación, como se planteó en el apartado 2.4. Se puede plantear un ejercicio como el siguiente: al dividir con la calculadora 84 entre 32 se obtiene 2.625 ¿cómo se puede obtener el residuo entero? Los alumnos podrán estimar algunos resultados, anticipar algunas relaciones y finalmente probar en la calculadora. Se podrá pedir que prueben con otras divisiones para determinar si la conjetura elaborada es una regla general o un caso particular.
Forma, espacio y medida	Figuras	Figuras planas	3.6. Localizar y trazar las alturas de un triángulo cualquiera.	Se trata de definir la altura de un triángulo como el segmento perpendicular a un lado o a su prolongación, trazado desde el vértice opuesto. Por ejemplo, al siguiente triángulo obtusángulo se le han trazado sus tres alturas.  Es fundamental el trazado de las tres alturas de triángulos en diferentes posiciones para comprender la fórmula que permite calcular el área de un triángulo cualquiera (véase el subtema "Estimación y cálculo" en este bloque). Se sugiere además identificar bases y alturas correspondientes en triángulos obtenidos al trazar una diagonal en cuadrados, rectángulos, trapecios y paralelogramos.

EJE	TEMA	SUBTEMA	CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES	ORIENTACIONES DIDÁCTICAS
Forma, espacio y medida	Medida		3.7. Construir una fórmula para calcular el área del paralelogramo.	En relación con las actividades de equivalencia de figuras, transformar un paralelogramo en un rectángulo equivalente. Deducir la fórmula del área del paralelogramo.
		Estimación y cálculo	3.8. Deducir la fórmula para calcular el área del triángulo y trapecio. Calcular perímetros o áreas de figuras que resultan de la combinación (por yuxtaposición o sustracción) de otras.	<p>Descomponer rectángulos y paralelogramos en triángulos trazando una diagonal para deducir la fórmula del área del triángulo. Estudiar las relaciones entre el área y las medidas de base y altura en triángulos diversos, manteniendo dichas medidas constantes. En vinculación con el tema "Forma", identificar los tres pares (base-altura) en un triángulo, calcular el área para cada par y discutir los resultados.</p> <p>O, dados triángulos congruentes trazados sobre una hoja, calculan el área e indican qué base y altura utilizaron. Comparar los resultados obtenidos.</p>  <p>Otra actividad vinculada con la comprensión de la relación entre base, altura y área en triángulos, lo ofrece la subdivisión del lado considerado base en dos, tres o más segmentos congruentes. ¿Cómo es la base y la altura de cada uno de los triángulos que surgen de la subdivisión? En vinculación con el reconocimiento de equivalencia de área, ¿cómo son las áreas de los triángulos que surgen de cada subdivisión? Se puede inferir que cuando los triángulos son congruentes entonces las áreas son iguales, pero no es siempre verdadero que cuando las áreas son iguales los triángulos son congruentes.</p> <p>Para deducir el área del trapecio se puede dar ocasión a los alumnos de descomponer en figuras "convenientes" (porque son conocidas, porque ya tenemos la fórmula para calcular el área, etcétera) y mostrar la fórmula como una decisión económica para el cálculo.</p> 
		Unidades	3.9. Identificar los múltiplos y submúltiplos del metro cuadrado y las medidas agrarias.	Se trata de interpretar precios dados por unidad de superficie en medidas agrarias o rendimiento de un grano en toneladas por unidad de superficie.

EJE	TEMA	SUBTEMA	CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES	ORIENTACIONES DIDÁCTICAS
Manejo de la información	Análisis de la información y representación de la información	Relaciones de proporcionalidad	<p>3.10. Establecer el porcentaje como regla de correspondencia n de cada 100; aplicarlo en contextos diversos como constante de proporcionalidad y como forma de representar información. Interpretar los porcentajes 50%, 25%, 20%, 10% como fracciones $1/2$, $1/4$, $1/5$, $1/10$.</p>	<p>Se plantean problemas en los que una correspondencia del tipo n de cada 100 funciona como constante. Por ejemplo, en un supermercado por cada \$100 de compra se regala un bono de \$2.00, ¿cuánto dinero en bonos regalarán por una compra de \$200.00?, ¿por \$300.00?, ¿por \$450.00? Otro ejemplo, en el contexto de tratamiento de la información: si 25 de cada 100 votantes votaron por el candidato A, y el total de votantes fue de 25 000 personas. ¿Cuántos en total votaron por A? Para resolver estos problemas se podrán utilizar procedimientos similares a los utilizados en los problemas de valor faltante. Las cantidades a las que se aplica el porcentaje, al principio, deben ser múltiplos de 100.</p> <p>Se pueden plantear también problemas de comparación de razones en los que sea sencillo y ventajoso convertir a razones equivalentes cuyo antecedente es 100, por ejemplo: si en una tienda A descuentan \$3.00 por cada \$20.00 de compra y en una tienda B ofrecen \$ 6.00 por cada \$ 50.00 de compra, una manera de comparar consiste en calcular cuánto descuentan en cada una de las tiendas por cada \$100.00 de compra: A descuenta \$15.00 y B descuenta \$12.00.</p> <p>A partir de cierto momento se empezará a usar la escritura $n\%$ para indicar “n de cada 100” y se relacionará con la expresión con fracciones: $n/100$. Se espera que en este grado los alumnos lleguen a identificar las fracciones simplificadas que corresponden a los porcentajes: 50%, 25%, 75%, 20%, 10%. Es recomendable que apliquen estos porcentajes tanto a cantidades discretas (por ejemplo, una cantidad de personas, una suma de dinero) como a cantidades continuas (una superficie).</p>
		Nociones de probabilidad	<p>3.11. Determinar los elementos del espacio muestral de una experiencia aleatoria.</p>	<p>El conjunto de todos los resultados posibles de un experimento aleatorio se denomina espacio muestral. Por ejemplo, cuando se lanza un dado, el espacio muestral está formado por los números 1, 2, 3, 4, 5 y 6. Conocer los elementos del espacio muestral de un experimento puede permitir prever si dos o más eventos son igualmente probables, si es un evento imposible, seguro, etcétera. En caso de trabajar con espacios muestrales más complejos se puede recurrir a los diagramas de árbol para representarlos.</p> <p>Se tratará además de analizar si un suceso es probable, seguro o imposible. Por ejemplo, si en una caja se colocan 3 bolas amarillas, 4 azules y 1 verde se pueden dar distintos tipos de sucesos en la experiencia de sacar una bola de la caja y anotar su color. Sacar una bola azul es un evento posible (o probable) porque hay bolas azules en la caja, en cambio sacar una bola roja es un evento imposible (improbable) y sacar una bola que no sea roja es un evento seguro.</p> <p>En el ejemplo inicial se puede prever que el evento “sale un número par” es igualmente probable que el evento “sale un número impar”, ya que en ambos hay tres casos en el espacio muestral, así como que salga un número mayor que 6 será un evento imposible.</p>

BLOQUE IV

Como resultado del estudio de este bloque temático se espera que los alumnos:

- Resuelvan problemas que impliquen la búsqueda de divisores de un número.
- Resuelvan problemas que impliquen multiplicar números fraccionarios y decimales por números naturales.
- Resuelvan problemas aditivos con números fraccionarios y decimales que impliquen el uso de recursos de cálculo mental.
- Interpreten y construyan gráficas de barras.
- Comuniquen las características, definan y clasifiquen prismas y pirámides.
- Comuniquen, utilizando como sistema de referencia una cuadrícula, la ubicación de objetos.

EJE	TEMA	SUBTEMA	CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES	ORIENTACIONES DIDÁCTICAS
Sentido numérico y pensamiento algebraico	Significado y uso de los números	Números naturales	4.1. Investigar sobre las reglas de funcionamiento de sistemas de numeración antiguos no posicionales como el egipcio o chino-japonés.	Se analizarán los sistemas a partir de sus características: número de símbolos necesarios para escribir todos los números, descomposiciones aritméticas, existencia o no del cero, criterios de comparación, y se compararán con las del sistema decimal.
		Números decimales	4.2. Resolver problemas que involucren al valor posicional en la notación decimal.	Para avanzar en la comprensión de los números decimales se plantean ejercicios que requieran la interpretación y utilización de la información contenida en la escritura decimal. Por ejemplo: 1. Escribir en la calculadora el número 1.25 y, sin borrarlo, realizar una operación para que en la pantalla se muestre un 1 en lugar del 2. 2. Usar la calculadora para proponer cuentas cuyo resultado sea 0.1, 0.01, etcétera. 3. Completar para llegar a: $3.47 + \dots = 3.50$; $7.02 - \dots = 7$; $5.87 + \dots = 5.97$. 4. Escribir el número formado por 15 décimos, 12 centésimos y 17 milésimos.

EJE	TEMA	SUBTEMA	CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES	ORIENTACIONES DIDÁCTICAS
Sentido numérico y pensamiento algebraico	Significado y uso de las operaciones	Problemas multiplicativos	4.3. Resolver problemas que impliquen la búsqueda de divisores de un número.	<p>La noción de divisor permite establecer nuevas relaciones entre los números naturales. Dado un número, se pueden determinar todos aquellos números que lo dividen exactamente, es decir, aquellos por los cuales al dividirlo se obtiene residuo nulo. Por ejemplo, una artesana quiere hacer collares iguales con las 24 cuentas que tiene y no quiere que le sobre ninguna cuenta. ¿Cuántos collares puede hacer y cuántas cuentas llevaría cada collar? Las respuestas posibles son: 1 collar de 24 cuentas, 2 collares de 12, 3 de 8, 4 de 6, 6 de 4, 8 de 3, 12 de 2 y 24 de 1. Se dice que 1, 2, 3, 4, 6, 8, 12 y 24 son divisores del número 24.</p> <p>Estos problemas pueden ser resueltos probando con números cuyo producto sea el número dado o que al dividirlos se obtenga residuo nulo. El docente organizará discusiones en la clase a fin de que tales ensayos se realicen de forma sistemática, con el fin de asegurar la exhaustividad de los divisores encontrados.</p>
			4.4. Resolver problemas que impliquen multiplicar números fraccionarios y decimales por números naturales.	<p>Una vez que los alumnos saben sumar medidas fraccionarias o decimales, pueden resolver problemas que impliquen multiplicar dichas medidas por números naturales, utilizando la suma; por ejemplo: Se forma una tubería uniendo 7 tramos de 0.75 metros ¿cuánto mide la tubería de largo? Deben sumar 7 veces 0.75 m. Posteriormente pueden establecer un algoritmo para resolver estas multiplicaciones. Estos casos son sencillos porque el factor que indica el número de veces (7 tramos) es entero. Cuando dicho factor es decimal, el sentido de la multiplicación es mucho más complejo, por lo que esas multiplicaciones se estudian hasta sexto grado y en secundaria.</p> <p>En este grado los alumnos deben establecer y practicar también los caminos cortos para multiplicar entre potencias de 10 (10, 100 y 1000) corriendo el punto decimal hacia la derecha y agregando los ceros que sean necesarios.</p>
	Estimación y cálculo mental	Números decimales y fraccionarios	4.5. Elaborar recursos de cálculo mental con números fraccionarios y decimales.	<p>Los alumnos también deberán disponer de resultados memorizados y de recursos de cálculo mental con fracciones y decimales. Por ejemplo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dobles y mitades de fracciones: doble de $1/3$; mitad de $6/5$; mitad de $3/4$, etcétera. • Sumas de fracciones más usuales: $1/2 + 1/4 = 1/2 + 3/4 = 2/3 + 1 = \dots$ • Suma de decimales de la forma: $a + b = 1$; $a + b = 10 \dots$ • Restas de la forma: $1 - 0.25 =$; $10 - 1.50 = \dots$ • Encuadramiento de decimales y fracciones entre dos enteros: $31 < 31.24 < 32$; $1 < 8/5 < 2 \dots$ <p>Encuadramiento de decimales entre dos números decimales con una cifra decimal: $5.1 < 5.189 < 5.2$.</p>

EJE	TEMA	SUBTEMA	CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES	ORIENTACIONES DIDÁCTICAS
Forma, espacio y medida	Figuras	Cuerpos	4.6. Clasificar prismas según el número de caras, aristas y vértices; polígonos que forman sus caras; congruencia de caras o aristas, etcétera. Definir prismas y pirámides y sus alturas.	Un modo de distinguir prismas de pirámides es pensar en generarlos por el desplazamiento de un polígono en ciertas condiciones, y las pirámides determinadas por un polígono y un punto no perteneciente a ese plano. En este momento ya se pueden tratar formalmente esas definiciones como las correspondientes a prismas y pirámides rectos y de manera similar para el cilindro y el cono. Esa forma de generar prismas rectos pone de relieve la noción de base (es el polígono que se desplaza) y altura (la longitud del desplazamiento perpendicular al plano del polígono base), nociones que son importantes en el cálculo de volumen.
	Ubicación espacial	Sistemas de referencia	4.7. Ubicar objetos sobre una cuadrícula.	Ya en tercer grado se trató de identificar las casillas de una cuadrícula. Ahora se retoman y profundizan esas actividades. En un patio embaldosado, en el aula, y luego sobre una cuadrícula, hacer juegos de comunicación para determinar la posición de algo o alguien, sin haber fijado previamente el sistema. Pueden surgir mensajes del tipo: “Está en la casilla de la tercera fila y cuarta columna”, sin precisar desde dónde se empieza a contar. Se trata de que surja esa necesidad, es decir determinar el punto al que le corresponden las coordenadas (0, 0). Se sugiere utilizar contextos en los que habitualmente se usa ese modo de ubicación en el plano, como una localidad numerada en un teatro (filas y número de butacas, inclusive pares e impares), juego de la batalla naval, etcétera.
	Medida	Conceptualización	4.8. Identificar y comparar volúmenes.	Dar experiencias de llenar con cajas o con objetos (libros de igual tamaño) cuerpos huecos, también dar posibilidad de tratar con sólidos, en cada caso grandes y pequeños (por ejemplo, iniciar el llenado de una sala con cajas de televisores). La idea es determinar el volumen de un cuerpo aditivamente. Comparar el volumen de cuerpos por distintos medios: directamente o a través de una unidad. Con varios ejemplares de unidades, construir cuerpos con diferentes propiedades (inclusive diferente superficie total) y volumen equivalente.
Manejo de la información	Representación de la información	Gráficos	4.9. Conocer las convenciones de una representación en gráfico de barras y utilizarlo para la lectura u organización de información.	Las distribuciones de frecuencias de las variables pueden representarse mediante tablas y gráficos. Estos últimos permiten resaltar las principales características de la distribución. En particular los diagramas de barras permiten ilustrar visualmente ciertas comparaciones de tamaño, especialmente cuando se precisa comparar dos muestras. Se deberá partir de gráficos que los alumnos elaboren por sí mismos, que se analicen en la clase y se perfeccionen a fin de comunicar más claramente la información, antes de dar a conocer los gráficos convencionales. Como en el caso las tablas, los alumnos deberán habituarse a indicar en cada gráfico la distribución que se está graficando, las variables que se representan en cada eje y su graduación. La precisión de los trazados en este caso es fundamental, ya que debe permitir la apreciación visual de la información correcta.

BLOQUE V

Como resultado del estudio de este bloque temático se espera que los alumnos:

- Establezcan relaciones entre operaciones inversas (multiplicación y división) para encontrar resultados.
- Resuelvan problemas que impliquen dividir números naturales para obtener un cociente decimal.
- Ubiquen números decimales en la recta numérica a partir de distinta información.
- Resuelvan problemas que impliquen expresar por medio de fracciones la razón que guardan dos cantidades.
- Distingan variaciones proporcionales y no proporcionales en diversas situaciones.
- Resuelvan problemas que impliquen reconocer si el promedio es representativo en un conjunto de datos.
- Resuelvan problemas que impliquen establecer relaciones entre unidades y periodos de tiempo.

EJE	TEMA	SUBTEMA	CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES	ORIENTACIONES DIDÁCTICAS
Sentido numérico y pensamiento algebraico	Significado y uso de los números	Números fraccionarios	5.1. Expresar la razón que guardan dos cantidades (a de cada b) por medio de fracciones, en casos sencillos.	Las situaciones en que tiene más sentido considerar la razón entre cantidades son aquellas en las que las cantidades varían mientras que su razón es constante, es decir, son situaciones de proporcionalidad. Los alumnos pueden haber trabajado en grados anteriores con razones expresadas mediante números enteros, por ejemplo: "5 de cada 20 alumnos usan lentes"; "por cada 5 pesos se descuentan 2", etcétera. Ahora se trata de que establezcan que toda razón del tipo "a de cada b" puede expresarse con la fracción "a/b de". Los casos más sencillos son aquellos en los que la relación es entre un todo y una parte, la fracción en juego es simple (medios, cuartos) y las cantidades que se generan son enteras, como en el ejemplo siguiente: una tienda ofrece la siguiente promoción: Por cada 10 pesos de compra, se descuentan 2 pesos. Los alumnos pueden calcular primero lo que se descuenta por distintas cantidades (que sean múltiplos de 10) y registrar los resultados en una tabla. Posteriormente, puede preguntarse: ¿siempre se descuenta la misma fracción del precio? Puede plantearse también la tarea de comparar descuentos expresados de distinta forma, por ejemplo: una tienda ofrece descontar $\frac{2}{5}$ del precio, otra ofrece descontar 3 pesos de cada 10 y otra más ofrece "3 productos pagando 2". En el tema de proporcionalidad del eje "Manejo de la información" se desarrolla más este contenido.
		Números decimales	5.2. Ubicar números decimales en la recta numérica.	Análogamente al trabajo de ubicación de fracciones en la recta numérica se plantean situaciones con números decimales, atendiendo a relacionarlos con fracciones y con números enteros. Por ejemplo: 1. Dados en la recta los números 4.3 y 4.4 ubicar: 4.34 y 4. 2. Dados en la recta los números 1.5 y 3 ubicar: 1.7, 2.5 y 3.01.

EJE	TEMA	SUBTEMA	CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES	ORIENTACIONES DIDÁCTICAS
	Significado y uso de las operaciones	Problemas multiplicativos	5.3. Dividir números naturales para obtener un cociente decimal.	<p>El principio en el que se basa el algoritmo para la división de números naturales con cociente decimal constituye una extensión del que se venía usando para cocientes enteros: el residuo entero se convierte en décimos, para seguir dividiendo. Los décimos sobrantes se convierten en centésimos, etcétera. A continuación se dan dos recomendaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Permitir que los alumnos exploren previamente algunos caminos para encontrar cocientes decimales, al resolver problemas como los siguientes: se pagaron \$490.00 por 200 lápices. ¿Cuánto costó cada lápiz? Cuatro niños se quieren repartir 150 pesos, ¿cuánto tocará a cada uno? Se va a dividir una tira de cartoncillo de 3 metros en 8 partes, ¿cuánto medirá cada parte? Al principio hay que plantear divisiones cuyo cociente pueda expresarse de manera exacta con décimos, centésimos o milésimos. <p>Cabe señalar que en este grado escolar el estudio de la división de números naturales con cociente decimal se hace con problemas del tipo partición o reparto. Los problemas de división del tipo “comparación” con cociente decimal son más complejos, por lo que se estudian en grados posteriores. Por ejemplo: El precio de una mercancía pasó de \$2 a \$5 en 3 años, ¿cuántas veces aumentó?</p>
Sentido numérico	Estimación y cálculo mental	Números naturales	5.4. Utilizar las propiedades de las operaciones inversas para encontrar resultados.	<p>Se trata de lograr que los alumnos establezcan relaciones entre operaciones inversas como la multiplicación y la división, por ejemplo sabiendo que $35 \times 24 = 840$ encontrar el resultado de $840 / 7 =$; $840 / 24 =$; ...</p> <p>O bien, en relación con las propiedades de la división: sabiendo que $476 \times 36 = 17136$ calcular: ; $476 \times 360 = 4760 \times 3600 =$...</p>
Forma, espacio y medida	Figuras	Figuras planas	5.5. Construir teselados con figuras diversas.	<p>Dada una colección de diferentes figuras simples: cuadrados, rectángulos, paralelogramos, triángulos, hexágonos regulares, etcétera, construir teselados con una misma figura o con combinaciones de éstas. Descubrir en papeles pintados o diseños sobre telas cuál es el patrón (figuras en cierta disposición) que se repite y describir cómo se repite. Plantear la posibilidad de reducir el patrón en caso de que haya alguna simetría. Analizar, sobre una lámina que muestre algún teselado sencillo del palacio de la Alhambra, cuáles son las figuras que intervienen y cómo están dispuestas. Sobre papel cuadrículado se podría reproducir y sería una actividad de construcción de polígonos.</p>
	Medida	Unidades	5.6. Establecer relaciones entre unidades y periodos de tiempo.	<p>Unidades adecuadas para el tiempo geológico, histórico, en relación con la vida de una persona, en relación con el transcurso de un año, cotidianamente, etcétera. En relación con el eje “Sentido numérico y pensamiento algebraico” señalar lo irregular de los agrupamientos respecto al sistema decimal de numeración.</p> <p>Representar sobre una recta el tiempo histórico en siglos, usando los números romanos, y analizar cómo se corresponde esa designación con los números decimales. Así, la llegada de Colón a América sucedió en el siglo XV, en el año 1492.</p>

EJE	TEMA	SUBTEMA	CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES	ORIENTACIONES DIDÁCTICAS								
Manejo de la información	Análisis de la información	Relaciones de proporcionalidad	5.7. Distinguir situaciones de variación proporcional de las que no varían proporcionalmente y establecer una definición de la proporcionalidad.	<p>El estudio de situaciones de variación proporcional debe ser acompañado del estudio de otras situaciones en las que la variación no es proporcional. Por ejemplo, con frecuencia se pueden ver carteles con ofertas en distintos productos como en el siguiente:</p> <div data-bbox="875 486 1365 670" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p style="text-align: center; background-color: #4CAF50; color: white; padding: 2px;">¡¡¡EXCELENTES MANZANAS!!!</p> <table style="margin: auto;"> <tr><td style="padding: 2px 10px;">1Kg</td><td style="padding: 2px 10px;">\$ 15</td></tr> <tr><td style="padding: 2px 10px;">2 Kg</td><td style="padding: 2px 10px;">\$ 28</td></tr> <tr><td style="padding: 2px 10px;">3 Kg</td><td style="padding: 2px 10px;">\$ 42</td></tr> <tr><td style="padding: 2px 10px;">6 Kg</td><td style="padding: 2px 10px;">\$ 85</td></tr> </table> </div> <p>Se solicita a los alumnos que opinen sobre estos precios. Puede observarse una práctica común en el comercio, de cobrar menos de lo que correspondería al aumentar la cantidad comprada. Se trata de que los alumnos observen que si se compra el doble de fruta no se paga el doble, y que en esta situación es difícil anticipar cuánto habrá que pagar por un cierto número de kilos de manzana. Para que una situación sea de proporcionalidad, si una cantidad aumenta al doble o al triple, la otra cantidad también debe aumentar al doble o al triple.</p> <p>Será interesante plantear situaciones de la vida de los bebés, como tablas de la estatura y el peso en los primeros meses de edad y analizar si a partir de esos datos se puede anticipar la estatura o el peso en otras edades.</p> <p>También puede retomarse el tema de perímetro y superficie de un cuadrado para analizar la relación entre la longitud del lado del cuadrado y su perímetro. Se trata de una relación de proporcionalidad, ya que si se duplica el lado de un cuadrado se duplica el perímetro y esto sucede para cualquier número por el cual se multiplique la longitud del lado; en cambio, respecto al área no sucede lo mismo: si se duplica la longitud del lado, la superficie no se duplica, sino que se cuadruplica. La comparación de relaciones de proporcionalidad con relaciones que no lo son permite identificar algunas de las propiedades características de una relación de proporcionalidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los factores internos se conservan (al doble le corresponde el doble, etcétera). • El valor unitario que se desprende de cualquier par de valores en correspondencia es siempre el mismo. • Existe un número, el factor de proporcionalidad, que al multiplicarse por cualquier valor del primer conjunto arroja el valor correspondiente del segundo conjunto (factor entero). 	1Kg	\$ 15	2 Kg	\$ 28	3 Kg	\$ 42	6 Kg	\$ 85
1Kg	\$ 15											
2 Kg	\$ 28											
3 Kg	\$ 42											
6 Kg	\$ 85											

EJE	TEMA	SUBTEMA	CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES	ORIENTACIONES DIDÁCTICAS
		Medidas de tendencia central	5.8. Representar un conjunto de datos con la media (promedio).	<p>La media es una buena estimación de una cantidad desconocida, cuando se han hecho varias medidas de la misma. Por ejemplo, si un objeto pequeño es pesado por 8 alumnos con un mismo instrumento se pueden obtener diferentes valores; en este caso una buena estimación del peso real estará dada por la media.</p> <p>Se presentarán problemas que impliquen la búsqueda de promedios y modas (con la cual se trabajó en cuarto grado), en particular algunos en los cuales se pueda discutir la pertinencia de una u otra medida. Por ejemplo, el caso de una empresa en la que los sueldos de los empleados son los siguientes: 4 000, 3 100, 2 500, 2 000, 2 000, 1 000, 700, 600, 500, 500, 500, 500, 500, 500 el promedio es aproximadamente 1 293; sin embargo, no es una medida representativa de los sueldos de esa empresa.</p>



**CIENCIAS
NATURALES**

LA ORGANIZACIÓN DEL PROGRAMA

Cada uno de los bloques se compone de los siguientes elementos: título y propósitos de bloque; temas y subtemas; aprendizajes esperados y orientaciones generales para el tratamiento de los contenidos.

CARACTERÍSTICAS Y ELEMENTOS DEL PROGRAMA

Estructura y propósitos de los temas

En este grado el estudiante inicia el estudio de procesos y relaciones que requieren mayor nivel de abstracción por no ser directamente observables o detectables con los sentidos. Así pues, los temas que se abordan están relacionados con procesos y características de seres vivos microscópicos, como es el caso de los microorganismos, en términos de su papel en las cadenas alimentarias y en la generación de las enfermedades más comunes; la participación que tienen los medicamentos y otros procesos en el mantenimiento de la salud; las características de los materiales gaseosos y algunos procesos físicos que ocurren en los circuitos eléctricos, la transferencia de calor y transmisión del sonido.

En este curso el énfasis está en la prevención de riesgos individuales que puede enfrentar el alumno y pueden evitarse con la reflexión y aplicación de los conocimientos, habilidades, valores y actitudes que se están desarrollando a lo largo del año escolar. En particular, cuidados como evitar el consumo de alimentos en mal estado o contaminados y la automedicación, conocer medidas básicas para el manejo adecuado de objetos calientes, así como conocer medidas de seguridad recomendadas en su localidad y evitar situaciones de riesgo.

Asimismo se incluyen contenidos relacionados con la sexualidad humana, particularmente en relación con sus componentes afectivos, psicológicos y re-

productivos, en reconocimiento del momento de desarrollo humano que están por iniciar, así como en el énfasis en la cultura de la prevención, misma que involucra información en un contexto de formación.

En cuanto a los materiales, se busca que el estudiante reconozca que los gases tienen propiedades y que algunos son indispensables para la vida, mientras que otros son tóxicos. Asimismo, que sea capaz de buscar información adecuada para la solución de problemas relacionados con la salud y el ambiente, y de participar en la prevención y la disminución de las causas de algunos problemas ambientales a nivel local, nacional y global, mediante el uso de modelos que le permitan analizar los beneficios y daños al ambiente en diversos momentos históricos.

El estudiante en este grado encuentra oportunidades para generalizar y aplicar los conocimientos que ha venido desarrollando en los años escolares previos y se reflejan en temas de salud, ambiente y aplicaciones específicas como las máquinas simples. La perspectiva histórica de la relación ser humano con la naturaleza y el análisis sistémico del ambiente son aspectos relevantes que también son abordados. En el caso del Universo, además de ubicar el planeta y el lugar donde vive puede construir una representación que le permita tener una idea de la estructura, dimensiones y funcionamiento del Sistema Solar. De esta manera, el estudiante será capaz de explicar los fenómenos, identificar un problema, formular hipótesis y plantear formas posibles de resolverlo.

A lo largo de este grado se pretende que el estudiante reconozca que la ciencia es una construcción humana que está en continua transformación y actualización permanente. Por esa razón será necesario que recurra a fuentes de información válidas y confiables, identifique las herramientas tecnológicas que puede aprovechar y establezca formas de cooperación y relación con otros estudiantes a fin de alcanzar un mayor nivel de autonomía en sus procesos de aprendizaje.

Actividades de exploración del entorno y experimentales

El estudiante puede realizar diversas actividades en las cuales:

- Experimente en temas variados como la descomposición o la elaboración de alimentos (el yogur, por ejemplo), los procesos de transformación en el ciclo del agua, formas de transferencia de calor y de electricidad, formas de transmisión del sonido, funcionamiento de poleas y palancas o el movimiento en un plano inclinado con distintos ángulos.

- Reconozca y controle las variables, como la pendiente de los planos inclinados, la temperatura, luz y cantidad de fertilizante en las plantas.
- Formule hipótesis acerca de distintos temas entre los que se encuentra el ciclo del agua, las formas de relación entre los organismos, el impacto ambiental de sus actividades cotidianas o la forma en que se transmite el sonido en distintos materiales.
- Establezca relaciones entre los distintos campos del conocimiento que contribuyen al desarrollo de habilidades de pensamiento crítico, como por ejemplo el aprovechamiento de los recursos naturales a lo largo de la historia de la humanidad.
- Obtenga información acerca de la forma en que las vacunas funcionan en el organismo y los beneficios de las campañas de vacunación, o de las aplicaciones de las máquinas simples en la vida cotidiana.
- Proponga proyectos que involucren la realización de experimentos e investigaciones documentales, en los que elabore hipótesis e inferencias que impliquen el control de una variable, relacione la información de más de una fuente y plantee experimentos en los que se involucren mediciones.

Para el desarrollo de habilidades y actitudes científicas

En cuanto al desarrollo de estas actividades se pone especial énfasis en que el alumno establezca relaciones causales directas, que lleve a cabo inferencias a partir de los conocimientos que está desarrollando, considere la medición en la obtención de datos confiables y reconozca diversas fuentes de información apropiadas. También es necesario fomentar la construcción de modelos y esquemas que le ayuden a representar procesos de difícil observación.

Para el desarrollo de habilidades comunicativas

En cuanto a la comunicación, en quinto grado implica un mejor uso del lenguaje verbal y escrito. El estudiante deberá ser capaz de hacer descripciones más completas de los procesos y registros más claros de sus observaciones, así como elaborar textos breves donde exprese sus puntos de vista vinculados con temas de salud (por ejemplo, en cuanto a los factores sociales que propician el desarrollo de adicciones y desórdenes alimentarios), de ambiente (acciones orientadas a la prevención o disminución de las causas de algunos problemas ambientales), de exploración del espacio, así como explicaciones del funcionamiento de las máquinas simples o las características del movimiento en un pla-

no inclinado. También se espera que pueda representar gráficamente algunos esquemas y modelos como el del Sistema Solar o los microorganismos, lo que implica la comprensión de diferentes escalas.

Para el desarrollo de habilidades metacognitivas

Se espera que el estudiante reflexione sobre aspectos como las características que debe tomar en cuenta para identificar procesos como la contaminación, los estados de la materia en el ciclo del agua o el funcionamiento de las máquinas simples. En cuanto a las actividades que puede proponer o llevar a cabo, como experimentos e investigaciones documentales, se espera que justifique la elección de datos, variables e información, y llegue a conclusiones o inferencias que pueda argumentar.

BLOQUE I

ESCALAS DEL MUNDO: EL SISTEMA SOLAR, LA TIERRA Y LA ATMÓSFERA

Propósitos

Se pretende que los alumnos:

- Conozcan las características y los componentes del Sistema Solar, y relacionen su exploración con el avance de la ciencia y la tecnología.
- Reconozcan que los gases tienen propiedades específicas y son los constituyentes principales de la atmósfera, así como los efectos negativos de algunos de ellos.
- Participen en acciones para disminuir la emisión de gases tóxicos a la atmósfera y favorecer la conservación de su salud y la generación de ambientes saludables.

TEMAS Y SUBTEMAS	APRENDIZAJES ESPERADOS	ORIENTACIONES GENERALES PARA EL TRATAMIENTO DE LOS CONTENIDOS
<p>1. El Sistema Solar:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El Sistema Solar, características de los planetas y su movimiento del Sol. • La Tierra, un planeta con vida. • Las exploraciones espaciales. El caso de Marte. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce que el Sistema Solar se compone de planetas, lunas, asteroides, cometas y el Sol. • Identifica los planetas y algunas de sus principales características. • Ubica a la Tierra dentro del Sistema Solar y reconoce las características especiales que tiene para mantener la vida. • Investiga las exploraciones espaciales más recientes: Marte y Plutón. 	<p>ACTIVIDADES DE EXPLORACIÓN DEL ENTORNO Y EXPERIMENTACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sugerir que en diferentes fuentes de información investiguen sobre las exploraciones espaciales más recientes enfatizando en las indagaciones referentes a Marte y Plutón o alguna que en ese momento se esté llevando a cabo y sea tratada en los diferentes medios de comunicación. • Para observar la ubicación de los planetas y el movimiento que realizan alrededor del Sol solicitar la elaboración de un modelo del Sistema Solar. <p>PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES Y ACTITUDES CIENTÍFICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Es importante propiciar en los alumnos la búsqueda de información en fuentes adecuadas y desarrollar su interés por temas científicos en torno a la exploración espacial y por conocer más sobre el Universo. • Promover la reflexión sobre las implicaciones de las exploraciones espaciales para los seres humanos. <p>PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES COMUNICATIVAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Para fortalecer estas habilidades conviene que los estudiantes elaboren un reporte sobre su investigación de las exploraciones espaciales y se apoyen con la realización de esquemas así como en recursos para ilustrarlo, como fotografías y dibujos. • Es recomendable que los alumnos se apoyen en un modelo del Sistema Solar para explicar cómo es el movimiento de los planetas alrededor del Sol. <p>PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES METACOGNITIVAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Promover espacios para que los alumnos reflexionen que los modelos realizados les sirven para ubicar la Tierra en el Sistema Solar y reconocer las características que permiten la vida en el planeta.

<p>2. El planeta Tierra:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Continentes, océanos y atmósfera. • Ciclo del agua. • Características de los gases. 	<ul style="list-style-type: none"> • Relaciona la estructura general de la superficie del planeta con la presencia y propiedades de componentes sólidos, líquidos y gases. • Explica el ciclo del agua en términos de las transformaciones que se llevan a cabo (evaporación, condensación, solidificación) y reconoce que éstas involucran al calor. • Reconoce que el aire es una mezcla de gases que no se ve pero que se manifiesta de diversas formas: al tratar de comprimirlo o en el movimiento del viento. 	<p>ACTIVIDADES DE EXPLORACIÓN DEL ENTORNO Y EXPERIMENTACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se puede sugerir elaborar un modelo para representar el ciclo del agua utilizando una fuente de calor, una fuente de condensación, y elementos diversos como plantas o suelo, entre otros. <p>PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES Y ACTITUDES CIENTÍFICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Plantear actividades en las que los alumnos puedan comparar fenómenos y buscar patrones en el comportamiento de los líquidos y los gases. • Para comprender el ciclo del agua promover la realización de esquemas y modelos y la explicación de las transformaciones que se llevan a cabo así como la intervención del calor. • Con la elaboración de un diseño experimental se puede investigar, reconocer las variables involucradas y explicar los factores que afectan la evaporación. • Para que los alumnos comprueben que, aunque el aire no se ve, sí ocupa un espacio, se pueden realizar experimentos con globos. <p>PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES COMUNICATIVAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Promover la elaboración de productos más complejos y sintéticos, por ejemplo artículo periodístico, boletín, diaporama, video cápsula, en el que describan procesos comunes en los que los líquidos se transforman en gases. • Solicitar la producción de reportes de investigación escritos, dirigidos a la comunidad escolar, en el que se detalle el proceso experimental que se llevó a cabo, los resultados y las conclusiones. <p>PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES METACOGNITIVAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fomentar la investigación, reflexión y discusión para que identifiquen los criterios para diferenciar gases, sólidos y líquidos.
--	--	--

<p>3. Acción humana y alteración de la dinámica ambiental:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gases presentes en la atmósfera. • Efectos negativos de algunos gases en el aire. • Consecuencias para la salud por la contaminación del aire que respiramos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce que la diversidad de gases que son importantes en nuestra vida (dióxido de carbono, oxígeno, gas natural) y que tienen usos diferentes. • Relaciona las propiedades de algunos gases con los efectos nocivos de su presencia o acumulación en el aire: contaminación. • Describe consecuencias de la contaminación del aire en los seres vivos, el ambiente y la salud humana y algunas medidas para prevenirlas o evitarlas. 	<p>ACTIVIDADES DE EXPLORACIÓN DEL ENTORNO Y EXPERIMENTACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Motivar a los estudiantes para que indaguen y observen en las calles de la comunidad o en la casa las fuentes que emiten contaminación a la atmósfera, por ejemplo automóviles, fábricas, panaderías, estufas, calentadores, minas, zonas en construcción, tiraderos de basura, entre otros. <p>PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES Y ACTITUDES CIENTÍFICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se recomienda realizar una investigación en diversas fuentes acerca de la emisión de gases contaminantes y su impacto en la salud. • Favorecer en los alumnos el pensamiento flexible y orientarlos para modificar su diseño experimental de acuerdo con las sugerencias hechas por el profesor y sus compañeros. • Hacer énfasis en el reconocimiento de algunos gases tóxicos (monóxido de carbono), cómo se producen, las fuentes que los emiten y cómo evitar los accidentes que ocasionan. <p>PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES COMUNICATIVAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proponer el diseño y la elaboración de carteles y trípticos en los que difundan el origen de los gases tóxicos y las consecuencias de respirarlos así como las acciones para disminuir su emisión y evitar daños al sistema respiratorio. <p>PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES METACOGNITIVAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Generar la reflexión respecto a que sus compañeras o compañeros pueden tener diseños experimentales, modelos o explicaciones diferentes y que éstos pueden modificar los propios.
--	--	--

<p>4. Proyecto: Problemas globales, soluciones locales.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Explica el origen y consecuencias de los problemas ambientales globales sobre los seres vivos, el ecosistema o la salud humana. • Reconoce los efectos que los procesos globales pueden tener sobre el ambiente de su comunidad. • Valora la importancia de adoptar un estilo de vida sustentable y reconoce la trascendencia de su contribución a la solución de los problemas globales. 	<p>ACTIVIDADES DE EXPLORACIÓN DEL ENTORNO Y EXPERIMENTALES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Orientar el diseño de proyectos a partir de preguntas como las siguientes: ¿qué les interesa investigar?, ¿para qué lo investigarán?, ¿cuáles resultados piensan obtener o qué piensan encontrar o probar?, ¿cómo lo harán o qué procedimiento seguirán?, ¿con qué recursos materiales lo realizarán y cómo los conseguirán?, ¿cuándo iniciarán y en cuánto tiempo lo desarrollarán?, ¿dónde lo llevarán a cabo?, ¿quiénes serán los responsables de cada actividad?, ¿cómo registrarán, analizarán, interpretarán y expondrán sus resultados? • Promover la identificación de problemas ambientales en la escuela y la localidad, así como la reflexión en cuanto a cuáles de éstos son parte de problemas globales. Con base en lo anterior se pueden indagar algunas experiencias exitosas de conservación de recursos naturales a nivel nacional. Esta actividad permitirá valorar la importancia de la participación solidaria y la práctica de hábitos de consumo responsable en el cuidado del ambiente. <p>PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES Y ACTITUDES CIENTÍFICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guiar a los alumnos en la observación de escenarios reales identificando y comparando las condiciones del ambiente en el que viven con las deseables, para que consideren que ellos pueden contribuir a la construcción de escenarios deseables a través de su participación en la conservación de los recursos naturales; a atender problemas de acuerdo a su alcance y nivel de responsabilidad como la disminución de la biodiversidad, la disponibilidad de agua, la contaminación de agua, aire y suelo, el calentamiento global y el cambio climático. • Orientar el tratamiento y discusión de los problemas ambientales desde una perspectiva integral permitiendo que los alumnos identifiquen que en esta problemática inciden muchas causas y sus consecuencias son diversas, dejándoles ver que su solución debe provenir desde distintas disciplinas. • Promover el compromiso colectivo y el consenso respecto a fomentar, desde el presente, el desarrollo de escenarios favorables deseables para todos los seres vivos. <p>PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES COMUNICATIVAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Permitir que los alumnos decidan cómo, cuándo y dónde difundir los resultados de los proyectos escolares desarrollados en el curso, sus predicciones de futuros deseables y las ideas de su proyecto de vida. Puede orientarlos en el diseño y realización de conferencias con el apoyo de materiales como periódico mural, carteles, maquetas. <p>PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES METACOGNITIVAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Favorecer la autoevaluación y coevaluación de las actividades que realizaron para el diseño y la ejecución de los proyectos: valorar si los resultados que obtuvieron fueron los esperados, asimismo evaluar su comportamiento y actitud para el trabajo colaborativo y el de sus compañeros, así como la intervención del docente.
---	---	--

BLOQUE II LA RELACIÓN ENTRE LOS SERES VIVOS Y EL AMBIENTE

Propósitos

Se pretende que los alumnos:

- Identifiquen las principales características de los principales ecosistemas y reconozcan que los factores físicos y biológicos se interrelacionan.
- Analicen la perspectiva histórica de la relación de los seres humanos con la naturaleza identificando beneficios, perjuicios y el impacto en la calidad de vida.
- Manifiesten respeto y responsabilidad al proponer y practicar acciones individuales y colectivas que promuevan el cuidado del ambiente y valoren la relevancia de su contribución individual y local a la protección y la conservación globales del ambiente.

TEMAS Y SUBTEMAS	APRENDIZAJES ESPERADOS	ORIENTACIONES GENERALES PARA EL TRATAMIENTO DE LOS CONTENIDOS
<p>1. El lugar en que vivimos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Factores físicos y biológicos de un ecosistema y sus interrelaciones. • Ejemplos de ecosistemas (bosque, selva, desierto, ecosistemas acuáticos). • Ejemplos de cadenas alimentarias en los ecosistemas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica los organismos, el suelo, el clima y la disponibilidad de agua en el lugar donde habita. • Compara los factores físicos y biológicos de su ecosistema con el de otros como bosque, selva, desierto o acuático. • Analiza el ecosistema al que pertenece e identifica algunas interacciones entre sus componentes, por ejemplo, las cadenas alimentarias. 	<p>ACTIVIDADES DE EXPLORACIÓN DEL ENTORNO Y EXPERIMENTACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Motivar la investigación y análisis de otras relaciones, además de las alimentarias, que existen entre los organismos de un ecosistema, por ejemplo la polinización y la dispersión de semillas, así como de la importancia y riqueza biológica de cada ecosistema. <p>PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES Y ACTITUDES CIENTÍFICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Generar el planteamiento de preguntas que les interesa investigar sobre los factores físicos y biológicos de un ecosistema, las relaciones entre los organismos, así como el uso de fuentes de información adecuadas para obtener la información que requieren. • Para la interpretación de la forma en que los distintos factores se interrelacionan en un ecosistema determinado, puede solicitarse la construcción de modelos. • Promover la reflexión acerca de la importancia de la diversidad de ecosistemas no sólo en cuanto a su riqueza de recursos sino en función de su significado para la vida misma, enfatizando la necesidad de participar en su conservación. <p>PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES COMUNICATIVAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • El fortalecimiento de estas habilidades puede llevarse a cabo mediante la presentación de argumentos sobre las diferencias que encuentra entre los factores físicos y biológicos del ecosistema donde vive y otros ejemplos, así como con el reporte de investigación acerca de las relaciones que existen entre los organismos dentro de los ecosistemas.

	<ul style="list-style-type: none"> Describe la forma en que las características del ecosistema en el que vive influyen en su vida cotidiana. 	<p>PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES METACOGNITIVAS</p> <ul style="list-style-type: none"> En el desarrollo de esta habilidad es importante que reflexionen acerca de la manera en que abordaron su investigación, analizando los elementos que tomaron en consideración y de ser el caso, propongan modificaciones o variantes, por ejemplo, de las preguntas planteadas inicialmente o de las fuentes de información consultadas.
<p>2. La cultura humana:</p> <ul style="list-style-type: none"> Historia de la relación sociedad y la naturaleza: sociedades cazadoras y recolectoras, las agrícolas, las industriales. Estilos de vida, satisfacción de necesidades y hábitos de consumo. Consumo sustentable. 	<ul style="list-style-type: none"> Distingue ejemplos de la interacción de los seres humanos con la naturaleza en diferentes momentos históricos a partir de la atención de necesidades. Analiza los estilos de vida actuales y algunas normas asociadas a favorecer su comportamiento respetuoso con el ambiente. Fomenta la evaluación y reorientación de los propios hábitos de consumo en función de si responden a necesidades básicas o creadas. Construye una idea de lo que implica el consumo sustentable y algunas formas de promoverlo y ponerlo en práctica. 	<p>ACTIVIDADES DE EXPLORACIÓN DEL ENTORNO Y EXPERIMENTALES</p> <ul style="list-style-type: none"> Promover el diseño y desarrollo de proyectos escolares de investigación factibles para los alumnos, posibles de realizar en corto tiempo y de obtener resultados positivos; que aborden temáticas como algunas causas, consecuencias y modos de prevención de un problema ambiental concreto a nivel local o nacional, con el fin de identificar y proponer alternativas en las que puedan participar de acuerdo a su nivel de responsabilidad y su contexto, mediante su imaginación, su creatividad y el diseño de una red de soluciones o acciones preventivas de los problemas ambientales. <p>PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES Y ACTITUDES CIENTÍFICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> Promover la reflexión acerca del impacto (positivo y negativo) generado en el ambiente a lo largo de la historia por las sociedades cazadoras y recolectoras, las agrícolas, las industriales y la sociedad actual del lugar donde vive. Generar el análisis de gráficas y datos acerca de los ritmos de contaminación y alteración del medio en diferentes momentos de la historia humana y en diferentes culturas en la época actual. <p>PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES COMUNICATIVAS</p> <ul style="list-style-type: none"> Promover la comunicación de los resultados, conclusiones y perspectivas de su investigación, a partir del desarrollo de un congreso de la comunidad escolar en el que se fomente la aplicación de recursos y estrategias diferentes a las convencionales, por ejemplo: corridos, comerciales publicitarios, propaganda, documentales cortos, cómics, cuento de ficción, creadas por los propios alumnos. <p>PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES METACOGNITIVAS</p> <ul style="list-style-type: none"> Favorecer la toma de conciencia de lo aprendido y contrastar sus resultados con los de los compañeros. Reflexionar acerca de que los conocimientos y habilidades aprendidas le permiten contribuir al cuidado del ambiente. <p>VÍNCULOS CON LA TECNOLOGÍA</p> <ul style="list-style-type: none"> Motivar la reflexión acerca de la tecnología que se ha utilizado a lo largo del tiempo para aprovechar los recursos naturales. Se puede promover la investigación, el diseño y desarrollo de innovaciones o invenciones tecnológicas encaminadas al cuidado del ambiente.

