

*Plan y programas de estudio, orientaciones didácticas
y sugerencias de evaluación*

APRENDIZAJES CLAVE

PARA LA EDUCACIÓN INTEGRAL

Educación Física. Educación básica

*Plan y programas de estudio, orientaciones didácticas
y sugerencias de evaluación*

SEP

SECRETARÍA DE
EDUCACIÓN PÚBLICA



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

Aurelio Nuño Mayer

SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Javier Treviño Cantú

DIRECCIÓN GENERAL DE DESARROLLO CURRICULAR

Elisa Bonilla Rius

Primera edición, 2017

© Secretaría de Educación Pública, 2017

Argentina 28,

Centro 06020

Ciudad de México

ISBN de la colección: 978-607-97644-4-9

ISBN: 978-607-97644-9-4

Impreso en México

DISTRIBUCIÓN GRATUITA-PROHIBIDA SU VENTA

En los materiales dirigidos a las educadoras, las maestras, los maestros, las madres y los padres de familia de educación preescolar, primaria y secundaria, la Secretaría de Educación Pública (SEP) emplea los términos: niño(s), adolescente(s), joven(es), alumno(s), educando(s), aprendiz(ces), educadora(s), maestro(s), profesor(es), docente(s) y padres de familia aludiendo a ambos géneros, con la finalidad de facilitar la lectura. Sin embargo, este criterio editorial no demerita los compromisos que la SEP asume en cada una de las acciones encaminadas a consolidar la equidad de género.

UNA EDUCACIÓN INTEGRAL PARA TODOS

Hoy vivimos en un mundo complejo e interconectado, cada vez más desafiante, que cambia a una velocidad inédita. En muchos sentidos, más que una era de cambios, nos encontramos frente a un cambio de era.

En medio de esta incertidumbre, tenemos la responsabilidad de preparar a nuestros hijos e hijas para que puedan afrontar el difícil momento histórico que están viviendo y logren realizarse plenamente. Estoy convencido de que el presente y el futuro de México están en los niños y jóvenes. Si logramos darles las herramientas que necesitan para triunfar, nuestro país será más próspero, justo y libre.

Para lograr este objetivo necesitamos una auténtica revolución de la educación. A lo largo del siglo XX, el sistema educativo hizo realidad su utopía fundacional, que era llevar un maestro y una escuela hasta el último rincón del país. Hoy tenemos que ser más ambiciosos y, además de garantizar el acceso a la educación, asegurar que esta sea de calidad y se convierta en una plataforma para que los niños, niñas y jóvenes de México triunfen en el siglo XXI. Debemos educar para la libertad y la creatividad.

La Reforma Educativa que impulsó el Presidente Enrique Peña Nieto nos da la oportunidad de hacer este cambio. A partir de ella, hemos podido construir una visión compartida de la educación que necesita el país. Después de amplias consultas y numerosos foros con diversos sectores de la población, en marzo pasado se hizo público el Modelo Educativo. Este contiene un nuevo planteamiento pedagógico, que requiere la reorganización del sistema educativo y de sus políticas públicas. En suma, considera los pasos que debemos seguir todos, autoridades, maestros, padres de familia, estudiantes y la sociedad en general, para lograrlo.

Aprendizajes Clave para la educación integral es la concreción del planeamiento pedagógico que propone el Modelo Educativo en la educación básica. Tal como lo marca la Ley General de Educación, se estructura en un Plan y programas de estudio que son resultado del trabajo conjunto entre la SEP y un grupo de maestros y de especialistas muy destacados de nuestro país.

Hacer realidad estos cambios trascendentales será un proceso gradual y complejo que supera el horizonte de este gobierno. El reto consiste en hacer de este Modelo Educativo, y en particular de su proyecto pedagógico, mucho más que una política gubernamental, un verdadero proyecto nacional. Ha sido un honor encabezar esta noble tarea porque estoy convencido del poder de la educación. En ella se encuentra no solo la oportunidad de cambiar la vida de las personas, sino de transformar algo mucho más grande: México.

Aurelio Nuño Mayer
Secretario de Educación Pública

Estimado docente de Educación Física:

La Secretaría de Educación Pública comparte con Usted un gran objetivo: que todos los niños, niñas y jóvenes de México, sin importar su contexto, tengan una educación de calidad que les permita ser felices y tener éxito en la vida.

Es por eso que el pasado 13 de marzo de 2017 se presentó el *Modelo Educativo*, el cual plantea una reorganización en el sistema educativo, y en concordancia, el 29 de junio del mismo año, se publicó el documento *Aprendizajes Clave para la educación integral*, que es la denominación para el nuevo *Plan y Programas de Estudio para la educación básica*, en el *Diario Oficial de la Federación* (DOF); ambos documentos tienen como fin que todos los alumnos se desarrollen plenamente y que tengan la capacidad de seguir aprendiendo incluso una vez concluidos sus estudios.

Se proponen importantes innovaciones por lo que es necesario que todos los que formamos parte del Sistema Educativo Nacional conozcamos el Modelo y asumamos el compromiso de llevarlo a la práctica, puesto que sin la participación de Usted y de todos sus compañeros no se hará realidad.

Para difundir los *Aprendizajes Clave para la educación integral*, que corresponden a Educación Física de educación básica, hemos elaborado el libro que tiene en sus manos. Lo invitamos a que lo lea, lo estudie y lo comente colegiadamente con otros docentes; el objetivo es que cada comunidad escolar conozca en qué consisten las innovaciones.

Asimismo, la colaboración de las familias es fundamental y es nuestra labor invitarlas a conocer y a reflexionar acerca de lo que sus hijos están aprendiendo en la escuela, esto les permitirá estar en sintonía con el proyecto para reforzar los mensajes, reflexiones, actitudes y comportamientos que se promueven en este Modelo.

Al impulsar el desarrollo de los alumnos, los profesores también nos desarrollamos con ellos ya que el crecimiento y la maduración son tareas compartidas y en constante construcción que valen la pena emprender todos los días si se quiere vivir una vida más humana, plena y feliz. El propósito es crear ambientes más sanos, donde los niños y las niñas puedan crecer de manera integral, en eso consiste la ética del cuidado que promueve el presente plan de estudios. La visión de la SEP es que nuestros niños, niñas y jóvenes tengan un futuro próspero, y así lograr que México sea un mejor país con capacidad de responder a las demandas del siglo XXI.

Lo invitamos a conocer el sitio www.aprendizajesclave.sep.gob.mx en el que periódicamente subiremos materiales y documentos con el fin de acompañarlo en esta nueva etapa. No olvide que su opinión es fundamental por lo que nos gustaría estar en contacto con Usted. Si lo desea, puede escribirnos a aprendizajesclave@nube.sep.gob.mx. Sus observaciones, dudas, comentarios y sugerencias servirán para mejorar los planes y programas de estudio.

No hay duda de que con su liderazgo y compromiso lograremos hacer realidad los preceptos del Modelo Educativo en todas las aulas del país.

Atentamente,
Secretaría de Educación Pública

CONTENIDO

I. INTRODUCCIÓN	14
1. LA REFORMA EDUCATIVA	15
2. NATURALEZA Y ORGANIZACIÓN DE ESTE DOCUMENTO	17
3. TEMPORALIDAD DEL PLAN Y LOS PROGRAMAS DE ESTUDIO	19
II. LOS FINES DE LA EDUCACIÓN EN EL SIGLO XXI	22
1. LOS MEXICANOS QUE QUEREMOS FORMAR	23
2. PERFIL DE EGRESO DE LA EDUCACIÓN OBLIGATORIA	24
3. FUNDAMENTOS DE LOS FINES DE LA EDUCACIÓN	28
LA VIGENCIA DEL HUMANISMO Y SUS VALORES	29
LOS DESAFÍOS DE LA SOCIEDAD DEL CONOCIMIENTO	32
LOS AVANCES EN EL CAMPO DE LA INVESTIGACIÓN EDUCATIVA Y DEL APRENDIZAJE	34
4. MEDIOS PARA ALCANZAR LOS FINES EDUCATIVOS	38
ÉTICA DEL CUIDADO	40
FORTALECIMIENTO DE LAS ESCUELAS PÚBLICAS	41
TRANSFORMACIÓN DE LA PRÁCTICA PEDAGÓGICA	44
FORMACIÓN CONTINUA DE MAESTROS EN SERVICIO	45
FORMACIÓN INICIAL DOCENTE	46
FLEXIBILIZACIÓN CURRICULAR	47
RELACIÓN ESCUELA-FAMILIA	47
SERVICIO DE ASISTENCIA TÉCNICA A LA ESCUELA (SATE)	48
TUTORÍA PARA LOS DOCENTES DE RECIENTE INGRESO AL SERVICIO	49
MATERIALES EDUCATIVOS	49
INFRAESTRUCTURA Y EQUIPAMIENTO	49
MOBILIARIO DE AULA PARA FAVORECER LA COLABORACIÓN	50
BIBLIOTECAS DE AULA	51
BIBLIOTECAS ESCOLARES	51
SALA DE USOS MÚLTIPLES	51
EQUIPAMIENTO INFORMÁTICO	52
MODELOS DE EQUIPAMIENTO	52

III. LA EDUCACIÓN BÁSICA	54
1. ESTRUCTURA Y CARACTERÍSTICAS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA	55
2. NIVELES DE LA EDUCACIÓN BÁSICA	58
EDUCACIÓN INICIAL: UN BUEN COMIENZO	58
EDUCACIÓN PREESCOLAR	59
EL LENGUAJE, PRIORIDAD EN LA EDUCACIÓN PREESCOLAR	61
LOS DESAFÍOS DE LA EDUCACIÓN PREESCOLAR EN LOS CONTEXTOS ACTUALES	61
EL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN PREESCOLAR, UN GRADO TRANSICIONAL	62
ORGANIZACIÓN DE ACTIVIDADES	65
RASGOS DEL PERFIL DE EGRESO DE LA EDUCACIÓN PREESCOLAR	68
EDUCACIÓN PRIMARIA	70
LOS ALUMNOS	70
NUEVOS RETOS	70
LA IMPORTANCIA DEL JUEGO	71
OPORTUNIDADES DE APRENDIZAJE	71
¿POR QUÉ ES TAN FUNDAMENTAL EL PRIMER CICLO?	73
RASGOS DEL PERFIL DE EGRESO DE LA EDUCACIÓN PRIMARIA	74
EDUCACIÓN SECUNDARIA	76
ADOLESCENTES Y ESCUELA EN MÉXICO	76
TIPOS DE SERVICIO	76
CULTURAS JUVENILES	78
DIVERSIDAD DE CONTEXTOS	79
ESCUELA LIBRE DE VIOLENCIA	79
RASGOS DEL PERFIL DE EGRESO DE LA EDUCACIÓN SECUNDARIA	80
3. HETEROGENEIDAD DE CONTEXTOS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA	82
4. ARTICULACIÓN CON LA EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR	87
IV. EL CURRÍCULO DE LA EDUCACIÓN BÁSICA	90
1. RAZONES PRINCIPALES PARA MODIFICAR EL CURRÍCULO	91
2. CONSULTAS PÚBLICAS DE 2014 Y 2016	92
3. DISEÑO CURRICULAR	94

CURRÍCULO INCLUSIVO	95
HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES	95
RELACIÓN GLOBAL-LOCAL	96
CRITERIOS DEL INEE PARA EL DISEÑO CURRICULAR	96
4. ¿PARA QUÉ SE APRENDE? PERFIL DE EGRESO	99
ONCE RASGOS DEL PERFIL DE EGRESO	101
5. ¿QUÉ SE APRENDE? CONTENIDOS	102
ENFOQUE COMPETENCIAL	103
CONOCIMIENTOS	106
HABILIDADES	106
ACTITUDES Y VALORES	106
NATURALEZA DE LOS CONTENIDOS Y FORMACIÓN INTEGRAL	108
INFORMACIÓN <i>VERSUS</i> APRENDIZAJE	109
BALANCE ENTRE CANTIDAD DE TEMAS Y CALIDAD DE LOS APRENDIZAJES	110
6. APRENDIZAJES CLAVE	111
CAMPOS DE FORMACIÓN ACADÉMICA	112
ÁREAS DE DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL	112
ÁMBITOS DE LA AUTONOMÍA CURRICULAR	112
APRENDIZAJES ESPERADOS	114
7. ¿CÓMO Y CON QUIÉN SE APRENDE? LA PEDAGOGÍA	116
NATURALEZA DE LOS APRENDIZAJES	116
REVALORIZACIÓN DE LA FUNCIÓN DOCENTE	117
PRINCIPIOS PEDAGÓGICOS	118
AMBIENTES DE APRENDIZAJE	123
PLANEACIÓN Y EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES	124
LA PLANEACIÓN DE LOS APRENDIZAJES	125
LA EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES EN EL AULA Y EN LA ESCUELA	127
ASEGURAR EL ACCESO Y EL USO DE MATERIALES EDUCATIVOS DIVERSOS Y PERTINENTES	129
POLÍTICA DE MATERIALES EDUCATIVOS	129
MODELOS DE USO DE LAS TIC	133

8. MAPA CURRICULAR Y DISTRIBUCIÓN DEL TIEMPO LECTIVO	135
MAPA CURRICULAR	136
DURACIÓN DE LA JORNADA ESCOLAR	138
FLEXIBILIDAD DE HORARIOS Y EXTENSIÓN DE LA JORNADA ESCOLAR	138
DURACIÓN DE LAS HORAS LECTIVAS	139
EDUCACIÓN PREESCOLAR. 1º Y 2º. DISTRIBUCIÓN ANUAL DE PERIODOS LECTIVOS	140
EDUCACIÓN PREESCOLAR. 3º. DISTRIBUCIÓN ANUAL DE PERIODOS LECTIVOS	141
EDUCACIÓN PRIMARIA. 1º Y 2º. DISTRIBUCIÓN SEMANAL Y ANUAL DE PERIODOS LECTIVOS	142
EDUCACIÓN PRIMARIA. 3º. DISTRIBUCIÓN SEMANAL Y ANUAL DE PERIODOS LECTIVOS	143
EDUCACIÓN PRIMARIA. DE 4º A 6º. DISTRIBUCIÓN SEMANAL Y ANUAL DE PERIODOS LECTIVOS	144
EDUCACIÓN SECUNDARIA. 1º. DISTRIBUCIÓN SEMANAL Y ANUAL DE PERIODOS LECTIVOS	145
EDUCACIÓN SECUNDARIA. 2º. DISTRIBUCIÓN SEMANAL Y ANUAL DE PERIODOS LECTIVOS	146
EDUCACIÓN SECUNDARIA. 3º. DISTRIBUCIÓN SEMANAL Y ANUAL DE PERIODOS LECTIVOS	147
V. PROGRAMAS DE ESTUDIO DE LA EDUCACIÓN BÁSICA	148
1. ORGANIZACIÓN Y ESTRUCTURA DE LOS PROGRAMAS DE ESTUDIO	149
ÁREAS DE DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL. PROGRAMA DE ESTUDIO	157
EDUCACIÓN FÍSICA	160
VI. BIBLIOGRAFÍA, GLOSARIO, ACRÓNIMOS Y CRÉDITOS	284



I. INTRODUCCIÓN

1. LA REFORMA EDUCATIVA

En diciembre de 2012, las principales fuerzas políticas del país pusieron en marcha un proceso de profunda transformación: la Reforma Educativa. Esta Reforma elevó a nivel constitucional la obligación del Estado Mexicano de mejorar la calidad y la equidad de la educación para que todos los estudiantes se formen integralmente y logren los aprendizajes que necesitan para desarrollar con éxito su proyecto de vida. Como parte de la Reforma, tal como lo mandata el artículo 12º transitorio de la Ley General de Educación (LGE), se revisó el *Modelo Educativo para la Educación Obligatoria. Educar para la libertad y la creatividad (Modelo Educativo)* en su conjunto, incluyendo los planes y programas de estudio, los materiales y los métodos educativos.

Este replanteamiento en materia curricular comenzó en el primer semestre de 2014 con la organización de dieciocho foros de consulta regionales sobre el Modelo Educativo vigente. Seis de ellos sobre la educación básica e igual número para la educación media superior y educación normal. Adicionalmente, se realizaron tres reuniones nacionales en las cuales se presentaron las conclusiones del proceso. En total participaron más de 28 000 personas y se recibieron cerca de 15 000 documentos con propuestas.

Tomando en cuenta estas aportaciones, en julio de 2016 la Secretaría de Educación Pública (SEP) presentó una propuesta para la actualización del Modelo Educativo que se conformó por tres documentos:

- **Carta sobre los Fines de la Educación en el Siglo XXI.** Expone de manera breve qué mexicanas y mexicanos se busca formar con el Modelo Educativo.
- **Modelo Educativo 2016.** Desarrolla, en cinco grandes ejes, el modelo que se deriva de la Reforma Educativa, en otras palabras, explica la forma en que se propone articular los componentes del sistema para alcanzar el máximo logro de aprendizaje de todas las niñas, niños y jóvenes.
- **Propuesta Curricular para la Educación Obligatoria 2016.** Contiene un planteamiento curricular para la educación básica y la media superior, y abarca tanto los contenidos educativos como los principios pedagógicos.

A partir de la convicción de que el mejoramiento de la educación es un desafío cuya solución requiere la participación de todos y que un modelo educativo tiene que conformarse como una política de Estado, la SEP sometió los tres documentos al análisis de todos los actores involucrados en la educación, con la finalidad de fortalecerla.

Esta discusión se llevó a cabo del 20 de julio al 30 de septiembre de 2016, en las siguientes modalidades:

- **15 foros nacionales** organizados directamente por la Secretaría de Educación Pública con la participación de más de mil representantes de distintos sectores: la Conferencia Nacional de Gobernadores (CONAGO), el Instituto Nacional para la Evaluación de la Educación (INEE), la Cámara de Senadores, la Cámara de Diputados, organizaciones de la sociedad civil, el Sindicato Nacional de Trabajadores de la Educación (SNTE), directores de escuelas normales, académicos, especialistas en política educativa, empresarios, la Asociación Nacional de Universidades e Instituciones de Educación Superior (ANUIES), el Consejo Nacional de Participación Social en la Educación (CONAPASE), representantes de organizaciones de la sociedad civil, directores de escuelas particulares, hablantes de lenguas indígenas y niñas, niños y jóvenes.
- **Más de 200 foros estatales** organizados en las 32 entidades federativas por las autoridades educativas locales (AEL) con casi 50 000 asistentes.
- **Discusiones en los Consejos Técnicos Escolares** de educación básica, de los cuales más de 17 400 colectivos docentes compartieron sus comentarios a través del portal dispuesto para este propósito.
- **Discusiones en las academias** de las escuelas de educación media superior, en las que participaron 12 800 colectivos docentes.
- **Una consulta en línea** con más de 1.8 millones de visitas y 50 000 participaciones.
- **28 documentos** elaborados por distintas instituciones con opiniones y propuestas, entre ellos el del INEE.

Este proceso de consulta permitió una amplia y comprometida participación social. En total, se capturaron más de 81 800 registros y 298 200 comentarios, adicionales a los de los 28 documentos externos recibidos. El Programa Interdisciplinario sobre Política y Prácticas Educativas (PIPE) del Centro de Investigación y Docencia Económicas (CIDE) recopiló, ordenó y sistematizó en un informe todas estas aportaciones hechas por niños y jóvenes, docentes, padres de familia y tutores, académicos y representantes de distintos sectores de la sociedad, así como por las propias autoridades educativas, sobre los documentos presentados por la SEP.

De forma paralela, el CONAPASE llevó a cabo una consulta en línea para capturar las opiniones de madres y padres de familia. Con el apoyo de las autoridades educativas locales se obtuvieron más de 28 000 respuestas que fueron sistematizadas por el mismo Consejo.

Al término de la consulta pública de 2016, los tres documentos originalmente publicados por la SEP se enriquecieron y fortalecieron a partir de las conclusiones recogidas en el informe del CIDE. Las aportaciones contribuyeron a precisar la visión del *Modelo Educativo para la Educación Obligatoria. Educar para la libertad y la creatividad* y a enriquecer la elaboración de los nuevos planes y programas de estudio.

Este proceso de consulta, de mayor alcance que cualquier otro realizado hasta ahora en el ámbito educativo mexicano, cumple plenamente lo dispuesto en el artículo 48 de la LGE, el cual establece que para determinar los planes y programas de estudio de educación preescolar, primaria y secun-

daria, aplicables y obligatorios en toda la República Mexicana, la Secretaría de Educación Pública considerará las opiniones de las autoridades educativas locales y de los diversos sectores sociales involucrados en la educación, los maestros y los padres de familia, expresadas a través del CONAPASE, así como aquellas que, en su caso, formule el INEE.

Como en el caso de los otros dos documentos que la SEP sometió a consulta pública, la *Propuesta curricular para la educación obligatoria 2016 (Propuesta Curricular)* también fue ampliamente discutida. Las recomendaciones vertidas en la consulta fueron analizadas a fondo por los equipos técnicos de la SEP y por expertos, y sirvieron de fundamento para la elaboración de la versión definitiva del *Plan y programas de estudio para la educación básica (Plan)*.

La determinación del *Plan y programas de estudio de educación básica* corresponde a la Secretaría de Educación Pública, como lo marca la LGE en sus artículos 120, fracción I, y 48°. Su carácter es obligatorio y de aplicación nacional. A partir de un enfoque humanista, con fundamento en los artículos 7° y 8° de la misma ley y teniendo en cuenta los avances de la investigación educativa, el nuevo currículo de la educación básica se concentra en el desarrollo de aprendizajes clave, es decir, aquellos que permiten seguir aprendiendo constantemente y que contribuyen al desarrollo integral de los estudiantes. Para ello, se organiza en tres componentes: el primero se enfoca en la formación académica; el segundo se orienta al desarrollo personal y social de los alumnos y pone especial énfasis en sus habilidades socioemocionales; el tercer componente otorga a las escuelas un margen inédito de Autonomía curricular, con base en el cual podrán complementar el currículo —adicionales a los de los dos componentes anteriores— a las necesidades, los intereses y los contextos específicos de sus estudiantes. Asimismo, se sustenta filosófica y pedagógicamente en el *Modelo Educativo* y, como marca la ley, fue publicado en el DOF el 29 de junio de 2017.

2. NATURALEZA Y ORGANIZACIÓN DE ESTE DOCUMENTO

Este libro, *Aprendizajes Clave. Educación Física. Educación básica*, consta de seis apartados. Por considerar que todo profesor de educación básica debe tener acceso al plan de estudios completo, independientemente del grado o asignatura que imparta, los primeros cuatro apartados exponen al *Plan*, correspondiente a toda la educación básica, el cual pone especial énfasis en la articulación entre los tres niveles educativos: preescolar, primaria y secundaria, y con la educación media superior. El primer apartado es esta introducción. El segundo expone los fines de la educación obligatoria —que hoy se cursa a lo largo de quince grados—, abordando cómo y por qué la escuela debe evolucionar para responder a los retos de la sociedad actual, también incluye una descripción de los medios para alcanzar tales fines. El tercer apartado caracteriza a la educación básica, sus niveles, etapas y perfil de egreso. El cuarto apartado explica la lógica y los fundamentos de la nueva organización curricular en tres componentes, dos de naturaleza obligatoria y con propósitos comunes para todas las escuelas, y un



tercero, obligatorio también, pero cuyos planteamientos curriculares elegirá cada escuela ejerciendo la nueva facultad de Autonomía curricular que el *Plan* confiere a las escuelas de educación básica y con base en lineamientos que la SEP expedirá más adelante, antes de que entre en vigor; asimismo, incluye el mapa curricular con la distribución de asignaturas, áreas y horas lectivas asignadas a cada espacio curricular. También se expone la propuesta pedagógica, sin duda el mayor reto para la transformación del trabajo escolar que se propone. Dicho apartado incluye, además, información acerca de cómo debe evolucionar la función docente y analiza los principios pedagógicos que apoyarán dicha evolución y que son la columna vertebral de este currículo.

El quinto apartado contiene los programas de estudio de Educación Física, con orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación para cada Eje del programa.

El último apartado incluye la bibliografía consultada, un glosario, cuya función es precisar el sentido de términos y conceptos fundamentales, y los créditos.

Se recomienda a los profesores leer la totalidad del *Plan* para tener la visión completa de la formación que se aspira logren todos los alumnos a lo largo de los tres niveles de la educación básica, y que tal lectura les permita apreciar la articulación entre niveles. En ese sentido, por ejemplo, cada programa de una asignatura o área presenta los propósitos generales y los específicos para todos los niveles en los que se imparte dicha asignatura o área. Con ello, por ejemplo, un docente de primaria podrá apreciar lo que los alumnos aprendieron en pre-

escolar y lo que aprenderán en secundaria. Las tablas de dosificación de aprendizajes esperados constituyen otro ejemplo de la articulación de este Plan y su inclusión en todos los programas muestra el interés de la SEP porque todos los profesores cuenten con un panorama completo del avance que se espera tengan los alumnos y de la gradualidad de sus aprendizajes. Esta visión de conjunto debe abonar tanto a la formación individual del alumno como a garantizar la real articulación entre niveles, con la contribución de todos los profesores.

3. TEMPORALIDAD DEL PLAN Y LOS PROGRAMAS DE ESTUDIO

Si bien el proceso general de transformación de la educación, que comenzó con la iniciativa de reforma constitucional en materia educativa el 2 de diciembre de 2012, ha permitido sentar las bases del *Modelo Educativo* y encauzar su desarrollo para convertir el cambio educativo no solo en una política de Estado, sino en palanca de transformación de la nación, tanto la consolidación del *Modelo Educativo* como la implementación nacional del *Plan y programas de estudio para la educación básica* serán procesos graduales, y muchos de los cambios planteados en el nuevo currículo requerirán tiempo para su maduración y concreción en las aulas, sin duda más allá del término de esta administración federal. Por ende, resulta conveniente que la vigencia de este *Plan y programas de estudio para la educación básica* se mantenga al menos durante los próximos doce ciclos lectivos consecutivos para permitir su correcta incorporación a las aulas. La vigencia tendrá la flexibilidad necesaria para hacer las adecuaciones puntuales al *Plan* que resulten de las evaluaciones al desempeño de los alumnos. Con ello se propiciará un proceso de mejora continua.

A lo largo de los doce ciclos lectivos de vigencia mínima de este *Plan* egresará una generación completa de educación básica, diez generaciones de preescolar, siete de educación primaria y diez de secundaria.

EGRESO DE GENERACIONES COMPLETAS 2018-2030





Por otra parte y además de las evaluaciones que aplique el INEE, el artículo 48 de la LGE establece que, para mantener permanentemente actualizados los planes y programas de estudio, la SEP habrá de hacer revisiones y evaluaciones sistemáticas y continuas de estos. Por ello, la renovación de este *Plan y programas de estudio para la educación básica* deberá resultar de las evaluaciones que se le apliquen, las cuales comenzarán a realizarse a más tardar en 2024, al sexto año de que el *Plan* entre en vigor en las aulas. Así podrá evaluarse el desempeño de, al menos, cuatro generaciones completas de alumnos que hayan cursado la educación preescolar (2018-2021, 2019-2022, 2020-2023 y 2021-2024) y una generación de educación primaria (2018-2024). Por lo que toca a la educación secundaria egresarán también cuatro generaciones completas en el lapso comprendido entre 2018 y 2024: 2018-2021, 2019-2022, 2020-2023 y 2021-2024. Asimismo, en ese lapso, dos generaciones completarán tanto el nivel preescolar como el de primaria: 2018-2027 y 2019-2028.

Como las escuelas necesitan prepararse para implementar el *Plan* y se requiere tiempo también para la correcta elaboración de materiales educativos que den soporte a los cambios curriculares, la entrada en vigor de los programas de estudio se hará en dos etapas, como se indica en el siguiente esquema.

PRIMERA ETAPA. CICLO 2018-2019

FORMACIÓN ACADÉMICA

Preescolar:
1º, 2º y 3º
Primaria:
1º y 2º
Secundaria:
1º

DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL

Preescolar:
1º, 2º y 3º
Primaria:
1º, 2º, 3º, 4º, 5º y 6º
Secundaria:
1º, 2º y 3º

AUTONOMÍA CURRICULAR

Preescolar:
1º, 2º y 3º
Primaria:
De 1º a 6º
Secundaria:
1º, 2º y 3º

SEGUNDA ETAPA. CICLO 2019-2020

FORMACIÓN ACADÉMICA

Primaria:
3º, 4º, 5º y 6º
Secundaria:
2º y 3º

DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL

AUTONOMÍA CURRICULAR





II. LOS FINES DE LA EDUCACIÓN EN EL SIGLO XXI

1. LOS MEXICANOS QUE QUEREMOS FORMAR

Sociedad y gobierno enfrentamos la necesidad de construir un país más libre, justo y próspero, que forme parte de un mundo cada vez más interconectado, complejo y desafiante. En ese contexto, la Reforma Educativa nos ofrece la oportunidad de sentar las bases para que cada mexicana y mexicano, y, por ende, nuestra nación, alcancen su máximo potencial.

El principal objetivo de la Reforma Educativa es que la educación pública, básica y media superior, además de ser laica y gratuita, sea de calidad, con equidad e incluyente. Esto significa que el Estado ha de garantizar el acceso a la escuela a todos los niños y jóvenes, y asegurar que la educación que reciban les proporcione aprendizajes y conocimientos significativos, relevantes y útiles para la vida, independientemente de su entorno socioeconómico, origen étnico o género.

El artículo 3º de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos establece que el sistema educativo deberá desarrollar “armónicamente todas las facultades del ser humano y fomentará en él, a la vez, el amor a la patria, el respeto a los derechos humanos y la conciencia de la solidaridad internacional, en la independencia y en la justicia”. Para hacer realidad estos principios es fundamental plantear qué mexicanos queremos formar y tener claridad sobre los resultados que esperamos de nuestro sistema educativo. Se requiere, además, que el sistema educativo cuente con la flexibilidad suficiente para alcanzar estos resultados en la amplia diversidad de contextos sociales, culturales y lingüísticos de México.

México tiene enorme potencial en el tamaño y el perfil de su población. Con 123.5 millones de habitantes, somos el noveno país más poblado del mundo.¹ Poco más de la mitad de las mujeres y hombres tienen menos de treinta años. Somos una nación pluricultural y, sobre todo, joven, cuyo bono demográfico abre grandes posibilidades de progreso, siempre y cuando logremos consolidar un sistema educativo incluyente y de calidad.

Nuestro sistema educativo es también uno de los más grandes del mundo. Actualmente, con el apoyo de poco más de dos millones de docentes ofrece servicios educativos a más de treinta y seis millones de alumnos en todos los niveles. De éstos cerca de treinta y un millones de alumnos cursan

¹ Consejo Nacional de Población, *Proyecciones de Población 2010-2050. Población estimada a mitad de año*, México, SEGOB, 2015. Consultado el 2 de abril de 2017 en: http://www.conapo.gob.mx/es/CONAPO/Proyecciones_Datos%20/ / Fondo de las Naciones Unidas para la Población, *Estado de la Población Mundial 2016*, Nueva York, UNFPA, 2016. Consultado el 22 de abril de 2017 en: http://www.unfpa.org/sites/default/files/pub-pdf/The_State_of_World_Population_2016_-_Spanish.pdf

la educación obligatoria (de ellos, veintiséis millones están en la educación básica) en un conjunto heterogéneo de instituciones educativas. Enfrentamos el enorme desafío de asegurar servicios educativos de calidad en todos los centros escolares.

Para conseguirlo es indispensable definir derroteros claros y viables acerca de los aprendizajes que los alumnos han de lograr en cada nivel educativo de la educación obligatoria: la educación preescolar, la primaria, la secundaria y la media superior. Tales metas están contenidas en la carta *Los Fines de la Educación en el Siglo XXI*.²

Con la reciente publicación de *Los Fines de la Educación en el Siglo XXI*, México cuenta por primera vez con una guía breve que responde a la pregunta: “¿Para qué se aprende?”, la cual da norte y orienta el trabajo y los esfuerzos de todos los profesionales que laboran en los cuatro niveles educativos. Es responsabilidad de todos, y cada uno, conseguir que los mexicanos que egresen de la educación obligatoria sean ciudadanos libres, participativos, responsables e informados; capaces de ejercer y defender sus derechos; que participen activamente en la vida social, económica y política de nuestro país. Es decir, personas que tengan motivación y capacidad para lograr su desarrollo personal, laboral y familiar, dispuestas a mejorar su entorno natural y social, así como a continuar aprendiendo a lo largo de la vida en un mundo complejo que vive acelerados cambios.

2. PERFIL DE EGRESO DE LA EDUCACIÓN OBLIGATORIA

Esta concepción de los mexicanos que queremos formar se traduce en la definición de rasgos que los estudiantes han de lograr progresivamente, a lo largo de los quince grados de su trayectoria escolar. En el entendido de que los aprendizajes que logre un alumno en un nivel educativo serán el fundamento de los aprendizajes que logre en el siguiente, esta progresión de aprendizajes estructura el perfil de egreso de la educación obligatoria, el cual se presenta en forma de tabla en las páginas 26 y 27.

El perfil de egreso de la educación obligatoria está organizado en once ámbitos:

1. **Lenguaje y comunicación**
2. **Pensamiento matemático**
3. **Exploración y comprensión del mundo natural y social**
4. **Pensamiento crítico y solución de problemas**

² Véase Secretaría de Educación Pública, *Los Fines de la Educación en el Siglo XXI*, México, SEP, 2017. Consultado el 30 de abril de 2017 en: http://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/207276/Carta_Los_fines_de_la_educacio_n_final_0317_A.pdf

5. **Habilidades socioemocionales y proyecto de vida**
6. **Colaboración y trabajo en equipo**
7. **Convivencia y ciudadanía**
8. **Apreciación y expresión artísticas**
9. **Atención al cuerpo y la salud**
10. **Cuidado del medioambiente**
11. **Habilidades digitales**

El desempeño que se busca que los alumnos logren en cada ámbito al egreso de la educación obligatoria se describe con cuatro rasgos, uno para cada nivel educativo. A su vez, cada rasgo se enuncia como Aprendizaje esperado.

En la tabla que se presenta en las páginas siguientes, el perfil de egreso de la educación obligatoria puede ser leído de dos formas. La lectura vertical, por columna, muestra el perfil de egreso de cada nivel que conforma la educación obligatoria; la lectura horizontal, por fila, indica el desarrollo gradual del estudiante en cada ámbito.

La información contenida en la tabla no solo es de suma importancia para guiar el trabajo de los profesionales de la educación, sino que también ofrece a los estudiantes, a los padres de familia y a la sociedad en general una visión clara y concisa de los logros que los alumnos han de alcanzar a lo largo de los quince años de escolaridad obligatoria. En particular, la estructura y los contenidos de este *Plan* se asientan en estas orientaciones.



ÁMBITOS	Al término de la educación preescolar	Al término de la educación primaria
LENGUAJE Y COMUNICACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa emociones, gustos e ideas en su lengua materna. Usa el lenguaje para relacionarse con otros. Comprende algunas palabras y expresiones en inglés. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comunica sentimientos, sucesos e ideas tanto de forma oral como escrita en su lengua materna; y, si es hablante de una lengua indígena, también se comunica en español, oralmente y por escrito. Describe en inglés aspectos de su pasado y del entorno, así como necesidades inmediatas.
PENSAMIENTO MATEMÁTICO	<ul style="list-style-type: none"> • Cuenta al menos hasta el 20. Razona para solucionar problemas de cantidad, construir estructuras con figuras y cuerpos geométricos, y organizar información de formas sencillas (por ejemplo, en tablas). 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende conceptos y procedimientos para resolver problemas matemáticos diversos y para aplicarlos en otros contextos. Tiene una actitud favorable hacia las matemáticas.
EXPLORACIÓN Y COMPRENSIÓN DEL MUNDO NATURAL Y SOCIAL	<ul style="list-style-type: none"> • Muestra curiosidad y asombro. Explora el entorno cercano, plantea preguntas, registra datos, elabora representaciones sencillas y amplía su conocimiento del mundo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce algunos fenómenos naturales y sociales que le generan curiosidad y necesidad de responder preguntas. Los explora mediante la indagación, el análisis y la experimentación. Se familiariza con algunas representaciones y modelos (por ejemplo, mapas, esquemas y líneas de tiempo).
PENSAMIENTO CRÍTICO Y SOLUCIÓN DE PROBLEMAS	<ul style="list-style-type: none"> • Tiene ideas y propone acciones para jugar, aprender, conocer su entorno, solucionar problemas sencillos y expresar cuáles fueron los pasos que siguió para hacerlo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Resuelve problemas aplicando estrategias diversas: observa, analiza, reflexiona y planea con orden. Obtiene evidencias que apoyen la solución que propone. Explica sus procesos de pensamiento.
HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES Y PROYECTO DE VIDA	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica sus cualidades y reconoce las de otros. Muestra autonomía al proponer estrategias para jugar y aprender de manera individual y en grupo. Experimenta satisfacción al cumplir sus objetivos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tiene capacidad de atención. Identifica y pone en práctica sus fortalezas personales para autorregular sus emociones y estar en calma para jugar, aprender, desarrollar empatía y convivir con otros. Diseña y emprende proyectos de corto y mediano plazo (por ejemplo, mejorar sus calificaciones o practicar algún pasatiempo).
COLABORACIÓN Y TRABAJO EN EQUIPO	<ul style="list-style-type: none"> • Participa con interés y entusiasmo en actividades individuales y de grupo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Trabaja de manera colaborativa. Identifica sus capacidades y reconoce y aprecia las de los demás.
CONVIVENCIA Y CIUDADANÍA	<ul style="list-style-type: none"> • Habla acerca de su familia, de sus costumbres y de las tradiciones, propias y de otros. Conoce reglas básicas de convivencia en la casa y en la escuela. 	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla su identidad como persona. Conoce, respeta y ejerce sus derechos y obligaciones. Favorece el diálogo, contribuye a la convivencia pacífica y rechaza todo tipo de discriminación y violencia.
APRECIACIÓN Y EXPRESIÓN ARTÍSTICAS	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla su creatividad e imaginación al expresarse con recursos de las artes (por ejemplo, las artes visuales, la danza, la música y el teatro). 	<ul style="list-style-type: none"> • Explora y experimenta distintas manifestaciones artísticas. Se expresa de manera creativa por medio de elementos de la música, la danza, el teatro y las artes visuales.
ATENCIÓN AL CUERPO Y LA SALUD	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica sus rasgos y cualidades físicas y reconoce los de otros. Realiza actividad física a partir del juego motor y sabe que esta es buena para la salud. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce su cuerpo. Resuelve retos y desafíos mediante el uso creativo de sus habilidades corporales. Toma decisiones informadas sobre su higiene y alimentación. Participa en situaciones de juego y actividad física, procurando la convivencia sana y pacífica.
CUIDADO DEL MEDIOAMBIENTE	<ul style="list-style-type: none"> • Conoce y practica hábitos para el cuidado del medioambiente (por ejemplo, recoger y separar la basura). 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce la importancia del cuidado del medioambiente. Identifica problemas locales y globales, así como soluciones que puede poner en práctica (por ejemplo, apagar la luz y no desperdiciar el agua).
HABILIDADES DIGITALES	<ul style="list-style-type: none"> • Está familiarizado con el uso básico de las herramientas digitales a su alcance. 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica una variedad de herramientas y tecnologías que utiliza para obtener información, crear, practicar, aprender, comunicarse y jugar.