<p>3. Aprendo del ambiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ecosistemas. Componentes físicos y biológicos. • Importancia de la dinámica ambiental. • Importancia de llevar a cabo acciones para mantener la dinámica ambiental. 	<ul style="list-style-type: none"> • Describe con el apoyo de modelos que el ambiente se conforma por el entorno natural y el entorno social en interacción constante. • Infiere la responsabilidad del ser humano en la dinámica ambiental • Valora la importancia de contribuir a mantener la dinámica ambiental a nivel personal, familiar, local, nacional y mundial. 	<p>ACTIVIDADES DE EXPLORACIÓN DEL ENTORNO Y EXPERIMENTALES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organizar actividades lúdicas, por ejemplo, para reconocer y explicar que las interacciones entre los elementos de la naturaleza generan los procesos de los ecosistemas que mantienen la vida en el planeta y beneficios para la sociedad. <p>PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES Y ACTITUDES CIENTÍFICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Orientar a los estudiantes en la elaboración de conclusiones y predicciones relacionadas con las consecuencias sobre los seres humanos y otros organismos de la alteración de alguna función o proceso de los ecosistemas. • Promover la discusión de dilemas morales para fomentar el análisis de los valores a favor del ambiente, por ejemplo, la necesidad de la cría de ganado para la alimentación de los seres humanos y la destrucción del ambiente provocado por esta actividad. <p>PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES COMUNICATIVAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Para concretar el estudio integrado de los componentes físicos y biológicos desarrollar estrategias mediante la elaboración, la interpretación y la exposición de modelos creativos del ambiente: bidimensionales como esquemas, mapas mentales o conceptuales y dibujos, y tridimensionales, por ejemplo, maquetas, terrarios y dramatizaciones. <p>PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES METACOGNITIVAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Promover la autoevaluación de los aprendizajes adquiridos y del desarrollo de habilidades, desde hacer esquemas sencillos hasta la elaboración de redes de problemas, así como la investigación por proyectos; en esta actividad pueden identificar cuáles han sido sus avances y cuáles son sus limitaciones para que las puedan superar con ayuda del docente.
---	--	--

<p>4. Proyecto: Contribuyo a mantener la dinámica ambiental.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Diseña un proyecto sencillo orientado a favorecer la prevención y la disminución de las causas de algunos problemas ambientales en el lugar donde vive. • Participa de manera responsable en el desarrollo de acciones orientadas a la prevención o la disminución de las causas de algunos problemas ambientales. • Valora su contribución individual y local al mantenimiento o conservación del ambiente local, regional, nacional y mundial. 	<p>PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES COMUNICATIVAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Es conveniente que compartan los resultados de sus actividades (investigaciones, predicciones e hipótesis) con la comunidad escolar a través de diferentes estrategias comunicativas (boletines, folletos, carteles, periódico mural, documentales, conferencias, entre otros). <p>PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES METACOGNITIVAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Es importante propiciar momentos de autoevaluación para reflexionar acerca de los conocimientos que adquirieron en las actividades que realizaron para prevenir el deterioro de los recursos naturales a nivel local, asimismo que reconozcan que lo anterior tiene repercusiones positivas a nivel nacional y mundial. • Motivar la reflexión acerca de que cada uno de nosotros forma parte del ambiente, que debemos asumirnos como sujetos transformadores del entorno, y como tales, es necesario participar en beneficio del ambiente, para reducir o revertir, a través de nuestro comportamiento respetuoso y consumo responsable, algunos de los problemas que se viven hoy en día.
--	--	--

BLOQUE III LOS SERES VIVOS MICROSCÓPICOS Y NOSOTROS

Propósitos

Se pretende que los alumnos:

- Identifiquen las características generales de las bacterias y los hongos, así como sus relaciones con otros seres vivos y con el ambiente.
- Reconozcan la función del sistema inmunológico como una forma en que el cuerpo se protege de las infecciones y otros agentes externos.
- Apliquen medidas de cuidado e higiene para prevenir problemas de salud relacionados con los aparatos sexuales y el sistema glandular
- Relacionen los aparatos y sistemas del cuerpo humano para explicar su funcionamiento integrado con una perspectiva de promoción de la salud.

TEMAS Y SUBTEMAS	APRENDIZAJES ESPERADOS	ORIENTACIONES GENERALES PARA EL TRATAMIENTO DE LOS CONTENIDOS
<p>1. Mundos poco conocidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los hongos. • Los microorganismos. • Papel de los hongos y los microorganismos en el ambiente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocen las características generales de los hongos y algunas de las interacciones que establecen con otros seres vivos. • Identifican a los microorganismos como otro gran grupo de seres vivos que, aunque no se pueden observar a simple vista, se encuentran prácticamente en cualquier parte. • Realizan pruebas y experimentos sencillos para evidenciar la presencia de microorganismos en diversos ambientes. 	<p>ACTIVIDADES DE EXPLORACIÓN DEL ENTORNO Y EXPERIMENTALES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Orientar a los alumnos en la realización de pruebas y experimentos sencillos que les permitan evidenciar la presencia de hongos y microorganismos (por ejemplo, hacer un cultivo de bacilos lácticos y elaborar yogur) y elaborar conjeturas respecto a por qué se consideran grupos diferentes de seres vivos. <p>PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES Y ACTITUDES CIENTÍFICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Promover la investigación y descripción de situaciones o procesos cotidianos en los que participan los hongos y los microorganismos y que se pueden considerar benéficos o nocivos, por ejemplo, en la elaboración o descomposición de alimentos y como causantes de enfermedades. <p>PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES COMUNICATIVAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proponer a los alumnos que sustenten sus observaciones e investigaciones con información de libros, revistas o videos para identificar a los hongos y microorganismos como seres vivos. <p>VÍNCULOS CON LA TECNOLOGÍA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valorar la posibilidad de utilizar lupas, reglas, cámaras fotográficas o microscopios y guiar a los alumnos para que puedan observar a los hongos y los microorganismos, o en su caso, aprovechar algún medio audiovisual.

	<ul style="list-style-type: none"> • Describen la importancia de los microorganismos en el ambiente y dan ejemplos de situaciones en las que representan riesgos o beneficios, y lo que se puede hacer en cada caso. 	
<p>2. Cómo nos defendemos de las enfermedades:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Defensas del cuerpo humano ante las infecciones. • El papel de los medicamentos y las vacunas en el organismo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce que el sistema inmunológico actúa como una barrera ante las infecciones. • Reconoce el efecto de algunos medicamentos en el organismo y valora su desarrollo como una contribución de la ciencia y la tecnología al mejoramiento de la calidad de vida. • Reconoce los riesgos de la automedicación y la importancia de la supervisión médica en el uso de medicamentos. • Explica la función de las vacunas y la necesidad de mantener un programa de vacunación. 	<p>ACTIVIDADES DE EXPLORACIÓN DEL ENTORNO Y EXPERIMENTALES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Solicitar a los estudiantes que se organicen en equipos para investigar algunos de los remedios tradicionales que se utilizan en su región para combatir algunas enfermedades y los comparen con los tratamientos de la medicina científica. Asimismo es conveniente que indaguen acerca de qué enfermedades previenen las campañas de vacunación de su comunidad y cuáles enfermedades han sido erradicadas por este medio. <p>PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES Y ACTITUDES CIENTÍFICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Promover la comparación y reflexión acerca de la forma de proceder cuando se manifiesta una enfermedad, haciendo énfasis en la necesidad de contar con la orientación de un adulto y un médico a fin de recobrar la salud, y en la importancia de evitar la automedicación. <p>PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES COMUNICATIVAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Motivar la investigación acerca de las enfermedades más recurrentes en el lugar donde vive y los medicamentos que se prescriben para combatirlas, (antibióticos, analgésicos), así como sobre las formas de prevenirlas. Promover la investigación y elaboración de un reporte de las enfermedades de la región o del país que se han erradicado por efecto de las vacunas. • Promover la difusión de los resultados de sus investigaciones a través de una campaña en la que se explique a la comunidad las enfermedades más frecuentes y la importancia de la vacunación para prevenir algunas enfermedades o atenuar sus síntomas <p>PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES METACOGNITIVAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Es conveniente promover en el alumno la aplicación de estrategias didácticas para que reconozca los riesgos de la automedicación y valore el papel de los médicos y la importancia de las vacunas. Asimismo, es importante que observe y analice sus estrategias didácticas con la finalidad de comprobar si las estrategias elegidas son adecuadas para su aprendizaje. • Mediante la discusión en pequeños grupos promover que los alumnos reflexionen acerca de la función de las campañas de vacunación y la importancia de vacunarse como forma de contribuir a mantener su salud y controlar las enfermedades infecciosas.

<p>3. Relación del sistema glandular con los aparatos sexuales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Maduración sexual. • Salud sexual. 	<ul style="list-style-type: none"> • Explica de manera general la relación del sistema glandular con la maduración sexual. • Reconoce las diferencias biológicas entre el hombre y la mujer, y su igualdad social. • Reconoce las acciones preventivas básicas para mantener sanos los aparatos sexuales a partir del conocimiento de sus funciones y componentes elementales. 	<p>PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES Y ACTITUDES CIENTÍFICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Preparar una situación de aprendizaje en la cual los alumnos distingan los caracteres sexuales primarios de los secundarios, registren los principales cambios que se presentan durante la adolescencia debidos a la actividad glandular y propongan medidas para mantener sanos los aparatos sexuales. <p>PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES COMUNICATIVAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Solicitar la elaboración de modelos del interior del cuerpo humano en los que se destaquen los principales aparatos y sistemas del organismo (en particular el sexual y el glandular) y expliquen la relación que existe entre ambos.
---	---	---

<p>4. Proyecto: El cuerpo humano como sistema integrado.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Relaciona los hábitos de higiene y conservación de la salud que lleva a cabo de manera cotidiana con los diferentes aparatos y sistemas del cuerpo humano. • Reconoce que en la salud intervienen factores físicos, mentales y sociales. • Valora las actividades de descanso y esparcimiento como parte importante de la salud. 	<p>ACTIVIDADES DE EXPLORACIÓN DEL ENTORNO Y EXPERIMENTALES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pueden realizarse investigaciones acerca de los tratamientos que se utilizaban en el pasado para algunas enfermedades, entrevistar a personas mayores y analizar la información para comparar los recursos que se tenían antes con los que se cuenta ahora considerando los avances científicos en la medicina para combatir las enfermedades. <p>PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES Y ACTITUDES CIENTÍFICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hacer énfasis en la explicación de que su cuerpo funciona como un sistema y favorecer el reconocimiento general de los mecanismos involucrados. • Generar el análisis de algunas medidas útiles para combatir enfermedades respiratorias y estomacales, por ejemplo, no exponerse a cambios bruscos de temperatura y no comer alimentos en la calle, favoreciendo la reflexión acerca de estas medidas a fin de que los alumnos las valoren para tomarlas como hábitos de la vida cotidiana. <p>PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES COMUNICATIVAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Investigar y elaborar una presentación acerca de las enfermedades más comunes en tiempos de sus abuelos comparándolas con las actuales. • Los alumnos pueden discutir las formas en que se curaba a la gente en tiempo de sus abuelos y las actuales. Analizan junto con sus compañeros las ventajas y desventajas. • Preparar un panel en el que se discuta acerca de la función del descanso y el esparcimiento en el mantenimiento de la salud. <p>PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES METACOGNITIVAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fomentar la reflexión individual y grupal acerca de algunas enfermedades que han tenido los alumnos y explican cómo consideran que su cuerpo se ha enfrentado a dichas enfermedades.
--	--	---

BLOQUE IV NECESIDADES DE NUESTRO TIEMPO

Propósitos

Se pretende que los alumnos:

- Identifiquen que el sonido requiere de un medio para propagarse.
- Distingan materiales conductores y no conductores de la electricidad y reconozcan que el mal manejo de la electricidad puede provocar accidentes.
- Comprendan que todo cambio de estado de movimiento de los objetos se debe a la presencia de una fuerza.
- Conozcan algunas máquinas simples y la forma en que ayudan a mover objetos pesados.
- Describan y establezcan la relación entre variables como la rapidez de un objeto en un plano inclinado y el ángulo de inclinación.

TEMAS Y SUBTEMAS	APRENDIZAJES ESPERADOS	ORIENTACIONES GENERALES PARA EL TRATAMIENTO DE LOS CONTENIDOS
<p>1. Comunicación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diferentes formas de comunicación. • Transmisión del sonido en gases, líquidos y sólidos. • La forma en que se produce y transmite la voz. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce la necesidad humana de la comunicación y conoce diferentes formas en las que el ser humano la ha realizado. • Reconoce que el sonido se transmite a través de sólidos, líquidos y gases y compara la forma en que se percibe. • Identifica que sus cuerdas vocales vibran y que de esta forma se produce sonido que llega hasta los oídos, que son los órganos receptores. • Identifica que el sonido tiene cierto alcance y que ello depende de su intensidad y del medio en que se propaga. 	<p>ACTIVIDADES DE EXPLORACIÓN DEL ENTORNO Y EXPERIMENTACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Propiciar la experimentación con diversos objetos para hacerlos vibrar y transmitir el sonido, por ejemplo con un teléfono de hilo (con el que pueden percibir los tonos diversos si se escucha la transmisión en el aire o en los sólidos y pueden percibir la vibración en el hilo), o bien con un teléfono de manguera para que identifiquen que el sonido se escucha aún cuando se amortigüe la vibración que se produce en la manguera. • Promover la construcción de una escala musical a partir de botellas llenas de agua con distintos niveles y solicitar investiguen la razón de este fenómeno. <p>PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES COMUNICATIVAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Plantear actividades en las que describan y expliquen verbalmente la forma en que se producen distintos tipos de sonidos y el medio en el que se transmiten, y de manera gráfica la dirección en la que escucha el sonido. <p>PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES Y ACTITUDES CIENTÍFICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proponer la investigación de los patrones (escalas musicales) que le permiten describir una diversidad de sonidos. Asimismo, pueden investigar acerca de los factores constantes y variables existentes en la producción de sonidos –como en las botellas con agua a distintos niveles–, y sobre la forma en que se produce el sonido en diversos instrumentos conocidos como tambores, quenás, triángulos, sonajas y marimbas, entre otros. • Plantear el análisis de las relaciones causales entre la formación de sonidos, el medio en que se transmiten y cómo se escuchan. • Para fomentar el cuidado de su sentido del oído los alumnos pueden investigar las razones por las que los sonidos de gran intensidad lo afectan.

	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce que los sonidos de gran intensidad lo afectan el sentido del oído. 	<p>PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES METACOGNITIVAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Es importante favorecer la reflexión en el alumno en torno a cómo produce sonido con su voz y con instrumentos musicales.
<p>2. Electricidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Materiales conductores y no conductores de electricidad. • Usos de los conductores y aislantes. • Formación de un circuito simple. 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica materiales conductores de la electricidad y los que no lo son. • Identifica los elementos básicos de un circuito como el que se requiere para encender un foco. • Conoce algunas normas básicas de seguridad al trabajar con electricidad. 	<p>ACTIVIDADES DE EXPLORACIÓN DEL ENTORNO Y EXPERIMENTACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pueden proponer la construcción del algún dispositivo sencillo como un interruptor; asimismo, actividades para identificar materiales comunes aislantes o conductores. Para evitar accidentes en esta actividad es importante explorar sólo en un circuito con pilas o baterías. <p>PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES Y ACTITUDES CIENTÍFICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Es conveniente que los alumnos establezcan relaciones causales que permitan la construcción de un circuito, como por ejemplo el tipo de materiales requeridos. • Promover la construcción de modelos gráficos para plantear hipótesis acerca del funcionamiento de los circuitos eléctricos. • Se recomienda promover una campaña de prevención sobre los riesgos de la electricidad y las formas de prevenir accidentes. • Reconoce que las personas también conducen electricidad y que esto le puede ocasionar un accidente como sufrir una descarga eléctrica. • Plantear actividades en las que alumnas y alumnos identifiquen factores de riesgo (de sufrir una descarga eléctrica), por ejemplo tomacorriente o un rayo y propongan algunas normas básicas de seguridad al desarrollar alguna tarea con electricidad. <p>PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES COMUNICATIVAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Describe en forma verbal y por escrito sus clasificaciones de materiales y en forma gráfica el esquema de un circuito simple. • Elaborar un folleto dirigido a la comunidad escolar en el que exponga y argumente sobre los riesgos de la electricidad y las formas de prevenir accidentes. <p>PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES METACOGNITIVAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar qué elementos considera para clasificar a los materiales como conductores y no conductores de la electricidad y enriquecen la información con el conocimiento del maestro y el de sus compañeros.

<p>3. Herramientas prácticas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Herramientas comunes, formas de uso y utilidad práctica. • Cambio en el estado de movimiento y la presencia de una fuerza. • Máquinas simples. 	<ul style="list-style-type: none"> • Relaciona la magnitud de la fuerza aplicada a un objeto con la rapidez que éste alcanza. • Analiza que las máquinas simples requieren de la aplicación de alguna fuerza para funcionar. • Identifica máquinas simples que utiliza cotidianamente. 	<p>ACTIVIDADES DE EXPLORACIÓN DEL ENTORNO Y EXPERIMENTACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Promover la reflexión acerca del empleo que hacen los alumnos de máquinas simples que utilizan de manera cotidiana, enfatizando para qué lo utilizan y cómo funcionan. • Plantear actividades que faciliten en los alumnos la identificación de que el peso es una fuerza que puede ser utilizado para mover objetos, como en el caso de ciertos mecanismos con poleas y palancas. • Motivar la construcción de un mecanismo de poleas o palancas que logre levantar un objeto pesado. • Relacionar algunas máquinas con sus usos cotidianos, como los que se usan en la construcción y contribuyen a levantar objetos y moverlos, como poleas y palancas. • Promover la curiosidad y encaminarla hacia el desarrollo de una investigación sobre las aplicaciones de las máquinas simples en su entorno. <p>PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES Y ACTITUDES CIENTÍFICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proponer la realización de diseños experimentales para observar y comprender la forma en la que la fuerza actúa sobre los materiales. • Para valorar el desarrollo de máquinas que le permiten levantar o transformar su entorno de manera más fácil se puede sugerir una investigación bibliográfica acerca del uso de éstas a través de la historia. <p>PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES COMUNICATIVAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Para fortalecer la comprensión de las máquinas simples se puede proponer la descripción verbal del funcionamiento de las poleas y palancas y la forma en que ayudan a levantar o bajar objetos pesados. Asimismo, plantear la expresión de manera gráfica del funcionamiento de estas dos máquinas. <p>PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES METACOGNITIVAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Propiciar la reflexión sobre el trabajo de la construcción del mecanismo de poleas o palancas para levantar un objeto pesado, haciendo énfasis en el proceso de planeación y ejecución, identificando fallas y cómo las resolvieron o podrían resolverlas. • Identifica qué y cómo es que se aplica una fuerza en las poleas y palancas y de qué forma ayuda a levantar objetos pesados.
---	---	--

<p>4. Proyecto: El trabajo experimental con planos inclinados.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Compara el movimiento de un objeto que se des- plaza en planos con distinta inclinación. • Relaciona el ángulo de inclinación del plano con la longitud que recorre el objeto y el tiempo que tarda en recorrerla. • Relaciona algunas de sus actividades con el movimiento en un plano inclinado y analiza los riesgos y precauciones que debe tener al jugar en resbaladillas o pendientes muy inclinadas. 	<p>ACTIVIDADES DE EXPLORACIÓN DEL ENTORNO Y EXPERIMENTACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Plantear actividades en las que experimenten con objetos que se despla- cen en planos inclinados, del mismo material, con distinta pendiente (se sugiere que los ángulos vayan desde 0° hasta 90°) e investiguen de qué manera se utilizan los planos inclinados diariamente y cuál es el beneficio que aportan. <p>PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES Y ACTITUDES CIENTÍFICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Solicitar a los alumnos un diseño experimental para identificar la forma en que la inclinación del plano inclinado influye en el movimiento comparar la información y sus observaciones experimentales para elaborar una conclusión. <p>PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES COMUNICATIVAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Promover entre los alumnos la discusión acerca de las diferencias en el mo- vimiento de un objeto en planos inclinados. Asimismo, se puede plantear que organicen en tablas sus observaciones y las respectivas explicaciones acerca de lo que consideran que causa las variaciones. <p>Es importante fomentar un ambiente de respeto durante las discusiones y debates y enfatizar la importancia de demostrar interés por lo que sus compañeros expresan sobre la realización e interpretación de sus investigaciones.</p> <p>PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES METACOGNITIVAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fomentar la reflexión acerca de qué y cómo hacen para encontrar las relaciones causa-efecto entre los tipos de superficie, el peso de los objetos y su movimiento.
--	--	---

BLOQUE V PROYECTAR PARA EL FUTURO

Propósitos

Se pretende que los alumnos:

- Argumenten los beneficios que tiene para la salud individual y colectiva alimentarse correctamente y evitar el consumo de sustancias adictivas. Comprendan las relaciones causa-efecto entre contaminación y degradación del ecosistema, y que la modificación de los ecosistemas influye en las actividades económicas y sociales de los humanos, y adopten una actitud responsable al respecto.
- Valoren los programas de conservación de organismos y el ambiente como una forma de preservar el equilibrio ecológico y la vida en el planeta.

TEMAS Y SUBTEMAS	APRENDIZAJES ESPERADOS	ORIENTACIONES GENERALES PARA EL TRATAMIENTO DE LOS CONTENIDOS
<p>1. Prevención de adicciones y desórdenes de la alimentación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Causas personales y sociales del tabaquismo y el alcoholismo. • Desórdenes de la alimentación y sus efectos en la salud individual y colectiva. • Acciones para prevenir las adicciones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Distingue algunos factores personales y sociales que inciden en el desarrollo de las adicciones y desórdenes de la alimentación. • Describe acciones para prevenir adicciones y desórdenes de la alimentación. • Identifica los efectos del tabaquismo y alcoholismo para la salud individual y colectiva. 	<p>PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES Y ACTITUDES CIENTÍFICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organizar situaciones de aprendizaje en las que los alumnos expliquen los resultados de una investigación acerca de las implicaciones que tienen en la salud los mensajes difundidos a través de los medios de comunicación en los que se estimula el consumo de alcohol, tabaco y alimentos con escaso valor nutricional. Orientar las conclusiones en torno a su influencia en los estereotipos de imagen corporal, los roles de género, el comportamiento y la violencia. • Es necesario propiciar la organización de los alumnos de manera que puedan elegir el tema que les interesa investigar relacionado con algunas adicciones.
PROYECTO INTEGRADOR:		
<p>2. Nuevas etapas de la vida: el inicio de la adolescencia.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Describen las etapas del desarrollo humano: infancia, adolescencia, adultez y vejez, reconociendo el valor y las capacidades de las personas de diferentes edades. 	<p>HABILIDADES COMUNICATIVAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Solicitar a los estudiantes que se organicen en equipos en los que elaboren un cuento, historieta, poema, canción, o representación teatral destacando las características de las personas en distintas etapas del desarrollo, como por ejemplo sus cualidades, responsabilidades, autonomía, experiencias, capacidades y necesidades. Compartir los productos con los otros equipos para que, entre todos, concluyan que todas las personas, independientemente de su edad, tienen aprendizajes que compartir y merecen ser valoradas y respetadas.

3. Identificación de acciones locales que contribuyen a la sustentabilidad:

- Principales problemas de contaminación en algunas regiones del país.
- Programas de conservación de organismos y del ambiente.
- Reciclaje y desarrollo sustentable.

- Reconoce algunos problemas de contaminación en distintos lugares del país, su relación con las actividades económicas y las necesidades de los seres humanos que los habitan.
- Compara los problemas de contaminación de su región con los de otras regiones.
- Comprende la importancia de los programas de conservación en su comunidad y explica de qué forma éstos protegen a los seres vivos y al ambiente.
- Reconoce la importancia de reciclar los materiales y que es necesaria la separación de basura para poder reciclarlos; asimismo, aplica estos conocimientos en su comunidad.
- Reconoce y explica formas sustentables de relación con su ambiente.

ACTIVIDADES DE EXPLORACIÓN DEL ENTORNO Y EXPERIMENTACIÓN

- Solicitar a los alumnos que lleven a cabo un proyecto de investigación sobre un problema de contaminación en su localidad que les interese, por ejemplo el uso de fertilizantes u otros contaminantes en los cultivos de plantas, y reflexionen sobre el beneficio en la productividad frente a la contaminación del suelo y el agua, o bien acerca de cómo se llevan a cabo los procesos de reciclaje y clasificación de aquellos materiales que son reciclables para promover su uso, frente a otros que no lo son.

PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES Y ACTITUDES CIENTÍFICAS

- Motivar a los estudiantes para que propongan un diseño experimental para investigar el efecto de los contaminantes en el crecimiento de las plantas y predigan el crecimiento de las plantas bajo diferentes condiciones.
- Propiciar el cuidado de la salud al reconocer que debido al uso de aguas tratadas, fertilizantes e insecticidas en los cultivos, es fundamental lavar y desinfectar frutas y verduras antes de consumirlas.
- Estimular en los estudiantes el interés por el cuidado y la conservación del ambiente.

PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES COMUNICATIVAS

- Para fortalecer la comunicación de las investigaciones realizadas puede solicitar un reporte en el que describan la forma en que propusieron el proyecto de investigación, presenten sus resultados mediante el uso de gráficas e incluyan sus conclusiones.
- Orientar el diseño de una campaña para promover el uso de materiales reciclables en su comunidad o la separación de basura.
- Plantear actividades que promuevan la reflexión acerca de la intervención humana en la transformación del entorno, dejando ver que cada uno de nosotros tiene la posibilidad de intervenir en ella de manera menos dañina al replantear su propio estilo de consumo y optando por aquellas prácticas basadas en la sustentabilidad.



GEOGRAFÍA

ORGANIZACIÓN DE CONTENIDOS

Los contenidos se organizaron en tres ciclos: el primero presenta una articulación entre primer y segundo grados para recuperar el desarrollo de las competencias de educación preescolar y construir referentes básicos para la formación espacial de los alumnos. El segundo ciclo (tercer y cuarto grados) se relaciona con los grados anteriores y consolida las bases de la identidad regional, estatal y nacional. El tercero (quinto y sexto grados) profundiza en el estudio de los componentes geográficos del mundo, para que los alumnos articulen sus aprendizajes de los ciclos anteriores y desarrollen las competencias geográficas que tienen vinculación con educación secundaria.

En el interior de cada ciclo, la secuencia de los contenidos se basa en la reflexión de las necesidades que tienen los alumnos en relación con el espacio, por lo que en la organización de los temas se parte del lugar donde viven, para gradualmente transitar a las escalas estatal, nacional y mundial. Para el logro de la articulación se definieron cinco ejes temáticos que vinculan los contenidos y facilitan el estudio del espacio geográfico:

1. Espacio geográfico y mapas. Este eje contribuye a que los alumnos comprendan el espacio geográfico como objeto de estudio de la disciplina y como resultado de relaciones establecidas entre los diversos componentes de la naturaleza, la sociedad y la economía. Integra los procedimientos asociados con la obtención, manejo e interpretación de mapas políticos, así como el desarrollo de habilidades cartográficas esenciales.

2. Recursos naturales. En este eje se articulan los contenidos que abordan las relaciones de los componentes de la naturaleza y su distribución. Se identifican los recursos naturales que satisfacen las necesidades sociales y que permiten el desarrollo de las actividades económicas. De esta forma, se fomentan los valores y las actitudes necesarias para promover el aprovechamiento sustentable de los recursos.

3. Población y cultura. Articula los temas de crecimiento, distribución, y movimiento de la población, sus tendencias y las condiciones presentes gene-

radas por la concentración y dispersión de los habitantes en el espacio geográfico, así como las características propias de los espacios rurales y urbanos, con atención especial en el análisis de la dinámica de las ciudades. Además, en este eje se incorpora el conocimiento de la diversidad cultural en distintas escalas de análisis, así como la identidad cultural que cada alumno debe asumir de acuerdo con el contexto del lugar donde vive.

4. Economía y sociedad. Agrupa los contenidos relacionados con los espacios económicos en diferentes sectores y escalas de análisis. La división por sectores permite conocer la especialización productiva así como su localización y distribución desde el lugar donde vive hasta la expresión mundial. La desigualdad socioeconómica es tratada en este eje temático para que el alumno tome conciencia de las distintas condiciones sociales y económicas en las que se encuentra la población.

5. Geografía para la vida. En este eje se busca la aplicación de los conocimientos geográficos para la vida, adquiridos a lo largo de cada ciclo escolar. En él se abordan contenidos enfocados a formar una cultura ambiental y formar una cultura de prevención de desastres que derive en acciones que los estudiantes pueden emprender ante los riesgos que se presentan en el lugar donde habita.

ASIGNATURA DE GEOGRAFÍA PARA EDUCACIÓN PRIMARIA, 2008

EJES TEMÁTICOS	PRIMER GRADO EL LUGAR DONDE VIVO	SEGUNDO GRADO EL MEDIO LOCAL	TERCER GRADO LA ENTIDAD	CUARTO GRADO MÉXICO	QUINTO GRADO EL MUNDO	SEXTO GRADO EL MUNDO Y SUS RETOS
Espacio geográfico y mapas Conceptos y habilidades para el estudio del espacio geográfico	<ul style="list-style-type: none"> • El lugar donde vivo • Otros lugares • Dibujos y croquis 	<ul style="list-style-type: none"> • Paisajes naturales y culturales • La orientación • Expresión gráfica 	<ul style="list-style-type: none"> • La entidad en México • El mapa de la entidad • Regiones de la entidad 	<ul style="list-style-type: none"> • México en el mundo • Los mapas y su representación • Mapa político de México • Regiones de México 	<ul style="list-style-type: none"> • Rotación y traslación terrestres • Paralelos y meridianos • Latitud, longitud y altitud • Mapa político mundial 	<ul style="list-style-type: none"> • Regiones continentales • Los territorios y sus escalas • Los planos urbanos • Tecnologías de información geográfica
Recursos naturales Conceptos, habilidades y actitudes para la valoración de los elementos naturales	<ul style="list-style-type: none"> • Elementos naturales • El agua, los bosques y la fauna • Cambios de la naturaleza 	<ul style="list-style-type: none"> • Montañas, valles, llanuras, ríos, lagos y mares • Vegetación y fauna terrestre y marina • Recursos naturales 	<ul style="list-style-type: none"> • Sierras, valles, mesetas y llanuras • Ríos, lagos, lagunas, mares y golfos • Climas, suelos vegetación y fauna 	<ul style="list-style-type: none"> • Formas del relieve • Principales cuencas hídricas • Climas y regiones naturales • Principales recursos naturales 	<ul style="list-style-type: none"> • Interior de la Tierra y placas tectónicas • Relieve, sismicidad y vulcanismo • Recursos hídricos del planeta • Climas y regiones naturales 	<ul style="list-style-type: none"> • Sistemas terrestres • Importancia de la biodiversidad • Recursos naturales para la vida • Acciones para el desarrollo sustentable
Población y cultura Conceptos, habilidades y actitudes para el estudio de los componentes sociales y culturales	<ul style="list-style-type: none"> • Características de mi comunidad • Colonia, barrio, pueblo, rancho • Cultura de mi comunidad 	<ul style="list-style-type: none"> • El campo y la ciudad • Movimientos de la población • Identidades culturales 	<ul style="list-style-type: none"> • Población de la entidad • Crecimiento de las ciudades y abandono de los pueblos • Grupos culturales de la entidad 	<ul style="list-style-type: none"> • Población y su desigual distribución • Las ciudades y el crecimiento urbano • La emigración un problema interno • México: un país multicultural 	<ul style="list-style-type: none"> • Concentración y dispersión de la población • Tendencias poblacionales • Países expulsores y países receptores de población • Manifestaciones culturales del mundo 	<ul style="list-style-type: none"> • Crecimiento de la población • Tipos de migración y sus principales rutas • Condiciones de las grandes ciudades • Minorías culturales

<p>Economía y sociedad Conceptos, habilidades y actitudes para el estudio de las condiciones socioeconómicas del espacio geográfico</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tipos de vivienda • Trabajos de la comunidad • Los transportes 	<ul style="list-style-type: none"> • Los bienes del campo y la industria • El comercio y los transportes • Condiciones de vida 	<ul style="list-style-type: none"> • Actividades económicas productivas • El comercio y el transporte de mercancías • Las desigualdades urbanas y rurales 	<ul style="list-style-type: none"> • Regiones agropecuarias y forestales • La minería e industria nacional • Comercio, turismo y finanzas • La pobreza en México 	<ul style="list-style-type: none"> • Especialización económica de los países • Regiones comerciales • Globalización económica • Desarrollo económico y bienestar social 	<ul style="list-style-type: none"> • Relaciones entre la producción, la comercialización y el consumo • Sociedades de consumo • Espacios no globalizados • Progreso económico y marginación social
<p>Geografía para la vida Cultura ambiental Aplicación, valores y actitudes</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La importancia de cuidar el ambiente 	<ul style="list-style-type: none"> • Las formas de cuidar el ambiente 	<ul style="list-style-type: none"> • Problemas ambientales 	<ul style="list-style-type: none"> • Efectos de los problemas ambientales • Normatividad ambiental 	<ul style="list-style-type: none"> • Cambios en el ambiente • Acuerdos para cuidar y proteger el ambiente 	<ul style="list-style-type: none"> • El ambiente y la calidad de vida • Acciones locales para cuidar y proteger el ambiente
<p>Cultura de prevención de desastres Aplicación, valores y actitudes</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Los riesgos cercanos 	<ul style="list-style-type: none"> • Medidas para prevenir desastres 	<ul style="list-style-type: none"> • Tipos de riesgos según su origen 	<ul style="list-style-type: none"> • Acciones para la prevención de desastres 	<ul style="list-style-type: none"> • Desastres y medidas para prevenirlos 	<ul style="list-style-type: none"> • Planes de acción local para la prevención de desastres
<p>Proyectos Aplicación de los ejes temáticos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Proyecto 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyecto 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyecto 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyecto 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyecto 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyecto

Relación de Geografía con otras asignaturas

La vinculación entre contenidos y enfoques metodológicos de las demás asignaturas que conforman el plan de estudios de la educación primaria lleva al estudio integral de la realidad donde se desenvuelven los niños. La Geografía se relaciona con todas las asignaturas, pero es más evidente su vinculación con Ciencias Naturales e Historia en los dos primeros grados.

En Español se desarrollan habilidades de expresión oral y escrita que facilitan al alumno realizar proyectos didácticos, exposiciones, argumentaciones orales o la realización de reportes con temas que pueden conducir al análisis del espacio; con esto, se espera desarrollar capacidades de comunicación y formar criterios en relación con acontecimientos del mundo actual. Además, en Geografía, los alumnos realizan investigaciones en diversas fuentes como libros, revistas y textos de tipo científico e informativo-noticioso, lo que lleva a consolidar la habilidad del manejo y obtención de información. Por otro lado, en esta asignatura se sientan las bases para la lectura e interpretación de símbolos que derivarán en que los alumnos lean adecuadamente la simbología en los mapas.

En Matemáticas se desarrolla la noción de abstracción de la realidad. Esta asignatura proporciona las bases para la elaboración y lectura de mapas con la geometría e información cuantitativa. También brinda los conocimientos y desarrolla las habilidades necesarias para el uso de las coordenadas cartesianas y la construcción de figuras a escala, elementos necesarios para la localización de puntos con el uso de coordenadas geográficas y la medición de distancias en un mapa; además, las matemáticas permiten el análisis e interpretación de información estadística en cuadros, gráficas o mapas, y la comparación de longitudes y áreas.

En Ciencias Naturales se abordan temas de la dinámica del planeta y los procesos de la naturaleza, el Sistema Solar, los movimientos de rotación y traslación, las capas internas, las eras geológicas, la conformación de la vida en la Tierra y la dinámica de la atmósfera, entre otros. Los alumnos recuperan estos conocimientos en Geografía para comprender y explicar las relaciones de los sistemas terrestres en la conformación de las regiones naturales de la superficie de la Tierra, y para identificar y valorar la biodiversidad y los recursos naturales. En ambas asignaturas se comparten planteamientos en relación con la educación ambiental para la sustentabilidad, con una formación integral donde se promueven acciones para que los alumnos contribuyan al cuidado del ambiente, desarrollen la cultura de prevención y desarrollen una conciencia del espacio donde viven.

En Historia se abordan procesos temporales de la humanidad en diferentes periodos y escalas, que se relacionan con el concepto de temporalidad de

Geografía. Ambas asignaturas fomentan el desarrollo de la identidad cultural y la pertenencia espacial. Asimismo, se aprecian las modificaciones de la relación sociedad-naturaleza y su expresión espacial, derivada de los distintos acontecimientos, los cuales pueden ser plasmados en mapas que dan cuenta de las transformaciones del espacio geográfico.

La asignatura de Formación Cívica y Ética favorece el fortalecimiento de las actitudes geográficas a través del desarrollo de los valores, los derechos del otro, la práctica de la libertad y la igualdad, lo que favorece la valoración de la diversidad espacial. El alumno puede reconocer su pertenencia espacial y cultural a través del fortalecimiento de la identidad y el reconocimiento de la soberanía nacional, así como mediante temas que conduzcan a vivir en sociedad, lo que consolida la actitud de saber vivir en el espacio.

La relación entre Geografía y Artes Visuales, se establece por medio de las imágenes que se utilizan para el reconocimiento de los elementos del espacio geográfico, las cuales deben ser estéticamente armónicas y de calidad para que sus elementos sean apreciados de forma adecuada. Por otro lado, las representaciones que los alumnos hacen del espacio geográfico pueden ser apoyadas por esta asignatura con variaciones del grado de abstracción acorde con el nivel escolar, desde los dibujos sencillos de su percepción de la realidad, hasta la abstracción que representa hacer un mapa que implica el manejo de las cualidades artísticas al seleccionar los colores y símbolos adecuados y equilibrados visualmente. Asimismo, al abordar la diversidad de expresiones artísticas que presentan las culturas conduce a los estudiantes a valorar su diversidad espacial.

Por otra parte, el estudio de la Geografía en educación primaria se vincula con la tecnología en temas relacionados con la transformación de la naturaleza, la alteración que esto supone para el ambiente, el desarrollo sustentable y la calidad de vida, para llegar a la comprensión de la forma en que las actividades del ser humano transforman las condiciones de la naturaleza y cómo esto desemboca en cambios en el paisaje.

El estudio de la tecnología permite comprender que los cambios en el ambiente y los acuerdos para su mejoramiento mediante la innovación tecnológica que tenga como objetivo el desarrollo sustentable. El estudio de la tecnología se vincula directamente con temas como *Recursos naturales estratégicos*, *Acciones para el desarrollo sustentable*, *El ambiente y la calidad de vida* y *Acciones locales para preservar el ambiente*, así, se fomenta en los alumnos de una forma integral el cuidado del ambiente, su utilización sustentable que derivan en el mejoramiento de la calidad de vida.

De esta manera, se establecen relaciones horizontales y transversales entre los contenidos de la Geografía y las demás asignaturas, lo cual se traduce en el

diseño de estrategias didácticas que permitan su articulación, de tal modo que se logre la formación integral del alumno en educación básica.

Articulación de Geografía en educación básica

En el contexto del Programa de la Reforma Integral de la Educación Primaria (PRIEP) 2008-2012 y con base en la Reforma de Educación Preescolar 2004 y la Reforma de Educación Secundaria 2006, la asignatura de Geografía busca fortalecer su articulación en los tres niveles de educación básica a partir del diseño de programas de estudio basados en el desarrollo de competencias geográficas.

En este sentido, la vinculación general entre educación preescolar, primaria y secundaria se define en la orientación de la asignatura hacia el logro de los rasgos del perfil de egreso de educación básica y el desarrollo de las competencias para la vida, presentadas en el Plan de estudios 2006.

La formación por competencias tiene como punto de partida la recuperación de las competencias de los campos formativos de educación preescolar relacionadas con el espacio cercano. En educación primaria se promueve el desarrollo de competencias geográficas que contribuyan a la formación integral de los niños en relación con el estudio de la geografía en las escalas local, nacional y mundial.

Con lo anterior se busca que en educación secundaria se trabaje en el desarrollo de competencias para profundizar en el estudio del espacio geográfico a partir de cinco ejes temáticos que se relacionan con las competencias y ejes temáticos de educación primaria y los campos formativos de educación preescolar.

PREESCOLAR

CAMPOS FORMATIVOS

- Desarrollo personal y social
- Lenguaje y comunicación
- Pensamiento matemático
- Exploración y conocimiento del mundo
- Expresión y apreciación artística
- Desarrollo físico y salud

PRIMARIA

EJES TEMÁTICOS

- Espacio geográfico y mapas
- Recursos naturales
- Población y cultura
- Economía y sociedad
- Geografía para la vida

SECUNDARIA

EJES TEMÁTICOS

- El espacio geográfico y los mapas
- Recursos naturales y preservación del ambiente
- Dinámica de la población y riesgos
- Espacios económicos y desigualdad social
- Espacios culturales y políticos

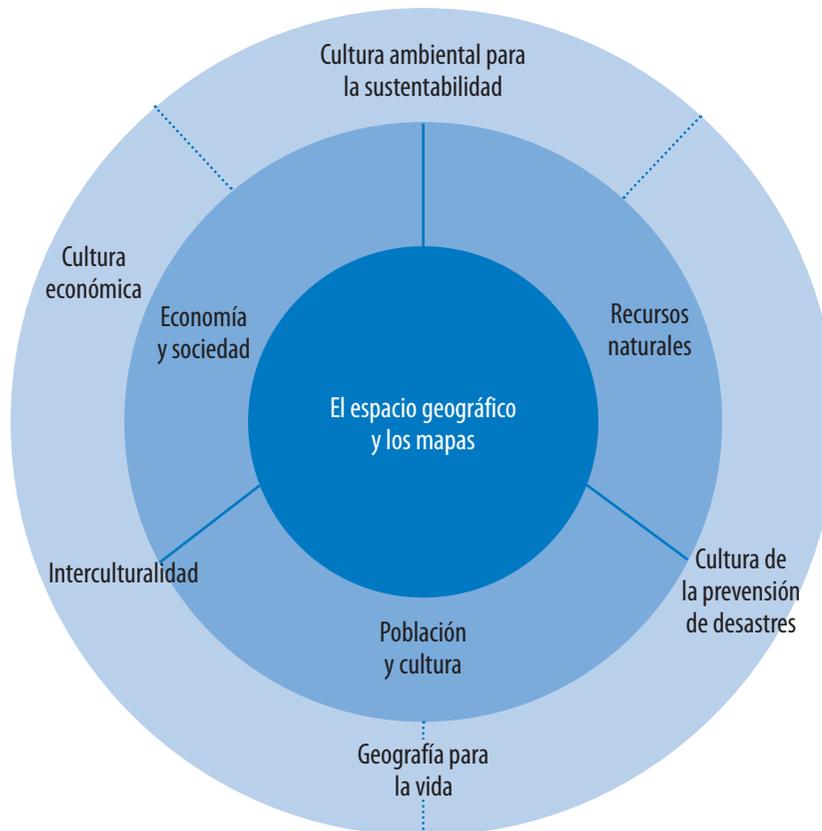
Por ejemplo, en preescolar, las competencias del campo formativo *Desarrollo personal y social* y las de *Lenguaje y comunicación*, son un antecedente para lograr el aprecio y respeto de la diversidad cultural en el eje *Población y cultura* de geografía en educación primaria; las de *Pensamiento matemático* son una plataforma para que los niños en primaria trabajen con la orientación y elaboración de mapas y otras representaciones; las de *Exploración y conocimiento del mundo* se ligan con los ejes de *Recursos naturales*, *Población y cultura* y *Economía y sociedad*; y las de *Desarrollo físico y salud* proporcionan conocimientos previos al eje de *Recursos naturales*.

En educación primaria las competencias geográficas se promueven en cada uno de los ejes temáticos, con la finalidad de poner en juego los conocimientos de los alumnos en la vida diaria. Esto se vincula directamente con los propósitos, contenidos y aprendizajes esperados de educación secundaria, donde se encuentra una organización similar en ejes temáticos en relación con los componentes del espacio geográfico.

EDUCACIÓN BÁSICA	ESCALAS DE ANÁLISIS	ESTUDIO DE LA GEOGRAFÍA
Educación preescolar	El espacio cercano	Referencias espaciales, orientación y observación
1º Educación primaria	El lugar donde vivo	Características del lugar donde viven los alumnos
2º Educación primaria	El medio local	Conocimiento del lugar donde viven en el contexto nacional
3º Educación primaria	La entidad	Nociones geográficas básicas en el reconocimiento de la entidad
4º Educación primaria	México	Conocimiento de la geografía del territorio nacional
5º Educación primaria	El mundo	Estudio de los procesos geográficos en la escala mundial
6º Educación primaria	El mundo y sus retos	Análisis de los problemas ambientales, sociales y culturales del mundo actual
1º Educación secundaria	México y el mundo	Relación de los componentes naturales, sociales y económicos del espacio geográfico en la escala mundial y nacional

A lo largo de la educación básica se abordan los ejes temáticos de manera gradual de lo cercano a lo lejano, a través de diferentes escalas de análisis. Durante los primeros años de la educación preescolar, las educadoras trabajan en diversos campos formativos el conocimiento del espacio cercano. En primer y segundo grados de primaria se recuperan estas referencias espaciales para abordar las características del lugar donde viven los niños, lo que permitirá en el siguiente ciclo reconocer la entidad y las características del territorio nacional. En el último ciclo se analizan las relaciones de los componentes geográficos del espacio para identificar los retos del mundo actual.

La articulación en el interior de la asignatura también se observa en la organización de los contenidos de educación primaria y secundaria que se basan en el estudio integral del espacio geográfico, con base en el análisis de las manifestaciones espaciales de las relaciones de los elementos naturales, políticos, la población, la cultura, la economía y la sociedad, como base de los cinco ejes temáticos que se estudian en distintas escalas de análisis:



La organización interna de la asignatura de Geografía en educación básica se basa en una fuerte articulación de sus componentes curriculares con el fin de incidir en la formación de los alumnos, para consolidar sus saberes geográficos en situaciones de la vida diaria.

TERCER CICLO

Propósitos del tercer ciclo

Que los alumnos relacionen los componentes del espacio geográfico a través del manejo de información y de la representación e interpretación de mapas en diferentes escalas. Expliquen la distribución e importancia de la diversidad natural, los recursos naturales y su relación con las actividades humanas. Que identifiquen los problemas de la población en relación con su crecimiento, composición, distribución y principales flujos migratorios, así como la importancia de la diversidad cultural. Además, reconozcan la conformación de los espacios económicos y asuman una postura de cuidado y protección al ambiente, al tiempo que consolidan una cultura para la prevención de desastres.