Al término de la educación secundaria	Al término de la educación media superior
<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza su lengua materna para comunicarse con eficacia, respeto y seguridad en distintos contextos con múltiples propósitos e interlocutores. Si es hablante de una lengua indígena también lo hace en español. Describe en inglés experiencias, acontecimientos, deseos, aspiraciones, opiniones y planes. 	<ul style="list-style-type: none"> • Se expresa con claridad de forma oral y escrita tanto en español como en lengua indígena, en caso de hablarla. Identifica las ideas clave en un texto o discurso oral e infiere conclusiones a partir de ellas. Se comunica en inglés con fluidez y naturalidad.
<ul style="list-style-type: none"> • Amplía su conocimiento de técnicas y conceptos matemáticos para plantear y resolver problemas con distinto grado de complejidad, así como para modelar y analizar situaciones. Valora las cualidades del pensamiento matemático. 	<ul style="list-style-type: none"> • Construye e interpreta situaciones reales, hipotéticas o formales que requieren la utilización del pensamiento matemático. Formula y resuelve problemas, aplicando diferentes enfoques. Argumenta la solución obtenida de un problema con métodos numéricos, gráficos o analíticos.
<ul style="list-style-type: none"> • Identifica una variedad de fenómenos del mundo natural y social, lee acerca de ellos, se informa en distintas fuentes, indaga aplicando principios del escepticismo informado, formula preguntas de complejidad creciente, realiza análisis y experimentos. Sistematiza sus hallazgos, construye respuestas a sus preguntas y emplea modelos para representar los fenómenos. Comprende la relevancia de las ciencias naturales y sociales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene, registra y sistematiza información, consultando fuentes relevantes, y realiza los análisis e investigaciones pertinentes. Comprende la interrelación de la ciencia, la tecnología, la sociedad y el medio ambiente en contextos históricos y sociales específicos. Identifica problemas, formula preguntas de carácter científico y plantea las hipótesis necesarias para responderlas.
<ul style="list-style-type: none"> • Formula preguntas para resolver problemas de diversa índole. Se informa, analiza y argumenta las soluciones que propone y presenta evidencias que fundamentan sus conclusiones. Reflexiona sobre sus procesos de pensamiento (por ejemplo, mediante bitácoras), se apoya en organizadores gráficos (por ejemplo, tablas o mapas mentales) para representarlos y evalúa su efectividad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza el pensamiento lógico y matemático, así como los métodos de las ciencias para analizar y cuestionar críticamente fenómenos diversos. Desarrolla argumentos, evalúa objetivos, resuelve problemas, elabora y justifica conclusiones y desarrolla innovaciones. Asimismo, se adapta a entornos cambiantes.
<ul style="list-style-type: none"> • Asume responsabilidad sobre su bienestar y el de los otros y lo expresa al cuidarse a sí mismo y los demás. Aplica estrategias para procurar su bienestar en el corto, mediano y largo plazo. Analiza los recursos que le permiten transformar retos en oportunidades. Comprende el concepto de <i>proyecto de vida</i> para el diseño de planes personales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Es autoconsciente y determinado, cultiva relaciones interpersonales sanas, ejerce el autocontrol, tiene capacidad para afrontar la adversidad y actuar con efectividad y reconoce la necesidad de solicitar apoyo. Fija metas y busca aprovechar al máximo sus recursos. Toma decisiones que le generan bienestar presente, oportunidades y sabe manejar riesgos futuros.
<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce, respeta y aprecia la diversidad de capacidades y visiones al trabajar de manera colaborativa. Tiene iniciativa, emprende y se esfuerza por lograr proyectos personales y colectivos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Trabaja en equipo de manera constructiva y ejerce un liderazgo participativo y responsable. Propone alternativas para actuar y solucionar problemas. Asume una actitud constructiva.
<ul style="list-style-type: none"> • Se identifica como mexicano. Reconoce la diversidad individual, social, cultural, étnica y lingüística del país, y tiene conciencia del papel de México en el mundo. Actúa con responsabilidad social, apego a los derechos humanos y respeto a la ley. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce que la diversidad tiene lugar en un espacio democrático, con inclusión e igualdad de derechos de todas las personas. Siente amor por México. Entiende las relaciones entre sucesos locales, nacionales e internacionales. Valora y practica la interculturalidad. Reconoce las instituciones y la importancia del Estado de derecho.
<ul style="list-style-type: none"> • Analiza, aprecia y realiza distintas manifestaciones artísticas. Identifica y ejerce sus derechos culturales (por ejemplo, el derecho a practicar sus costumbres y tradiciones). Aplica su creatividad para expresarse por medio de elementos de las artes (entre ellas, música, danza y teatro). 	<ul style="list-style-type: none"> • Valora y experimenta las artes porque le permiten comunicarse y le aportan un sentido a su vida. Comprende la contribución de estas al desarrollo integral de las personas. Aprecia la diversidad de las expresiones culturales.
<ul style="list-style-type: none"> • Activa sus habilidades corporales y las adapta a distintas situaciones que se afrontan en el juego y el deporte escolar. Adopta un enfoque preventivo al identificar las ventajas de cuidar su cuerpo, tener una alimentación balanceada y practicar actividad física con regularidad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Asume el compromiso de mantener su cuerpo sano, tanto en lo que toca a su salud física como mental. Evita conductas y prácticas de riesgo para favorecer un estilo de vida activo y saludable.
<ul style="list-style-type: none"> • Promueve el cuidado del medioambiente de forma activa. Identifica problemas relacionados con el cuidado de los ecosistemas y las soluciones que impliquen la utilización de los recursos naturales con responsabilidad y racionalidad. Se compromete con la aplicación de acciones sustentables en su entorno (por ejemplo, reciclar y ahorrar agua). 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende la importancia de la sustentabilidad y asume una actitud proactiva para encontrar soluciones. Piensa globalmente y actúa localmente. Valora el impacto social y ambiental de las innovaciones y los avances científicos.
<ul style="list-style-type: none"> • Analiza, compara y elige los recursos tecnológicos a su alcance y los aprovecha con una variedad de fines, de manera ética y responsable. Aprende diversas formas para comunicarse y obtener información, seleccionarla, analizarla, evaluarla, discriminarla y organizarla. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza adecuadamente las tecnologías de la información y la comunicación para investigar, resolver problemas, producir materiales y expresar ideas. Aprovecha estas tecnologías para desarrollar ideas e innovaciones.



3. FUNDAMENTOS DE LOS FINES DE LA EDUCACIÓN

Las respuestas a la pregunta “¿Para qué se aprende?” constituyen los fines de la educación básica y provienen, en primer lugar, de los preceptos expresados en el artículo 3º constitucional. Estas razones son las que orientan y dan contenido al currículo y se concretan en el perfil de egreso de cada nivel de la educación obligatoria.

También se responde a la pregunta “¿Para qué se aprende?” con base en las necesidades sociales. La educación no debe ser estática. Ha de evolucionar y responder a las características de la sociedad en la que está inserta. Cuando la educación se desfasa de las necesidades sociales y ya no responde a estas, los estudiantes no encuentran sentido en lo que aprenden, al no poder vincularlo con su realidad y contexto, pierden motivación e interés, lo cual se convierte en una de las principales causas internas de rezago y abandono escolar. Asimismo, los egresados encuentran dificultades para incorporarse al mundo laboral, se sienten insatisfechos y no logran una ciudadanía plena. La sociedad, por su parte, tampoco se desarrolla adecuadamente porque sus jóvenes y adultos no cuentan con los conocimientos y habilidades necesarios para lograrlo.

Asimismo, en un mundo globalizado, plural y en constante cambio, las respuestas a la pregunta “¿Para qué se aprende?” deben aprovechar los avances de la investigación en beneficio de la formación humanista y buscar un equilibrio entre los valores universales y la diversidad de identidades nacionales, locales e in-

dividuales.³ Esta relación entre lo mundial y lo local es la clave para que el aprendizaje contribuya a insertar a cada persona en diferentes comunidades en las que pueda pertenecer, construir y transformar.⁴ Por ello, nuestro sistema educativo debe formar personas conscientes de su individualidad dentro de la comunidad, el país y el mundo.

Hoy el mundo se comprende como un sistema complejo en constante movimiento y desarrollo. A partir del progreso tecnológico y la globalización, la generación del conocimiento se ha acelerado de manera vertiginosa, y las fuentes de información y las vías de socialización se han multiplicado de igual forma. La inmediatez en el flujo informativo que hoy brindan internet y los dispositivos inteligentes, cada vez más presentes en todos los contextos y grupos de edad, era inimaginable hace una década.⁵ A su vez, estas transformaciones en la construcción, transmisión y socialización del conocimiento han modificado las formas de pensar y relacionarse de las personas. En este contexto, resulta necesario formar al individuo para que sea capaz de adaptarse a los entornos cambiantes y diversos, maneje información de una variedad de fuentes impresas y digitales, desarrolle un pensamiento complejo, crítico, creativo, reflexivo y flexible, resuelva problemas de forma innovadora en colaboración con otros, establezca metas personales y diseñe estrategias para alcanzarlas.

En las secciones siguientes se profundiza en las respuestas a la pregunta “¿Para qué se aprende?” que ofrecen el fundamento filosófico, social y científico de este *Plan*.

LA VIGENCIA DEL HUMANISMO Y SUS VALORES

La filosofía que orienta al Sistema Educativo Nacional (SEN) se expresa en el artículo 3° de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, la cual establece que la educación es un derecho que debe tender al desarrollo armónico de los seres humanos. Desde este enfoque humanista, la educación tiene la finalidad de contribuir a desarrollar las facultades y el potencial de todas las personas, en lo cognitivo, físico, social y afectivo, en condiciones de igualdad; para que estas, a su vez, se realicen plenamente y participen activa, creativa y responsablemente en las tareas que nos conciernen como sociedad, en los planos local y global.

³ Tedesco, Juan Carlos; Renato Opertti y Massimo Amadio, “Por qué importa hoy el debate curricular”, en *IBE Working Papers on Curriculum Issues*, núm. 10, Ginebra, junio de 2013, p. 19. Consultado el 11 de abril de 2017 en: <http://unesdoc.unesco.org/images/0022/002213/221328s.pdf>

⁴ Véase Reimers, Fernando, *Empowering global citizens: a world course*, Carolina del Sur, Create Space Independent Publishing Platform, 2016.

⁵ Brunner, José Joaquín y Juan Carlos Tedesco (eds.), *Las nuevas tecnologías y el futuro de la educación*, Buenos Aires, Septiembre Grupo Editor, 2003. Consultado el 6 de abril de 2016 en: <http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001423/14232950.pdf>



Por ello es indispensable identificar los conocimientos, habilidades, actitudes y valores que niñas, niños y jóvenes requieren para alcanzar su pleno potencial. La vida en sociedad requiere aprender a convivir y supone principios compartidos entre todos los seres humanos, tanto de forma personal como en entornos virtuales. Por lo tanto, la fraternidad y la igualdad, la promoción y el respeto a los derechos humanos, la democracia y la justicia, la equidad, la paz, la inclusión y la no discriminación son principios que deben traducirse en actitudes y prácticas que sustenten, inspiren y legitimen el quehacer educativo. Educar a partir de valores humanistas implica formar en el respeto y la convivencia, en la diversidad, en el aprecio por la dignidad humana sin distinción alguna, en las relaciones que promueven la solidaridad y en el rechazo a todas las formas de discriminación y violencia.

En un planteamiento educativo basado en el humanismo, las escuelas y los planteles no cesarán de buscar y gestar condiciones y procesos para que los estudiantes tengan la oportunidad de aprender. Así, las escuelas deben identificar y hacer uso efectivo de los recursos humanos, económicos, tecnológicos y sociales disponibles, con el objetivo de desarrollar el máximo potencial de aprendizaje de cada estudiante en condiciones de equidad.⁶

Asimismo, además de ser individuos que aprecian y respetan la diversidad, y rechazan y combaten toda forma de discriminación y violencia, es preciso que los estudiantes aprendan a reconocerse como personas que actúan en lo local, forman parte de una sociedad global y plural, y habitan un planeta cuya preservación es responsabilidad de todos. Esta visión se concreta en un contexto de constantes cambios y acelerada transformación de los conocimientos, culturas y procesos productivos. Por ello, el planteamiento curricular propicia una mirada crítica, histórica e incluso prospectiva como punto de arranque para la formación de los estudiantes.

⁶ Tedesco, Juan Carlos; Renato Opertti y Massimo Amadio, *op. cit.*, p. 11.

ARTÍCULO 3º DE LA CONSTITUCIÓN POLÍTICA DE LOS ESTADOS UNIDOS MEXICANOS

Toda persona tiene derecho a recibir educación. El Estado —federación, estados, Ciudad de México y municipios— impartirá educación preescolar, primaria, secundaria y media superior. La educación preescolar, primaria y secundaria conforman la educación básica; esta y la media superior serán obligatorias.

La educación que imparta el Estado tenderá a desarrollar armónicamente todas las facultades del ser humano y fomentará en él, a la vez, el amor a la patria, el respeto a los derechos humanos y la conciencia de la solidaridad internacional, en la independencia y en la justicia.

El Estado garantizará la calidad en la educación obligatoria de manera que los materiales y métodos educativos, la organización escolar, la infraestructura educativa y la idoneidad de los docentes y los directivos garanticen el máximo logro de aprendizaje de los educandos.

I. Garantizada por el artículo 24 la libertad de creencias, dicha educación será laica y, por tanto, se mantendrá por completo ajena a cualquier doctrina religiosa;

II. El criterio que orientará a esa educación se basará en los resultados del progreso científico, luchará contra la ignorancia y sus efectos, las servidumbres, los fanatismos y los prejuicios.

Además:

A) **SERÁ DEMOCRÁTICO**, considerando a la democracia no solamente como una estructura jurídica y un régimen político, sino como un sistema de vida fundado en el constante mejoramiento económico, social y cultural del pueblo;

B) **SERÁ NACIONAL**, en cuanto —sin hostilidades ni exclusivismos— atenderá a la comprensión de nuestros problemas, al aprovechamiento de nuestros recursos, a la defensa de nuestra independencia política, al aseguramiento de nuestra independencia económica y a la continuidad y acrecentamiento de nuestra cultura;

C) **CONTRIBUIRÁ A LA MEJOR CONVIVENCIA HUMANA**, a fin de fortalecer el aprecio y respeto por la diversidad cultural, la dignidad de la persona, la integridad de la familia, la convicción del interés general de la sociedad, los ideales de fraternidad e igualdad de derechos de todos, evitando los privilegios de razas, de religión, de grupos, de sexos o de individuos, y

D) **SERÁ DE CALIDAD**, con base en el mejoramiento constante y el máximo logro académico de los educandos;

III. Para dar pleno cumplimiento a lo dispuesto en el segundo párrafo de la fracción II, el Ejecutivo Federal determinará los planes y programas de estudio de la educación preescolar, primaria, secundaria y normal para toda la República. Para tales efectos, el Ejecutivo Federal considerará la opinión de los gobiernos de las entidades federativas, así como de los diversos sectores sociales involucrados en la educación, los maestros y los padres de familia, en los términos que la ley señale. Adicionalmente, el ingreso al servicio docente y la promoción a cargos con funciones de dirección o de supervisión en la educación básica y media superior que imparta el Estado se llevarán a cabo mediante concursos de oposición que garanticen la idoneidad de los conocimientos y capacidades que correspondan. La ley reglamentaria fijará los criterios, los términos y condiciones de la evaluación obligatoria para el ingreso, la promoción, el reconocimiento y la permanencia en el servicio profesional con pleno respeto a los derechos constitucionales de los trabajadores de la educación. Serán nulos todos los ingresos y promociones que no sean otorgados conforme a la ley. Lo dispuesto en este párrafo no será aplicable a las instituciones a las que se refiere la fracción VII de este artículo;

IV. Toda la educación que el Estado imparta será gratuita.

[...]

LOS DESAFÍOS DE LA SOCIEDAD DEL CONOCIMIENTO

Las transformaciones veloces y continuas que experimenta el mundo de hoy tienen su centro en la generación de conocimiento. Si bien en la sociedad actual la transmisión de la información y la producción de nuevos saberes ocurren desde ámbitos diversos, la escuela debe garantizar la organización de dicha información, asegurar que todas las personas tengan la posibilidad de disfrutar de sus beneficios y crear las condiciones para adquirir las habilidades de pensamiento cruciales en el manejo y procesamiento de información y uso consciente y responsable de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).

Las dinámicas de las sociedades actuales suponen transformar, ampliar y profundizar el conocimiento, así como utilizar nuevas tecnologías para el desarrollo científico. También la vida cotidiana cambia y con ello se formulan problemas nuevos.⁷ En la sociedad del saber, la comunicación de la información y el conocimiento ocurren desde distintos ámbitos de la vida social, pero corresponde al ámbito educativo garantizar su ordenamiento crítico, su uso ético y asegurar que las personas cuenten con acceso equitativo al conocimiento y con las capacidades para disfrutar de sus beneficios, al permitirles desarrollar las prácticas del pensamiento indispensables para procesar la información, crear nueva información y las actitudes compatibles con la responsabilidad personal y social.

Hasta hace unas décadas, “la plataforma global de conocimiento y las bases del conocimiento disciplinario eran relativamente reducidas y estables, lo que facilitaba la labor de la escuela”.⁸ Hoy, en cambio, la información aumenta y cambia a gran velocidad: “Considerado en conjunto, se calcula que el conocimiento (de base disciplinaria, publicado y registrado internacionalmente) habría demorado 1750 años en duplicarse por primera vez contado desde el comienzo de la era cristiana, para luego volver a doblar su volumen, sucesivamente, en 150 años, 50 años y ahora cada cinco años, estimándose que hacia el año 2020 se duplicará cada 73 días”.⁹

En este contexto de fácil acceso a la información y de crecientes aprendizajes informales —y a diferencia de la opinión de algunos autores que vaticin-

⁷ Aguerrondo, Inés, “Repensando las intenciones, los formatos y los contenidos de los procesos de reforma de la educación y el currículo en América Latina”, en Aguerrondo, Inés (coord.) [Amadio, Massimo y Renato Opertti (coords. de la edición en español)], *La naturaleza del aprendizaje: Usando la investigación para inspirar la práctica, sí*, OCDE-OIE/UNESCO-UNICEF/LACRO, 2016, pp. 244-285.

⁸ Brunner, José Joaquín, “Globalización y el futuro de la educación: tendencias, desafíos, estrategias”, en *Análisis de prospectivas de la educación en la región de América Latina y el Caribe*, Santiago, UNESCO, 2000, p. 62. Consultado el 6 de mayo de 2016 en: <http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001349/134963s.pdf>

⁹ Véase Appleberry, James, citado por Brunner, José Joaquín, “La educación al encuentro de las nuevas tecnologías”, en Brunner, José Joaquín y Juan Carlos Tedesco, *op. cit.*, p. 23.

nan su fin—¹⁰ la función que la escuela sigue desempeñando en la sociedad del conocimiento como institución es fundamental para la formación integral de los ciudadanos. Esta afirmación no exime a la escuela de la responsabilidad de transformarse para cumplir su misión en la sociedad del conocimiento y seguir siendo el espacio privilegiado para la formación de ciudadanos. Es responsabilidad de la escuela facilitar aprendizajes que permitan a niños y jóvenes ser parte de las sociedades actuales, además de participar en sus transformaciones sociales, económicas, políticas, culturales, tecnológicas y científicas.

Es importante resaltar que la sociedad del conocimiento representa también un enorme desafío de inclusión y equidad. La realidad hoy es que no todas las niñas, niños, adolescentes y jóvenes tienen un acceso equitativo a la plataforma global de conocimiento y a las TIC. Las condiciones socioeconómicas, el capital cultural de las familias, la conectividad y el equipamiento en casa y en las localidades, el manejo del inglés, entre otros, son factores de desigualdad y exclusión que pueden exacerbarlas y perpetuarlas. Por ello, otro motivo fundamental que da razón de ser a las escuelas es el papel que deben jugar como igualadores de oportunidades en medio de una sociedad altamente desigual. Reconociendo el papel limitado de la escuela en esta materia, también se debe reconocer y fortalecer su capacidad para cerrar las brechas de oportunidad y evitar que, por el contrario, las amplíe. En un mundo tan cambiante, los pilares de la educación del siglo XXI son aprender a aprender y a conocer, aprender a ser, aprender a convivir y aprender a hacer.¹¹

La función de la escuela ya no es únicamente enseñar a niñas, niños y jóvenes lo que no saben, sino contribuir a desarrollar la capacidad de aprender a aprender, que significa aprender a pensar; a cuestionarse acerca de diversos fenómenos, sus causas y consecuencias; a controlar los procesos personales de aprendizaje; a valorar lo que se aprende en conjunto con otros; y a fomentar el interés y la motivación para aprender a lo largo de toda la vida. En una sociedad que construye conocimiento mediante múltiples formas y actores, el desafío de la escuela es contribuir también a que las personas encuentren al aprendizaje, al quehacer científico y a las posibilidades del saber.

Para lograr estos objetivos es necesario consolidar las capacidades de comprensión lectora, expresión escrita y verbal, el plurilingüismo, el entendimiento del mundo natural y social, el razonamiento analítico y crítico. La educación que se necesita en el país demanda la capacidad de la población para comunicarse en español y en una lengua indígena, en caso de hablarla, así como en inglés; resolver problemas; desarrollar el pensamiento hipotético, lógico-matemático y científico; y trabajar de manera colaborativa.

¹⁰ Véase Postman, Neil, *The End of Education: Redefining the Value of School*, Nueva York, Vintage, 1996.

¹¹ Véase Delors, Jacques, *La educación encierra un tesoro*, París, Santillana-UNESCO, 1996.

De manera particular, la educación afronta retos sumamente desafiantes en relación con la cantidad de información al alcance, pues ha de garantizar el acceso a ella sin ninguna exclusión; enseñar a discernir lo relevante y pertinente; saber evaluarla, clasificarla, interpretarla y usarla con responsabilidad. Para ello, la escuela debe apoyarse en las herramientas digitales a su alcance, además de promover que los estudiantes desarrollen habilidades para su aprovechamiento, y que estas se encaucen a la solución de problemas sociales, lo que implica trabajar en una dimensión ética y social y no únicamente tecnológica o individual.¹²

Asimismo, es primordial fortalecer las habilidades socioemocionales que les permitan a los estudiantes ser felices, tener determinación, ser perseverantes y resilientes, es decir, que puedan enfrentar y adaptarse a nuevas situaciones, y ser creativos.¹³ Se busca que los alumnos reconozcan su propia valía, aprendan a respetarse a sí mismos y a los demás, a expresar y autorregular sus emociones, a establecer y respetar acuerdos y reglas, así como a manejar y resolver conflictos de manera asertiva. En este sentido, también es fundamental la incorporación adecuada tanto de la educación física, el deporte y las artes como de la valoración de la identidad y la diversidad cultural como piezas indispensables en su desarrollo personal y social, en todos los niveles y modalidades de la educación básica.

LOS AVANCES EN EL CAMPO DE LA INVESTIGACIÓN EDUCATIVA Y DEL APRENDIZAJE

La política y las prácticas educativas no pueden omitir los avances en la comprensión sobre cómo ocurre el aprendizaje y su relación con factores como la escuela, la familia, la docencia, el contexto social, entre otros. Si bien la investigación educativa y las teorías del aprendizaje no son recetas, estas permiten trazar pautas que orienten a las comunidades educativas en la planeación e implementación del currículo.

Los estudios más recientes en materia educativa cuestionan el método conductista de la educación, que tanto impacto tuvo en la educación escolarizada durante el siglo pasado y que, entre otras técnicas, empleaba el condicionamiento y el castigo como una práctica válida y generalizada. Igualmente, los estudios contemporáneos buscan comprender en mayor profundidad la labor escolar mediante preguntas y metodologías de varias disciplinas, entre ellas los estudios culturales, la sociología, la psicología y las neurociencias, el diseño y la arquitectura, cuyos hallazgos propician la mejora de los procesos y ambientes de aprendizaje y de las escuelas.

Una aportación de gran trascendencia en el campo educativo es el entendimiento del lugar de los afectos y la motivación en el aprendizaje, y de cómo la configuración de nuevas prácticas para guiar los aprendizajes repercute en el

¹² Tedesco, Juan Carlos; Renato Opertti y Massimo Amadio, *op. cit.*, p. 17.

¹³ Reimers, Fernando, *Teaching and Learning for the Twenty First Century*, Cambridge, Harvard Education Press, 2016, p. 11.

bienestar de los estudiantes, su desempeño académico e incluso su permanencia en la escuela y la conclusión de sus estudios.¹⁴ Resulta cada vez más claro que las emociones dejan una huella duradera, positiva o negativa, en los logros de aprendizaje.¹⁵ Por ello, el quehacer de la escuela es clave para ayudar a los estudiantes a reconocer y expresar sus emociones, regularlas por sí mismos y saber cómo influyen en sus relaciones y su proceso educativo.

Otro elemento fundamental en el que la investigación educativa ha ahondado es en el aprecio por aprender como una característica intrínsecamente individual y humana.¹⁶ El aprendizaje ocurre en todo momento de la vida, en varias dimensiones y modalidades, con diversos propósitos y en respuesta a múltiples estímulos. No obstante, este requiere el compromiso del estudiante para participar en su propio aprendizaje y en el de sus pares.¹⁷ A partir de la investigación educativa enfocada en la cultura escolar, el planteamiento curricular considera que el aprendizaje está estrechamente relacionado con la capacidad individual y colectiva de modificar entendimientos, creencias y comportamientos en respuesta a la experiencia y el conocimiento, la autorregulación de cara a la complejidad e incertidumbre, y, sobre todo, el amor, la curiosidad y la disposición positiva hacia el conocimiento.¹⁸ Por ello, las comunidades educativas han de colocar al estudiante y el máximo logro de sus aprendizajes en el centro de la práctica educativa y propiciar que este sienta interés por aprender y se apropie de su proceso de aprendizaje.

Por su parte, el análisis interdisciplinario ha permitido identificar elementos sociales que contribuyen a construir ambientes de aprendizaje favorables para diferentes personas y grupos.¹⁹ Este enfoque reconoce que el aprendizaje no es un proceso mediado completamente por la enseñanza y la escolarización, sino el resultado de espacios con características sociales y físicas particulares, cuyas

¹⁴ Si bien este planteamiento reconoce que las motivaciones se configuran a partir de la interacción compleja entre el sujeto y su medioambiente, asimismo considera que desde la escuela la motivación se orienta por el reconocimiento de las inteligencias de cada estudiante. Además de que en este espacio se les debe dar la confianza, en igualdad de condiciones, para aprender, sentir placer por el conocimiento y las posibilidades de saber y hacer.

¹⁵ Reyes, María R. *et al.*, "Classroom Emotional Climate, Student Engagement and Academic Achievement", en *Journal of Educational Psychology*, vol. 104, núm. 3, Washington, D.C., marzo, 2012, pp. 700-712.

¹⁶ Fischer, Kurt. W. y Mary Helen Immordino-Yang, "The Fundamental Importance of the Brain and Learning for Education", en *The Jossey-Bass Reader on the Brain and Learning*, San Francisco, Jossey-Bass, 2008, p. xvii.

¹⁷ Wenger, Etienne, *Communities of Practice: Learning, Meaning and Identity*, Cambridge, Cambridge University Press, 1998, p. 2.

¹⁸ Von Stumm, Benedikt; Sophie Hell y Tomas Chamorro-Premuzic, "The Hungry Mind: Intellectual Curiosity is the Third Pillar of Academic Performance", en *Perspectives on Psychological Science*, vol. 6, núm. 6, 2011, pp. 574-588.

¹⁹ Aguerro, Inés, *op. cit.*, pp. 244-285.



normas y expectativas facilitan o dificultan que el estudiante aprenda.²⁰ El énfasis en el proceso de transformación de la información en conocimiento implica reconocer que la escuela es una organización social, compleja y dinámica, que ha de convertirse en una comunidad de aprendizaje en la que todos sus miembros construyen conocimientos, habilidades, actitudes y valores mediante procesos diversos que atienden las necesidades y características de cada uno de ellos.

Además, estudios multimetodológicos señalan los beneficios de encaminarse hacia una educación cada vez más personalizada, lo cual implica activar el potencial de cada estudiante respetando sus ritmos de progreso.²¹ Por otro lado, la atención al bienestar de los estudiantes integrando sus semblantes emocionales y sociales, además de los cognitivos, ha resultado ser un factor positivo para su desarrollo.²² Desde la perspectiva del *Modelo Educativo* y por ende de este *Plan*, las prácticas pedagógicas de los docentes deben contribuir a la construcción de una comunidad de aprendizaje solidaria y afectiva, donde todos sus miembros se apoyen entre sí.²³

²⁰ Bransford, John D.; Ann Brown y Rodney R. Cocking, *How People Learn: Brain, Mind, Experience and Schooling*, Washington, D.C., Commission on Behavioral and Social Sciences, National Research Council, National Academy Press, 2000, p. 4.

²¹ Meece, Judith L.; Phillip Hermann y Barbara L. McCombs, “Relations of Learner-centered Teaching Practices to Adolescents’ Achievements Goals”, en *International Journal of Educational Research*, vol. 39, núm. 4-5, 2003, pp. 457-475. Véase también Weimer, Maryellen, *Learner-Centered Teaching. Five key changes to practice*, San Francisco, Jossey-Bass, 2002.

²² Tedesco, Juan Carlos; Renato Opertti y Massimo Amadio, *op.cit.*, p. 19.

²³ Fullan, Michael y Maria Langworthy, *Towards a New End: New Pedagogies for Deep Learning*, Seattle, Collaborative Impact, 2013, p. 11.

De manera destacada, el enfoque socioconstructivista, que considera relevante la interacción social del aprendiz, plantea la necesidad de explorar nuevas formas de lograr el aprendizaje que no siempre se han visto reflejadas en las aulas. Considera al aprendizaje como “participación” o “negociación social”, un proceso en el cual los contextos sociales y situacionales son de gran relevancia para producir aprendizajes. Por ello, en esta perspectiva se reconoce que el aprendizaje no tiene lugar en las mentes aisladas de los individuos, sino que es el resultado de una relación activa entre el individuo y una situación, por eso el conocimiento tiene, además, la característica de ser “situado”.²⁴ A esta tradición pertenecen las estrategias de aprendizaje que promueven la indagación, la creatividad, la colaboración y la motivación. En particular sobresale el aprendizaje basado en preguntas, problemas y proyectos,²⁵ el cual considera los intereses de los alumnos y los fomenta mediante su apropiación e investigación. Este método permite a los estudiantes construir y organizar conocimientos, apreciar alternativas, aplicar procesos disciplinarios a los contenidos de la materia —por ejemplo, la investigación histórica o científica y el análisis literario— y presentar resultados. La libertad para elegir e investigar temas y presentarlos en público mediante conferencias, así como la reflexión y el diálogo posterior sobre sus intereses y hallazgos, da lugar al aprendizaje profundo.²⁶

Igualmente, métodos como el aprendizaje cooperativo o colaborativo —mediante el trabajo en equipo— y modelos como el aula invertida —en el que el estudiante lleva a cabo parte del proceso de aprendizaje por cuenta propia y fuera del aula, principalmente usando recursos tecnológicos, para posteriormente dar lugar mediante la discusión y la reflexión a la consolidación del aprendizaje— fomentan que los estudiantes movilicen diversos conocimientos, habilidades, actitudes y valores para adaptarse a situaciones nuevas, y empleen diversos recursos para aprender y resolver problemas. El uso de este tipo de métodos y las estrategias que de ellos se derivan, contribuyen a que los estudiantes logren aprendizajes significativos, pues les permiten aplicar los conocimientos escolares a problemas de su vida. Por su parte, el juego —en todos los niveles educativos, pero de manera destacada en preescolar—, el uso y la producción de recursos didácticos y el trabajo colaborativo mediante herramientas

²⁴ Véase Lave, Jean y Etienne Wenger, *Situated Learning. Legitimate peripheral participation*, Cambridge, University of Cambridge Press, 1991 / Véase también: Díaz Barriga, Frida, “Cognición situada y estrategias para el aprendizaje significativo”, en *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, vol. 5, núm. 2, 2003. Consultado el 4 de octubre de 2016 en: <http://redie.ens.uabc.mx/vol5no2/contenido-arceo.html>

²⁵ Barron, Brigitt y Linda Darling Hammond, “Perspectivas y desafíos de los enfoques basados en la indagación”, en Aguerrondo, Inés (coord.), *op. cit.*, pp. 160-183.

²⁶ El proceso de reflexión posterior a la presentación de resultados de los estudiantes suele conocerse por varios nombres, entre los que destacan *diálogo* y *clase dialogada*. En este, los estudiantes y docentes crean nuevos significados propios y dan espacio a nuevas preguntas. Véase Freinet, Celestin, *Técnicas Freinet de la escuela moderna*, México, Siglo XXI, 2005.

tecnológicas promueven el desarrollo del pensamiento crítico, así como la selección y síntesis de información.²⁷

En cuanto al lenguaje hay estudios que reflejan con claridad cómo los niños que aprenden en su lengua materna en los primeros grados obtienen mejores resultados educativos en general y, en particular, mejoras significativas en el dominio de la lengua escrita.²⁸ Esto es fundamental para México debido a su composición plurilingüística. Hay pruebas contundentes y cada vez más abundantes del valor y los beneficios de la educación en la lengua materna, especialmente en los primeros años de escolaridad. De ahí la importancia que este plan de estudios le confiere al aprendizaje temprano de las lenguas maternas indígenas, pues valora la importancia de la formulación de políticas que incorporen esta evidencia, producto de la investigación educativa, que, a su vez, fortalece la inclusión y garantiza el derecho a la educación para todos.

Si bien es cierto que de estas teorías del aprendizaje no se derivan —como ya se apuntó— recetas para el salón de clases, sí es posible e indispensable plantear pautas que orienten a los profesores en su planeación y en la implementación del currículo. De ahí que en el apartado IV, en la sección denominada “¿Cómo y con quién se aprende? La pedagogía”, se amplíen las oportunidades que la investigación educativa brinda al desarrollo curricular y se proponga una serie de principios pedagógicos que se derivan de teorías y métodos reseñados en esta sección, principios que vertebran el presente *Plan*.

4. MEDIOS PARA ALCANZAR LOS FINES EDUCATIVOS

El currículo no solo debe concretar los fines de la educación (los para qué) en contenidos (los qué), sino que debe pautar con claridad los medios para alcanzar estos fines (es decir, los cómo). Por ello es preciso que en este plan de estudios se reconozca que la presencia o ausencia de ciertas condiciones favorece la buena gestión del currículo o la limita. Dichas condiciones forman parte del currículo en ese sentido.

²⁷ Coll, César, “Aprender y enseñar con las TIC: expectativas, realidad y potencialidades”, en *Boletín de la Institución Libre de Enseñanza*, núm. 72, Madrid, diciembre de 2008. Consultado el 11 de abril de 2017 en: http://cmapspublic.ihmc.us/rid=1MVHQD5M-NQN5JM-254N/Cesar_Coll__aprender_y_ensenar_con_tic.pdf

²⁸ Bender, Penelope, *Education Notes: In Their Own Language... Education for All*, The World Bank, 2005. Consultado el 29 de abril de 2017 en: http://siteresources.worldbank.org/EDUCATION/Resources/Education-Notes/EdNotes_Lang_of_Instruct.pdf / Jhingran, Dhir, *Language Disadvantage: The Learning Challenge in Primary Education*, Nueva Delhi, APH Publishing, 2005. / Ouane, Adoma y Christine Glanz, *Why and How Africa Should Invest in African Languages and Multilingual Education*, UNESCO-Institute for Lifelong Learning, 2010. / Williams, Eddie, “Reading in Two Languages at Year 5 in African Primary Schools”, en *Applied Linguistics*, vol. 17, núm. 2, 1996, pp. 182-209. / Williams, Eddie, “Investigating bilingual literacy: evidence from Malawi and Zambia”, en *Education Research*, núm. 24, Department for International Development, Londres, 1998.



Estas condiciones son tanto de carácter estructural del sistema educativo como de naturaleza local, en ese sentido deben conjugar y coordinar los esfuerzos que realizan las autoridades educativas federal, locales y municipales para poner a la escuela en el centro del sistema educativo, con las acciones que realizan las comunidades escolares con autonomía de gestión y acompañadas de manera cercana por la supervisión escolar, en el marco del Servicio de Asistencia Técnica a la Escuela (SATE).

En el primer caso, se requiere que las distintas autoridades alineen sus políticas educativas con los fines y los programas de este *Plan* y para ello es necesario que se reorganicen para fortalecer a las escuelas y las supervisiones escolares y así dotarlas, como espacios clave del sistema educativo, de las condiciones y las capacidades para que implementen el currículo y los principios pedagógicos. La SEP deberá establecer la norma que impulse y regule esta transformación de las escuelas y las supervisiones, así como los programas y acciones que desde el nivel federal se desplieguen para el fortalecimiento de la autonomía de gestión escolar atendiendo al mandato de la LGE.

Destaca el impulso que las autoridades educativas locales deben dar a la reforma curricular para la implantación de esta en cada entidad. En particular sobresale el desarrollo de las capacidades de docentes, directivos, supervisores y asesores técnicos pedagógicos (ATP), así como el reforzamiento de programas para que la autonomía de gestión escolar sea una realidad en las escuelas públicas. Asimismo es crítico que tanto el Secretario de Educación Pública como los Subsecretarios de Educación Básica estatales encabecen las propuestas de cambio y el reordenamiento de las estructuras educativas para orientarlas hacia el acompañamiento técnico-pedagógico de las escuelas y la descarga administrativa, y para fortalecer las estructuras ocupacionales de las escuelas y las zonas escolares.

Para la mayor coordinación entre las autoridades educativas federales y locales, el impulso de iniciativas que fortalezcan la implementación del Modelo Educativo y el intercambio de experiencias locales exitosas, se instaló el Consejo Directivo Nacional La Escuela al Centro con la participación de los responsables de los tres niveles de educación básica y de los servicios de educación indígena y educación especial, así como los funcionarios federales responsables de normar e impulsar esta transformación.

En el caso de las condiciones y acciones en el ámbito escolar, estas deben ser gestionadas en la escuela en ejercicio de su autonomía de gestión y sobre todo desde el aula, sustentadas en el profesionalismo y la responsabilidad de los docentes, el trabajo colectivo sistemático del Consejo Técnico Escolar (CTE), el liderazgo directivo, la corresponsabilidad de la familia y el acompañamiento cercano y especializado de la supervisión escolar.

Una de las formas que tiene el SEN para determinar en qué medida las escuelas mexicanas cuentan con las condiciones básicas para su operación y funcionamiento y, por ende, con los medios para alcanzar los fines de la educación es la Evaluación de las condiciones básicas para la enseñanza y el aprendizaje (ECEA), diseñada y aplicada por el INEE.²⁹ Esta evaluación se enfoca tanto en recursos como en procesos y sus resultados han de orientar a las autoridades educativas, federal y locales para diseñar políticas y orientar presupuestos.

A continuación se explican los medios (los cómo) que son necesarios para alcanzar los fines educativos antes descritos (los qué y para qué).

ÉTICA DEL CUIDADO

El cuidado está basado en el respeto.³⁰ El término *cuidado* tiene varias denominaciones: atención, reconocimiento del otro, aprecio por nuestros semejantes. La ética del cuidado se fundamenta en que el servicio educativo lo ofrecen y también lo reciben personas. De ahí que las relaciones interpersonales que se establecen en la escuela son determinantes para valorar la calidad del servicio educativo.

La ética del cuidado se basa en el reconocimiento de uno mismo, la empatía, la conciencia del cuidado personal y el reconocimiento de las responsabilidades de cada uno hacia los demás. Requiere fomentar el interés por ayudar, actuar en el momento debido, comprender el mundo como una red de relaciones e impulsar los principios de solidaridad y tolerancia. Si se pone en práctica, propicia un buen clima escolar, genera sentido de pertenencia y, por tanto, resulta indispensable para lograr los procesos de inclusión.

Los tres componentes curriculares (Formación académica, Desarrollo personal y social y Autonomía curricular) están enmarcados por la ética del cuidado, que es la responsabilidad de profesores, directivos, familia y alumnos para lograr el bienestar de todos los miembros de la comunidad escolar. La ética del cuidado se manifiesta en todos los intercambios que ocurren en la escuela entre las personas que conforman la comunidad escolar; al adquirir

²⁹ Para mayor información sobre esta evaluación, véase Instituto Nacional para la Evaluación de la Educación, *¿Cómo son nuestras escuelas? La evaluación de condiciones básicas para la enseñanza y el aprendizaje*, México, INEE. Consultado el 29 de abril de 2017 en: <http://publicaciones.inee.edu.mx/buscadorPub/P2/A/312/P2A312.pdf>

³⁰ Uno de los teóricos de la ética del cuidado es el filósofo colombiano Bernardo Toro. Véase Mujica, Christian (comp.), "Bernardo Toro El Cuidado", video en línea, *YouTube*, 2012. Consultado el 11 de abril de 2017 en: <https://www.youtube.com/watch?v=1AQLkAT6xmE&t=755>

conciencia de ello es posible generar ambientes de bienestar que propicien aprendizajes de calidad.

FORTALECIMIENTO DE LAS ESCUELAS PÚBLICAS

Como parte del proceso de transferencia de facultades a las escuelas públicas de educación básica con el fin de fortalecer su autonomía de gestión, la estrategia La Escuela al Centro promueve diversas acciones determinantes para la puesta en marcha del currículo. Entre ellas se destacan:

1. **Favorecer la cultura del aprendizaje.** Consiste en desterrar el enfoque administrativo prevaleciente en las escuelas por décadas y sustituirlo por otro que privilegie el trabajo colaborativo y colegiado, el aprendizaje entre pares y entre escuelas, y la innovación en ambientes que promuevan la igualdad de oportunidades y la convivencia pacífica, democrática e inclusiva en la diversidad.
2. **Emplear de manera óptima el tiempo escolar.** Hay estudios que muestran que el tiempo escolar no se utiliza eficazmente para una interacción educativa intencional;³¹ por ello, uno de los rasgos de normalidad mínima de la escuela establecen que “todo el tiempo escolar debe ocuparse fundamentalmente en actividades de aprendizaje”.³² Para ello, el sistema educativo en su conjunto debe establecer condiciones para que docentes, directivos y supervisores en la escuela y en las aulas enfoquen la mayor parte de su tiempo al aprendizaje.
3. **Fortalecer el liderazgo directivo.** En primer lugar, desarrollar las capacidades de los directores mediante la formación continua, la asistencia técnica, el aprendizaje entre pares en el Consejo Técnico de Zona y la integración de academias. En segundo lugar, disminuir la carga administrativa que, tradicionalmente, ha tenido el director para que pueda enfocarse en la conducción de las tareas académicas de su plantel. Para ello, las escuelas contarán con una nueva estructura escolar, destacando las figuras de subdirector de gestión y académico en función del tamaño y las necesidades de las escuelas.
4. **Reforzar las supervisiones y los servicios de asistencia y acompañamiento técnicos mediante tres procesos:** el primero se refiere al mejo-

³¹ Véase Razo, Ana, *Tiempo de aprender. El uso y organización del tiempo en las escuelas primarias en México*, COLMEE, 2015. Consultado el 11 de abril de 2017 en: <http://www.colmee.mx/public/conferencias/1/presentaciones/ponenciasdia3/54Tiempo.pdf>

³² México, “Acuerdo número 717 por el que se emiten los lineamientos para formular los Programas de Gestión Escolar”, en *Diario Oficial de la Federación*, México, SEGOB, 2014. Consultado el 11 de abril de 2017 en: http://www.dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5335233&fecha=07/03/2014

ramiento de las condiciones operativas de la supervisión escolar para que esta se constituya como un equipo técnico especializado, con la capacidad de apoyar, asesorar y acompañar de manera cercana a las escuelas en la atención de sus retos específicos. El segundo se orienta al desarrollo de las capacidades técnicas de los supervisores y los ATP. El tercero consiste en la instalación del SATE.

Algunas medidas concretas para lograrlo son el desarrollo de habilidades para la observación de aulas y el monitoreo de los aprendizajes clave de los alumnos, el acompañamiento a profesores y directivos, la ampliación de la oferta de desarrollo profesional especializado a los integrantes de las supervisiones y la descarga administrativa.

5. Fortalecer y dar mayor autonomía a los Consejos Técnicos Escolares.

El CTE está integrado por el director de la escuela y todos los maestros que laboran en ella, y en este realizan trabajo colegiado. Su función básica es la mejora continua de los resultados educativos, para lo que deben implementar una ruta de mejora escolar continua que tenga como punto de partida el diagnóstico permanente de los resultados de aprendizaje de los alumnos, y así elaborar el planteamiento de prioridades. Incluye además metas de desempeño y el diseño de estrategias y acciones educativas que les permitan alcanzarlas. El CTE deberá establecer un trabajo sistemático de seguimiento a la implementación de la Ruta de mejora escolar, la evaluación interna y la rendición de cuentas. En todo momento deberá identificar de manera oportuna a los estudiantes en riesgo de rezago y comprometerse a llevar a cabo acciones específicas para atenderlos de manera prioritaria mediante la instalación de un sistema de alerta temprana de alumnos en riesgo de no lograr los Aprendizajes esperados.

6. Fortalecer los Consejos Escolares de Participación Social en la Educación (CEPSE) para el trabajo conjunto con padres de familia.³³

Se buscará que los CEPSE sean el espacio clave para impulsar la corresponsabilidad de padres de familia y escuela en el aprendizaje y desarrollo integral de los niños y adolescentes. Para ello, los CEPSE deberán conocer y participar en la elaboración e implementación de la Ruta de mejora escolar, la vigilancia de la normalidad mínima en la operación de las escuelas y la construcción de ambientes de convivencia propicios para el aprendizaje. Cada CEPSE apoyará al director de la escuela en acciones de gestión, que contribuyan a la mejora del servicio educativo y favorezcan la descarga administrativa de la escuela. Se impulsarán las acciones de los CEPSE para integrar y asegurar el funcionamiento de los Comités de Contraloría Social, con el fin de

³³ Más información sobre la naturaleza, objetivos y acciones de los CEPSE está en Secretaría de Educación Pública, *Consejos Escolares de Participación Social en la Educación*, México, SEP. Consultado el 29 de abril de 2017 en: <http://www.consejoscolares.sep.gob.mx>

que estos contribuyan a la transparencia y la rendición de cuentas de los programas del sector educativo. A través de los CEPSE y otros espacios, se impulsarán acciones para el desarrollo de las capacidades de los padres de familia para que se fortalezcan como actores centrales en el impulso al aprendizaje permanente de sus hijos. Dicha centralidad se hará patente mediante el establecimiento de altas expectativas de desempeño para sus hijos, el acompañamiento a sus estudios y el apoyo al desarrollo de sus habilidades sociales y emocionales.

7. **Establecer alianzas provechosas para la escuela.** Al ganar autonomía, las escuelas pueden acercarse a organizaciones públicas y privadas especializadas en temas educativos para encontrar aliados en su búsqueda por subsanar rezagos y alcanzar más ágilmente sus metas. El tercer componente curricular abrirá a la escuela vías para ampliar y fortalecer estos acuerdos, los cuales permitirán aumentar el capital social y cultural de los miembros de la comunidad escolar. A mayor capital social y cultural, mayor capacidad de la escuela para transformarse en una organización que aprenda y que promueva el aprendizaje. Estas alianzas son una de las formas en las que las organizaciones de la sociedad civil y otros interesados en la educación, como los investigadores, pueden sumarse a la transformación de las escuelas. Sus iniciativas, publicaciones y demás acciones también abonarán a la reflexión acerca de cómo apoyar a la escuela a crecer y fortalecerse. Los lineamientos que la SEP emita en materia de Autonomía curricular orientarán y normarán estas alianzas.
8. **Dotar de mayores recursos directos a las escuelas y a las supervisiones escolares.** Paulatinamente deberá ampliarse el número de escuelas públicas y supervisiones que reciben recursos de diversos programas federales, estatales y municipales para ejercerlos en el ámbito de su autonomía de gestión escolar y curricular e invertirlos en la compra o producción de materiales, actividades de capacitación, equipamientos, mantenimiento u otras acciones que optimizan las condiciones de operación de las escuelas y que redundan en la mejora de los aprendizajes de los alumnos. Estos recursos están directamente ligados a las decisiones que las escuelas toman en sus órganos colegiados para conseguir los objetivos de su Ruta de mejora escolar y deberán ser ejercidos con la participación de los CEPSE. Por ello es necesario orientar y acompañar a los directivos y maestros para que la inversión de estos recursos siga las pautas del nuevo currículo y para garantizar la eficacia en el uso de esos recursos, en línea con la normatividad estipulada en materia de autonomía de gestión escolar y en el Acuerdo secretarial número 717.
9. **Poner en marcha la Escuela de Verano.** Para un mejor aprovechamiento de las vacaciones de verano, y como extensión del currículo del componente de Autonomía curricular se plantea ofrecer en escuelas públicas actividades deportivas y culturales, así como de fortalecimiento académico a quienes lo deseen.



TRANSFORMACIÓN DE LA PRÁCTICA PEDAGÓGICA

Aunque la discusión sobre la pedagogía escolar ofrece un amplio registro de opciones pedagógicas, la cultura pedagógica, que prevalece en muchas de nuestras aulas, se centra fundamentalmente en la exposición de temas por parte del docente, la cual no motiva una participación activa del aprendiz. La ciencia cognitiva y las investigaciones más recientes muestran que esta pedagogía tiene limitaciones graves cuando lo que se busca es el desarrollo del pensamiento crítico de los educandos y de su capacidad para aprender a lo largo de su vida.

A decir de algunos expertos,³⁴ si no se transforma la cultura pedagógica, la Reforma Educativa no rendirá los frutos que busca. De ahí que un factor clave del cambio sea la transformación de esta pedagogía tradicional por otra que se centre en generar aprendices activos, creativos, interesados por aprender y por lograr los aprendizajes de calidad que demanda la sociedad actual. Por tanto, será definitorio poner en marcha en las escuelas y las aulas los principios pedagógicos de este currículo, para favorecer la renovación de los ambientes de aprendizaje y que en las aulas se propicie un aprendizaje activo, situado, autorregulado, dirigido a metas, colaborativo y que facilite los procesos sociales de conocimiento y de construcción de significado.

Transformar la pedagogía imperante exige también alinear tanto la formación continua de maestros como la formación inicial.

³⁴ Véase Reimers, Fernando, “Si no cambia la cultura pedagógica, no cambia nada”, en *Educación Futura*, núm. 2, México, febrero de 2016.

FORMACIÓN CONTINUA DE MAESTROS EN SERVICIO

El éxito de los cambios educativos propuestos por esta Reforma educativa está, en buena medida, en manos de los maestros. La inversión en la actualización, la formación continua y la profesionalización de los docentes redundará no solo en que México tenga mejores profesionales de la educación, sino en que se logren o no los fines de la educación que, como país, nos hemos trazado.

La investigación en torno al aprendizaje ha demostrado que la labor del docente es fundamental para que los estudiantes aprendan y trasciendan incluso los obstáculos materiales y de rezago que deben afrontar. Como ya se dijo, un buen maestro, partiendo del punto en el que encuentra a los alumnos, tiene la tarea de llevarlos lo más lejos posible en el dominio de los Aprendizajes esperados planteados en los planes y programas de estudio, y a desarrollar su potencial.

Las características de lo que constituye un buen maestro se plasmaron en el documento publicado por la SEP acerca de los perfiles, parámetros e indicadores para el ingreso a la educación básica,³⁵ el cual es referente para la práctica profesional que busca propiciar los mejores logros de aprendizaje en todos los alumnos. Este perfil consta de cinco dimensiones y de cada una de ellas se derivan parámetros. A su vez, a cada parámetro le corresponde un conjunto de indicadores que señalan el nivel y las formas en que tales saberes y quehaceres se concretan.

Las dimensiones son las siguientes:

- **DIMENSIÓN 1:** un docente que conoce a sus alumnos, que sabe cómo aprenden y lo que deben aprender.
- **DIMENSIÓN 2:** un docente que organiza y evalúa el trabajo educativo y realiza una intervención didáctica pertinente.
- **DIMENSIÓN 3:** un docente que se reconoce como profesional que mejora continuamente para apoyar a los alumnos en su aprendizaje.
- **DIMENSIÓN 4:** un docente que asume las responsabilidades legales y éticas inherentes a la profesión para el bienestar de los alumnos.
- **DIMENSIÓN 5:** un docente que participa en el funcionamiento eficaz de la escuela y fomenta su vínculo con la comunidad para asegurar que todos los alumnos concluyan con éxito su escolaridad.

Como parte de la Reforma Educativa en curso se han puesto en marcha programas y cursos para fortalecer la formación de los docentes de educación básica,³⁶

³⁵ Véase Secretaría de Educación Pública, *Perfil, parámetros e indicadores para docentes y técnicos docentes en Educación Básica*, México, SEP, 2016. Consultado el 11 de abril de 2017 en: http://servicioprofesionaldocente.sep.gob.mx/content/ba/docs/2016/ingreso/PPI_INGRESO_BASICA_2016.pdf

³⁶ Para conocer la oferta de formación continua para docentes de educación básica, véase Secretaría de Educación Pública, *Formación continua de docentes de educación básica*, SEP, México. Consultado el 11 de abril de 2017 en: <http://formacioncontinua.sep.gob.mx/portal/home.html>

los cuales atienden a las cinco dimensiones del perfil docente y estarán también alineados al nuevo currículo, una vez que este entre en vigor. A partir de la publicación de la Ley General del Servicio Profesional Docente, los profesores en servicio deben presentarse a una evaluación del desempeño que se aplicará por lo menos cada cuatro años y en la que también se tiene como referente el documento acerca de los perfiles, parámetros e indicadores para el desempeño en la educación básica. Para garantizar la buena gestión del currículo de la educación básica tanto la oferta de cursos de formación como las evaluaciones para los docentes han de estar alineadas con el currículo.

FORMACIÓN INICIAL DOCENTE

El nuevo personal docente que llegue al salón de clases de las escuelas de educación preescolar, primaria y secundaria debe estar muy bien preparado y dominar, entre otros, los elementos del nuevo currículo. A partir de la publicación de la Ley General del Servicio Profesional Docente, la única vía de acceso a la profesión docente es el examen de ingreso diseñado con base en perfiles, parámetros e indicadores para el ingreso a la educación básica. Tanto los egresados de las escuelas normales como los de todas las instituciones de educación superior que cuenten con el título en carreras afines a los perfiles requeridos para la enseñanza pueden presentar dicho examen.

Para garantizar la correcta aplicación del currículo en el aula será entonces fundamental alinear la formación inicial de docentes, tanto para los alumnos de las escuelas normales como de otras instituciones de educación superior, y hacer los ajustes necesarios a futuros instrumentos de evaluación que se derivan de los perfiles, parámetros e indicadores para el ingreso a la educación básica, con el fin de garantizar que, una vez que entre en vigor el nuevo currículo, los exámenes de ingreso al servicio docente permitan seleccionar con eficacia a los profesores que muestren dominio, tanto de sus contenidos programáticos como de sus fundamentos pedagógicos.

En reformas anteriores de la educación básica, esta alineación entre el currículo de la educación básica y el de la educación normal no se hizo de forma inmediata a la entrada en vigor del primero, sino con retraso de varios años. La demora en incluir en el plan de estudios de la educación normal las modificaciones introducidas con las reformas a la educación básica produjo la desactualización de los egresados de las escuelas normales.

La educación normal debe ajustarse al nuevo currículo de la educación básica, con el fin de que esta siga siendo el pilar de la formación inicial de los maestros de educación básica en el país. Por otra parte, las universidades tendrán que crear cuerpos docentes y de investigación e impulsar el desarrollo de núcleos académicos dedicados al conocimiento de temas de interés fundamental para la educación básica y, así, construir la oferta académica de la que ahora carecen. Sería deseable la colaboración amplia entre escuelas normales e instituciones de educación superior que incluya grupos de discusión académica que faciliten la colaboración curricular y el intercambio entre alumnos y maestros.

FLEXIBILIZACIÓN CURRICULAR

La heterogeneidad de escuelas y su diversidad de circunstancias demanda libertad para tomar decisiones en diversos terrenos y muy especialmente en materia curricular. Por ello, cada escuela puede decidir una parte de su currículo y así permitir que la comunidad escolar profundice en los aprendizajes clave de los estudiantes, y amplíe sus oportunidades de desarrollo emocional y social, con base en el contexto de la escuela y las necesidades e intereses de los alumnos. Al estar el currículo ligado directamente con los aprendizajes y al ser la Ruta de mejora escolar un instrumento dinámico que expresa las decisiones acordadas por el colectivo docente en materia de los Aprendizajes esperados, debe ser esta la que guíe las decisiones de Autonomía curricular. Este espacio de libertad ofrece oportunidades a autoridades, supervisores, directores y colectivos docentes para ampliar los aprendizajes incorporando espacios curriculares pertinentes para cada comunidad escolar, al igual que en los otros dos componentes curriculares. También brinda a los profesores la flexibilidad para contextualizar, diversificar y concretar temáticas, y con ello potenciar el alcance del currículo.

RELACIÓN ESCUELA-FAMILIA

Para que el alumno logre un buen desempeño escolar se requiere que haya concordancia de propósitos entre la escuela y la casa. De ahí la importancia de que las familias comprendan a cabalidad la naturaleza y los beneficios que los cambios curriculares propuestos darán a sus hijos. Muchas veces los padres solo tienen como referencia la educación que ellos recibieron y, por ende, esperan que la educación que reciban sus hijos sea semejante a la suya. La falta de información puede llevarlos a presentar resistencias que empañarían el desempeño escolar de sus hijos.



Para conseguir una buena relación entre la escuela y la familia es determinante poner en marcha estrategias de comunicación adecuadas para que las familias perciban como necesarios y deseables los cambios que trae consigo este *Plan*; para ello, el CTE habrá de trabajar de la mano del CEPSE. Entre los asuntos que acordarán en conjunto se proponen los siguientes:

- **LA IMPORTANCIA DE ENVIAR** a niños y jóvenes bien preparados a la escuela, asumiendo la responsabilidad de su alimentación, su descanso y el cumplimiento de las tareas escolares.
- **CONSTRUIR UN AMBIENTE FAMILIAR DE RESPETO**, afecto y apoyo para el desempeño escolar, en el que se fomente la escucha activa para conocer las necesidades e intereses de sus hijos.
- **CONOCER LAS ACTIVIDADES** y los propósitos educativos de la escuela, manteniendo una comunicación respetuosa, fluida y recíproca.
- **APOYAR A LA ESCUELA**, en concordancia con el profesor, en la definición de expectativas ambiciosas para el desarrollo intelectual de sus hijos.
- **INVOLUCRARSE EN LAS INSTANCIAS DE PARTICIPACIÓN** y contraloría social que la escuela brinda a las familias para contribuir a la transparencia y rendición de cuentas de los recursos y programas.
- **FOMENTAR Y RESPETAR LOS VALORES** que promueven la inclusión, el respeto a las familias y el rechazo a la discriminación.

SERVICIO DE ASISTENCIA TÉCNICA A LA ESCUELA (SATE)

El SATE es el conjunto de apoyos, asesoría y acompañamiento especializados para el personal docente y el personal con funciones de dirección para mejorar la práctica profesional docente y el funcionamiento de la escuela pública de educación básica.³⁷ El SATE basa su efectividad en la participación puntual de los supervisores y ATP y tiene una estrecha relación con la estrategia La Escuela al Centro.

El apoyo técnico-pedagógico, en conjunto con la función directiva, debe fungir como asesor de la práctica educativa a partir del seguimiento de acciones de la Ruta de mejora escolar, es decir, como apoyo externo que identifique las fortalezas y las áreas de mejora en las escuelas. Por ello se debe orientar a estas figuras para que desarrollen habilidades de observación en el aula, con rigor técnico y profesionalismo ético, así como capacidades de supervisión con una directriz pedagógica y una realimentación formativa específica, para que de ellas se deriven recomendaciones para la práctica en el aula y en las escuelas, a partir de un diálogo horizontal entre profesionales de la educación. Las observaciones y recomendaciones promoverán, a su vez, el uso de materiales y tecnologías

³⁷ Para conocer más sobre SATE, véase Coordinación Nacional del Servicio Profesional Docente, *Orientaciones para la operación del Programa para el Desarrollo Profesional Docente, tipo básico 2015. Guía técnica*, SEP, México, 2015. Consultado el 11 de abril de 2017 en: http://servicioprofesionaldocente.sep.gob.mx/content/general/docs/normatividad/Orientaciones_para_operacion_del_PRODEP.pdf

en aras de maximizar el aprovechamiento de los recursos en diversos soportes (impresos, digitales, etcétera) presentes en la escuela o en su contexto cercano.

TUTORÍA PARA LOS DOCENTES DE RECIENTE INGRESO AL SERVICIO

De acuerdo con la Ley General del Servicio Profesional Docente, la tutoría es un proceso que fortalece las capacidades, los conocimientos y las competencias profesionales de los docentes que ingresan al servicio profesional, lo que se considera un aspecto relevante para el logro de los fines educativos. Los tutores han de conocer el planteamiento curricular para acompañar y apoyar a los nuevos maestros en el análisis, apropiación y puesta en marcha en un marco de diálogo reflexivo que oriente el desarrollo de los enfoques y contenidos.

MATERIALES EDUCATIVOS

La concreción del currículo exige la disponibilidad de materiales educativos de calidad, diversos y pertinentes. De manera general, esto implica la entrega oportuna y en número suficiente de los libros de texto gratuitos, actualizados y alineados con los propósitos del currículo, en todos los niveles y modalidades. En el caso particular de escuelas que se encuentran en contextos de vulnerabilidad o atienden a grupos poblacionales, como hablantes de lenguas indígenas, hijas e hijos de jornaleros agrícolas y migrantes, o estudiantes con alguna discapacidad, el acceso a materiales educativos en formatos diversos y pertinentes es aún más importante para lograr los propósitos de aprendizaje.

Además, mediante internet, se pondrán a disposición de toda la comunidad educativa Recursos Educativos Digitales (RED) seleccionados, revisados y catalogados cuidadosamente con el fin de ofrecer alternativas para profundizar en el aprendizaje de los diferentes contenidos de este *Plan* y al mismo tiempo promover el desarrollo de habilidades digitales y el pensamiento computacional.

INFRAESTRUCTURA Y EQUIPAMIENTO

El inmueble escolar es parte fundamental de las condiciones necesarias para el aprendizaje. Según el *Censo de Escuelas, Maestros y Alumnos de Educación Básica y Especial* que se aplicó en 2013, muchos planteles presentan carencias graves. Por ello, la SEP ha realizado importantes inversiones en infraestructura educativa, a través de programas como Escuela Digna, el programa de La Reforma Educativa y Escuelas al CIEN, uno de los programas más grandes de rehabilitación y mejoramiento de infraestructura educativa de las últimas décadas,³⁸ el cual potencia la inversión en infraestructura escolar para atender, gradualmente y de acuerdo con el flujo de recursos disponibles, la rehabilitación y adecuación de los edificios,

³⁸ Escuelas al CIEN surge del Convenio de Coordinación y Colaboración para la Potenciación de Recursos del Fondo de Aportaciones Múltiples, que la SEP firmó con los gobernadores de las 32 entidades federativas. Para saber más de este programa, véase Instituto Nacional de la Infraestructura Física Educativa (INIFED), *Escuelas al cien*, SEP, México, 2015. Consultado el 11 de abril de 2017 en: <http://www.inifed.gob.mx/escuelasalcien/>



así como el equipamiento de los planteles, para que cuenten con las medidas de seguridad y accesibilidad necesarias para la atención de toda su población escolar, y con servicio de luz, agua, sanitarios y bebederos en condiciones dignas para los estudiantes y el personal.

MOBILIARIO DE AULA PARA FAVORECER LA COLABORACIÓN

De igual forma, la escuela debe contar con mobiliario suficiente y adecuado para los alumnos, incluyendo a sus estudiantes con discapacidad, para realizar actividades de aprendizaje activo y colaborativo de alumnos y docentes, y disponer de espacios convenientes para promover las actividades de exploración científica, las artísticas y las de ejercicio físico. Las aulas con sillas atornilladas al piso, por ejemplo, impiden la buena interacción entre estudiante y maestro, tampoco favorecen un currículo centrado en el aprendizaje.

EQUIPAMIENTO³⁹

- **MESAS** fácilmente movibles y que puedan ser ensambladas de varias formas
- **SILLAS** cómodas y fáciles de apilar
- **MOBILIARIO** que haga del aula un ambiente cómodo, limpio y agradable con estantes, cajoneras y espacio de exhibición en las paredes para mostrar el trabajo de los alumnos.

³⁹ En breve, el INIFED dará a conocer la Norma Mexicana para el Equipamiento Escolar.

BIBLIOTECAS DE AULA

Es necesario que todas las aulas de preescolar y primaria cuenten con un área específica para que alumnos y profesores tengan a la mano textos y otros materiales de consulta, a este espacio se le denomina *biblioteca de aula*. Según las condiciones de cada aula, el espacio destinado a su biblioteca puede presentar modalidades muy diversas.

EQUIPAMIENTO

- **ANAQUELES Y LIBREROS**
- **CAJAS U OTROS CONTENEDORES** para ordenar y transportar los libros y el material de consulta y para transportarlos
- **MATERIAL BIBLIOGRÁFICO** va y viene de la biblioteca escolar, a partir de las necesidades de información que el currículo y la enseñanza van planteando

BIBLIOTECAS ESCOLARES

Es necesario que todas las escuelas cuenten con un espacio específico para organizar, resguardar y consultar los materiales educativos. Asimismo, el espacio debe contar con las adaptaciones necesarias para facilitar la movilidad de los alumnos.

EQUIPAMIENTO

- **LIBREROS Y ANAQUELES**
- **MESAS DE LECTURA Y SILLAS**
- **MATERIAL BIBLIOGRÁFICO** pertinente con actualizaciones oportunas, como marca la Ley de Fomento para la Lectura y el Libro.⁴⁰
- **MATERIAL DIGITAL** para aquellas escuelas que cuenten con infraestructura y equipamiento, se incluirá una biblioteca digital con material gratuito pertinente para ser utilizado en el proceso de aprendizaje.

SALA DE USOS MÚLTIPLES

Es deseable que toda escuela cuente con espacio de amplias dimensiones, como un aula o incluso con un área mayor, para llevar a cabo experimentos de ciencias, construir modelos tridimensionales, como maquetas, o para la realización de otros proyectos de asignaturas académicas o de Áreas de Desarrollo, como Artes.

⁴⁰ En el artículo 10° de esta ley, corresponde a la Secretaría de Educación Pública: “Garantizar la distribución oportuna, completa y eficiente de los libros de texto gratuitos, así como de los acervos para bibliotecas escolares y de aula y otros materiales educativos indispensables en la formación de lectores en las escuelas de educación básica y normal, en coordinación con las autoridades educativas locales” (fracción II) y “Promover la producción de títulos que enriquezcan la oferta disponible de libros, de géneros y temas variados, para su lectura y consulta en el SEN, en colaboración con autoridades de los diferentes órdenes de gobierno, la iniciativa privada, instituciones de educación superior e investigación y otros actores interesados” (fracción V). Véase México, “Ley de fomento para la lectura y el libro”, en *Diario Oficial de la Federación*, México, SEGOB, 2015. Consultado el 11 de abril de 2017 en: http://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/LFLL_171215.pdf



El espacio ha de contar con buena iluminación, contactos eléctricos y tener agua para lavar material didáctico como pinceles o implementos de laboratorio. También puede usarse desplazando el mobiliario para ensayos de música o teatro. Este espacio debe ser distinto al de la biblioteca escolar.

EQUIPAMIENTO

- **MESAS LARGAS** movibles para trabajar en equipo
- **SILLAS SUFICIENTES** para alojar un grupo escolar completo
- **TOMA DE AGUA**
- **FREGADERO**, de preferencia de doble tarja
- **TOMAS ELÉCTRICAS**
- **ANAQUELES** abiertos y cerrados

EQUIPAMIENTO INFORMÁTICO

Es necesario que todas las escuelas cuenten con lo siguiente:

- **CONECTIVIDAD**
- **RED INTERNA**
- **EQUIPOS DE CÓMPUTO** u otros dispositivos electrónicos

MODELOS DE EQUIPAMIENTO

Según las circunstancias de cada escuela, habrá distintos tipos de equipamiento, tales como...

- **AULA DE MEDIOS FIJA**
- **AULA DE MEDIOS MÓVIL**
- **RINCÓN DE MEDIOS EN EL AULA**
- **RINCÓN DE MEDIOS EN LA BIBLIOTECA ESCOLAR**



Los docentes elegirán el modelo de uso pertinente considerando estos aspectos:

- **LA VELOCIDAD DE ACCESO A INTERNET** y el ancho de banda
- **EL NÚMERO DE DISPOSITIVOS ELECTRÓNICOS** disponibles
- **LOS TIPOS DE RECURSOS** por consultar o producir
- **LAS ESTRATEGIAS** para su aprovechamiento
- **LAS HABILIDADES DIGITALES** que busca desarrollar en sus alumnos⁴¹

⁴¹ Secretaría de Educación Pública, *Programa de Inclusión Digital 2016-2017*, México, 2016, p. 75. Consultado el 20 de abril de 2017 en: https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/162354/NUEVO_PROGRAMA__PRENDE_2.o.pdf

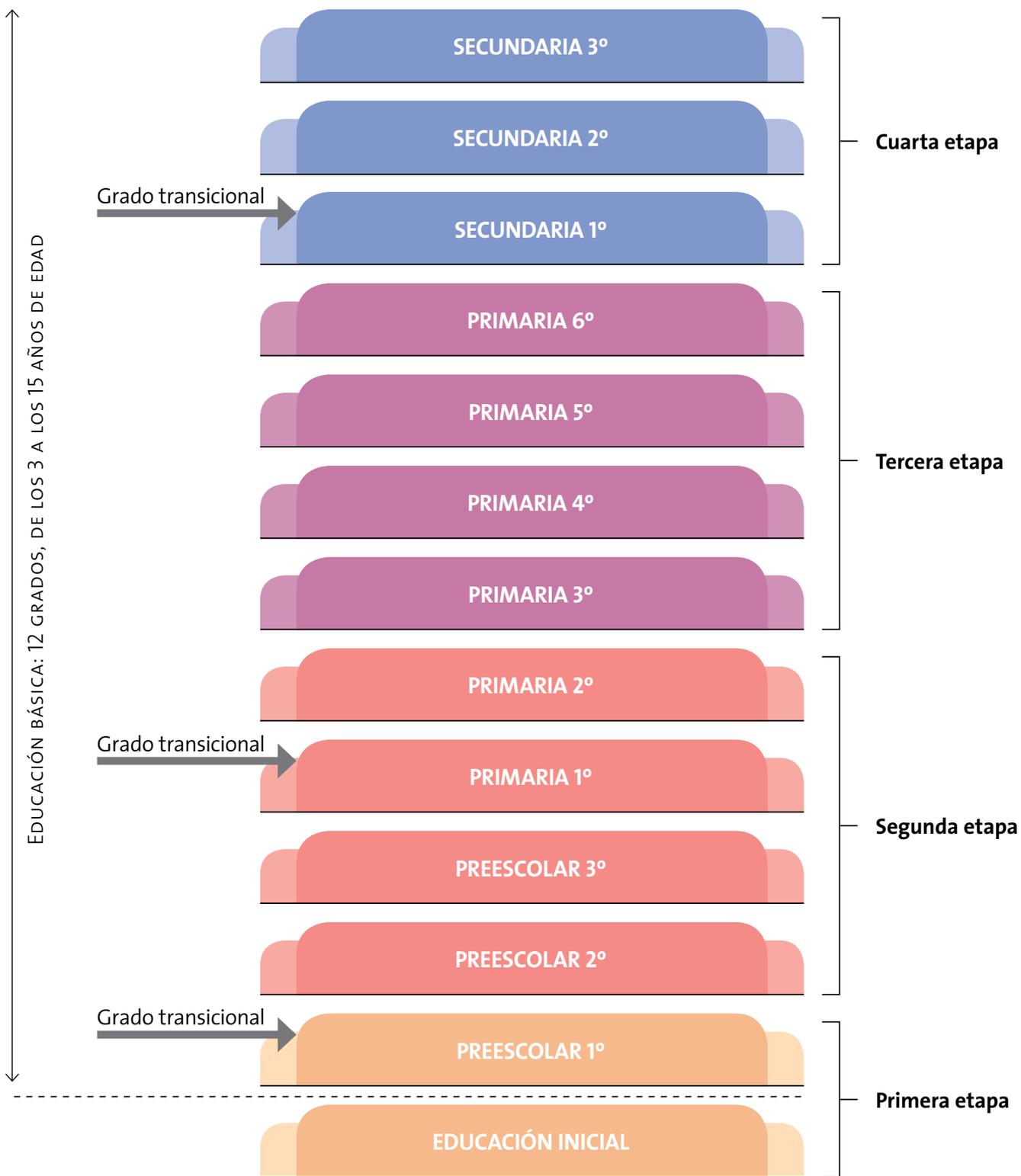


III. LA EDUCACIÓN BÁSICA

1. ESTRUCTURA Y CARACTERÍSTICAS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA

La educación básica y la educación media superior conforman la educación obligatoria. La educación básica abarca la formación escolar de los niños desde los tres a los quince años de edad y se cursa a lo largo de doce grados, distribuidos en tres niveles educativos: tres grados de educación preescolar, seis de educación primaria y tres de educación secundaria. Estos tres niveles, a su vez, están organizados en cuatro etapas, como se muestra en el esquema de la siguiente página.





ETAPAS DE LA EDUCACIÓN INICIAL A LA EDUCACIÓN SECUNDARIA

Las etapas corresponden a estadios del desarrollo infantil y juvenil, y las descripciones de ellas que se ofrecen a continuación son generales, sin embargo ayudan a conceptualizar ampliamente a niños y jóvenes por grupo de edad. No pretenden estereotipar y es importante que estas no desdibujen la individualidad de cada alumno. La gran diversidad de las personas hace necesario ir más allá de las definiciones por etapa para comprender las necesidades y características de cada estudiante.

La primera etapa va desde cero a los tres años de edad. Es la etapa de más cambios en el ser humano. Entre los tres y los cuatro años de edad, el año transicional entre la educación inicial y la educación preescolar, los niños están muy activos y disfrutan aprendiendo nuevas habilidades, sus destrezas lingüísticas se desarrollan rápidamente, su motricidad fina de manos y dedos avanza notablemente, se frustran con facilidad y siguen siendo muy dependientes, pero también comienzan a mostrar iniciativa y a actuar con independencia.

Durante la segunda etapa, que comprende del segundo grado de preescolar al segundo grado de educación primaria, hay un importante desarrollo de la imaginación de los niños. Tienen lapsos de atención más largos y de mucha energía física. Asimismo, este es el periodo de apropiación del lenguaje escrito, en el que se enfrentan a la variedad de sistemas de signos que lo integran y tienen necesidad de interpretar y producir textos. También crece su curiosidad acerca de la gente y de cómo funciona el mundo.

A partir de la tercera etapa, que consta de los últimos cuatro grados de la educación primaria, los niños van ganando independencia respecto a los adultos. Desarrollan un sentido más profundo del bien y del mal. Comienza su percepción del futuro. Tienen mayor necesidad de ser queridos y aceptados por sus pares. Desarrollan el sentido de grupo y es momento de afianzar las habilidades de colaboración. Muestran gran potencial para desarrollar sus capacidades cognitivas.

La cuarta etapa abarca los tres grados de la educación secundaria y el comienzo de la educación media superior. Es un momento de afianzamiento de la identidad. En esta etapa, los jóvenes disfrutan de compartir tiempo y aficiones con sus pares. Buscan mayor independencia de los adultos y están dispuestos a tomar mayores riesgos. Se identifican con adultos distintos de sus familiares y pueden adoptarlos como modelo. Les cuesta trabajo la comunicación directa con sus mayores, pero desarrollan capacidad argumentativa y se valen del lenguaje para luchar por las causas que les parecen justas. Cuestionan reglas que antes seguían. Tienen un desarrollo físico muy notable y desarrollan sus caracteres sexuales secundarios. Además, estudios recientes demuestran que el cerebro adolescente tiene una gran actividad neuronal; sus conexiones cerebrales, o sinapsis, empiezan un proceso para desechar las no utilizadas y conservar en funcionamiento las conexiones más eficientes e integradas.

Se llama *grado transicional* al primer ciclo escolar que un estudiante cursa en un nivel educativo, porque marca el tránsito de un nivel educativo a otro. Por ello requiere de atención especial pues representa un reto importante para el estudiante ajustarse a las demandas del nuevo nivel que habrá de cursar.

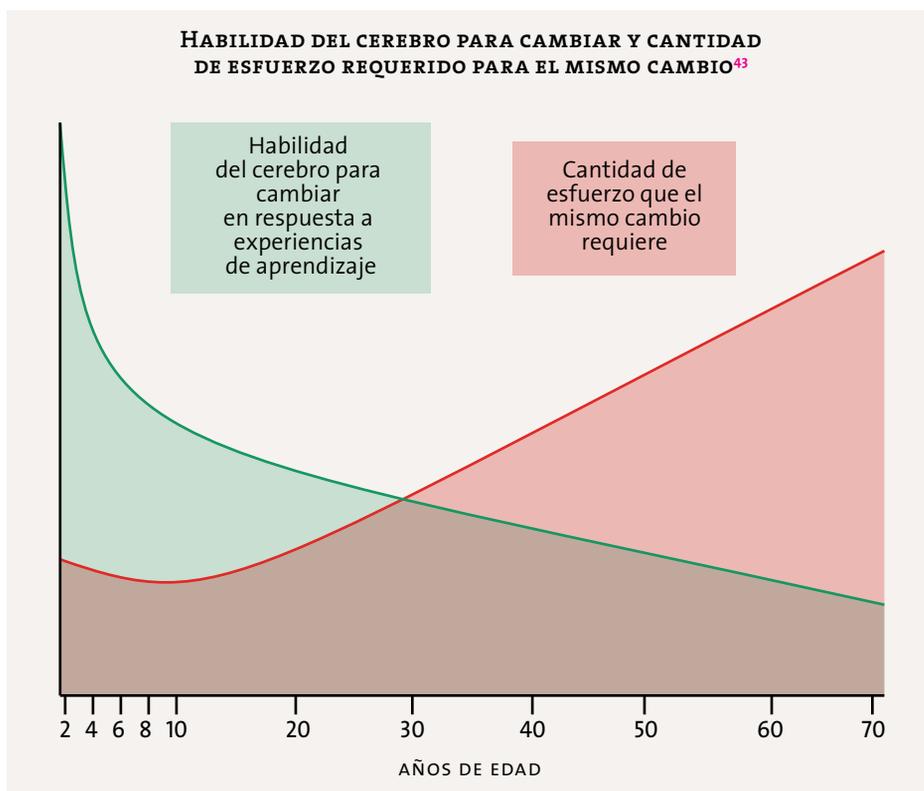
2. NIVELES DE LA EDUCACIÓN BÁSICA

EDUCACIÓN INICIAL: UN BUEN COMIENZO

En México, hasta los años ochenta, se reconoció el sentido educativo de la atención a niños de cero a tres años que, hasta entonces, había tenido un sentido meramente asistencial para favorecer una crianza sana.

Más de treinta años después, una gran variedad de estudios o publicaciones realizados en diversas disciplinas muestran que el aprendizaje comienza con la vida misma y que, por ello, los primeros cinco años son críticos para el desarrollo de los niños.⁴²

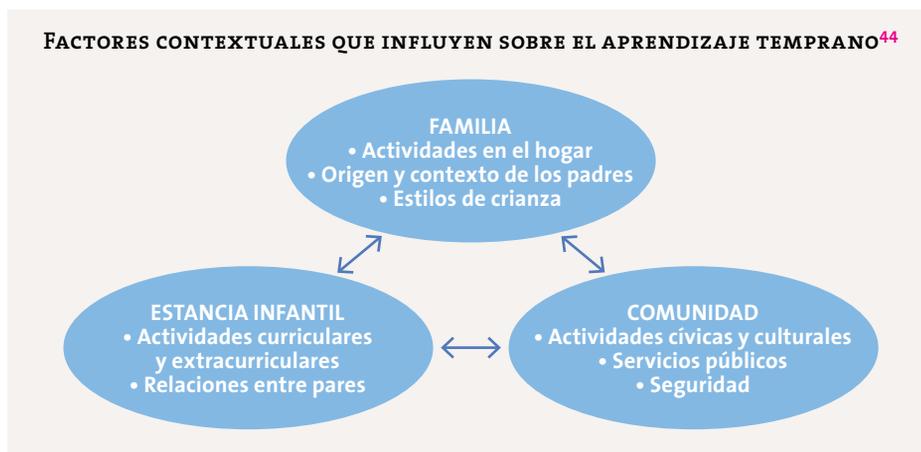
Hoy se sabe que en esos años ocurren en el cerebro humano múltiples transformaciones, algunas de ellas resultado de la genética, pero otras producto del entorno en el que el niño se desenvuelve. Durante este periodo, los niños aprenden a una velocidad mayor que en cualquier otro momento de sus vidas. Es cuando se desarrollan las habilidades para pensar, hablar, aprender y razonar, que tienen un gran impacto sobre el comportamiento presente y futuro de los niños.



⁴² Véase, por ejemplo: Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos, *Early Learning Matters*, París, OCDE, 2017. Consultado en abril de 2017, en: <http://www.oecd.org/edu/school/Early-Learning-Matters-Brochure.pdf>

⁴³ Levitt, C.A., *From Best Practices to Breakthrough Impacts: a Science Based Approach to Building a More Promising Future for Young Children and Families*, Center on the Developing Child, Harvard University, Cambridge MA, 2009.

La gran plasticidad del cerebro infantil no es suficiente para lograr los aprendizajes que deben ocurrir en esa etapa. Establecer los cimientos del aprendizaje para etapas posteriores depende de que los niños se desenvuelvan en un ambiente afectivo y estimulante. Este ambiente no es exclusivo del ámbito escolar, se encuentra en distintos espacios y en una variedad de formas complejas de interacción social, como muestra el siguiente esquema.



En el sentido anterior y para el ámbito curricular, de los cero a los tres años, a los que la LGE denomina “educación inicial”, la SEP ha expedido criterios pedagógicos para la atención educativa de la primera infancia, que son completamente compatibles con las ideas desarrolladas en este *Plan*.⁴⁵ Si bien la educación inicial no forma parte de la educación básica, sí es un buen comienzo que ofrece cimientos sólidos a la educación obligatoria.

EDUCACIÓN PREESCOLAR

La importancia de hacer obligatoria la educación preescolar en México se comenzó a discutir en el Congreso en el año 2001 y su obligatoriedad empezó a operar en el ciclo escolar 2004-2005. Este hito suscitó importantes cambios en ese nivel educativo. En particular generó un importante crecimiento de la matrícula: 28.5% en doce años. Hoy 231 000 educadoras atienden a más de 4.8 millones de alumnos, en casi 90 000 escuelas.⁴⁶ La obligatoriedad de la educación preescolar trajo, además del crecimiento de la matrícula, el replanteamiento

⁴⁴ Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos, *op. cit.*

⁴⁵ Balbuena Corro, Hugo; María Guadalupe Fuentes Cardona y Magdalena Cázares Villa (coords.), *Modelo de Atención con Enfoque Integral para la Educación Inicial*, México, SEP, 2013. Consultado el 11 de abril de 2017 en: <https://newz33preescolar.files.wordpress.com/2013/10/atencionintegrak2.pdf>

⁴⁶ Secretaría de Educación Pública, *Estadística Básica del Sistema Educativo Nacional 2015-2016*, México, 2017.

del enfoque pedagógico. Se pasó de una visión muy centrada “en los cantos y juegos”, y en el desarrollo de la motricidad fina y gruesa, a otra que destacó la importancia de educar a los niños integralmente, es decir, reconoció el valor de desarrollar los aspectos cognitivos y emocionales de los alumnos.