Quinto grado

Bloque I. El Mundo

- Rotación y traslación terrestres
- Paralelos y meridianos
- Latitud, longitud y altitud
- Mapa político mundial

Bloque II. Los elementos naturales

- Interior de la Tierra y placas tectónicas
- Relieve, sismicidad y vulcanismo
- Recursos hídricos del planeta
- Climas y regiones naturales

Bloque III. Población mundial

- Concentración y dispersión de la población
- Tendencias poblacionales
- Países expulsores y países receptores de población
- Manifestaciones culturales del mundo

Bloque IV. Regiones económicas

- Especialización económica de los países
- Regiones comerciales
- Globalización económica
- Desarrollo económico y bienestar social

Bloque v. Cuidemos el mundo

- Cambios en el ambiente
- Acuerdos para cuidar y proteger el ambiente
- Desastres y medidas para prevenirlos
- Proyecto

BLOQUE I

EL MUNDO

Propósitos

- Relacionar la forma, los movimientos y la inclinación de la Tierra con las estaciones del año.
- Relacionar los principales círculos, puntos y líneas de la Tierra con las zonas térmicas.
- Utilizar las coordenadas geográficas para localizar diversos puntos en la superficie terrestre.
- Conocer la división política del mundo y localizar países que le sean significativos.

TEMAS	APRENDIZAJES ESPERADOS	SUGERENCIAS DIDÁCTICAS
Rotación y traslación terrestres	Explica cómo la forma, la inclinación de la Tierra y sus movimientos de rotación y traslación inciden en las estaciones del año.	Observar en un globo terráqueo la forma de la Tierra, identificar los polos, el eje terrestre y su inclinación, así como los movimientos de rotación y traslación, para establecer la sucesión del día y la noche y las estaciones del año. Se puede usar una lámpara para simular el Sol y la forma en que ilumina a la Tierra durante el año.
Paralelos y meridianos	Localiza el Meridiano de Greenwich, el ecuador, los trópicos, y los círculos polares.	Localizar el ecuador, los trópicos y los círculos polares, así como las zonas tropicales, templadas, y frías. Además, es necesario retomar el conocimiento de la sucesión del día y la noche para explicar la división de la Tierra en meridianos, enfatizando en los de cero y 180 grados.
Latitud, longitud y altitud	Utiliza las coordenadas geográficas para la localización de diferentes puntos en la superficie terrestre.	Reconocer los cuatro hemisferios (Norte, Sur, Oriente y Occidente) a partir del ecuador y del meridiano de Greenwich, así como la latitud con los paralelos de 0° a 90° y la longitud con los meridianos de 0° a 180° y localizar en un mapa ciudades u otros puntos de interés con el uso de las coordenadas. Se pueden apoyar con el uso de una brújula y un GPS.
Mapa político mundial	Localiza en un planisferio diferentes países que le son significativos con sus respectivas capitales, incorporando las banderas que les identifican.	Seleccionar en un atlas y en un globo terráqueo algunos países que sean de interés para los alumnos, con sus respectivas ciudades capitales y otras importantes, así como las banderas que les identifican, para después hacer una representación en un mapa mural de división política del mundo.

BLOQUE II

LOS ELEMENTOS NATURALES

Propósitos

- Relacionar las capas internas de la Tierra con los movimientos de las placas tectónicas.
- Relacionar los movimientos de la corteza terrestre con los sistemas montañosos, zonas sísmicas y volcánicas.
- Analizar y valorar la distribución y disponibilidad del agua en la Tierra.
- Relacionar la distribución de los climas con las regiones naturales en el mundo.

TEMAS	APRENDIZAJES ESPERADOS	SUGERENCIAS DIDÁCTICAS
Interior de la Tierra y placas tectónicas	Reconoce las capas internas de la Tierra y las relaciona con los movimientos de las placas tectónicas.	En un modelo tridimensional de la Tierra, representar el núcleo, el manto y la corteza, e identificar las capas que se relacionan con la conformación y los movimientos de las placas tectónicas. También se pueden elaborar maquetas de las placas e indicar sus nombres y movimientos.
Relieve, sismicidad y vulcanismo	Relaciona los movimientos de la corteza terrestre con la conformación y distribución de las formas del relieve continentales y las zonas sísmicas y volcánicas.	Mediante la sobreposición de mapas los alumnos pueden relacionar el movimiento de las placas con la distribución del relieve y oceánico la actividad sísmica y volcánica. Pueden apoyarse con Google Earth para reconocer las formas del relieve.
Recursos hídricos del planeta	Relaciona la distribución del agua en la superficie terrestre (ríos, lagos, lagunas y mares, presas y mantos acuíferos) con su aprovechamiento.	A través de la lectura de mapas de ríos, lagos, lagunas y mares los alumnos pueden relacionar la disponibilidad del agua por cuencas hídricas y las reservas de las presas y los mantos acuíferos con el uso que de ellos hace la población y con las actividades económicas.
Climas y regiones naturales	Relaciona la distribución de los climas en el mundo con las regiones naturales.	Los estudiantes pueden retomar los conocimientos previos de las zonas térmicas de la Tierra y explicar su subdivisión en zonas climáticas tropicales, templadas, secas y frías con énfasis en la asociación vegetal de cada una, para luego representar en otro mapa las regiones naturales. Se sugiere investigar sobre la situación de la biodiversidad en el planeta y reflexionar acerca de su valor e importancia para la vida en la superficie terrestre.

BLOQUE III

POBLACIÓN MUNDIAL

Propósitos

- Comprender la distribución de la población en el mundo.
- Analizar la composición y crecimiento de la población en diversos países.
- Localizar los principales flujos migratorios internacionales.
- Reconocer la diversidad cultural de las naciones en el mundo.

TEMAS	APRENDIZAJES ESPERADOS	SUGERENCIAS DIDÁCTICAS
Concentración y dispersión de la población	Identifica las zonas más pobladas del mundo y las deshabitadas.	Se pueden elaborar mapas de la población absoluta por país o densidad de población, y de las ciudades más pobladas, para identificar las zonas de concentración poblacional en el mundo y los problemas sociales que enfrentan los países debido a la desigual distribución de sus habitantes.
Tendencias poblacionales	Identifica las principales tendencias de composición y crecimiento de la población en diferentes regiones del mundo.	Con datos de la población mundial y pirámides de edades de países representativos o los que fueron de interés, se recomienda identificar las tendencias de crecimiento y envejecimiento de la población, así como sus principales consecuencias.
Países expulsores y países receptores de población	Localiza los países con población inmigrante o emigrante y la dirección de los principales flujos migratorios.	Se pueden representar en un mapa los países expulsores y los países receptores de población según las estadísticas mundiales, trazar los flujos migratorios internacionales en un planisferio y realizar un reporte donde destaquen los flujos más numerosos, en especial los de México hacia Estados Unidos.
Manifestaciones culturales del mundo	Explica y valora la diversidad cultural del mundo y conoce su distribución.	Se puede elaborar una carpeta grupal con información, imágenes y mapas de distribución de diferentes culturas del mundo. Adicionalmente, pueden caracterizarse con la vestimenta tradicional de una cultura o con algún rasgo particular, y explicar frente al grupo las particularidades que la hacen única y los aportes culturales por los que debe ser valorada.

BLOQUE IV

REGIONES ECONÓMICAS

Propósitos

- Reconocer las características de los espacios económicos más importantes en el mundo.
- Identificar los países que integran las grandes regiones comerciales.
- Comprender las relaciones socioeconómicas de los países del mundo.
- Reconocer la importancia del desarrollo humano.

TEMAS	APRENDIZAJES ESPERADOS	SUGERENCIAS DIDÁCTICAS
Especialización económica de los países	Localiza y caracteriza los espacios económicos relacionados con las actividades primarias, secundarias y terciarias.	Es conveniente localizar y representar en mapas los espacios y las regiones económicas más importantes por su producción agrícola, ganadera, forestal, pesquera, minera, industrial, financiera o turística.
Regiones comerciales	Identifica las principales regiones económicas resultantes de los tratados comerciales.	En un planisferio, los alumnos pueden localizar los países que integran la Unión Europea, la Cuenca del Pacífico, los integrantes del TLCAN, Mercosur, entre otras regiones comerciales. En plenaria, se sugiere reflexionar sobre las características de bloques económicos en el mundo y resaltar el tipo de tratado comercial.
Globalización económica	Reconoce las principales relaciones socioeconómicas entre diferentes espacios del mundo actual, con base en la presencia de las empresas transnacionales.	Los alumnos pueden localizar en un mapa los espacios de origen de los bienes y productos que utilizan en su vida y trazar los flujos de las mercancías del país de producción hacia México, así como el papel de las empresas transnacionales en la economía mundial.
Desarrollo económico y bienestar social	Diferencia el desarrollo económico del bienestar social.	Mediante una lluvia de ideas, los alumnos expresan las condiciones que debe tener una sociedad para lograr un desarrollo humano. Se sugiere encauzar la actividad para que el alumno valore la importancia de la salud, la educación y el acceso a un trabajo remunerado.

BLOQUE V

CUIDEMOS EL MUNDO

Propósitos

- Reconocer los principales problemas ambientales en el mundo.
- Analizar las acciones que se implementan en el mundo para cuidar y proteger el ambiente.
- Identificar los desastres recientes en el mundo, reconocer sus causas y consecuencias, y las medidas de prevención.
- Realizar un proyecto para aplicar sus conocimientos geográficos para el estudio de una situación de coyuntura en el lugar donde viven.

TEMAS	APRENDIZAJES ESPERADOS	SUGERENCIAS DIDÁCTICAS
Cambios en el ambiente	Reconoce los problemas ambientales en el mundo.	Con información de diversos problemas ambientales mundiales como el calentamiento global, la desertificación, la deforestación, la pérdida de suelos y de biodiversidad, la contaminación de agua y aire, entre otros, los alumnos pueden realizar una investigación que los conduzca a procesar y analizar diversa información y generar un debate informado de los temas que investigaron.
Acuerdos para cuidar y proteger el ambiente	Reconoce las acciones que se implementan en el mundo para cuidar y proteger el ambiente.	Se puede investigar en periódicos, revistas especializadas y páginas de internet, entre otras fuentes, las normas para la preservación del ambiente. Identificar la manera en que se puede contribuir a respetarlas y elaborar un cartel con sugerencias, de las acciones que pueden realizar desde su hogar..
Desastres y medidas para prevenirlos	Describe las causas y consecuencias de los desastres ocurridos recientemente en el mundo, así como las medidas que se requieren para reducir sus efectos.	Por equipos, los alumnos pueden investigar en diversas fuentes acerca de los desastres ocurridos en el mundo, luego localizarlos en un mapa y elegir uno para realizar un cartel, en el que integren mapas, imágenes, la explicación de su origen, consecuencias, así como las medidas que deben tomarse para reducir sus efectos..
Proyecto	Realiza un proyecto que aborde una condición del mundo actual.	Con ayuda del profesor, los alumnos elegirán un tema de interés en el mundo actual para desarrollar un proyecto de investigación y aplicar sus conocimientos y habilidades, de modo que hagan evidente el desarrollo de sus competencias geográficas.

BIBLIOGRAFÍA

Fuentes consultadas

- Bueno, José A. y Celedonio Castanedo (coord.) (2001), *Psicología de la educación aplicada*, España, CCS.
- Castañeda, Javier (2004), “O ensino de geografia no México: Educação básica (primária e secundária)”, en *O ensino de geografia no século XXI*, Brasil, Papirus.
- (2006), *La Enseñanza de la geografía en México. Una visión histórica: 1821-2005*, México, Plaza y Valdés.
- Coll, César y Elena Martín (2006), *Vigencia del debate curricular. Aprendizajes básicos, competencias y estándares*, México, Secretaría de Educación Pública.
- De Blij, Alexander *et al.* (2007), *Human Geography: People, Place and Culture*, New Jersey, John Wiley and Sons.
- Durán, Diana (2004), *Educación geográfica: cambios y continuidades*, Argentina, Lugar Editorial.
- Hernández, Xavier (2005), *Didáctica de las ciencias sociales, geografía e historia*, Barcelona, Grao.
- INEE (2007), *El Aprendizaje en Tercero de Primaria en México*, México, INEE.
- Llanos, Efraín (2006), *El papel de la geografía en la época actual*. Zona Próxima. Revista del Instituto de Estudios en Educación. Colombia, Universidad del Norte.
- Norton, William (2000), *Cultural Geography: Themes, concepts, analyses*, Estados Unidos, Oxford University.
- Rubenstein, James (2004), *The cultural landscape: An introduction to Human Geography*, Estados Unidos, Prentice Hall.

Williams, John (2003), *Geografía contemporánea y geografía escolar: algunas ideas para una agenda en Colombia*, Cuadernos de Geografía XII. Departamento de Geografía, Colombia. Universidad Nacional de Colombia.

Recomendaciones para los docentes

- Moreno y Ma. Jesús Marrón (eds.), (1996), *Enseñar geografía. De la teoría a la práctica*, España, Síntesis.
- Bale, John (1996), *Didáctica de la geografía en la escuela primaria*, España, Ministerio de Educación y Ciencia/ Morata.
- Bixio, Cecilia (2005), *Cómo planificar y evaluar en el aula: propuestas y ejemplos*, Argentina, Homosapiens.
- Conagua (2007), *Estadísticas del Agua en México*, México, Semarnat.
- Díaz Barriga, Frida (2006), *Enseñanza situada: vínculo entre la escuela y la vida*, México, McGrawHill.
- Durán, Diana (1996), *Geografía y transformación curricular*, Argentina, Lugar Editorial.
- Ferrero, Adrián (1997), *La construcción del conocimiento geográfico. Estrategias didácticas para el tercer ciclo y polimodal*, Argentina, Homo-Sapiens.
- Giacobbe, Mirta (1997), *Enseñar y aprender Ciencias Sociales*, Argentina, Homo Sapiens.
- Graves, Norman (coord.) (1989), *Nuevo método para la enseñanza de la geografía*, España, Teide.
- Gurevich, Raquel *et al.* (1995), *Notas sobre la enseñanza de una geografía renovada*, Argentina, Aique.
- Nieda, Juana y Beatriz Macedo (1998), *Un currículo científico para estudiantes*, México, SEP/UNESCO/OEI.
- Semarnat (2006), *Estrategia de Educación Ambiental para la Sustentabilidad en México*, México, Semarnat.
- (2009), *Introducción al Ecoturismo Comunitario*, México, Semarnat.
- SEP/DGDC (2006), *Reforma de la educación secundaria. Fundamentación Curricular: Geografía de México y del Mundo*, México, SEP.
- Souto, Xosé (1999), *Didáctica de la geografía*, España, Ediciones de Serbal.
- Valdés Kuri *et al.* (comp.) (2006), *Ecohábitat. Experiencias rumbo a la sustentabilidad*, México, Semarnat.
- Vázquez, Rita (2000), *¡Encaucemos el agua! Currículum y guía de actividades para maestros*, México, Instituto Mexicano de Tecnología del Agua.

Recomendaciones para los alumnos

Primer ciclo

- Alter, Anna (2002), *El Universo: la Tierra, los planetas, las estrellas, las galaxias*, México (Colección Espejo de Urania).
- Mathivet, Eric (2006) *Alrededor de la Tierra*, México (Colección pasos de Luna).
- Théry, Ivan (2003), *Planeta Tierra*, México (Colección Pasos de Luna).

Para consulta

- Atlas básico de las religiones* (2005), México (Colección Espejo de Urania).
- Báez, Lourdes (2005), *Etnografía*, México (Colección Espejo de Urania).
- Delgadillo, Javier y Felipe Torres (2006), *Ciencias de la Tierra y el Espacio*, México (Colección Espejo de Urania).
- Guillén, Fedro (2002), *México: recursos naturales*, México (Colección Espejo de Urania.)
- Rivera, Miguel (2005), *El cambio climático*, México (Colección Espejo de Urania).
- Solano, Edgardo (2005), *Geografía ilustrada de México*, México, (Colección Espejo de Urania).
- Valek, Gloria (2002), *Travesía por México*, México (Colección Espejo de Urania).

Internet

Artículos

- Flecha, Ramón (1999), *Aprendizaje dialógico y participación social. Comunidades de aprendizaje*, consultado el 15 de marzo de 2008, en <http://www.concejoeducativo.org/alternat/flecha.htm>

- Foro por la Educación Pública (2008), *Aprendizaje dialógico*, Ministerio de Educación y Ciencia, Salamanca, Universidad de Salamanca, consultado el 15 de marzo de 2008, en: http://innova.usal.es/courses/CL3790/document/wikidocs/Te%F3ricos/Aprendizaje_dialogico.pdf?cidReq=CL809b
- Jornadas de Educación y Nuevas Tecnologías, (s/f), *Dialógica: comunicación y educación en la red*, consultado el 15 de marzo de 2008, en <http://www.slideshare.net/mdlt/dialogica/>
- Parica, Amarilis *et al.* (2005), *Teoría del constructivismo social de Lev Vygotsky en comparación con la teoría Jean Piaget*, Caracas, consultado el 15 de marzo de 2008, en <http://constructivismos.blogspot.com/>
- Pulgarín, María (2003), *El espacio geográfico como objeto de estudio en el área de las ciencias sociales*, Colombia, Sociedad Geográfica de Colombia, Academia de Ciencias Geográficas, consultado el 15 de marzo de 2008, en http://www.sogeocol.com.co/documentos/El_Espacio.pdf

Páginas de consulta

Eje 1. El espacio geográfico y los mapas

<http://earth.google.com> (descarga gratuita del programa Google Earth)
<http://www.mgar.net/var/cartogra.htm>
www.geobis.com/mdi.htm
www.igeograf.unam.mx
<http://cuentame.inegi.gob.mx/>
www.mapasmexico.net

Eje 2. Recursos naturales

www.semarnat.org.mx
<http://www.tecnun.es/Asignaturas/ecologia/Hipertexto/02Tierra/130PlacLit.htm#Placas%20litosf%>
www.conabio.gob.mx
<http://www.ecoturismolatino.com/esp/ecoviajeros/guia/paises/mexico/mexico.htm>
www.grida.no/geo2000/pacha/index.htm
www.smn.cna.gob.mx

www.imta.gob.mx/enciclopedia
<http://cenca.imta.mx>

Eje 3. Dinámica de la población

www.conapo.gob.mx
http://www.e-local.gob.mx/wb2/ELOCAL/ELOC_Enciclopedia
<http://www.inegi.gob.mx/inegi/default.aspx?s=est>
www.prb.org

Eje 4. Espacios económicos

www.sagarpa.gob.mx
www.siem.gob.mx/portalsiem
www.unctad.org
www.unfpa.org/sitemap/sitemap-esp.htm

Eje 5. Retos del mundo actual

www.aulaintercultural.org
www.cenapred.gob.mx
www.desenredando.org
www.fema.gov/spanish/index_spa.shtm
www.eluniversal.com.mx
www.jornada.unam.mx/
www.nacionmulticultural.unam.mx
www.un.org/spanish



HISTORIA

ORGANIZACIÓN DE CONTENIDOS

El estudio de la historia está organizado tomando en cuenta el desarrollo de las distintas competencias que articulan el programa.

En primer grado se fortalece el dominio del tiempo personal, la secuencia cronológica y la noción de cambio referida a situaciones cotidianas. Se inicia el conocimiento de las efemérides más importantes de la historia de México. El curso comienza con la ubicación temporal de las actividades a lo largo del día y la semana para después adentrarse en la historia personal y familiar empleando unidades de tiempo como mes, año o década e instrumentos de medición y organización del tiempo, como el reloj, el calendario, la línea del tiempo y el árbol genealógico.

En segundo grado se comienza a reflexionar sobre las causas de las transformaciones de las formas de vida del lugar en donde habitan los niños y las niñas. En el primer bloque se refuerzan las nociones de secuencia y cambio y el uso de los instrumentos de medición vistos en primero. En los bloques siguientes se analizan diversos aspectos de la historia del lugar en donde viven, como son los cambios y las continuidades en el paisaje, la población, las actividades económicas y las costumbres. El curso finaliza con la elaboración de “El libro de mis recuerdos del lugar donde vivo”, que incluye las actividades realizadas a lo largo del año y permite trabajar de manera sistemática la competencia de manejo de información histórica.

A través de estos dos grados, los alumnos poco a poco comprenderán que el tiempo puede medirse, que el presente se relaciona con el pasado y que en las formas de vida actual hay elementos que se han conservado y otros que han cambiado. De esta manera se estará iniciando a las y los niños en la comprensión del tiempo histórico.

En el programa de tercer grado se continúa con el desarrollo de las nociones de secuencia, cambio y multicausalidad, mediante el análisis de las formas de vida de los habitantes de la entidad respectiva en distintos periodos de la historia. Con ello se pretende que el alumno se forme un esquema de ordena-

miento cronológico que le permita, en los grados siguientes, ubicar y comprender procesos históricos de México y del mundo.

El programa de cuarto grado abarca del México prehispánico a la Independencia. El primer bloque inicia con una reflexión introductoria sobre la importancia del estudio de la historia, del uso de las fuentes y las nociones fundamentales para la comprensión histórica, y se hace una revisión panorámica de los primeros pobladores de América. El segundo bloque parte de la ubicación temporal y espacial de Aridoamérica y Mesoamérica. Es importante destacar que, con las investigaciones recientes la frontera entre ambas se está modificando constantemente, lo cual es uno de los ejemplos del carácter dinámico del conocimiento histórico. Se continúa con el estudio de los periodos del México prehispánico. En el tercero se estudia el encuentro de América y Europa, desde las concepciones europeas del mundo hasta la conquista de México. En el cuarto bloque se expone la vida durante el virreinato y finalmente en el quinto se estudia el movimiento de independencia.

El programa de quinto grado continúa con el estudio de la historia de México. Los contenidos del primer bloque abordan desde los primeros intentos de nuestro país para conformarse como una nación hasta mediados del siglo XIX. El siguiente presenta un estudio de los problemas y dificultades internos y externos de México y abarca la segunda mitad del siglo XIX. El tercer bloque se aboca al conocimiento del porfiriato hasta la promulgación de la Constitución de 1917. El cuarto y quinto bloques se centran en el estudio del siglo XX. En todos ellos se ha buscado incluir temáticas que den cuenta de la situación política, económica, social y cultural, además de destacar la necesidad de México de establecer relaciones con otras regiones del mundo.

Finalmente, en sexto grado el alumno inicia el estudio de la historia universal. El primer bloque presenta una revisión de la prehistoria, el segundo aborda el estudio de las grandes civilizaciones agrícolas de Oriente y del Mediterráneo. El tercer bloque ofrece una mirada a las civilizaciones americanas, en tanto las mesoamericanas se han estudiado en cuarto grado, pero ahora se hace énfasis en la comparación con las de otras regiones. Los contenidos del cuarto bloque se refieren a la Edad Media, tanto en Europa como en Asia y África. El quinto bloque se ocupa del Renacimiento, las exploraciones geográficas y la reforma religiosa, antecedentes del mundo moderno.

Estructura de los bloques

La organización de los bloques en la educación primaria varía dependiendo de los propósitos de enseñanza de cada grado escolar. Para primero y segundo, la estructura de los bloques es más sencilla porque los propósitos de enseñanza están orientados principalmente al desarrollo de la noción de temporalidad. La estructura de los bloques en estos grados es la siguiente:

Propósitos. Señalan los aprendizajes que deben desarrollar los alumnos a lo largo del bloque. Aluden a las tres competencias y establecen un marco de referencia para evaluar los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Contenidos. Son las temáticas a estudiar y se organizan en dos apartados:

- *Temas para comprender.* Su propósito es que, a partir de situaciones concretas de la vida de los niños y las niñas, tengan un primer acercamiento a la noción de temporalidad.
- *Temas para reflexionar.* Qué celebramos. Tiene la finalidad de que los niños y niñas investiguen y conozcan por qué se celebran las distintas efemérides de nuestra historia. Más que pretender que los niños tengan una visión exhaustiva, la intención es interesarlos en el pasado de nuestra historia y crear un sentido de aprecio por esos elementos de nuestra identidad.

Aprendizajes esperados. Son lo que se espera que los alumnos sean capaces de saber, saber hacer y ser al finalizar el estudio de los contenidos. A partir de ellos se puede evaluar el desempeño de los estudiantes.

Sugerencias didácticas. Proponen a los maestros estrategias y actividades para abordar cada una de los temas y para desarrollar las distintas competencias que estructuran el programa. El maestro puede enriquecerlas de acuerdo con sus necesidades y creatividad.

Sugerencia de recursos. Ofrece al maestro una variedad de medios que puede emplear para desarrollar los contenidos del programa.

De tercero a sexto grados se desarrolla el estudio sistemático y cronológico de la historia. Los bloques cuentan con los siguientes apartados:

Propósitos. Señalan los aprendizajes que deben desarrollar los alumnos a lo largo del bloque. Aluden a las tres competencias y establecen un marco de referencia para evaluar los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Contenidos. Son los temas históricos que se estructuran en bloques y se organizan en tres apartados:

- *Panorama del periodo.* Ofrece una mirada de conjunto del periodo de estudio destacando la ubicación temporal y espacial. Tiene un carácter general e introductorio y puede servir para que el maestro conozca las ideas previas de los alumnos.
- *Temas para comprender el periodo.* Su propósito es que los alumnos analicen acontecimientos y procesos históricos. Cada bloque se inicia con un interrogante, pregunta detonadora que anticipa los contenidos señalados en los temas y subtemas para despertar la curiosidad de los alumnos y permite al maestro articular los contenidos del bloque. Para trabajar los temas y subtemas los docentes deben considerar las características de sus alumnos: su desarrollo cognitivo, el medio sociocultural y las ideas previas para elegir los recursos didácticos adecuados que permitan el desarrollo de las nociones temporales y espaciales.
- *Temas para reflexionar.* Se sugieren dos temas para despertar el interés del alumno por el pasado, los cuales aluden a la vida cotidiana, la salud, la sociedad y los valores, entre otros asuntos. El maestro y los alumnos podrán escoger uno de ellos o proponer otro. El propósito es que los estudiantes desarrollen las nociones temporales de cambio y permanencia y la relación pasado-presente-futuro.

Aprendizajes esperados. Señalan lo que se espera que los alumnos sean capaces de saber, saber hacer y ser al finalizar el estudio de los contenidos. A través de ellos se puede evaluar su desempeño.

Sugerencias didácticas. Proponen a los maestros actividades y estrategias para abordar cada una de los temas y para desarrollar las distintas competencias que estructuran el programa. Como son sugerencias, el maestro puede tomarlas o no o bien enriquecerlas de acuerdo con sus necesidades y posibilidades.

Sugerencia de recursos. Ofrece al maestro una variedad de medios que puede emplear para desarrollar los contenidos del programa.

Relación con otras asignaturas

En Historia se aportan a los estudiantes nociones y habilidades para ubicar, en un contexto temporal y espacial, contenidos de otras asignaturas, como Geografía, Formación Cívica y Ética, Ciencias Naturales, Español, Matemáticas y Educación Artística. A su vez, Historia se enriquece con los contenidos de otras asignaturas, como la noción de espacio y la diversidad del mundo abordada en Geografía; de desarrollo sustentable y ambiente, tanto en Geografía como en

Ciencias Naturales; la capacidad de interactuar y expresarse en diferentes situaciones comunicativas e interpretar textos, en Español, y el desarrollo del sentido de la identidad nacional, la convivencia, la tolerancia y la legalidad en Formación Cívica y Ética. Historia también comparte propósitos con Educación Artística mediante la interpretación de imágenes o manifestaciones artísticas; con Matemáticas, las habilidades para hacer mediciones y proporciones necesarias para elaborar líneas del tiempo, gráficas y estadísticas.

DEL MÉXICO INDEPENDIENTE A LA ÉPOCA ACTUAL

Propósitos por grado

Que los alumnos y las alumnas sean capaces de:

- Ubicar temporal y espacialmente los procesos históricos del México independiente hasta nuestros días.
- Utilizar fuentes para explicar cambios y continuidades del pasado de México.
- Valorar el conocimiento del pasado para conservar el patrimonio nacional.

BLOQUE I

LOS PRIMEROS AÑOS DE LA VIDA INDEPENDIENTE

Propósitos

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

- Ubicar temporal y espacialmente los primeros años de vida independiente en México.
- Identificar algunas de las características económicas, políticas, sociales y culturales que predominaron en la primera mitad del siglo XIX.
- Valorar los elementos que han ido consolidando la identidad y soberanía nacional.

CONTENIDOS	APRENDIZAJES ESPERADOS	SUGERENCIAS DIDÁCTICAS	SUGERENCIAS DE RECURSOS
1. PANORAMA DEL PERIODO			
Ubicación temporal y espacial de los problemas de México como país independiente en el periodo de estudio.	<p>Identifican la duración del periodo aplicando los términos año, lustro, década y siglo.</p> <p>Identifican y ubican en mapas los cambios en la organización territorial de la primera mitad del siglo XIX.</p>	<p>Elaborar una línea del tiempo con los principales procesos de la primera mitad del siglo XIX.</p> <p>Ordenar una secuencia de mapas donde se presenten los cambios en la organización del territorio.</p>	<p>Línea del tiempo dividida en décadas.</p> <p>Mapas de los cambios territoriales en México.</p>
2. TEMAS PARA COMPRENDER EL PERIODO			
<p>¿Cuál era la situación política, económica, social y cultural del nuevo estado independiente?</p> <p>Los primeros años del México independiente</p>	Identifican los principales problemas que tuvo que enfrentar México para consolidarse como nación.	Consultar fuentes para elaborar notas informativas sobre las características de los primeros años de vida independiente.	<p>Fuentes relacionadas con:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Economía (actividades económicas y deuda externa). 2. Política (inestabilidad, diferentes gobiernos, conflictos con el extranjero). 3. Sociedad y cultura.

Las luchas internas y los primeros gobiernos	Describen los diferentes proyectos políticos que se proponían para la nación mexicana.	Investigar los conceptos: monarquía y república y elaborar fichas de trabajo que expliquen en el contexto histórico.	Consultar diccionarios, textos, páginas <i>web</i> .
Características de las propuestas de gobierno: federalistas y centralistas	Identifican las características y diferencias de las posturas políticas de centralistas y federalistas.	Comparar fuentes para elaborar un esquema donde se destaquen las diferencias entre las propuestas de federalistas y centralistas.	Uso de fragmentos de leyes federalistas y centralistas para comparar sus diferentes concepciones.
La economía después de la independencia	Identifican las características de la economía de la época.	Elaborar mapas y gráficas para identificar las principales actividades económicas y la concentración de la población.	• Mapas.
La vida cotidiana en la ciudad y el campo	Explican las diferencias en la forma de vida del campo y la ciudad.	Consultar información relativa al tema para realizar un relato sobre la vida cotidiana en el campo y la ciudad.	• Fuentes: cuentos, novelas, litografías y textos.
Los intereses extranjeros y el reconocimiento de México	Expresan por escrito los intereses expansionistas de Estados Unidos y Francia.	Leer y analizar fuentes a partir de preguntas guía para identificar los intereses expansionistas.	Extractos de la Doctrina Monroe, el Destino Manifiesto y otras fuentes.
Un vecino con intereses de expansión • La separación de Texas. • La guerra con Estados Unidos.	Comunican en forma oral y escrita las características de algunos sucesos históricos.	Consultar fuentes y organizar un debate sobre la expansión norteamericana.	• Narraciones o testimonios de la intervención norteamericana.
Las transformaciones del paisaje en el siglo XIX	Comparan aspectos del paisaje durante el siglo XIX.	Revisar fragmentos de crónicas de viajes, imágenes y pinturas para conocer aspectos de la vida cotidiana en México.	• Crónicas de viajes y pinturas de la época.

3. TEMAS PARA REFLEXIONAR

“Por culpa del un pastelero...”	Explican gráficamente el conflicto de la “Guerra de los pasteles”	Consultar información histórica para comprender el conflicto y elaborar una historieta.	Fuentes: • Textos, imágenes, videos, páginas <i>web</i> .
Los caminos y los bandidos	Reconocen los problemas que enfrentaban los viajeros.	Consultar crónicas, novelas y relatos históricos sobre la vida cotidiana y realizar una dramatización.	

BLOQUE II

EL PROCESO DE MADURACIÓN

2ª MITAD DEL SIGLO XIX

Propósitos

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

- Ubicar temporal y espacialmente los cambios que enfrentó México en la segunda mitad del siglo XIX.
- Identificar causas, consecuencias y simultaneidades de los principales procesos históricos de la segunda mitad del siglo XIX.
- Identificar elementos que han ido consolidando la vida democrática y el sentido de pertenencia a nuestra nación.

CONTENIDOS	APRENDIZAJES ESPERADOS	SUGERENCIAS DIDÁCTICAS	SUGERENCIAS DE RECURSOS
1. PANORAMA DEL PERIODO			
Ubicación temporal y espacial de los principales acontecimientos de la segunda mitad del siglo XIX	<p>Identifican la duración del periodo aplicando los términos lustro, década y siglo.</p> <p>Reconocen en mapas los cambios de la organización territorial de la segunda mitad del siglo XIX.</p>	<p>Elaborar una línea del tiempo con los principales sucesos y procesos de la segunda mitad del siglo XIX.</p> <p>Identificar en una secuencia de mapas los cambios en la organización del territorio.</p>	<p>Línea del tiempo del periodo de estudio.</p> <p>Mapas: División territorial: Constitución de 1857 e Imperio de Maximiliano.</p>
2. TEMAS PARA COMPRENDER EL PERIODO			
¿Por qué fue importante la defensa de la soberanía mexicana?	<p>Elaboran esquemas sobre los conflictos entre liberales y conservadores.</p> <p>Utilizan conceptos relativos a: rebelión, Leyes de Reforma, Constitución, liberales y conservadores.</p>	<p>Consultar fuentes y organizar información que responda a las preguntas: ¿Qué?, ¿cuándo?, ¿dónde?, ¿por qué?, ¿quiénes?</p> <p>Realizar una sesión imaginaria del congreso en donde expongan las ideas de los grupos liberal y conservador.</p>	<p>Fuentes: fragmentos de la Constitución de 1857 y de crónicas del Congreso.</p>

La intervención francesa y el Segundo Imperio.	Reconocen que en México hubo dos gobiernos de manera simultánea.	Consultar fuentes donde se explique la simultaneidad y las características del gobierno liberal y el Imperio de Maximiliano, para hacer un relato. Analizar y comentar los tratados y acuerdos celebrados por los liberales y conservadores con otros países.	Fuentes, textos y correspondencia personal de los personajes de la época. Fuentes: extractos de tratados celebrados con el extranjero.
Los problemas económicos de México	Reconocen el endeudamiento exterior como una consecuencia de la inestabilidad política de México.	Analizar y comparar gráficas sobre la deuda externa.	Estadísticas y gráficos sobre la deuda.
La restauración de la República	Identifican las causas y consecuencias del triunfo de la República.	Elaborar un esquema de causas y consecuencias.	Fuentes escritas y gráficas, Enciclomedia y páginas web.
Aspectos de la cultura en México	Describen cambios en algunos aspectos culturales de la época.	Analizar imágenes, música y otras expresiones culturales.	Pinturas, escultura, música y fotografías de la época.
La herencia liberal: soberanía y democracia	Reconocen a la soberanía y a la democracia como valores de la República.	Analizar y comentar frases y textos relacionados con el respeto a los ciudadanos y a las naciones.	Frases y textos alusivos al respeto entre los individuos.

3. TEMAS PARA REFLEXIONAR

“Las armas nacionales se han cubierto de gloria”	Reconocen que existen diferentes interpretaciones sobre un mismo hecho histórico.	Proporcionar diferentes pasajes sobre la “Batalla del 5 de mayo” y elaborar por equipo una carta donde se exprese el sentir de cada bando para confrontar sus opiniones.	Textos sobre este acontecimiento con puntos de vista diferentes.
Los periódicos de la época: escenario para las ideas y la caricatura.	Valoran el ejercicio de la libertad de expresión en los periódicos.	Presentar notas periodísticas con diferentes posturas políticas sobre un suceso de la época.	Notas periodísticas de la época.

BLOQUE III

DEL PORFIRIATO A LA REVOLUCIÓN MEXICANA

Propósitos

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

- Ubicar temporal y espacialmente los acontecimientos que caracterizaron al Porfiriato y a la Revolución Mexicana.
- Identificar algunas de las causas y consecuencias del Porfiriato.
- Reconocer en la Constitución de 1917 las garantías individuales y sociales de los mexicanos.

CONTENIDOS	APRENDIZAJES ESPERADOS	SUGERENCIAS DIDÁCTICAS	SUGERENCIAS DE RECURSOS
1. PANORAMA DEL PERIODO			
Ubicación temporal y espacial de los principales acontecimientos durante el Porfiriato y la Revolución Mexicana	<p>Identifican la duración del periodo aplicando los términos década y siglo.</p> <p>Identifican las zonas de influencia de los caudillos que participaron en la Revolución Mexicana.</p>	<p>Elaborar una línea del tiempo con los principales sucesos del Porfiriato y del movimiento armado de la Revolución Mexicana.</p> <p>Elaborar un mapa.</p>	<p>Línea del tiempo del periodo de estudio.</p> <p>Mapa.</p>
2. TEMAS PARA COMPRENDER EL PERIODO			
¿Por qué surge la Revolución Mexicana?			
Las diferencias políticas entre los liberales y el camino a la dictadura	Redactan textos breves sobre las diferencias políticas entre los liberales.	Consultar diversas fuentes para elaborar telegramas que expresen los diferentes puntos de vista de los liberales sobre las pugnas por el poder.	Fuentes escritas.
Estabilidad, desarrollo económico e inversión extranjera: agricultura, minería, industria, comercio, ferrocarriles y puertos	Identifican la participación extranjera en el desarrollo de la economía y las principales actividades económicas de la época.	Interpretar gráficas sobre la inversión extranjera y elaborar un mapa del crecimiento ferroviario.	Datos estadísticos de la inversión extranjera y las actividades económicas.

La vida a finales del siglo XIX	Identifican algunas de las principales transformaciones tecnológicas de México de fines del siglo XIX al inicio del siglo XX.	Mostrar y describir algunos de los inventos y transformaciones de la época: globo aerostático, avión, fonógrafo, cine, fotografía, ferrocarril, energía eléctrica, etc., y elaboran un ejemplo.	Textos e imágenes.
Campesinos y obreros: movimientos de protesta	Describen las condiciones de vida de los diferentes grupos sociales del Porfiriato.	A partir de la lectura de un texto o imagen elaborar un guión para realizar una dramatización en la que se caracterice la situación que vivía un campesino, un obrero, un miembro de la clase media, un hacendado y un científico durante el Porfiriato.	Textos, imágenes, fotografías y litografías.
La oposición de Francisco I. Madero, su ideario democrático y el estallido de la Revolución Mexicana.	Reconocen las ideas políticas de Madero.	Realizar un cartel donde se exprese el llamado de Madero para que el pueblo se una a la Revolución.	Fuentes escritas, imágenes, Enciclomedia, etc.
Las propuestas de caudillos revolucionarios: Emiliano Zapata, Francisco Villa, Venustiano Carranza y Álvaro Obregón	Reconocen las propuestas políticas y sociales de los caudillos revolucionarios.	Consultar fuentes y elaborar fichas de trabajo donde se sintetizen las propuestas de los caudillos.	Fuentes escritas: programas y planes revolucionarios.
La Constitución de 1917. Sus principios y principales artículos	Identifican y reconocen las principales garantías establecidas en la Constitución de 1917.	Consultar los artículos de la Constitución Política (art. 3º, 27 y 123) para elaborar un tríptico.	Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos.
La cultura revolucionaria	Describen imágenes y caricaturas y analizan textos y corridos de la época. Valoran el legado que ha dejado el pasado revolucionario en nuestro presente.	A partir del análisis de un mural revolucionario (Diego Rivera, Siqueiros) identificar las acciones de los personajes representados y redactar diálogos imaginarios relacionados con su pensamiento o analizar caricaturas, fragmentos de novelas y corridos revolucionarios.	Imágenes, caricaturas, pinturas, corridos, novelas de la época.
3. TEMAS PARA REFLEXIONAR			
La influencia de las culturas extranjeras	Reconocen la influencia cultural de otros países durante el periodo de estudio.	Consultar fuentes para realizar un reportaje acerca de la influencia francesa, inglesa y estadounidense en la moda, la arquitectura, la música, el deporte, etc.	Fuentes de la influencia extranjera durante el Porfiriato.
La vida en las haciendas	Conocen la organización y funcionamiento de las haciendas.	A partir de un croquis o narraciones de las haciendas elaborar una maqueta o un dibujo.	Fuentes sobre la vida cotidiana en las haciendas.

BLOQUE IV

DE LOS CAUDILLOS A LAS INSTITUCIONES (1920-1970)

Propósitos

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

- Ubicar temporal y espacialmente los principales acontecimientos que han consolidado al país como un Estado de instituciones.
- Identificar algunas características económicas, políticas, sociales y culturales que han influido en el proceso de transformación de nuestro país.
- Reconocer en la sociedad mexicana valores de solidaridad, tolerancia y respeto que han caracterizado a la nación mexicana.

CONTENIDOS	APRENDIZAJES ESPERADOS	SUGERENCIAS DIDÁCTICAS	SUGERENCIAS DE RECURSOS
1. PANORAMA DEL PERIODO			
Ubicación temporal y espacial de los principales acontecimientos de las décadas de estudio..	Identifican secuencialmente algunos acontecimientos del periodo y aplican los términos lustro y década.	Guiar la elaboración de una línea del tiempo con los principales sucesos y procesos del periodo que se estudia.	Línea del tiempo del periodo.
2. TEMAS PARA COMPRENDER EL PERIODO			
¿Por qué fue importante la creación de instituciones para México?			
<ul style="list-style-type: none"> • Las luchas internas • El caudillismo 	Identifican causas y consecuencias de los procesos del periodo de estudio.	A partir de la frase: “Aquí vive el presidente, el que manda vive enfrente” y de la consulta de algunas fuentes explicar las características del Maximato.	Fuentes para los temas: Maximato. Rebelión cristera. Economía. Demandas de la sociedad. Medios de comunicación. Segunda Guerra Mundial.
La rebelión cristera	Expresan algunas causas y consecuencias de la rebelión cristera.	Elaborar un esquema con causas y consecuencias de este evento.	
La creación del partido oficial	Conocen las causas de la creación del partido oficial y su transformación hasta el presente.	Redactar un artículo sobre la formación y transformación del PNR y reflexionar sobre la existencia de otros partidos.	
La aparición de partidos de oposición	Conocen las causas de la creación de los partidos de oposición.		

La seguridad social y el inicio de la explosión demográfica	Organizan información en gráficas y mapas para explicar el crecimiento demográfico y la distribución de la población.	Reunir información sobre el crecimiento y la distribución de la población.	Datos estadísticos del crecimiento poblacional.
Las demandas de obreros, campesinos y clase media		Elaboran carteles de protesta sobre las demandas de obreros y campesinos.	
La economía nacional	Expresan de forma oral y escrita su opinión sobre las condiciones sociales y características económicas del periodo de estudio.	Completar un esquema con las características de la economía mexicana.	
El desarrollo de la industria y los problemas del campo			
Cárdenas y la expropiación petrolera	Analizan e interpretan fuentes sobre las manifestaciones de solidaridad del pueblo mexicano al gobierno de Cárdenas.	Consultar fuentes para elaborar una carta donde narren las condiciones del país y las muestras de solidaridad del pueblo.	Consultar Enciclopedia, textos, páginas web, imágenes, etc.
México en el contexto internacional • La Segunda Guerra Mundial.	Ubican la simultaneidad de acontecimientos de la historia mundial y nacional en estos años.	Elaborar una línea del tiempo de la simultaneidad de hechos entre México y el desarrollo de la Segunda Guerra Mundial y relatar una crónica de por qué México participa en el conflicto.	
Las mujeres y el derecho al voto	Describen causas y consecuencias de la participación política de la mujer.	Revisan imágenes y fuentes que narren cómo se logró la participación política de la mujer.	
La educación nacional	Reconocen los cambios que tuvo la educación en estas décadas.	Analizar textos e imágenes sobre los cambios en la educación.	
La cultura y los medios de comunicación: literatura, pintura, cine, radio y televisión	Identifican algunos cambios en las formas de vida de la población durante este periodo y su permanencia en el presente.	Por equipos, investigar la aparición del cine, la radio y la televisión en México ¿qué tipo de programas o películas se veían? ¿Qué música se escuchaba? ¿Cómo han cambiado?	

3. TEMAS PARA REFLEXIONAR

El apoyo de México al pueblo español	Utilizan testimonios que permitan responder algunas preguntas sobre la solidaridad del pueblo mexicano.	Realizar un ejercicio de imaginación histórica para elaborar una carta de apoyo a los niños españoles que llegaron como refugiados a México.	Fuentes bibliográficas y hemerográficas sobre los refugiados españoles en México y acerca del movimiento estudiantil del 1968.
El movimiento estudiantil de 1968	Valoran la importancia de la libertad de expresión y manifestación.	Realizar una crónica radiofónica o televisiva sobre los hechos acontecidos el 2 de octubre.	Enciclomedia.

BLOQUE V

MÉXICO AL FINAL DEL SIGLO XX Y LOS ALBORES DEL XXI

Propósitos

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

- Ubicar temporal y espacialmente los acontecimientos que han influido en la transformación del país en las décadas recientes.
- Señalar algunas características económicas, políticas, sociales y culturales del México contemporáneo.
- Valorar la importancia del conocimiento histórico para comprender el presente y planear el futuro.

CONTENIDOS	APRENDIZAJES ESPERADOS	SUGERENCIAS DIDÁCTICAS	SUGERENCIAS DE RECURSOS
1. PANORAMA DEL PERIODO			
Ubicación temporal y espacial de los principales acontecimientos	Identifican la duración del periodo aplicando los términos década y siglo.	Elaborar una línea del tiempo con los acontecimientos de las décadas de estudio.	Línea del tiempo.
2. TEMAS PARA COMPRENDER EL PERIODO			
¿Qué retos tiene que enfrentar México en el futuro?			
El impacto de las nuevas tecnologías. La modernización en el transporte y los medios de comunicación	Identifican las principales transformaciones tecnológicas en la vida cotidiana.	Realizar una feria donde se expongan maquetas u objetos que permitan ver la transformación que han sufrido los medios de transporte y de comunicación.	Fuentes: <ul style="list-style-type: none"> • Crisis económica. • Tratados comerciales • Desigualdad social • El deterioro ambiental • Periódicos. • Páginas web. • Atlas de Geografía Universal.
La crisis económica en el país: una sociedad de contrastes	Identifican los problemas económicos de México y sus consecuencias.	Consultar fuentes para elaborar un cuadro con las características económicas del país y sus consecuencias.	