Considerar que los niños son sujetos activos, pensantes, con capacidades y potencial para aprender en interacción con su entorno, y que los procesos de desarrollo y aprendizaje se interrelacionan e influyen mutuamente es la visión que sustenta este *Plan*. Con esta perspectiva se da continuidad al proyecto de transformación de las concepciones sobre los niños, sus procesos de aprendizaje y las prácticas pedagógicas en la educación preescolar, impulsado en nuestro país desde el año 2002.

En los procesos de aprendizaje y desarrollo de los niños hay pautas que permiten identificar determinados logros en edades aproximadas (por ejemplo, sentarse, empezar a caminar y a hablar). Sin embargo, los logros no se alcanzan invariablemente a la misma edad. Las experiencias e interacciones con el medio físico y social (cultural) en que se desenvuelve cada niño son un estímulo fundamental para fortalecer y ampliar sus capacidades, conocimientos, habilidades y valores; además, factores biológicos (genéticos) influyen en las diferencias de desarrollo entre los niños.

Esta perspectiva es acorde con aportes de investigación recientes que sostienen que en los primeros cinco años de vida se forman las bases del desarrollo de la inteligencia, la personalidad y el comportamiento social. Por ello, y teniendo en cuenta que en México los niños son sujetos de derechos y que la educación es uno de ellos, la educación preescolar tiene lugar en una etapa fundamental de su formación.

Cuando ingresan a la educación preescolar, tienen conocimientos, habilidades y experiencias muy diversas que son la base para fortalecer sus capacidades. Cursar una educación preescolar de calidad influye positivamente en su vida y en su desempeño durante los primeros años de la educación primaria por tener efectos positivos en el desarrollo cognitivo, emocional y social, como los siguientes:

- **REPRESENTA OPORTUNIDADES** de extender su ámbito de relaciones con otros niños y adultos en un ambiente de seguridad y confianza, de contacto y exploración del mundo natural y social, de observar y manipular objetos y materiales de uso cotidiano, de ampliar su conocimiento concreto acerca del mundo que los rodea y desarrollar las capacidades para obtener información intencionalmente, formularse preguntas, poner a prueba lo que saben y piensan, deducir y generalizar, reformular sus explicaciones y familiarizarse con la lectura y la escritura como herramientas fundamentales del aprendizaje.
- **LA CONVIVENCIA Y LAS INTERACCIONES EN LOS JUEGOS** entre pares, construyen la identidad personal, aprenden a actuar con mayor autonomía, a apreciar las diferencias y a ser sensibles a las necesidades de los demás.
- **APRENDEN QUE LAS FORMAS DE COMPORTARSE** en casa y en la escuela son distintas y están sujetas a ciertas reglas que deben atenderse para convivir como parte de una sociedad.

Aspirar a que todos los niños tengan oportunidades y experiencias como las anteriores da significado a la función democratizadora de la educación preescolar; contribuye a que quienes provienen de ambientes poco estimulantes encuentren en el jardín de niños oportunidades para desenvolverse, expresarse y aprender. La interacción entre iguales permite que los niños se escuchen, expresen sus ideas, planteen preguntas, expliquen lo que piensan acerca de algo que llama su atención, se apoyen, colaboren y aprendan juntos.

EL LENGUAJE, PRIORIDAD EN LA EDUCACIÓN PREESCOLAR

Los niños aprenden a hablar en las interacciones sociales: amplían su vocabulario y construyen significados, estructuran lo que piensan y quieren comunicar, se dirigen a las personas de formas particulares. Desarrollan la capacidad de pensar en la medida en la que hablan (*piensan en voz alta* mientras juegan con un objeto, lo mueven, lo exploran, lo desarmen; comentan algunas acciones que realizan, se quedan pensando mientras observan más los detalles, continúan pensando y hablando). El lenguaje es una herramienta del pensamiento que ayuda a comprender, aclarar y enfocar lo que pasa por la mente.

Cuando ingresan a la educación preescolar, hay niños que hablan mucho; algunos de los más pequeños, o quienes proceden de ambientes con escasas oportunidades para conversar, se dan a entender en cuestiones básicas y hay quienes tienen dificultades para pronunciar algunas palabras o enunciar ideas completas. En el jardín de niños debe promoverse de manera sistemática e intencionada el desarrollo del lenguaje (oral y escrito), porque es una herramienta indispensable del pensamiento, el aprendizaje y la socialización.

Los motivos por los que hablan son muchos, por ejemplo: para narrar sucesos que les importan o los afectan; comentar noticias; conversar acerca de algo que leyeron en grupo con su maestra o de cambios que observan en el transcurso de situaciones de exploración de la naturaleza; enunciar descripciones de producciones pictóricas o escultóricas de su propia creación ante los compañeros; dar explicaciones de procedimientos para armar juguetes; entablar discusiones entre compañeros de lo que suponen que va a ocurrir en ciertas situaciones experimentales (una fruta que se deja en condiciones de calor por varios días) y explorar el uso de fuentes de consulta en las que puedan informarse al respecto. La función de la escuela es abrir a los niños oportunidades para que desplieguen sus potencialidades de aprendizaje y, en este proceso, el lenguaje juega un papel fundamental.

LOS DESAFÍOS DE LA EDUCACIÓN PREESCOLAR EN LOS CONTEXTOS ACTUALES

Los cambios sociales y culturales de las últimas décadas, la incorporación creciente de las mujeres al trabajo, las transformaciones en las formas de organización familiar, la pobreza y la desigualdad social, la violencia y la inseguridad influyen en la manera en la que se desenvuelven los niños en su vida personal y en sus formas de proceder y comportarse en la escuela.

Las pautas de crianza incluyen el cuidado y la atención que los adultos brindan a las necesidades y deseos de cada niño. Las interacciones y el uso del lenguaje, las actitudes que asumen ante sus distintas formas de reaccionar influyen no solo en el comportamiento de los niños desde muy pequeños, sino también en el desarrollo del lenguaje y, por lo tanto, de las capacidades del pensamiento, aspectos íntimamente relacionados.

Por las circunstancias familiares en las que se desenvuelven, hay niños que tienen oportunidades de realizar actividades físicas o jugar libremente, interactuar con otros niños, asistir a eventos culturales, pasear, conversar; también hay niños con escasas oportunidades para ello y niños en contextos de pobreza que no solo carecen de satisfactores de sus necesidades básicas, sino que afrontan situaciones de abandono, maltrato o violencia familiar. En esas condiciones se limitan las posibilidades para un desarrollo cognitivo, emocional, físico y social sano y equilibrado.

La diversidad de la población infantil que accede a este nivel educativo impone desafíos a la atención pedagógica y a la intervención docente, bajo el principio de que todos los preescolares —independientemente de las condiciones de su origen— tienen derecho a recibir educación de calidad y a tener oportunidades para continuar su desarrollo y avanzar en sus procesos de aprendizaje. Para responder a estos desafíos, la educación preescolar, como fundamento de la educación básica, se enfoca en el desarrollo del lenguaje y de las capacidades para aprender permanentemente, y en la formación de valores y actitudes favorables para una sana convivencia y una vida democrática. De esta manera se estarán construyendo en los niños los cimientos para un presente y futuro mejores. Las educadoras deben tener en cuenta que, para quienes llegan al jardín de niños y viven en situación de riesgo, la primera experiencia escolar —con una intervención adecuada y de calidad— puede favorecer el desarrollo de la capacidad para enfrentar, sobreponerse y superar situaciones adversas derivadas de circunstancias familiares. La educación preescolar puede, además, influir para reducir el riesgo de fracaso cuando accedan a niveles posteriores de escolaridad.

En contextos adversos, en donde se concentran poblaciones infantiles vulnerables, ya sea por bajo desarrollo, pobreza, aislamiento, violencia o delincuencia, la escuela debe actuar como unidad y buscar la forma de influir hacia afuera, hacia las familias y el entorno, en relación con un buen trato, respeto mutuo, cooperación y colaboración en beneficio de los aprendizajes y las formas de relación con los niños. Las autoridades educativas también deben conocer las condiciones complejas de algunas escuelas y estar presentes y preparadas para resolver conflictos que se presenten.

EL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN PREESCOLAR, UN GRADO TRANSICIONAL

Si las experiencias en los primeros años de vida son fundamentales en el desarrollo, los sistemas que atienden los aspectos de cuidado infantil, alimentación, salud e higiene, además de los educativos, son más exitosos que aquellos que se centran solo en la crianza porque apuntan a la formación integral de los niños.



Para garantizar el interés superior de la niñez, en el marco de la “Estrategia Nacional de Inclusión”,⁴⁷ se ha considerado la pertinencia de que la educación inicial que reciben los niños de hasta tres años once meses y veintinueve días, en los centros de atención infantil que no cuentan con servicios de educación preescolar, pueda ser equiparable con el primer grado de dicho nivel educativo, a efecto de que reciban la certificación del primer grado de preescolar.

En nuestro país, los centros de atención infantil se habían centrado tradicionalmente en los aspectos de cuidados básicos,⁴⁸ a menudo limitados a la higiene y la alimentación. No obstante, también hay instituciones que, desde hace algún tiempo, además de brindar a las familias los servicios de cuidados básicos, se han interesado por ampliar y mejorar la atención a los niños de tres años, enriqueciendo el componente educativo de su oferta.

Los centros de educación inicial que atienden tanto a la crianza como a la educación brindan mejor atención porque dan una formación integral.

⁴⁷ Impulsada por el Gobierno de la República el 23 de junio de 2016. Véase Presidencia de la República, *Estrategia Nacional de Inclusión, instrumento de cambio para abatir la pobreza*, México, Gob.mx, 2016. Consultado el 25 de mayo de 2017 en: <http://www.gob.mx/presidencia/articulos/estrategia-nacional-de-inclusion-instrumento-de-cambio-para-abatir-la-pobreza>

⁴⁸ Hay centros de atención que buscan, primordialmente, apoyar a madres y padres trabajadores, y no cuentan con propuestas educativas; se trata, fundamentalmente, de garantizar el bienestar o el cuidado de los niños.



En el caso de los centros de atención infantil, enriquecer el componente educativo implicará las siguientes ventajas:

- **ATENCIÓN** a la necesidad de ampliar las experiencias de los niños y de lograr una mejor formación.
- **APOYO** a las familias brindando la atención educativa adecuada para los niños, al mismo tiempo que —por los horarios de atención— les permitirán desarrollarse laboralmente.
- **ACREDITACIÓN** del primer grado de educación preescolar en centros de atención infantil, de manera que se facilite la transición de los niños a los dos años restantes de educación preescolar en otras instituciones.

En la SEP se ha tomado la determinación de orientar la formación de los niños y de apoyar a los centros de atención infantil para fortalecer el aspecto educativo en ellos. Por ello, una de las finalidades de este documento también es ofrecer pautas y orientaciones para la atención de los niños en el primer grado de educación preescolar en los centros de atención infantil. Estas orientaciones son congruentes con el presente *Plan*.

ORGANIZACIÓN DE ACTIVIDADES

Derivado de la revisión de varias propuestas educativas para niños de tres años de edad en estancias infantiles, se ha observado que la duración de actividades centradas en el aprendizaje tiende a ser corta (en caso de realizarse).

En los planteles de educación preescolar, de acuerdo con lo establecido en este *Plan*, los niños dedican tres horas de la jornada a actividades de aprendizaje. Es importante que en los centros de atención infantil se adopten las medidas necesarias para que los niños dediquen también al menos tres horas diarias a actividades educativas para que se beneficien de ese tipo de experiencias y que no se encuentren en desventaja respecto a los estudiantes de educación preescolar, cuando se incorporen al segundo grado de este nivel educativo. Ello implica lo siguiente:

- **GARANTIZAR** que los niños cumplan con el ciclo escolar completo, de acuerdo con el calendario escolar autorizado en la entidad federativa que corresponda.
- **ASEGURAR** que los niños de tres años sean asignados a una misma sala durante todo el ciclo escolar, la cual se denominará *sala de primer grado de educación preescolar*, con la finalidad de que tengan estabilidad con sus compañeros y los agentes educativos a cargo, se puedan proponer experiencias de aprendizaje y desarrollo significativas que tengan continuidad a lo largo del tiempo y se logre evaluar a los niños con un enfoque formativo.

Otro aspecto que es muy importante tener en cuenta es que en la educación preescolar se pretende el desarrollo general de las capacidades de los niños. De ahí que no exista un programa de estudio, en el sentido de una secuencia de temas. En la formulación de los Aprendizajes esperados el foco de atención son las capacidades que los niños pueden desarrollar a lo largo de los tres grados de la educación preescolar y antes de ingresar a la primaria, pero que para desarrollarlas dependen del tipo de experiencias que vivan en las escuelas y en los centros de atención infantil. Es sabido que algunos niños logran algunos aprendizajes antes que otros, por ello es también muy importante que quienes atienden a los niños de tres años observen cuidadosamente cómo participan y cómo realizan las actividades que les proponen, para constatar que las experiencias les aportan algo, en términos del desarrollo de sus capacidades, y para decidir qué otras actividades pueden realizar los niños a continuación.

¿Qué se espera que logren los niños al terminar el primer grado de educación preescolar?

Con el fin de mostrar la relación con los planteamientos de los programas de educación preescolar, incluidos en el apartado V de este volumen, los Aprendizajes esperados que se presentan más adelante guardan la misma organización que los Campos de Formación Académica y Áreas de Desarrollo de dichos programas y en un nivel adecuado para ser alcanzado por los niños de tres años en los centros de educación inicial.

APRENDIZAJES ESPERADOS POR CAMPO DE FORMACIÓN ACADÉMICA Y ÁREA DE DESARROLLO PARA EL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN PREESCOLAR

LENGUAJE Y COMUNICACIÓN

- Responde en relación con lo que escucha; realiza acciones de acuerdo con instrucciones recibidas.
- Nombra objetos que usa.
- Cuenta sucesos vividos.
- Usa expresiones de pasado, presente y futuro al referirse a eventos reales o ficticios.
- Menciona nombres y algunas características de objetos y personas que observa, por ejemplo: “es grande, tiene...”
- Expresa ideas propias con ayuda de un adulto.
- Comenta en grupo, con ayuda de un adulto, acerca de lo que observa en fotografías e ilustraciones.
- Escucha la lectura de cuentos y expresa comentarios acerca de la narración.
- Cuenta historias de invención propia.
- Explora libros de cuentos y relatos; selecciona algunos y pide que se los lean.
- Comparte uno o varios textos de su preferencia.
- Dice rimas, juegos de palabras y entona canciones infantiles.
- Identifica su nombre escrito en diferentes portadores o lugares.
- Comenta el contenido de anuncios que escucha en la radio y que ve en televisión (en casa).

PENSAMIENTO MATEMÁTICO

- Dice los números del uno al diez. Los dice en sus intentos por contar colecciones.
- Construye rompecabezas y reproduce formas con material de ensamble, cubos y otras piezas que puede apilar o embonar.
- Identifica, entre dos objetos que compara, cuál es más grande.
- Identifica tres sucesos representados con dibujos y dice el orden en el que ocurrieron (primero, después y al final).
- Identifica, entre dos recipientes que compara, cuál tiene más volumen (le cabe más) y cuál tiene menos.

EXPLORACIÓN Y COMPRENSIÓN DEL MUNDO NATURAL Y SOCIAL

- Reconoce algunos recursos naturales que hay en el lugar donde vive.
- Cuida el agua.
- Tira la basura en lugares específicos.
- Identifica algunos servicios (médicos, museos) y espacios públicos de su localidad, como el parque, la plaza pública —en caso de que exista—, las canchas deportivas y otros espacios recreativos.
- Describe algunas características de la naturaleza de su localidad y de los lugares en los que se desenvuelve.
- Menciona con ayuda de un adulto costumbres y tradiciones familiares y de su entorno.
- Conoce acciones de seguridad y prevención de accidentes en los lugares en los que se desenvuelve.

APRENDIZAJES ESPERADOS POR CAMPO DE FORMACIÓN ACADÉMICA Y ÁREA DE DESARROLLO PARA EL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN PREESCOLAR

ARTES

- Conoce rondas y canciones; las canta y acompaña con movimientos de varias partes del cuerpo.
- Baila y se mueve con música variada. Ejecuta libremente movimientos, gestos y posturas corporales al ritmo de música que escucha.
- Identifica sonidos que escucha en su vida cotidiana.
- Identifica sonidos que escucha de instrumentos musicales.
- Imita posturas corporales, animales, acciones y gestos.
- Cambia algunas palabras en la letra de canciones que le son familiares.
- Utiliza instrumentos y materiales diversos para pintar y modelar. Pinta, dibuja y modela con intención de expresar y representar ideas o personajes.
- Expresa lo que le gusta o no al observar diversas producciones artísticas.

EDUCACIÓN SOCIOEMOCIONAL

- Sabe que forma parte de una familia y quiénes la integran.
- Comunica con ideas completas lo que quiere, siente y necesita en las actividades diarias.
- Comenta cómo se siente ante diferentes situaciones.
- Participa en juegos y actividades en pequeños equipos y en el grupo.
- Acepta jugar y realizar actividades con otros niños.
- Reconoce que el material de trabajo lo usan él y otros niños.
- Consuela y ayuda a otros niños.
- Realiza por sí mismo acciones básicas de cuidado personal.

EDUCACIÓN FÍSICA

- Explora las posibilidades de movimiento con diferentes partes del cuerpo.
- Realiza diferentes movimientos siguiendo ritmos musicales.
- Realiza ejercicios de control de respiración y relajación.
- Realiza desplazamientos con distintas posturas y direcciones.
- Arroja un objeto con la intención de que llegue a un punto.
- Manipula con precisión y destreza diversos materiales y herramientas.
- Empuja, jala y rueda objetos ligeros.
- Practica hábitos de higiene personal. Intenta peinarse solo. Se lava las manos y los dientes.

RASGOS DEL PERFIL DE EGRESO DE LA EDUCACIÓN PREESCOLAR

Lenguaje y comunicación

Expresa emociones, gustos e ideas en su lengua materna. Usa el lenguaje para relacionarse con otros. Comprende algunas palabras y expresiones en inglés.



Pensamiento matemático

Cuenta al menos hasta 20. Razona para solucionar problemas de cantidad, construir estructuras con figuras y cuerpos geométricos y organizar información de formas sencillas (por ejemplo, en tablas).

Exploración y comprensión del mundo natural y social

Muestra curiosidad y asombro. Explora el entorno cercano, plantea preguntas, registra datos, elabora representaciones sencillas y amplía su conocimiento del mundo.



Pensamiento crítico y solución de problemas

Tiene ideas y propone acciones para jugar, aprender, conocer su entorno, solucionar problemas sencillos y expresar cuáles fueron los pasos que siguió para hacerlo.

Habilidades socioemocionales y proyecto de vida

Identifica sus cualidades y reconoce las de otros. Muestra autonomía al proponer estrategias para jugar y aprender de manera individual y en grupo. Experimenta satisfacción al cumplir sus objetivos.



Colaboración y trabajo en equipo

Participa con interés y entusiasmo en actividades individuales y de grupo.

Convivencia y ciudadanía

Habla acerca de su familia, de costumbres y tradiciones, propias y de otros. Conoce reglas básicas de convivencia en la casa y en la escuela.



Apreciación y expresión artísticas

Desarrolla su creatividad e imaginación al expresarse con recursos de las artes (por ejemplo, las artes visuales, la danza, la música y el teatro).

Atención del cuerpo y la salud

Identifica sus rasgos y cualidades físicas, y reconoce las de otros. Realiza actividad física a partir del juego motor y sabe que es buena para la salud.



Cuidado del medioambiente

Conoce y practica hábitos para el cuidado del medioambiente (por ejemplo, recoger y separar la basura).

Habilidades digitales

Está familiarizado con el uso básico de las herramientas digitales a su alcance.





EDUCACIÓN PRIMARIA

LOS ALUMNOS

En México más de 14.2 millones de alumnos estudian la primaria en 98 000 escuelas. Es el nivel educativo más grande de México, con cerca de 600 000 docentes. Hace apenas unas décadas, la mayoría de niños que ingresaban a la primaria en nuestro país pisaban por primera vez una escuela. Hoy, cuando los niños llegan a la educación primaria, la mayoría ha estado al menos un grado en la educación preescolar, ocho de cada diez han estado dos grados y cuatro de cada diez han cursado el nivel preescolar completo. Esos años les han servido para interactuar con otros niños y adultos fuera de su círculo familiar, donde comparten con otros la experiencia de ser alumnos, es decir, saben que acuden a un espacio donde van a aprender de y con otros bajo la dirección de uno o más maestros en el aula y la escuela. Si bien en este nuevo espacio los niños encuentran una organización, normas y propósitos diferentes a las de su hogar, estas no les son totalmente desconocidas.⁴⁹

NUEVOS RETOS

A pesar de la experiencia de escolarización previa, para muchos niños comenzar la educación primaria implica afrontar varios desafíos. Aunque las escuelas mantienen algunas características similares a las de los preescolares, la dinámica en la escuela primaria es diferente: el espacio al que llegan es más grande; la jornada, más larga, y la organización de las actividades, distinta. En la primaria se relacionan con un mayor número de adultos (director, maestros, maestros especialistas, personal administrativo) y de niños que acuden a la misma escuela, algunos de ellos de su edad, pero la mayoría serán de uno a cinco años mayores que ellos.

⁴⁹ Véase Secretaría de Educación Pública, 2017, *op. cit.*

El trato con los maestros también cambia, se valora más la disciplina y el apego a las reglas; muchas de las actividades del aula ocupan el mayor tiempo, salen poco al patio o a otros espacios, el mobiliario y su disposición es diferente, el uso de material didáctico está conformado principalmente por libros de texto y cuadernos para actividades más formales, y suele haber una mayor restricción sobre el préstamo de los libros de la biblioteca.

Cuando entran a la escuela primaria y tienen experiencias educativas enriquecedoras, los niños avivan su desarrollo intelectual, se vuelven más curiosos, quieren explorar y conocer todo, preguntan mucho y buscan que alguien les hable sobre lo que desconocen. Si tienen las experiencias adecuadas comienzan el camino que los lleva a consolidar sus capacidades físicas, cognitivas y sociales. Emerge la empatía y la solidaridad, aprenden a regular sus emociones, a compartir, a esperar turnos, a convivir con otros, a respetarlos, a escuchar y a opinar sobre distintos temas, a descubrir que son capaces de hacer, conocer, investigar, producir.

En esta etapa es fundamental que los maestros dialoguen con los niños, que se interesen por lo que sienten, piensan y opinan; que favorezcan la confianza y la seguridad; que los niños sientan que hay un adulto que los escucha, entiende y apoya. También es importante lograr que los niños verbalicen sus experiencias y que expresen lo que hacen, cómo lo hacen, por qué y con qué finalidad.

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO

Con frecuencia, la escuela primaria es más severa que su antecesor, el jardín de niños, por esta razón se suele pensar que quienes asisten a ella son alumnos cuyas únicas acciones válidas son la obligación de aprender y cumplir con sus tareas. Bajo esta premisa, las escuelas, algunas veces, no tienen en cuenta que estos “estudiantes” aún son niños para quienes el juego es un vehículo importante de sus aprendizajes.

Durante el juego se desarrollan diferentes aprendizajes, por ejemplo, en torno a la comunicación con otros, los niños aprenden a escuchar, comprender y comunicarse con claridad; en relación con la convivencia social, aprenden a trabajar de forma colaborativa para conseguir lo que se proponen y a regular sus emociones; sobre la naturaleza, aprenden a explorar, cuidar y conservar lo que valoran; al enfrentarse a problemas de diversa índole, reflexionan sobre cada problema y eligen un procedimiento para solucionarlo; cuando el juego implica acción motriz, desarrollan capacidades y destrezas como rapidez, coordinación y precisión, y cuando requieren expresar sentimientos o representar una situación, ponen en marcha su capacidad creativa con un amplio margen de acción.

El juego se convierte en un gran aliado para los aprendizajes de los niños, por medio de él descubren capacidades, habilidades para organizar, proponer y representar; asimismo, propicia condiciones para que los niños afirmen su identidad y también para que valoren las particularidades de los otros.

OPORTUNIDADES DE APRENDIZAJE

Los niños que asisten a la escuela primaria conocen con mayor sistematicidad el lenguaje escrito y sus usos en la vida diaria, este conocimiento le abre las puertas

a otros conocimientos: la ciencia, las matemáticas, la naturaleza, la historia, la geografía. En este periodo han de lograr un avance acelerado en el aprendizaje y en el desarrollo de sus conocimientos, habilidades, actitudes y valores.

Las oportunidades de aprendizaje las brinda la familia, la comunidad y la escuela. La familia enseña modelos de conducta mediante la interacción de cada día, la comunidad enseña valores culturales y modos de relacionarse mediante la vida de la calle y los medios de comunicación, la escuela enseña conocimientos y capacidad de convivencia mediante las diversas actividades educativas y los recreos.⁵⁰

La escuela tiene claramente definida su función social: propiciar aprendizajes y lograr que los estudiantes adquieran conocimientos, y estos se logran en todas las acciones, los espacios y las interacciones que se dan en ella. Al convivir con grandes y chicos, los niños desarrollan la capacidad para ponerse en la posición del otro y entenderlo; con ello aprenden a generar empatía. A medida que aprenden de sí mismos, del mundo natural y social, se valoran y cuidan, y poco a poco amplían esta valoración hacia los otros y hacia el patrimonio natural, social y cultural; al hacerlo, los niños desarrollan el sistema de valores que regirá su vida.

Los niños que asisten a la educación primaria se encuentran en una etapa decisiva de sus vidas y si no se les brindan las condiciones adecuadas para su aprendizaje “las consecuencias son nefastas, su desarrollo intelectual es deficiente y pierden destreza para pensar, comprender y ser creativos; sus habilidades manuales y sus reflejos se vuelven torpes, no aprenden a convivir satisfactoriamente, a trabajar en equipo, a solucionar conflictos ni a comunicarse con facilidad y pueden convertirse en personas angustiadas, dependientes o infelices”.⁵¹

La salud, el crecimiento y el aprendizaje de los niños de entre 6 y 12 años de edad depende, en gran medida, de que sus familias promuevan la cultura de la prevención. De no ser así, es la escuela —en coordinación con instituciones de salud cercanas— la que debe proporcionarla. Cuando los niños de esta edad presentan desnutrición su posibilidad de aprender y jugar es menor y, por tanto, el desarrollo de sus capacidades es limitada.

Si bien la intervención del docente desempeña un papel fundamental para impulsar el aprendizaje de los niños, es importante reconocer que a sus escasos seis años, al comenzar la educación primaria, los alumnos ya cuentan con vastos conocimientos, los cuales pueden haber adquirido en una diversidad de ambientes (en el preescolar, la familia o en su comunidad) y por múltiples vías, como la escolaridad formal, el diálogo informal, los medios de comunicación, entre otros. Los niños tienen mucho qué decir sobre lo que conocen, preguntar sobre lo que les genera curiosidad, expresar sus ideas, hablar sobre lo que los emociona y conmueve, aprender acerca de la convivencia con otros y sobre los contenidos del currículo. Es tarea del profesor mantener y promover el

⁵⁰ Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, *Vigía de los derechos de la niñez mexicana*, número 2, año 9, diciembre de 2005, p. 24.

⁵¹ *Ídem*.



interés y la motivación por aprender y sostener, día a día, el derecho a una educación de calidad en igualdad de condiciones para todos los niños a su cargo.

Asimismo, la educación pública tiene un carácter democratizador expresado en ofrecer todo el apoyo a su alcance para lograr que los niños que acuden a los planteles de educación primaria tengan las mismas oportunidades para aprender permanentemente y en formar valores y actitudes que les permitan desempeñarse con su máximo potencial en la sociedad actual, independientemente de los contextos sociales y culturales de los que provengan.

¿POR QUÉ ES TAN FUNDAMENTAL EL PRIMER CICLO?

A lo largo de los primeros dos grados de la educación primaria, los alumnos afrontan el reto crucial de alfabetizarse, de aprender a leer y a escribir. Pero, la alfabetización va más allá del mero conocimiento de las letras y sus sonidos, implica que el estudiante comprenda poco a poco cómo funciona el código alfabético, lo dote de significado y sentido para integrarse e interactuar de forma eficiente en una comunidad discursiva donde la lectura y la escritura están inscritas en diversas prácticas sociales del lenguaje, que suceden cotidianamente en los diversos contextos de su vida.

Solo si remontan con éxito este reto y alcanzan un dominio adecuado de la lectura y la escritura, contarán con la herramienta esencial para continuar satisfactoriamente sus estudios. Es un proceso que necesita consolidarse al término del primer ciclo de la educación primaria. El grado en que se logre determinará en gran medida el futuro académico de los estudiantes a partir del tercer grado de primaria.

Este reto tiene también implicaciones para el profesor, quien recibe en primer grado un grupo totalmente heterogéneo, ya que los estudiantes llegan con diferentes niveles de dominio de la lengua: mientras algunos pueden haber tenido amplias oportunidades de experimentar con la lengua escrita —disponibilidad de libros, revistas, periódicos, lectores en voz alta y modelos adultos (o de hermanos mayores) que realizan cotidianamente y con diversos fines variadas actividades de lectura y escritura—; otros han tenido pocas ocasiones o han carecido de ellas; y entre ambos polos se ubica cada alumno con diversos rangos de adquisición de la lengua escrita. Ante esta diversidad, el profesor debe diseñar e implementar estrategias que promuevan que los grupos se nivelen sin que ningún alumno deje de aprender. Por ello, es muy importante que los docentes que atiendan los dos grados de este primer ciclo cuenten con la experiencia y las destrezas necesarias para favorecer debidamente la alfabetización inicial de sus alumnos.

RASGOS DEL PERFIL DE EGRESO DE LA EDUCACIÓN PRIMARIA

Lenguaje y comunicación

Comunica sentimientos, sucesos e ideas de manera oral y escrita en su lengua materna; si es hablante de una lengua indígena también se comunica en español, oralmente y por escrito. Describe en inglés aspectos de su pasado y entorno, así como necesidades inmediatas.



Pensamiento matemático

Comprende conceptos y procedimientos para resolver problemas matemáticos diversos y para aplicarlos en otros contextos. Tiene una actitud favorable hacia las matemáticas.

Exploración y comprensión del mundo natural y social

Reconoce algunos fenómenos naturales y sociales que le generan curiosidad y necesidad de responder preguntas. Los explora mediante la indagación, el análisis y la experimentación. Se familiariza con algunas representaciones y modelos (como, por ejemplo, mapas, esquemas y líneas del tiempo).



Pensamiento crítico y solución de problemas

Resuelve problemas aplicando estrategias diversas: observa, analiza, reflexiona y planea con orden. Obtiene evidencias que apoyen la solución que propone. Explica sus procesos de pensamiento.

Habilidades socioemocionales y proyecto de vida

Tiene capacidad de atención. Identifica y pone en práctica sus fortalezas personales para autorregular sus emociones y estar en calma para jugar, aprender, desarrollar empatía y convivir con otros. Diseña y emprende proyectos de corto y mediano plazo (por ejemplo, mejorar sus calificaciones o practicar algún pasatiempo).



Colaboración y trabajo en equipo

Trabaja de manera colaborativa. Identifica sus capacidades y reconoce y aprecia las de los demás.

Convivencia y ciudadanía

Desarrolla su identidad como persona. Conoce, respeta y ejerce sus derechos y obligaciones. Favorece el diálogo y contribuye a la convivencia pacífica y rechaza todo tipo de discriminación y violencia.



Apreciación y expresión artísticas

Explora y experimenta distintas manifestaciones artísticas. Se expresa de manera creativa por medio de elementos de la música, la danza, el teatro y las artes visuales.

Atención al cuerpo y la salud

Reconoce su cuerpo. Resuelve retos y desafíos mediante el uso creativo de sus habilidades corporales. Toma decisiones informadas sobre su higiene y alimentación. Participa en situaciones de juego y actividad física, procurando la convivencia sana y pacífica.



Cuidado del medioambiente

Reconoce la importancia del cuidado del medioambiente. Identifica problemas locales y globales, así como soluciones que puede poner en práctica (por ejemplo, apagar la luz y no desperdiciar el agua).

Habilidades digitales

Identifica una variedad de herramientas y tecnologías que utiliza para obtener información, aprender, comunicarse y jugar.



EDUCACIÓN SECUNDARIA

La educación secundaria, el tercer tramo de la educación básica, se conforma de tres grados y contribuye a la formación integral de la población estudiantil adolescente de 11 a 15 años de edad.

ADOLESCENTES Y ESCUELA EN MÉXICO

De acuerdo con los datos de la *Encuesta intercensal del Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI), 2015*,⁵² México cuenta con aproximadamente ocho millones y medio de adolescentes de entre 12 y 15 años, de los cuales más de un millón estudian y trabajan, casi siete millones solo estudia, trescientos mil trabajan y medio millón informan no realizar ninguna actividad. De los adolescentes de 12 a 15 años, 93.3% asisten a la escuela y ocho de cada diez cursan la educación secundaria.

Según el Sistema Nacional de Información Estadística Educativa, hasta su última actualización, durante el ciclo 2015-2016 se matricularon en educación secundaria 6 835 245 estudiantes, de los cuales 49.46% eran mujeres y 50.54% hombres.⁵³

TIPOS DE SERVICIO

Este nivel educativo, que alcanzó la obligatoriedad en 1993, cuenta con tres tipos de servicio:

- **SECUNDARIA GENERAL**, que proporciona una formación humanística, científica y artística. Se creó en 1926 para articular la educación primaria con los estudios preuniversitarios.
- **SECUNDARIA TÉCNICA**, que además de la formación regular de secundaria ofrece de manera obligatoria a sus estudiantes la capacitación en un área tecnológica y al egreso, además del certificado de secundaria, se daba a los estudiantes un diploma de auxiliar técnico en una determinada especialidad. Este tipo de servicio se creó en los años setenta del siglo pasado como una opción de capacitación para el trabajo. A partir de este *Plan*, la oferta educativa en un área tecnológica deja de ser obligatoria.
- **TELESECUNDARIA**, que atiende, con apoyo de un maestro generalista por grupo, la demanda educativa en zonas, en especial, rurales e indígenas donde por causas geográficas o económicas no fue posible establecer escuelas secundarias generales o técnicas. Desde su creación, en 1968, se apoyó en transmisiones televisivas. En 2006 se renovó su modelo pedagógico para dar más libertad a los maestros para usar los materiales audiovisuales con una planeación propia y no con una pauta

⁵² Véase Instituto Nacional de Estadística y Geografía, *Encuesta intercensal 2015*. Consultado en abril de 2017 en: <http://www.inegi.org.mx/est/contenidos/proyectos/accesomicrodatos/encuestas/hogares/especiales/ei2015/>

⁵³ Véase SEP, 2017, *op. cit.*

de transmisión nacional. En los últimos años, la Telesecundaria ha mostrado un desempeño competitivo con sus pares generales y técnicas.

Durante este trayecto formativo las escuelas secundarias preparan a los estudiantes para alcanzar el perfil de egreso de la educación básica. En el diseño y la implementación de las particularidades de la educación secundaria, además de observar la normatividad nacional, se toman como referentes los criterios de organismos internacionales de los que México es miembro. En este sentido, el Programa para la Evaluación Internacional de Alumnos (PISA),⁵⁴ es un marco de referencia internacional que permite conocer el nivel de desempeño de los estudiantes de 15 años de edad y evalúa conocimientos y habilidades necesarios para su participación plena en la sociedad.

Actualmente, otro documento rector es la *Agenda E 2030* de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO),⁵⁵ orientada a “garantizar una educación inclusiva y equitativa de calidad para promover oportunidades de aprendizaje permanente para todos”. La agenda plantea diecisiete objetivos de desarrollo sostenible, cuyas metas de educación plantean la cobertura total de la educación secundaria; priorizar las competencias de lectura, escritura y aritmética; eliminar las diferencias de género y garantizar las condiciones de igualdad; adoptar estilos de vida sostenible; promover y ejercitar los derechos humanos, la cultura de la paz, la ciudadanía mundial, y valorar la diversidad cultural en ambientes inclusivos y eficaces.

De acuerdo con los datos de PISA, los estudiantes mexicanos mostraron un desempeño de 85 puntos en Ciencias, 82 en Matemáticas y 70 en Lectura. Si bien estos resultados están lejos del promedio de los países miembros de la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE), se ubicaron por encima del promedio de Latinoamérica (8 puntos en Ciencias, 17 en Matemáticas y 6 en Lectura) y en el segundo grupo con mejores puntuaciones en la región.

Sin embargo, el promedio global nacional reporta que la población examinada está por debajo del nivel mínimo de competencia necesario para acceder a estudios superiores o realizar las actividades que implica la complejidad de la sociedad contemporánea: 47.8 % en Ciencias, 56.6 % en Matemáticas y 41.7% en Lectura. Estos resultados indican que los jóvenes pueden estar en riesgo de no tener una vida productiva y plena.

⁵⁴ Véase Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos, *Programa para la Evaluación Internacional de Alumnos*, OCDE. Consultado el 31 abril de 2017 en www.oecd.org/pisa/

⁵⁵ El nuevo ámbito ampliado de la Agenda Mundial Educación 2030:

- Se extiende desde el aprendizaje en la primera infancia hasta la educación y la formación de jóvenes y adultos.
- Prima la adquisición de habilidades para trabajar.
- Se subraya la importancia de la educación de la ciudadanía en un mundo plural e interdependiente.
- Se centra en la inclusión, la equidad y la igualdad entre ambos sexos.
- Pretende garantizar resultados de calidad en el aprendizaje para todos, a lo largo de toda la vida.

Los resultados de los alumnos de 3° de secundaria en PLANEA 2015 ratifican este diagnóstico. En Lenguaje y Comunicación, la mayoría de los estudiantes, 46%, se ubica en el nivel II, lo que significa que cuentan con un dominio apenas indispensable de los aprendizajes clave, y en Matemáticas es aún más grave: dos de cada tres estudiantes se ubican en el nivel I, por lo que no logran los aprendizajes clave.⁵⁶

Este panorama apunta a una meta común: mejorar el aprendizaje de los estudiantes de secundaria, actores y partícipes de las decisiones de nuestro país en el presente y para el futuro. Esto implica fuertes retos en varios aspectos, desde la perspectiva del diseño curricular para mejorar el desempeño de los estudiantes y asegurarles una mejor inserción a la sociedad a partir de reducir el número de quienes no alcanzan los niveles mínimos de competencia e impulsar a quienes muestren potencial para que alcancen los niveles superiores de desempeño. Esto implica priorizar los aprendizajes que favorecen el desarrollo de habilidades cognitivas que redunden en el desarrollo del pensamiento crítico y en la solución de problemas, así como fortalecer las habilidades de comunicación y de trabajo en grupo; lo anterior implica para la secundaria un reto organizacional y de gestión para garantizar un mayor involucramiento y seguimiento entre docentes y alumnos, y las estrategias del colegiado.

CULTURAS JUVENILES

Uno de los principios rectores del *Plan* es centrarse en el aprendizaje de los estudiantes, de ahí la importancia de conocer a los adolescentes que cursan este nivel. La adolescencia es una etapa integral y sigue en cada persona un ritmo y una dirección propios, según su trayecto y los factores socioeconómicos y culturales que la rodean. En ese contexto, las escuelas secundarias constituyen un punto de encuentro intercultural e intergeneracional, en el cual los adolescentes construyen y reconstruyen su identidad, y al mismo tiempo son un espacio de presión que refleja parte de las tensiones políticas, económicas, sociales y culturales del contexto en que vive.

Actualmente, las culturas juveniles están influidas por el contexto tecnológico y cultural que crea lenguajes y conocimientos en ocasiones incompatibles con la cultura escolar, lo cual plantea un desafío pedagógico. El gran reto de la escuela secundaria es integrar la pluralidad de lenguajes y culturas, ampliar el horizonte del acceso al conocimiento, garantizar la convivencia y el diálogo entre ambas culturas. Las relaciones sociales de convivencia que se construyen en el aula, entre el docente y sus estudiantes, tienen una importancia decisiva en los aprendizajes y dependen del equilibrio entre el respeto a la autoridad y los vínculos de confianza, cordialidad, respeto y gusto por el aprendizaje.

⁵⁶ Véase Instituto Nacional para la Evaluación de la Educación, *Plan Nacional para la Evaluación de los Aprendizajes. Resultados nacionales 2015: Sexto de primaria y tercero de secundaria. Lenguaje y comunicación y Matemáticas*, 2015. Consultado en abril de 2017 en: <http://www.inee.edu.mx/index.php/resultados-nacionales-2015>



DIVERSIDAD DE CONTEXTOS

La heterogeneidad de los estudiantes es producto de la diversidad de contextos geográficos, sociales, económicos y culturales. A las escuelas acuden estudiantes provenientes de contextos diferentes, con experiencias de aprendizaje propias, por ello, la intervención docente debe favorecer el aprovechamiento y enriquecimiento de los saberes de los estudiantes a partir de sus diferencias. Estas diferencias no han de ser barrera para el aprendizaje; por el contrario, los maestros habrán de encontrar en la diversidad la riqueza para nutrir los ambientes de aprendizaje que propicien. Asimismo, es conveniente establecer nexos entre los profesores, las familias y la localidad donde está ubicada la escuela.

ESCUELA LIBRE DE VIOLENCIA

Las escuelas son espacios que resultan de la interacción social entre los integrantes de la comunidad escolar. Las dinámicas de convivencia están determinadas por los valores, las normas y las formas de trabajo que predominan en la escuela, así como por el contexto en el que se ubica esta. Es un espacio donde confluyen diferentes formas de relación. Ante la diversidad de relaciones establecidas en la escuela secundaria, resulta necesario fomentar un modelo de convivencia que, de acuerdo con el SEN, promueva, respete y garantice los derechos de los adolescentes.

Las escuelas también son espacios donde repercuten los problemas que se viven en los contextos sociales cercanos, la entidad o el país, los cuales generan situaciones de violencia cuya solución demanda la participación de la comunidad escolar. Para ello, se necesita analizar el origen de la violencia que se vive en la escuela y convocar a directivos, docentes, familias y estudiantes para transformar las relaciones interpersonales de la comunidad escolar. Es indispensable desarrollar estrategias orientadas a la creación de espacios de expresión, diálogo y apertura, participación responsable, transparencia y rendición de cuentas. Construir ambientes seguros y estimulantes para el estudiantado también favorece la solución no violenta de las diferencias, a partir del diálogo, el establecimiento de acuerdos y el respeto a la dignidad y los derechos humanos. De esta manera, se busca eliminar las expresiones de violencia, tanto en el interior de las aulas, como en la escuela y su perímetro circundante, previniendo la manifestación de conductas que atenten contra la integridad de las personas y la comunidad escolar.

RASGOS DEL PERFIL DE EGRESO DE LA EDUCACIÓN SECUNDARIA

Lenguaje y comunicación

Utiliza su lengua materna para comunicarse con eficacia, respeto y seguridad en distintos contextos con diferentes propósitos e interlocutores. Si es hablante de una lengua indígena también lo hace en español. Describe en inglés experiencias, acontecimientos, deseos, aspiraciones, opiniones y planes.



Pensamiento matemático

Amplía su conocimiento de técnicas y conceptos matemáticos para plantear y resolver problemas con distinto grado de complejidad, así como para modelar y analizar situaciones. Valora las cualidades del pensamiento matemático.

Exploración y comprensión del mundo natural y social

Identifica una variedad de fenómenos del mundo natural y social, lee acerca de ellos, se informa en varias fuentes, indaga aplicando principios del escepticismo informado, formula preguntas de complejidad creciente, realiza análisis y experimentos. Sistematiza sus hallazgos, construye respuestas a sus preguntas y emplea modelos para representar los fenómenos. Comprende la relevancia de las ciencias naturales y sociales.



Pensamiento crítico y solución de problemas

Formula preguntas para resolver problemas de diversa índole. Se informa, analiza y argumenta las soluciones que propone y presenta evidencias que fundamentan sus conclusiones. Reflexiona sobre sus procesos de pensamiento (por ejemplo, mediante bitácoras), se apoya en organizadores gráficos (por ejemplo, tablas o mapas mentales) para representarlos y evalúa su efectividad.

Habilidades socioemocionales y proyecto de vida

Asume responsabilidad sobre su bienestar y el de los otros, y lo expresa al cuidarse a sí mismo y a los demás. Aplica estrategias para procurar su bienestar en el corto, mediano y largo plazo. Analiza los recursos que le permiten transformar retos en oportunidades. Comprende el concepto de *proyecto de vida* para el diseño de planes personales.





Colaboración y trabajo en equipo

Reconoce, respeta y aprecia la diversidad de capacidades y visiones al trabajar de manera colaborativa. Tiene iniciativa, emprende y se esfuerza por lograr proyectos personales y colectivos.

Convivencia y ciudadanía

Se identifica como mexicano. Reconoce la diversidad individual, social, cultural, étnica y lingüística del país, y tiene conciencia del papel de México en el mundo. Actúa con responsabilidad social, apego a los derechos humanos y respeto a la ley.



Apreciación y expresión artísticas

Analiza, aprecia y realiza distintas manifestaciones artísticas. Identifica y ejerce sus derechos culturales (por ejemplo, el derecho a practicar sus costumbres y tradiciones). Aplica su creatividad para expresarse por medio de elementos de las artes (entre ellas, la música, la danza y el teatro).

Atención al cuerpo y la salud

Activa sus habilidades corporales y las adapta a distintas situaciones que se afrontan en el juego y el deporte escolar. Adopta un enfoque preventivo al identificar las ventajas de cuidar su cuerpo, tener una alimentación balanceada y practicar actividad física con regularidad.



Cuidado del medioambiente

Promueve el cuidado del medioambiente de forma activa. Identifica problemas relacionados con el cuidado de los ecosistemas y las soluciones que impliquen la utilización de los recursos naturales con responsabilidad y racionalidad. Se compromete con la aplicación de acciones sustentables en su entorno (por ejemplo, reciclar y ahorrar agua).

Habilidades digitales

Compara y elige los recursos tecnológicos a su alcance y los aprovecha con una variedad de fines, de manera ética y responsable. Aprende diversas formas para comunicarse y obtener información, seleccionarla, organizarla, analizarla y evaluarla.



3. HETEROGENEIDAD DE CONTEXTOS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA

La educación básica se ofrece tanto en escuelas de organización completa como de organización incompleta. Las primeras imparten los tres grados de educación preescolar o los seis grados de educación primaria, y tienen un maestro por cada grado, o bien, son escuelas secundarias (de cualquiera de las tres modalidades) que tienen completa la plantilla de profesores. Estas escuelas representan 46% del total, pero atienden 84.5% de la matrícula total. También hay un gran número de escuelas de organización incompleta, más de 106 000. De esas, casi 54 000 son escuelas unitarias, con un docente para atender todos los grados. Se trata mayoritariamente de cursos comunitarios del Consejo Nacional de Fomento Educativo (CONAFE). Las escuelas unitarias atienden a 3.6% del total de la matrícula, poco más de 800 000 estudiantes. Otras 7 000 escuelas son bidocentes, con una atención a 1% de la matrícula y otras 40 000 escuelas más son multigrado (con tres o más maestros, pero incompletas), las cuales atienden a 11% de la matrícula, que equivale a 2.5 millones de estudiantes.

Los propósitos de este *Plan* son para todos los estudiantes de educación básica, independientemente del tipo de organización que tenga la escuela a la que asisten.⁵⁷

ESCUELAS DE EDUCACIÓN BÁSICA PÚBLICA			
TIPO DE ESCUELA	ESTUDIANTES	DOCENTES	ESCUELAS
ORGANIZACIÓN COMPLETA	19 715 553	853 679	91 026
	84.49%	81.49%	46.08%
MULTIGRADO	UNITARIA	837 101	58 624
		3.59%	29.67%
	BIDOCENTE	247 636	14 360
		1.06%	3.63%
	TRIDOCENTE O MÁS	2 534 313	120 873
		10.86%	20.62%
TOTAL	23 334 603	1 047 536	197 560

Este *Plan* se fundamenta en el *Modelo Educativo* y por ende obedece a la lógica de la equidad y la inclusión en el que este se sustenta.

⁵⁷ Secretaría de Educación Pública, 2017, *op. cit.*



El currículo es suficientemente flexible para que, dentro del marco de los objetivos nacionales, cada escuela fomente procesos de aprendizaje considerando las distintas necesidades y contextos de los estudiantes, y así pueda encontrar la mejor manera de desarrollar su máximo potencial. Este *Plan* dejó atrás un currículo poco flexible y saturado, excesivamente enfocado en la acumulación de conocimientos, para ofrecer otro que permita a cada comunidad escolar profundizar en los aprendizajes clave de los estudiantes e incluso les da autonomía para definir una parte de los contenidos.

Esta transformación no se limita a las escuelas urbanas de organización completa, sino que busca concretarse en todas las modalidades, incluyendo la educación indígena, la educación migrante, las telesecundarias, las escuelas multigrado y los cursos comunitarios del CONAFE. Respetando la diversidad cultural, lingüística y étnica, así como los derechos culturales y lingüísticos de los pueblos y las comunidades, el currículo permite a todos los niños y jóvenes recibir una educación equitativa de calidad y pertinente para desarrollarse plenamente.

Más allá de las diferencias entre escuelas, es deseable que en el interior de cada plantel converjan estudiantes de distintos contextos y conformen una comunidad plural y compleja. Las escuelas deben ser espacios incluyentes, en donde se fomente el aprecio por la diversidad y se elimine la discriminación por origen étnico, apariencia, género, discapacidad, creencias religiosas, orientación sexual o cualquier otro motivo. Pero la inclusión debe ser concebida como beneficio no solo para las personas vulnerables y los grupos tradicionalmente excluidos, sino para todos los actores que participan en el proceso educativo.⁵⁸

⁵⁸ La evidencia proveniente de la psicología social y las teorías del desarrollo cognitivo sugieren que la exposición a “experiencias de diversidad” tiene, por ejemplo, el potencial de desafiar las “creencias adquiridas” en una etapa crítica del desarrollo personal. Asimismo, se ha advertido que la experiencia de diversidad fomenta, con diversos mecanismos, una disposición a adoptar un pensamiento más complejo. Véase Bowman, N., “College Diversity Experiences and Cognitive Development: a Meta-analysis”, en *Review of Educational Research*, núm. 80, 2010, pp. 4-33.

En ese sentido, uno de los principales propósitos del planteamiento curricular es que los estudiantes aprendan a convivir, trabajar y relacionarse en grupos multiculturales, bilingües, plurilingües, de contextos económicos y lugares de origen distintos, es decir, que se formen en la interculturalidad y comprendan la diversidad como una fuente de enorme riqueza.

ARTÍCULO 2º DE LA CONSTITUCIÓN POLÍTICA DE LOS ESTADOS UNIDOS MEXICANOS.

LA NACIÓN MEXICANA ES ÚNICA E INDIVISIBLE

La Nación tiene una composición pluricultural sustentada originalmente en sus pueblos indígenas, que son aquellos que descienden de poblaciones que habitaban en el territorio actual del país al iniciarse la colonización y que conservan sus propias instituciones sociales, económicas, culturales y políticas, o parte de ellas.

La conciencia de su identidad indígena deberá ser criterio fundamental para determinar a quiénes se aplican las disposiciones sobre pueblos indígenas.

Son comunidades integrantes de un pueblo indígena aquellas que formen una unidad social, económica y cultural asentada en un territorio y que reconocen autoridades propias de acuerdo con sus usos y costumbres.

El derecho de los pueblos indígenas a la libre determinación se ejercerá en un marco constitucional de autonomía que asegure la unidad nacional. El reconocimiento de los pueblos y comunidades indígenas se hará en las constituciones y leyes de las entidades federativas, las que deberán tomar en cuenta, además de los principios generales establecidos en los párrafos anteriores de este artículo, criterios etnolingüísticos y de asentamiento físico.

Uno de los principales nudos de desigualdad se encuentra en la educación que atiende a la población indígena, tanto en la modalidad indígena como en las escuelas generales, en la oferta para los hijos de jornaleros agrícolas migrantes y en los servicios comunitarios del CONAFE. Una alta proporción de quienes reciben estos servicios ven afectado su derecho a la educación por problemáticas de exclusión, discriminación e inequidad.⁵⁹ Para atender estos desafíos se requiere un intenso esfuerzo de focalización.

En primer lugar, realizar una planeación lingüística, que vaya desde reconfigurar la oferta inicial de educación intercultural y bilingüe, para asegurar que los docentes tengan un mejor dominio de la lengua en la que aprenden sus alumnos, hasta las necesidades escolares actuales. Esta planeación parte del reconocimiento del bilingüismo, el plurilingüismo, la multiculturalidad y las aulas multigrado y así permitir la atención de necesidades específicas de apren-

⁵⁹ La mitad de los maestros de las escuelas indígenas no cuenta con grado de licenciatura. Solo veintidós normales del país tienen la licenciatura en Educación Primaria Intercultural Bilingüe. Además no hay una oferta similar para los docentes de preescolar indígena. Véase Schmelkes, Sylvia (coord.), *El enfoque intercultural en la educación. Orientaciones para maestros de primaria*, México, Coordinación General de Educación Intercultural y Bilingüe-SEP, 2006, pp. 47-56.

dizaje en las lenguas de dominio de los estudiantes, ya sean indígenas, español, Lengua de Señas Mexicana o una lengua extranjera.

Asimismo, es importante robustecer la supervisión escolar, el acompañamiento técnico-pedagógico y el desarrollo de colectivos docentes, así como establecer las medidas necesarias para que el desarrollo profesional de los maestros corresponda al contexto en el que trabajan.

Por otra parte, es imprescindible estrechar la vinculación entre las familias y las escuelas mediante los Consejos Escolares de Participación Social, así como la impartición de talleres de orientación y capacitación para involucrar a las comunidades en la planeación y gestión cotidiana de las escuelas. Finalmente, se deben priorizar los planteles de estas comunidades en los programas que invierten en la infraestructura física y recursos directos al plantel, facilitando su participación en la definición y la supervisión de las obras.

La experiencia de otros países demuestra que en ocasiones resulta favorable promover la unión de esfuerzos de aquellos centros escolares que, por su ubicación geográfica y el deseo de sus comunidades, puedan consolidarse en un nodo de atención para compartir los recursos y las capacidades disponibles con el fin de que todos reciban una educación de calidad de forma continua.

Además, la posibilidad de que los estudiantes conozcan otras realidades y aprendan a convivir con ellas es valiosa, ya que las sociedades contemporáneas se construyen con base en la diversidad y la posibilidad de consenso.⁶⁰ Se ha demostrado que cuando niños y jóvenes en situación de desventaja conviven e interactúan en las aulas con personas de mayor capital social su desempeño escolar mejora considerablemente.⁶¹ Sin embargo, este fenómeno, llamado *efecto par*, se ve prácticamente anulado en escuelas con alta segregación. En todos los casos, el criterio que oriente estos esfuerzos debe ser el derecho de todos los niños y jóvenes a recibir una formación integral, sin distinción de su origen, género o condición social.

De la misma manera, se deben redoblar esfuerzos para consolidar una educación inclusiva, mediante acciones que promuevan la plena participación en el sistema de educación regular, de estudiantes con discapacidad y aptitudes sobresalientes, en beneficio de toda la comunidad educativa. Paulatinamente, y atendiendo la naturaleza de las discapacidades, se han de crear las condiciones necesarias para que estos estudiantes formen parte de las escuelas regulares y reciban una educación de calidad que asegure su tránsito por la educación obligatoria. Esto implica eliminar las barreras para el acceso, el aprendizaje, la participación y el egreso de estos estudiantes.

En este esfuerzo, la formación inicial y continua de los docentes es un elemento fundamental, pues los maestros requieren desarrollar capacidades

⁶⁰ Véase Reimers, Fernando, *op. cit.*

⁶¹ Rubia, Fernando Andrés, “La segregación escolar en nuestro sistema educativo”, en *Forum Aragón*, núm. 10, 2013, pp. 47-52.



que les permitan orientar el proceso de conformación de comunidades educativas incluyentes, solidarias y respetuosas de la diversidad. En ese sentido, es importante que todos los maestros puedan adquirir, como parte de su preparación inicial, las herramientas necesarias para trabajar bajo el enfoque de la educación inclusiva.

El entorno físico es clave en esta transición. La infraestructura y el equipamiento, así como los materiales educativos diversos y pertinentes, y las TIC deben contribuir a que los estudiantes con capacidades distintas tengan pleno acceso a una educación de calidad y así aportar al desarrollo de su máximo potencial.

Otro de los pilares de la equidad e inclusión en el currículo es el impulso a acciones orientadas a la igualdad entre hombres y mujeres. Si bien el sistema educativo mexicano ha logrado prácticamente la paridad de género en el acceso a la educación en todos los niveles,⁶² aún persisten brechas en los niveles de aprovechamiento en ciertas disciplinas. En particular, las niñas y las jóvenes obtienen peores resultados que sus pares masculinos en las ciencias exactas y

⁶² La matrícula femenina en la educación básica representa 49% total, mientras que en la educación media superior y superior alcanza 50%.

naturales.⁶³ La ansiedad en el aprendizaje de las matemáticas y los estereotipos de género afectan a las niñas desde temprana edad, e impactan en su desarrollo matemático en todos los niveles.⁶⁴

La escasa presencia relativa de mujeres en los campos de la ciencia, la tecnología, la ingeniería y las matemáticas (STEM, por sus siglas en inglés) tiene consecuencias en los ámbitos personal y social. Su participación en estos campos implica creación de conocimiento, desarrollo de soluciones innovadoras, igualdad sustantiva de derechos y acceso a ocupaciones mejor remuneradas. Por ello es primordial atender específicamente la promoción de las mujeres en STEM por medio de intervenciones focalizadas, como mentorías y formación continua docente para que las dinámicas en las aulas sean más incluyentes.⁶⁵

4. ARTICULACIÓN CON LA EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR

La transición entre la educación secundaria y el nivel medio superior es especialmente relevante, pues desde que en 2012 el Congreso aprobó una educación obligatoria de quince grados escolares, la educación secundaria perdió su carácter terminal. Hoy los egresados de la educación básica han de continuar estudiando al menos tres grados más. Uno de los grandes retos para hacer realidad la universalización de la educación media superior es su buena articulación con la educación básica, mediante la construcción de un puente con la educación secundaria. Esto supone, en el plano del diseño curricular:

1. **Ir más allá de las pruebas para evaluar el desempeño** de los estudiantes y garantizar aprendizajes duraderos a fin de que estos cuenten con los conocimientos, las habilidades y las actitudes indispensables que les permitan ingresar a cualquiera de los subsistemas de la educación media superior y al mismo tiempo aplicarlos en su vida.
2. **Favorecer la transición hacia el último nivel de la educación obligatoria**, lo cual implica redoblar esfuerzos orientados a abatir el rezago y el abandono escolar con el fin de que los estudiantes cursen la totalidad de estudios obligatorios y puedan continuar con su formación superior.

⁶³ En PISA 2015, los hombres presentan mejores resultados que las mujeres en las pruebas de matemáticas y ciencias: 412 vs. 404 y 413 vs. 406, respectivamente.

⁶⁴ Régner, Isabelle; Jennifer R. Steele y Pascal Huguet, "Stereotype Threat In Children: Past and Present", en *Revue Internationale de Psychologie Sociale*, vol. 3, 2014, pp. 5-12

⁶⁵ Véase Ramos Gabriela, *Cerrando las brechas de género: es hora de actuar*, México, OCDE, 2012. Consultado el 11 de abril de 2017 en: [http://www.oecd.org/centrodemexico/medios/Gender%20Equality%20-%20Mexico%20-%20December%202012%20\(Gabriela%20Ramos\)%20\(3\).pdf](http://www.oecd.org/centrodemexico/medios/Gender%20Equality%20-%20Mexico%20-%20December%202012%20(Gabriela%20Ramos)%20(3).pdf)

3. **Ampliar y fortalecer las opciones y los procesos de acceso a la educación media superior** con la finalidad de asegurar que los jóvenes continúen con su formación y tengan más y mejores oportunidades para ejercer su derecho de concluir la educación obligatoria.
4. **Constituir una oferta integrada**, con sus respectivas especificidades y propósitos compartidos para generar un capital cultural común.
5. **Ofrecer a las nuevas generaciones aprendizajes de áreas del saber más relevantes** y que dejen de cursar asignaturas que han perdido su razón de ser.
6. **Fomentar la exploración de intereses y aptitudes estudiantiles** en el marco de la diversidad de áreas y tipos de conocimiento de índole humanístico, científico, técnico, artístico y ocupacional.
7. **Ampliar la visión al considerar que los adolescentes deben contar con aptitudes para adaptarse y enfrentar una sociedad que cambia en forma acelerada**, en donde el tipo de actividades laborales se transformará con la creación de nuevas formas de trabajo y profesiones.

Por ello, en la elaboración de este *Plan* se ha hecho especial hincapié en articular los perfiles de egreso y los contenidos curriculares de los niveles secundario y medio superior, así como en alinear las propuestas pedagógicas. Si bien se ha dado un paso firme hacia adelante en la articulación entre niveles aún quedan tareas pendientes, especialmente por la diversidad de orígenes de los subsistemas y por las características de sus estructuras orgánicas. Sin embargo, es muy importante que todos los profesores de educación básica y principalmente los de educación secundaria estén conscientes de que con la obligatoriedad de los cuatro niveles educativos (preescolar, primaria, secundaria y medio superior) el trabajo que cotidianamente realicen con sus estudiantes ha de estar orientado a llevarlos lo más lejos posible en su trayectoria escolar, incluso más allá de la educación obligatoria.

También hay que hacer notar que en esta transición entre niveles puede acentuarse la posibilidad del abandono escolar. De ahí que sea urgente fortalecer políticas que coordinen a autoridades de ambos niveles con el ánimo de apoyar las trayectorias educativas de los adolescentes.⁶⁶

Particularmente es necesario promover y facilitar el acceso de las jóvenes egresadas de secundaria a la educación media superior, pues más de una tercera parte de las mexicanas entre 15 y 29 años no estudia ni trabaja, comparado con tan solo uno de cada diez varones.⁶⁷ Aunque hay madres jóvenes que deciden o se ven obligadas a detener sus estudios para dedicarse al trabajo en el hogar, este indicador también refleja las inequidades del sistema educativo. Los obstáculos en el acceso de mujeres jóvenes a la

⁶⁶ Véase Curran, Ruth; Scott Stoner-Elby y Frank Furstenberg, "Connecting entrance and departure: The transition to ninth grade and High School dropout", en *Education and Urban Society*, 40, núm. 5, 2008, s/i.

⁶⁷ Véase Ramos, Gabriela, *op. cit.*



educación no solo las afectan a ellas y a sus familias, sino a la sociedad en conjunto, ya que dificulta la construcción de comunidades incluyentes y equitativas. Por todas estas razones es clave promover el acceso igualitario de las niñas y las jóvenes a todos los niveles educativos, así como su plena participación en todas las áreas del conocimiento.



IV. EL CURRÍCULO DE LA EDUCACIÓN BÁSICA

1. RAZONES PRINCIPALES PARA MODIFICAR EL CURRÍCULO

La educación básica requiere reformarse porque, según criterios nacionales e internacionales,⁶⁸ los aprendizajes de los estudiantes son deficientes y sus prácticas no cumplen con las necesidades de formación de los niños y jóvenes que exige la sociedad actual.⁶⁹

El currículo tradicionalmente se ha concebido más desde la lógica interna de las asignaturas académicas, sin duda importantes, pero ha dejado de lado las necesidades de formación de los educandos, es muy extenso y los estudiantes no profundizan con suficiencia en los temas y por esta razón no desarrollan habilidades cognitivas superiores. El currículo, por tanto, ha desestimado las necesidades de aprendizaje de los estudiantes.

Hasta ahora no se ha logrado ofrecer una formación integral porque no se han reconocido con suficiencia los distintos aspectos del individuo a los que la escuela debe atender ni a la diversidad de estilos y necesidades de aprendizaje de los estudiantes. En algunas reformas educativas, el currículo se ha enfocado más en temas académicos y ha dejado de lado otros aspectos fundamentales del desarrollo personal y social. Asimismo, ha sido poco flexible, por lo que no ha brindado a las escuelas espacios locales de decisión sobre el currículo. Estos temas fueron señalados reiteradamente en los Foros de Consulta Nacional para la Revisión del Modelo Educativo como asuntos indispensables que considerar en la Reforma Educativa en curso.

⁶⁸ Véase Instituto Nacional para la Evaluación de la Educación, *La educación obligatoria en México. Informe 2016*, México, INEE. Consultado el 11 de abril de 2017 en: <http://publicaciones.inee.edu.mx/buscadorPub/P1/I/241/P1241.pdf> // Véase Flores Vázquez, Gustavo y María Antonieta Díaz Gutiérrez, *México en PISA 2012*, INEE, México, 2013. Consultado el 11 de abril de 2017 en: http://www.sems.gob.mx/work/models/sems/Resource/11149/1/images/Mexico_PISA_2012_Informe.pdf / También véase Programa para la Evaluación Internacional de Alumnos, *Estudiantes de bajo rendimiento ¿Por qué se quedan atrás y cómo ayudarles a tener éxito? Resultados Principales*, París, OCDE, 2016. Consultado el 11 de abril de 2017 en: <http://www.oecd.org/pisa/keyfindings/PISA-2012-Estudiantes-de-bajo-rendimiento.pdf>

⁶⁹ Para afrontar el reto de educar a los mexicanos en el siglo XXI, se llevaron a cabo Foros de Consulta Nacional para la Revisión del Modelo Educativo en el 2014. Para saber más sobre estos foros, véase Secretaría de Educación Pública, *Foros de Consulta Nacional para la Revisión del Modelo Educativo*, México, SEP, 2014. Consultado el 11 de abril de 2017 en: <http://www.forosdeconsulta2014.sep.gob.mx/>

2. CONSULTAS PÚBLICAS DE 2014 Y 2016

En 2014, en el marco de la Reforma Educativa en curso, la SEP convocó a maestros, académicos, padres de familia, investigadores, estudiantes, legisladores, autoridades, organizaciones sociales y en general a toda la población interesada en buscar alternativas que garanticen la calidad de la educación para que expusieran sus puntos de vista en los Foros de Consulta Nacional para la Revisión del Modelo Educativo.⁷⁰ Entre los temas tratados, hay dos que son críticos para la construcción del currículo: “El reto de educar a los mexicanos en el siglo XXI” y “Qué es hoy lo básico indispensable”. Entre los participantes hubo consenso acerca de que la educación básica debe hacer:

- **FORMAR** estudiantes analíticos, críticos, reflexivos y capaces de resolver problemas.
- **CENTRAR** la atención en el estudiante para transitar del énfasis en la enseñanza al énfasis en el aprendizaje.
- **CONTAR** con programas con menos contenidos y mayor profundización en los temas de estudio.
- **FORMAR** a los estudiantes en el manejo de sus emociones.
- **TENER** en cuenta el contexto, las necesidades, los intereses y los estilos de aprendizaje de los estudiantes.
- **FOMENTAR** la tolerancia, el respeto, la convivencia, la interculturalidad y promover la equidad de género.
- **PROPICIAR** la construcción de redes de trabajo que favorezcan la colaboración entre docentes y estudiantes.
- **FORTALECER** la autonomía escolar.
- **PROMOVER** una mayor participación de los padres de familia en la gestión escolar.

En julio de 2016, la SEP presentó y sometió a consulta pública una *Propuesta curricular para la educación obligatoria 2016*, que incorporaba muchos de los planteamientos vertidos en los foros de 2014.

En la consulta de 2016, los participantes mostraron amplia aceptación y valoración positiva de los objetivos generales del nuevo planteamiento educativo propuesto por la SEP. En particular hubo una aprobación amplia de los principios éticos y los valores humanistas que estructuran el nuevo planteamiento educativo, y una opinión mayoritariamente positiva acerca de la definición de los fines de la educación. Asimismo, se ratificaron muchas de las

⁷⁰ *Ídem.*

demandas de 2014 y se plantearon algunos aspectos más,⁷¹ los cuales fueron, en gran medida, considerados en la formulación de este *Plan*, entre ellos destacan los siguientes:

- **SUGERENCIA REITERADA** de incorporar referencias teóricas que le den mayor sustento al planteamiento y les permita a los participantes profundizar en su comprensión.
- **SOLICITUD DE CONOCER** la valoración de la SEP sobre las reformas educativas anteriores para entender y contextualizar de mejor manera la nueva propuesta presentada.
- **VALORACIÓN AMPLIAMENTE POSITIVA** de la propuesta para Autonomía curricular en educación básica como una innovación necesaria y significativa.
- **DEMANDA DE LOGRAR** una mayor y mejor articulación entre la educación básica y la educación media superior, en particular en tres áreas:
 - Las formas de nombrar y conceptualizar los aprendizajes
 - La pedagogía
 - El perfil de egreso
- **ESTIMACIÓN PROVECHOSA** sobre la incorporación de un eje específico de atención transversal orientado a impulsar la inclusión y la equidad en materia educativa, más allá de una sola modalidad educativa, como educación especial o indígena.
- **VALORACIÓN AMPLIAMENTE POSITIVA** de la incorporación del desarrollo socioemocional de los estudiantes como parte de la nueva propuesta para la educación nacional.
- **COMENTARIOS ABUNDANTES E INSISTENTES** a favor de incluir la educación inicial, por su relevancia, para promover el desarrollo, desde la edad temprana, de las capacidades físicas, sociales, emocionales e intelectuales de los niños.
- **APRECIACIÓN POSITIVA** sobre la intención de disminuir contenidos y profundizar en la calidad de los aprendizajes.
- **SEÑALAMIENTO** acerca de que los aprendizajes clave no corresponden solo a la formación académica y que dichos aprendizajes pueden resultar también del trabajo escolar en los componentes de las Áreas de Desarrollo Personal y Social y de los Ámbitos de la Autonomía Curricular.
- **CONFUSIÓN** por el cambio de nombre de Educación Física por Desarrollo corporal y salud.
- **NECESIDAD DE CONTAR** con un glosario para puntualizar el significado que la SEP da a ciertos vocablos y conceptos.

⁷¹ Véase Heredia, Blanca (coord.) *Consulta sobre el Modelo Educativo 2016*, México, PIPE-CIDE, 2016. Consultado en abril de 2017, en: https://media.wix.com/ugd/ddboe8_9c81a1732a474f078d1b513b751fce29.pdf

La SEP agradece a todas las personas interesadas en mejorar la calidad de la educación nacional su participación en ambos procesos de consulta. Sus planteamientos enriquecieron la tarea de diseño de este currículo y muchas de las opiniones vertidas en los diversos foros y espacios de opinión han sido tenidas en cuenta para la elaboración de este *Plan*.

3. DISEÑO CURRICULAR

El diseño del *Plan* parte de reconocer la existencia de varias tensiones fundamentales que son producto de buscar la mejora de la calidad en la educación. Entre ellas, la que existe entre el reconocimiento de la diversidad y la atención a la desigualdad; entre los diversos conocimientos disciplinarios, los tradicionales del currículo y otros más novedosos que requieren encontrar un lugar en la nueva organización curricular; la que surge de oponer la cantidad de contenidos abarcables y los tiempos lectivos disponibles para su estudio; las que se dan entre conocimientos y valores, y entre estos y las habilidades que se quiere que los alumnos desarrollen; las que existen entre las alfabetizaciones básicas y las alfabetizaciones superiores; entre los métodos de enseñanza tradicionales y los renovadores; entre, por un lado, la fuerza y la pertinencia de los materiales educativos y, por el otro, las nuevas tecnologías y las capacidades de los docentes para utilizarlas adecuadamente en su práctica; entre los usos y costumbres pedagógicos y las innovaciones, y entre lo abstracto o doctrinario y lo concreto y práctico.

Además, se deben reconocer las tensiones entre los propósitos educativos considerados en los perfiles de egreso de la educación básica y la educación



media superior —referidos en el apartado II— y los distintos componentes del *Modelo Educativo*, y entre la formación de los docentes y las necesidades educativas de las nuevas generaciones de mexicanos, por mencionar las tensiones más relevantes.

Dicho de otra manera, el diseño curricular es un ejercicio no lineal que debe poner en la balanza múltiples aspectos que, a menudo, se orientan en direcciones opuestas. A continuación se exploran algunos de esos aspectos que particularmente se tuvieron en cuenta para el diseño del presente currículo y para la elaboración de los programas de estudio que lo integran.

CURRÍCULO INCLUSIVO

Este *Plan* se sitúa en el marco de la educación inclusiva, que plantea que los sistemas educativos han de estructurarse para facilitar la existencia de sociedades más justas e incluyentes. En ese sentido, la escuela ha de ofrecer a cada estudiante oportunidades para aprender que respondan a sus necesidades particulares, reconociendo que ello...

[...] no implica la sumatoria de planes individualizados de atención al estudiante desligados y abstraídos de un entorno colectivo de aprendizaje con otros pares, sino movilizar todas las potencialidades en ambientes de aprendizaje con diversidad de contextos. Personalizar es respetar, comprender y construir sobre la singularidad de cada persona en el marco de ambientes colaborativos entendidos como una comunidad de aprendizaje, donde todos se necesitan y se apoyan mutuamente.⁷²

HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES

Este *Plan* responde a reflexiones y debates que los especialistas en desarrollo curricular han sostenido en los últimos años.⁷³ En particular atiende la recomendación de que el currículo ha de desarrollar, en cada estudiante, tanto las habilidades tradicionalmente asociadas con los saberes escolares, como las vinculadas con el desempeño emocional y ciudadano, que no responden a lo cognitivo. Es decir, la escuela ha de atender tanto al desarrollo de la dimensión sociocognitiva de los estudiantes como al impulso de sus emociones. El currículo ha de apuntar a desarrollar la razón y la emoción, reconociendo la integralidad de la persona, es decir, que en el proceso educativo hay que superar la división tradicional entre lo intelectual y lo

⁷² Tedesco, Juan Carlos; Renato Opertti y Massimo Amadio, *op. cit.*

⁷³ Un ejemplo de estos debates se puede consultar en: Parlamento Europeo y Consejo de la Unión Europea (UE). 2006. “Recomendación del Parlamento Europeo y del Consejo del 18 de diciembre de 2006 sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente”. Documento 2006/962/CE, Bruselas, *Diario Oficial de la Unión Europea*, el 30 de diciembre de 2006. Consultado el 13 de mayo de 2016, en: <http://eur-lex.europa.eu/legal-content/ES/%20TXT/PDF/?uri=%20CELEX:32006H0962&from=ES>

emocional: “El bienestar del estudiante, clave para el logro de aprendizajes relevantes y sustentables, requiere de la sinergia entre los aspectos cognitivos, emocionales y sociales, fortaleciendo la idea de que la persona y la personalidad no son divisibles en partes abstraídas del conjunto”.⁷⁴

RELACIÓN GLOBAL-LOCAL

Otro aspecto importante en el desarrollo curricular es la relación entre lo global y lo local. Un currículo que aspire a responder a la diversidad de expectativas y necesidades de todos los educandos debe reconocer los distintos contextos en que operará dicho currículo, así como admitir la heterogeneidad de capacidades de las escuelas para responder a las demandas globales del currículo y a las específicas de su situación local. De ahí que el currículo deba ofrecer espacios de flexibilidad a las escuelas para que estas hagan adaptaciones en contenidos que convengan específicamente a su situación local.

CRITERIOS DEL INEE PARA EL DISEÑO CURRICULAR

El INEE definió un conjunto de atributos que debe tener en cuenta el diseño curricular y que serán indicativos para la evaluación que haga dicho instituto del plan y los programas de estudio para la educación básica que emita la SEP.⁷⁵ No se trata de criterios elaborados específicamente para este *Plan*, sino de criterios genéricos para cualquier plan de estudios para la educación básica que publique la Secretaría de Educación Pública.

Para elaborar el presente diseño curricular, la SEP tuvo en cuenta estas cualidades o atributos, los cuales cumplen la función de ser categorías analíticas que sirven tanto a los propósitos del diseñador como del evaluador curricular. Dichos atributos se detallan a continuación.

- **RELEVANCIA:** como cualidad que consiste en la capacidad del currículo de atender a los fines sociales de la educación, la relevancia se observa en los diseños curriculares cuando:
 - Los fundamentos, los propósitos y los contenidos, así como los procesos de enseñanza y aprendizaje que el currículo propone, responden a las finalidades éticas, normativas, económicas y de aspiración social que son la base del diseño curricular.
 - Los planteamientos curriculares permiten la formación de sujetos que tendrán oportunidad de continuar su trayectoria educativa o de participar activamente en la sociedad.

⁷⁴ Tedesco, Juan Carlos; Renato Opertti y Massimo Amadio, *op. cit.*, p. 4.

⁷⁵ Véase documento interno del INEE, *Criterios técnicos para la evaluación del diseño curricular. Apuntes para su construcción con el comité de expertos*, elaborado en 2016 por la Dirección de Evaluación de Contenidos y Métodos Educativos de la Dirección General de Evaluación de la Oferta Educativa, perteneciente a la Unidad de Evaluación del SEN.

- Las aspiraciones que se plantean están en consonancia con el ideal de ciudadano que se desea formar.
- Los contenidos y los enfoques didácticos que se han incorporado responden al desarrollo científico y tecnológico, a temas y políticas de trascendencia local, nacional o internacional.
- Los contenidos y las formas de aprendizaje atienden a las necesidades del sistema productivo nacional, regional y, en su caso, de los empleadores.
- **PERTINENCIA:** se observa cuando los planteamientos curriculares atienden a las características y necesidades biopsicosociales de los sujetos, se puede mirar en:
 - El entramado de elementos curriculares, como los aprendizajes que se pretenden, las formas de lograrlos y de comprobarlos atienden a la dimensión individual de la formación de las personas, y responden a las diferencias personales de los estudiantes, es decir, consideran al sujeto destinatario de ese currículo como elemento fundamental del proyecto educativo.
 - El tipo de conocimientos, habilidades y actitudes que se promueven para que los estudiantes puedan afrontar retos en la vida presente y futura, si se espera que sean sujetos con voz y voto en lo que desean aprender.
 - Las formas de enseñanza constituyen un reto o demanda cognitiva que reconoce los conocimientos previos y el nivel de desarrollo del sujeto.
 - La evaluación de los aprendizajes se plantea conforme a lo que se pretende que aprendan los estudiantes.
 - Las TIC se manifiestan como conocimientos, habilidades y actitudes en contenidos que deben ser aprendidos por los estudiantes como una nueva forma de conocer y no solo como recursos que se incorporan en la escuela.
 - Los planteamientos que sostienen los objetos curriculares son viables cuando incorporan las condiciones individuales, escolares y de contexto social y cultural.
- **EQUIDAD:** es la cualidad del currículo que está estrechamente relacionada con las de relevancia y pertinencia en la educación y, en este sentido, en el currículo refiere a la observación sobre lo siguiente:
 - Reconoce y atiende las diferencias debidas a contextos personales, escolares, sociales o culturales de los estudiantes, los docentes y las condiciones en que operan las escuelas.
 - Reconoce las diferencias entre las personas, las desigualdades que generan desventajas y brechas en el cumplimiento de las aspiraciones educativas.
 - Reconoce e incorpora desde su diseño la atención de todos, incluyendo a aquellos que históricamente se han encontrado al margen del sistema educativo.

- Incorpora un enfoque intercultural y la perspectiva de género fomenta la enseñanza bilingüe, contempla la diversidad de sujetos y contextos en los contenidos y las formas de enseñarlos.
- Prevé las posibilidades reales que tienen las escuelas de implementar lo que propone.
- **CONGRUENCIA INTERNA:** consistencia, convergencia, permanencia y relación de los planteamientos presentes en un objeto curricular, y que se refleja en:
 - La consistencia entre los elementos que articulan un objeto curricular y sus fundamentos centrales.
 - El sólido desarrollo epistemológico de la o las disciplinas en los contenidos y en el tratamiento de estos.
 - Las formas de enseñanza y de evaluación del aprendizaje guardan equilibrio con los planteamientos del enfoque pedagógico o didáctico de los campos de conocimiento.
 - Los recursos que se sugieren para que aprendan los alumnos (actividades, proyectos, prácticas educativas) son coherentes con las necesidades de formación de los sujetos en determinado trayecto formativo.
 - La propuesta didáctica es conveniente para el tratamiento de los contenidos curriculares.
 - El tipo de flexibilidad que incorpora (por ejemplo, la posibilidad de que el estudiante pueda elegir entre diferentes asignaturas o cursos, que la estructura curricular presente diferentes formas de organización académica, que se planteen diferentes prácticas pedagógicas, que exista un amplio margen para elegir contenidos y formas de enseñanza, así como nuevas formas administrativas y de gestión en concordancia con los planteamientos fundamentales del currículo que originan la flexibilidad).
 - Los elementos que articulan un objeto curricular son viables, es decir, es realmente posible implementarlos en las escuelas; consideran las condiciones administrativas y académicas para concretar lo que se pretende, como el tiempo disponible para tratar los contenidos y efectuar las actividades de aprendizaje; el perfil de los docentes, la organización de las escuelas, la infraestructura, recursos tecnológicos, entre otros.
- **CONGRUENCIA EXTERNA:** consistencia de los fundamentos centrales de los objetos curriculares, como pueden ser los planes o programas de estudio de los niveles de la educación obligatoria, con los referentes de las políticas educativas o normativas que los definen. Es decir, si los planteamientos presentes en distintos objetos curriculares, convergen, permanecen y se relacionan con los referentes que los fundamentan. De esta manera, valorar esta cualidad implica observar que:
 - Los elementos de los objetos curriculares están alineados a los fundamentos sociales, epistemológicos y psicopedagógicos enunciados en los documentos normativos de los cuales se derivan.