México y los tratados comerciales	Identifican los tratados que México ha firmado con otros países.	Identificar en un mapa los países con los que México ha celebrado tratados comerciales e investigar cuáles de los productos que consumen cotidianamente vienen de estos países y cuáles se exportan.	
Urbanización, desigualdad y protestas sociales	Identifican las causas de algunas protestas sociales de estos años.	Investigar en el periódico las demandas de algunos grupos sociales y elaborar un collage.	
La reforma política, la democracia y la alternancia en el poder	Valoran la importancia de la participación ciudadana.	Integrar equipos para hacer una propuesta de formación de un partido político en la que señalen cómo resolverían los principales problemas que enfrenta nuestro país.	
Las expresiones culturales	Valoran las diferentes manifestaciones y expresiones culturales de la sociedad.	Preguntar a sus padres y abuelos cómo se expresaban las inquietudes a través del arte en sus tiempos y comparar con el tipo de arte que se hace en la actualidad.	
El deterioro ambiental	Identifican problemas ambientales y proponen posibles soluciones.	Seleccionar un problema ambiental del lugar donde viven y elaborar un tríptico con recomendaciones para solucionarlo.	
Los grandes desafíos de México	Organizan y presentan información de los diferentes desafíos.	Revisar por equipos algunos periódicos para seleccionar y clasificar noticias sobre temas como pobreza, desempleo, contaminación, inseguridad, etcétera.	

3. TEMAS PARA REFLEXIONAR

La solidaridad de los mexicanos en el sismo de 1985	Señalan la importancia y repercusión de nuestras acciones para actuar con responsabilidad.	Investigar acerca del sismo que se vivió en la ciudad de México en 1985 y de sus repercusiones. Si es posible platicar con personas o familiares que vivieron este hecho y preguntarles: ¿cómo enfrentaron esta tragedia? Establecer en la escuela una campaña para informarse del programa de protección civil.	Periódicos, revistas, imágenes, páginas web.
Los retos de la niñez mexicana		Reunir imágenes para hacer un periódico mural donde se plasmen algunas características que identifiquen los retos que enfrenta la niñez y las acciones que pueden realizar desde ahora.	



**EDUCACIÓN
FISICA**

ORGANIZACIÓN DE LOS CONTENIDOS

Los contenidos para cada grado escolar se desarrollan en cinco bloques agrupados en seis secuencias de trabajo, y cada secuencia tiene una duración aproximada de dos sesiones cada una; en suma cada bloque representa 12 sesiones. Su estructura nos permite sugerir tres secuencias de trabajo, de tal manera que de forma alternada el docente propone las siguientes tres, de este modo se evita que se pierda de vista tanto el propósito del bloque como las competencias abordadas.

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						6						6						6						6					
Secuencias de trabajo						Secuencias de trabajo						Secuencias de trabajo						Secuencias de trabajo						Secuencias de trabajo					
12						12						12						12						12					

Dentro de la organización del contenido de los bloques se incluye un eje transversal que permite acercar a los alumnos a la educación en valores, de manera paulatina se incorporan a lo largo de los seis años de la educación primaria aquellos que permiten construir una pedagogía axiológica desde la sesión de Educación Física. Cada bloque está integrado por los siguientes elementos:

GRADO BLOQUE COMPETENCIA EN LA QUE SE INCIDE		TÍTULO
PROPÓSITO	APRENDIZAJES ESPERADOS	
CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DISÁCTICAS MATERIALES	
	VALORACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE	
ORIENTACIONES DIDÁCTICAS PARA ABORDAR EL BLOQUE		
SECUENCIAS DE TRABAJO (1, 2, 3) CONTENIDAS EN LA GUÍA Y (4,5,6) REALIZADAS POR EL DOCENTE		

Cada secuencia pretende orientar al docente respecto a las actividades que posibilitan el logro de las competencias, a su manejo e implementación; las características de los alumnos y del grupo, las condiciones escolares, el contexto social, el medio ambiente entre otros, determinan el grado de avance del programa. Desde luego que por la naturaleza y problemática de cada estado y zona del país se hace necesario flexibilizar y adecuar las condiciones para su aplicación.

La adecuada planeación e implementación del presente programa 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.

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

1. Actividades para el disfrute del tiempo libre. Sugerimos 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 recreativos, juegos de mesa, tradicionales o típicos de cada región del país, representaciones teatrales, actividades rítmicas y artísticas en general entre otros.

2. 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 para el organismo, creación de clubes deportivos, talleres de actividad física, paseos ciclistas, hacer que los niños traigan a la escuela bicicletas, patinetas, triciclos, patines y juguetes para promover de diferentes maneras la práctica del ejercicio como forma de vida saludable. Realizar campañas de reforestación y conservación del medio ambiente, proponer y elaborar periódicos murales sobre la educación física y su importancia. Actividades para la higiene mental, como sesiones de relajación, talleres antiestrés, yoga, etcétera.

3. Actividades deportivas escolares. A través de juegos cooperativos, modificados, circuitos deportivos, rallies, gymkhana, minijuegos olímpicos, etcétera, implementar y fomentar juegos agonísticos y torneos escolares, formando equipos, grupos de animación, realizar inauguraciones, premiaciones, etcétera. Con las premisas de la inclusión, la participación y el respeto, involucrar a todos los alumnos de cada grupo y a los demás docentes en la puesta en marcha y participación en los mismos.

4. Demostraciones pedagógicas de la educación física. Esta actividad nos permite involucrar a los padres de familia, compañeros docentes, directivos y comunidad escolar en general en actividades demostrativas para el mejor conocimiento de sus hijos, así como de la importancia de la educación física en las edades escolares. El docente expone una competencia y desarrolla actividades que lleven a su apropiación por parte del alumno, enfatizando la importancia de ésta con relación a las actividades de la vida cotidiana.

ACTIVIDADES DE FORTALECIMIENTO DE LA GUÍA DE EDUCACIÓN FÍSICA

Como parte de las actividades que permiten involucrar de mejor manera al alumno a la asignatura de Educación Física, el programa sugiere incorporar una serie de actividades encauzadas al enriquecimiento motor de los alumnos, al tiempo que les brinda la posibilidad de aprovechar de mejor manera su tiempo libre, ya sea entre semana (a contra turno) o los sábados durante el ciclo escolar vigente.

Actividades sugeridas para el fortalecimiento del programa

- Integrar la educación física al proyecto escolar, a través del consejo técnico consultivo. El docente deberá participar sistemáticamente en este tipo de actividades académicas desde el inicio del ciclo escolar, exponiendo problemáticas detectadas en periodos anteriores y posibles alternativas de solución para que desde diferentes ámbitos de intervención se puedan resolver, entre ellas: la obesidad y deficiente nutrición en general de los alumnos; hacer el seguimiento de conductas inapropiadas de algunos alumnos, difundir actividades de promoción de la salud y cuidados del cuerpo (incluyendo conferencias para padres de familia y docentes en general); actividades expresivas, artísticas y musicales; lectura, ajedrez, torneos deportivos, etcétera.
- Establecer 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. 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.

- Incluir todas aquellas actividades que desde la educación física se pueden impulsar, atendiendo el gusto de los niños, la voluntad de asistir y la implementación de un programa y una planeación definida para cada actividad presentada.

BIBLIOGRAFÍA

- Agudo, Dorotea (2002), *Juegos de todas las culturas*, España, INDE.
- 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.
- Aucouturier, B. y Gérard Mendel (2004), *¿Por qué los niños y las niñas se mueven tanto?*, España, Graó.
- Berge, Ivonne (1979), *Vivir tu cuerpo. Para una pedagogía del movimiento*, Madrid, Nancea.
- Bossu, Henri (1986), *La expresión corporal: un enfoque metodológico*, España, Martínez Roca.
- Cagigal, J. M. (1979), *Cultura intelectual y cultura física*, Argentina, Kapeluz.
- Capel, Susan y Jean Leah (2002) *Reflexiones sobre la educación física y sus prioridades*, México, SEP.
- Castañer Balcells, Martha (2000), *Expresión corporal y danza*, España, INDE.
- (1996), *La educación física en la enseñanza primaria*, Barcelona, INDE.
- Dávila, Miguel (2005), *Educación física y deporte*, en *Invexa*, año 10, nueva era, núm. 11.
- Delgado, Miguel (2002), *Estilos de enseñanza*, España INDE.
- Devís Devís, J., Jorge Fuentes M. y Andrew C. Sparkes (2005), “¿Qué permanece oculto del currículo oculto? Las identidades de género y de sexualidad en la educación física”, *Revista Iberoamericana de Educación*, núm. 39 disponible en internetwww.rieoei.org/rie39a03pdf
- Devís, Devís, José (1992), *Nuevas perspectivas curriculares en educación física, la salud y los juegos modificados*, Barcelona, INDE.
- Díaz, Lucea, Jordi (1998), *El currículo de la educación física en la reforma educativa*, España, INDE.
- (1999), *La enseñanza y aprendizaje de las habilidades y destrezas motrices básicas*, España, INDE.

- Escarti, Amparo (2005), *Responsabilidad personal y social a través de la educación física y el deporte*, España Tandem.
- Florence, Jacques (2000), *Tareas significativas en educación física escolar*, España, INDE.
- Furlán, Alfredo, “El lugar del cuerpo en una educación de calidad” disponible en internet: www.efdeportes.com/efd13/afurlan.htm
- 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.
- (2002), *La enseñanza de la Educación Física. En el nivel inicial y el primer ciclo de E. G.*, Argentina y Stadium.
- (2004) “*Transposición didáctica y discursos sobre el cuerpo: una mirada a la construcción curricular en educación física*”, *Revista Digital*, Buenos Aires, año 10, núm. 79, diciembre 2004.
- Grasso, Alicia (2005), *Construyendo identidad corporal*, Buenos Aires, Novedades Educativas.
- (2003), *El aprendizaje no resuelto en educación física*, Argentina, Novedades Educativas.
- Learreta, Begoña (coord.) (2006), *Didáctica de la expresión corporal*, Barcelona, INDE, Talleres Monográficos.
- (coord.) (2005), *Los contenidos de expresión corporal*, Barcelona, INDE.
- Lleixa A. Teresa (2002), *Multiculturalismo y Educación Física*, España, Paidotribo.
- (s/f), *La educación física de 3 a 8 años*. Segundo ciclo de educación infantil y ciclo inicial de enseñanza primaria, España, Paidotribo.
- Omeñaca, Jesús (2001), *Explorar, jugar, cooperar*, España, Paidotribo,
- Onofre, Ricardo (2003), *Educación física desde una perspectiva constructivista*, España, INDE.
- Pavia, Víctor (2000), *Señores entren al patio*, Argentina, Educo.
- Porstein, Ana (Comp.) (2003), *La expresión corporal. Por una danza para todos*, Argentina, Novedades Educativas.
- Rubio, Andrea (1993), *La expresión corporal en el segundo ciclo de educación infantil*, Salamanca, Amarú.
- Ruiz Pérez Luis (1995), *La competencia motriz*, España Gymnos.
- Sales Blasco, J. (2001), *La evaluación de la educación Física en primaria*, España, INDE
- Sánchez Bañuelos, F. (2003), *Didáctica de la educación Física*, España, Prentice Hall.

- Serra, Mercé Mateu (1995), *1000 ejercicios y juegos aplicados a las actividades corporales de expresión*, Vols.1 y 2, Barcelona, Paidotribo.
- Sicilia, Álvaro (2005), *La otra cara de la enseñanza. La Educación Física desde una perspectiva crítica*, España, INDE.
- 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.
- (2000), *Fundamentos de la motricidad*, Madrid, Gymnos.
- (1999), *Creatividad y motricidad*, España, INDE.
- Vázquez, Benilde (1989), *La educación física en la educación básica*, Madrid, Gymnos.
- Vázquez, Benilde (coord.) (2001), *Bases educativas de la actividad física y el deporte*, España, Síntesis.
- Vázquez, Carlos (2004), *Las actividades físicas cooperativas, una propuesta para la formación en valores a través de la educación física en las escuelas de educación básica*, México, SEP.

BLOQUE I

LA ACCIÓN PRODUCE EMOCIÓN

Despierta cuando los demás duermen.

Michel Foucault

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

Propósito

Permitir al alumno resolver problemas que impliquen el dominio de sus habilidades motrices básicas, realizando una valoración previa de sus propios desempeños y aplicarlos en situaciones de juego colectivo.

Aprendizajes esperados

- Compara sus desempeños motores con los de sus compañeros y construye formas de juego participativo e incluyente.
- Distingue la manera más adecuada de utilizar sus habilidades en el desarrollo de un juego motor y resuelve situaciones de juego de manera inmediata con un menor gasto energético.

Contenidos

- Comprensión de la importancia de resolver problemas en el contexto del juego motor, con un mínimo de tiempo y con bajo desgaste de energía, reconociendo sus propias capacidades, habilidades y destrezas motrices.
- Desarrollo y ampliación de su nivel de apropiación en el manejo de los patrones básicos de movimiento y su aplicación a través de sus habilidades motrices en actividades individuales y en grupo.
- Disposición para mantener una actitud crítica positiva ante las conductas discriminatorias, por razones de género, competencia motriz y de origen social, étnico o cultural.

Estrategias didácticas sugeridas

- *Rally*
- Juegos de interacción y socialización
- Actividades recreativas
- *Gymkhana*
- Juego autóctono y tradicionales
- Juego modificado y cooperativo

Materiales

Tarjetas, gises, aros, pelotas y bastones.

Valoración del proceso de enseñanza-aprendizaje, se sugiere

- a) La participación del alumno en la construcción de las habilidades motrices de sus compañeros menos hábiles.
- b) La capacidad de resolver problemas de tipo motor con un mínimo gasto energético y mayor certeza en la ejecución.
- c) Sea capaz de proponer nuevas estrategias durante la realización de juegos motores.

Orientaciones didácticas para abordar el bloque

Este bloque contiene tres secuencias de trabajo en 16 actividades, con las cuales se pretende que el alumno resuelva problemas que impliquen el dominio de patrones básicos de movimiento. El control de la motricidad demanda tener un máximo de certeza con un mínimo de gasto energético. Se sugiere al docente:

- Una planeación previa de todo el bloque para organizar las actividades, respecto a la preparación como en la distribución del material.
- Observar en los alumnos el respeto y la disposición para comprender las carencias o virtudes físicas de sus compañeros.
- Documentarse previamente en los temas vinculados con los juegos autóctonos de nuestro país.

PRIMERA SECUENCIA DE TRABAJO

Esta secuencia consta de tres actividades: pistas despistadas, sonrío si me quieres y voy de cacería extraña eligiendo mi reto; su finalidad es hacer que el alumno sea capaz de resolver problemas que impliquen un proceso creativo en el que deba superar diversos obstáculos, así como una valoración de sus propias acciones y desempeños motores al interactuar con sus demás compañeros, y resolver problemas, sea en el plano cognitivo o motor.

Actividad 1. Pistas despistadas (diagnóstico)

Descripción: Se forman seis equipos. Se pide a otro seis alumnos que coordinen la actividad. Previamente el profesor hace una serie de pistas, por ejemplo:

Pistas de números. Se elaboran pistas diferentes para cada equipo con una numeración progresiva hasta cierto número, dependiendo de qué tan extensa se pretenda hacer la actividad.

Pistas de frase. Partiendo de una frase propuesta para cada equipo, la cual tenga el mismo número de palabras o letras para todos, los alumnos tienen que ir recolectándolas en orden, por ejemplo, “la mamá de mi papá es mi abuela”. La frase se divide en ocho palabras y por lo tanto ocho pistas. Con las pistas repartidas entre los coordinadores de forma aleatoria, los alumnos se desplazan de formas extrañas hacia ellos, por ejemplo: de elefantitos, tomados de la nariz, abrazados con estómagos al centro, etcétera, y tienen que pedir la pista siguiente de forma que una preceda la otra. Si el equipo llega con un coordinador y pide la tarjeta 5, por ejemplo, y éste no la tiene (nunca les comenta cuáles tiene, sino simplemente dice “no la tengo”, el equipo busca entre los demás coordinadores. Gana el equipo que primero consiga todas las pistas. También cabe la posibilidad de desarrollarlo de forma cooperativa, de modo que entre todos los grupos compongan un texto con la frase de cada uno en el menor tiempo posible.

Opciones de aplicación:

- Hacer cambio de compañeros entre los equipos.
- Variar las formas de desplazarse.
- Proponer nuevas situaciones de pistas.

Actividad 2. Sonríe si me quieres

Descripción: todo el grupo se sienta en círculo. Se pide al grupo que mencionen al más extrovertido y que pase al frente, dándole la encomienda de pasar con alguno de sus compañeros y hacerlo reír, preguntándole: “Sonríe si me quieres”, respondiendo: “Sí te quiero, pero no me puedo reír”, el alumno con la encomienda tiene que hacer todo lo posible para hacerlo reír, caras graciosas, contarle un chiste, etcétera; si lo hace reír, éste lo ayuda a hacer reír a todos los demás del grupo, de uno por uno. El objetivo del juego es hacer reír entre todos al más serio del grupo. No está permitido tocar al compañero que se le intenta hacer reír.

Opciones de aplicación: Se reta al grupo a hacer reír a algún alumno que se le conozca como el más serio, e incluso al propio profesor. Se puede utilizar cualquier objeto que esté al alcance de los alumnos para lograr el objetivo.

Actividad 3. Voy de cacería extraña eligiendo mi reto

Descripción: se forman equipos de tres integrantes, propuestos por los mismos alumnos. A cada equipo se le entregan encomiendas y acciones motrices a realizar, con las cuales van obteniendo puntos. Se pide ayuda a cuatro alumnos para que coordinen la actividad (de preferencia alumnos que no puedan realizar actividad física ese día). A cada alumno se le designan 3 o 4 equipos, los supervisa y entrega firmas cada vez que realicen encomiendas o acciones motrices de manera satisfactoria. Se entrega a los equipos el siguiente planteamiento:

De cacería extraña

Se puede escoger cualquier reto presente en este documento. Cada reto les da un cierto puntaje que podrán cambiar por firmas de su “coordinador” cada vez que logren completar con éxito la tarea señalada. Al final se cuentan los puntos y ganan el equipo que logre obtener el mayor número. También se podrían sumar los puntos de cada grupo para alcanzar una meta de clase. Si la tarea no se realiza tal y como se señala, sin usar ningún sustituto del material indicado, no se otorgarán puntos. Cada acción se realiza desde su “base”.

Valor 5 puntos por pregunta. Escribir las respuestas aquí mismo.

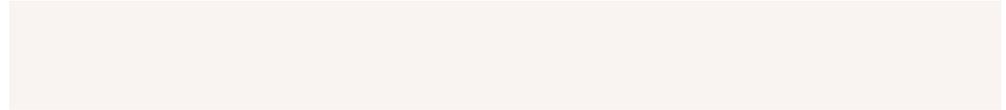
Encomienda 1. El equipo tiene que plasmar con gis en algún rincón del patio y en el suelo, el logotipo que le puso a su equipo de un tamaño grande y entendible. **IMPORTANTE:** se debe estar a más de cinco metros de otros equipos. Una vez hecho esto ve con el coordinador y solicita una firma.

Respuesta:



Encomienda 2. Averigua quién de tu grupo realiza alguna actividad que no sea basquetbol ni futbol y escríbela. Una vez hecho esto ve con el coordinador y solicita una firma.

Respuesta:



Encomienda 3. Mencionar la fecha de nacimiento y nombre de algún trabajador de la escuela. Una vez hecho esto, ve con el coordinador y solicita una firma.

Respuesta:



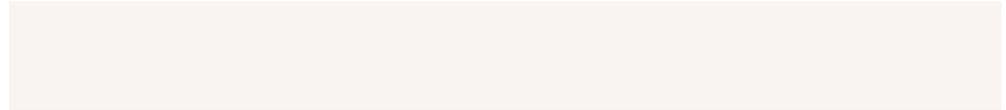
Encomienda 4. Contar en pasos el largo de la cancha de basquetbol. Una vez hecho esto ve con el coordinador y solicita una firma.

Respuesta:



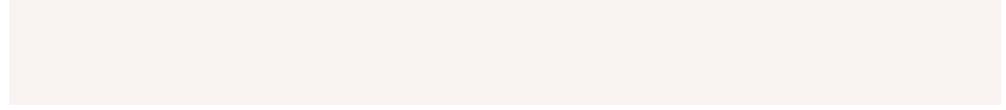
Encomienda 5. Tienen que contar cuántos retretes hay en los baños de mujeres. Una vez hecho esto ve con el coordinador y solicita una firma.

Respuesta:



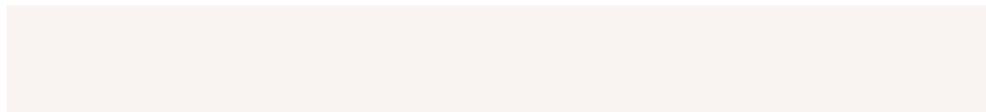
Encomienda 6. Ahora tu equipo se acuesta en el suelo y cuenta cuántos cuerpos bien estirados (a manera de cadenita) caben a lo ancho del patio. Una vez hecho esto ve con el coordinador y solicita una firma.

Respuesta:



Encomienda 7. Escribir cinco pretextos de “Por qué no hice la tarea”. Una vez hecho esto ve con el coordinador y solicita una firma.

Respuesta:



10 puntos por acción motriz. Realizar la actividad en algún lugar del patio.

Cada vez que logren una acción motriz exijan sus puntos. No hay reclamaciones ni devoluciones.

Acción motriz. Ahora cada quien tiene que intercambiar tres prendas con compañeros de su mismo equipo (cualquier prenda). nadie puede quedar sin intercambiar.

Acción motriz. Conseguir un par de agujetas.

Acción motriz. Conseguir dos tenis.

Acción motriz. Todo el equipo debe de cantar y bailar “La cucaracha” u otra canción.

Acción motriz. Conseguir un bicho raro (un pequeño insecto).

Acción motriz. Conseguir cualquier objeto de color amarillo que sea pequeño.

Acción motriz. Conseguir tres basuras inorgánicas y tres orgánicas.

Acción motriz. Cantar “Las mañanitas” en volumen muy alto, pero como si tuvieran la nariz tapada.

Acción motriz. Todos los integrantes del equipo simulan durante 30 segundos un partido de futbol sin pelota.

Acción motriz. Construir una torre alta de ropa (más de 50 centímetros).

Acción motriz. Todos los integrantes del equipo simulan durante 30 segundos una clase de *aerobics*.

Acción motriz. Realizar una carrera de cuatro vueltas a todo el patio en el menor tiempo posible.

Acción motriz. Con un tenis, encestar cuatro canastas en el aro de basketbol.

Acción motriz. Cada integrante del equipo debe hacer girar 10 aros sobre alguna extremidad de su cuerpo durante 10 segundos.

Acción motriz. Sujetarse los tobillos con ambas manos una de cada tobillo y caminar así alrededor del patio sin soltarse.

Acción motriz. Cada integrante del equipo saluda de 10 formas distintas a 10 personas distintas.

Acción motriz. En las palmas de sus manos, conseguir las firmas y nombres de tres personas que nada tengan que ver con el juego y les tendrán que

decir: “Le agradezco mucho, es usted una persona muy hermosa, linda, bonita, chula... y otras palabras cursis que se les ocurran (con tres para cada persona es suficiente).

Acción motriz. Conseguir un calcetín de tu equipo o de otros.

Acción motriz. Representar la peor diarrea de su vida gritando y escandalizando.

Al término de la propuesta se hacen comentarios sobre la inclusión, colaboración y trabajo en equipo.

SEGUNDA SECUENCIA DE TRABAJO

Ocho actividades conforman esta secuencia con las cuales se busca que el alumno además de desarrollar algunos patrones básicos de movimiento, realice actividades y juegos autóctonos, tradicionales y del mundo. Singular contenido reviste jugar juegos autóctonos, ya que el docente, además de mostrarlos, debe enunciar las características de la región donde se juega, adecuar sus formas de aplicación y ofrecer variables a cada propuesta descrita.

Actividad 1. Haki (juego autóctono)

Descripción: juego popular autóctono en el que se utiliza una pelota de trapo rellena de semillas. El objetivo es dominar la pelota, utilizando los pies, rodillas, antebrazos, etcétera. Lo único que no se puede hacer es agarrar la pelota. Se pueden dar dos o más golpes y pasarla a algún compañero, hasta que uno la pierda y es eliminado, los demás continúan hasta definir al ganador. En lugar de eliminar podríamos plantear un reto colectivo: ¿cuántos golpes consecutivos podemos lograr entre los miembros del grupo?

Opciones de aplicación: los jugadores eliminados pueden formar otro círculo para que todos tengan actividad y eventualmente jueguen con compañeros a su misma capacidad.

Observaciones: este juego es originario de Nayarit.

Actividad 2. Pash Pash/Tombichi (juego autóctono equivalente al tapu y haki pero con las manos)

Material requerido: la pelota se elabora con un corazón de pequeños pedazos de teja o piedras, mismos que servirán de peso, los cuales son cubiertos con hojas secas de maíz. Se colocan varias capas hasta darle forma ovalada de 10 o 12 cm de largo, se amarra con hilo fuerte o lazo fuertemente para que no se deshaga al golpearla. Se deja un timón o cola formado con los extremos de las hojas de maíz.

Descripción: participan de 25 a 30 jugadores, se colocan en un espacio plano formando un círculo con un diámetro entre 20 y 25 metros aproximadamente, en el centro del círculo se coloca un jugador al que se denomina “repartidor”, con las característica de ser habilidoso para golpear la pelota y dirigirla hacia los demás. Sus movimientos llevan el sentido de las manecillas del reloj, de derecha a izquierda.

El “repartidor” inicia el juego aventando la pelota hacia otro jugador y si éste la deja caer es eliminado. Vuelve a tomar la pelota el repartidor e inicia el juego. El repartidor es reemplazado únicamente por el jugador que más veces haya recibido la pelota. El juego concluye cuando el repartidor deja caer la pelota o cuando los jugadores sean pocos porque varios fueron eliminados. El ganador será el jugador que quede solo con el repartidor.

El premio consiste en un homenaje organizado por toda la comunidad, que lo hace sentir un personaje de gran importancia.

Observaciones: todos los jugadores usan camisa y calzón de manta, un pañuelo rojo atado a la frente, huaraches de cuero y la cintura ceñida por una cinta roja.

De origen prehispánico, Chiapas nos aporta esta disciplina; proviene de la parte occidental de la región del Soconusco, en Escuintla, después se extendió a San Cristóbal de las Casas y Zinacantán. Actualmente lo juegan niños de ambos sexos y también adultos. Originalmente lo practicaba la etnia mame; su nombre se tomó del sonido que produce la pelota al ser golpeada con la mano; aunque no se tiene referencia cronológica de su antigüedad, su práctica se ha mantenido hasta nuestros días por tradición oral.

En Nayarit se practica el mismo juego y se conoce con el nombre de Tombichi, con una variante, se practica en un espacio rectangular dividido a la mitad por una cuerda o lazo colocado a una altura aproximada de 1.50 m fijada a dos postes laterales. Cuatro jugadores se colocan por lado, los cuales no deben dejar caer la pelota en su lado y tratan de hacerla caer en el contrario.

Actividad 3. Tapu/haki (juego autóctono)

Descripción: es practicado por zapotecos de la región del Istmo de Tehuantepec en Oaxaca.

Se juega entre dos equipos de cuatro o más jugadores y se utiliza una pelota hecha de trapo, impulsada por los jugadores únicamente con el pie. El objeto del juego es sumar puntos al llevar la pelota a la meta del equipo contrario.

Opciones de aplicación: el espacio de juego puede variar, pero se debe delimitar una zona de meta para cada equipo. El juego inicia en la mitad de la zona de juego.

Actividad 4. Dardos envenenados

Descripción: se divide al grupo en equipos de igual número de integrantes; se colocan los equipos uno frente a otro en hileras. En medio de éstas se encuentra una pelota grande. La intención del juego es que cada equipo, con ayuda de pelotas más pequeñas, haga que la pelota de en medio llegue hasta la línea o hilera del otro equipo; si lo consiguen obtienen un punto. Después de cierto tiempo cambian de adversarios.

En algún momento de la actividad los equipos deben proponer alternativas para modificar el juego.

Opciones de aplicación:

- Se coloca más de una pelota entre los equipos.
- Se juega con menos pelotas para lanzar o materiales diferentes, por ejemplo: tenis, ropa, etcétera.
- Se forman cuatro equipos que se enfrentan entre sí en un cuadrado como espacio del juego.
- Tratar de que la pelota del centro entre en un aro.

Actividad 5. *Pusa at aso* (Filipinas)

Descripción: se juega entre 6 y 15 alumnos en un círculo de cinco metros de diámetro. Un jugador es el “aso” (perro) o atrapador, quien está en el interior

del círculo trazado en el suelo. El resto son los “pusa” (gatos), que están fuera del círculo. Cada jugador, excepto el que atrapa, previamente colocó uno de sus zapatos o los dos, según sea acordado, dentro del círculo. Los “pusa” tienen por tarea recuperar los zapatos sin ser tocado por el “aso”, el cual no puede salir del círculo trazado en el suelo. Si lo consiguen el juego se reinicia quedándose el zapato la misma persona.

En caso de que el “aso” toque con sus manos o pies a algunos de la “pusa” en el interior del círculo, el jugador pasa a atrapar en lugar del primero y el juego se reinicia.

Observaciones: el nombre del juego significa Conquista la base.

Actividad 6. *Agawan* base (Filipinas)

Descripción: los jugadores se reparten en dos equipos, cada uno de ellos ocupa un campo. El objetivo consiste en que los jugadores toquen una meta previamente determinada, situada en el campo contrario: un árbol, una roca, etcétera. Todo jugador situado en el campo contrario puede ser “congelado”; para ello basta con que un jugador del otro equipo lo toque. Todo jugador congelado puede ser descongelado, para ello basta que un jugador de su propio equipo lo toque. Gana el equipo que consigue tocar la meta situada en el campo contrario.

Actividad 7. Volitoalla

Descripción: se organiza al grupo por parejas, a las cuales previamente se les pide una toalla (una para ambos). Primero se reparte una pelota para cada pareja y se les permite explorar las formas que conocen para manipular la pelota con su toalla. Ahora deben empezar a intentar intercambiar de pelota con las demás parejas.

Después se juntan dos parejas y vuelven a explorar distintas formas de pasarse las pelotas, por ejemplo:

- Una pareja lanza ambas pelotas al mismo tiempo y buscan cachar la pelota del otro equipo.
- De igual forma se proponen realizar distintas tareas, pero ahora en equipos de cuatro parejas.
- Buscando propiciar la participación y creatividad de los alumnos.

Con dos equipos, utilizando un resorte o cuerda como red: cada equipo se coloca por parejas tomando su toalla en un lado del área de juego y con una pelota. Tienen que hacer el número de pases que se pide y después lanzar hacia el equipo contrario para que éste intente realizar la misma actividad. Si a un equipo se le cae la pelota o no consigue pasar la pelota pierden un punto.

Opciones de aplicación:

- Lanzar y cazar el mayor número posible de pelotas.
- Ocupar sábanas o pedazos de tela grande y por equipos hacer la actividad.
- Se pueden inventar nuevos juegos.
- Con una sábana grande se lanza un número igual de pelotas que de alumnos; lanzan lo más alto posible. Después sueltan la manta y antes de que caigan las pelotas cada uno debe atrapar una.

Actividad 8. El pollito, el maíz y el lobo

Descripción: se hacen equipos de cuatro integrantes: el lancharo, el pollito, el maíz y el lobo. El objetivo de la actividad es llevar al otro lado todos los elementos. Se debe aclarar que existe un orden el cual deben descubrir, en tanto si:

- Se queda el pollito y el maíz, el pollito se come al maíz.
- Si está solo el pollito con el lobo, éste se come al pollito.
- El lancharo es el que transporta a los demás.

Sólo se puede pasar a un integrante por turno.

TERCERA SECUENCIA DE TRABAJO

Esta tercera secuencia consta de cinco actividades incluyendo la de evaluación: *trees, uarhukua chanakua*, todos a coordinar, pistas despistadas y ensartando cabezas su finalidad es verificar cómo un patrón básico de movimiento se transforma en una habilidad que permite al niño mejorar su competencia motriz e identificar los elementos que hacen posible la práctica de juegos diversos. Consecuentemente a la secuencia anterior los juegos autóctonos mantienen vigencia en este bloque, así como su forma de desarrollarlo.

Actividad 1. *Trees* (África)

Descripción: un jugador se la queda y se la coloca en el espacio delimitado entre dos líneas paralelas. El resto de los jugadores se sitúan detrás de una de las líneas paralelas. El resto de los jugadores se sitúan detrás de una de las líneas. El jugador que se la queda grita: ¡Trees! (árboles). El resto corre hacia la otra línea tratando de no ser tocados por el que está en el centro.

Todo jugador que es tocado se detiene y permanece de pie donde fue atrapado. A partir de ese momento ayuda al que se la queda, pudiendo atrapar a los que cruzan de una línea a otra, pero debe hacerlo sin moverse de su sitio. El juego finaliza cuando todos los jugadores han sido atrapados.

Actividad 2. *Uarhukua Chanakua* (juego autóctono)

Descripción: su nombre significa “juego de los bastones que se golpean entre sí”. El profesor debe explicar los orígenes y narrar toda la parte cultural de la actividad, tomando como referencia la información que se desarrolla en la propuesta del juego, además tiene la facultad de adecuar al material. Una sugerencia es sustituir los bastones de madera por tubos de cartón, y la pelota puede ser de vinil o esponja. Comenzamos la actividad dividiendo el área de juego en tres rectángulos que funcionan como cancha y se divide al grupo en equipos de igual número de integrantes. Dos equipos se reparten en cada cancha y así sucesivamente. Cada uno de los integrantes tiene su bastón (tubo de cartón).

Se lanza una pelota en cada cancha y los equipos intentan llevar esta hacia el final de la cancha en el lado de sus adversarios. Si lo consigue obtiene un punto. Después de cierto tiempo todos los equipos rotan a su derecha y se reinicia el juego entre equipos distintos.

El bastón (*uárbukutarakua* en purépecha significa “palo para jugar la pelota”) con que se juega en la región de la Ciénaga de Zacapu, una de las cuatro regiones en que está conformado el pueblo purépecha. El bastón mide de 1 a 1.5 metros de longitud, y se corta del árbol de tejocote (*Crataegus pubescens*). El mejor tiempo para hacerlo es cuando hay luna llena, cuando la madera es muy resistente, pero no debe estar húmeda ni muy seca, como lo han enseñado los abuelos a las nuevas generaciones.

Observaciones: el juego de pelota con bastón se practica desde hace más de 3 500 años, con algunas variantes en el continente americano; como lo prueban los petroglifos de Infiernillo y las figuras de las culturas de Occidente en Michoacán; los murales de Tepantitla en Teotihuacan; una estela de Yaxchilan, Chiapas, y diversas cerámicas alusivas al juego.

Se practica en diversos lugares y con diferentes nombres: *uarbukua* es el nombre más común con que se le llama a este juego. Los etnolingüistas frecuentemente lo refieren como *uárbukukua*. Otro nombre empleado para el mismo juego es *papáandu akukua*. En Sinaloa le llaman “el Gome” y se prohibió en 1930 por una trifulca en la que los jugadores se golpearon con los bastones. Los purépechas de Michoacán lo llaman *Uarbukua Chanakua*, y también lo practican los mixtecos del valle de Oaxaca. En Chile los mapuches lo juegan con el nombre de “Chueca”. Un juego similar de gran éxito en la actualidad es el *Lacrosse*, que antiguamente practicaban los sioux y que hoy agrupa a más de 150 equipos amateurs y profesionales; practicado por hombres y mujeres en más de cinco países, siendo Canadá su sede original.

La modalidad que presentamos es derivada de la *uarbukua chanakua* de Michoacán. Este juego ha ido en constante transformación, adaptándose a distintos espacios y circunstancias, lo que ha permitido su preservación hasta nuestros días.

Orígenes: las fuentes etnohistóricas indican que posiblemente este juego es precolombino. Sin embargo, en las tumbas de tiro de El Opeño, Michoacán, se encontraron figuras de cerámica que datan de 1280 a.C., según las pruebas de radiocarbono, algunas de ellas con parte de un tipo de bastón o manoplas en sus manos. También se encontró un “bastón” de piedra, lo que podría ser imitación del bastón, originalmente de madera, con que se jugaba la pelota. Otra representación temprana de un juego de pelota se puede encontrar en los murales de Tepantitla, Teotihuacan. Existe la posibilidad de que estos juegos de pelota funcionaban como un tipo de entrenamiento como lo propone Stern (1966: 95-97), quien dice la exigencia del contacto físico rudo aplicado en los juegos de pelota podría haber servido como preparación para los jugadores-guerreros.

Su práctica se ha transmitido de generación en generación, y aunque no podemos asegurar con certeza la fecha de su origen, los antecedentes confirman su milenaria antigüedad. A la fecha se practica en distintas comunidades purépechas y desde 1994 se juega en la Ciudad de México, donde después de 500 años, se reincorpora a la mujer en la práctica de este juego. Más recientemente se ha difundido en Chihuahua, Hidalgo, Oaxaca, Querétaro, Quintana Roo y Veracruz.

El juego. El tiempo adecuado para jugar es la tarde o en la noche, después que se regresa del trabajo cotidiano. En las épocas de siembra en la región (marzo-abril) y de la cosecha (octubre-noviembre) pero no se practica en tiempo de lluvias porque la pelota adquiere humedad y es muy difícil moverla. En Michoacán se juega en las comunidades de Caltzontzin, Paracho, Nurio, Santa Fe, Tiríndaro, Pátzcuaro, Zacan.

Actividad 3. Todos a coordinar

Descripción: Por parejas tomar un paliacate y atarse de los tobillos. Se indica cuándo desplazarse de un lado a otro. Se realiza el ejercicio aumentando el número de participantes (4, 6, 8, 12, etcétera), hasta concluir todo el grupo atados del tobillo y encontrar entre todos la forma más fácil de trasladarse a otro punto.

Actividad 4. Pistas despistadas (valoración del proceso de enseñanza y aprendizaje)

Descripción: se forman seis equipos y se pide a seis alumnos que coordinen la actividad. Previamente el profesor hace una serie de pistas, por ejemplo:

- Pistas de números: se elaboran pistas diferentes para cada equipo con una numeración progresiva hasta cierto número, dependiendo de qué tan extensa se pretenda hacer la actividad.
- Pistas de frase: partiendo de una frase propuesta para cada equipo, la cual tenga el mismo número de palabras o letras para todos, los alumnos tienen que ir recolectándolas en orden, por ejemplo, “la mamá de mi papá es mi abuela”. La frase se divide en ocho palabras y por lo tanto ocho pistas. Con las pistas repartidas entre los coordinadores de forma aleatoria, los alumnos se desplazan de maneras extrañas hacia ellos, por ejemplo; de elefantitos, tomados de la nariz, abrazados con estómagos al centro, etcétera, y tienen que pedir la pista siguiente de forma que una preceda la otra. Si el equipo llega con un coordinador y pide la tarjeta 5, por ejemplo, y éste no la tiene (nunca les comenta cuales tiene, sino simplemente dice “no la tengo”) el equipo busca entre los demás coordinadores. Gana el equipo que primero consiga todas las pistas.

Opciones de aplicación:

- Hacer cambio de compañeros entre los equipos.
- Variar las formas de desplazarse.
- Proponer nuevas situaciones de pistas.

Actividad 5. Ensartando cabezas

Descripción: Se divide al grupo en equipos de cuatro o cinco integrantes sentados en círculos pequeños y tomados de los hombros. Al centro se colocan el mismo número de aros. El objetivo del juego es insertar los aros en cada una de las cabezas de los integrantes del equipo utilizando los pies y sin ayuda de las manos.

BLOQUE II

JUEGO Y RITMO EN ARMONÍA

Sin música la vida sería un error.

Nietzsche

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

Propósito

Que el alumno integre los elementos perceptivo motrices con un adecuado manejo de las acciones del propio cuerpo, a partir de ejercicios rítmicos y de percusiones corporales, con precisión, eficacia, armonía y economía.

Aprendizajes esperados

- Desarrolla la coordinación dinámica general a partir de formas de locomoción compleja, participando en actividades rítmicas y juegos colectivos.
- Desarrolla la coordinación dinámica segmentaria, produciendo respuestas a los estímulos sensoriales y su relación ojo-mano, ojo-pie y mano-pie.
- Descubre diferentes percusiones que puede lograr con su cuerpo utilizando el lenguaje métrico-musical.

Contenidos

- Reconocimiento de aquellos movimientos rítmicos cuya fluidez en su ejecución permiten un mejor resultado, economizar el esfuerzo al graduar sus acciones.
- Experimentación de secuencias motrices como base para construir otras habilidades genéricas.
- Realización en el hogar de actividades relacionadas con el movimiento, el ritmo o la música y las compartan a sus familiares y amigos.

Estrategias didácticas sugeridas

- Circuitos de acción motriz
- Juegos tradicionales
- Juegos cooperativos
- Juego de reglas
- Itinerario didáctico rítmico
- Expresión corporal
- Formas jugadas
- Juegos modificados

Materiales:

Pelota rellena de semillas, aros, colchonetas, conos, *frisbees*, pelotas de vinil, botellas, tarjetas con patrones rítmicos y cinta adhesiva, costalitos, cajas.

Valoración del proceso enseñanza-aprendizaje, se sugiere:

- a) Analizar la fluidez del movimiento de los alumnos en actividades complejas.
- b) Observar la coordinación en actividades de locomoción simple y compleja: carrera, salto vertical, horizontal carrera lateral, carrera saltos y trepar.
- c) Observar la coordinación y la capacidad de realizar producciones originales en relación al ritmo musical.

Orientaciones didácticas para abordar el bloque

El presente bloque contiene tres secuencias de trabajo acompañadas de 23 actividades. La finalidad es que el alumno mejore su coordinación y las ajuste mediante movimientos de locomoción al ritmo musical. Se sugiere al docente:

- Medir el nivel de dificultad conforme al número de segmentos implicados en la acción.
- Permitir la libre exploración de sonidos, tanto vocales como corporales.
- Utilizar láminas de papel bond para anotar el ejercicio y los elementos que lo constituyen.

PRIMERA SECUENCIA DE TRABAJO

Ocho actividades conforman esta primera secuencia, cuya finalidad es observar el desarrollo de la coordinación, la ubicación espacial y temporal. Se trata de hacer que el alumno desarrolle y mejore su coordinación en general al interactuar primero con su cuerpo, luego con diversos objetos, como cuerdas, paliacates, pelotas, aros, etcétera y, ejecutar diversos desplazamientos en equipo. Observar de qué manera el alumno construye los elementos conceptuales de cada acción al entender su lógica y después proponer nuevas formas de ejecución.

Actividad 1. Generando mis habilidades (diagnóstico)

Descripción: se organiza al grupo por equipos de igual número de integrantes, cada uno de estos equipos se encuentra en una estación en donde tienen una tarea colectiva que cumplir. Después de un lapso los equipos se cambian de estación.

Estación 1. Se colocan algunas colchonetas, los alumnos detrás de una línea deben correr y antes de llegar hasta esta línea deben saltar para caer en una de las colchonetas, las cuales tienen un valor de acuerdo con su distribución.

La tarea que se debe cumplir es conseguir cierto número de puntos, si se llegasen a pasar deben reiniciar. También podemos considerar que se realice el mayor número de puntos posibles. Situación problema: ¿de qué formas podemos saltar sobre la colchoneta? ¿Y si lo hacemos por parejas mientras nos mantenemos en contacto con el compañero?

Estación 2. Se colocan dos conos o puntos de referencia a una distancia considerable; los alumnos deben buscar el mayor número de posibilidades de desplazarse de un lado a otro. Ejemplo: uno pasa saltando, otro caminando, uno más corriendo, etcétera. Podríamos plantearlo como situación problema: ¿de qué forma podemos desplazarnos?

Estación 3. Se coloca un lazo o cordón a una altura considerable y se cuelgan diferentes objetos como paliacates, cuerdas, etcétera. La tarea de los alumnos es obtener el mayor número de objetos, y sólo saltando pueden obtenerlos. También se puede colocar la cuerda formando una línea inclinada y se tiene que saltar para tocar los objetos. ¿A qué objetos puedo llegar?

Estación 4. Los alumnos deben buscar subir un tubo o poste poniendo en práctica su habilidad de trepar. Se pretende que todos lo consigan; otra opción es encontrar formas chuscas de trepar. Para mayor seguridad colocar colchonetas.

Estación 5. Con pelotas “haki” los alumnos las colocan sobre sus pies o palma de la mano abierta y deben lanzarlas para que caigan dentro de una zona establecida. ¿Cuáles son las formas más eficaces de lanzamiento? Comparten las ideas con sus compañeros. Se debe conseguir el mayor número de pelotas dentro de la zona a cada intento.

Estación 6. Se colocan todos los alumnos frente a una pared excepto uno que tiene varias pelotas y se coloca a cierta distancia. Debe lanzar las pelotas tratando de ir tocando a sus compañeros, los cuales sólo pueden esquivarlas con desplazamientos laterales.

Opciones de aplicación:

- Los alumnos tienen la opción de modificar o crear la tarea dentro de cada estación de acuerdo con sus propuestas y experiencias.
- Cambiar estaciones, lo que permite reafirmar el trabajo. Por ejemplo, los objetos colgados deben ser derribados con la ayuda de las pelotas “haki”.

Actividad 2. Ula ula (juego tradicional)

Descripción: cada alumno con un aro; primero manipulan de manera libre durante un tiempo considerable, después se van siguiendo las propuestas, tanto las del docente como de los alumnos. Se puede guiar el trabajo de la siguiente manera:

- Poner el aro en el piso, patearlo, hacerlo girar, movernos dentro de él utilizando ambos pies.
- Con las manos girar y rodar el aro, tanto apoyado en el suelo como en el aire o con los brazos.
- Buscar otros segmentos corporales en donde podemos girar el aro.
- Con dos aros buscar manipularlos al mismo tiempo; por ejemplo, girarlos con ambos brazos o pies, con el cuello y otro con la cadera, etcétera.
- Encontrar diversas formas de mantener el aro girando el mayor tiempo posible.

Opciones de aplicación:

- Utilizar la mayor cantidad de aros que se pueden mantener girando en distintos segmentos corporales o en uno mismo.
- Por equipos trabajar las distintas tareas.

Actividad 3. Las arañas y las moscas

Descripción: Se delimita un área de juego, dentro de ésta se inhabilita la parte central marcando un rectángulo. El área tiene diversos tipos de obstáculos: conos, aros, que deben ser evadidos por las “moscas”. También se marca en el piso una línea y a cierta distancia otra; esto quiere decir que el espacio entre ambas no debe ser tocado por las moscas ni la “araña”; tienen que saltar este espacio.

El juego consiste en que un alumno la hace de araña y persigue a los demás (moscas) para capturarlos. La araña coloca en un lugar a las moscas formando su telaraña. La araña siempre corre hacia adelante y cada que captura tres moscas puede cambiar su manera de correr; esta puede ser de forma lateral, dando grandes saltos, etcétera. Las moscas capturadas se quedan inmóviles con los brazos y las piernas abiertas, dificultando el paso de las otras moscas, que quedan momentáneamente obstaculizadas y son presa fácil para la araña. La telaraña se puede abrir para dar paso a la araña. La última mosca cazada se convierte en la araña en el próximo juego.

En cada cambio o pausa se debe pedir al alumno que piense la mejor forma de realizar la actividad o una alternativa para obtener mejores resultados.

Opciones de aplicación:

- Aumentamos el número de arañas que participan.
- Modificar el área de juego.

Actividad 4. La liga extraordinaria

Descripción: se divide el grupo en dos equipos de igual número de integrantes; cada uno se coloca dentro del área de juego formando hileras una frente a la otra. La intención del juego es que el último de cada equipo sale corriendo para pasar por debajo de las piernas de sus compañeros y llegar al frente primero que el otro. Ambos equipos buscan dificultar el paso del adversario, por lo que tomados de las manos y sin soltarse deben separarse lo más que puedan para que el alumno que corre recorra una mayor distancia; en caso de que sean rebasados, regresan rápidamente y se juntan lo más que puedan con las piernas separadas para que su compañero pueda pasar con mayor facilidad. Simular la acción de una liga que se estira y se encoge. El primero que llegue obtiene el punto.

Opciones de aplicación:

- En lugar de pasar por debajo de las piernas, el compañero lanza una pelota para que pase entre las piernas de sus compañeros; la pelota que llegue primero obtiene el punto para equipo.
- El alumno que sale, lleva una pelota botando y pasa en zigzag entre sus compañeros.
- Se colocan los equipos en seis lugares y su compañero pasa saltándolos.

Actividad 5. Piedra, papel o tijeras (juego tradicional)

Descripción: se colocan a los alumnos por parejas y se lleva a cabo una especie de desafío. Se juegan dos de tres partidos y se cambia de compañero.

Los dos alumnos dicen la frase: “piedra, papel o tijeras”, al tiempo que agitan una de sus manos con una serie de movimientos laterales. Al término de esto, en automático eligen piedra, papel o tijeras, representando con una mano objetos señalados.

Una de los dos obtiene ventaja de acuerdo con los siguientes criterios:

- Piedra rompe a tijeras.
- Tijeras corta a papel.
- Papel tapa a piedra.

Actividad 6. Salto inteligente

Descripción: se divide al grupo en dos equipos mixtos; enfrente de cada uno de ellos se colocan varios aros distribuidos con una secuencia que permita saltar alternando los pies o utilizando solo uno (parecido a la forma del juego tradicional “avión”) con una longitud mayor.

La intención de la actividad es que los alumnos, en base a su bagaje motriz, construyan y solucionen secuencias lógicas de salto.

Por ejemplo: Recorrer el circuito sin dejar de pisar dentro del aro, con un pie, luego con el otro y con los pies juntos; Pasar por el circuito saltando con un pie cuando haya un aro o cuando haya dos aros utilizar ambos pies.

Opciones de aplicación: Ahora cuando haya un aro utilizando ambos pies y si hay dos aros un pie.

Actividad 7. Agregando y formando...

Descripción: se forman equipos de seis u ocho integrantes. Cada equipo forma un tablero con aros juntos en el suelo (aproximadamente 10 o 15 aros). A cada aro se le asigna un número de 0 a 9 colocados de forma aleatoria. Al interior del equipo se dividen en dos o más equipos. Un equipo propone el resultado de una operación matemática, por ejemplo: “La suma de cinco números cuyo resultado sea 28”. El equipo que ha sido retado tiene 20 segundos para ponerse de acuerdo y mediante una serie de saltos consecutivos, ya sea individual o por parejas, tiene que realizar la suma, por ejemplo, saltar cayendo en el 9 y luego el 6, así hasta sumar 28 en cinco saltos. Entre los mismos equipos se producen las operaciones.

Opciones de aplicación:

- Que los alumnos propongan distintos saltos, por ejemplo, saltar con un solo pie, con tres compañeros simultáneamente y tomados de las manos, entre todo el equipo y solamente cinco apoyos.
- Saltar sin utilizar uno o varios números, por ejemplo, sin pisar en el 2, 4 y 7.

Actividad 8. Colorín colorado esta botella te ha tocado

Descripción: el área de juego se divide en tres círculos subsecuentes (pequeño, mediano y grande). Dentro del primer círculo (pequeño) se colocan todos los alumnos con una pelota, en el segundo colocamos botellas de diferentes colores y el último círculo queda vacío.

Todos los alumnos están viendo hacia el centro, a la indicación deben girar y lanzar su pelota tratando de tirar la botella de color que se menciona en la indicación, por ejemplo: listos, botella verde.

El alumno que consiga derribar la botella correcta pasa el tercer círculo y obtiene las pelotas de los compañeros que no derribaron las botellas y no pueden salir del círculo pequeño, esperan a recibir las pelotas lanzadas desde el tercer círculo, así los alumnos que van consiguiendo la finalidad van quedando en el círculo externo, teniendo la posibilidad de moverse alrededor y tener más

pelotas. La actividad se puede ir reiniciando o modificando de acuerdo con las propuestas de los alumnos.

Opciones de aplicación:

- Mientras los alumnos se encuentran en el centro deben realizar una acción, por ejemplo girar alrededor del círculo hasta que se diga la indicación o mantenerse lanzando y cachando.
- Algunas botellas son comodines (botellas negras, por ejemplo).
- Por equipos, cada uno debe derribar solo las botellas del color que se les asigne.

SEGUNDA SECUENCIA DE TRABAJO

Esta segunda secuencia por su naturaleza se extiende hasta el final del bloque; consta de siete actividades con las cuales se busca que el alumno sincronice actividades de locomoción a partir del ritmo musical y mejore la coordinación general y segmentaria. Diversos ritmos serán identificados a través de valores de duración hasta adecuar su locomoción con movimientos pausados, secuenciados, y por lo tanto coordinados. La exploración e identificación de sonidos corporales con los cuales el esquema corporal en conjunto se desplaza y construye sus propias formas de ritmo es la base para mejorar la coordinación segmentaria.

Actividad 1. Epo i tae tae

Descripción: mediante la entonación de una canción los alumnos deben mover las manos en contacto con distintas partes del cuerpo. Se trata de utilizar ritmos básicos grupales para la cohesión de los niños. Se comienza de una manera dirigida y poco a poco se pasa la responsabilidad al grupo, que se va soltando y creando sus propias estructuras rítmicas-motrices.

Epo i tae – tae – e. es un juego rítmico que trata de realizar determinadas acciones preestablecidas siguiendo una canción. Se comienza lento y poco a poco se va acelerando el ritmo:

Epo y tae tae e (bis)

Epo y tuqui tuqui epo

Y tuqui tuqui epo
 Y tuqui tuqui e
 Epo (palmadas en muslos)
 Tae (palmadas)
 E (brazos arriba)
 Tuqui (palmadas en los hombros)

Actividad 2. Mis propios sonidos

(ritmo, tiempo, sonoridad, armonía, pulso, memoria rítmica, lenguaje, esquema corporal, sincronía, distensión, acento, percusiones, relación, acento, intensidad, altura, sensación y capacidades perceptivas).

Descripción: consigna: “Hoy vamos a producir sonidos”.

- Desplazarse por el espacio libremente, hacer ruido (experimentar varias posibilidades).
- Desplazarse por el espacio, hacer más ruido. Experimentar varias posibilidades.
- Formar un círculo, hacer ruido con los pies, las manos, la boca y otras posibilidades (todos).
- Uno por uno hace un sonido con su cuerpo de forma diferente cada vez; el resto del grupo lo imita (repetir dos veces el sonido que ejecuta cada niño).
- Tocar los muslos con las palmas de las manos, al mismo tiempo dos veces (esperar dos tiempos y repetir).
- Golpear las plantas de los pies contra el piso alternando los pies dos veces (esperar dos tiempos y repetir).
- Tocar los hombros con las palmas de las manos dos veces (esperar dos tiempos y repetir).
- Tocar la cabeza con las palmas de las manos dos veces (esperar dos tiempos y repetir).
- Tocar la espalda con las palmas de las manos dos veces (esperar dos tiempos y repetir).
- Tocar los glúteos con las palmas de las manos dos veces (esperar dos tiempos y repetir).
- Tocar el abdomen con las palmas de las manos dos veces (esperar dos tiempos y repetir).
- Tocar las rodillas con las palmas de las manos dos veces (esperar dos tiempos y repetir).
- Experimentar otras posibilidades.

- Repetir todas las partes del cuerpo, incluyendo un sonido, ejemplo, tocar las piernas con las palmas de las manos, al mismo tiempo dos veces y decir “ton-ton” (esperar dos tiempos e iniciar con otra parte del cuerpo).

Sonidos:

Muslos: “ton-ton”.

Pies: “pin-pin”.

Hombros: “cha-cha”.

Cabeza: “tum-tum”

Espalda: “tza-tza”

Glúteos: “mia-mia”.

Abdomen: “fu-fu”.

Rodillas: “ño-ño”.

Los sonidos pueden variar de acuerdo con las necesidades de cada grupo.

- Desplazarse por el lugar al nombrar una parte del cuerpo: muslos, pies, hombros, cabeza, espalda, glúteos, abdomen, rodillas, repetir el sonido dos veces al mismo tiempo que golpean la parte indicada (repetir varias veces).
- Desplazarse por el lugar ejecutando el sonido o los sonidos que más les hayan gustado (con ayuda).
- Ejecutar el sonido de dos, tres o cuatro ritmos en fila detrás de la profesora.
- Distensión. Sentarse, cerrar los ojos, respirar profundamente y emitir sonidos suaves.
- En círculo comentar sus vivencias.

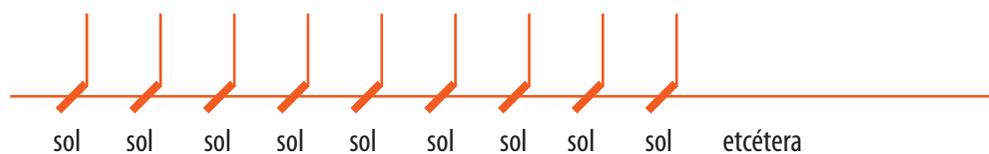
Opciones de aplicación:

- Alternas con los brazos mientras se golpea.
- Preguntar los sonidos de cada una de las partes del cuerpo.
- Ejecutar los ritmos hasta formar una melodía. Ejemplo: “ton-ton”, “pin-pin”, “cha-cha”, “tum-tum”, “tza-tza”, “mia-mia”, “fu-fu” y “ño-ño” (repetir dos o tres veces la melodía completa).
- Dibujar en una hoja su cuerpo y escribir los sonidos que correspondan a cada parte del cuerpo.

Actividad 3. Hacia la polirritmia

Descripción: la polirritmia es un ejercicio rítmico-motriz que tiene como intención desarrollar la capacidad de ritmo y la coordinación segmentaria en el niño. Se basa en conceptos elementales del lenguaje métrico-musical. Además está basada en los estilos de los pedagogos musicales: Orff, Dalcroze y Paul Hindemith.

Para su enseñanza debe observarse un método que permita la adquisición progresiva en el alumno de las habilidades necesarias para su manejo: en una ronda el niño marcha a un “tempo” (adecuado a su locomoción) junto con el maestro, quien utiliza un tamboril como apoyo. Durante la marcha se menciona una sola palabra monosílaba, haciendo corresponder a cada palabra un paso (palabra “sol” o “voy”). Los niños siempre repiten en voz alta las palabras asociadas a los movimientos. Ahora, con el propósito de que el niño relacione visualmente los valores de medida a las palabras, en el pizarrón se dibujan las figuras que corresponden a la primera práctica. El profesor señala con un lápiz en la mano uno a uno los valores anotados para que el niño pueda seguirlos. Ejemplo:



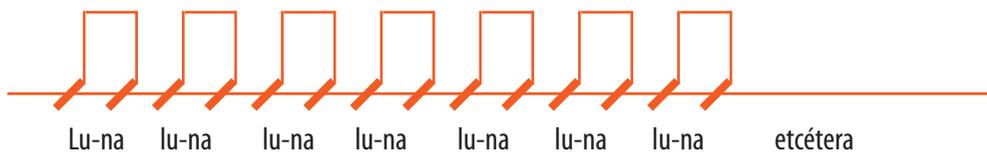
Combinando diferentes palabras monosílabas:



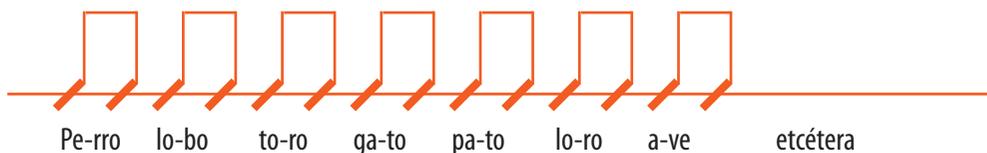
Para el trote se dan dos golpes consecutivamente en el tamboril, el doble de rápido que la marcha y se menciona una palabra de dos sílabas que tenga el acento grave (palabra “lu-na” o “co-rró”).

Igual que lo anterior, se muestra en el pizarrón la figura de octavos () y se relaciona a las palabras de dos sílabas. El profesor señala con un lápiz en la mano uno a uno los valores anotados para que el niño pueda seguirlos.

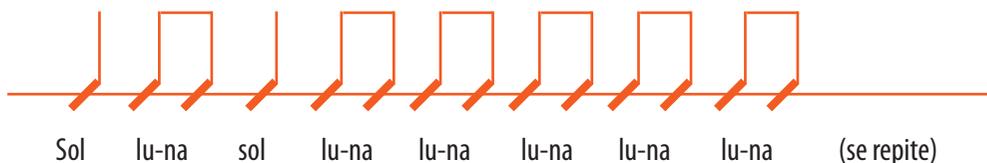
Ejemplo:



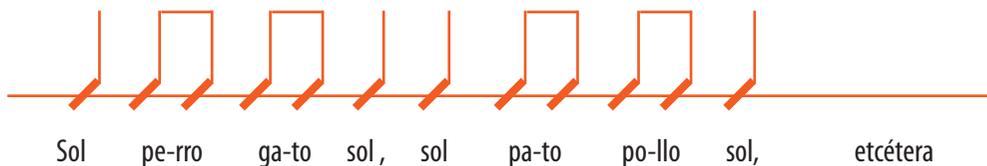
Combinando diferentes palabras:



1. Se combinan los dos valores durante el desplazamiento y en el pizarrón siguiendo el mismo procedimiento:

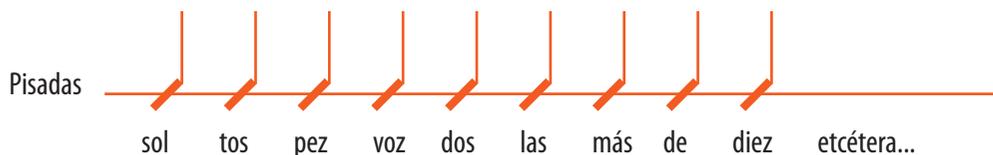


Combinando diferentes palabras:

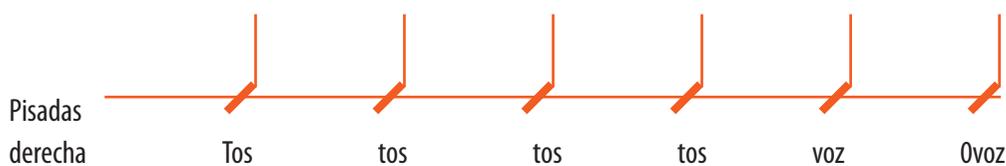
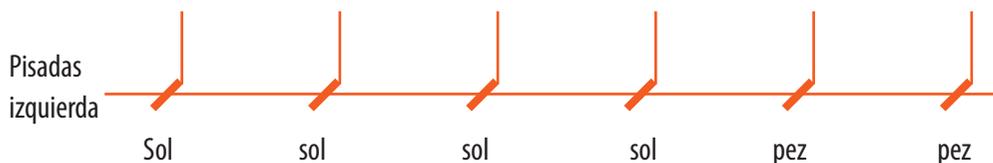


Estos ejercicios de desplazamientos y lectura deben practicarse con frecuencia, incrementando el tipo de valores y de movimientos (marcha al frente, atrás, lateral, pausas, trote, giros, saltos, etcétera); relacionándolos constantemente.

2. En otra sesión, sentados en una silla (o en el piso, recargados en la pared), se proponen acciones de movimiento concretas y simultáneas a la lectura de los valores. En el ejemplo siguiente, se dan pisadas alternando izquierda y derecha. Es importante recordar que el maestro apoya la lectura señalando en el pizarrón cada una de las palabras y los valores:



3. Ahora se describe la lateralidad de la siguiente forma y se ejecuta alternando:



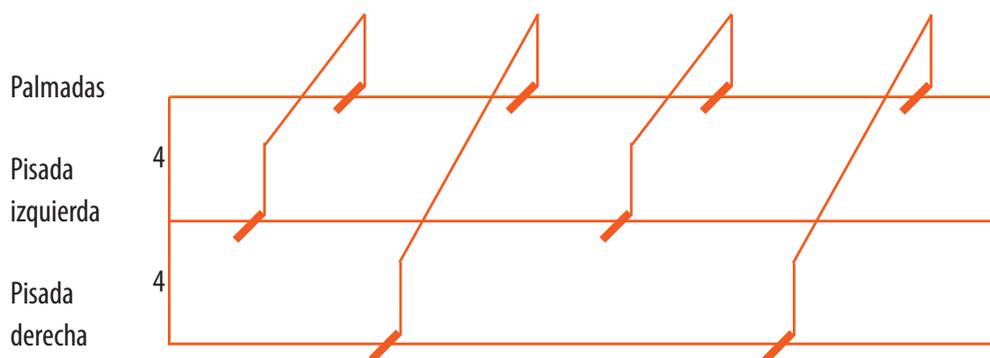
La intención es que los niños logren independencia y que a futuro sean capaces de reconocer la duración de los valores sin la ayuda de palabras.

4. La dificultad se incrementa, considerando:

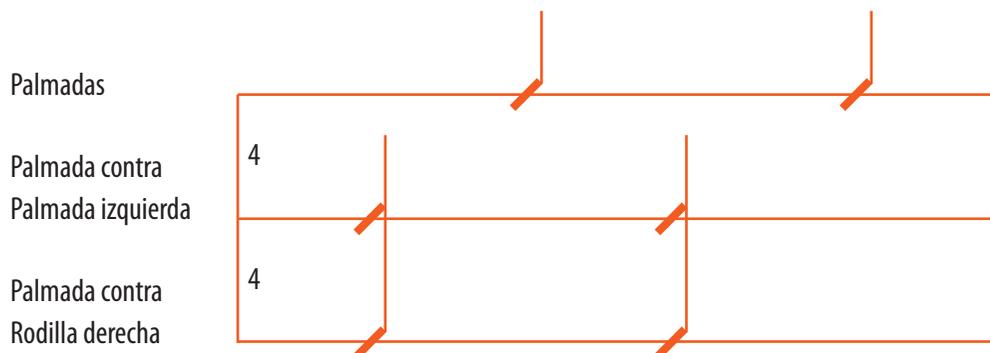
- a) La combinación de los valores.
- b) La extensión del ejercicio.
- c) El “tempo” o velocidad de la ejecución. Muy rápido o muy lento se dificulta.
- d) Presentando patrones que deben transferirse idénticos a otro lado o a otro segmento.

Actividad 4. Polirritmia

Descripción: en un nivel más avanzado de este tipo de ejercicios se combinan las percusiones corporales, anotando los valores musicales y alternando sobre distintas líneas. En el siguiente caso algunas palmadas aparecen a contratiempo por el acento en las pisadas:



Preferentemente el niño ya no requiere de la asociación de palabras y es capaz de entender la duración de los diferentes valores. Finalmente se pueden sumar palmadas simultáneas con otras combinaciones de percusiones corporales:



Ahora el niño, con ayuda del profesor, elabora su propio ejercicio. La dificultad se incrementa al sumar elementos corporales y/o alargando el ejercicio.

Actividad 5. Exploración de sonidos corporales y tarjetas para ritmo

Descripción: los estudiantes podrán identificar y ejecutar correctamente ritmos.

Materiales: tarjetas con patrones rítmicos y cinta adhesiva.

La polirritmia promueve la exploración, investigación y toma de conciencia de todos los sonidos exteriores que se pueden producir percutiendo el cuerpo de

diferentes formas. Estos sonidos pueden ser más o menos complejos (por lo que debe ser considerado esto como un criterio de dificultad):

- Palmadas ahuecadas
- Palmadas llanas
- Palmadas contra:
 - rodillas
 - muslos superiores
 - muslos laterales
 - pecho
 - mejillas (con altura)
 - boca
 - Pisadas
 - Silbar
 - Frotamientos...

Se puede hacer uso de objetos dispuestos alrededor como puertas, sillas etcétera.

1. Elaborar diez tarjetas de ritmos.
2. El docente pide a los alumnos que se sienten en semicírculo y explica la actividad.
3. Muestra a los alumnos los 10 patrones rítmicos compuestos en las tarjetas.
4. El docente hace una demostración de los ritmos percutiendo en diferentes partes del cuerpo, según lo escrito en cada tarjeta.
5. El docente presenta los patrones rítmicos usando la percusión del cuerpo y los estudiantes imitan después de cada una.
6. La clase se divide en tres equipos.
7. Los 10 patrones rítmicos se arreglan en el pizarrón en grupos: tres, cuatro, tres, por ejemplo, una serie se le asigna a cada equipo de estudiantes.
8. El docente conduce con cada equipo uno por uno y rota las piezas, hasta que cada uno ha jugado cada patrón.
9. En los mismos equipos, ahora los estudiantes componen dos compases de cuatro tiempos (ocho en total) con las percusiones corporales que ellos elijan.
10. Cada equipo presenta su composición por separado.
11. Ahora todo el grupo se organiza de modo que equipo por equipo, consecutivamente como un pedazo largo de música, presentan sus composiciones.

Actividad 6. Exploración de sonidos corporales y valores de duración

Descripción: los estudiantes podrán identificar y escribir correctamente ritmos.

1. Escribir una nota de cada valor en el pizarrón.
Bajo cada símbolo anotar un elemento de percusión del cuerpo:

- A las notas de unidad (un solo sonido que dura cuatro tiempos) corresponde fricción con las manos desde los hombros hasta las caderas.
- A las notas de mitad (dos notas que duran dos tiempos cada una) frotar con las manos a lo largo de los brazos desde los hombros.
- Las notas de cuarto (nota por tiempo) son palmadas.
- Las notas de octavo (dos notas breves que caben en un tiempo) chasquidos.
- Las notas de dieciseisavo (cuatro notas muy breves que caben en un cuarto) son palmadas contra los muslos.

2. El docente hace una demostración.

3. Escribir ahora un ritmo distinto de cuatro tiempos en el pizarrón y pedir a los estudiantes que sustituyan las notas por las percusiones corporales que correspondan.

4. Ahora divide a los estudiantes en equipos.

5. Una persona de cada equipo va hasta el pizarrón.

6. Se nombran un par de jueces que observarán quién termina primero; ellos también tienen los dictados que el profesor realiza.

7. El docente cuenta cuatro tiempos de entrada y entonces realiza el dictado: un patrón de cuatro tiempos con percusiones corporales a manera de dictado. Luego, para aumentar la dificultad, dicta ocho tiempos seguidos.

8. Los representantes de cada equipo escriben en el pizarrón el ritmo, según lo realizado.

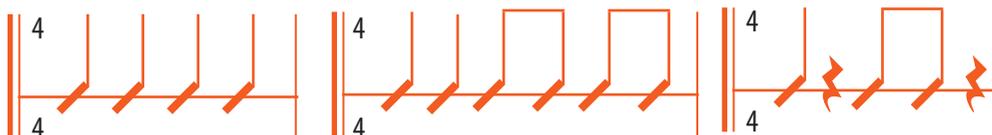
9. El docente repite el dictado para los estudiantes.

10. El primer representante de equipo que escriba el ritmo exactamente como debe ser consigue tres puntos, el segundo que lo logre dos y el tercero uno. No se quita ningún punto para las respuestas incorrectas. Gana el equipo con el mayor número de puntos al final de la clase gana.

11. Todo el proceso se repite la siguiente sesión con diferentes percusiones corporales.

Actividad 7. Jugando a las palmadas

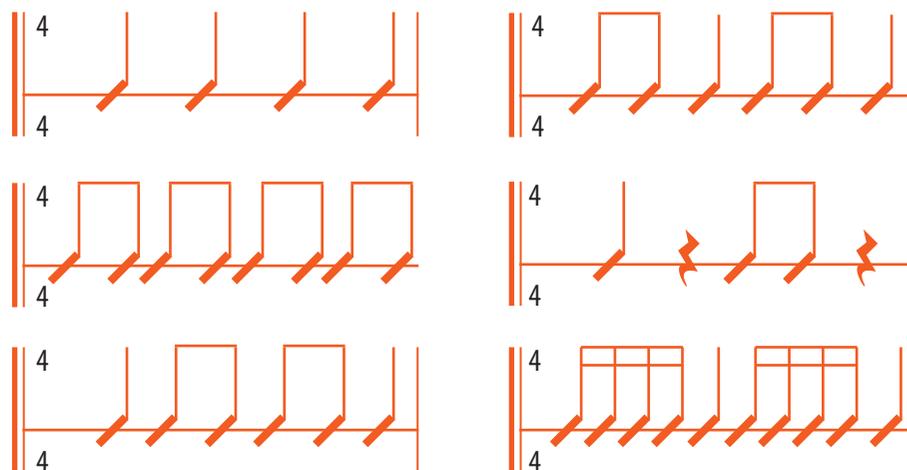
Descripción: reproducir en eco. Primero debe ser el profesor quien realice un compás con palmadas, luego los niños lo repiten. Es una herramienta primordial que gradualmente debe ir incrementando su dificultad. A continuación tres ejemplos:



Dictados. Además de demostrar ser capaces de captar y reproducir, deben anotar las figuras que corresponden a la duración de los sonidos de cada compás. El docente palmea un primer compás fácil de captar, después los niños tratan de recordar las figuras que representan esas duraciones y las anotan, finalmente el maestro lo repite dos veces más.

Pregunta/respuesta. El ejercicio consiste en relacionar dos columnas. En la columna de la izquierda el docente escoge un compás de tres posibles y lo pal-

mea. Mientras suena los alumnos deberán permanecer atentos para identificar de cuál se trata, una vez que lo sepan ellos deberán responder con el compás de la derecha que corresponde y sin perder el ritmo.



Repetición pero no imitación. Pueden repetir modelos propuestos por el profesor o por otros alumnos, pero han de intentar incluir un elemento sorpresa, es decir, algo que no esté previsto (en el 4º tiempo).

TERCERA SECUENCIA DE TRABAJO

En esta tercera secuencia se incluyen ocho actividades. Se ponen a prueba aspectos de coordinación dinámica, segmentaria y general en formas de participación colectiva, donde el propósito es la resolución de problemas.

Actividad 1. Uno, dos, tres

Descripción: Los alumnos caminan por toda el área de manera libre, a la indicación buscan formar una pareja. Luego de las indicación siguen caminando y con la siguiente indicación repiten la primera acción. Repiten la actividad dos o tres veces, buscando una pareja diferente cada vez.

Después se modifica la acción a realizar.

Las indicaciones son:

- Ahora, cuando se coloquen frente a alguien deben decir al mismo tiempo “uno” después continúan caminando.
- Decir al mismo tiempo “uno”, “dos”.
- Continuar con la lógica llegando hasta tres: “uno”, “dos”, “tres”.

De igual manera, cuando se da la indicación buscan una pareja pero ahora uno dice el número “uno” y el otro responde “dos”, el primero nuevamente responde “tres”. De aquí en adelante se van haciendo la misma actividad hasta que uno se equivoque. De ser así se dan un abrazo y buscan a una nueva pareja. Para complicar la actividad cada que se encuentra una nueva pareja se deben poner de acuerdo sobre los movimientos que se van a realizar en cada número, por ejemplo, 1. Manos arriba, 2. Palmada y 3. Salto, por lo que cada que uno dice un número acompañado de la acción acordada.

Opciones de aplicación:

- Realizar la actividad con algún objeto como paliacate o pelota.
- Los alumnos proponen otras alternativas para llevar a cabo la actividad.
- Sólo se realizan los movimientos acordados, es decir, no se dicen los números.

Actividad 2. Uno para todos y todos para uno

Descripción: el grupo se divide en dos equipos, se delimita el área de trabajo con conos formando un cuadrado.

Un equipo se coloca dentro del área (receptores) y el otro fuera de ella (pateadores). Ambos tienen tareas y recorridos que deben concluir antes que su adversario lo haga, de ésta manera ganan un punto para su equipo.

Los receptores, para iniciar su tarea, deben recuperar la pelota que fue proyectada por los pateadores.

Estos últimos deben hacer sus recorridos de manera simultánea.

Consignas para la primer tarea y recorrido.

Pateadores

- Hay una larga fila de aros; en ella encontramos algunos colocados paralelamente uno con otro.

Todo el equipo debe pasarlos saltando; el primero lo hace con un solo pie, el segundo con ambos, el tercero alternándolos. Y así sucesivamente. Repiten esta secuencia.

Receptores

- Uno de ellos debe ir a buscar la pelota, el resto se acomoda en fila y adoptan la postura en seis puntos de apoyo. Cuando su compañero regrese comienza a saltarlos, al llegar al final se coloca para ser saltado, todos sus compañeros deben hacer lo mismo dando una vuelta al área. El equipo que acabe primero gana un punto.

Consignas para la segunda tarea y recorrido.

Pateadores

- Deben colocarse un costalito o bolsas rellenas de arena u otro material en la cabeza y mantenerlo equilibrado mientras realizan un recorrido entre por unos conos situados en zigzag. En este recorrido avanzan lateralmente. A quien se le caiga su costal vuelve a realizar el recorrido.

Receptores

- El equipo se coloca en fila y sentados; el último se pone de pie y pasa por entre sus compañeros en zigzag; al terminar se quedan de pie y así sucesivamente. El primer equipo en terminar gana un punto.

Consignas para la tercera tarea y recorrido.

Pateadores

- Tienen que saltar un muro de cajas de una altura que les permita hacerlo. Si alguno tira una caja a la hora de pasar debe regresarse. En caso de que hayan pasado varios al mismo tiempo, ellos también deben regresarse.

Receptores

- Con cajas tienen que construir una pirámide de por lo menos de metro y medio. En la última caja de arriba tienen que colocar la pelota (manteniéndola al menos durante tres segundos). El primer equipo en terminar gana un punto.

Consignas para la cuarta tarea y recorrido.

Pateadores

- En esta base hay dos aros; uno está suspendido a cierta altura, por él se tiene que hacer pasar una pelota u objeto, pero lanzándolo. El segundo está a ras del piso y se tiene que hacer pasar otra pelota u objeto con el pie a través de éste.

Receptores

- Deben mandarse pases entre ellos, primero solo con las manos y después con los pies. No se debe perder al control de la pelota.

Actividad 3. Pirámides

Descripción: Esta actividad pone a prueba el espíritu de cooperación de cualquier grupo, ya que se trata de formar diferentes tipos de pirámides humanas. El profesor da una indicación para que los equipos las realicen.

Puede ser: La pirámide más alta; la pirámide con menor base (base de sustentación más pequeña); apoyándose solamente en alguna parte del cuerpo (rodillas, ocho pares de pies, espaldas, etcétera).

Actividad 4. Brinca, brinca

Descripción: Los alumnos distribuidos por toda el área; cada uno de ellos con una pelota brinca, brinca (la cual puede ser elaborada en la misma sesión). Primero experimentar de manera libre las posibilidades que este implemento genera a partir de sus propios conocimientos. Después el docente guía las tareas a realizar, sin descuidar la participación ni las propuestas de los alumnos.

- La pierna derecha hace girar la pelota y la izquierda salta. En seguida se invierte la acción.
- Desplazarse haciendo girar la pelota, pero esquivándola a cada paso.

Por parejas

- Utilizando un alumno ambas pelotas, trata de hacer que giren y a la vez desplazarse. Se alterna el papel.
- Uno hace girar una pelota mientras que el otro salta.
- Manipular la pelota con los segmentos corporales como los brazos.
- De manera grupal forman dos equipos para jugar encantados utilizando las pelotas para “encantar”.

Opciones de aplicación:

- Que los alumnos busquen algunas posibilidades de manipular más de dos pelotas.
- Construir un juego a partir de sus experiencias previas.
- Hacer lanzamientos de pelotas canguro con manos o pies.
- Hacer girar la pelota con un bastón al aire y sobre el suelo.

Actividad 5. *Frisbee* gol

Descripción: se organiza al grupo por equipos de igual número de integrantes, se delimita un área de juego y una portería por bando los jugadores se distribuyen por el área. La actividad consiste en anotar en la portería opuesta con el *frisbee*. El equipo que consiga más anotaciones en cierto tiempo es el ganador.

- El jugador que tiene el *frisbee* no se puede desplazar.
- Si el *frisbee* toca el suelo la posesión pasa al otro equipo.
- Se debe detener el juego en algún momento la actividad para que con algunas preguntas los alumnos modifiquen la estructura del juego: ¿qué podemos hacer para que esta actividad sea más difícil?, ¿qué elemento les gustaría modificar?, ¿qué otra cosa se les ocurre que podemos hacer?, ¿cómo podemos construir una estrategia que nos ayude a mejorar nuestra actuación?

Opciones de aplicación:

- Utilizar más de un *frisbee* para dar mayor dinámica a la actividad.
- Reducir o aumentar el espacio de juego, las porterías, el número de jugadores, entre otros.
- Conseguir una meta antes de poder anotar (por ejemplo, cierto número de pase).

Actividad 6. Pies quietos

Descripción: todos los alumnos se sitúan en círculo, menos uno, que se coloca en el centro y es el que tiene una pelota; la lanza al aire, al tiempo que grita el nombre de uno de sus compañeros. Todos los jugadores se alejan, excepto al que se nombró porque debe tomar la pelota; cuando lo logra grita “¡Pies quietos!” Los demás jugadores se detienen. Quien tiene la pelota puede dar tres pasos

para después lanzarla por el suelo intentando tocar a uno de los jugadores; si lo consigue ese jugador pasa al centro, de no conseguirlo, él pasa al centro para que reinicie el juego diciendo el nombre de otro alumno.

El docente puede preguntar a los alumnos ¿qué se les ocurre proponer para hacer cambios en el juego?

Opciones de aplicación:

- No se colocan en círculo, se dispersan por toda el área; se efectúa la actividad.
- Por equipos, todos con pelotas van desplazándose al tiempo que lanzan y cachan. Cuando se menciona un equipo, éste corre al centro para gritar ¡pies quietos! y después buscan tocar el mayor número de adversarios.

Actividad 7. Cebollitas (juego tradicional)

Descripción: el grupo se sienta en el suelo formando una fila de “cebollitas”, uno detrás de otro con las piernas abiertas y rodeando con los brazos la cintura del compañero de adelante. El último de la fila apoya la espalda en la pared o en un árbol. El jugador que “arranca” cebollitas se sitúa de pie frente a la fila tomando las manos del primer jugador y tirando de él para separarlo de la fila.

Los jugadores arrancados de la fila colaboran con el “arranca cebollitas” agarrándose a su cintura y ayudándole a tirar.

El juego termina cuando no queda ninguna cebolla por arrancar.

Actividad 8. Generando mis habilidades (valoración del proceso de enseñanza y aprendizaje)

Descripción: se organiza al grupo por equipos de igual número de integrantes, cada uno de estos equipos se encuentra en una estación en donde tienen una tarea colectiva que cumplir. Después de un tiempo los equipos se cambian de estación.

Estación 1. Se colocan algunas colchonetas, los alumnos detrás de una línea deben correr y antes de llegar hasta esta línea deben saltar para caer en una de las colchonetas, las cuales tienen un valor de acuerdo con su distribución.

La tarea que se debe cumplir es conseguir cierto número de puntos, si no llegasen a caer en la colchoneta deben reiniciar. También podemos considerar que se realice el mayor número de puntos posibles.

Estación 2. Se colocan dos conos o puntos de referencia a cierta distancia. Los alumnos deben buscar el mayor número de posibilidades de desplazarse de un lado a otro. Ejemplo: uno pasa saltando, otro caminando, uno más corriendo, etcétera.

Estación 3. Se coloca un lazo o cordón a cierta altura y se cuelgan diferentes objetos, como paliacates o cuerdas. La tarea de los alumnos es obtener el mayor número de objetos sólo saltando.

Estación 4. Los alumnos deben buscar subir un tubo o poste poniendo en práctica su habilidad de trepar. Se pretende que todos lo consigan; otra opción es encontrar formas chuscas de trepar. Para mayor seguridad colocar colchonetas.

Estación 5. Con pelotas “haki” los alumnos las colocan sobre sus pies o palma de la mano abierta y deben lanzarlas para que caigan dentro de una zona establecida. Conseguir el mayor número de pelotas dentro de la zona a cada intento.

Estación 6. Se colocan todos los alumnos frente a una pared, excepto uno que tiene varias pelotas, quien se coloca a cierta distancia. Este alumno lanza las pelotas tratando de tocar a sus compañeros, los cuales sólo pueden esquivar las pelotas con desplazamientos laterales.

Opciones de aplicación:

- Los alumnos tienen la opción de modificar o crear la tarea dentro de cada estación de acuerdo con sus propuestas y experiencias.
- Cambiar estaciones, lo que permite reafirmar el trabajo. Por ejemplo los objetos colgados deben ser derribados con la ayuda de las pelotas “haki”.

BLOQUE III

MÁS RÁPIDO QUE UNA BALA

Se aprende más en la derrota que en la victoria.

Parlebas

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

Propósitos

Desarrollar la agilidad del alumno, como condición necesaria para mejorar la acción motriz en situaciones de juego motor. Lo cual implica un incremento considerable del bagaje y su preparación para la acción creativa.

Contenidos

- Establecimiento de relaciones entre sus patrones básico de movimiento para idear y construir formas rápidas de ejecución, identificando su agilidad y velocidad corporal.
- Control de distintos implementos proyectándolos a diferentes lugares con dirección, fuerza y velocidad necesaria para resolver situaciones de juego.
- Adaptación de sus movimientos a circunstancias propias del juego colectivo, aplicando modos de resolver problemas de tipo motor y colaborando en la construcción de la competencia motriz de sus compañeros.

Aprendizajes esperados

- Mejorar su agilidad a través de movimientos rápidos y fluidos, provocando respuestas controladas por el esfuerzo físico.
- Manipula y controla objetos diversos, adaptando sus desempeños a habilidades motrices básica, como lanzar, atrapar y golpear.

Estrategias didácticas sugeridas

- Circuito de acción motriz
- Formas jugadas
- Juego libre
- Juego tradicional
- Juego cooperativo
- Actividades recreativas

Materiales

Caja de cartón, pelotas de vinil y esponja, *frisbees*, globos, periódicos, bolsas de plástico, hojas de papel recicladas, aros, bastones, aplicates, resortes y cuerdas.

Valoración del proceso enseñanza y aprendizaje, se sugiere

- Observar las condiciones de ejecución del alumno, a partir de la velocidad y fluidez de sus movimientos
- La agilidad mostrada al inicio y al finalizar el presente bloque.
- La forma de manipulación de diversos objetos, lanzando, atrapando y golpeándolo.

Orientaciones didácticas para abordar el bloque

El presente bloque lo conforman 14 actividades. Se busca desarrollar la habilidad del alumno para incrementar su bagaje motriz. Se estimulan tres patrones básicos de movimiento: lanzar, atrapar y golpear. Se sugiere:

- Utilizar múltiples materiales para comprender a partir de la variabilidad la importancia de la libre exploración.
- Garantizar que los alumnos puedan manipular objetos útiles (evitar utilizar basura).
- Sugerir a los niños reforzar estas acciones en casa y las compartan con niños y amigos.
- Observar el desempeño motor primero individual por parejas, y finalmente en la conformación de equipos mixtos.

PRIMERA SECUENCIA DE TRABAJO

Esta secuencia consta de dos actividades: Precisamente, ahí está el detalle y Cuidado aviones en la escuela. Su finalidad es poner a prueba la agilidad y la capacidad de organización grupal del alumno, desafiando pruebas en donde la construcción y el entendimiento del trabajo cooperativo serán la tónica para las siguientes sesiones. Elaborar formas rápidas de ejecución y velocidad corporal permite una fluidez de movimiento y por lo tanto la construcción de la agilidad.

Actividad 1. Precisamente, ahí está el detalle (diagnóstico)

Descripción: se establece una serie de actividades durante la sesión propuesta, realizándose con el objetivo de poner a prueba la agilidad, precisión y trabajo en equipo. Se forman equipos de cuatro integrantes, y por cada prueba superada de manera satisfactoria se concede un cierto número de puntos.

Prueba 1. Encestes a cinco pies. Cada equipo posee una caja de cartón que coloca en un espacio del patio a una distancia de 3 o 5 metros de los demás equipos; alrededor de su caja establece una cerca que representa un límite de acceso a los demás equipos. Los integrantes de cada equipo se colocan en hilera, tomando el pie derecho del compañero que se encuentra al frente y colocando su mano izquierda sobre el hombro izquierdo. De esta forma el equipo se traslada por el lugar de juego con el siguiente fin: sin perder la posición, cada integrante tiene un objeto e intenta lanzar y encestar en las cajas de los demás equipos, sin entrar en la cerca.

Gana el equipo que tenga el menor número de objetos en su caja (pelotas de plástico, vinil, esponja, frisbees, etcétera). También es posible darle una orientación cooperativa. Entre todos los grupos, ¿cuánto tiempo tardamos en llenar las cajas con los objetos?

Opciones de aplicación:

- Tomarse de distintas formas que propicien una acción flexible.
- Gana el equipo que en su caja tenga el mayor número de objetos.

Prueba 2. Dando globazos. Se traza un rectángulo del tamaño de una cancha de basquetbol y cada equipo, colocado fuera a una distancia de cinco metros el uno del otro, tiene que golpear tres globos, manteniéndolos en el aire y así desplazarse hasta intentar dar un globazo a uno de los integrantes del equipo que se desplaza delante de ellos. Cuando esto sucede ganan todos los equipos

que tienen el mayor número de globos en el aire y sólo pierde uno.

Observaciones: cuando un globo toca el suelo ya no sirve.

Prueba 3. Canguros receptores.

Cada equipo hace entre 40 y 50 pelotas de papel periódico. Un integrante del equipo se aleja a una distancia de 4 o 6 metros y sujeta entre sus dos manos una bolsa grande de plástico, costal o caja de cartón, con la cual recibe el mayor número de pelotas posibles. Ganan los equipos que consigan más encestes y solamente pierde uno. Se efectúan cambios de papeles.

Opciones de aplicación:

- Variar la distancia y los materiales, por ejemplo: pelotas de plástico, vinil, esponja, etcétera.
- Recibir sobre los suéteres de los mismos alumnos, usándolos como bolsa.

Prueba 4. Al agua patos.

Por equipos, los alumnos construyen el mayor número de aviones posibles en un tiempo de 3 a 4 minutos máximo y cada uno coloca tres aros juntos frente a ellos a una distancia de dos metros. Se dan 20 segundos para que cada equipo lance e introduzca, dentro de los aros el mayor número de aviones posibles. Gana el que tenga más y sólo pierde uno. Puede plantearse con la finalidad de alcanzar una meta de clase y no sería necesario competir con los demás, sino contra los elementos no humanos de la situación.

Opciones de aplicación:

- Lanzarlos aros de los demás equipos.
- Pierde el que tenga más y todos los demás ganan.

Actividad 2. ¡Cuidado!, aviones en la escuela

Descripción: al inicio de la sesión los alumnos ayudan a construir un buen número de aviones de papel. Después se realizan distintas pruebas que pongan en práctica los aviones que han sido elaborados, así como la habilidad de los alumnos para este tipo de tareas.

Prueba 1. Practicando el despegue. Los alumnos van lanzando varios aviones que les permitan identificar como se mueven éstos durante los desplazamientos.

Prueba 2. Aterrizaje. Ahora se pretende que los aviones queden dentro de una zona específica, previamente delimitada.

Prueba 3. Más combustible. Conseguir que el avión recorra la mayor distancia posible.

Prueba 4. Al infinito y más allá. Lograr que el avión alcance la mayor altura posible.

Prueba 5. Vuelo seguro. Los aviones deben atravesar un aro, colgado previamente. Se pueden poner varios aros y cada alumno elige por cual quiere que pase su avión.

Prueba 6. Accidente aéreo. Por parejas, los alumnos intentan hacer chocar sus aviones.

Prueba 7. Pásame tu avión. Intercambiar de distintas formas el avión con alguno de los compañeros. Los alumnos construyen otro tipo de pruebas que puedan realizar.

Prueba 8. Descenso peligroso. Desde un plano más alto se lanza el avión.

Prueba 9. Prueba de vuelo. Los alumnos modifican su avión probando y añadiendo distintos materiales para observar los elementos que varían, como pueden ser: trayectoria, velocidad, distancia y dirección de vuelo.

Todo el grupo realiza al mismo tiempo las pruebas.

Opciones de aplicación:

- Jugar un pequeño partido anotando con los aviones en una portería.
- Hacer una especie de ruta con algunos puntos de referencia a los que se debe llegar.

SEGUNDA SECUENCIA DE TRABAJO

La segunda secuencia consta de ocho actividades: Manipulando los objetos, *Cricket*, Dragones, Colonizadores e indios, A ver quién quien llega primero, Construyendo mi pelota, El tragón y Ollitas de barro. En cada una el alumno podrá observar y verificar de qué manera su competencia motriz favorece el desarrollo del pensamiento estratégico y por lo tanto mejorar su desempeño motor.

Actividad 1. Manipulando los objetos

Descripción: utilizando todo el material que se disponga, cada alumno elige dos objetos diferentes y experimenta primero de forma libre distintas posibilidades de utilizarlos.

Se guía el trabajo por medio de preguntas que ayuden al alumno a descubrir nuevas formas: ¿cómo podemos lanzar nuestro material?, ¿cuál sería una forma rara de atrapar nuestros objetos, después de haberlos lanzado?, ¿creen que podemos manipular nuestros implementos de una forma distinta? ¿cuál?

Al término de las preguntas, los alumnos deben intercambiar los implementos para descubrir o realizar nuevas propuestas, propiciando que utilicen el mayor número de implementos, así como sus respectivas combinaciones.

Ahora se interactúa por parejas o tercias, desempeñando tareas con la misma tónica.

Opciones de aplicación:

- Por equipos, construir una actividad que responda a alguna de las consignas que se trabajaron.

Actividad 2. *Cricket* (Europa)

Descripción: el juego es para seis personas; se debe contar con aros, pelotas y palos. El objetivo es ser el primero en pasar su propia bola por todos los aros en el menor tiempo y con el menor número de golpes.

Los alumnos se van ayudando, sosteniendo los aros mientras que uno pasa durante su turno y se van alterando este papel.

Los propios alumnos pueden ir construyendo los aros mientras que uno pasa durante su turno y se van alternando este papel. También pueden ir construyendo su campo de juego. Por ejemplo inicialmente todos se colocan en línea y uno de ellos golpea su pelota para que pase por en medio de ellos o van haciendo una figura, como un círculo.