- Los perfiles de egreso de los niveles de la educación obligatoria son consistentes entre sí de acuerdo con los fines educativos planteados para esos niveles.
- En los diferentes niveles de la educación obligatoria se sostiene la organización de los contenidos de acuerdo con la misma fundamentación educativa, pedagógica y epistemológica que los integran, o en su caso, qué principios de construcción comparten.
- Los programas de estudio guardan una relación lógica horizontal y vertical en el plan de estudios que los incorpora.
- **CLARIDAD:** es la consideración de las necesidades de los usuarios de los objetos curriculares, se observa en:
 - Los planteamientos de los objetos curriculares, así como en sus elementos, los cuales se presentan, disponen y expresan coherentemente para la comprensión de los mismos.

Es preciso hacer notar que la noción de currículo ha evolucionado. Cada vez se concibe menos como una lista de contenidos y más como la suma y la organización de parámetros que favorecen el desempeño de los estudiantes y que dan lugar a una particular ecología del aprendizaje.⁷⁶

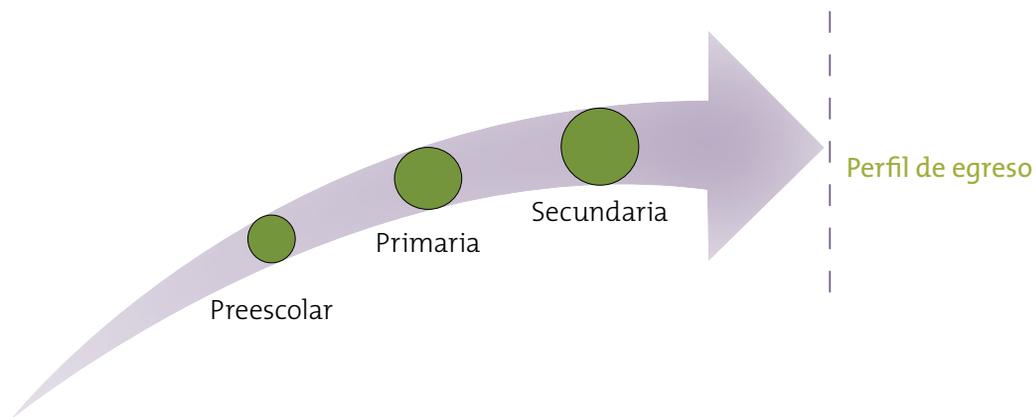
Los parámetros que dan forma al currículo están determinados por las siguientes preguntas: ¿Para qué se aprende? ¿Cómo y con quién se aprende? ¿Qué se aprende?

4. ¿PARA QUÉ SE APRENDE? PERFIL DE EGRESO

El perfil de egreso de un nivel escolar define el logro educativo que un estudiante debe alcanzar al término de ese nivel y lo expresa en “rasgos deseables”. Dicho logro no es resultado del trabajo del estudiante al final del trayecto, sino el resultado de su aprendizaje progresivo a lo largo de los niveles educativos previos. En el caso de la educación básica, el perfil de egreso se corresponde con los once rasgos que aparecen en la columna “Al término de la educación secundaria” de la tabla presentada en la página 27. Estos rasgos son producto del trabajo escolar del estudiante a lo largo de los tres niveles: preescolar, primaria y secundaria. Es un trayecto que dura doce años.

⁷⁶ Aquí *ecología* se refiere a las relaciones simples y complejas que se producen entre los actores (estudiantes, profesores, directivos, padres o tutores, autoridades, etcétera) que participan en el proceso educativo y a la interacción de estos con el contexto del que forman parte. Véase Coll, César, “El currículo escolar en el marco de la nueva ecología del aprendizaje”, en *Revista Aula*, núm. 219, México, febrero de 2013, pp. 31-36. Consultado en mayo de 2016, en: http://www.psyed.edu.es/prodGrintie/articulos/Coll_CurriculumEscolarNuevaEcologia.pdf

En este sentido, alcanzar dichos “rasgos deseables” es un asunto multifactorial: el estudiante como responsable de su propio aprendizaje, todos los profesores que lo acompañan a lo largo del trayecto educativo y los contextos sociales y familiares en los que se desenvuelve el estudiante. Todos ellos influyen positiva o negativamente en el logro del perfil de egreso.



ONCE RASGOS DEL PERFIL DE EGRESO

SE COMUNICA CON CONFIANZA Y EFICACIA

Utiliza su lengua materna para comunicarse con eficacia, respeto y seguridad en distintos contextos con múltiples propósitos e interlocutores. Si es hablante de una lengua indígena también lo hace en español. Describe experiencias, acontecimientos, deseos, aspiraciones y opiniones en inglés.

FORTALECE SU PENSAMIENTO MATEMÁTICO

Amplía su conocimiento de técnicas y conceptos matemáticos para plantear y resolver problemas con distinto grado de complejidad, así como para modelar y analizar situaciones. Valora las cualidades del pensamiento matemático.

GUSTA DE EXPLORAR Y COMPRENDER EL MUNDO NATURAL Y SOCIAL

Identifica una variedad de fenómenos del mundo natural y social, lee acerca de ellos, se informa en distintas fuentes, indaga aplicando principios del escepticismo informado, formula preguntas de complejidad creciente, realiza análisis y experimentos. Sistematiza sus hallazgos, construye respuestas a sus preguntas y emplea modelos para representar los fenómenos. Comprende la relevancia de las ciencias naturales y sociales.

DESARROLLA EL PENSAMIENTO CRÍTICO Y RESUELVE PROBLEMAS CON CREATIVIDAD

Formula preguntas para resolver problemas de diversa índole. Se informa, analiza y argumenta las soluciones que propone, y presenta evidencias que fundamentan sus conclusiones. Reflexiona sobre sus procesos de pensamiento, se apoya en organizadores gráficos (por ejemplo, tablas o mapas mentales) para representarlos y evalúa su efectividad.

POSEE AUTOCONOCIMIENTO Y REGULA SUS EMOCIONES

Asume responsabilidad sobre su bienestar y el de los otros, y lo expresa al cuidar su cuerpo, su mente y las relaciones con los demás. Aplica estrategias para procurar su bienestar en el corto, mediano y largo plazo. Analiza los recursos que le permiten transformar retos en oportunidades. Comprende el concepto de *proyecto de vida* para el diseño de planes personales.

TIENE INICIATIVA Y FAVORECE LA COLABORACIÓN

Reconoce, respeta y aprecia la diversidad de capacidades y visiones al trabajar de manera colaborativa. Tiene iniciativa, emprende y se esfuerza por lograr proyectos personales y colectivos.

ASUME SU IDENTIDAD, FAVORECE LA INTERCULTURALIDAD Y RESPETA LA LEGALIDAD

Se identifica como mexicano. Reconoce la diversidad individual, social, cultural, étnica y lingüística del país, y tiene conciencia del papel de México en el mundo. Actúa con responsabilidad social, apego a los derechos humanos y respeto a la ley.

APRECIA EL ARTE Y LA CULTURA

Experimenta, analiza y aprecia distintas manifestaciones artísticas. Identifica y ejerce sus derechos culturales. Aplica su creatividad de manera intencional para expresarse por medio de elementos de la música, la danza, el teatro y las artes visuales.

CUIDA SU CUERPO Y EVITA CONDUCTAS DE RIESGO

Activa sus destrezas motrices y las adapta a distintas situaciones que se afrontan en el juego y el deporte escolar. Adopta un enfoque preventivo al identificar las ventajas de cuidar su cuerpo, tener una alimentación balanceada y practicar actividad física con regularidad.

MUESTRA RESPONSABILIDAD POR EL AMBIENTE

Promueve el cuidado del medioambiente de forma activa. Identifica problemas relacionados con el cuidado de los ecosistemas y las soluciones que impliquen la utilización de los recursos naturales con responsabilidad y racionalidad. Se compromete con la aplicación de acciones sustentables en su entorno.

EMPLEA SUS HABILIDADES DIGITALES DE MANERA PERTINENTE

Compara y elige los recursos tecnológicos a su alcance y los aprovecha con una multiplicidad de fines. Aprende diversas formas para comunicarse y obtener información, seleccionarla, analizarla, evaluarla, discriminarla y construir conocimiento.

5. ¿QUÉ SE APRENDE? CONTENIDOS

Los contenidos que universalmente han de aprender todos los alumnos de una nación son un tema de debate permanente en todos los países. Qué debe enseñar la escuela, qué es prescindible, qué es lo prioritario, para qué, y para quién son preguntas que admiten distintas respuestas.

En nuestro país tenemos una larga tradición de debate en este sentido y experimentamos vías diversas para encontrar el consenso. Ante la necesidad de seleccionar y demarcar los temas que deben formar parte del currículo, se han superado algunas dificultades relacionadas con la importancia de acotar la extensión de los contenidos en aras de privilegiar la profundización. Para ello ha sido indispensable ir más allá de la acumulación de contenidos que ha resultado de los procesos de revisión y actualización del currículo a lo largo del tiempo, trascender la orientación que privilegia tanto la lógica interna de las disciplinas como la organización tradicional de los conocimientos y plantear que el currículo debe responder a un análisis acerca de la función que cumple la educación en la sociedad. Asimismo, se han de atender las recomendaciones derivadas de la pedagogía, las cuales establecen la importancia de enfocar la acción pedagógica en aprendizajes clave, en no demeritar lo fundamental —que

es desarrollar las habilidades cognitivas superiores, como el pensamiento crítico— en aras de abarcar muchos temas y de pretender que la escuela responda a múltiples demandas, desde diversos ámbitos sociales, en lugar de concentrarse en formar integralmente a los alumnos para que sean ciudadanos responsables.

La selección de los contenidos básicos que integran este *Plan* responde a los atributos expuestos en el documento denominado *Fines de la educación para el siglo XXI* y al perfil de egreso ahí planteado.⁷⁷ Asimismo, esta selección de contenidos es resultado del trabajo de equipos multidisciplinarios integrados por docentes, investigadores y especialistas en didáctica. Tiene como base el diálogo sobre lo deseable y lo posible, lo fundamental común y el impulso a la mejora de la calidad. Esta selección tiene en cuenta las propuestas derivadas de la investigación educativa más pertinente, actualizada y basada en el conocimiento de la escuela, en los estudios acerca de cómo aprenden los niños y los adolescentes, y sobre los materiales que resultan útiles para estudiar. Es preciso destacar que todo currículo debe ser dinámico y estar abierto a cambios.

Como se dijo antes, la selección de los contenidos debe responder a una visión educativa de aquello que corresponde a la formación básica de niños y adolescentes y, con ello, garantizar la educación integral de los estudiantes. Una de las tareas clave para la construcción de este currículo ha sido la de identificar los contenidos fundamentales que permitan a los profesores poner énfasis en los aprendizajes imprescindibles para que los alumnos alcancen los objetivos de cada asignatura, grado y nivel, y con ello gradualmente logren el perfil de egreso de la educación básica. En este ejercicio de identificar contenidos se aplicaron cuatro criterios que a continuación se describen.

ENFOQUE COMPETENCIAL

A partir de la publicación en 1996 del informe Delors de la UNESCO,⁷⁸ varios países se replantearon la pregunta “¿qué deben enseñar nuestras escuelas?” y luego la respondieron diseñando currículos orientados al desarrollo de las llamadas *competencias para la vida*. Cuatro años después, con la primera aplicación de la prueba PISA,⁷⁹ diversos organismos se enfocaron al análisis de estas competencias y las definieron a partir de las nuevas necesidades que la

⁷⁷ Este documento se puso a consulta pública en 2016 y obtuvo una opinión mayoritariamente positiva. Véase Heredia, Blanca (coord.), *op. cit.*

⁷⁸ Delors, Jacques, *op. cit.*

⁷⁹ Véase Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos, *op. cit.*

llegada del siglo XXI, dominado por la tecnología y la globalización, planteó.⁸⁰ Así, los currículos fundados en un enfoque competencial se multiplicaron. México no fue la excepción: desde la reforma curricular de la educación primaria y secundaria, del año 1993, los planes y programas de estudio han buscado que los alumnos desarrollen competencias para el estudio, para la vida y para continuar aprendiendo fuera de la escuela, de forma que lo aprendido en la escuela tenga relevancia para vivir exitosamente en la sociedad actual.

Esos planteamientos acerca de los fines de la educación en la sociedad del conocimiento se han ido refinando y tanto la UNESCO como la OCDE han revisado su marco teórico.⁸¹ En un comienzo sirvió de fundamento a la prueba PISA y tuvo un enfoque específicamente económico. En su narrativa acerca de las economías basadas en el conocimiento, las demandas hacia los sistemas educativos se enfocaron especialmente en recomendaciones para equipar a los estudiantes con los conocimientos y las habilidades que redundaran en el crecimiento económico de sus países —a menudo medido por el producto interno bruto (PIB)—, la productividad y la eficiencia.

Hoy muchos países y diversos organismos multilaterales reconocen que esta narrativa economicista tiene limitaciones, por lo que plantean la construcción de una visión más amplia, que remonte no solo crecimiento económico sino que ayude a la conformación de naciones y regiones fundadas en el bienestar de las personas, las sociedades y el medioambiente.⁸² En ese sentido hay consenso respecto a que el desarrollo sustentable y la cohesión social dependen fundamentalmente de las competencias de la población.

⁸⁰ Diversas propuestas de las competencias del siglo XXI se pueden ver en: UNESCO *Revisiting Lifelong Learning for the 21st Century*, <http://www.unesco.org/education/uie/pdf/revisitingLLL.pdf> / *Framework for 21st Century Learning*, <http://www.p21.org/our-work/p21-framework> / *What are 21st century skills?*, <https://k12.thoughtfullearning.com/FAQ/what-are-21st-century-skills>. Los tres sitios se consultaron en abril de 2017.

⁸¹ Véase Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, Educación 2030. Consultado en abril de 2017 en: <http://www.unesco.org/new/es/education/themes/leading-the-international-agenda/education-for-all/sdg4-education-2030/> // La OCDE lanzó en 1998 el proyecto Definición y Selección de Competencias: Marco teórico y conceptual (DeSeCo) (<http://www.deseco.ch>) y publicó un reporte final en 2003 denominado Key Competencies for a Successful Life and a Well-Functioning Society. Unos años después, para dar cabida en este marco educativo a la Nueva Narrativa, la OCDE revisó esos postulados y lanzó el proyecto Education 2030 (<http://www.oecd.org/edu/school/education-2030.htm>), actualmente en construcción, el cual se centra en la articulación de competencias que los estudiantes requieren para dar forma a su futuro, además de aprender a vivir exitosa y responsablemente en el mundo por venir.

⁸² Por ejemplo, la Comisión Europea apoya el proyecto Nueva Narrativa, diseñado “para identificar un nuevo discurso, más abarcador, que tome en cuenta la cambiante realidad del continente europeo y que destaque que la UE no tiene solo el propósito de lograr el crecimiento económico sino la unidad cultural que comparte un conjunto de valores en un mundo globalizado. Esos valores hacen parte esencial del Proyecto de Europa y son la dignidad humana, la libertad, la democracia, la igualdad y el respeto a los derechos humanos. Véase European Commission, *New Narrative for Europe*, EC, 2015. Consultado el 27 de abril de 2017 en: <http://ec.europa.eu/culture/policy/new-narrative>

Algunas investigaciones que estudian el futuro ofrecen valiosas observaciones acerca de las tendencias de largo plazo que tendrán impactos importantes en diversas esferas sociales, tanto en organizaciones e instituciones como en los individuos y sus formas de vida. Las posibles transformaciones sobre las que alertan incluyen agudos cambios tecnológicos, mayor globalización, diversidad creciente, importantes desigualdades globales, cambio climático, cambios demográficos, desestabilidad ecológica, pérdida de la biodiversidad, nuevas formas de comunicación e interacción, transformación de valores a gran escala, inestabilidad normativa, conflictos y nuevas formas de violencia, pobreza y movimientos poblacionales, desbalance entre desarrollo económico, social y ambiental. Estos cambios no son nuevos, han existido por décadas, pero es verdad que en años recientes se han acelerado mucho.

Ante tales circunstancias, los responsables de las políticas públicas educativas a nivel internacional han planteado la importancia de que los sistemas educativos contribuyan a la definición de un futuro más balanceado y preparado para contrarrestar los continuos cambios y la incertidumbre que caracterizan a la sociedad actual, favoreciendo el desarrollo de...

- **RESILIENCIA:** para que los jóvenes sean capaces de salir adelante en un mundo estructuralmente desbalanceado.
- **INNOVACIÓN:** para que los jóvenes sean capaces de aportar valor al mundo.
- **SOSTENIBILIDAD:** para que los jóvenes sean capaces de mantener el balance del mundo.

Para lograr que los alumnos sean resilientes, innovadores y tengan valores que garanticen la sostenibilidad del mundo se requiere que desarrollen un conjunto de competencias.⁸³ En el contexto curricular estas competencias requieren expresarse de forma que los profesores comprendan cómo han de apoyar a los alumnos a desarrollarlas y sobre todo que puedan verificar, estudiante a estudiante, en qué medida las dominan. Las competencias, entendidas como la movilización de saberes ante circunstancias particulares, se demuestran en la acción, por ejemplo, la competencia comunicativa se manifiesta al hablar o al escribir y la competencia motriz al moverse. De ahí que un alumno solo pueda mostrar su nivel de dominio de cierta competencia al movilizar simultáneamente las tres dimensiones que se entrelazan para dar lugar a una competencia: conocimientos, habilidades, actitudes y valores.

⁸³ Véase Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos, *Education 2030: Draft Discussion Paper On The Progress Of The Oecd Learning Framework 2030*. Documento de trabajo elaborado por la Dirección de Educación y Habilidades del Comité de Política Educativa para su discusión en la reunión sobre Educación 2030, realizada en Beijing, China, 9 y 10 de noviembre de 2016. Consultado en abril de 2017 en: <http://www.oecd.org/edu/school/education-2030.htm>

CONOCIMIENTOS

Tienen gran valor en la sociedad actual, sean estos de naturaleza:

- DISCIPLINARIA
- INTERDISCIPLINARIA
- PRÁCTICA

HABILIDADES

En la sociedad actual se requiere dominar un rango muy amplio de habilidades, no solo para conseguir el éxito académico, sino para desarrollar la curiosidad intelectual y otras destrezas cognitivas necesarias para aprender en el ámbito escolar y para seguir aprendiendo fuera de este. Las habilidades se clasifican en tres grupos:

- HABILIDADES COGNITIVAS Y METACOGNITIVAS
- HABILIDADES SOCIALES Y EMOCIONALES
- HABILIDADES FÍSICAS Y PRÁCTICAS

ACTITUDES Y VALORES

Una actitud se define como la disposición individual que refleja conocimientos, creencias, sentimientos, motivaciones y características personales hacia objetos, personas, situaciones, asuntos e ideas. Las actitudes son independientes de la personalidad y los valores, y son más maleables. Incluso, estudios recientes indican que las formas de implementación en el currículo son clave para su desarrollo.

Los valores son elecciones que hacen los individuos sobre la importancia de un objeto o comportamiento, según criterios que permiten jerarquizar la opción de unos sobre otros. Se trata de principios contra los que se juzgan las creencias, conductas y acciones como buenas o deseables o malas e indeseables.⁸⁴ Se desarrollan mediante procesos de exploración, experimentación, reflexión y diálogo, en el que los niños y jóvenes otorgan sentido y dan significado a sus experiencias y afinan lo que creen.⁸⁵

Una lista preliminar incluye las siguientes actitudes:

- ADAPTABILIDAD, FLEXIBILIDAD Y AGILIDAD
- MENTE ABIERTA (A OTRAS PERSONAS, NUEVAS IDEAS Y NUEVAS EXPERIENCIAS)
- CURIOSIDAD

⁸⁴ Halstead, Mark y Mónica Taylor, *The development of values, attitudes, and personal qualities: a review of recent research*, Berkshire, National Foundation for Educational Research (NFER), 2000. Consultado el 30 de mayo de 2017 en: <https://www.nfer.ac.uk/publications/g1009/g1009.pdf>

⁸⁵ Nagaoka, Jenny *et al.*, "Foundations for Young Adult Success A Developmental Framework", en *Concept Paper for Research and Practice*, Chicago, Junio 2015. Consultado el 30 de mayo de 2017 en: <https://consortium.uchicago.edu/sites/default/files/publications/Foundations%20for%20Young%20Adult-Jun2015-Consortium.pdf>

- MENTALIDAD GLOBAL
- ESPERANZA (RELACIONADA CON EL OPTIMISMO Y LA AUTOEFICACIA)
- PROACTIVIDAD

Y los siguientes valores:

- GRATITUD
- RESPETO POR SÍ MISMO, Y POR OTROS (DIVERSIDAD CULTURAL)
- CONFIANZA (EN SÍ, EN OTROS, EN LAS INSTITUCIONES)
- RESPONSABILIDAD (AUTORREGULACIÓN)
- HONESTIDAD
- SOSTENIBILIDAD ECOLÓGICA
- JUSTICIA
- INTEGRIDAD
- IGUALDAD Y EQUIDAD

Si un alumno desarrolla pronto en su educación una actitud positiva hacia el aprendizaje, valora lo que aprende, y luego desarrolla las habilidades para ser exitoso en el aprendizaje, es mucho más probable que comprenda y aprenda los conocimientos que se le ofrecen en la escuela. Por eso se sugiere revertir el proceso y comenzar con el desarrollo de actitudes, luego de habilidades y por último de conocimientos.⁸⁶

Para representar las competencias y tratar de clarificar su complejidad, los especialistas educativos del proyecto Educación 2030 de la OCDE las han plasmado en un esquema, que al combinar las tres dimensiones simula una trenza; un mechón o tira representa los conocimientos, el otro las habilidades y el tercero las actitudes y valores. La idea del tejido es que, en la acción, cada dimensión es inseparable, pero desde el punto de vista de la enseñanza y del aprendizaje es necesario identificarlas individualmente.



⁸⁶ Véase Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos, *op. cit.*



En este *Plan* el planteamiento curricular se funda en la construcción de conocimientos y el desarrollo de habilidades, actitudes y valores. En este sentido, su enfoque es competencial, pero las competencias no son el punto de partida del *Plan*, sino el punto de llegada, la meta final, el resultado de adquirir conocimientos, desarrollar habilidades, adoptar actitudes y tener valores. La experiencia en esta materia a nivel internacional nos dice que al buscar el verdadero dominio de las competencias del siglo XXI, estamos en la dirección correcta.

NATURALEZA DE LOS CONTENIDOS Y FORMACIÓN INTEGRAL

Los fines de la educación básica anteriormente expuestos se refieren a la formación integral del individuo como un mejoramiento continuo de la persona, mediante el desarrollo de su potencial intelectual y de los recursos culturales, personales y sociales que le permitan participar como ciudadano activo, contribuir al desarrollo económico y prosperar como individuo en una sociedad diversa y cambiante.

En ese sentido, la formación integral reclama contenidos de naturaleza diversa. Por una parte, será necesario asegurar la existencia de contenidos disciplinares que tradicionalmente se adquieren en la escuela. En este ámbito se incluyen el acceso pleno a la cultura escrita, el razonamiento matemático, las habilidades de observación e indagación que se desarrollan fundamentalmente en el intento de responder preguntas sobre fenómenos naturales y sociales.

Por otra parte, la formación integral requiere preparar tanto la mente como el cuerpo. De ahí que la actividad física, el desarrollo emocional, el sentido estético y la creatividad deban atenderse con contenidos y espacios curriculares específicos. Asimismo, la construcción de la identidad, de la formación en valores y del sentido ético para vivir en sociedad reclaman el desarrollo de prácticas que favorezcan el conocimiento inter e intrapersonal. Esta diversidad en la naturaleza de los contenidos que requiere la educación básica se expresará en componentes y espacios curriculares específicos.

INFORMACIÓN *VERSUS* APRENDIZAJE

La pregunta sobre qué vale la pena aprender en la escuela ha sido la guía principal para seleccionar contenidos del currículo,⁸⁷ pero la pregunta no tiene fácil respuesta. Buena parte de la dificultad para responderla reside en la falta de certeza que tenemos hoy sobre la utilidad de los temas para el futuro de los niños y jóvenes que están inscritos actualmente en la escuela. Los cambios sociales nos hacen cuestionarnos si lo que es muy útil aprender ahora lo seguirá siendo en unos años. En ese sentido, la respuesta es dinámica, lo que hoy es valioso puede no serlo en unos años y viceversa.⁸⁸ Tampoco la respuesta tiene por qué ser la misma para todos los alumnos, en virtud de que cada uno tendrá un futuro particular, por lo mismo es indispensable ofrecer espacios curriculares que atiendan a intereses y necesidades individuales.

Si bien no hay una respuesta unívoca a la pregunta, el cuestionamiento sí es muy útil y nos ayuda a establecer que se deben privilegiar los contenidos que propicien aprendizajes relevantes y duraderos, que permitan a los alumnos no solo saber y pensar acerca de ese contenido, sino sobre todo que sean la llave que abra el pensamiento a otros contenidos. La aplicación de este criterio nos indica entonces que se han de favorecer los contenidos que utilizan el conocimiento para resolver problemas, sopesar opciones, tomar decisiones y ayudar a niños y jóvenes a comprender mejor su mundo.

Lo más importante es enseñar contenidos que desafíen al tiempo y a los que tampoco afecte mucho la variabilidad humana. En ese sentido, se procura incluir en el currículo contenidos que permitan al alumno ver que hay diversas maneras de construir conocimiento —por ejemplo, el saber científico se construye mediante la experimentación, mientras que un historiador narra hechos del pasado a partir del estudio de fuentes—; que hagan visibles las varias formas posibles de razonar dentro de cada disciplina —por ejemplo, en Matemáticas un alumno puede aprender a resolver un problema usando argumentos alge-

⁸⁷ Perkins, David, *Future Wise: Educating our children for a changing world*, Nueva York, John Willey & Sons, 2014.

⁸⁸ Por ejemplo, la enseñanza de los logaritmos estuvo presente durante largo tiempo en los programas de Matemáticas porque son una herramienta que permite hacer, de forma muy eficiente, multiplicaciones, divisiones y otras operaciones que involucran números muy grandes o números con muchos decimales, pero la generalización de las calculadoras de bolsillo hizo que ese conocimiento se tornara irrelevante, al menos para la mayoría de la población.



braicos y luego descubrir que ese mismo problema puede resolverse empleando argumentos geométricos— y que ofrezcan evidencias de la relatividad del conocimiento —por ejemplo, en Historia se puede estudiar un hecho a partir de un punto de vista particular, el de los vencedores, y luego analizar ese mismo hecho desde otro ángulo, el de los vencidos—.

Asimismo, la pertinencia de un contenido no puede dissociarse de cómo se enseña este. Su valor se expresa realmente cuando se utiliza en el aula, de ahí que un contenido sea tan solo aprendizaje en potencia. Una conclusión entonces es que su valor es relativo, pues lo que realmente lo maximiza es cómo logra el maestro que sus alumnos aprendan, porque de eso depende la calidad de los aprendizajes. Otra conclusión es que lograr un conocimiento es tan relevante como aprender acerca de cómo lo aprendimos. Ese saber (al que se le llama *metacognición*) permite a los alumnos aprender cada vez más, porque tienen mayor control sobre sus formas de aprender. Sin embargo, esta importante reflexión acerca de cómo se aprende (que también es un contenido) a menudo no tiene cabida en el aula por la presión que tienen los docentes para cubrir la totalidad de los contenidos de un programa. Este *Plan* da una importancia especial a la metacognición como uno de los pilares del desarrollo de las habilidades cognitivas superiores.

BALANCE ENTRE CANTIDAD DE TEMAS Y CALIDAD DE LOS APRENDIZAJES

Uno de los diagnósticos, ya mencionado, que motiva la reforma del currículo vigente de la educación básica es su extensión excesiva, la cual ha sido objeta-

da por muchos maestros, quienes se lamentan por no poder abarcar todos los temas del programa de estudios con suficiencia. De ahí que otro criterio para la definición de contenidos del currículo se refiera a la cantidad de temas que ha de incluir un programa de estudios si lo que busca es que los alumnos logren aprendizajes valiosos y duraderos.

El ejercicio para balancear la cantidad de temas que es posible tratar adecuadamente en el tiempo lectivo es una tarea crítica del desarrollo curricular a la que se denomina *ejercicio de suma cero*. Esto quiere decir que la integración de contenidos a un programa de estudio debe considerar el número de temas que se pueden abarcar correctamente, sin prisa y dedicando el tiempo necesario a su comprensión. Puesto que la incorporación de un contenido importante puede requerir el descarte de otro, no necesariamente menos importante, de poco sirve incluir muchos temas en un programa de estudio si con ello se compromete la calidad de los aprendizajes, pero es una realidad que, una vez que un tema se incorpora al currículo, es muy difícil que salga de él, siempre habrá quién lo defienda y pugne para que no se retire.

Para identificar los contenidos que se incluyen en este *Plan* se siguió el principio de privilegiar los temas fundamentales que propicien la mejor calidad del conocimiento y el entendimiento. Los aprendizajes que se logran de forma significativa y que se tornan en saberes valiosos posibilitan ampliar y profundizar en otros conocimientos porque permiten movilizar prácticas hacia nuevas tareas y contextos, por ello son fundamentales para consolidar aprendizajes relevantes y duraderos.

6. APRENDIZAJES CLAVE

Un aprendizaje clave es un conjunto de conocimientos, prácticas, habilidades, actitudes y valores fundamentales que contribuyen sustancialmente al crecimiento integral del estudiante,⁸⁹ los cuales se desarrollan específicamente en la escuela y que, de no ser aprendidos, dejarían carencias difíciles de compensar en aspectos cruciales para su vida.

El logro de aprendizajes clave posibilita que la persona desarrolle un proyecto de vida y disminuye el riesgo de que sea excluida socialmente. En contraste, hay otros aprendizajes que, aunque contribuyan positivamente al desarrollo de la persona, pueden lograrse con posterioridad a la educación básica o por vías distintas a las escolares.

Con base en esta definición y en las ideas desarrolladas en los apartados anteriores, este *Plan* plantea la organización de los contenidos programáticos en tres componentes curriculares: Campos de Formación Académica; Áreas de Desarrollo Personal y Social; y Ámbitos de la Autonomía Curricular, a los que,

⁸⁹ Véase Coll, César y Elena Martín, *Vigencia del debate curricular. Aprendizajes básicos, competencias y estándares*, México, SEP, Serie Cuadernos de la Reforma, 2006.

en conjunto, se denomina *Aprendizajes Clave para la educación integral* y que se desglosan enseguida.

CAMPOS DE FORMACIÓN ACADÉMICA

Este componente de observancia nacional está organizado en tres campos: Lenguaje y Comunicación, Pensamiento Matemático y Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social. Cada campo se organiza a su vez en asignaturas. Los tres Campos de Formación Académica aportan especialmente al desarrollo de la capacidad de aprender a aprender del alumno.

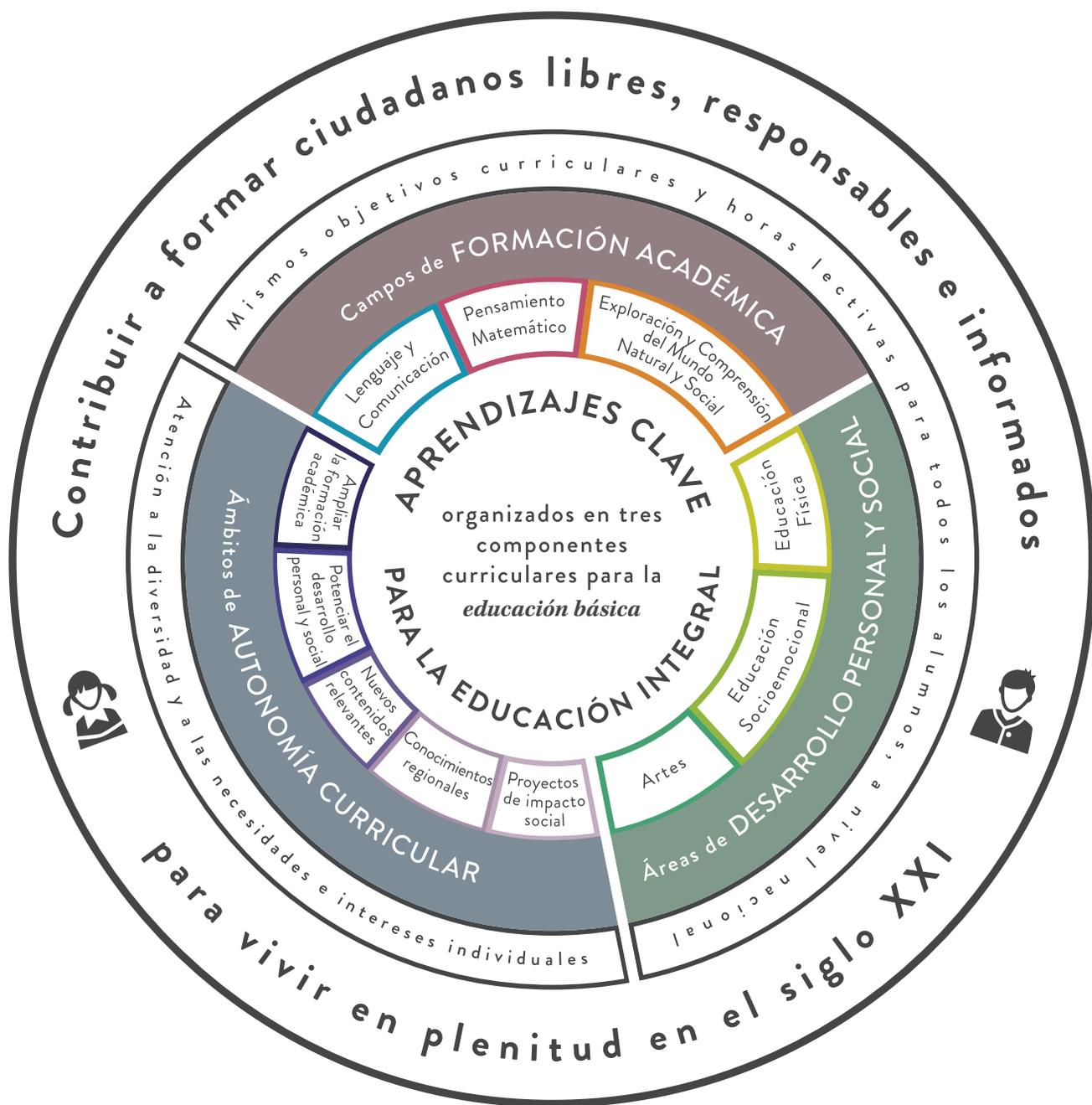
ÁREAS DE DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL

Para que el alumno de educación básica logre una formación integral, la formación académica debe complementarse con el desarrollo de otras capacidades humanas. La escuela debe brindar oportunidades para que los estudiantes desarrollen su creatividad, la apreciación y la expresión artísticas, ejerciten su cuerpo y lo mantengan saludable, y aprendan a reconocer y manejar sus emociones. Este componente curricular también es de observancia nacional y se organiza en tres Áreas de Desarrollo: Artes, Educación Socioemocional y Educación Física. Estas tres áreas no deben recibir el tratamiento de asignaturas. Requieren enfoques pedagógicos específicos y estrategias para evaluar los logros de los alumnos, distintas de las empleadas para valorar el desempeño en los Campos de Formación Académica del primer componente. Las tres áreas aportan al desarrollo integral del educando y, especialmente, al desarrollo de las capacidades de aprender a ser y aprender a convivir.

ÁMBITOS DE LA AUTONOMÍA CURRICULAR

El tercer componente se rige por los principios de la educación inclusiva porque busca atender las necesidades educativas e intereses específicos de cada educando. Es de observancia nacional aunque cada escuela elegirá e implementará la oferta de este componente curricular con base en los periodos lectivos que tenga disponibles y en los lineamientos que expida la SEP para normar este componente. El tiempo lectivo disponible en cada escuela para este componente es variable y depende del calendario y horario que cada escuela establezca. El componente Autonomía curricular está organizado en cinco ámbitos: “Ampliar la formación académica”, “Potenciar el desarrollo personal y social”, “Nuevos contenidos relevantes”, “Conocimientos regionales” y “Proyectos de impacto social”.

La razón para estructurar el currículo en tres componentes responde tanto a la naturaleza diferenciada de los aprendizajes propuestos en cada componente como a la especificidad de la gestión de cada espacio curricular. Es preciso hacer notar que la denominación de los dos primeros se refiere al tipo de contenidos que cada uno abarca, mientras que el tercero se refiere específicamente a las decisiones de gestión sobre los contenidos de ese componente. Si bien cada componente cuenta con espacios curriculares y tiempos lectivos específicos, los tres interactúan para formar integralmente al educando, como lo muestra el siguiente diagrama.



COMPONENTES CURRICULARES

El diagrama anterior, “Componentes curriculares”, representa en un esquema integrador los tres componentes curriculares y permite visualizar de manera gráfica la articulación del currículo. Los tres son igualmente importantes y ningún componente debe tener primacía sobre los otros dos.

El CTE ofrece un espacio importante para que los docentes de los tres componentes curriculares compartan en ese espacio colegiado sus objetivos, los analicen y los alineen.

APRENDIZAJES ESPERADOS

Para su organización y su inclusión específica en los programas de estudio, los aprendizajes clave se han de formular en términos del dominio de un conocimiento, una habilidad, una actitud o un valor. Cuando se expresan de esta forma los aprendizajes clave se concretan en Aprendizajes esperados.

El trenzado final, a modo del esquema que se explicó en el apartado “Enfoque competencial” (página 107), que teje todos los aprendizajes esperados, expresa la formación que requieren los niños y jóvenes para convertirse en los ciudadanos competentes, libres, responsables e informados que plantea el documento *Fines de la educación*, ampliamente comentado en el apartado II de este *Plan*.

Cada Aprendizaje esperado define lo que se busca que logren los estudiantes al finalizar el grado escolar,⁹⁰ son las metas de aprendizaje de los alumnos, están redactados en la tercera persona del singular con el fin de poner al estudiante en el centro del proceso. Su planteamiento comienza con un verbo que indica la acción a constatar, por parte del profesor, y de la cual es necesario que obtenga evidencias para poder valorar el desempeño de cada estudiante.

Los Aprendizajes esperados de los tres niveles educativos se organizan con base en las mismas categorías, denominadas *organizadores curriculares*, esto con la intención de mostrar el trayecto formativo de los niños, desde que entran al preescolar y hasta que salen de la escuela secundaria, a efecto de dejar clara la progresión y la articulación de los aprendizajes a lo largo de la educación básica.

Los Aprendizajes esperados gradúan progresivamente los conocimientos, las habilidades, las actitudes y los valores que deben alcanzarse para construir sentido y también para acceder a procesos metacognitivos cada vez más complejos (aprender a aprender), en el marco de los fines de la educación obligatoria.

Los Aprendizajes esperados constituyen el referente fundamental para la planeación y la evaluación en el aula, y se plantearon bajo los siguientes criterios:

- **TIENEN EN CUENTA** las etapas de desarrollo psicopedagógico de niños y adolescentes.
- **SEÑALAN** con claridad las expectativas de aprendizaje de los alumnos en términos de conocimientos, habilidades, actitudes y valores.
- **ESTÁN PLANTEADOS** para ser logrados al finalizar cada grado escolar.
- **ESTÁN ORGANIZADOS** de manera progresiva, en coherencia con las distintas áreas del conocimiento y los niveles educativos.

⁹⁰ En el caso de preescolar, los Aprendizajes esperados no se refieren a un grado en particular sino al nivel educativo. Y, aunque algún alumno pueda lograr algún aprendizaje antes de completar el nivel, no es conveniente presionar a los alumnos. Es importante que cada uno avance a su ritmo.

- **SU PRESENTACIÓN** va de lo sencillo a lo complejo, pero no necesariamente siguen una secuencia lineal y por ello pueden alcanzarse por distintas rutas.
- **PARTEN** de los principios de inclusión y equidad (educación inclusiva: todos los estudiantes independientemente de su situación social, económica o física pueden alcanzar los Aprendizajes esperados).
- **RESPONDEN** a los requisitos de transparencia. Son públicos y deben hacerse del conocimiento de estudiantes y padres de familia.
- **BUSCAN GARANTIZAR** el desarrollo de procesos cognitivos, habilidades diversas y actitudes a profundidad.
- **RECONOCEN** que su logro no se alcanza con experiencias de una sola ocasión, sino que son el resultado de intervenciones educativas planeadas para desarrollarse a lo largo de un lapso de tiempo.

En el caso de preescolar, los Aprendizajes esperados además:

- **ESTÁN PLANTEADOS** para ser logrados al finalizar la educación preescolar. Los avances de los alumnos dependen de lo que sucede en las aulas y en las escuelas. Siempre hay oportunidades de profundizar y enriquecer el logro de aprendizajes sin apresurar ni presionar a los niños.
- **SE VAN CONSTRUYENDO, SE PROFUNDIZAN, AMPLÍAN Y ENRIQUECEN** en la medida en que los niños viven experiencias variadas que desafían su inteligencia y detonan en ellos procesos reflexivos y de interacción que les permite alcanzar niveles cognitivos cada vez más complejos y así construir verdaderamente los aprendizajes.
- **LA EDUCADORA DECIDE** cómo y en qué momento abordarlos mediante oportunidades y experiencias que estimulen la puesta en juego de los conocimientos, habilidades, actitudes y destrezas que implican los Aprendizajes esperados. En virtud de que los avances de los niños son heterogéneos, dependiendo de sus características y ritmos de aprendizaje, la participación de cada niño en cada experiencia que se les proponga es única; no aprenden lo mismo al mismo tiempo, aun realizando las mismas actividades.