Opciones de aplicación:

- Se van intercambiando las tareas que se quieren desempeñar.
- Sólo pasar por un aro de cierto color.
- Desempeñar la actividad por parejas o equipos.

Actividad 3. Dragones

Descripción: se forman equipos de igual número de integrantes; cada equipo es colocado en un punto dentro del área de juego y todos los equipos deben tomarse por los hombros. El último de cada equipo tiene un pañuelo que se coloca en la cintura (cola); a la señal los equipos empiezan a avanzar y el primero (cabeza) busca quitarle a los otros dragones sus colas, evitando cada dragón a su vez que le quiten la suya. Se van alternando los papeles o funciones.

Opciones de aplicación:

- Que cada dragón tenga un cierto número de colas.
- Tener mayor o menor número de dragones.

Actividad 4. Colonizadores e indios

Descripción: la mitad de los alumnos “los colonizadores”, se colocan de pie en círculo con los ojos vendados, tomados de las manos hasta donde pueden extender sus brazos sin soltarse. El resto de los alumnos son los “indios”; en el centro del círculo se colocan algunos objetos: pelotas, conos, globos, etcétera.

Los indios deben entrar al círculo sin ser descubiertos por los colonizadores para tomar los objetos, uno cada vez que entren al círculo. Si los colonizadores logran tocar a un indio, éste debe salir del círculo para volver a intentarlo, en caso de que haya tomado un objeto automáticamente lo pierde y lo coloca de nuevo en el centro.

Se concede un límite de tiempo, al final se cuentan los objetos que se consiguieron. Después los equipos cambian de lugares; los “tesoros” (objetos) los vuelven a colocaren el centro y comienza de nuevo el juego.

Opciones de aplicación:

- Colocar más de un círculo con objetos al centro.
- Disminuir el número de indios que pueden entrar a buscar el tesoro (uno o dos a la vez).
- Colocar objetos que impliquen mayor dificultad y un trabajo en equipo (pelotas grandes, colchonetas, etcétera).

Actividad 5. A ver quién llega primero

Descripción: en equipos de seis alumnos, tienen que cruzar el patio de manera consecutiva, sin separaciones y de distintas formas, por ejemplo: llegar al otro lado del patio juntando nalga con nalga, hombro con hombro, en ese momento se deben desplazar, el de atrás hasta adelante y colocar su nalga con la del compañero de adelante para que pueda salir su compañero de atrás nuevamente. No se puede caminar, no puede haber dos personas moviéndose, solamente el de atrás y hasta que llegue puede salir el siguiente.

Opciones de aplicación:

- Realizarlo sentados o parados, juntando distintas partes del cuerpo.
- Conectados con las manos y bien estiradas imitan durante la actividad un “encantado”, un “congelado”, etcétera.

Actividad 6. Construyendo mi pelota

Descripción: previamente se les pide a los alumnos que lleven distintos tipos de materiales que les permitan construir una pelota, como pedazos de tela, papel, globos, bolsas de plástico, etcétera. Se le permite a cada alumno que de manera libre elabore su pelota. Cuando terminan de crear su pelota experimentan con ella las posibilidades de juego.

En seguida se ponen de acuerdo con un compañero para trabajar en lo referente a trayectorias, distancias, velocidades, fuerza y dirección. Deben encontrar la mayor cantidad de alternativas de estos elementos, los cuales van mostrando y aplicando.

Por equipos realizar una tarea novedosa con las pelotas.

Opciones de aplicación:

- Unir varias pelotas y desarrollar algunas actividades de las que trabajaron en la sesión.
- Jugar al gato y al ratón con las pelotas que construyeron.

Actividad 7. El tragón

Descripción: en un terreno delimitado organizamos dos equipos, cada uno de los alumnos con un “tragón” (botella de plástico cortada a la mitad); el juego consiste en llevar la pelota por medio de pases al lado opuesto de donde se inició solamente utilizando los “tragones”, tanto para lanzar como para recibir.

El jugador en posesión de la pelota no se puede mover.

Si se cae la pelota el control de ella cambia al otro equipo.

El “tragón” es un material alternativo fácil de obtener y que permite bastantes recursos en cuanto a lanzamientos y recepciones. Debemos permitir que los alumnos experimenten todas las posibilidades que su bagaje motor les permita crear.

Opciones de aplicación:

- Podemos realizar una situación similar con portero en vez de llegar al lado opuesto.
- Interactuar entre parejas con el material.

Actividad 8. Ollitas de barro (juego tradicional)

Descripción: del grupo se sortean a tres jugadores, que son dos compradores y un vendedor, los demás se colocan de cuclillas con las manos debajo de las piernas, en un pequeño espacio. Entre el vendedor y el comprador se establece el siguiente diálogo:

Comprador: Buenas tardes comadrta, ¿vende ollas de barro?

Vendedor: Buenas tardes, sí, sí las vendo.

Comprador: ¿Nos vende una?

Vendedor: Si cómo no, pase a escogerla.

Los compradores pasan a revisar a las “ollitas” y la que ven bien se la llevan cargándola de los brazos; si un brazo se les zafa dicen: “Ya se rompió” y regresan por otra.

Repiten el mismo diálogo y escogen otra. Si llega bien hasta el otro lado, la dejan ahí y vuelven por otra.

- El juego termina cuando todos han fungido como compradores y vendedores.
- Las ollitas sólo se cargan de los brazos, y si se zafan de una mano las regresan.

TERCERA SECUENCIA DE TRABAJO

Esta secuencia consta de cuatro actividades, incluyendo la evaluación. Su finalidad es manipular objetos y transformar los elementos estructurales, como: implemento, adversario, regla y espacio a favor de la mejora del pensamiento estratégico. La valoración del trabajo en equipo y el fomento de los valores serán la tónica actitudinal del contenido del presente bloque.

Actividad 1. Bastones locos

Descripción: Se colocan en el piso tantos bastones como alumnos sean, se da un pequeño lapso para que los alumnos utilicen el material de manera libre, sólo con la consigna de no golpearse y tener cuidado de no propiciar accidentes. Después se ponen los bastones en el suelo y el docente guía el trabajo.

- Manipular los bastones sólo con los pies (moverlos, rodarlos, girarlos, empujarlos, jalarlos, etcétera).
- Ahora con las manos hacer las acciones anteriores. Se agregan formas de lanzar y cachar.
- Equilibrar y mantener el bastón en distintas partes del cuerpo.

Ahora se orienta el trabajo por parejas.

¿Conocen algunas formas de llevar el bastón sin tomarlo con las manos?

¿Se atreven a realizarlo con dos o más bastones?

Puede ser sobre hombros, espalda o pies, u otras alternativas que surjan.

Con ayuda de dos bastones equilibrar y transportar un tercer bastón.

De igual forma buscar diferentes maneras de intercambiar los dos bastones: uno lanza dos bastones y el otro cacha, después alternan los papeles. Lanzando a diferentes alturas o posiciones (uno por arriba y otro por abajo; horizontal o vertical). Lanzan hacia arriba y se cambian de lugar. Colocan el bastón vertical sobre el suelo y se ponen de acuerdo para ir a tomar el bastón de su compañero antes de que caiga al suelo. Buscar más propuestas por parte de los alumnos. Intercambio de bastones por equipos: formando un gran círculo los niños sujetan verticalmente apoyado en el suelo. A la señal todos juntos deben soltar el bastón y avanzar un lugar a su derecha tomando el bastón de su compañero, tratando de que no caiga. Se cambia el sentido y se puede ir alternando. También se buscan otras propuestas que se pueden desempeñar según las posibilidades de los alumnos.

Actividad 2. Policías y ladrones (juego tradicional)

Descripción: se forman dos equipos de policías y ladrones, con el mismo número de jugadores cada uno.

Los policías hacen saber a los ladrones el lugar donde está la cárcel (un espacio previamente delimitado). Los ladrones salen corriendo en todas direcciones y al cabo de poco tiempo, los policías salen a perseguirlos. Cuando un policía toca a un ladrón lo lleva hasta la cárcel. Cuando un ladrón consigue entrar a la cárcel sin ser tocado y toca a uno de sus compañeros y grita “salvados”, todos los jugadores que se encuentran en la cárcel pueden intentar salir. Si un ladrón es tocado por un policía cuando está saliendo de la cárcel queda atrapado de nuevo. El juego acaba cuando se han atrapado todos los ladrones o bien cuando ha pasado un tiempo establecido previamente.

En la siguiente partida, los dos equipos pueden intercambiar los papeles.

Opciones de aplicación:

- Se puede acordar que los ladrones dispongan de un lugar donde no puedan ser atrapados por los guardias.

Actividad 3. Sorteando mi sendero

Descripción: se divide al grupo en dos equipos, uno de ellos se distribuye por parejas. El primer equipo (parejas) toma de una zona el material del que se disponga. Parten en filas, con los implementos construyen un obstáculo para hacerlo un terreno de aventuras (camino con pruebas). Por ejemplo, una pareja toma un aro y lo coloca de forma vertical simulando un agujero, la otra pareja coloca una cuerda a la altura de la pantorrilla para que la esquiven los demás, ya sea pecho tierra o de otra forma y así sucesivamente. El otro equipo cruza entre las filas por turnos esquivando de distintas formas los obstáculos que el otro equipo colocó. Después de haber pasado dos o tres veces ponen el material en la zona indicada y se cambian los papeles. Cada vez que terminan de cruzar el equipo con material lo intercambia entre ellos y busca construir un obstáculo diferente.

Ahora los equipos forman dos círculos; el primero nuevamente con material empieza a girar con sus obstáculos y el otro va entrando poco a poco sorteando éstos. Después de cierto número de vueltas intercambiando de papel.

También se va aumentando el nivel de dificultad de los obstáculos y la velocidad en que se desplazan ambos equipos.

Opciones de aplicación:

- Pasar por los obstáculos tomados de las manos y sin soltarse por parejas; después en equipos.
- Crear una especie de circuito en donde cada pareja representa un obstáculo.

Actividad 4. Precisamente ahí está el detalle (valoración del proceso enseñanza y aprendizaje)

Descripción: se establece una serie de actividades durante la sesión con el objetivo de poner a prueba la agilidad, precisión y trabajo en equipo. Se forman equipos de cuatro integrantes y por cada prueba superada de manera satisfactoria se concede un cierto número de puntos.

Prueba 1. Encestes a cinco pies. Cada equipo posee una caja de cartón que coloca en un espacio del patio a una distancia de 3 a 5 metros de los demás equipos; alrededor de su caja establece una cerca que representa un límite de acceso a los demás equipos. Los integrantes de cada equipo se colocan en hilera tomando el pie derecho del compañero, que se encuentra al frente y colocando su mano izquierda sobre el hombro izquierdo. De esta forma el equipo se traslada por el lugar de juego con el siguiente fin: sin perder la posición, cada integrante tiene un objeto e intenta lanzar y encestar en las cajas de los demás equipos, sin entrar en la cerca. Gana el equipo que tenga el menor número de objetos en su caja (pelotas de plástico, vinil, esponja, *frisbees*, etcétera). También es posible orientarlos. Entre todos los grupos, ¿cuánto tiempo tardamos en llenar las cajas con los objetos?

Opciones de aplicación:

- Tomarse de distintas formas que propicien una acción flexible.
- Gana el equipo que en su caja tenga el mayor número de objetos.

Prueba 2. Dando globazos. Se traza un rectángulo del tamaño de una cancha de basquetbol y cada equipo colocado afuera a una distancia de cinco metros el uno del otro tiene que golpear tres globos para mantenerlos en el aire al mismo tiempo y así desplazarse hasta dar un globazo a uno de los integrantes del equipo que se desplaza delante de ellos. Cuando esto sucede ganan todos los equipos que tienen el mayor número de globos en el aire y solo pierde uno.

Observaciones: cuando un globo toca el suelo ya no sirve.

Prueba 3. Canguros receptores. Cada equipo hace 40 a 50 pelotas de papel periódico. Un integrante del equipo se aleja a una distancia de 4 a 6 metros y sujeta entre sus dos manos una bolsa grande de plástico, costal o caja de cartón, con la cual recibe el mayor número de pelotas.. Ganan los equipos que consigan más encestes y solamente pierde uno. Se efectúan cambios de papeles.

Opciones de aplicación:

- Variar la distancia y los materiales, por ejemplo: pelotas de plástico, vinil, esponja, etcétera.
- Recibir con los suéteres de los alumnos, usándolos como bolsa.

Prueba 4. Al agua patos. Por equipos, los alumnos construyen el mayor número de aviones posibles en un tiempo de cuatro minutos máximo y cada uno coloca tres aros juntos frente a ellos a una distancia de dos metros. Se dan 20 segundos para que cada equipo lance e introduzca, dentro de los aros, el mayor número de aviones posibles. Gana el que tenga más y sólo pierde uno. Puede plantearse con la finalidad de alcanzar una meta de clase y no sería necesario competir con los demás equipos.

Opciones de aplicación:

- Lanzar a los aros de los demás equipos.
- Pierde el que tenga más y todos los demás ganan.

BLOQUE IV

ME COMUNICO A TRAVÉS DEL CUERPO

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

Propósito

Dar al niño los recursos necesarios para que su movimiento sea comprendido por los demás, mejore sus relaciones con los otros y sea capaz de interpretar los mensajes de otros mediante un código común.

Contenidos

- Toma de conciencia del lenguaje no verbal al reemplazar las palabras con gestos en relación al mensaje, que se quiere transmitir: Reemplazar las palabras, sustituirlas, reforzar, enfatizar o acentuar un mensaje verbal (sobre todo de tipo emocional).
- Desarrollo y aplicación de un alfabeto comunicativo, entendido como la toma de conciencia del lenguaje corporal y del sonido que se asocia al verbal. “Lenguaje gestual” (actitud corporal, apariencia corporal, contacto físico, contacto ocular, distancia interpersonal, gesto, orientación espacio interpersonal); los “componentes sonoros comunicativos” (entonación, intensidad o volumen, pausa y velocidad, y el “ritmo comunicativo gestual y sonoro”).
- Desarrollo de relaciones de convivencia mediante actividades que pongan en juego contenidos del lenguaje comunicativo, como la interacción personal e intercambio discursivo.

Aprendizajes esperados

- Desarrollo los recursos comunicativos, con el fin de aprender a hacer uso de un código con el cuerpo como herramienta principal de transmisión, excluyendo el uso de la palabra.
- Genera interacción personal y comunicación con los demás.

- Reconoce la relación de la expresión verbal con la expresión gestual inspirada en las vivencias corporales.

Estrategia didácticas sugeridas

- Expresión corporal
- Juego corporal
- Actividades recreativas
- Juego de reglas

Materiales

Disfraces completos, pelucas, maquillaje, grabadora, cd de música, sobres con letras recortadas, ropa de diferente tipo, bolsas de papel, anteojos.

Valoración del proceso enseñanza y aprendizaje, se sugiere

- a) La capacidad de hacer entendible lo que se desea comunicar con el movimiento expresivo.
- b) Aplicar un instrumento de evaluación, se sugiere el siguiente como ejemplo:

En una primera columna se anota el nombre del niño. En las siguientes columnas se anotan enunciados en relación con el nivel de calidad del producto logrado, como: “su movimiento se asocia a un significado”, entre 7 y 9, y finalmente “su movimiento y sonido, enriqueciendo con el uso simbólico de materiales, se asocia claramente a un significado” obtiene 10 de calificación.

Orientaciones didácticas para abordar el bloque

El presente bloque contiene tres secuencias de trabajo contemplando 28 actividades, a través de las cuales se busca mejorar la expresión y la sociomotricidad de los alumnos. Por ello, este bloque incluye muchas actividades relacionadas con el lenguaje gestual y su relación con el verbal, con el ritmo y la expresión corporal en general. Se sugiere al docente:

- Permitir al alumno la espontaneidad, la libre expresión verbal y la participación colectiva.

- Que identifique a aquellos alumnos cuya actitud es introvertida y los involucre cada vez más en las actividades expresivas propuestas.
- Evitar evidenciar las expresiones particulares de los alumnos con fines de burla hacia los demás.

PRIMERA SECUENCIA DE TRABAJO

Diez actividades conforman esta secuencia y su finalidad es que los alumnos entiendan la importancia de reemplazar las palabras con gestos, en el contexto del mensaje que se quiere emitir, utilizar para ello la expresión corporal y los elementos perceptivos que acompañan las emociones, además de considerar la importancia de la significación del movimiento en la conducta de los niños. Las propuestas que hacen los alumnos al respecto permiten mejorar su lenguaje gestual como premisa de la presente secuencia. Comprender la importancia que tiene la actitud postural en la comunicación.

Actividad 1. El museo de actitudes (lenguaje gestual: actitud)

Descripción: con todo el material que se disponga, repartido libremente por el espacio y organizados en parejas, ocupando todo el espacio; a la señal del profesor una de los miembros de la pareja adopta una actitud, utilizando el material que necesite, transformándose en estatuas y con diferentes emociones (alegría, duda, tristeza, etcétera); los otros niños recorren el “museo” intentando descubrir las emociones representadas. A otra señal del profesor se invierten los papeles, los que miraban se convierten en estatuas y las estatuas en visitantes del museo.

Opciones de aplicación:

- Los cambios de estatuas a visitantes se pueden realizar tantas veces como se quiera que dure la propuesta.

Actividad 2. Embrujados (lenguaje gestual: actitud)

Descripción: en una organización libre e individual, el alumnado se desplaza libremente ocupando de la mejor manera posible todo el espacio del que se disponga y el profesor cada 15 segundos va nombrando emociones o sensaciones distintas (alegría, frío, miedo, etcétera), y los alumnos tienen que quedarse “congelado” durante cinco segundos en cada una de ellas, en una actitud que represente lo señalado.

Opciones de aplicación:

- Posteriormente con movimiento y sonido lo que les hace sentir cada una de ellas.
- Por equipos se planea una situación de la realidad que posea una carga representativa y estado anímico. A los alumnos se le pide que dispongan el cuerpo, en una posición que sea un reflejo de la situación que se está intentando comunicar, para así tomar conciencia de que la actitud corporal es un reflejo de la vivencia de cada momento y así ocurre en la vida cotidiana.

Actividad 3. Imitadores (lenguaje gestual: actitud)

Descripción: se distribuye al grupo por el área de trabajo y se pide que camine dentro de ésta; a la indicación deben realizar la acción sugerida, como:

Desplazarse de distintas maneras manifestando sentirse: alegre/triste, pesado/ligero, contento/enojado, cansado/vigoroso y nervioso/relajado. Expresar con gestos y movimientos lo que nos sugiere un tema musical: rápido. alegría, prisa, nerviosismo. Lento: tristeza, tranquilidad, cariño. Imitar los gestos y movimientos de una persona que va en un autobús (parado, sin poder agarrarse, sentado, agarrándose, tratando de bajarse, el autobús está muy lleno, etcétera). Imitar los gestos y movimientos de una persona que espera en la fila del cine, supermercado, campo deportivo, escuela. Imitar los gestos y movimientos del docente: en el aula, patio o a la salida. Imitar los desplazamientos de las personas en una manifestación, desfile militar, a la salida de un espectáculo. Realizar algunos gestos en referencia a un encuentro inesperado, un regalo sorpresa, una tormenta repentina. Desplazarse de un lado a otro, imaginando estar perdidos, desorientados, recorriendo un laberinto.

Opciones de aplicación:

- Los alumnos deben generar sus propias respuestas, además de proponer más alternativas en cada indicación.

Actividad 4. Fiesta de disfraces (lenguaje gestual: apariencia corporal)

Descripción: con materiales, como disfraces, complementos, pelucas, maquillaje, etcétera, y organizados en equipos de seis:

1. Previamente se les pide que traigan de casa objetos, ropa o complementos para confeccionar diferentes personajes entre los siguientes estilos: formal, informal, extravagante, *hippie* y dos apariencias corporales más a elegir por el grupo.
2. Todos los niños participan en la confección de las apariencias de los demás compañeros con sugerencias, opiniones, de cómo va quedando cada uno.
3. Se prepara la representación para exponerla posteriormente al resto del grupo, solo con movimiento, en la que cada uno adopta un personaje diferente.
4. Debe haber coherencia entre la historia que se cuenta a través del movimiento con la apariencia corporal de los personajes.
5. Al final el profesor pregunta acerca la sensación de representar a determinado personaje y por qué motivo se optó por ese en particular. También reflexiona sobre como la apariencia puede darnos una idea objetiva de la personalidad de los sujetos.

Actividad 5. Cada vez más juntos (lenguaje gestual: contacto físico)

Descripción: con música y en una organización por grupos o parejas, escuchan sonar la música y todos se desplazan libremente. Cuando se hace una pausa, grupos de cinco o seis alumnos deben formar un puente, una pirámide, un castillo, etcétera, estando todos en contacto. Esta acción se repite tres veces más. En grupos de seis, colocados en círculos y repartidos uniformemente por todo el espacio, el profesor va nombrando, sucesivamente y a intervalos de unos diez segundos, los diferentes segmentos corporales (espalda, hombro, mano, etcétera), los participantes, se juntan y contactan de manera duradera (10 segundos

aproximadamente) entre sí con la parte del cuerpo indicada. Luego se separan a la espera de que se nombre otra parte del cuerpo. Se debe hacer especial hincapié en el cuidado y respeto a los compañeros al establecer el contacto.

Mientras se escucha la música, desplazarse por la sala intercambiando miradas con el resto del grupo. Cuando se para la música entre todos forman un círculo y se atiende la consigna del docente, como por ejemplo: *a)* saludar al compañero de la derecha con la mano y de la izquierda con un saludo protocolario; *b)* saludar al de la derecha sujetándolo del antebrazo y al de la izquierda abrazarlo. Cambian de posiciones y *c)* abrazar al compañero de la derecha y al de la izquierda sujetarlo del hombro; *d)* abrazarse o saludarse en grupos de tres, de cuatro o de cinco, y así proponer muchos y diferentes tipos de saludos por parejas y en conjunto, donde predominen los abrazos.

Opciones de aplicación:

- Los alumnos deben escribir en una hoja cómo se ha sentido durante la actividad: saludos, abrazos, etcétera. Posteriormente intercambiarán sus experiencias con los demás.

Observaciones: el profesor comenta que es propio de la vida cotidiana, que en diferentes situaciones expresemos nuestro gusto de ver a otras personas y hacer contacto con ellas, bien con la mano o con un abrazo. Se destaca la importancia del contacto físico amable y respetuoso como una forma de sentirse bien consigo mismo y con los demás. Los contactos siempre deben hacerse con respeto y si algún niño no desee realizar alguna de las consignas, no se debe forzar nunca la situación, sino simplemente dejar que ocurra sin darle mayor importancia.

Actividad 6. El baile de los dedos (lenguaje gestual: contacto físico)

Descripción: éste juego se puede realizar al inicio de una actividad donde queremos generar ambiente de concentración y encuentro con el otro. También en este juego se liberan muchas tensiones. Los que no bailan no tienen por qué tener miedo. Todos buscan una pareja y se paran frente a frente. El profesor anuncia que se va a realizar un baile en el cual se necesita mucha concentración. Las parejas ponen en contacto los dedos índices de la mano derecha. Cierran los ojos y comienzan a realizar un movimiento libre con los dedos conectados. Los movimientos deben ser suaves, manteniendo los dedos unidos, como si es-

tuvieran fusionados. Después de cierto tiempo se conversa con la pareja sobre la experiencia. Puede ser que en una pareja alguno se haya sentido dirigido. Esto provoca la reflexión sobre la importancia del contacto físico. También se puede analizar que muchas veces transmitimos más de lo que nos imaginamos.

Opciones de aplicación:

- Comenzar con los dedos índices de ambas manos. Poco a poco se agregan los demás dedos, hasta estar en contacto toda la mano. Todo esto se hace sin dejar de realizar el movimiento libre.
- Cambiar de parejas de manera consecutiva, sin perder el contacto con los dedos o toda la palma.

Actividad 7. Fabricantes de robots (lenguaje gestual: contacto físico)

Descripción: los alumnos se organizan por equipos de tres personas; cada equipo esta formado por dos robots y un fabricante. Lo primero que hace el fabricante es diseñar sus robots (los coloca en una postura original). Después va a poner a sus robots espalda con espalda y por medio de indicaciones los va guiando. Para encenderlos les toca la cabeza; vuelta a la derecha, toca el hombro derecho; vuelta a la izquierda, hombro izquierdo; apagado, dos toques en la cabeza. La finalidad de la actividad es hacer que ambos robots se encuentren de frente. Cuando lo consigue o después de un tiempo cambian de papel. Los tres alumnos deben pasar a ser fabricantes.

Opciones de aplicación:

- Circuito dañado, los robots obedecen las indicaciones al revés, es decir, si tocan el hombro izquierdo giran a la derecha o si les tocan la cabeza una vez están apagados.
- Ahora los robots solo giran a la derecha y el fabricante tiene que verlo a los ojos de frente para que ellos realicen la acción.

Actividad 8. Mírame (lenguaje gestual: contacto ocular)

Descripción: en una organización en equipos de 8 o 10 alumnos en círculo, se busca a alguien con la mirada y andando cambia de sitio con otro en línea recta atendiendo al espacio de encuentro.

Opciones de aplicación: Igual, pero se atiende a no perder el contacto ocular con la pareja con la que se ha iniciado el intercambio. Lo mismo, pero se atiende a no perder el contacto ocular con la pareja con la que se ha iniciado el movimiento y antes de terminar la propuesta se cambia la mirada con otro compañero o compañera.

Actividad 9. Todos somos espías

Descripción: con música y en organización libre, los niños que componen el grupo tienen que escoger a alguien para “espíar”, pero sin decir a quién. Mientras suene la música, que será de suspenso de ser posible, todos se desplazan libremente por el espacio tratando de seguir con la mirada a quien estén “espíando” y a la vez de no ser descubiertos.

Actividad 10. Todo entre dos miradas (lenguaje gestual: contacto ocular)

Descripción: en una organización por parejas, dos niños se colocan frente a frente, se miran a los ojos y realizan diferentes gestos con los ojos según el profesor vaya mencionando las siguientes consignas: “Pongan mirada...alegre..., como si dijeran: me regalaron una cosa que me gusta mucho”,

Después de un momento, continúa con las siguientes frases:

Mirada	Frase
Alegre	Me regalaron una cosa que me encantó
Amistosa	Eres uno de mis mejores amigos
Agresiva	No agarres mis cosas
Curiosa	Dime más, dime más
De rechazo	Aléjate, vete
Insegura	¿Y si me pasa algo?

temas que le son de interés al alumno y comprobar cómo lo socializa de diferente forma cuando lo hace con otros niños y con adultos.

Actividad 1. Más juntos y más separados (lenguaje gestual: distancia interpersonal)

Descripción: Con música y organizados en parejas:

- Dos niños frente a frente, van a platicar, improvisando y cambiando continuamente su distancia de separación (desde uno a 10 metros aproximadamente), sin detener su charla.
- La intención principal es que los niños entiendan que según las distancias el tema de conversación cambia por la proximidad y por el hecho de que otros pueden escuchar o no la conversación. Para que les sea más fácil saber de qué hablar, el maestro les dará como ejemplo y por escrito a cada una de las parejas algunos de los significados y usos habituales de cada una de las distancias:
- A 1 metro: es la mantenida entre dos amigos o conocidos en una conversación para preguntarse la hora, saludarse, contarse un chiste.
- De 1 a 2 metros: negocios comerciales, en reuniones con más amigos, con los maestros, con gente a la que apenas se conoce. En clase se suele hacer uso de ella para dar información a todo el grupo o al principio de las relaciones con nuevos amigos, cuando no existe mucha confianza.
- De 2 a 8 metros: es la mantenida por el profesor ante los alumnos. A esta distancia es fácil fingir con los movimientos del cuerpo; hay partes de él que no se ven.
- A más de 8 metros: generalmente se saludan o se despiden.

3. Por grupos, pasar de unas distancias a otras, analizando qué sensaciones produce cada una de ellas.

4. Primero con uso del lenguaje y movimientos expresivos, y después repetirlo reemplazándolo con sonidos vocales articulados y movimientos expresivos.

Opciones de aplicación:

- El profesor cierra la sesión, preguntando a los alumnos cuáles fueron las sensaciones que percibieron en relación a las distancias y si es qué recuerdan algunas características de los movimientos que acompañaban sus acciones.

Actividad 2. Para qué lo usa (lenguaje gestual: gesto)

Descripción: organiza el grupo en equipos de cuatro alumnos.

Las emociones más específicas dan lugar a ademanes particulares: cerrar el puño (agresión), tocarse la cara (ansiedad), restregar la frente (cansancio), asentir con la cabeza significa que se está de acuerdo con lo que otro está diciendo o con lo que está haciendo. La expresión facial es un acto que da mucha información de la persona y que además se puede controlar, es decir, se puede sentir una cosa y expresar otra si se está entrenado. Hay expresiones muy establecidas, por ejemplo: cejas completamente elevadas (incredulidad), medio elevadas (sorpresa), normales (sin comentarios), medio fruncidas (confusión) y completamente fruncidas (enfado). Lo mismo ocurre con la boca: si la boca está hacia arriba (agrado) y si está hacia abajo (desagrado). Preparar la representación de una situación con movimientos y sonidos vocales articulados y no articulados, en la que cada uno utilice gestos corporales con una función diferente:

1. Para reemplazar a las palabras.
2. Para repetir con gestos lo mismo que se está diciendo con las palabras.
3. Para regular la comunicación.
4. Para contradecir el mensaje.

Se mostrarán al resto del grupo para que identifiquen la función que le está dando cada alumno del grupo y la situación que se está creando entre ellos.

Opciones de aplicación:

- Se pueden representar los diferentes gestos corporales alternando mucha tensión muscular y poca (con especial atención en el rostro) para que los observadores identifiquen más claramente los mensajes.
- Cerrar la actividad comentando la importancia gestual del movimiento para una mejor comprensión de lo que se quiere decir.

Actividad 3. Hazme reír (lenguaje gestual: gesto)

Descripción: se forman parejas o tercias. Cada equipo intenta hacer reír a un compañero con expresiones chuscas o inéditas. Gana el compañero que resista más tiempo sin reírse y el que invente más acciones que provoquen tal fin.

Opciones de aplicación:

- Se dispone de material con el cual pueden facilitar la intención de la actividad.

Actividad 4. El trueque (lenguaje gestual: gesto)

Descripción: la finalidad de la actividad consiste en observar las distintas formas de comunicación que se suscitan en clase, mediante el lenguaje gestual, corporal, verbal y no verbal. Se forman cuatro equipos y se ubican en un lugar del patio; previamente el profesor elabora tarjetas con las que conforman los días de la semana y entrega un sobre a cada equipo, por ejemplo:

Sobre para equipo 1: 12 letras N y 32 letras E.

Sobre para equipo 2: 24 letras S, 12 letras M y 12 letras A.

Sobre para equipo 3: 12 letras R, 12 letras I, 8 letras U y 4 letras T.

Sobre para equipo 4: 4 letras C, 16 letras O, 4 letras J, 8 letras V, 4 letras B, 8 letras D, 4 letras G, 8 letras L.

El profesor menciona las instrucciones específicas:

- Cada equipo deberá formar, con las diferentes tarjetas, los siete días de la semana, sin emplear el método de crucigrama.
- No se permite la comunicación verbal, sólo la gestual.
- Deben solicitar por escrito a otros equipos las letras que les faltan y la acción motriz que están dispuestos a realizar para obtenerlas.
- Solamente se puede pedir una letra a la vez.
- La “letra” requerida no podrá ser negada a menos que al equipo al que se le pidió no la tenga.
- Si el equipo al que les fue requerida la “letra” no la tiene, solamente mueve la cabeza en negación.
- Para conseguir una letra se pide realizar una acción motriz propuesta por los mismos alumnos.

Actividad 5. Los saludos (lenguaje gestual: gesto)

Descripción: se divide al grupo en dos equipos; cada uno forma una fila y quedan frente a frente. La intención de la actividad es que los alumnos respondan

a ciertas consignas, con una forma de saludar acorde al tipo de consigna. Por ejemplo: si se dice “hola” los alumnos extienden su mano y la estrechan entre ellos. Las otras consignas son:

- “How”, levantan la mano de forma vertical y también repiten “how”.
- “Arigato” cruzan el brazo a la altura del estómago e inclinan el tronco al frente.

Se repiten algunas veces la actividad y después se hace una especie de concurso. Los alumnos que se equivocan toman el papel de jueces. Se combinan los saludos, por ejemplo: “how, how”; “how, hola”

Opciones de aplicación:

- Generar otras propuestas por parte de los alumnos.
- Inventar otras consignas que generen mayor incertidumbre.

Hacer la actividad desplazándose y cuando se dice la consigna se colocan de frente a un compañero o puede ser de forma libre.

Actividad 6. Hablando con el cuerpo (lenguaje gestual: gesto, apariencia, movimiento figurativo imitativo)

Descripción: se organiza al grupo para que realizar la actividad. Se les da un tiempo a los alumnos para que puedan preparar cada actividad.

Tarea 1: Expreso sin palabras. El maestro tiene elaboradas una serie de cartoncitos en los que tiene escritos un verbo en cada uno. Los reparte en cada grupo de seis personas que están en círculo. En cada círculo un alumno debe tomar un cartón, leer el verbo e intentar expresar con el cuerpo lo que significa; quien lo adivine invita a uno de sus compañeros para que pase al centro, o bien sí el grupo es muy desinhibido le toca salir a quien acierta. Ejemplo de palabras (nacer, caer, desmayar, buscar, derrotar, esculpir, conmovir, embestir, agachar, descansar, torear, operar, gruñir, titiritar, ordenar...)

Tarea 2: cuadros evolutivos. En equipos de seis alumnos se les asigna un tema que se desarrollará en tres momentos. Los componentes de cada grupo se repartirán personajes con distintas formas de ser y comportarse de manera que pueda apreciarse toda una gama de expresiones. Asimismo, equilibran los niveles en cada escena. Por ejemplo, personas de distintas edades o una familia con abuelo, padres, hijos, adolescentes, bebés... A una palmada del docente han pasado 20 años y cada uno del grupo modifica en un instante su postura y gesto

creando una segunda escena. A la siguiente palmada han pasado otros 20 años. La palmada es la que marca el paso de una escena a otra.

Opciones de aplicación:

- Familia en la actualidad/20 años después/otros 20 años después.
- Preparación de la comida/comiendo/al terminar de comer.
- Antes de empezar un examen/haciendo el examen/al terminar un examen.
- Antes de declararse al chico o chica/declarándose/después.

Tarea 3: Las rebajas. Se les ha pedido anteriormente a los alumnos que se traigan todo tipo de ropa y complementos (chaquetas, pantalones, faldas, pijamas, sombrero, guantes, bufanda...); vamos a imaginarnos que estamos en unos grandes almacenes y es la época de las rebajas, toda la ropa se colocará en el centro del área, se les pide que utilicen el espacio sin molestar a nadie, jugando con los encuentros, utilizando los niveles bajo, medio y alto. Las pautas a seguir son las siguientes:

- Comienza la música y todas las personas van observando la ropa que existe y van probándose diferentes prendas, puede surgir cualquier tipo de comunicación no verbal.
- Se para la música, los alumnos posan para una foto a nivel individual. Cuando comienza la música seguimos probándonos ropa pero en un tiempo rápido, como si tuviéramos mucha prisa.
- Se para la música, todos posan para una foto. Los alumnos tienen que comunicarse con otra persona, bien en la distancia o estando en contacto con ella. Cuando comienza la música los movimientos se efectúan más lentos. Se crean situaciones de encontrar dos personas la misma prenda y se produce un juego para apoderarse de la misma.
- La música se deja y el final del trabajo lo realiza el grupo cuando encuentran una solución al forcejeo de quedarse con la prenda, bien lo ceden, o lo comparten, o cualquier otra posibilidad que surja.

Actividad 7. Observando al personal (lenguaje gestual: orientación espacial interpersonal)

Descripción: organizados en equipos de seis, se les pide a los alumnos que mencionen diferentes relaciones interpersonales y las distintas orientaciones espaciales que adopta el cuerpo de los integrantes del grupo en dicha comu-

nicación, por ejemplo, en una discoteca, en clase, en la cafetería, en el recreo, en la casa, en la mesa, dos amigos hablando en el parque, etcétera. Tras la exposición de algunas de las situaciones observadas, cada equipo prepara una representación con movimiento o sonido, en la que se den por lo menos tres de las diferentes orientaciones descritas. “Orientación espacial interpersonal” (aspecto del contenido “lenguaje gestual”): investigación y toma de conciencia de la posición, en situación de comunicación, que adopta el cuerpo respecto a un punto de referencia, que en este caso es el oyente o el grupo. Schefflen (citado por Fast, 2005) hace una clasificación de las diferentes orientaciones que se pueden adoptar cuando se está con otras personas:

Inclusivo-no inclusivo: esta forma de actuar describe la manera con la que los miembros de un grupo incluyen o no a los demás. Lo hacen colocando sus cuerpos, brazos o piernas en ciertas posiciones. En una fiesta, por ejemplo, un grupo de personas puede crear un círculo que excluya a los demás. Si están sentados en un banco tres o más personas, los de los extremos pueden cerrar el grupo volviéndose hacia los del centro, realizando así la inclusión. Los brazos y las piernas de los miembros del grupo se emplean inconscientemente para la inclusión.

Categoría frente a frente o de orientación paralela: supone que dos o más personas puedan relacionarse desde el punto de vista de la actitud corporal y estar orientados de frente o paralelamente uno al lado del otro u orientándose hacia una tercera persona. La disposición frente a frente es usual en las relaciones profesor alumno, médico paciente, amante amante, etcétera, situaciones en las que se transmiten emociones o información. La disposición paralela es adoptada sobre todo en acciones individuales que se desarrollan en paralelo con otras personas, por ejemplo, escuchar al cuenta cuentos, ver la tele, leer, etcétera. Se puede decir por tanto que la disposición frente a frente suele indicar una reacción entre dos personas implicadas entre sí mientras que las posiciones paralelas, siempre que se hagan de mutuo acuerdo, muestran que las personas están en situación neutral.

Categoría congruencia incongruencia: se refiere a la capacidad de los miembros de un grupo para imitarse entre sí. Es frecuente que cuando un componente de un grupo congruente cambia de posición, automáticamente el resto del grupo le sigue. Esta actuación parece significar “te doy mi apoyo, estoy de tu parte”. Si lo que se quiere es reflejar un grado de superioridad no suelen adoptar actitudes corporales congruentes (paciente médico, profesor alumno, padre hijo, etcétera).

- En grupos de seis, establecer un diálogo espontáneo sobre un tema mientras otro grupo observa el tipo de orientaciones espaciales que se desarrollan en él

(inclusivo-no inclusivo, frente a frente, etcétera) y luego se comentan.

- Por tríos entablar un diálogo cambiando de orientación espacial conforme la adquirida con los compañeros.

Actividad 8. Cambia mi frase (componentes sonoros comunicativos: entonación, intensidad o volumen, pausa y velocidad)

Descripción: organizados en equipos de seis:

1. Uno del grupo dice una frase con la entonación que le corresponde. El resto de componentes del grupo, de manera sucesiva, van repitiendo la misma frase pero cambiándole la entonación, como si estuvieran enfadados, contentos, tristes, etcétera. Al finalizar la ronda comenzará otro del grupo con una nueva frase hasta que hayan pasado todos por ese papel.
2. Los alumnos deben acompañar las palabras con movimientos, como gestos, actitudes, miradas, etcétera, que complementen lo que se está diciendo.
3. El maestro y los alumnos, analizan y reflexionan sobre cómo se presentan los componentes sonoros comunicativos: entonación, intensidad, pausa y velocidad, en las frases que los niños están implementando y en relación con la comunicación de los diferentes estados de ánimo, intenciones y emociones implícitos.

Opciones de aplicación:

- Lo mismo pero diciendo la frase cada vez más rápido o más lento.
- Igual, pero manteniendo la misma entonación pero introduciendo pausas cortas y largas en la frase.
- Incrementar la dificultad de la propuesta con frases de la vida cotidiana en las que se utilice el contacto físico que no se pierda el contacto visual con el compañero al que está dirigida. Frases como: “Hola papi, cuánto tiempo sin verte” o “Buenas tardes señor, tengo con usted una entrevista”.
- Se puede introducir sobre la apariencia corporal, a modo que para cada intervención se utilizan elementos u objetos adicionales que la complementen.

TERCERA SECUENCIA DE TRABAJO

Esta tercer secuencia consta de 10 actividades con las cuales se busca que el alumno consolide, a través del diálogo corporal, su estilo particular de comunicación, descubra formas de actuar ante diferentes estados de ánimo y compruebe de que manera su expresión corporal cambia. Identifique en la expresión del rostro diversos estados de ánimo, sean propios o de los demás, y sugiera nuevas formas para incrementar su repertorio expresivo.

Actividad 1. Dialoguemos con las manos (interacción personal: diálogo corporal)

Descripción: los niños caminan por el patio en silencio, concentrados mirando sus manos; el silencio es importante para escuchar la voz del docente y seguir su narración. El docente indica: nos enfrentamos con otro compañero, nos miramos, pero aquí las únicas que van a hablar son las manos. El docente propone un diálogo entre ambas que consiste en: saludo inicial – conversación – discusión – enojo – reconciliación – despedida. Los brazos acompañan este diálogo.

Actividad 2. Pasar la cuerda (interacción personal: dialogo corporal, sincronización)

Descripción: el grupo se organiza en equipos y se da la indicación de que una vez iniciada la actividad nadie puede hablar. Se coloca una cuerda tensa a cierta altura, la cual es sujeta por dos alumnos (que se van cambiando). La finalidad de la actividad es pasar de un lado a otro sin tocar la cuerda. Cada equipo debe hacer que todos sus integrantes crucen. Si uno toca la cuerda debe regresar para volverlo a intentar. La cuerda se va colocando a mayor altura conforme los alumnos van superando la prueba, pero sólo se comunican por medio de señas.

Opciones de aplicación:

- Se construye una telaraña vertical con ayuda de resortes y de igual forma los alumnos deben pasar de un lado a otro.
- Aplicar ésta actividad dentro de un juego, como atrapadas.

Actividad 3. ¿Cómo te sientes? (intercambio discursivo)

Descripción: cada alumno platica de manera muy explícita y descriptiva un acontecimiento de su vida a cualquier compañero que el desee. Se cambian de papeles y se busca a una nueva pareja para realizar la misma acción.

Opciones de aplicación:

- El profesor propone temáticas, como representar con gestos y ademanes una anécdota que les haya hecho sentir tristes, contentos, enojados, decepcionados, aburridos.
- Representar la misma acción sin hablar o mediante una conversación escrita.
- Llevar mensajes a otras personas del grupo estableciendo comunicación.

Actividad 4. Monólogo: no pares de hablar (ritmo comunicativo gestual y sonoro)

Descripción: se forman parejas y sentados, cada alumno tiene que hablar constantemente, no importa lo que diga, pero no puede hacer pausas. Gana el compañero que dure más tiempo hablando. La actividad se repite varias veces.

Opciones de aplicación:

- Al interior de la pareja se establece un tema en particular.
- Se intercambian parejas cada cierto tiempo.
- Realizar la actividad sin poder hacer gestos o movimientos con las manos.
- Únicamente con gestos y sin hablar.

Actividad 5. La foto sonora

Descripción: utilizando fotos o imágenes impresas, el docente les muestra a los niños cómo se escuchan diferentes tipos de exclamaciones y qué significados pueden tener: quejido dolor, grito enojo, risa alegría, ronquido dormir, etcétera. Luego les hace notar que a algunas frases, por su significado se les puede añadir algunos sonidos, como “La película estuvo muy divertida” (risas) o “corrí mucho en el patio” (inhalar y exhalar sonoramente). Luego los separa en varios grupos y les da una foto o imagen de una revista o periódico. Les pide que escojan una y produzcan toda clase de sonidos vocales que guarden relación con

la expresión de la imagen. Cada niño debe emitir al menos dos sonidos. Todos los equipos muestran la foto sonora y luego dicen cuál fue la mejor.

Actividad 6. Noticiero informativo escolar (simbolización corporal, diálogo corporal)

Descripción: se distribuye al grupo por equipos de 8 a 10 integrantes; cada equipo tiene la encomienda de crear su propio noticiero, el cual van a mostrar a los demás. Pueden distribuirse distintos papeles en relación con su noticiero, por ejemplo, uno es el conductor, otro el reportero, uno el camarógrafo y los demás representan a las personas en la escena de la noticia. También pueden tener distintos segmentos, como puede ser la noticia escolar o la nota del día, o tal vez el chisme del momento. Cada equipo, conforme a sus propuestas, debe construir las actividades que se van a realizar. Pueden utilizar material que el profesor les proporcione. Se realiza a modo de *sketch*.

Opciones de aplicación:

- Representar un hecho histórico, como si pudiesen estar reportándolo (15 de septiembre, batalla de Puebla, etcétera).
- Pueden crear como opción una estación de radio; donde también pueden poner música o hacer dedicatorias.

Actividad 7. Las máscaras parlantes

Descripción: elaborar máscaras con bolsas de papel, en donde se ponga especial atención en la forma de la boca, pensando qué clase de sonidos podrían ser producidos. Se agrupan tres o cuatro compañeros a platicar con sus máscaras puestas para hacer una variedad de sonidos que emiten los personajes representados con las máscaras, como grito, chiflido, gruñido, chillido, bostezo, etcétera. Posteriormente representarlo.

Opciones de aplicación:

- Un grupo elabora la siguiente historia: unos amigos van de campamento, conversan antes de dormir, duermen, roncan, alguien grita, se despiertan, oyen un gruñido, hablan susurrando, hay alaridos lejanos, chillidos cercanos, alguien

llama con un silbido, ellos se levantan asustados y descubren que fuera de la carpa muge una vaca que se escapó de su corral.

Actividad 8. Los anteojos de mis emociones

Descripción: teniendo como materiales una bolsa con anteojos de cartón y alambre (elaborados previamente) o antifaces distintos, los niños distinguen las diferentes intenciones de mirar dentro del marco de la comunicación de emociones y sentimientos: se les ofrece a los alumnos una bolsa de anteojos y antifaces de varios colores. Pasan por turno a sacar unos. Después de darles un breve tiempo para que los observen, deben relacionar la emoción que les inspira el objeto, con alguna situación vivida en la escuela. Posteriormente se los ponen y relatan esa situación.

Opciones de aplicación:

- En una segunda elección de antifaces o lentes, ahora los niños interpretan la intención de la mirada del objeto y vuelven a platicar una situación vivida en la escuela, pero esta vez moviendo sus propios ojos, sin el uso del antifaz.