Por lo anterior, en el apartado V de este *Plan*, los contenidos de los programas de estudio se expresan como “Aprendizajes esperados”⁹¹ y cada aprendizaje esperado se formula en términos del dominio de un conocimiento, una habilidad, una actitud o un valor. De esa forma los aprendizajes clave toman una expresión alcanzable por los alumnos y evaluable por parte del profesor.

⁹¹ En el caso del área Educación Socioemocional y por la naturaleza de esta se denominan *indicadores de logro* en lugar de *Aprendizajes esperados*.

7. ¿CÓMO Y CON QUIÉN SE APRENDE? LA PEDAGOGÍA

NATURALEZA DE LOS APRENDIZAJES

La ciencia cognitiva moderna parece confirmar que más que la cantidad de conocimientos es de radical importancia la calidad de saberes que construye el estudiante, el entendimiento que desarrolla y la movilización de esos saberes.

El conocimiento es multifacético: hay conocimiento sobre conceptos abstractos, sobre cómo resolver problemas rutinarios de manera eficiente y eficaz, sobre cómo manejar situaciones con problemas dinámicos y complejos, entre otros. Todas estas facetas interactúan para contribuir a la formación integral de una persona. Cuando el conocimiento se estructura de forma fragmentada e inconexa, el aprendiz puede saber mucho sobre un área, pero, si no puede movilizar sus saberes hacia otras áreas, será incapaz de usar ese conocimiento para resolver problemas relevantes de la vida real.⁹²

Actualmente, en el campo de la investigación sobre el aprendizaje se considera que este se logra cuando el aprendiz es capaz de utilizar lo aprendido en otros contextos. El aprendizaje que se transfiere —que se adapta a las circunstancias— es superior al trabajo repetitivo que permite ciertos niveles de ejecución, pero que no es suficiente para dar lugar al entendimiento profundo. Los aprendizajes valiosos posibilitan la continua ampliación del conocimiento y permiten recurrir a saberes y prácticas conocidos para realizar tareas en nuevas situaciones.

La labor del docente es fundamental para que los estudiantes aprendan y trasciendan incluso los obstáculos materiales y de rezago que deben afrontar. Un buen maestro, partiendo del punto en el que encuentra a sus estudiantes, tiene la tarea de llevarlos lo más lejos posible en la construcción de los conocimientos planteados en los planes y programas de estudio y en el desarrollo de su máximo potencial.

Asimismo, han de contar con herramientas para hacer de los errores de los estudiantes verdaderas oportunidades de aprendizaje, ayudarlos a identificar tanto el error como su origen. Deben generar de manera permanente experiencias exitosas que contribuyan a superar las situaciones difíciles, así como propiciar ambientes de aprendizaje cuyo objetivo sea identificar y fomentar los intereses personales y las motivaciones intrínsecas de los estudiantes.⁹³

Por otra parte, el currículo debe tener en cuenta cómo las emociones y la cognición se articulan para guiar el aprendizaje. Hay emociones que estimulan,

⁹² Schneider, Michael y Elsbeth Stern, “The cognitive perspective on learning: ten cornerstone findings”, en Dumont, Hanna, David Istance y Francisco Benavides (coords.), *The Nature of Learning. Using Research to Inspire Practice*, París, OCDE, 2010, pp. 69-90.

⁹³ Boekaerts, Monique, “The crucial role of motivation and emotion in classroom learning”, en Dumont, Hanna, David Istance y Francisco Benavides (coords.), *op. cit.*, pp. 91-112.

por ejemplo, la memoria a largo plazo, mientras que otras pueden afectar negativamente el proceso de aprendizaje de tal manera que el estudiante recuerde poco o nada de lo que tendría que haber aprendido. Esas emociones varían de un individuo a otro. Mientras que una emoción puede tener un efecto positivo en el aprendizaje de una persona, esa misma emoción puede provocar reacciones adversas en otra. Sin embargo, se ha comprobado que, mediante el desarrollo y la puesta en práctica de habilidades para la identificación y regulación de las emociones, los estudiantes obtienen mejores resultados en los aprendizajes si sus relaciones se basan en el respeto y la colaboración.

Cada vez es más claro el lugar central de la motivación intrínseca como requisito para construir conocimientos y habilidades de forma significativa. El maestro, en ese sentido, es clave para ayudar a los estudiantes a reconocer sus sistemas de motivación y cómo estos influyen en su aprendizaje. Para ello, los docentes deben conocer lo suficiente a los estudiantes. Asimismo, es necesario que tomen conciencia del efecto que sus expectativas tienen en el aprovechamiento de los estudiantes. Por ello es importante alentar en cada estudiante el máximo de su potencial y el mayor de sus esfuerzos. Por el contrario, el profesor ha de evitar, a toda costa, denigrar o disminuir la confianza de los estudiantes en sí mismos.

Los investigadores alertan sobre lo conveniente que resulta para un aprendiz que los adultos que lo rodean, padres, tutores y maestros, muestren ambición por lo que puede alcanzar y exigencia para que lo consiga.⁹⁴ Más que conformarse con mínimos, los estudiantes han de aprender a aspirar alto y a hacer de la excelencia el norte que guíe su paso por la escuela. De ahí que los profesores deban poner en práctica estrategias tanto para estimular en los estudiantes su autoestima y la confianza en su potencial como para acompañarlos en el proceso de alcanzar esas expectativas exigentes. Todos los estudiantes sin excepción pueden, con apoyo de los adultos, alcanzar su máximo potencial.⁹⁵

Esta visión del aprendizaje que ofrece la ciencia cognitiva moderna tiene derivaciones para la práctica docente que esta propuesta incorpora en la definición de los principios pedagógicos explicados más adelante.

REVALORIZACIÓN DE LA FUNCIÓN DOCENTE

El Modelo Educativo reconoce que los logros que nuestro país alcanzó a lo largo del siglo XX se relacionan con la tarea docente, pues con gran sentido de responsabilidad social muchos profesores asumieron el compromiso de prepararse para su quehacer profesional, ya fuera en las escuelas normales o en paralelo a la prác-

⁹⁴ Véase Heredia, Blanca, "Apuntes para una definición sobre los estudiantes que queremos formar", en *Educación Futura*, núm. 2, febrero de 2016.

⁹⁵ Por ejemplo, es posible reconocer casos de éxito de estudiantes con discapacidad que guiados por sus familias y maestros, con altas expectativas hacia su educación han logrado las metas que se han propuesto e incluso las han superado.



tica docente que en ocasiones debieron asumir con poca preparación. También el Modelo destaca que para afrontar los retos que impone el mundo globalizado del siglo XXI y hacer realidad los propósitos de este *Plan* es indispensable fortalecer la condición profesional de los docentes en servicio y construir una formación inicial que garantice el buen desempeño de quienes se incorporen al magisterio.

Es sabido que los profesores cumplen una función esencial en el aprendizaje de sus estudiantes y en lograr que trasciendan los obstáculos de su contexto. Los maestros que cuentan con conocimientos disciplinares y pedagógicos adecuados, las habilidades para aprender por sí mismos y las actitudes y valores para comprender las múltiples necesidades y contextos de sus estudiantes hacen una enorme diferencia en el éxito que ellos tengan.⁹⁶

Por ende, un profesor no es un transmisor del conocimiento. Lejos de esa visión, este *Plan* lo concibe más como un mediador profesional que desempeña un rol fundamental.

La principal función del docente es contribuir con sus capacidades y su experiencia a la construcción de ambientes que propicien el logro de los Aprendizajes esperados por parte de los estudiantes y una convivencia armónica entre todos los miembros de la comunidad escolar, en ello reside su esencia. En consecuencia, los padres de familia y la sociedad en su conjunto han de valorar y respetar la función social que desempeñan los profesores.

PRINCIPIOS PEDAGÓGICOS

Para que el docente consiga transformar su práctica y cumpla plenamente su papel en el proceso educativo al poner en marcha los objetivos anteriores, este *Plan* plantea un conjunto de principios pedagógicos, que forman parte del *Modelo Educativo* del 2017 y por tanto guían la educación obligatoria, se exponen a continuación.

⁹⁶ Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, *Investing in teachers is investing in learning. A prerequisite for the transformative power of education*, París, UNESCO, 2015, p. 5.

1. Poner al estudiante y su aprendizaje en el centro del proceso educativo.

- **LA EDUCACIÓN** habilita a los estudiantes para la vida en su sentido más amplio.
- **EL APRENDIZAJE** tiene como propósito ayudar a las personas a desarrollar su potencial cognitivo: los recursos intelectuales, personales y sociales que les permitan participar como ciudadanos activos, contribuir al desarrollo económico y prosperar como individuos en una sociedad diversa y cambiante.
- **AL HACER ESTO** se amplía la visión acerca de los resultados del aprendizaje y el grado de desarrollo de competencias que deben impulsarse en la escuela y se reconoce que la enseñanza es significativa si genera aprendizaje verdadero.

2. Tener en cuenta los saberes previos del estudiante.

- **EL DOCENTE** reconoce que el estudiante no llega al aula “en blanco” y que para aprender requiere “conectar” los nuevos aprendizajes con lo que ya sabe, lo que ha adquirido por medio de la experiencia.
- **LOS PROCESOS** de enseñanza se anclan en los conocimientos previos de los estudiantes reconociendo que dichos conocimientos no son necesariamente iguales para todos. Por ello, el docente promueve que el estudiante exprese sus conceptos y propuestas como parte del proceso de aprendizaje, así se conocen las habilidades, las actitudes y los valores de los estudiantes para usarlos como punto de partida en el diseño de la clase.
- **LA PLANEACIÓN** de la enseñanza es sensible a las necesidades específicas de cada estudiante.
- **LAS ACTIVIDADES** de enseñanza se fundamentan en nuevas formas de aprender para involucrar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje mediante el descubrimiento y dominio del conocimiento existente y la posterior creación y utilización de nuevos conocimientos.

3. Ofrecer acompañamiento al aprendizaje.

- **EL APRENDIZAJE** efectivo requiere el acompañamiento tanto del maestro como de otros estudiantes. Directores, profesores, bibliotecarios, padres, tutores, además de otros involucrados en la formación de un estudiante, generan actividades didácticas, aportan ambientes y espacios sociales y culturales propicios para el desarrollo emocional e intelectual del estudiante.
- **LAS ACTIVIDADES** de aprendizaje se organizan de diversas formas, de modo que todos los estudiantes puedan acceder al conocimiento. Se eliminan las barreras para el aprendizaje y la participación en virtud de la diversidad de necesidades y estilos de aprender.
- **ANTES DE REMOVER** el acompañamiento, el profesor se asegura de la solidez de los aprendizajes.

4. Conocer los intereses de los estudiantes.

- **Es FUNDAMENTAL** que el profesor establezca una relación cercana con los estudiantes a partir de sus intereses y sus circunstancias particulares. Esta cercanía le permitirá planear mejor la enseñanza y buscar contextualizaciones que los inviten a involucrarse más en su aprendizaje.

5. Estimular la motivación intrínseca del alumno.

- **EL DOCENTE** diseña estrategias que hagan relevante el conocimiento, fomenten el aprecio del estudiante por sí mismo y por las relaciones que establece en el aula. De esta manera favorece que el alumno tome el control de su proceso de aprendizaje.
- **PROPICIA**, asimismo, la interrogación metacognitiva para que el estudiante conozca y reflexione sobre las estrategias de aprendizaje que él mismo utiliza para mejorar.

6. Reconocer la naturaleza social del conocimiento.

- **LA INTERACCIÓN** social es insustituible en la construcción del conocimiento. Por ello es primordial fomentar la colaboración y propiciar ambientes en los que el trabajo en grupos sea central.
- **EL TRABAJO** colaborativo permite que los estudiantes debatan e intercambien ideas, y que los más aventajados contribuyan a la formación de sus compañeros. Así, se fomenta el desarrollo emocional necesario para aprender a colaborar y a vivir en comunidad.
- **EL ESTUDIANTE** debe saber que comparte la responsabilidad de aprender con el profesor y con sus pares.

7. Propiciar el aprendizaje situado.

- **EL PROFESOR** busca que el estudiante aprenda en circunstancias que lo acerquen a la realidad, estimulando variadas formas de aprendizaje que se originan en la vida cotidiana, en el contexto en el que él está inmerso, en el marco de su propia cultura.
- **ADEMÁS, ESTA FLEXIBILIDAD**, contextualización curricular y estructuración de conocimientos situados dan cabida a la diversidad de conocimientos, intereses y habilidades del estudiante.
- **EL RETO PEDAGÓGICO** reside en hacer de la escuela un lugar social de conocimiento, donde el estudiante afronta circunstancias “auténticas”.

8. Entender la evaluación como un proceso relacionado con la planeación del aprendizaje.

- **LA EVALUACIÓN** no busca medir únicamente el conocimiento memorístico. Es un proceso que resulta de aplicar una diversidad de instrumentos y de los aspectos que se estima.
- **LA EVALUACIÓN** del aprendizaje tiene en cuenta cuatro variables: las situaciones didácticas, las actividades del estudiante, los contenidos y la reflexión del docente sobre su práctica.

- **LA EVALUACIÓN** parte de la planeación, pues ambas son dos caras de la misma moneda: al planear la enseñanza, con base en la zona de desarrollo próximo de los estudiantes, planteando opciones que permitan a cada quien aprender y progresar desde donde está, el profesor define los Aprendizajes esperados y la evaluación medirá si el estudiante los alcanza.
- **LA EVALUACIÓN** forma parte de la secuencia didáctica como elemento integral del proceso pedagógico, por lo que no tiene un carácter exclusivamente conclusivo o sumativo. La evaluación busca conocer cómo el estudiante organiza, estructura y usa sus aprendizajes en contextos determinados para resolver problemas de diversa complejidad e índole.
- **CUANDO EL DOCENTE** realimenta al estudiante con argumentos claros, objetivos y constructivos sobre su desempeño, la evaluación adquiere significado para él, pues brinda elementos para la autorregulación cognitiva y la mejora de sus aprendizajes.

9. Modelar el aprendizaje.

- **LOS MAESTROS** son modelos de conducta para sus estudiantes, por lo que han de ser vistos ejecutando los comportamientos que quieren impulsar en ellos, tanto frente a los estudiantes como al compartir las actividades con ellos.
- **LOS MAESTROS** han de leer, escribir, buscar información, analizarla, generar conjeturas y realizar cualquier otra práctica que consideren que sus estudiantes han de desarrollar.
- **LOS PROFESORES** ejecutarán las estrategias de aprendizaje identificando en voz alta los procedimientos que realizan y serán conscientes de la función “de andamiaje del pensamiento” que el lenguaje cumple en ese modelaje.

10. Valorar el aprendizaje informal.

- **HOY** no solo se aprende en la escuela, los niños y jóvenes cuentan con diversas fuentes de información para satisfacer sus necesidades e intereses.
- **LA ENSEÑANZA** escolar considera la existencia y la importancia de estos aprendizajes informales. Los maestros investigan y fomentan en los estudiantes el interés por aprender en diferentes medios.
- **UNA FORMA** de mostrar al aprendiz el valor de ese aprendizaje es buscar estrategias de enseñanza para incorporarlo adecuadamente al aula. Los aprendizajes formales e informales deben convivir e incorporarse a la misma estructura cognitiva.

11. Promover la interdisciplina.

- **LA ENSEÑANZA** promueve la relación entre asignaturas, áreas y ámbitos.
- **LA INFORMACIÓN** que hoy se tiene sobre cómo se crea el conocimiento a partir de “piezas” básicas de aprendizajes que se organizan de cierta

manera permite trabajar para crear estructuras de conocimiento que se transfieren a campos disciplinarios y situaciones nuevas. Esta adaptabilidad moviliza los aprendizajes y potencia su utilidad en la sociedad del conocimiento.

- **EL TRABAJO** colegiado permite que los profesores compartan sus experiencias, intereses y preocupaciones, y ayuda a que construyan respuestas en conjunto sobre diversos temas.

12. Favorecer la cultura del aprendizaje.

- **LA ENSEÑANZA** favorece los aprendizajes individuales y colectivos. Promueve que el estudiante entable relaciones de aprendizaje, que se comunique con otros para seguir aprendiendo y contribuya de ese modo al propósito común de construir conocimiento y mejorar los logros tanto individuales como colectivos.
- **TAMBIÉN BRINDA** oportunidades para aprender del error, de reconsiderar y rehacer, fomenta el desarrollo de productos intermedios y crea oportunidades de realimentación copiosa entre pares.
- **ELLO AYUDA** a que niños y jóvenes sean conscientes de su aprendizaje. El docente da voz al estudiante en su proceso de aprendizaje y reconoce su derecho a involucrarse en este, así, promueve su participación activa y su capacidad para conocerse.
- **LOS ESTUDIANTES** aprenden a regular sus emociones, impulsos y motivaciones en el proceso de aprendizaje; a establecer metas personales y a monitorearlas; a gestionar el tiempo y las estrategias de estudio, y a interactuar para propiciar aprendizajes relevantes. Se ha de propiciar la autonomía del aprendiz y, con ello, el desarrollo de un repertorio de estrategias de aprendizaje, de hábitos de estudio, confianza en sí mismo y en su capacidad de ser el responsable de su aprendizaje.

13. Apreiciar la diversidad como fuente de riqueza para el aprendizaje.

- **LOS DOCENTES** han de fundar su práctica en la inclusión, mediante el reconocimiento y aprecio a la diversidad individual, cultural, étnica, lingüística y social como características intrínsecas y positivas del proceso de aprendizaje en el aula.
- **TAMBIÉN** deben identificar y transformar sus prejuicios con ánimo de impulsar el aprendizaje de todos sus estudiantes, estableciendo metas de aprendizaje retadoras para cada uno.
- **FOMENTAN** ambientes de respeto y trato digno entre los diferentes, pero iguales en derechos, donde la base de las relaciones y el entendimiento sean el respeto, la solidaridad, la justicia y el apego a los derechos humanos.
- **LAS PRÁCTICAS** que reconozcan la interculturalidad y promuevan el entendimiento de las diferencias, la reflexión individual, la participación activa de todos y el diálogo son herramientas que favorecen el aprendizaje, el bienestar y la comunicación de todos los estudiantes.



14. Usar la disciplina como apoyo al aprendizaje.

- **LA ESCUELA** da cabida a la autorregulación cognitiva y moral para promover el desarrollo del conocimiento y de la convivencia.
- **LOS DOCENTES Y DIRECTIVOS** propician un ambiente de aprendizaje seguro, cordial, acogedor, colaborativo y estimulante, en el que cada niño o joven sea valorado y se sienta seguro y libre.

AMBIENTES DE APRENDIZAJE

Los procesos cognitivos necesarios para que el aprendizaje ocurra están estrechamente vinculados a los ambientes que los propician. Hoy resulta indispensable reconocer que los aspectos físico, afectivo y social influyen en los logros de desempeño individual y grupal. El ambiente de aprendizaje es un conjunto de factores que favorecen o dificultan la interacción social en un espacio físico o virtual determinado. Implica un espacio y un tiempo donde los participantes construyen conocimientos y desarrollan habilidades, actitudes y valores.

La comunidad de aprendizaje comprende diversos actores y todos participan en el intercambio de saberes. Sin embargo, para hacer posible el mayor logro de los estudiantes, los docentes deben priorizar las interacciones significativas entre ellos.⁹⁷ Esto requiere que las comunidades educativas propicien un aprendizaje más activo, colaborativo, situado, autorregulado, afectivo, orientado a metas y que facilite los procesos personales de construcción de significado y de conocimiento.

El ambiente de aprendizaje debe reconocer a los estudiantes y su formación integral como su razón de ser e impulsar su participación activa y capacidad de autoconocimiento. Asimismo, tiene que asumir la diversidad de formas y necesidades de aprendizaje como una característica inherente al trabajo escolar. Por medio de este ambiente, se favorece que todos los estudiantes integren los nuevos aprendizajes a sus estructuras de conocimiento y se da lugar al aprendizaje significativo con ayuda de materiales adecuados para los estudiantes, frente al meramente memorístico o mecánico.

Este ambiente debe procurar que en la escuela se diseñen situaciones que reflejen una interpretación del mundo, a la par que demanda que los estudiantes aprendan en circunstancias cercanas a su realidad. Esto significa que la presencia de materiales educativos de calidad, de preferencia organizados y gestionados en una biblioteca escolar, y su buen uso en las escuelas son factores importantes para la correcta implementación del currículo, el apoyo al aprendizaje y la transformación de la práctica pedagógica de los docentes en servicio.

El ambiente escolar debe propiciar una convivencia armónica en la que se fomenten valores como el respeto, la responsabilidad, la libertad, la justicia, la solidaridad, la colaboración y la no discriminación. Todos los integrantes de la comunidad escolar, alumnos, maestros, personal administrativo y autoridades, deben contar con un ambiente propicio para su desempeño y realización. De igual manera, las familias de los alumnos deben ser respetadas y atendidas cuando lo necesiten, por lo que deben de contar con espacios de participación social.⁹⁸

PLANEACIÓN Y EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Los procesos de planeación y evaluación son aspectos centrales de la pedagogía porque cumplen una función vital en la concreción y el logro de las intenciones educativas. En este sentido, la planeación didáctica consciente y anticipada

⁹⁷ Perrenoud, Philippe, *Diez competencias para enseñar: una invitación al viaje*, Barcelona, Graó, 2007, p. 17.

⁹⁸ Como es el caso de los Consejos Escolares de Participación Social, CONAPASE, espacio de participación para toda la comunidad escolar, tanto para padres de familia como autoridades educativas; esta forma de organización contribuye a una educación de mayor calidad. Véase Secretaría de Educación Pública, *Consejos Escolares de Participación Social*, SEP. Consultado el 27 de abril de 2017 en: http://www.consejos Escolares.sep.gob.mx/en/conapase/Acerca_de_CONAPASE

busca optimizar recursos y poner en práctica diversas estrategias con el fin de conjugar una serie de factores (tiempo, espacio, características y necesidades particulares del grupo, materiales y recursos disponibles, experiencia profesional del docente, principios pedagógicos del *Modelo Educativo*, entre otros) que garanticen el máximo logro en los aprendizajes de los alumnos.

Por su parte, la evaluación tiene como objetivo mejorar el desempeño de los estudiantes e identificar sus áreas de oportunidad a la vez que es un factor que impulsa la transformación pedagógica, el seguimiento de los aprendizajes y la metacognición.

La planeación y la evaluación se emprenden simultáneamente; son dos partes de un mismo proceso. Al planear una actividad o una situación didáctica que busca que el estudiante logre cierto Aprendizaje esperado se ha de considerar también cómo se medirá ese logro. Dicho de otra forma, una secuencia didáctica no estará completa si no incluye la forma de medir el logro del alumno.

Un reto clave para el profesor es tener control de ambos procesos. Por ello ha de lograr que ni la planeación ni la evaluación sean una carga administrativa, sino verdaderos aliados de su práctica, vehículos para conseguir los fines educativos.

LA PLANEACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

El proceso de planeación es una herramienta fundamental de la práctica docente, pues requiere que el profesor establezca metas, con base en los Aprendizajes esperados de los programas de estudio, para lo cual ha de diseñar actividades y tomar decisiones acerca de cómo evaluará el logro de dichos aprendizajes.

Este proceso está en el corazón de la práctica docente, pues le permite al profesor anticipar cómo llevará a cabo el proceso de enseñanza. Asimismo, requiere que el maestro piense acerca de la variedad de formas de aprender de sus alumnos, de sus intereses y motivaciones. Ello le permitirá planear actividades más adecuadas a las necesidades de todos los alumnos de cada grupo que atiende.

Como ocurre con toda planeación, la puesta en práctica en el aula puede diferir de lo originalmente planeado, porque en el proceso de enseñanza hay contingencias que no siempre se pueden prever. En la dinámica del aula se aspira a la participación de todos y cada uno de los alumnos del grupo y por tanto no es posible anticipar todo lo que va a ocurrir en la clase, pero esto no debe desalentar al profesor ni desencantarlo del proceso de planeación. La planeación se debe entender como una hoja de ruta que hace consciente al docente de los objetivos de aprendizaje que busca en cada sesión y, aunque la situación del aula tome un curso relativamente distinto al planeado, el saber con claridad cuáles son los objetivos específicos de la sesión le ayudará al docente a conducir el proceso de aprendizaje de los estudiantes. Sin la brújula de la planeación, los aprendizajes de los estudiantes pueden ir por caminos diversos, sin un destino preciso. El destino lo componen los Aprendizajes esperados y el proceso de planeación pone en claro las actividades y demás estrategias para alcanzar dichos aprendizajes.

Es preciso destacar que, a diferencia de Programas de estudio anteriores que estaban organizados por bloques bimestrales, este *Plan* brinda al docente amplia libertad para planear sus clases organizando los contenidos como más le convenga. Ningún Aprendizaje esperado está ligado a un momento particular del ciclo escolar, su naturaleza es anual. Se busca que al final del grado cada alumno haya logrado los Aprendizajes esperados, pero las estrategias para lograrlo pueden ser diversas.

Esta flexibilidad curricular es necesaria y responde a la diversidad de contextos y circunstancias de nuestras escuelas. En definitiva, todos los alumnos de un mismo grado escolar tienen los mismos objetivos curriculares, pero la forma de alcanzarlos no tiene por qué ser única.

Con base en el contexto de cada escuela y de las necesidades e intereses particulares de los alumnos de un grupo, el profesor podrá seleccionar y organizar los contenidos —utilizando como guía los Aprendizajes esperados que estructuran cada programa de estudios—, con el fin de diseñar secuencias didácticas, proyectos y otras actividades que promuevan el descubrimiento y la apropiación de nuevos conocimientos, habilidades, actitudes y valores, así como de procesos metacognitivos. Estos últimos tienen el fin de que cada estudiante identifique la forma en la que aprende, que varía de un estudiante a otro.

Los profesores aplicarán su creatividad y podrán recurrir a su experiencia en la planeación de cada sesión de cara a tres momentos, durante el ciclo escolar, para la comunicación de la evaluación a las familias:

- **NOVIEMBRE:** del comienzo del ciclo escolar, en agosto, al final de noviembre.
- **MARZO:** del comienzo de diciembre al final de marzo de cada ciclo escolar.
- **JULIO:** del comienzo de abril al fin de cada ciclo escolar.

Resulta indispensable garantizar que cada estudiante vaya progresando a lo largo del ciclo escolar y que alcance los Aprendizajes esperados al final de este, por lo que la libertad y creatividad de los profesores, tanto en la planeación como en su práctica docente, deberá contemplar de manera organizada y coherente los Aprendizajes esperados que se plantea cada programa de estudios.

La planeación en el contexto educativo es un desafío creativo para los docentes, ya que demanda de toda su experiencia y sus conocimientos en tanto que requieren anticipar, investigar, analizar, sintetizar, relacionar, imaginar, proponer, seleccionar, tomar decisiones, manejar adecuadamente el tiempo lectivo, conocer los recursos y materiales con los que cuenta, diversificar las estrategias didácticas y partir de las necesidades de los alumnos.

Para planear de manera consistente en relación con los principios del *Modelo Educativo* y de este *Plan*, los docentes han de tomar en cuenta que el trabajo en el aula debe considerar lo siguiente:

- **PONER** al alumno en el centro.
- **GENERAR** ambientes de aprendizaje cálidos y seguros.

- **DISEÑAR** experiencias para el aprendizaje situado.
- **DAR MAYOR IMPORTANCIA A LA CALIDAD** que a la cantidad de los aprendizajes.
- **LA SITUACIÓN DEL GRUPO.** ¿Dónde está cada alumno? ¿Adónde deben llegar todos?
- **LA IMPORTANCIA** de que los alumnos resuelvan problemas, aprendan de sus errores y apliquen lo aprendido en distintos contextos.
- **DIVERSIFICAR** las estrategias didácticas, como preguntas detonadoras, problemas abiertos, procesos dialógicos, juegos, trabajo por proyectos, secuencias didácticas, estudio de casos, dilemas, debates, asambleas, lluvia de ideas, etcétera.
- **LA RELACIÓN** con los contenidos de otras asignaturas y áreas del currículo para fomentar la interdisciplina.
- **SU PAPEL** como mediador más que como instructor.
- **LOS SABERES** previos y los intereses de los estudiantes.
- **LA DIVERSIDAD** de su aula.
- **MODELAR** con el ejemplo.

LA EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES EN EL AULA Y EN LA ESCUELA

Actualmente, la evaluación ocupa un lugar protagónico en el proceso educativo para mejorar los aprendizajes de los estudiantes y la práctica pedagógica de los docentes, especialmente cuando se hace de manera sistemática y articulada con la enseñanza y el aprendizaje. Desde esta perspectiva, evaluar promueve reflexiones y mejores comprensiones del aprendizaje al posibilitar que docentes, estudiantes y la comunidad escolar contribuyan activamente a la calidad de la educación. Este es el enfoque formativo de la evaluación y se le considera así, cuando se lleva a cabo con el propósito de obtener información para que cada uno de los actores involucrados tome decisiones que conduzcan al cumplimiento de los propósitos educativos.⁹⁹

Para los docentes, la articulación de la evaluación con su práctica cotidiana es un medio para conocer el proceso de aprendizaje de sus alumnos e identificar el tipo de apoyos que requieren para alcanzar los Aprendizajes esperados mediante nuevas oportunidades para aprender. La información recabada en las evaluaciones y las realimentaciones les brinda un reflejo de la relevancia y pertinencia de sus intervenciones didácticas y les permite generar un criterio para hacer las modificaciones que atiendan las dificultades y obstáculos del aprendizaje, así como potenciar las fortalezas de los alumnos, lo cual mejora la calidad de su práctica pedagógica.

A los alumnos, el enfoque formativo de la evaluación les permite conocer sus habilidades para aprender y las dificultades para hacerlo de manera óptima. En otras palabras, con los resultados de las evaluaciones, los alumnos

⁹⁹ Secretaría de Educación Pública, *El enfoque formativo de la evaluación*, Serie: Herramientas para la evaluación en educación básica, México, DGDC-SEB, 2012.



obtienen la información necesaria para tomar decisiones acerca de su proceso de aprendizaje para crear —con la ayuda de sus profesores, padres o tutores e incluso de sus compañeros— las estrategias que les permitan aprender cada vez más y de mejor manera. La posibilidad de que los estudiantes desarrollen una postura comprometida con su aprendizaje es una de las metas de la educación y para ello la realimentación que reciban como parte del proceso de evaluación, así como las actividades de metacognición, habrán de ser una experiencia positiva.

Con los resultados de las evaluaciones internas del aprendizaje, las autoridades escolares obtienen información acerca de los avances en la implementación del currículo y en la formación de sus alumnos. Al contar con ella durante el ciclo escolar, se tiene la posibilidad de crear medidas para fortalecer los avances y afrontar las dificultades, o bien solicitar apoyos externos para generar estrategias más adecuadas. Esta información, además, permite focalizar los apoyos y distribuir las responsabilidades entre autoridades escolares, docentes,

padres de familia y alumnos con el fin de que cada uno, desde su ámbito, pueda tomar decisiones y actuar en consecuencia.

Finalmente, la evaluación formativa comunica a los padres de familia o tutores los avances en los aprendizajes de sus hijos y puede brindarles orientaciones concretas para dar apoyo al proceso de la escuela, ya sea mediante el seguimiento a las actividades indicadas por los profesores o simplemente acompañando a sus hijos y reconociendo sus logros, según sea el caso.¹⁰⁰

Con el fin de que la evaluación despliegue las potencialidades mencionadas es necesario diversificarla. Esto implica incluir varios momentos y tipos de evaluación para tomar decisiones antes de que los tiempos fijados para la acreditación se impongan. Por tanto, las evaluaciones diagnósticas, del proceso y sumativas deben ser sistemáticas y combinarse con heteroevaluaciones, coevaluaciones y autoevaluaciones de acuerdo con los aprendizajes y enfoques de cada asignatura, así como con los grados y niveles educativos de que se trate.

Para ello se requieren estrategias e instrumentos de evaluación variados para, por un lado, obtener evidencias de diversa índole y conocer con mayor precisión los aprendizajes y las necesidades de los estudiantes y, por el otro, para que el proceso de evaluación sea justo. Esto implica considerar los aprendizajes por evaluar partiendo de que no existe un instrumento que valore, al mismo tiempo conocimientos, habilidades, actitudes y valores, ya que la estrategia o el instrumento deben adaptarse al objeto de aprendizaje con el fin de obtener información sobre los progresos alcanzados por los estudiantes.

En consecuencia, la evaluación de los aprendizajes en el aula y la escuela exige una planeación que la articule con la enseñanza y el aprendizaje de manera sistemática para contribuir con el propósito de la educación: conseguir el máximo logro de aprendizajes de todos los estudiantes de educación básica.

ASEGURAR EL ACCESO Y EL USO DE MATERIALES EDUCATIVOS DIVERSOS Y PERTINENTES

La presencia de materiales educativos de calidad y su uso en las escuelas son factores determinantes para la buena gestión del currículo y para apoyar la transformación de la práctica pedagógica de los docentes en servicio.

POLÍTICA DE MATERIALES EDUCATIVOS

Se deberá asegurar en las escuelas la presencia y el manejo de una diversidad de materiales educativos adecuados a los servicios, las modalidades, los tres niveles educativos (preescolar, primaria y secundaria), los distintos destinatarios (educando, docente, directivo y familia), los múltiples propósitos (estudio, consulta y recreación), y los diferentes formatos y soportes (impresos, multimedia e interactivos digitales).

¹⁰⁰ Instituto Nacional para la Evaluación de la Educación, *Opiniones y prácticas de los docentes de primaria en México*, México, INEE, 2011.

El universo de materiales educativos que la SEP ponga a disposición de las escuelas cumplirá la función social de contribuir a garantizar el acceso a una educación de calidad, en un marco de inclusión y equidad. Para esto se buscará que...

- **EL LIBRO DE TEXTO GRATUITO** sea una base común de la educación nacional. Este se concibe como un instrumento que facilita prácticas educativas diversas y pertinentes al presentar contenidos curriculares seleccionados, ordenados y expuestos de una forma didáctica; ayude a estructurar el tiempo y el trabajo en el aula; y contribuya a reelaborar la cultura de los alumnos. Al vincularse con otros materiales educativos que apoyan, extienden y profundizan los contenidos curriculares, el libro de texto gratuito dejará de concebirse como un único manual para el aprendizaje. En tanto se vayan dando las condiciones para hacer factible la presencia permanente de los otros materiales educativos con los que habrá de vincularse, el libro de texto será la herramienta esencial del aprendizaje, si bien gradualmente tendrá que superarse esta restricción.
- **EL LIBRO PARA EL MAESTRO** fortalezca los conocimientos y las habilidades del docente con respecto a los principios pedagógicos de este currículo, los propósitos educativos, los enfoques pedagógicos y la naturaleza de los contenidos curriculares; incorpore recomendaciones didácticas tipo, que permitan al docente adecuar las situaciones didácticas a los distintos contextos del país, a los niveles de conocimiento de sus alumnos y a sus necesidades particulares de aprendizaje, y oriente el uso estratégico del libro de texto en vinculación con otros materiales educativos. De esta manera, el libro para el maestro favorecerá la toma de decisiones informada, la autonomía docente y la reflexión sobre su práctica pedagógica.
- **LOS MATERIALES EDUCATIVOS PARA ALUMNOS Y DOCENTES** en lenguas indígenas garanticen que los alumnos reciban una educación en su lengua, de su lengua y a propósito de su cultura, fortaleciendo y desarrollando con esto las lenguas y culturas indígenas y promoviendo el diálogo multicultural. Para alcanzar lo anterior, deberá asegurarse que la escuela disponga de libros de texto y otros materiales educativos para el aprendizaje del español como segunda lengua, así como materiales en distintas lenguas: monolingües, bilingües y plurilingües, que remitan a diversos tipos de conocimiento del mundo natural, físico, social y cultural, incluyendo el de su entorno inmediato. Asimismo, las bibliotecas de aula y los dispositivos digitales — como *laptops* y tabletas— con que cuentan las escuelas tendrán un acervo relevante en lenguas indígenas generado desde la Dirección General de Educación Indígena de la SEP, con el apoyo de otras instancias académicas y educativas. Con el fin de que todos los estudiantes conozcan y aprecien la diversidad lingüística del país, independientemente de que su lengua materna sea indígena o el español, tendrán acceso a materiales monolingües, bilingües y plurilingües.



- **LOS MATERIALES EDUCATIVOS PARA LOS ALUMNOS** con alguna discapacidad permitan el logro de los aprendizajes de estos estudiantes, lo que implica garantizar que la SEP provea materiales educativos específicos para la atención a las necesidades educativas de esta población, entre otros materiales educativos en lengua de señas y código Braille y guías para el docente que orienten el uso de los materiales anteriores. La presencia de estos materiales en la escuela también hará que todos los alumnos, independientemente de que presenten alguna discapacidad auditiva o visual, valoren otras formas y estilos de aprendizaje, e incluso aprendan el código Braille y la Lengua de Señas Mexicana (LSM).
- **LOS ALUMNOS Y DOCENTES** dispongan de una diversidad de materiales educativos para cada asignatura, materia o ámbito que posibilite la formación integral, crítica y reflexiva que plantea este nuevo currículo. Se precisa la disposición y uso de diversos recursos educativos que se interconecten, permitan la exploración de diferentes puntos de vista sobre un mismo tópico y diversas interpretaciones del mundo natural y social; en suma, se requiere contar con otras formas de adquirir conocimiento y desarrollar aprendizajes. Lo anterior pasa por hacer realidad la presencia de una diversidad de materiales educativos en la escuela y por promover su uso, de manera que no permanezcan en las gavetas. Un material único, por muy eficaz y de alta calidad pedagógica y editorial que tenga, establece una relación de aprendizaje limitada, ya que el alumno tiene acceso a una sola fuente de información, una sola propuesta didáctica y a una sola estética editorial.
- **EL USO DE LOS MATERIALES EDUCATIVOS** promueva las prácticas educativas planteadas en este currículo. Se ha de buscar que las estrategias didácticas, contenidos y diseño de los materiales educativos, fundamentalmente de los libros de texto, trasciendan la

práctica del llenado de espacios vacíos y de actividades o preguntas que se responden en el propio material. Al respecto, se favorecerá la lectura e investigación en distintas fuentes impresas y digitales, la construcción de esquemas, tablas y otros organizadores gráficos del pensamiento y la producción de redacciones personales cada vez más largas y originales. Así, el maestro podrá conocer la lógica de razonamiento de sus alumnos y su capacidad para desarrollar ideas propias en un texto escrito, a la vez que permitirá a los estudiantes reorganizar sus ideas, revisar su redacción y corregir sus borradores. Para alcanzar lo planteado, además de la renovación que se haga de los libros de texto, se fomentará un mejor uso de los cuadernos, las libretas y las herramientas digitales.

- **LAS BIBLIOTECAS ESCOLARES** contribuyan a la enseñanza, el aprendizaje, la socialización del conocimiento y la promoción de prácticas culturales relacionadas con el libro, la lectura y la escritura. A decir de estudios internacionales, como el de Benedetti y Schettino, las bibliotecas escolares son el elemento de infraestructura escolar que mayor impacto tiene en el aprendizaje académico.¹⁰¹

Para ello —y con base en la Ley de Fomento para la Lectura y el Libro—,¹⁰² las autoridades educativas federal y locales habrán de garantizar las condiciones de infraestructura y equipamiento con un mínimo indispensable para la operación funcional de las bibliotecas escolares, la provisión de acervos impresos, digitales, audiovisuales y objetuales adecuados a los diferentes tipos de servicio, las modalidades y los contextos en que se ubican las escuelas del país, y el establecimiento de estrategias de intermediación que aseguren el acompañamiento de los alumnos y los docentes en prácticas culturales relacionadas con los libros y otros materiales, la lectura y los espacios para leer. Asimismo, se establecerán estándares nacionales para el mejor funcionamiento de estos establecimientos en concordancia con estándares internacionales.

Alcanzar lo que se propone el currículo con los materiales educativos implica que los alumnos no solo consuman contenidos, sino que propongan y produzcan ideas en diferentes formatos digitales, como pueden ser audios, videos, juegos, interactivos, entre otros.

¹⁰¹ Véase Benedetti, Fiorella y Clara Schettino, *Getting Inside Mexican Classrooms: Improving Teacher Soft Skills to Boost Learning*, Tesis de maestría de Administración Pública y Desarrollo Internacional presentada en la Escuela de Gobierno John F. Kennedy de la Universidad de Harvard el 14 de marzo de 2016. Según estas autoras, la mayoría de las variables de infraestructura que analizaron (como la electricidad, el agua y el drenaje) no son estadísticamente significativos en relación con el aprendizaje, con la salvedad de las bibliotecas, las cuales se asocian con un aumento en matemáticas de 16 puntos.