Actividad 9. Show de piernas

Descripción: crear las condiciones dentro del salón de clases para que parezca escenario de teatro, pero con el telón a la mitad de las rodillas de los niños. Disfraces para los pies o diferentes tipos de calzado. En grupos elaboran una historia que contenga un juego y acciones propias de las piernas y pies como patear, saltar, correr, pisotear, etcétera. Luego, con las piernas desnudas o disfrazadas, representan en un escenario donde sólo se vean las piernas y pies. Por ejemplo, los integrantes se disfrazan según los personajes de la historia que inventaron: granjero y gallinas. Las gallinas cuidan los huevos, bailan una canción que oyen en la casa principal, chismorrean, juegan entre ellas pisándose, pateándose y saltando. El granjero viene a buscar los huevos para comer, ellas lo engañan diciéndole que todavía les falta empollar, el granjero desiste y come otra cosa.

Actividad 10. El amigo secreto

Descripción:

1. Se escriben en pequeños papeles los nombres de todos los miembros del grupo, se doblan y se introducen en una caja.
2. Todos los niños se dispersan libremente por el espacio destinado al juego.
3. Cada niño recibe uno de los papeles o elige un papel al azar de dentro de la caja. Luego cada uno lo lee en secreto. La persona cuyo nombre aparece en el papel es el amigo secreto.
4. El maestro pone la música en marcha y todos los niños empiezan a caminar y a moverse libremente.
5. Cuando la música se detiene, todos los participantes se quedan quietos de pie justo en el lugar donde se encuentran. Disimuladamente buscan con la mirada a su amigo secreto.
6. El juego continúa durante varios turnos. El maestro avisa antes de empezar el penúltimo turno.
7. Cuando se acaba el penúltimo turno, los jugadores se acercan a su amigo secreto por detrás, a modo de formar una gran hilera.
8. Se reanuda la música y caminan todos juntos como un gusano. Al parar, por última vez intentan ver a su compañero a los ojos.

Opciones de aplicación:

- También se puede jugar de modo que cada niño escoja libremente a su amigo secreto. El juego en este caso es de gran ayuda para el maestro, ya que a partir de las relaciones que se establecen se puede deducir y valorar como se organizan y tejen los vínculos afectivos entre los miembros del grupo. Un alumno puede ser escogido por muchos niños y niñas; otros alumnos, en cambio, no son escogidos.

(Valoración del proceso enseñanza-aprendizaje)

Descripción: se sugiere aplicar la tabla de valoración que aparece al inicio del bloque en donde se identifica principalmente la capacidad del niño de hacer entendible lo que desea comunicar y que elementos comunicativos expresivos se ponen en juego.

BLOQUE V

DAME UN PUNTO DE APOYO Y MOVERÉ AL MUNDO

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

Propósito

Brindar al alumno los elementos para que comprenda los procesos implicados en el juego, como consecuencia de sus características físico motrices, con lo cual se desarrolle la autoconfianza y el respeto hacia los demás compañeros.

Contenidos

- Distinción de las capacidades físico motrices tales como fuerza, velocidad, resistencia y flexibilidad; comprobación de su utilidad en la realización de juegos motores colectivos.
- Desarrollo global sus capacidades físico motrices, desde la participación en diferentes actividades ludo-motrices. Aplicando las nociones de ataque y defensa en el contexto de los juegos motores presentados.
- Aceptación de su propio potencial, así como de las posibilidades de mejorar sus capacidades a través del ejercicio y la actividad física.

Aprendizajes esperados

- Distingue sus propias capacidades físico motrices en la construcción de juegos motores colectivos.
- Identifica los elementos que construyen los juegos motores y reconoce las nociones de ataque, defensa, cooperación y oposición.

Estrategias didácticas sugeridas

- Juego de reglas
- Juegos cooperativos
- Juegos de persecución
- Formas jugadas

- Juegos tradicionales
- Juegos modificados

Materiales

Periodico, botes, cuerda de algodón, paliacates, aros, conos, pelotas.

Valoración del proceso enseñanza y aprendizaje, se sugiere

- a) La comprensión de su actuar en situaciones de juego colectivo.
- b) La comprobación individual de sus capacidades físicas: fuerza, resistencia, velocidad y flexibilidad y se compare así mismo antes y después del bloque presentado.
- c) Identificar y describir por escrito las acciones de la vida en donde participa la fuerza, velocidad, resistencia y flexibilidad, así como su beneficio en la vida adulta.

Orientaciones didácticas para abordar el bloque:

Este bloque consta de 20 actividades. Se busca que el alumno comprenda el juego de mejor manera, utilizando sus capacidades físico motrices: fuerza, velocidad, resistencia y flexibilidad, para ello se sugiere que el docente:

- Organice equipos físicamente equilibrados.
- Evite diferenciar las capacidades de las niñas en relación con los niños y por lo tanto permita que interactúen todos.
- Modifique de manera lógica los diversos elementos estructurales, ya sea la regla, espacio, tiempo o los adversarios, a fin de dinamizar tanto la sesión como la propia motricidad de los niños.

PRIMERA SECUENCIA DE TRABAJO

La primera secuencia consta de siete actividades, su finalidad es que el alumno identifique los elementos básicos de los juegos motores: anticipar, cooperar y oponerse al otro; para ello es necesario identificar la lógica de cada juego, las posibilidades de acción y comprender la manera en que puede actuar ante determinada circunstancia, ya sea de manera directa o cuando forma parte del equipo.

Actividad 1. Bombardeo de papel

Descripción: dentro del área se colocan varias pelotas de papel; cada alumno tendrá un bote el cual debe sostener con un brazo.

Todos deben tomar las pelotas (una a la vez) y buscar introducirlas en los botes de sus compañeros y evitar que entren en el suyo.

Al término de la actividad gana el alumno que tiene menos pelotas en su bote.

No está permitido sacar las pelotas que ingresaron en el bote.

Opciones de aplicación:

- Se pueden formar alianzas entre los alumnos.

Actividad 2. Recuento de daños (diagnóstico)

Descripción: se forman equipos de seis integrantes y dos de ellos se enfrentan. El juego consiste en formar una pirámide pequeña con objetos por parte de un equipo, mientras que el otro intenta derribar el mayor número posible de éstos, lanzando pelotas de vinil a una distancia establecida. Cada vez que el equipo derriba algún objeto, el otro equipo las recoge lo más rápido posible, colocándolas en su posición inicial. Una vez levantados los objetos y colocados en su lugar, se intenta derrumbarlos nuevamente.

Después de cierto tiempo el profesor, inesperadamente, da por concluida la actividad y se hace cambio de papeles. Gana el equipo que haya conseguido mantener el mayor número de objetos en posición inicial al término de la actividad.

Opciones de aplicación:

- Los alumnos enfrentan a otros equipos a su libre elección.
- Los alumnos establecen distancia y formas de lanzar.

Actividad 3. Esquina suben

Descripción: se divide al grupo en equipos de ocho o nueve integrantes colocados en círculo y tomados de los hombros. Todos colocan un lazo en el tobillo y flexionan la rodilla de alguno de los dos pies. El objetivo del juego es hacer subir la cuerda hasta el cuello con la colaboración de todos los integrantes del equipo y sin utilizar las manos. Se permite la propuesta de variantes por parte de los alumnos que puedan ofrecer una mejor dinámica al juego. Los alumnos deben de proponer una forma más difícil de ejecutar la actividad, como amarrar todas las cuerdas y formar un gran círculo que jugarán entre todos. cada 10 segundos tendrán que dar tres pasos a la derecha sólo con un pie sin soltarse. un integrante del equipo tendrá la tarea de dificultar el logro del objetivo por parte del equipo, intentando hacer cosquillas o despeinando a los integrantes del mismo. se puede jugar con dos cuerdas a la vez. Lo pueden jugar sentados y con la cuerda al centro, la cual tienen que intentar subir por detrás de sus espaldas hasta el cuello sin utilizar las manos.

Actividad 4. Posturas y gestos

Descripción: para evitar ser tocado, el alumno no puede tener ninguno de sus pies en contacto con el suelo. Normalmente lo consiguen tumbándose en el suelo y levantando los pies. En esta posición no pueden durar más de tres segundos, logrando así que el niño se levante y siga corriendo.

Opciones de aplicación:

- Conforme avance la actividad y a la señal del docente trabajan en parejas y la manera de salvarse ahora será flexionando el tronco al frente y tocar los pies de su compañero, procurando mantener estiradas las piernas.

Actividad 5. El robo del paliacate

Descripción: todos los niños empiezan con uno ó dos paliacates sujetos en la parte posterior del pantalón o short. Cada uno debe “robar” cuantos paliacates le sea posible y ponerlos atrás, procurando que no se los roben.

Opciones de aplicación:

- Por equipos, por parejas, uno contra uno.
- Buscando estrategias para ganar más paliacates y evitar que les quiten los suyos. Por ejemplo: Si un jugador ya tiene cuatro paliacates los distribuye entre los de su equipo y así evitar ser el único que busquen.

Actividad 6. Rebota-pelota

Descripción: se forman equipos de cuatro integrantes. Cada equipo juega a lanzar la pelota a una pared y recogerla antes de que dé un cierto número de botes. Conforme avanza el juego, los alumnos deciden el número de botes o bien jugar mencionando el nombre del compañero que tiene que tomar la pelota. Se propone golpear la pelota con manos y pies.

La actividad se termina cuando al interior del equipo se forman parejas y juegan “frontón” alternando la oportunidad de golpear la pelota.

Opciones de aplicación:

- Los alumnos determinan el área de juego.
- Jugar con distintos equipos durante periodos de tres a cinco minutos.

Actividad 7: Todos bajo consigna

Descripción: todos los alumnos empiezan a caminar por el área de trabajo. A la indicación del docente todos realizan la acción que se pide:

- Tocar el suelo con una mano, la otra, ambas. Empujarse espalda con espalda.
- Saltar lo más alto posible.
- Saltar y chocar hombro con hombro con un compañero, estómago con estómago, golpeando ambas manos en el aire.
- Tomarse con un compañero de las manos dar un giro y continuar.
- El primero que le toque un hombro a uno de sus compañeros, hace que éste se coloque en 6 puntos para que salte.
- Empujarse todos de los hombros.
- Jalarse tomados de las manos.
- Mantenerse tenso.

- Correr muy rápido.
- Brazos extendidos al frente, uno hace fuerza hacia abajo y el otro hacia arriba.

Ahora se debe llevar a un compañero de diversas maneras:

- Cargándolo en la espalda.
- Sujetando de la cintura y jalando al otro.

Opciones de aplicación:

- Los alumnos deben proponer distintas formas de realizar las acciones.

SEGUNDA SECUENCIA DE TRABAJO

La segunda secuencia consta de siete actividades cuya finalidad es observar como las capacidades físico motrices se ven favorecidas al participar de manera dosificada en cada actividad propuesta, reconocer la importancia que tiene la fuerza, la velocidad, la resistencia y la flexibilidad en función del juego para beneficio del niño.

Actividad 1. Cono-gol

Descripción: se colocan dos equipos en un terreno delimitado. Un equipo ataca y otro defiende. El equipo atacante se pasa la pelota hasta que alguno se encuentra en posición propicia para disparar a alguno de los conos y tocarlo. De esta manera se consigue un gol. Cada jugador puede tocar la bola un máximo de tres veces consecutivas. El cambio de funciones puede realizarse después de un tiempo del partido o luego de un gol conseguido.

Actividad 2. Pelota caída

Descripción: se traza un área de aproximadamente 20 metros de largo por 10 de ancho y dividido por un espacio al centro de cuatro metros (zona muerta). Cada equipo se coloca en uno de los lados y lanza una pelota al otro equipo intentando que caiga en un espacio en donde no pueda recibir.

Cada vez que la pelota toca el suelo el equipo que lanzó se anota un punto. El otro equipo intenta recibir la pelota antes que toque el suelo, de ser así lo devuelve con la misma finalidad. El espacio central (zona muerta) no puede ser ocupado por ninguno de los participantes. Si una pelota cae en dicho lugar cuenta como un punto malo.

Opciones de aplicación:

- Trazar varias canchas para distintos equipos.
- Incrementar el número de implementos.

Actividad 3. Corre que te alcanza

Descripción: el grupo se divide en dos equipos. A cada integrante se le designa un número. Ambos equipos se colocan en fila, sentados y dándole la espalda a una cuerda que ésta situada en el centro (entre los equipos). La cuerda tiene un nudo en el centro y debajo de él habrá una marca gris. El maestro da la orden y los alumnos deben salir corriendo a sujetar la cuerda y jalarla, cada equipo de un extremo, y el equipo que pase el nudo de su lado gana un punto. El maestro puede formar pares o tercias, cuartetos y llamarlos hasta que todo el equipo pase.

Opciones de aplicación:

- Los alumnos se pueden colocar boca abajo, arriba, hincados, etcétera, para dificultar llegar a la cuerda.
- Cuando tomen la cuerda se pueden designar un tiempo fijo para jalar, estimulando aun más la fuerza y resistencia.

Actividad 4. Jalar la cuerda

Descripción: dos equipos jalar la cuerda, tratando de hacer avanzar a sus adversarios hasta una zona marcada previamente, obteniendo dos puntos cada vez que logren hacerlo. Previamente se coloca un indicativo a mitad de la cuerda.

Opciones de aplicación: El juego se repite cuatro veces. Todo el equipo se coloca sentado.

Actividad 5. Robabalones

Descripción: se delimita un área de juego con una línea divisoria central; se divide al grupo en dos equipos (se puede utilizar algún material para diferenciarlos, como paliacates). Cada uno de ellos ocupa una de las partes del campo; se colocan un número igual de pelotas en el fondo de cada zona de equipo, detrás de la línea de fondo.

A la indicación, los alumnos van a buscar las pelotas situadas en el otro campo y llevarlas a su línea de fondo. Cuando están en el campo contrario pueden ser atrapados y deben quedarse quietos, pero si uno de sus compañeros los toca quedan libres. Después de cierto tiempo el equipo que obtenga más pelotas gana dos puntos mientras que el otro sólo recibe uno. Únicamente se puede tomar una pelota por vez y si es atrapado de regreso con ésta, se debe regresar.

Opciones de aplicación:

- Sólo un cierto número de alumnos puede ir por las pelotas.
- Si algún equipo logra obtener todas las pelotas del otro puede perseguirlos para lanzarles éstas de la cintura hacia abajo.
- Utilizar paliacates que se cuelgan en algún objeto en lugar de pelotas.

Actividad 6. Fútbol encestado

Descripción: en una cancha de basquetbol organizamos dos equipos que juegan con los elementos de este deporte (aunque no se debe ser tan estricto en aplicar las reglas), pero con la particularidad de que para conseguir un punto se debe patear la pelota con el pie y tocar el tablero. Se puede adaptar de la forma que se crea más conveniente. Botar la pelota al avanzar limitando a cinco el número de botes.

Podemos buscar otras alternativas para efectuar esta actividad tomando como referencia las ideas de los alumnos, sea haciendo más complicado o facilitando dicha actividad. En cada pausa de la actividad se reúnen los equipos para acordar una manera de mejorar su actuación, es decir, construyen su estrategia a partir de lo que hicieron y lo que creen les ayuda a mejorar.

Opciones de aplicación:

- Para iniciar se puede lanzar la pelota con la mano.
- Podemos cambiar la pelota por una más grande o más pequeña.
- Crear unas cestas diferentes a partir de las propuestas de los alumnos.

Actividad 7: Prueba final: el círculo de fuerza

Descripción: se forman cuatro equipos con el grupo. Se amarra una cuerda por sus extremos y se pide a los cuatro equipos que se coloquen en esquinas contrarias. Cada integrante de los distintos equipos toma la cuerda fuertemente con las manos a manera de formar un círculo. El docente dispone un objeto a tres metros detrás de cada equipo. El objetivo del juego consiste en intentar jalar lo más fuerte posible la cuerda para llegar a tomar el objeto y así conseguir seis puntos. Los alumnos deciden su propia estrategia de juego. El juego se repite varias veces.

Opciones de aplicación:

- Variar la distancia en la que es colocado el objeto.
- Si el objetivo se consigue en un tiempo menor a 10 segundos se dan dos puntos extras.
- Se vale hacer “cadenita” con sus compañeros de equipo, siempre y cuando exista contacto entre el equipo.
- Si el juego no termina en 30 segundos los puntos se dan automáticamente al equipo que al finalizar el recuento tenga el menor número de puntos.

TERCERA SECUENCIA DE TRABAJO

La tercer secuencia consta de seis actividades incluyendo la evaluación; su finalidad es desarrollar el sentido de colaboración y aceptación de las reglas que cada actividad sugiere. Hacer que el alumno comprenda que no basta con ser ágil, fuerte o rápido, si no es capaz de apreciar el esfuerzo de los otros y saber que también de ellos se aprende.

Actividad 1. Pelota canadiense

Descripción: se forman dos equipos. Uno de los equipos se coloca tras la línea de salida, el otro se dispersa por el campo. A unos 15 metros de la línea de salida se sitúa el banderín.

El primer jugador del equipo que está tras la línea lanza la pelota de una patada e inmediatamente sale corriendo con cuatro compañeros más en direc-

ción al banderín, pasa por detrás de él y vuelve al punto de partida. Los del otro equipo deben tomar la pelota y tratar de tocar o aventar ésta al que corre. Se pueden pasar la pelota entre ellos. Si lo tocan se anotan un punto.

Regla: El jugador que posee el balón no puede dar más de dos pasos. El jugador que corre no puede dar marcha atrás.

Actividad 2. Zona cero

Descripción: se juega en un área de 20 x 10 metros con dos equipos mixtos. Detrás de los extremos se coloca un espacio delimitado de dos metros de ancho (zona cero). Los jugadores de ambos equipos se distribuyen por el lugar y mediante pases intentan hacer llegar la pelota a su compañero que se encuentra dentro de la zona (un solo integrante); si lo consiguen el equipo se anota un punto. El otro equipo impide la libre trayectoria del pase. No puede existir contacto físico, solamente se vale dificultar el lanzamiento. Gana el equipo que consigue el mayor número de puntos. Se permiten tiempos fuera para realizar ajustes al juego por parte de los alumnos.

Opciones de aplicación:

- Colocar tres o más conos en la “zona cero”, los cuales son protegidos por un integrante dentro de la misma. Gana el equipo que primero derribe todos los conos del equipo contrario.
- Crear varios espacios de juego, disminuyendo las dimensiones y los integrantes por equipo.
- Incrementar el número de implementos.

Actividad 3. El jala-mecate

Descripción: se amarra el mecate por las dos puntas, formando un círculo. Se invita a todos a colocarse alrededor del mecate y a estirarlo. Cuando el mecate esté bien estirado, todos se agachan y al conteo de tres se levantan, tratando de hacerlo al mismo tiempo. Se pide a los alumnos que propongan formas de levantarse, por ejemplo; sobre un pie, de espaldas, girando todo el grupo y a la cuenta de tres se sientan, etcétera.

Opciones de aplicación:

- Pueden existir desplazamientos o giros por el área, sin que nadie se suelte del mecate.
- Se pide a un compañero que se pare sobre el mecate mientras éste se encuentra en el suelo; en este momento se cuenta hasta tres y entre todo el grupo levantará a su compañero, quien tomará de los hombros a los compañeros de al lado, o bien, se sostendrá con la ayuda del maestro. Se puede realizar sentado sobre el mecate.

Actividad 4. Coleadas (juego tradicional)

Descripción: se distribuye al grupo por equipos de igual número de integrantes; y se toman de las manos. Cada uno de estos equipos forma una fila y se toman de las manos. La finalidad de la actividad es que el primer alumno de cada equipo debe correr guiando a sus compañeros; puede hacer giros y cambio de dirección, con lo que los demás compañeros se mueven como si fuesen un látigo. Debe evitar soltarse de las manos, si un equipo se suelta debe reiniciar la actividad. Cada cierto tiempo se cambia de guía.

Opciones de aplicación:

- Ir aumentando el número de integrantes de cada equipo.
- Construir un recorrido que se debe realizar en cada intento.
- Obtener algún objeto (como una pelota), de una zona de otro equipo.

Actividad 5. Recuento de daños (valoración del proceso de enseñanza-aprendizaje)

Descripción: se forman equipos de seis integrantes y dos de ellos se enfrentan. El juego consiste en formar una pirámide pequeña con objetos, por parte de un equipo, mientras que el otro intenta derribar el mayor número posible de éstos, lanzando pelotas de vinil a una distancia establecida. Cada vez que el equipo derriba algún objeto el otro equipo las recoge lo más rápido posible, colocándolas en su posición inicial. Una vez levantados los objetos y ya colocados en su lugar, se intenta derrumbarlos nuevamente. Al término de cierto tiempo el profesor, inesperadamente, da por concluida la actividad y se hace cambio de papeles, ganando el equipo que haya conseguido mantener el mayor número de objetos en posición inicial al término de la actividad.

Opciones de aplicación:

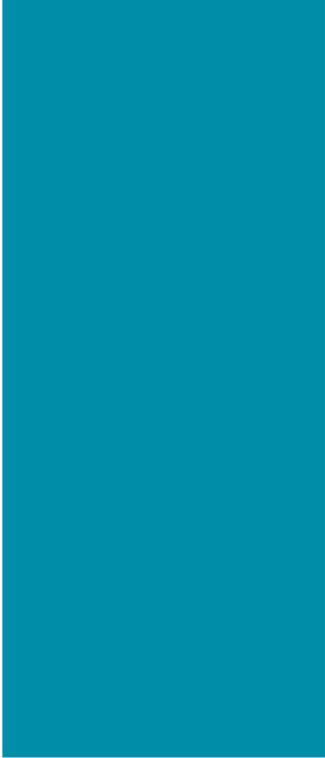
- Los alumnos enfrentan a otros equipos a su libre elección.
- Los alumnos establecen distancia y formas de lanzar.

Actividad 6. Enredo humano

Descripción: se forman equipos de cuatro o cinco integrantes, colocados en círculo. A cada equipo se le proporciona una cuerda amarrada por sus extremos. Los integrantes del equipo colocan la cuerda estirada sobre la parte baja de sus espaldas. El objetivo del juego es dar con la cuerda dos vueltas completas al círculo de integrantes. No está permitido el uso de manos y tampoco que los integrantes se desplacen. El nudo que une a la cuerda servirá como indicativo para cerciorarse del cumplimiento del objetivo. Se pide a los alumnos proponer ideas que le den mayor dificultad y dinamismo al juego.

Opciones de aplicación:

- La unión de dos o más cuerdas y así permitir la inclusión de más integrantes.
- Se juega contra reloj o con el objetivo de mejorar tiempos.
- Un compañero tiene la libertad de desplazarse por dentro o fuera del círculo y así ayudar a su equipo, pero sin el uso de las manos.
- Jugar con dos cuerdas y colocar los nudos en lugares contrarios y hacerlas girar hasta que se alineen, existiendo la posibilidad de que una de ellas se encuentre en otra parte del cuerpo, por ejemplo: cuello, rodillas, etcétera.



**FORMACIÓN
CÍVICA
Y ÉTICA**

ORGANIZACIÓN DE LOS CONTENIDOS

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 las unidades del programa de cada grado. En las secciones de cada unidad se han considerado las posibilidades cognitivas y morales de los alumnos de educación primaria para avanzar en las competencias.

Es preciso considerar que 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 unidad 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 las unidades temáticas

A fin de asegurar la presencia de las ocho competencias en los seis grados del programa, se han distribuido en cinco unidades, 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 unidad se brinda un énfasis especial a dos competencias afines y que se complementan con mayor fuerza.

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

UNIDAD TEMÁTICA	COMPETENCIAS CÍVICAS Y ÉTICAS
Unidad 1	Conocimiento y cuidado de sí mismo Sentido de pertenencia a la comunidad, a la nación y a la humanidad
Unidad 2	Autorregulación y ejercicio responsable de la libertad Apego a la legalidad y sentido de justicia
Unidad 3	Respeto y aprecio de la diversidad Sentido de pertenencia a la comunidad, a la nación y a la humanidad
Unidad 4	Apego a la legalidad y sentido de justicia Comprensión y aprecio por la democracia
Unidad 5	Manejo y resolución de conflictos Participación social y política

La secuencia que siguen las unidades temáticas en cada grado parte de los asuntos que refieren a la esfera personal de los alumnos y avanza hacia los temas que involucran la convivencia social más amplia.

La primera unidad 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.

La segunda unidad 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.

La tercera unidad 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 la cuarta unidad 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.

La quinta unidad 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. Esta unidad tiene una función integradora que pone en juego los aprendizajes que los alumnos logran en las unidades previas.

Organización de las unidades didácticas

Cada unidad didáctica está integrada por los siguientes elementos:

- Título de la unidad, 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 de la unidad en términos de los aprendizajes que los alumnos habrán de desarrollar.
- Las competencias cívicas y éticas en torno a las cuales se desarrolla la unidad.
- La descripción de las competencias cívicas y éticas de acuerdo con el desarrollo que de las mismas se pretende lograr en los alumnos en cada ámbito: la asignatura, el trabajo transversal, el ambiente escolar y la vida cotidiana del alumnado. Cabe señalar que su redacción en primera persona del plural busca proporcionar al maestro una referencia constante a la actividad que los alumnos desarrollarán en la unidad. 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 que contienen actividades sugeridas en las que se ilustran algunas posibilidades para promover las competencias (Sección didáctica A1, A2, A3 etcétera, para el ámbito de la asignatura y Sección didáctica B para el trabajo transversal con otras asignaturas).

A través de estas secciones se brindan ejemplos concretos del tipo de estrategias y recursos que pueden ponerse en marcha 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 las unidades, este planteamiento es flexible y su orden puede modificarse en atención al contexto y las situaciones que se presenten en el grupo y en la escuela.

Las actividades de aprendizaje incluidas en las secciones didácticas ilustran una manera posible de trabajar. Estos ejemplos no agotan las estrategias de los docentes para abordar las temáticas de cada sección. Incluso, es factible que, 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 cuáles pueden ser consideradas por los docentes. Estas propuestas pueden utilizarse como punto de partida o como cierre de las unidades.
- Los aprendizajes esperados que expresan el nivel de desarrollo deseado de las competencias en cada grado. 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.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

El trabajo que se desarrolle en la asignatura del Programa Integral de Formación Cívica y Ética PIFCyE demanda la incorporación de procedimientos formativos congruentes con el enfoque por competencias planteado para la misma.

Los procedimientos formativos son estrategias y recursos que facilitan el desarrollo de las competencias cívicas y éticas en los cuatro ámbitos de formación: ambiente escolar, vida cotidiana de los alumnos, asignatura y trabajo transversal.

Para el presente programa se han considerado como procedimientos formativos fundamentales: el diálogo, la toma de decisiones, la comprensión crítica, la empatía y el desarrollo del juicio ético, 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 y en los que 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 hacer sentir su voz directamente en un proceso de comunicación bidireccional, donde no sólo actúan como receptores, sino como sujetos activos. Asimismo, contribuye a que tome parte 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, contribuirá a dotar de un sentido social a la participación organizada.

Estos procedimientos se concretan en actividades como:

- La investigación en fuentes documentales y empíricas accesibles a los alumnos como pueden ser los libros de texto, las Bibliotecas de 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; organización de charlas y conferencias.

Recursos didácticos y materiales educativos

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

Un conjunto de recursos importantes para el trabajo de la asignatura son los materiales educativos existentes en las aulas de educación primaria: los libros de texto gratuitos, los acervos de las Bibliotecas de Aula y las bibliotecas escolares, 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.

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 al aprendizaje y al desarrollo de las competencias cívicas y éticas como un proceso heterogéneo y diverso en cada alumno, que puede expresar saltos y retrocesos y que requiere respetar a la diversidad de formas de aprender.
- Que tome en cuenta los aprendizajes esperados que se plantean en cada unidad como referencias de lo que los alumnos deben saber y saber hacer al término de cada unidad.
- 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 los 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 unidad en los que sea posible identificar diversos aspectos de sus aprendizajes.

Los aprendizajes esperados, expresados en los programas, facilitan al maestro la identificación de los niveles de progreso de los alumnos a lo largo de cada grado y de toda la educación primaria.

Los aprendizajes esperados constituyen un elemento importante del programa como indicadores de logro y de los avances posibles de los alumnos en el desarrollo del trabajo de cada unidad. 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 una unidad pueden dar lugar a la manifestación de algunos aprendizajes esperados, por lo que estos últimos no son un producto final sino que forman parte del desarrollo de la misma. Es preciso señalar que, debido a la singularidad de cada alumno, estos aprendizajes esperados no se expresan de manera homogénea ni simultánea. El conocimiento que el maestro tiene de la diversidad de rasgos de sus alumnos contribuirá a ejercer una mirada abierta y flexible respecto a sus logros.

Los aprendizajes esperados expresan el nivel de desarrollo deseado de las competencias en cada grado. Constituyen indicadores para el maestro sobre los aspectos que debe considerar al evaluar los aprendizajes de los alumnos.

UNIDAD 1

NIÑAS Y NIÑOS QUE CONSTRUYEN SU IDENTIDAD Y PREVIENEN RIESGOS

Propósitos

- Distinguir los cambios que experimenta en su crecimiento y desarrollo y respetar las diferencias derivadas de dichos cambios.
- Reconocer que su forma de ser y pensar está influenciada por otras personas o agentes, como los medios de comunicación, que promueven estereotipos, y asumir ante ellos una postura crítica.
- Buscar información que contribuya al cuidado y preservación de la salud y sobre el empleo de medidas contra la adicción al alcohol, el tabaco y las drogas.

Para esta unidad 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.

PARA EL TRABAJO DE LA ASIGNATURA	PARA EL TRABAJO TRANSVERSAL	PARA PROMOVER EN EL AMBIENTE ESCOLAR Y CON REFERENCIA EN LA VIDA COTIDIANA DEL ALUMNADO
<p>Describo los cambios del crecimiento y el desarrollo en mi cuerpo, respeto las diferencias físicas entre las personas y cuestiono todo acto discriminatorio que vulnere los derechos humanos.</p> <p>SECCIÓN A1</p>	<p>Reconozco situaciones que contribuyen a la prevención de adicciones y propongo medidas de seguridad de carácter individual y colectivo.</p>	<p>Respeto las diferencias entre mis compañeros derivadas de aspectos del crecimiento y desarrollo (estatura, peso, caracteres sexuales)</p>
<p>Explico y reconozco la influencia de distintos agentes que inciden en mi forma de ser y de pensar, a su vez rechazo y cuestiono estereotipos de niñez que promueven los medios de comunicación, o personas cercanas a mí donde se discrimine o afecten los derechos humanos de otros.</p> <p>SECCIÓN A2</p>		
<p>Identifico la influencia de los grupos en los que participo, en el cuidado de mi salud y en el desarrollo de medidas contra adicciones.</p> <p>SECCIÓN A3</p>		
<p>Planteo metas a corto y mediano plazos, encaminadas a alcanzar un proyecto de vida sano y seguro, para ello consulto distintas fuentes de información y opiniones.</p> <p>SECCIÓN A4</p>		

PARA EL TRABAJO DE LA ASIGNATURA

Para este ámbito se busca promover las competencias cívicas y éticas a través del ejercicio propuesto en las siguientes secciones didácticas.

SECCIÓN A1. CAMBIOS EN NUESTRO CUERPO... Y EN NUESTRA IMAGEN

Desarrollo y crecimiento de niñas y niños. ¿Todos crecemos al mismo tiempo y de la misma forma? Respeto a la diversidad en los ritmos de crecimiento. Ideas y costumbres en torno a los cambios puberales y el crecimiento.

Posibles actividades de aprendizaje

En equipos relatan experiencias de los cambios que han observado en hermanos y amigos un poco mayores que ellos: forma del cuerpo, voz, aparición de vello en la cara, gustos y formas de comportamiento. Identifican que estos cambios tienen lugar entre los 10 y los 15 años, es decir, que no todos tienen lugar a la misma edad. Concluyen que estos cambios forman parte del crecimiento que experimentan los seres humanos y que a este periodo se denomina pubertad. Cada alumno escribe un texto sobre los cambios que aprecia en su cuerpo y su persona. En él analiza sus sentimientos y actitudes hacia dichos cambios, la manera en que se percibe como niña o niño, el trato que recibe de los demás.

Entre todo el grupo comentan las ideas que sus familiares y otros adultos, de la comunidad donde viven, tienen sobre la pubertad: qué deben saber o hacer las niñas o los niños, si requieren algún cuidado especial, si deben comportarse de cierta forma, etc. Reflexionan sobre estas ideas, comentan la manera en que el grupo ha reaccionado ante los cambios físicos de algunos de sus integrantes y si se expresa respeto ante estos cambios debidos al desarrollo.

SECCIÓN A2. ¿QUIÉN SOY?

La influencia de los demás sobre nuestra forma de ser, pensar y actuar. ¿Qué comportamientos se plantean para unas y otros en la casa, la escuela y la localidad? ¿En qué situaciones se presenta a niñas y niños de nuestra edad en la televisión, las revistas y la publicidad?

Posibles actividades de aprendizaje

Los alumnos elaboran una descripción de sí mismos en la que exponen sus características y preferencias personales. También, señalan qué personas han sido importantes en su vida, de quienes reconocen alguna influencia en su forma de ser y de pensar. Intercambian estas descripciones con

otros compañeros y comentan la manera en que nos formamos como personas por la influencia de quienes nos rodean.

En equipos, recopilan publicidad de revistas y periódicos en la que aparezcan niños y niñas de su edad. También, elaboran descripciones de publicidad televisiva y analizan su contenido: ¿qué alimentos sugiere?, ¿qué tipo de juegos y juguetes recomienda?, ¿qué tipo de ropa usan las mujeres, los hombres, las niñas y los niños? Comentan si estas imágenes se aproximan a la vida real y si les hacen pensar en situaciones que les gustaría experimentar. Señalan la importancia de valorar críticamente la influencia de otras personas y de los distintos medios en la idea que nos formamos sobre nuestra persona.

SECCIÓN A3. ¿QUIÉN ME DICE CÓMO CUIDARME?

La pertenencia a grupos y la prevención de adicciones. ¿De qué manera me sirve estar informado sobre los riesgos que las adicciones representan para mi salud? ¿Por qué el interesarme por mi salud y valorarme como persona son condiciones importantes para prevenir adicciones?

Posibles actividades de aprendizaje

En equipos, los alumnos discuten situaciones como la siguiente: “A Susana siempre le ha gustado convivir con muchachas mayores que ella, tiene muchas amigas que cursan ya la secundaria. El otro día la invitaron a una fiesta y al llegar se sorprendió de ver chicas y chicos fumando y bebiendo. Sus amigas le ofrecieron cigarros y, al negarse, le dijeron que era la última vez que la invitaban a reunirse con ellas, pues se portaba como una niña. ¿Qué puede hacer Susana?”. Cada equipo expone su alternativa ante el caso presentado y argumentan las razones de su elección.

Identifican situaciones y contextos, en la comunidad donde viven, en las cuales los amigos, la familia y otros grupos a los que pertenecen pueden influir en el consumo de tabaco, bebidas alcohólicas o drogas. Por ejemplo, la costumbre de fumar y beber durante las fiestas familiares y locales, la existencia de un familiar fumador, la convivencia con niños y adolescentes que consumen tabaco, alcohol u otra droga. Formulan propuestas para prever situaciones que les inclinen a consumir alguna sustancia adictiva.

SECCIÓN A4. ¿QUIÉN DECIDE?

Mi capacidad para elegir y mi responsabilidad en las elecciones que realizo. Todos los días tomamos decisiones. ¿De qué manera repercuten mis decisiones actuales en mi futuro?

Posibles actividades de aprendizaje

De manera individual, cada alumno elabora una lista de actividades presentes que pueden afectar su futuro: estudiar; practicar juegos, deportes o actividades culturales, etcétera. En equipos, intercambian sus listas y argumentan la manera en que tales acciones pueden tener repercusiones futuras.

En plenaria, comentan las metas que les gustaría lograr en el corto y mediano plazos: concluir la primaria, ingresar a la secundaria, entrar a un equipo deportivo, terminar de leer un libro, etcétera. Reflexionan acerca de qué necesitan hacer para alcanzar las metas enunciadas e identifican acciones que contribuyen a lograr u obstaculizar su logro. Cada alumno revisa la lista elaborada al inicio: agrega otras metas relacionadas y replantea acciones que debe cambiar o introducir.

Todo el grupo obtiene conclusiones sobre las ventajas que representa la capacidad de prever consecuencias de acciones presentes en el futuro inmediato.

B OPORTUNIDADES PARA EL TRABAJO TRANSVERSAL CON OTRAS ASIGNATURAS

Espacio de indagación - reflexión - diálogo

EL PROBLEMA DE LAS ADICCIONES

Indagar y reflexionar: ¿qué es una adicción? ¿Qué son el tabaquismo y el alcoholismo? ¿Qué son las drogas? ¿Qué instituciones apoyan a las personas en situación de dependencia al alcohol, al tabaco y a las drogas? ¿Cuáles son algunas causas por las que las personas tienen problemas de adicción a las drogas y al alcohol?

Dialogar: el riesgo de fumar e ingerir alcohol. Consecuencias ante el consumo de drogas entre los niños y los adolescentes. ¿Qué medidas de prevención se pueden aplicar en la casa, la escuela y la comunidad?

Español

Difundiendo información

Redactar boletines informativos en torno a la salud y el crecimiento sano de niñas y niños. Difundir información sobre los estragos que las adicciones causan en el crecimiento y el desarrollo.

Historia

Adicciones en la historia

Investigar el uso de diversas sustancias adictivas en diferentes momentos de la historia de la humanidad. Identificar el sentido curativo o ritual que algunas de estas sustancias han tenido. Reflexionar: con qué propósito se consumen en nuestros días.

Matemáticas

El costo de una adicción

Resolver problemas que le exijan proyectar los gastos que hace una persona por día, mes, año, y décadas para sostener una adicción como el tabaquismo.

FORMACIÓN CÍVICA Y ÉTICA

Reconozco situaciones que contribuyen a la prevención de adicciones y propongo medidas de seguridad de carácter individual y colectivo.

Geografía

Actividades económicas ilícitas

Analizar los efectos económicos y sociales y de actividades económicas ligadas a diversas sustancias adictivas.

Ciencias Naturales

Adicciones

Indagar cuáles son los principales tipos de adicciones, los daños que provocan en la salud y algunas medidas para prevenirlas. Entrevistar a profesionales de la salud.

Educación Física

Actividad física y salud

Elaborar un periódico mural donde se describan los beneficios de la actividad física para la salud y la prevención de adicciones.

Educación Artística

Aprender a decir no

Escenificar situaciones en las que se planteen escenarios de riesgo y factores de protección ante las adicciones. Valorar diversos recursos personales para la autoprotección.

Aprendizajes esperados

Al término de la presente unidad las niñas y los niños están en capacidad de:

- Reconocer y respetar los cambios corporales que se experimentan en el propio cuerpo y los de las demás personas.
- Identificar fuentes de información que contribuyen a la preservación de la salud y sobre la prevención de adicciones.
- Distinguir y describir cambios propios: físicos, de emociones, intereses y de afecto con seguridad y confianza.
- Distinguir la información que contribuye a un desarrollo favorable sobre aspectos del crecimiento humano de aquella que presenta un contenido superficial o distorsionado e incluso falso.
- Reconocer los derechos humanos propios y de los demás, y denunciar abusos ante circunstancias que los ponen en riesgo o los vulneran como las presiones de los amigos y los grupos de pertenencia.
- Definir metas y organizar acciones que contribuyan al logro de un proyecto de vida sano y seguro.

UNIDAD 2

NIÑAS Y NIÑOS QUE APRENDEN A SER LIBRES, AUTÓNOMOS Y JUSTOS

Propósitos

- Examinar la necesidad de regular algunas emociones para evitar lesionar la dignidad y los derechos propios y de otras personas.
- Comprender que la libertad tiene diversas expresiones y que su ejercicio implica tomar decisiones que en ocasiones demandan establecer prioridades.
- Identificar y describir tanto situaciones justas como injustas que se presentan en las relaciones sociales de las personas y grupos.

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

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

PARA EL TRABAJO DE LA ASIGNATURA	PARA EL TRABAJO TRANSVERSAL	PARA PROMOVER EN EL AMBIENTE ESCOLAR Y CON REFERENCIA EN LA VIDA COTIDIANA DEL ALUMNADO
Busco formas propias para expresar mis emociones e identifico aquellas en las que requiero ayuda para regularlas. SECCIÓN A1	Reconozco que las decisiones son expresión del ejercicio de mi libertad, analizo los criterios que empleo al tomar decisiones que afectan a los demás.	Distingo situaciones en las que se expresa el ejercicio de la libertad. Comprendo que la libertad tiene diversas expresiones y ámbitos.
Identifico espacios y momentos que me demandan actuar de manera autónoma y responsable. SECCIÓN A2		
Asumo como criterio para el ejercicio de la libertad el respeto a las leyes y a los derechos humanos, ante situaciones de la vida cotidiana en las que entran en conflicto valores e intereses. SECCIÓN A3		
Participo en debates acerca de acontecimientos cotidianos que implican situaciones de injusticia. Argumento las razones por las que considero una situación como justa o injusta, con base en la imparcialidad en la aplicación de las leyes y el respeto de los derechos humanos. SECCIÓN A4		

PARA EL TRABAJO DE LA ASIGNATURA

Para este ámbito se busca promover las competencias cívicas y éticas a través del ejercicio propuesto en las siguientes secciones didácticas.

SECCIÓN A1. NOMBRO LO QUE SIENTO

Todas las personas podemos expresar lo que sentimos y pensamos. Tenemos diferentes sentimientos y algunos llegan a ser tan fuertes que nos cuesta trabajo regularlos. Cuando esto pasa podemos causarnos daño o afectar a los demás.

Posibles actividades de aprendizaje

Elaboran un registro de situaciones en las que las personas con quienes conviven expresan diversos sentimientos: alegría, tristeza, sorpresa, interés, enojo, vergüenza. Comentan las maneras en que las personas manifiestan sus sentimientos y analizan situaciones en que esto afecta a quienes les rodean, así como los casos en que genera falta de respeto o de consideración hacia los demás.

Individualmente, redactan un texto en el que dicen qué tipo de situaciones les despiertan determinados sentimientos y si alguna vez han tenido dificultad para saber de qué sentimiento se trata.

Concluyen sobre la importancia de expresar sus sentimientos sin dañar a otras personas, así como de identificar a quiénes se puede recurrir cuando tienen dificultad para controlar algunos sentimientos y emociones.

SECCIÓN A2. IDENTIFICAMOS PRIORIDADES

Hay momentos y situaciones en que debemos tomar decisiones. ¿Cómo podemos saber si lo que elegimos es lo mejor? ¿Qué debemos considerar al tomar una decisión? ¿Cuál es mi responsabilidad al elegir entre varias opciones? Tenemos la capacidad de prever consecuencias de nuestras acciones.

Posibles actividades de aprendizaje

Leen los dos primeros capítulos del libro *Los cien vestidos*, de la Biblioteca de Aula de quinto grado. Identifican la situación que se da entre Wanda, Peggy y Maddie y describen la manera en que la primera es objeto de burla de las segundas. Comentan el conflicto que surge en Maddie al ser una posible víctima de burlas igual que lo ha sido Wanda.

Entre todos valoran lo que sería una respuesta autónoma y responsable de Maddie. Comentan casos en que les hayan surgido conflictos similares al que ocurre en esta historia.

SECCIÓN A3. LA LIBERTAD FRENTE A LOS DERECHOS DE LOS DEMÁS

¿Qué ocurre cuando una persona se traza una meta y, para alcanzarla, utiliza todos los medios, incluso aquellos que atentan contra la dignidad y los derechos de otras personas? ¿Qué sucedería si cada uno de nosotros actuáramos de este modo? ¿Por qué sólo somos libres cuando respetamos a los demás?

Posibles actividades de aprendizaje

Los alumnos recaban noticias y recortes de periódicos en los que se describen acciones realizadas por individuos o grupos que dañan el bienestar de una comunidad: perjuicio en bienes y propiedades públicos o privados, faltas a los derechos de las personas, actos de corrupción que traicionan la confianza colectiva, etcétera. En equipos, analizan qué aspectos tienen en común este tipo de situaciones: abuso, violación de las leyes y de los derechos de las personas. Comentan si quienes realizan estas acciones están actuando con libertad y la manera en que su propia dignidad se ve afectada.

Comentan la frase de Benito Juárez: “Entre los individuos como entre las naciones el respeto al derecho ajeno es la paz” y redactan textos sobre su significado ante el tipo de situaciones analizadas.

Entre todo el grupo revisan la utilidad de considerar los derechos humanos como referencia para argumentar si actuaron con libertad y responsabilidad.

SECCIÓN A4. APRENDIENDO A SER JUSTOS

¿En qué momentos califico una acción como justa o injusta? ¿Tiene que ver solamente con lo que a mí me parece correcto o me conviene? ¿De qué manera las leyes nos guían para determinar si alguna situación es justa? ¿En que forma el respeto a los derechos humanos también nos muestra el camino de lo que es justo?

Posibles actividades de aprendizaje

Elaborar un cuadro en el que se describan situaciones de la familia, la escuela y la localidad que se consideren como justas o injustas y exponer argumentos al respecto. Entre la lista de situaciones propuestas, identifican aquéllas en las que no existe un acuerdo unánime de si son justas o injustas. Por ejemplo: si solamente quienes poseen una pelota pueden jugar en las canchas del patio escolar; o si al servir la comida en casa, corresponde a las mujeres hacerlo; o bien, se vale evitar hacer cola en una oficina o tienda si la persona que despacha es conocida nuestra.

Se escuchan los argumentos para cada situación. Preguntas como las siguientes pueden orientar la discusión: ¿quiénes tienen derecho a jugar en la escuela? ¿Quiénes tienen responsabilidad a colaborar en las tareas de la casa? ¿En qué circunstancias algunas personas tendrían derecho a no hacer cola en una fila: adultos mayores, mujeres embarazadas, personas con muletas, etcétera?

Entre todo el grupo, indagan los derechos humanos de niños y adultos y reflexionan sobre su importancia como referencia para valorar el carácter justo o injusto de una situación.

B OPORTUNIDADES PARA EL TRABAJO TRANSVERSAL CON OTRAS ASIGNATURAS

Espacio de indagación - reflexión - diálogo

PRODUCTOS ORIGINALES VS. PRODUCTOS PIRATAS

Indagar y reflexionar: ¿cuál es la diferencia entre un producto original y una copia? ¿Cuántas personas intervienen en el proceso de producción de un producto? ¿Por qué la diferencia de precio entre un producto original y una copia es muy elevada? ¿En qué condiciones se producen algunos productos originales y piratas?

Dialogar: ¿qué implica elegir entre un producto y otro? ¿Qué toma en cuenta una persona cuando decide comprar un producto u otro? ¿Qué opinan de que un productor gane menos por su mercancía de lo que gana el distribuidor? ¿Es justo comprar y consumir productos en cuya elaboración se han causado graves daños al ambiente?

Español

Interpretando la perspectiva de otras personas

Argumentar los puntos de vista de quienes toman parte en la producción, venta y consumo de productos pirata.

Historia

El comercio a través del tiempo

Elaborar una línea del tiempo donde se describan las características de la actividad comercial en las civilizaciones agrícolas del viejo mundo. Identificar situaciones de injusticia en el trabajo y el comercio en la época de la colonia.

Matemáticas

¿Cuánto nos cuesta a todos la piratería?

Comparar el valor monetario y la duración de productos originales y productos pirata: discos, juguetes, ropa, utensilios de uso diario.

FORMACIÓN CÍVICA Y ÉTICA

Analizo y argumento las razones que empleo al tomar decisiones, la manera en que éstas afectan a los demás y los criterios con que juzgo que una situación es justa o injusta, como una manera de actuar libre y responsablemente.

Geografía

El comercio y sus problemas

Investigar las características del comercio en el mundo actual. Identificar aspectos del comercio ilícito: de personas, órganos, drogas, la explotación sexual. Identificar situaciones de injusticia vinculadas con el comercio tanto de productos originales como piratas.

Ciencias Naturales

La tecnología y el bienestar colectivo

Investigar problemáticas relacionadas con el uso de la tecnología para falsificar productos originales: el uso ilícito de las videograbadoras, las fotocopiadoras, las computadoras.

Educación Física

Artículos deportivos

Analizar ventajas y desventajas en artículos deportivos originales y piratas (ropa, balones, zapatos).

Educación Artística

Enfrentando a la piratería

Elaborar un guión teatral en el que se aborde la adquisición o no de un producto pirata.

Aprendizajes esperados

Al término de la presente unidad las niñas y los niños están en capacidad de:

- Identificar situaciones de su vida cotidiana en las que experimentan diversos estados de ánimo y distinguir aquellas en las que es más factible perder el control de sus emociones.
- Reconocer que a medida que las niñas y los niños crecen adquieren mayores responsabilidades, y que es necesario cumplir determinadas actividades para no afectar a otros.
- Trazar metas personales a corto y mediano plazo y jerarquizar algunas actividades para alcanzarlas.
- Debatir sobre acontecimientos cotidianos que implican situaciones de injusticia.
- Dialogar y expresar puntos de vista acerca de situaciones de la vida cotidiana que implican conflictos de valores y asumir una postura de respeto a los derechos humanos.
- Distinguir y debatir sobre situaciones de justicia e injusticia vinculadas con el trabajo y el comercio.

UNIDAD 3

NIÑAS Y NIÑOS QUE TRABAJAN POR LA EQUIDAD, CONTRA LA DISCRIMINACIÓN Y POR EL CUIDADO DEL MEDIO

Propósitos

- Reconocer el beneficio colectivo al establecer relaciones de interdependencia sustentadas en principios de equidad y de justicia.
- Construir propuestas de solución ante situaciones de discriminación, rechazo e intolerancia.
- Investigar, valorar y apreciar los aportes de diversos grupos étnicos a la riqueza cultural de nuestro país.

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

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

PARA EL TRABAJO DE LA ASIGNATURA	PARA EL TRABAJO TRANSVERSAL	PARA PROMOVER EN EL AMBIENTE ESCOLAR Y CON REFERENCIA EN LA VIDA COTIDIANA DEL ALUMNADO
<p>Promuevo los principios de equidad y de justicia ante problemáticas que enfrentan personas y grupos en distintas partes de México. Identifico y analizo factores que contribuyen al desarrollo de relaciones de interdependencia entre los seres humanos en la prestación de bienes y servicios.</p> <p>SECCIÓN A1</p>	<p>Manifiesto una postura crítica ante programas de televisión, radio, películas o literatura que promueven o asignan estereotipos a hombres y mujeres, jóvenes, ancianos, indígenas, personas con alguna discapacidad.</p>	<p>Promuevo acciones para garantizar que la diversidad humana, física, de género, étnica, lingüística, religiosa y cultural sean respetadas en mi contexto próximo.</p>
<p>Reconozco situaciones de discriminación, inequidad e intolerancia hacia los rasgos individuales de las personas (género, edad, etnia, religión, discapacidad, orientación y preferencia sexual).</p> <p>SECCIÓN A2</p>		
<p>Promuevo la acción colectiva a favor de un ambiente sano y equilibrado y participo de forma organizada en actividades tendientes a mejorar mi entorno social y natural.</p> <p>SECCIÓN A3</p>		
<p>Conozco el respaldo que la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos brinda a la diversidad cultural en México.</p> <p>SECCIÓN A4</p>		

PARA EL TRABAJO DE LA ASIGNATURA

Para este ámbito se buscan promover las competencias cívicas y éticas a través del ejercicio propuesto en las siguientes secciones didácticas.

SECCIÓN A1. MÉXICO, UN PAÍS CON DIVERSAS RAÍCES

Condiciones históricas y geográficas que han dado origen a diversas formas de vivir en México. ¿Por qué todas las culturas son valiosas? ¿Por qué todos necesitamos de todos?

Posibles actividades de aprendizaje

Los alumnos buscan información sobre aspectos de nuestra historia que explican la composición diversa de nuestra sociedad: la presencia indígena original, la llegada de europeos, diversos procesos de mestizaje, el traslado de esclavos africanos y migraciones diversas de Asia y de otros continentes.

Presentan ejemplos de las manifestaciones de esta diversidad en nuestros días: a través de las formas de hablar, de organizarse para subsistir, de construir viviendas, de preparar alimentos, de cuidar y proteger a los niños, de relacionarse con el medio natural, de ayudarse ante los problemas, etcétera. Identifican aspectos de la diversidad cultural que contribuyen al desarrollo del país, por ejemplo, la manera en que se entrelazan vocablos indígenas con el español, la presencia del maíz y su combinación con diversos alimentos, las formas tradicionales de cultivo que evitan el deterioro del suelo y que promueven formas de trabajo solidarias.

Comentan la riqueza cultural que se expresa en su localidad y elaboran un mural en el que exponen diversos testimonios de dicha diversidad.

SECCIÓN A2. A FAVOR DE LA DIVERSIDAD Y CONTRA LA DISCRIMINACIÓN

¿Por qué es importante aprender a vivir en el seno de diferencias? ¿Por qué el trato desigual para hombres y mujeres es un problema?

Posibles actividades de aprendizaje:

Los alumnos discuten situaciones de discriminación e intolerancia en diversos ámbitos. Por ejemplo, en el trabajo, ¿se valora y se remunera el trabajo de las mujeres y de los hombres de la misma manera?; en la familia, ¿se toma en cuenta la opinión de niñas y niños?; en la escuela, ¿se utiliza el patio escolar de forma equitativa entre niñas y niños durante el recreo?; en la localidad, ¿qué actitudes manifiesta la gente ante personas que son portadoras del VIH sida?

Con la ayuda del docente investigan algunas acciones que realiza el Conapred para prevenir la discriminación. Exploran, en los medios de comunicación, si al referirse a las diferencias de gé-

nero, edad, etnia, religión, discapacidad, orientación y preferencia sexual, lo hacen con actitudes de respeto o de intolerancia y discriminación. Identifican algunas medidas para que en su entorno se valoren positivamente a las diferencias entre personas y grupos.

SECCIÓN A3. LA DIVERSIDAD NATURAL DE MÉXICO EN RIESGO

Responsabilidad humana por la contaminación, las especies animales y vegetales en peligro de extinción, la deforestación. ¿Qué podemos hacer para conservar el entorno natural de animales y plantas? ¿Cómo afecta a la biodiversidad la destrucción de los espacios naturales? ¿Qué es un área natural protegida?

Posibles actividades de aprendizaje

Los alumnos exploran el tipo de vegetación y fauna que existe actualmente en la localidad donde viven. Investigan si hay especies animales o vegetales que han desaparecido y las posibles causas de ello, así como qué es un área natural protegida y cuáles existen en su entidad. Comentan lo investigado y entre todo el grupo identifican las principales actividades humanas que modifican las características de los espacios naturales (agricultura, ganadería extensiva, asentamientos humanos, zonas industriales, entre otras) y, con ello, la biodiversidad de la región.

Observan imágenes impresas o en video de otros escenarios naturales de México y dialogan sobre las consecuencias de su destrucción. De acuerdo con los problemas identificados, formulan propuestas que estén a su alcance para cuidar, valorar y evitar la extinción de especies animales y vegetales del país y del planeta.

SECCIÓN A4. NUESTRAS LEYES RESPALDAN LA DIVERSIDAD CULTURAL

¿Cuál es la aportación de los diversos grupos étnicos a la vida social y cultural de nuestro país? La población indígena en el México actual: lenguas, formas de vida, valores, tecnología, formas de organización, procesos de trabajo, conocimientos sobre la naturaleza, juegos, actividades recreativas.

Posibles actividades de aprendizaje

En equipos, recaban información sobre los grupos indígenas de nuestro país: su distribución en los estados de la República y la cantidad de hablantes de lengua indígena. Asimismo, investigan sobre grupos indígenas que viven en otros países del Continente Americano. Comentan, ¿qué aspectos de las culturas indígenas reconocemos en la localidad, la entidad y el país?, ¿formamos parte de una etnia?, ¿conocemos cómo se organizan las comunidades indígenas para tomar decisiones, elegir autoridades y aplicar la justicia?

De manera individual, redactan un texto en el que describen las costumbres que tienen y que proceden de su etnia o de algún grupo étnico de la localidad o la entidad. En equipos, comparten

sus escritos y responden preguntas como las siguientes: ¿qué podrían aprender de costumbres diferentes a las de ustedes?, ¿creen que ustedes podrían enseñar algo a personas que pertenecen a otra etnia o grupo social?

Leen el artículo 4 de la Constitución en *Conoce nuestra Constitución* y reflexionan por qué los pueblos indígenas contribuyen con sus costumbres a la cultura nacional.

B OPORTUNIDADES PARA EL TRABAJO TRANSVERSAL CON OTRAS ASIGNATURAS

Espacio de indagación - reflexión - diálogo

PERSONAJES DE TELEVISIÓN

Indagar y reflexionar: registrar el tipo de publicidad que se presenta en la televisión en diferentes horarios: mensajes predominantes en las barras infantil, matutina, nocturna; durante las telenovelas, los programas deportivos; características físicas de niños, jóvenes, adultos, ancianos, indígenas, hombres, mujeres, personas con alguna discapacidad, así como los contextos y situaciones en que aparecen.

Dialogar: comentar si nos identificamos con las personas que se presentan en la publicidad que se transmite a través de la televisión. ¿Los rasgos de las personas que aparecen son como los de todos los mexicanos? ¿Qué papeles se asignan a los indígenas, a los hombres y mujeres, a las personas con discapacidad en los comerciales y los programas de televisión?

Español

El poder de las palabras

Reflexionar sobre el texto de comerciales de televisión e identificar los calificativos que se aplican a los productos según la población a la que se dirijan.

Historia

El pasado común de América

Dialogar sobre la formación de la sociedad en la Nueva España. Comentar las relaciones que se establecían entre las personas de diferentes castas, el trato indigno que recibían esclavos, indígenas y mujeres.

Matemáticas

Analizando cifras: mujeres y hombres que trabajan

Recabar información sobre el trabajo de los adultos de la comunidad. Elaborar gráficas y valorar la participación de hombres y mujeres en el desarrollo de la localidad.

FORMACIÓN CÍVICA Y ÉTICA

Manifiesto una postura crítica ante la publicidad que se ofrece en la televisión, y los estereotipos femeninos o masculinos que promueven.

Geografía

Población y diversidad

Investigar características de la población de diversas partes de México y del Continente Americano. Valorar la riqueza de tradiciones y costumbres generada por la diversidad poblacional.

Ciencias Naturales

Hombres y mujeres: diferencias e igualdad de derechos

Discutir si las diferencias físicas entre hombres y mujeres, entre personas con discapacidad, o que pertenecen a una etnia, implican diferencias en sus derechos y en las oportunidades que deben tener para estudiar, convivir, trabajar, viajar, practicar deportes, expresar afectos.

Educación Física

Diversidad en el deporte

Participar en actividades deportivas que convoquen a todas las niñas y los niños del grupo.

Educación Artística

Explorando los medios de comunicación

Comparar tramas y personajes de telenovelas: estereotipos de género y étnicos, quiénes representan a los "buenos y malos", los finales felices. Proponer un guión que rompa con los estereotipos identificados.

Aprendizajes esperados

Al término de la presente unidad las niñas y los niños están en capacidad de:

- Identificar los factores que contribuyen al desarrollo de las relaciones de interdependencia entre las personas y los grupos sociales –la prestación de servicios y el intercambio de bienes de consumo.
- Reconocer situaciones de discriminación, inequidad e intolerancia hacia las personas y proponer algunas alternativas que favorezcan su solución.
- Conocer y valorar características de los diversos grupos étnicos del país, así como su aportación cultural.
- Reconocer en situaciones de convivencia cotidiana la presencia de los principios de equidad y de justicia.
- Participar en actividades que muestren y promuevan valores culturales dentro de su contexto próximo.

UNIDAD 4 VIDA Y GOBIERNO DEMOCRÁTICOS

PROPÓSITOS

- Comprender la utilidad y los beneficios de normas, acuerdos y procedimientos democráticos para la toma de decisiones y acciones colectivas.
- Explicar situaciones de la vida cotidiana que están reguladas por principios constitucionales.
- Distinguir las funciones de los poderes de gobierno de acuerdo con lo establecido en la Constitución y las autoridades que los representan.

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

- Apego a la legalidad y sentido de justicia.
- Comprensión y aprecio por la democracia.

PARA EL TRABAJO DE LA ASIGNATURA	PARA EL TRABAJO TRANSVERSAL	PARA PROMOVER EN EL AMBIENTE ESCOLAR Y CON REFERENCIA EN LA VIDA COTIDIANA DEL ALUMNADO
<p>Comprendo y asumo las normas y acuerdos colectivos basados en principios democráticos y sus beneficios para el bienestar colectivo. Aprecio positivamente los actos de las autoridades encaminados al bienestar colectivo y a garantizar los derechos. SECCIÓN A1</p>	<p>Comprendo y valoro el interés y la participación de los ciudadanos en asuntos públicos para el buen funcionamiento de la democracia. Comparo características de sistemas democráticos y no democráticos y valoro sus repercusiones en el bienestar de la sociedad y de sus miembros.</p>	<p>Expongo argumentos sobre la conveniencia o inconveniencia de las reglas existentes en los grupos que pertenezco. Valoro que la justicia se imparta con imparcialidad.</p>
<p>Utilizo procedimientos como el diálogo, la votación, el consenso y el disenso en la toma de decisiones colectivas y valoro su sentido democrático. SECCIÓN A2</p>		
<p>Reconozco que la Constitución es un conjunto de leyes para todos los mexicanos y explico situaciones de mi vida cotidiana que están reguladas por principios constitucionales. SECCIÓN A3</p>		
<p>Comprendo que en la democracia el poder de la autoridad proviene de la ciudadanía y valoro la participación de los ciudadanos en asuntos públicos. SECCIÓN A4</p>		

PARA EL TRABAJO DE LA ASIGNATURA

Para este ámbito se busca promover las competencias cívicas y éticas a través del ejercicio propuesto en las siguientes secciones didácticas.

SECCIÓN A1. EN LA DEMOCRACIA TODOS TENEMOS DERECHOS Y RESPONSABILIDADES

¿Qué características tienen las normas y los acuerdos democráticos? ¿Qué derechos y responsabilidades tengo como integrante de una sociedad democrática? ¿Cuál es el papel de las autoridades para favorecer la convivencia democrática? ¿Cómo podemos participar con las autoridades?

Posibles actividades de aprendizaje

Los alumnos leen el texto de la Biblioteca de Aula *La calle es libre*. Entre todos comentan el problema que enfrentan los niños del relato y por qué es su derecho el contar con un espacio apropiado para jugar. En equipos, exploran los siguientes aspectos de esta historia: las personas que ayudan a que los niños organicen su demanda; las acciones que desarrollan los niños y la comunidad para resolver el problema; autoridades a las que acudieron y la forma en que actuaron. Cada equipo presenta al resto del grupo sus reflexiones. Indagan situaciones similares a las de este relato que hayan tenido lugar en la escuela y en la localidad. Elaboran una lista de las formas en que los habitantes de una localidad pueden colaborar con las autoridades.

Reflexionan sobre el papel de las normas y de las autoridades en una democracia para regular derechos y responsabilidades y garantizar el bienestar colectivo.

SECCIÓN A2. APRENDIENDO A SER MAYORÍA Y MINORÍA

¿Para convivir armónicamente es necesario que todos pensemos de la misma manera? ¿Qué procedimientos nos permiten conocer y dar a conocer nuestra opinión? ¿Siempre tiene razón la mayoría? ¿Es malo tener una opinión diferente a la de la mayoría?

Posibles actividades de aprendizaje

Entre todo el grupo identifican un asunto de interés común relacionado con la convivencia escolar, por ejemplo, la necesidad de crear áreas de juego en el patio escolar, reforestar alguna zona del plantel o crear una huerta para consumo interno. Mediante una votación, se elige un tema que someterán a la consideración de otros grupos y grados a través de una encuesta. Paralelamente, diseñan carteles donde se convoque a reflexionar sobre este tema y transmiten mensajes por el equipo de audio de la escuela con la finalidad de sensibilizar a los integrantes de la escuela para que den su opinión.

Una vez realizada la encuesta, elaboran una tabla en la que registran la frecuencia de respuestas, e identifiquen las tendencias de opinión mayoritaria y minoritaria. Entre todo el grupo comentan la importancia de saber que existen diferentes puntos de vista, y conocer las razones que puede tener la mayoría y la minoría. Presentar el informe de las propuesta mayoritarias y minoritarias a la comunidad escolar.

SECCIÓN A3. LAS LEYES: ACUERDOS QUE PROTEGEN NUESTROS DERECHOS

¿Qué es un derecho? ¿Qué derechos compartimos los mexicanos? ¿Qué leyes e instituciones los protegen? ¿Por qué se dice que la Constitución es la ley fundamental? ¿En qué aspectos de mi vida diaria reconozco las leyes constitucionales?

Posibles actividades de aprendizaje

Investigan, con la ayuda del maestro, qué es un derecho, así como los diversos derechos y responsabilidades que tienen en su casa, en la escuela y en la localidad. Elaboran un cuadro en el que anotan los derechos y las responsabilidades que comparten con todos los mexicanos y los localizan en *Conoce nuestra Constitución*.

Revisan qué dice la Constitución sobre el derecho a la educación y a la salud y cuáles son las instituciones que contribuyen a que estos derechos se cumplan. Identifican qué artículos respaldan otros derechos que tienen como niñas y niños: a tener una nacionalidad, una familia que los cuide, elegir una religión o no creer en ninguna. También pueden explorar qué derechos, establecidos en la Constitución, no pueden ejercer todavía, como es el caso de los derechos políticos que se adquieren con la mayoría de edad.

Escriben un texto en el que describen algunas relaciones entre la Constitución y su vida diaria.

SECCIÓN A4. LA RESPONSABILIDAD DE GOBERNAR: UNA TAREA PARA TODOS

¿Qué distingue al gobierno democrático de otras formas de gobierno? ¿Cuál es su responsabilidad ante los ciudadanos? ¿Cómo se integra el gobierno en el municipio, la entidad y el país? ¿Qué ventajas tienen quienes viven en una sociedad democrática en su relación con sus gobernantes? ¿Por qué los ciudadanos son un componente importante en la democracia?

Posibles actividades de aprendizaje

Los alumnos describen, mediante una lluvia de ideas, en qué consisten las elecciones, quiénes participan en ellas y cuál es su propósito. Proponen ejemplos de algún proceso electoral que hayan presenciado. Investigan por qué en nuestro país se elige de esta manera a los gobernantes y si siempre se han elegido de este modo. Identifican en *Conoce nuestra Constitución* qué otras formas de gobierno existen y destacan sus diferencias con las elecciones democráticas.

En equipos, responden las siguientes preguntas: ¿cuál es el papel de los ciudadanos en un gobierno democrático?, ¿de que maneras participan los ciudadanos, además de votar en las elecciones?, ¿por qué se dice que las autoridades que se eligen mediante elecciones representan a los ciudadanos?

Recaban noticias, en medios impresos, radiofónicos, televisivos y electrónicos, sobre diversas acciones de gobierno del presidente de la República, el gobernador de la entidad, o el presidente municipal. Con base en las mismas, redactan un texto en el que explican por qué en una democracia el gobierno debe estar en manos de los ciudadanos.

B OPORTUNIDADES PARA EL TRABAJO TRANSVERSAL CON OTRAS ASIGNATURAS

Espacio de indagación - reflexión - diálogo

PARTICIPAR CON RESPONSABILIDAD: EL PAGO DE IMPUESTOS

Indagar y reflexionar: ¿de dónde sale el dinero para la construcción, instalación y prestación de servicios como agua, luz, drenaje, escuelas, hospitales, etc.? ¿Quién puede ser un prestador de bienes o servicios públicos? ¿Qué es un contribuyente? ¿Qué es un evasor fiscal? ¿Qué es el impuesto al valor agregado? ¿Qué es un acto de corrupción? ¿Cuándo se dice que un servidor público o un ciudadano participa en un acto de corrupción?

Dialogar: para iniciar el diálogo sobre lo investigado puede preguntarse: ¿cómo se relacionan los servicios que tenemos en la localidad con el pago de impuestos? ¿Por qué es necesario que los contribuyentes paguen los impuestos que les corresponden? ¿Qué derechos tienen los contribuyentes ante las autoridades al pagar sus impuestos? ¿A qué se hace acreedor quien no cumple con el pago de impuestos? ¿Cómo podemos conocer el uso que las autoridades hacen de los impuestos y evitar actos de corrupción?

Español

Asamblea y debate

Discutir los costos y beneficios de comprar productos en comercios establecidos o en puestos ambulantes.
Reflexionar sobre la falta de compromiso con los demás que se expresa al evadir el pago de impuestos.

Historia

Las contribuciones en otras épocas

¿Cómo se otorgaban los servicios públicos en otros tiempos? Libro de texto: *Roma, la ciudad imperial, Caminos y obras públicas de los Incas.*

Matemáticas

Encuestas y porcentajes

Indagar en la localidad qué negocios pagan impuestos y cuáles no.
Calcular porcentaje del IVA a los productos que se adquieren para el uso en casa.

FORMACIÓN CÍVICA Y ÉTICA

Valorar el interés y la participación de los ciudadanos en asuntos públicos para el buen funcionamiento de la democracia.

Geografía

Productos de aquí y de allá

Investigar los lugares de México y América de donde provienen los bienes y servicios que llegan a nuestra casa y localidad.
Investigar por qué pagamos impuestos en los productos provenientes del exterior.

Ciencias Naturales

La vida en el campo y la ciudad

Describir qué tipo de servicios, relacionados con el consumo de energía, requerimos en la vida diaria. Valorar su pago oportuno como parte de las contribuciones ciudadanas que favorecen su oportuna dotación.

Educación Física

Espacios para el deporte

Visitar y hacer uso de espacios deportivos de la localidad. Si no existen, investigar los procedimientos para solicitarlos a las autoridades correspondientes.

Educación Artística

Arte y recursos públicos

Visitar un espacio público de la localidad o de la entidad para apreciar obras de arte.
Investigar actividades culturales que se realizan en la localidad y los recursos públicos que se destinan a ello.

Aprendizajes esperados

Al término de la presente unidad las niñas y los niños están en capacidad de:

- Reconocer que las normas representan acuerdos para la convivencia, basados en principios reconocidos por todos.
- Reconocer en los mecanismos democráticos como el diálogo, la votación, el consenso y el disenso una vía para favorecer la toma de acuerdos y decisiones en los diversos ámbitos de participación.
- Investigar e identificar el papel de las instituciones protectoras de los derechos humanos, así como los mecanismos que emplean para hacerlos valer.
- Distinguir las distintas formas de gobierno y reconocer en el régimen democrático una opción que garantiza una mejor convivencia.
- Reconocer en la Constitución Política el conjunto de leyes que sustentan los principios y valores democráticos para todos los mexicanos.
- Analizar situaciones donde las leyes se aplican para garantizar el respeto de los derechos humanos.
- Analizar sucesos del contexto local y nacional donde se aprecie el papel de la participación ciudadana en asuntos públicos por un bien común.

UNIDAD 5

LA SOLUCIÓN DE CONFLICTOS CON APEGO A LOS DERECHOS HUMANOS Y SIN VIOLENCIA

Propósitos

- Identificar situaciones cotidianas en las que se ejercen los derechos humanos, acciones que atentan contra ellos e instituciones que promueven su defensa y protección.
- Promover el diálogo, la cooperación y la construcción de acuerdos en la solución de conflictos y en el trabajo colectivo.
- Identificar principios y procedimientos democráticos para la elección de representantes.

Para esta unidad 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.

PARA EL TRABAJO DE LA ASIGNATURA	PARA EL TRABAJO TRANSVERSAL	PARA PROMOVER EN EL AMBIENTE ESCOLAR Y CON REFERENCIA EN LA VIDA COTIDIANA DEL ALUMNADO
<p>Identifico los derechos humanos que respaldan la Constitución y organismos que promueven su defensa y protección. Investigo las acciones que realizan las instituciones protectoras de los derechos humanos.</p> <p>SECCIÓN A1</p>	<p>Valoro la cooperación, el diálogo y la construcción de consensos para conseguir un trabajo en equipo que satisfaga necesidades comunes y el logro de propósitos compartidos.</p>	<p>Reconozco que la Constitución es un conjunto de leyes para todos los mexicanos y explico situaciones de mi vida cotidiana que están reguladas por principios constitucionales.</p>
<p>Reconozco que un origen de conflictos radica en la falta de acuerdos o la falta de respeto a los existentes. Rechazo las agresiones o la violencia como formas de resolver conflictos.</p> <p>SECCIÓN A2</p>		
<p>Identifico y analizo intereses, necesidades, valores y posturas de los involucrados en conflictos que difunden los medios de comunicación. Rechazo condiciones de desigualdad que identifico como causas de violencia, al prever en ellas posibles desenlaces en conflicto.</p> <p>SECCIÓN A3</p>		
<p>Valoro la importancia de mi participación en procesos políticos al identificar procedimientos para la elección de representantes. Promuevo la participación democrática: informada, vinculada a valores, reflexiva y responsable.</p> <p>SECCIÓN A4</p>		

PARA EL TRABAJO DE LA ASIGNATURA

Para este ámbito se busca promover las competencias cívicas y éticas a través del ejercicio propuesto en las siguientes secciones didácticas.

SECCIÓN A1. LOS DERECHOS HUMANOS EN NUESTRA CONSTITUCIÓN

¿Qué son los derechos humanos? ¿Qué derechos humanos identifico en la Constitución? ¿Por qué se les llama garantías? ¿Qué instituciones existen en México para la protección de los derechos humanos? ¿Qué instituciones existen en el mundo?

Posibles actividades de aprendizaje

Investigan, con la ayuda del maestro, qué son los derechos humanos. Consultan, en *Conoce nuestra Constitución*, las leyes de nuestro país que los respaldan y comentan por qué se les llaman garantías individuales y sociales. Buscan notas periodísticas que hablen de diversas instituciones y organizaciones sociales que contribuyen al cumplimiento y respeto de los derechos humanos en México: instituciones de salud, educación, cultura, de asistencia a la familia, de defensa de los derechos humanos, etcétera. Por ejemplo, CNDH, las Comisiones Estatales de Derechos Humanos, el Conapred.

En equipos, investigan qué organismos internacionales promueven la defensa y protección de los derechos humanos en el mundo: ONU, UNESCO, UNICEF, OEA, Amnistía Internacional, Human Rights Watch, ACNUR, etcétera. Elaboran carteles donde presenten dibujos y textos relativos a situaciones en que se expresa su ejercicio y las instituciones nacionales e internacionales que trabajan para su cumplimiento.

SECCIÓN A2. NO A LA VIOLENCIA Y A LA AGRESIÓN A LA HORA DE RESOLVER CONFLICTOS

El respeto a los derechos humanos como una condición en la solución de conflictos. ¿Qué ocurre cuando se utiliza la violencia o la agresión en un conflicto? ¿Qué implica resolver un conflicto? Buscar acuerdos: un camino para la solución de conflictos.

Posibles actividades de aprendizaje.

Discutan casos como los siguientes: “Pedro quiere pasar las vacaciones con sus primos que viven en la costa, pero su madre no cuenta con dinero suficiente para su pasaje. Pedro se enoja por esta situación, golpea una ventana y se hace una herida profunda en un brazo”. “Los habitantes de San Benito tienen problemas con el abasto de agua. Como ya viene la temporada de calor están muy

molestos de que las autoridades no hayan resuelto todavía su petición. Uno de los habitantes golpea a un empleado del ayuntamiento”.

Comentan las repercusiones que puede tener el uso de la violencia en casos como los anteriores, asimismo exploran otras posibilidades que puede haber para que los conflictos analizados se resuelvan satisfactoriamente para todos los involucrados.

Reflexionan sobre la importancia de dialogar antes que actuar con violencia.

SECCIÓN A3. VIOLENCIA DE DIVERSOS TIPOS

¿De qué maneras se expresa la violencia? ¿Cómo afecta la violencia los derechos humanos? Formas de violencia originadas en condiciones sociales. ¿Cómo se resuelven los conflictos ante esta forma de violencia?

Posibles actividades de aprendizaje

En equipos, investigan situaciones que afectan a la infancia en nuestro país y en otras partes del Continente Americano: pobreza, explotación, guerras, enfermedades, desnutrición, falta de escuelas, entre otras. Para ello, acuden a diversas fuentes periodísticas: televisión, radio y prensa escrita. Con la información obtenida, cada equipo elabora un cuadro en el que comparan las condiciones de vida desigual de grupos de personas de distintos lugares o países. Cada equipo elabora una lámina en la que describen los derechos humanos que son violados y ubican en un mapa la región geográfica en que esta situación tiene lugar. Colocan las láminas en un espacio visible del aula.

Con la ayuda del maestro, participan en un debate sobre las causas que generan esas condiciones de desigualdad y por qué dichas condiciones generan violencia.

SECCIÓN A4. IMPORTANCIA DE LA PARTICIPACIÓN INFANTIL EN ASUNTOS COLECTIVOS

¿Qué tipo de situaciones demandan la participación de todos? ¿En que casos se requiere que elijamos representantes? ¿Para qué situaciones debemos llegar a un acuerdo compartido por todos o sea por consenso? ¿En que casos se requiere que lleguemos a acuerdos mediante una votación? ¿Por qué estos procedimientos son democráticos?

Posibles actividades de aprendizaje

Los alumnos elaboran una encuesta para explorar, entre los compañeros de otros grupos, los asuntos que les preocupan, interesan, agradan o desagradan en la escuela. Entre todo el grupo identifican los que se mencionaron con mayor frecuencia y eligen alguno: la seguridad en la zona que circunda a la escuela, las condiciones higiénicas de los sanitarios, la posibilidad de organizar juegos de mesa durante el recreo, etc. Elaboran carteles dirigidos a la comunidad escolar donde se invita a que cada grupo lo comente y formule propuestas.

Con apoyo del docente, organizan una sesión de diálogo entre los representantes de cada grupo donde intercambian las opiniones y exponen propuestas. Se definen acciones mediante una votación: las que pueden llevar a cabo los alumnos, las que requieren del apoyo de los docentes y del director de la escuela, así como otras que impliquen la colaboración de alguna institución o autoridad de la localidad o de los padres de familia.

Comentan la importancia de participar en asuntos que les afectan como comunidad escolar y de emplear procedimientos democráticos para tomar decisiones conjuntas.

B OPORTUNIDADES PARA EL TRABAJO TRANSVERSAL CON OTRAS ASIGNATURAS

Espacio de indagación - reflexión – diálogo

BRIGADAS DE APOYO

Indagar y reflexionar: ¿alguna vez hemos padecido agresiones en la escuela por parte de nuestros compañeros? ¿Alguna vez hemos tomado parte en agresiones hacia algún compañero o compañera? ¿Qué situaciones de agresión y violencia se viven en nuestra escuela? ¿A quién acudimos cuando somos agredidos o violentados por nuestros compañeros? ¿Qué podemos hacer para que este tipo de situaciones no tengan lugar en nuestra escuela?

Dialogar: comentar en pequeños grupos algunas experiencias o situaciones de agresión y violencia entre alumnos ocurridas en la escuela. Reflexionar sobre la importancia de denunciar situaciones de violencia que tengan lugar en la escuela. Resaltar la importancia del diálogo y la colaboración para superar situaciones de violencia y agresión entre niñas y niños. Formar una brigada de apoyo que identifique situaciones de violencia entre alumnos y convoque a la comunidad escolar a superarlos.

Español

Diálogo y negociación

Aplicar herramientas para el diálogo –escucha activa, respeto a la alternancia de turnos, exposición clara de argumentos– al analizar situaciones de violencia, acoso o amenaza entre alumnos.

Historia

Conflictos y violencia en otras épocas y lugares

Analizar las condiciones que desencadenaron violencia en diversos periodos: colonización española, portuguesa, inglesa y francesa. Dialogar sobre la forma en se atentaba contra la dignidad de las personas en esos periodos.

Matemáticas

Formulando problemas

Diseñar una encuesta para explorar situaciones de violencia que se hayan vivido en la escuela. Graficar su frecuencia y su incidencia en ciertos alumnos o grupos.

FORMACIÓN CÍVICA Y ÉTICA

Valoro la cooperación, el diálogo y la construcción de consensos para actuar colectivamente en satisfacer necesidades comunes y lograr propósitos compartidos.

Geografía

Conflictos en nuestro mundo

Localizar en un mapa las regiones del mundo en las cuales existen conflictos armados en la actualidad. Investigar los factores y las causas de los mismos.

Ciencias Naturales

Buscando causas

Analizar la relación entre el consumo de sustancias que afectan el sistema nervioso y situaciones de violencia en el entorno próximo.

Educación Física

Contra la ley del más fuerte

Promover y participar en juegos y actividades deportivas donde se conjunten habilidades y esfuerzos diversos.

Educación Artística

Cuenta con nosotros

Elaborar carteles y murales que convoquen a comunicar y denunciar situaciones de violencia y acoso en la escuela.

Aprendizajes esperados

Al término de la presente unidad las niñas y los niños están en capacidad de:

- Describir situaciones en las que se ejercen los derechos humanos y acciones que atentan contra ellos.
- Cooperar y participar en actividades que exigen la puesta en marcha de consensos y de trabajo en equipo.
- Exigir respeto por su persona y por la de compañeras y compañeros, al tiempo de manifestar rechazo a expresiones de violencia o intolerancia en su contexto próximo.
- Reconocer en la elección y votación, principios democráticos básicos.
- Identificar y emplear los principios y procedimientos democráticos para la elección de representantes en sus ámbitos de participación.
- Emplear la negociación y la toma de acuerdos como una forma de resolver conflictos de manera no violenta.



**EDUCACIÓN
ARTÍSTICA**

ORGANIZACIÓN DE CONTENIDOS

La estructura del programa de Educación Artística está conformada por los siguientes elementos:

- Propósito por grado escolar y tema.
- Competencias con los ejes de formación correspondientes, tratadas en dos temas por cada grado escolar.
- Contenidos de cada disciplina artística ubicados en forma integrada en el eje de formación en correspondencia con la competencia.
- Un ensamble artístico sugerido que permite integrar los contenidos abordados en cada tema.
- Descripción de actividades.
- Orientaciones didácticas.
- Aprendizajes esperados.

A continuación se presentan los ejes de formación organizados por grado escolar, y en seguida los temas propuestos.

EJES DE FORMACIÓN	GRADO					
	1°	2°	3°	4°	5°	6°
Sensibilización						
Contemplación						
Expresión						
Apreciación						
Contextualización						
Creación						

TEMAS

GRADO	ESTRUCTURA DEL PROGRAMA POR TEMAS	
1º	Descubriéndome	Ubicándome en el lugar donde vivo
2º	Transformándome	Colores y formas de la naturaleza
3º	Narrando cuentos	Expresándome
4º	Inventarte	Improvisarte
5º	Diseñarte	Ambientarte
6º	Crearte	Elaborarte

Vinculación de los contenidos con las demás asignaturas

El criterio de integración de las disciplinas artísticas consideradas obedece a los conocimientos y las habilidades comunes que desarrollan los alumnos así como al perfil de egreso de educación básica; se emplean como estrategia metodológica los ensambles artísticos, los cuales fortalecen contenidos de las demás asignaturas del currículo de primaria. Por las características del ensamble artístico es posible retomar temas de Ciencias, Matemáticas, Formación Ética y Cívica, Historia, Geografía, Español y Educación Física con un enfoque artístico; en los ensambles artísticos se atienden: la diversidad, la multiculturalidad, el patrimonio cultural, las necesidades educativas, el fortalecimiento de valores, las producciones artísticas individuales y grupales.

La participación comprometida del docente favorece el autoconocimiento del alumno y estimula su capacidad de expresión a través de los diferentes lenguajes artísticos, lo que permite una reorientación de las prácticas de enseñanza utilizando las actividades recreativas, festivas o conmemorativas como espacios de aprendizaje.

PROPUESTA CURRÍCULAR POR GRADO

En este programa el docente encontrará propuestas de contenidos, descripciones de actividades, orientaciones didácticas y aprendizajes esperados para el apoyo a su labor en el logro de los propósitos de la asignatura. Para ello, las disciplinas artísticas son identificadas con una imagen para su mejor ubicación en cada contenido por grado:

Artes visuales



Icono basado en un ready-made:
Rueda de bicicleta sobre un taburete (1913)
Marcel Duchamp

Música



Expresión
corporal y danza



Teatro



PROPÓSITOS

Que el alumno:

- Ponga en juego habilidades y destrezas que le permitan diseñar ambientes artísticos.
- Se desenvuelva con soltura y seguridad en un escenario.

TEMA	COMPETENCIA	EJES DE FORMACIÓN		
		APRECIACIÓN	CONTEXTUALIZACIÓN	CREACIÓN
Diseñarte	Percepción estética	 <p>Elaboración de títeres.</p>	Confección de teatrinos.	Confección de obras con títeres.
		 <p>Observación guiada de efectos del equilibrio corporal.</p>	Indagación de las características corporales de una danza o baile de su región.	Producción de movimientos con relación al equilibrio corporal: centro y fuera de centro.
		 <p>Reconocimiento de las cualidades del sonido y el ritmo.</p>	Ejecución de ritmos empleando las cualidades del sonido.	Invencción y ejecución de ejercicios rítmicos empleando cualidades.
		 <p>Concientización de diversos comportamientos en el ser humano.</p>	Descripción con sus propias palabras de los diferentes comportamientos que han identificado en este punto de sus vidas.	Utilización de materiales didácticos para elaborar diferentes formas que describan los sentimientos y las sensaciones.
Diseñarte	Abstracción interpretativa	 <p>Recreación de personajes con bolsas de papel.</p>	Caracterización de personajes.	Elaboración de títeres con papel.
		 <p>Clasificación de los efectos del equilibrio corporal: inercia, esfuerzo e impulso.</p>	Registro de las danzas y bailes que existen en tu comunidad.	Diseñar movimientos coreográficos que contengan los elementos básicos de la danza: forma, color, espacio, tiempo y movimiento.
		 <p>Asociación de sonidos y silencios en representaciones gráficas espontáneas con símbolos creados por los alumnos.</p>	Escritura musical de sonidos y silencios.	Creación de ritmos y melodías con algún instrumento musical.
		 <p>Hacer una auto-descripción de sus caracteres.</p>	Explicación de los diferentes sentimientos y sensaciones para la representación de un personaje.	Realización de diálogos respecto de un tema específico.

Diseñarte	Comunicación creativa	 <p>Elaboración de obras con pintura digital.</p>	<p>Escribir un texto que contenga la apreciación individual de alguna tendencia de su preferencia.</p>	<p>Realización de una copia de la obra escogida.</p>
		 <p>Interpretación guiada de secuencias rítmicas corporales.</p>	<p>Elaboración de diseños corporales que contengan las danzas y los bailes de su comunidad.</p>	<p>Realización de una danza o baile que contenga variación de tiempo, forma, espacio y movimiento.</p>
		 <p>Apreciación de la armonía, la melodía y el ritmo como elementos fundamentales de la música.</p>	<p>Ejecución de variaciones y coordinación grupal en la interpretación de acompañamientos marcando pulso, acento y ritmo.</p>	<p>Interpretación del pulso, acento, melodía y ritmo.</p>
		 <p>Diferenciación de temas literarios: drama y comedia.</p>	<p>Descripción de situaciones propuestas para armar un guión.</p>	<p>Expresión de diálogos respecto de un tema específico.</p>

ENSAMBLE ARTÍSTICO

Recorrido histórico: tomando un hecho histórico relevante organice un recorrido simulando una exposición; represente los acontecimientos de esa época con pintores relevantes y características de sus pinturas, músicos destacados y composiciones famosas, representantes del teatro y su influencia, actores, características de las obras y lo que la gente bailaba en esos años.
 Nota: este ensamble involucra al alumno en un proceso de investigación que será guiado por el docente.

PROPÓSITOS

QUE EL ALUMNO:

- Reconozca los diversos estilos musicales con varios instrumentos; así como temas literarios en la realización de actividades rítmico-corporales.
- Identifique situaciones cotidianas para escribir un guión que dé cuenta de vivencias para efectuar una representación escénica.

TEMA	COMPETENCIA	EJES DE FORMACIÓN		
		APRECIACIÓN	CONTEXTUALIZACIÓN	CREACIÓN
Ambientarte	Percepción estética	 Identificación de texturas.	Diferenciación de texturas de materiales	Elaboración de obras en relieve
		 Diferenciación de los diseños corporales simétricos y asimétricos.	Contemplación de los diversos diseños corporales sobre su eje y espacio (simétrico y asimétrico) en una danza o baile de su región.	Ejecución de diversos movimientos (simétricos y asimétricos).
		 Descripción de ensambles armónicos con algún instrumento musical.	Interpretación de ensambles armónicos con algún instrumento musical.	Realización de ejercicios de vocalización y respiración.
		 Diferenciación de temas literarios: drama y comedia.	Descripción de situaciones propuestas para armar un guión.	Elaboración de una idea sobre un guión y representarlo en mímica.
Ambientarte	Abstracción interpretativa	 Identificación de las pinturas rupestres.	Concientización del uso del relieve en la pintura rupestre	Exposición de obras realizadas con técnicas de relieve.
		 Clasificación de los diferentes diseños corporales y espaciales: simétricos y asimétricos.	Registrar algunos movimientos de danza de la región, enfatizando la simetría y asimetría.	Elaboración de una danza simétrica y una asimétrica.
		 Coordinación grupal en la interpretación de las cualidades del sonido.	Ejecución de ejercicios rítmicos y melódicos empleando la percusión corporal y el instrumento.	Ejecución del repertorio con algún instrumento musical y canto.
		 Realización del análisis de diversas situaciones en una obra.	Identificación de requerimientos de una puesta teatral, como son la escenografía, el vestuario, la iluminación y el sonido.	Descripción e iluminación en diferentes páginas de una escenografía.

Ambientarte	Comunicación creativa	 <p>Identificación de expresiones plásticas étnicas.</p>	Diferenciación de expresiones en diferentes tejidos y bordados.	Elaboración de tejido y bordado.
		 <p>Interpretación guiada de una danza o baile de imitación.</p>	Elaboración formal de un baile con características de imitación de un animal de la región.	Reinterpretación de una danza o baile.
		 <p>Interpretación de diferentes ejercicios rítmicos y vocales empleando contrastes de sonido.</p>	Ejecución de ejercicios de vocalización y ensayo del repertorio.	Interpretación y presentación del grupo.
		 <p>Diferenciación de los papeles de los participantes en una puesta en escena. Director, actores, sonido, iluminación, tramoyistas, elementos externos.</p>	Análisis sobre las responsabilidades de cada participante en una puesta en escena.	Lectura del guión realizado con la intervención de los participantes académicos.
ENSAMBLE ARTÍSTICO		Exposición: organice una exposición de obras plásticas realizadas en clase, la presentación de un baile, el montaje de una obra de teatro y la interpretación de una canción		

DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES



- Identificar diferentes texturas que componen el medio.
 - Elaboración de paisajes utilizando la técnica de relieves.
 - Construir obras artísticas a través de la composición con materiales textiles.
-



- Diferenciar la complejidad de movimientos corporales a partir de sí mismo.
 - Clasificar los diseños coreográficos simétrico y asimétrico.
 - Registrar las danzas y los bailes de su región.
-



- Desarrollar su sentido rítmico corporal con ejercicios y cantos.
 - Tener una mejor calidad vocal a través de ejercicios de vocalización..
 - Identificar elementos de la música como: melodía, armonía y ritmo.
-



- Reconocer las diferencias étnicas para valorar la diversidad y el género.
- Desarrollar su sentido de orientación en diversos escenarios.
- Organizar todos los elementos del teatro para crear puestas en escena.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

El adecuado manejo de este programa da la posibilidad de conocer las secuencias de todo el proceso que abordará en el desarrollo del curso y considera los ambientes de trabajo, de estudio y de enseñanza. Para ello se sugiere que el docente:



- Forme un relieve uniendo las producciones elaboradas individualmente.
- Elabore fichas de identidad para cada uno de los personajes que se caracterizarán para la elaboración de títeres.
- Propicie un trabajo en equipo en el que los alumnos diseñen figuras en segunda y tercera dimensión.



- Indague y practique un baile de su comunidad o región, registre en su libreta las danzas existentes en su comunidad para exponerlas en el salón de clase.
- Conozca los diseños coreográficos simétricos y asimétricos de la danza y el baile tradicional y construya con ayuda del docente una coreografía de un baile tradicional simétrico y otro asimétrico.
- Participe individualmente o en grupo e imite algunos movimientos característicos de la danza o baile de su región y monte un baile mestizo mexicano.



- Propicie el rescate de la música tradicional de su comunidad.
- Desarrolle en los alumnos el gusto por la buena música.
- Desarrolle el sentido auditivo a través de ejercicios de audición y conozca e intérprete ejercicios rítmicos con sonidos y silencios para que aprendan los valores de las notas.



- Elabore objetos para la utilería de una puesta en escena.
 - Reconocer la importancia de los elementos que requiere una puesta en escena: dirección, vestuario, utilería.
 - Designar roles a los caracteres adecuados.
-

APRENDIZAJES ESPERADOS

Que el alumno:

- Reconozca y aprecie obras artísticas que propicien y estimulen su creatividad y resuelva problemas prácticos para diseñar trabajos artísticos.
- Identifique el equilibrio dentro de una exposición dancística y explique las características corporales de una danza de su región.
- Ejecute ritmos empleando el pulso y el acento; cante y exprese con sus propios recursos, sonidos y silencios.
- Diferencie las sensaciones y los sentimientos para identificarse con un personaje y aprenda a analizar una obra.

NOTAS

A large, light purple rectangular area occupies the central portion of the page. It is filled with a light lavender color and contains 20 horizontal, dark purple lines spaced evenly down its length, providing a template for handwritten notes.

NOTAS

A large rectangular area with a light purple background and horizontal purple lines, intended for writing notes. The lines are evenly spaced and extend across the width of the page.

*Educación básica. Primaria. Programas de estudio 2009
y guías de actividades. 5o grado. Etapa de prueba*

Se imprimió por encargo de la
Comisión Nacional de Libros de Texto Gratuitos,
en los talleres de

el mes de julio de 2008.
El tiraje fue de 28 000 ejemplares.