¹⁰² Véase México, “Ley de fomento para la lectura y el libro”, en *Diario Oficial de la Federación*, México, SEGOB, 2015. Consultado el 11 de abril de 2017 en: http://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/LFLL_171215.pdf

Además demanda normar las responsabilidades en cuanto al desarrollo, producción, adquisición, distribución y financiamiento para que cada componente curricular cuente con materiales educativos específicos, pertinentes y de calidad. Ello entraña que se establezcan las responsabilidades y el presupuesto que asegure la llegada oportuna de los materiales a las escuelas evitando que estos se queden en los almacenes. En particular es necesario asegurar que la Comisión Nacional de Libros de Texto Gratuitos cuente con financiamiento que le permita producir y distribuir todos los materiales educativos para alumnos y maestros relativos a los componentes de Formación académica y Desarrollo personal y social, sin exclusión de los materiales educativos para escuelas indígenas, alumnos migrantes o de educación especial.

Asimismo, conlleva que la SEP ponga a disposición RED, tales como audios, videos, documentos, interactivos y aplicaciones —catalogados de acuerdo con las necesidades y la estructura del presente currículo— para que docentes, alumnos y comunidad en general puedan acceder, mediante internet, a materiales de apoyo para todos los componentes curriculares.¹⁰³

MODELOS DE USO DE LAS TIC

La tecnología es un medio, no un fin. Su gran difusión en la sociedad actual no excluye a la escuela; por el contrario, el egresado de educación básica ha de mostrar habilidades digitales, que desarrollará en la escuela en las asignaturas de los tres Campos de Formación Académica. Por ello la escuela debe crear las condiciones para que los alumnos desarrollen las habilidades de pensamiento cruciales para el manejo y el procesamiento de la información, así como para el uso consciente y responsable de las TIC.

El currículo considera el uso de las TIC no solo desde la destreza técnica que implica su manejo con solvencia, sino, más importante que eso, su utilización con fines educativos. En este sentido, el profesor ha de aprovechar las TIC disponibles como medio para trascender las fronteras del aula, potenciar el trabajo colaborativo, vincularlo con la realidad local, nacional y mundial, promover la generación de soluciones creativas a problemas diversos y participar en comunidades colaborativas. Para ello, los estudiantes deberán aprender habilidades para el manejo de la información y el aprendizaje permanente, por medio de las TIC y para utilizarlas.

Las restricciones en el acceso a la tecnología en algunas escuelas o zonas del país no debe ser obstáculo para la implementación del currículo, donde las condiciones existan para potenciar el aprendizaje con estas herramientas será importante hacerlo. Al mismo tiempo, deberán asignarse los recursos para que cada vez más escuelas cuenten con la infraestructura y el equipamien-

¹⁰³ Secretaría de Educación Pública, *Programa de Inclusión Digital 2016-2017*, México, 2016, pp. 59-63. Consultado el 20 de abril de 2017, en: https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/171123/PROGRAMA_APRENDE.pdf

to correspondientes. Hay diversos tipos de equipamiento que permiten dos modelos de uso de la tecnología:

- **INTERACCIÓN MEDIADA:** el profesor o algunos estudiantes usan la tecnología para realizar actividades con todo el grupo. Usualmente hay un dispositivo y un proyector que les permite participar a todos.
- **INTERACCIÓN DIRECTA CON LOS DISPOSITIVOS ELECTRÓNICOS:** los estudiantes utilizan dispositivos electrónicos en actividades de aprendizaje individuales o colaborativas, dentro o fuera del aula.

Los modelos de uso no son excluyentes y abren oportunidades para...

- **BUSCAR, SELECCIONAR, EVALUAR, CLASIFICAR. E INTERPRETAR INFORMACIÓN.**
- **PRESENTAR INFORMACIÓN MULTIMEDIA.**
- **COMUNICARSE.**
- **INTERACTUAR CON OTROS.**
- **REPRESENTAR INFORMACIÓN.**
- **EXPLORAR Y EXPERIMENTAR.**
- **MANIPULAR REPRESENTACIONES DINÁMICAS DE CONCEPTOS Y FENÓMENOS.**
- **CREAR PRODUCTOS.**
- **EVALUAR LOS CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES DE LOS ESTUDIANTES.**

Estas acciones pueden integrarse a una gran diversidad de secuencias y estrategias didácticas, posibilitan que los docentes y estudiantes accedan a ideas poderosas, tales como la formulación y verificación de hipótesis, la generalización, la noción de variación, el uso de algoritmos y los procesos infinitos, entre otras.

Lo anterior, además de favorecer los aprendizajes propuestos en este *Plan*, promoverá el desarrollo y evaluación de las siguientes habilidades:

- **PENSAMIENTO CRÍTICO**
- **PENSAMIENTO CREATIVO**
- **MANEJO DE INFORMACIÓN**
- **COMUNICACIÓN**
- **COLABORACIÓN**
- **USO DE LA TECNOLOGÍA**
- **CIUDADANÍA DIGITAL**
- **AUTOMONITOREO**
- **PENSAMIENTO COMPUTACIONAL¹⁰⁴**

¹⁰⁴ *Ibidem*, pp. 42-44.



8. MAPA CURRICULAR Y DISTRIBUCIÓN DEL TIEMPO LECTIVO

Cada componente incluye sus espacios curriculares específicos: asignaturas, en el caso del componente Formación académica; Áreas de Desarrollo, en el caso del componente Desarrollo personal y social; y ámbitos, en el caso del componente Autonomía curricular.

En el mapa curricular pueden observarse de manera horizontal la secuencia y la gradualidad de los espacios curriculares que se cursan a lo largo de la educación básica. La organización vertical en grados y niveles educativos indica la carga curricular de cada etapa. Esta representación gráfica no expresa por completo todas las interrelaciones del currículo. Su información se complementa con la distribución de horas lectivas, semanales y anuales que se presentan más adelante, de la página 140 a la 147.

MAPA CURRICULAR

COMPONENTE CURRICULAR		Nivel educativo					
		PREESCOLAR			PRIMARIA		
		Grado escolar					
		1°	2°	3°	1°	2°	3°
 <p>Formación Académica</p>	CAMPOS Y ASIGNATURAS	Lenguaje y Comunicación			Lengua Materna (Español/Lengua Indígena)		
					Segunda Lengua (Español/Lengua Indígena)		
				Inglés	Lengua Extranjera (Inglés)		
		Pensamiento Matemático			Matemáticas		
		Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social			Conocimiento del Medio		Ciencias Naturales y Tecnología
Historias, Paisajes y Convivencia en mi Localidad							
 <p>Desarrollo Personal y Social</p>	ÁREAS	Artes			Artes		
		Educación Socioemocional			Educación Socioemocional		
		Educación Física			Educación Física		
 <p>Autonomía curricular*</p>	ÁMBITOS	Ampliar la formación académica			Ampliar la formación académica		
		Potenciar el desarrollo personal y social			Potenciar el desarrollo personal y social		
		Nuevos contenidos relevantes			Nuevos contenidos relevantes		
		Conocimientos regionales			Conocimientos regionales		
		Proyectos de impacto social			Proyectos de impacto social		

* Definición a cargo de la escuela con base en los lineamientos expedidos por la SEP.

Nivel educativo					
PRIMARIA			SECUNDARIA		
Grado escolar					
4°	5°	6°	1°	2°	3°
Lengua Materna (Español/Lengua Indígena)			Lengua Materna (Español)		
Segunda Lengua (Español/Lengua Indígena)					
Lengua Extranjera (Inglés)			Lengua Extranjera (Inglés)		
Matemáticas			Matemáticas		
Ciencias Naturales y Tecnología			Ciencias y Tecnología: Biología Física Química		
Historia			Historia		
Geografía			Geografía		
Formación Cívica y Ética			Formación Cívica y Ética		
Artes			Artes		
Educación Socioemocional			Tutoría y Educación Socioemocional		
Educación Física			Educación Física		
Ampliar la formación académica			Ampliar la formación académica		
Potenciar el desarrollo personal y social			Potenciar el desarrollo personal y social		
Nuevos contenidos relevantes			Nuevos contenidos relevantes		
Conocimientos regionales			Conocimientos regionales		
Proyectos de impacto social			Proyectos de impacto social		

DURACIÓN DE LA JORNADA ESCOLAR

Para cumplir los propósitos del *Plan* es necesario normar el número mínimo de horas que los alumnos de cada nivel educativo pasan diariamente en la escuela.¹⁰⁵ A su vez, esta definición de la extensión de la jornada diaria da lugar al número mínimo de horas lectivas anuales. Así, en el nivel preescolar, la jornada debe ser de al menos tres horas diarias y de 600 horas lectivas anuales; en el caso de la educación primaria, la jornada diaria es de un mínimo de 4.5 horas,¹⁰⁶ que equivalen a 900 horas anuales; y en el nivel de educación secundaria, de siete horas lectivas diarias que dan lugar a un mínimo de 1 400 horas lectivas anuales.

Las horas lectivas anuales mínimas en cada nivel educativo son las mismas para todas las escuelas de jornada regular, independientemente del número de días en el calendario escolar que publique la SEP y ajuste, en su caso, la autoridad escolar.

A continuación se presenta un cuadro con las horas lectivas mínimas para cada nivel de educación básica.

	PREESCOLAR	PRIMARIA	SECUNDARIA
Jornada mínima diaria	3	4.5	7
Horas anuales mínimas	600	900	1 400

FLEXIBILIDAD DE HORARIOS Y EXTENSIÓN DE LA JORNADA ESCOLAR

Desde hace varios años la SEP ha impulsado la ampliación de la jornada escolar con el fin de que los estudiantes pasen más horas en la escuela involucrados en actividades que les permitan afianzar sus aprendizajes y, con ello, transitar hacia la consolidación efectiva de una educación de calidad para el siglo XXI. Hasta el momento, una de cada ocho escuelas públicas de educación básica funcionan con jornada de tiempo completo (entre seis y ocho horas), lo que equivale a más de 25 000 escuelas, las cuales atienden a más de 3.5 millones de alumnos. La mayoría de estas escuelas se concentra en la educación primaria. La visión de la SEP para el corto y el mediano plazo es continuar la ampliación del número de horas lectivas diarias a un número creciente de escuelas, con la concurrencia de esfuerzos de las AEL.

¹⁰⁵ La definición de horas lectivas mínimas diarias respeta los horarios convenidos contractualmente con los docentes y no contraviene ninguna disposición de carácter laboral o de otra índole.

¹⁰⁶ En varias entidades federativas la duración mínima de la jornada escolar regular de educación primaria es de cinco horas diarias, lo cual ofrece 2.5 horas semanales más a las escuelas que laboran con esta jornada para ser usadas en espacios curriculares del componente Autonomía curricular.

Las asignaturas y áreas que integran los componentes curriculares Formación académica y Desarrollo personal y social tienen una carga horaria anual fija, la misma para todas las escuelas, independientemente de si la extensión de su jornada escolar es regular o ampliada. De ahí que la ampliación de jornada diaria tenga efecto exclusivamente en el componente Autonomía curricular; por lo que, a más horas lectivas, la escuela tiene más tiempo disponible para definir una oferta de contenidos más rica en el marco de dicho componente.

En el siguiente cuadro se comparan las horas anuales de las escuelas de jornada regular, que tienen horas lectivas mínimas, con las escuelas de tiempo completo, que se benefician del máximo de horas lectivas. Asimismo, se muestra la diferencia de horas entre ambas que se utiliza para ampliar la oferta educativa del componente Autonomía curricular, así como para el receso de comida, en escuelas que ofrecen servicios de alimentación.

DIFERENCIA DE HORAS ANUALES (INCLUYE PERIODOS LECTIVOS Y RECESOS)				
Nivel educativo	Horas anuales (jornada regular)	Horas anuales (jornada ampliada)	Horas anuales (tiempo completo)	Diferencia de horas para Autonomía curricular y receso de comida
Preescolar	600	1200	1600	1000
Primaria	900	1300	1600	700
Secundaria	1400	1600	1800	400

DURACIÓN DE LAS HORAS LECTIVAS

La duración de cada hora o periodo lectivo en todos los grados y modalidades de educación primaria y secundaria es de 50 o 60 minutos. En ningún caso el periodo lectivo tendrá una duración inferior a 50 minutos. Cuando el tiempo lectivo corresponda a medio periodo lectivo, como es el caso de la Educación Socioemocional en primaria, este tendrá una duración mínima de 30 minutos. La variación de la duración de los periodos lectivos, dentro de los límites aquí establecidos, permite a las escuelas ofrecer al menos un receso durante la jornada escolar regular y la jornada ampliada, y dos en las de tiempo completo. A menudo el segundo receso, en especial en las escuelas de tiempo completo que ofrecen servicio de comida, es más largo que el primero para dar tiempo a que los niños coman antes de comenzar las actividades vespertinas.

En el caso de la educación preescolar, la jornada escolar no se divide en periodos lectivos precisos. La educadora organiza el tiempo de trabajo a partir de las características y necesidades de los alumnos con el fin de asegurar el logro de los aprendizajes esperados en este nivel educativo.

EDUCACIÓN PREESCOLAR. 1º Y 2º

DISTRIBUCIÓN ANUAL DE PERIODOS LECTIVOS

ESPACIO CURRICULAR		JORNADA REGULAR	%	TIEMPO COMPLETO	%
		PERIODOS ANUALES		PERIODOS ANUALES	
 Formación Académica	Lenguaje y Comunicación	140	23.3	140	8.75
	Pensamiento Matemático	80	13.3	80	5
	Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social	80	13.3	80	5
 Desarrollo Personal y Social	Artes	90	15	90	5.6
	Educación Socioemocional	90	15	90	5.6
	Educación Física	40	6.7	40	2.5
 Autonomía curricular	Ampliar la formación académica	80	13.3	1080	67.5
	Potenciar el desarrollo personal y social				
	Nuevos contenidos relevantes				
	Conocimientos regionales				
	Proyectos de impacto social				
TOTAL		600	100	1600	100

EDUCACIÓN PREESCOLAR. 3º

DISTRIBUCIÓN ANUAL DE PERIODOS LECTIVOS

ESPACIO CURRICULAR		JORNADA REGULAR	%	TIEMPO COMPLETO	%
		PERIODOS ANUALES		PERIODOS ANUALES	
 Formación Académica	Lenguaje y Comunicación	100	16.6	100	6.25
	Inglés	100	16.6	100	6.25
	Pensamiento Matemático	80	13.3	80	5
	Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social	80	13.3	80	5
 Desarrollo Personal y Social	Artes	60	10	60	3.75
	Educación Socioemocional	60	10	60	3.75
	Educación Física	40	6.7	40	2.5
 Autonomía curricular	Ampliar la formación académica	80	13.3	1080	67.5
	Potenciar el desarrollo personal y social				
	Nuevos contenidos relevantes				
	Conocimientos regionales				
	Proyectos de impacto social				
TOTAL		600	100	1600	100

EDUCACIÓN PRIMARIA. 1º Y 2º

DISTRIBUCIÓN SEMANAL DE PERIODOS LECTIVOS*

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
Matemáticas	Matemáticas	Matemáticas	Matemáticas	Matemáticas
Lengua Materna**	Lengua Materna	Lengua Materna	Lengua Materna	Lengua Materna
Receso	Receso	Receso	Receso	Receso
Conocimiento del Medio	Conocimiento del Medio	Lengua Materna	Lengua Materna	Lengua Materna
Educación Física	Artes	Inglés Educación Socioemocional	Inglés	Inglés
Autonomía curricular				

* Este es un ejemplo de distribución semanal de periodos lectivos. La organización del horario escolar de cada grado en primaria y secundaria está a cargo de la escuela. La organización de los periodos es libre, siempre y cuando se respeten las horas lectivas definidas para cada espacio curricular. Esta nota aplica para todos los grados de primaria y secundaria.

**En educación indígena, las ocho horas de Lengua Materna se dividen en cinco horas para Lengua Materna y tres horas para Segunda Lengua.

DISTRIBUCIÓN ANUAL DE PERIODOS LECTIVOS

ESPACIO CURRICULAR	FIJOS PERIODOS SEMANALES	JORNADA REGULAR PERIODOS ANUALES	%	TIEMPO COMPLETO		
				PERIODOS ANUALES	%	
 Formación Académica	Lengua Materna	8	320	35.5	320	20
	Inglés	2.5	100	11.1	100	6.25
	Matemáticas	5	200	22.2	200	12.5
	Conocimiento del Medio	2	80	8.8	80	5
 Desarrollo Personal y Social	Artes	1	40	4.4	40	2.5
	Educación Socioemocional	0.5	20	2.2	20	1.25
	Educación Física	1	40	4.4	40	2.5
 Autonomía curricular	Ampliar la formación académica	Variable	100	11.1	800	50
	Potenciar el desarrollo personal y social					
	Nuevos contenidos relevantes					
	Conocimientos regionales					
	Proyectos de impacto social					
TOTAL		900	100	1600	100	

EDUCACIÓN PRIMARIA. 3º

DISTRIBUCIÓN SEMANAL DE PERIODOS LECTIVOS

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
Matemáticas	Matemáticas	Matemáticas	Matemáticas	Matemáticas
Lengua Materna*	Lengua Materna	Lengua Materna	Lengua Materna	Lengua Materna
Receso	Receso	Receso	Receso	Receso
Historias, Paisajes y Convivencia en mi Localidad	Historias, Paisajes y Convivencia en mi Localidad	Historias, Paisajes y Convivencia en mi Localidad	Ciencias Naturales y Tecnología	Ciencias Naturales y Tecnología
Educación Física	Artes	Inglés Educación Socioemocional	Inglés	Inglés
Autonomía curricular				

* En educación indígena, las cinco horas de Lengua Materna se dividen en tres horas para Lengua Materna y dos horas para Segunda Lengua.

DISTRIBUCIÓN ANUAL DE PERIODOS LECTIVOS

ESPACIO CURRICULAR	FIJOS PERIODOS SEMANALES	JORNADA REGULAR PERIODOS ANUALES	%	TIEMPO COMPLETO		
				PERIODOS ANUALES	%	
 Formación Académica	Lengua Materna	5	200	22.2	200	12.5
	Inglés	2.5	100	11.1	100	6.25
	Matemáticas	5	200	22.2	200	12.5
	Ciencias Naturales y Tecnología	2	80	8.9	80	5
	Historias, Paisajes y Convivencia en mi Localidad	3	120	13.3	120	7.5
 Desarrollo Personal y Social	Artes	1	40	4.4	40	2.5
	Educación Socioemocional	0.5	20	2.2	20	1.25
	Educación Física	1	40	4.4	40	2.5
 Autonomía curricular	Ampliar la formación académica	Variable	100	11.1	800	50
	Potenciar el desarrollo personal y social					
	Nuevos contenidos relevantes					
	Conocimientos regionales					
	Proyectos de impacto social					
TOTAL			900	100	1600	100

EDUCACIÓN PRIMARIA. DE 4° A 6°

DISTRIBUCIÓN SEMANAL DE PERIODOS LECTIVOS

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
Matemáticas	Matemáticas	Matemáticas	Matemáticas	Matemáticas
Lengua Materna	Lengua Materna	Lengua Materna	Lengua Materna	Lengua Materna
Receso	Receso	Receso	Receso	Receso
Historia	Geografía	Ciencias Naturales y Tecnología	Ciencias Naturales y Tecnología	Formación Cívica y Ética
Educación Física	Artes	Inglés Educación Socioemocional	Inglés	Inglés
Autonomía curricular				

* En educación indígena, las cinco horas de Lengua Materna se dividen en 2,5 horas para Lengua Materna y 2,5 horas para Segunda Lengua.

DISTRIBUCIÓN ANUAL DE PERIODOS LECTIVOS

ESPACIO CURRICULAR	FIJOS	JORNADA REGULAR	%	TIEMPO COMPLETO	%	
	PERIODOS SEMANALES	PERIODOS ANUALES		PERIODOS ANUALES		
 Formación Académica	Lengua Materna	5	200	22.2	200	12.5
	Inglés	2.5	100	11.1	100	6.25
	Matemáticas	5	200	22.2	200	12.5
	Ciencias Naturales y Tecnología	2	80	8.8	80	5
	Historia	1	40	4.4	40	2.5
	Geografía	1	40	4.4	40	2.5
	Formación Cívica y Ética	1	40	4.4	40	2.5
 Desarrollo Personal y Social	Artes	1	40	4.4	40	2.5
	Educación Socioemocional	0.5	20	2.2	20	1.25
	Educación Física	1	40	4.4	40	2.5
 Autonomía curricular	Ampliar la formación académica	Variable	100	11.1	800	50
	Potenciar el desarrollo personal y social					
	Nuevos contenidos relevantes					
	Conocimientos regionales					
	Proyectos de impacto social					
TOTAL		900	100		1600	100

EDUCACIÓN SECUNDARIA. 1º

DISTRIBUCIÓN SEMANAL DE PERIODOS LECTIVOS

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
Lengua Materna	Lengua Materna	Lengua Materna	Lengua Materna	Lengua Materna
Matemáticas	Matemáticas	Matemáticas	Matemáticas	Matemáticas
Ciencias y Tecnología. Biología	Ciencias y Tecnología. Biología	Formación Cívica y Ética	Formación Cívica y Ética	Inglés
Receso	Receso	Receso	Receso	Receso
Ciencias y Tecnología. Biología	Historia	Geografía	Geografía	Inglés
Ciencias y Tecnología. Biología	Historia	Geografía	Geografía	Inglés
Educación Física	Educación Física	Artes	Artes	Artes
Autonomía curricular				Tutoría y Educación Socioemocional

DISTRIBUCIÓN ANUAL DE PERIODOS LECTIVOS

ESPACIO CURRICULAR	FIJOS	JORNADA REGULAR	%	TIEMPO COMPLETO	%	
	PERIODOS SEMANALES	PERIODOS ANUALES		PERIODOS ANUALES		
 Formación Académica	Lengua Materna	5	200	14.2	200	11.1
	Inglés	3	120	8.5	120	6.7
	Matemáticas	5	200	14.2	200	11.1
	Ciencias y Tecnología. Biología	4	160	11.5	160	8.9
	Historia	2	80	5.7	80	4.4
	Geografía	4	160	11.5	160	8.9
	Formación Cívica y Ética	2	80	5.7	80	4.4
 Desarrollo Personal y Social	Artes	3	120	8.5	120	6.6
	Tutoría y Educación Socioemocional	1	40	2.9	40	2.2
	Educación Física	2	80	5.8	80	4.4
 Autonomía curricular	Ampliar la formación académica	Variable	160	11.4	560	31.1
	Potenciar el desarrollo personal y social					
	Nuevos contenidos relevantes					
	Conocimientos regionales					
	Proyectos de impacto social					
TOTAL		1400	100	1800	100	

EDUCACIÓN SECUNDARIA. 2º

DISTRIBUCIÓN SEMANAL DE PERIODOS LECTIVOS

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
Lengua Materna	Lengua Materna	Lengua Materna	Lengua Materna	Lengua Materna
Matemáticas	Matemáticas	Matemáticas	Matemáticas	Matemáticas
Ciencias y Tecnología. Física	Ciencias y Tecnología. Física	Historia	Historia	Inglés
Receso	Receso	Receso	Receso	Receso
Ciencias y Tecnología. Física	Ciencias y Tecnología. Física	Historia	Historia	Inglés
Ciencias y Tecnología. Física	Ciencias y Tecnología. Física	Formación Cívica y Ética	Formación Cívica y Ética	Inglés
Educación Física	Educación Física	Artes	Artes	Artes
Autonomía curricular				Tutoría y Educación Socioemocional

DISTRIBUCIÓN ANUAL DE PERIODOS LECTIVOS

ESPACIO CURRICULAR	FIJOS	JORNADA REGULAR	%	TIEMPO COMPLETO	%	
		PERIODOS ANUALES		PERIODOS ANUALES		
 Formación Académica	Lengua Materna	5	200	14.2	200	11.1
	Inglés	3	120	8.5	120	6.7
	Matemáticas	5	200	14.2	200	11.1
	Ciencias y Tecnología. Física	6	240	17.1	240	13.3
	Historia	4	160	11.5	160	8.9
	Formación Cívica y Ética	2	80	5.7	80	4.4
 Desarrollo Personal y Social	Artes	3	120	8.5	120	6.7
	Tutoría y Educación Socioemocional	1	40	2.9	40	2.2
	Educación Física	2	80	5.8	80	4.4
 Autonomía curricular	Ampliar la formación académica	Variable	160	11.4	560	31.1
	Potenciar el desarrollo personal y social					
	Nuevos contenidos relevantes					
	Conocimientos regionales					
	Proyectos de impacto social					
TOTAL			1400	100	1800	100

EDUCACIÓN SECUNDARIA. 3°

DISTRIBUCIÓN SEMANAL DE PERIODOS LECTIVOS

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
Lengua Materna	Lengua Materna	Lengua Materna	Lengua Materna	Lengua Materna
Matemáticas	Matemáticas	Matemáticas	Matemáticas	Matemáticas
Ciencias y Tecnología. Química	Ciencias y Tecnología. Química	Historia	Historia	Inglés
Receso	Receso	Receso	Receso	Receso
Ciencias y Tecnología. Química	Ciencias y Tecnología. Química	Historia	Historia	Inglés
Ciencias y Tecnología. Química	Ciencias y Tecnología. Química	Formación Cívica y Ética	Formación Cívica y Ética	Inglés
Educación Física	Educación Física	Artes	Artes	Artes
Autonomía curricular				Tutoría y Educación Socioemocional

DISTRIBUCIÓN ANUAL DE PERIODOS LECTIVOS

ESPACIO CURRICULAR	FIJOS	JORNADA REGULAR		%	TIEMPO COMPLETO	
		PERIODOS SEMANALES	PERIODOS ANUALES		PERIODOS ANUALES	%
 Formación Académica	Lengua Materna	5	200	14.2	200	11.1
	Inglés	3	120	8.5	120	6.7
	Matemáticas	5	200	14.2	200	11.1
	Ciencias y Tecnología. Química	6	240	17.1	240	13.3
	Historia	4	160	11.5	160	8.9
	Formación Cívica y Ética	2	80	5.8	80	4.4
 Desarrollo Personal y Social	Artes	3	120	8.5	120	6.7
	Tutoría y Educación Socioemocional	1	40	2.9	40	2.2
	Educación Física	2	80	5.8	80	4.4
 Autonomía curricular	Ampliar la formación académica	Variable	160	11.4	560	31.1
	Potenciar el desarrollo personal y social					
	Nuevos contenidos relevantes					
	Conocimientos regionales					
	Proyectos de impacto social					
TOTAL			1400	100	1800	100



V. PROGRAMAS DE ESTUDIO DE LA EDUCACIÓN BÁSICA

1. ORGANIZACIÓN Y ESTRUCTURA DE LOS PROGRAMAS DE ESTUDIO

Este apartado contiene el programa de estudio correspondiente a Educación Física del componente curricular Desarrollo Personal y Social. Asimismo, incluyen, además de las orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación generales, las orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación específicas para los Aprendizajes esperados.

Cada programa de estudio de la educación básica es un recurso fundamental para orientar la planeación, la organización y la evaluación de los procesos de aprendizaje en el aula de cada asignatura y área de desarrollo. Su propósito principal es guiar, acompañar y orientar a los maestros para que los alumnos alcancen los Aprendizajes esperados incluidos en cada programa.

Todos los programas de estudio tienen una organización semejante e incluyen al menos las siguientes secciones:

1. **La descripción.** Se trata de una definición de la asignatura o área del conocimiento a la que se refiere el programa, pero no es una enunciación general sino que está específicamente acotada al papel que cada espacio curricular tiene en el contexto de la educación básica. La definición permite al lector conocer la caracterización particular que este *Plan* da a la asignatura o área en cuestión.
2. **Los propósitos generales.** Orientan al profesor y le marcan el alcance del trabajo por realizar en el espacio curricular del programa de estudio. Están redactados en infinitivo, destacando la acción que cada propósito busca enfatizar, lo cual facilita su uso en los procesos de planeación y evaluación.
3. **Los propósitos específicos por nivel educativo.** Como en el caso anterior marcan el alcance del trabajo por realizar en ese espacio curricular, estableciendo la gradualidad y las particularidades por lograr en el preescolar, la primaria y la secundaria. En el caso de la asignatura Lengua Extranjera. Inglés los propósitos específicos no se refieren a los niveles educativos, sino a los ciclos definidos para graduar los niveles de dominio de la lengua inglesa.
4. **El enfoque pedagógico.** Esta sección ofrece los supuestos acerca de la enseñanza y el aprendizaje del espacio curricular en los que se fundamenta el programa de estudios. Su narrativa es reflexiva y problematizadora, y sus argumentos se nutren de los resultados de las investigaciones educativas en el campo que corresponde a cada programa de estudios. Incluye nociones y conceptos, y subraya aquellos aspectos particulares de la pedagogía,

que requieren ser abordados en ese espacio curricular con un tratamiento especial. Asimismo, orienta al profesor sobre elementos críticos de su intervención docente.

5. **La descripción de los organizadores curriculares.** Los contenidos del programa de estudios se organizan con base en dos categorías a las que se les denomina *organizadores curriculares*. La categoría más abarcadora es el organizador curricular del primer nivel y la otra se refiere al organizador curricular del segundo nivel. Su denominación específica depende de la naturaleza de cada espacio curricular. Así, en la mayoría de los programas, los organizadores curriculares de primer nivel son ejes temáticos y los de segundo nivel son temas; pero, por ejemplo, en las asignaturas del campo de Lenguaje y Comunicación los organizadores curriculares de primer nivel son ámbitos y los de segundo nivel son prácticas sociales del lenguaje. En el área Educación Socioemocional los organizadores de primer nivel son dimensiones y los de segundo nivel habilidades.

En esta sección, además de incluir la lista de los organizadores curriculares de ambos niveles, se ofrece también la definición de cada organizador curricular de primer nivel para caracterizarlo y delimitar su alcance. Ello permitirá al profesor tener un mejor entendimiento de los elementos que conforman cada asignatura o área de desarrollo.

6. **Las orientaciones didácticas.** Son un conjunto de estrategias generales para la enseñanza de la asignatura o área a la que se refiere el programa. Se fundamentan en lo expuesto en el enfoque pedagógico, aunque su naturaleza es más práctica que reflexiva; buscan dar recomendaciones concretas de buenas prácticas educativas que hayan sido probadas en el aula y que estén orientadas al logro de los Aprendizajes esperados.
7. **Las sugerencias de evaluación.** Como su nombre lo indica, estas sugerencias pretenden ampliar el repertorio de formas e instrumentos de evaluación con los que cuenta el profesor para valorar el desempeño del alumno en cada espacio curricular y en cada grado escolar, con el propósito de que todos los alumnos alcancen los Aprendizajes esperados incluidos en el programa de estudios correspondiente.
8. **La dosificación de Aprendizajes esperados a lo largo de la educación básica.** Estas tablas reflejan la articulación entre niveles establecida en este *Plan*, ya que muestran, para cada espacio curricular y en una sola tabla, la graduación de los Aprendizajes esperados a lo largo de preescolar y hasta el fin de la secundaria, o bien, del grado en el que se comience a cursar la asignatura hasta el último grado en el que se imparta.

Por ejemplo, el programa de estudios de Matemáticas cuenta con una dosificación de Aprendizajes esperados que abarca de preescolar a 3º de secundaria, mientras que la dosificación del de Geografía incluye de 4º de primaria a 1º de secundaria, únicamente porque es durante esos grados

que se estudia esta asignatura. Cuando la asignatura se ofrece en un solo grado escolar, como es el caso de Historias, Paisajes y Convivencia en mi Localidad, que se cursa en 3° de primaria, no cuenta con tabla de dosificación de Aprendizajes esperados.

Estas tablas sirven a los profesores para que conozcan y aquilaten los Aprendizajes esperados previos al curso en el que reciben a los alumnos, así como los de grados posteriores.

Debido a que el propósito de estas tablas de dosificación es mostrar la gradualidad en el aprendizaje no incluyen, necesariamente, la totalidad de los Aprendizajes esperados de todos los programas de estudio, con el fin de dar cuenta del progreso que tendrá el alumno a lo largo de los grados en que curse la asignatura o área en cuestión. Por lo mismo, solo la educación secundaria se desglosa en grados, la educación primaria, por lo general, se muestra organizada en tres ciclos y el preescolar se presenta como una sola etapa, en virtud de que el logro de los Aprendizajes esperados, en este caso, está estipulado por nivel y no por grado.

A continuación se muestran como ejemplo dos tablas de dosificación de Aprendizajes esperados, la del área de Educación Física y la de la asignatura Lengua Extranjera. Inglés. En ambos casos, la flecha muestra la orientación del avance gradual, de preescolar a secundaria, que seguirá un alumno en cada uno de los organizadores de segundo nivel, que tiene cada espacio curricular. En Educación Física son tres y en Lengua Extranjera. Inglés son diez.

EJE	Componentes pedagógico-didácticos	PREESCOLAR						PRIMARIA				PRIMARIA			SECUNDARIA											
		1º			2º			PRIMER CICLO		SEGUNDO CICLO		TERCER CICLO			1º											
		1º	2º	3º	1º	2º	3º	4º	5º	6º	1º	2º	3º													
COMPETENCIA MOTRIZ	Desarrollo de la motricidad	<ul style="list-style-type: none"> Realiza movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad por medio de juegos individuales y colectivos. Utiliza herramientas, instrumentos y materiales en actividades que requieren de control y precisión en sus movimientos. 						<ul style="list-style-type: none"> Ajusta sus patrones básicos de movimiento a partir de la valoración de sus experiencias en las situaciones motrices en las que participa para responder a las características de cada una. 				<ul style="list-style-type: none"> Combina sus habilidades motrices al diversificar la ejecución de los patrones básicos de movimiento en situaciones de juego, con el fin de otorgarle intención a sus movimientos. 			<ul style="list-style-type: none"> Valora sus habilidades y destrezas motrices al participar en situaciones de juego e iniciación deportiva, lo que le permite sentirse y saberse competente. 			<ul style="list-style-type: none"> Aplica sus capacidades, habilidades y destrezas motrices en el juego, la iniciación deportiva y el deporte educativo para favorecer su actuación y mejorar su salud. 			<ul style="list-style-type: none"> Adapta sus desempeños motores al participar en situaciones de juego, iniciación deportiva y deporte educativo para afianzar el control de sí y promover la salud. 			<ul style="list-style-type: none"> Pone a prueba su potencial motor al diseñar situaciones de juego, iniciación deportiva y deporte educativo para favorecer su disponibilidad corporal y autonomía motriz en la adquisición de estilos de vida saludables. 		
	Integración de la corporeidad	<ul style="list-style-type: none"> Identifica sus posibilidades expresivas y motrices en actividades que implican organización espacio-temporal, lateralidad, equilibrio y coordinación. Reconoce las características que lo identifican y diferencian de los demás en actividades y juegos. 						<ul style="list-style-type: none"> Reconoce sus posibilidades expresivas y motrices al participar en situaciones de juego, con el fin de favorecer su esquema corporal. 				<ul style="list-style-type: none"> Relaciona sus posibilidades expresivas y motrices con diferentes maneras de actuar y comunicarse en situaciones de juego para fortalecer su imagen corporal. 			<ul style="list-style-type: none"> Fortalece su imagen corporal al diseñar propuestas lúdicas, para valorar sus potencialidades, expresivas y motrices. 			<ul style="list-style-type: none"> Aprovecha su potencial al participar en situaciones de juego y expresión, que le permiten enriquecer sus posibilidades, motrices y expresivas. 			<ul style="list-style-type: none"> Reconoce sus límites y posibilidades al planificar actividades físicas, expresivas y deportivas, que le permiten conocerse mejor y cuidar su salud. 			<ul style="list-style-type: none"> Reafirma su identidad corporal mediante la práctica de la actividad física, para la adquisición de estilos de vida saludables. 		
	Creatividad en la acción motriz	<ul style="list-style-type: none"> Propone distintas respuestas motrices y expresivas ante un mismo problema en actividades lúdicas. Reconoce formas de participación e interacción en juegos y actividades físicas a partir de normas básicas de convivencia. 						<ul style="list-style-type: none"> Propone diversas respuestas a una misma tarea motriz, a partir de su experiencia y las aportaciones de sus compañeros, para poner en práctica el pensamiento divergente y así enriquecer sus posibilidades motrices y expresivas. 				<ul style="list-style-type: none"> Actúa estratégicamente al comprender la lógica de las actividades en las que participa, de manera individual y colectiva, para valorar los resultados obtenidos y mejorar su desempeño. 			<ul style="list-style-type: none"> Pone a prueba su pensamiento estratégico en situaciones de juego e iniciación deportiva, con el fin de diversificar y ajustar sus desempeños motores. 			<ul style="list-style-type: none"> Organiza estrategias de juego al participar en actividades de iniciación deportiva y deporte educativo para solucionar los retos motores que se presentan. 			<ul style="list-style-type: none"> Diseña estrategias al considerar el potencial motor propio y de sus compañeros, así como las características del juego para seleccionar y decidir la mejor forma de actuar. 			<ul style="list-style-type: none"> Analiza su pensamiento y actuación estratégica en situaciones de juego, iniciación deportiva y deporte educativo para vincularlas con la vida diaria. 		

TABLA DE DOSIFICACIÓN DE LOS APRENDIZAJES ESPERADOS DE EDUCACIÓN FÍSICA



AMBIENTES SOCIALES DE APRENDIZAJE	Actividad comunicativa	PREESCOLAR				PRIMARIA				PRIMARIA		SECUNDARIA			
		CICLO 1 (SENSIBILIZACIÓN)				CICLO 2 (A1)				CICLO 3 (A2)		CICLO 4 (B1)			
		3º	1º	2º	3º	4º	5º	6º	1º	2º	3º				
FAMILIAR Y COMUNITARIO	Intercambios asociados a propósitos específicos	Aprendizajes esperados				Aprendizajes esperados				Aprendizajes esperados					
	Intercambios asociados a medios de comunicación	• Explora señalizaciones de la vía pública.	• Entiende y responde ante expresiones de saludo, cortesía y despedida.	• Produce señalizaciones para espacios públicos.	• Comparte expectativas en un diálogo.	• Intercambia inquietudes en un diálogo breve.	• Intercambia expresiones para organizar reuniones.	• Intercambia sugerencias para adquirir o vender un producto.	• Intercambia opiniones sobre un servicio comunitario.	• Expresa apoyo y solidaridad ante un problema cotidiano.	• Conversa sobre hábitos culturales de distintos países.				
	Intercambios asociados a información de uno mismo y de otros	• Explora señalizaciones de la vía pública.	• Interpreta señalizaciones de la vía pública.	• Produce señalizaciones para espacios públicos.	• Comprende y comparte expresiones para obtener lo que se necesita.	• Comparte y compara experiencias personales.	• Intercambia opiniones sobre distintas edades.	• Analiza y discute una entrevista.	• Compara la misma noticia en varias publicaciones periodísticas.	• Intercambia emociones y reacciones provocadas por un programa de televisión.					
	Intercambios asociados al entorno	• Identifica información sobre el aspecto físico.	• Da información sobre datos personales, gustos y preferencias.	• Intercambia información sobre datos personales.	• Describe y comparte actividades realizadas en una celebración o fiesta.	• Interpreta y usa expresiones para recibir y ofrecer ayuda.	• Describe y compara apariencia y habilidades en personas de distintas edades.	• Narra un encuentro deportivo.	• Intercambia cumplidos gustos y aversiones en una conversación.	• Comenta experiencias propias y de otros en una conversación.	• Interpreta y ofrece descripciones de situaciones inesperadas en una conversación.				
LÚDICO Y LITERARIO	Expresión literaria	• Escucha rimas y cuentos en verso.	• Entiende rimas y cuentos en verso.	• Lee rimas y cuentos en verso.	• Entona canciones.	• Narra una historia a partir de imágenes.	• Cuenta historias breves de interés.	• Lee cuentos clásicos.	• Lee obras de teatro.	• Lee poemas.					
	Expresión lúdica	• Descubre palabras en una canción infantil.	• Compara palabras en un cuento infantil.	• Cambia versos en un poema infantil.	• Escucha historias para ordenarlas.	• Describe actividades cotidianas para que otros las descubran.	• Acepta o rechaza peticiones en juegos de rol.	• Produce pronósticos constructivos acerca de otros.	• Improvisa un monólogo breve sobre un tema de interés.	• Adivina y formula hipótesis sobre sucesos pasados.					
	Comprensión del yo y del otro	• Escucha cuentos para asociarlos con sentimientos.	• Entiende cuentos para relacionarlos con experiencias propias.	• Lee cuentos para comparar emociones.	• Lee cuentos breves para compartir apreciaciones sobre expresiones culturales.	• Lee leyendas breves de distintas culturas para comparar semejanzas y diferencias.	• Lee un relato breve de viaje para descubrir aspectos naturales y expresiones culturales.	• Lee tiras cómicas para discutir expresiones culturales.	• Lee ensayos literarios breves para contrastar aspectos culturales.	• Lee literatura fantástica o de suspenso para evaluar diferencias culturales.					
ACADÉMICO Y DE FORMACIÓN	Interpretación y seguimiento de instrucciones	• Sigue los pasos de una receta.	• Lee instructivos ilustrados para armar un objeto.	• Sigue y da instrucciones para sembrar una planta.	• Sigue y produce los pasos de un instructivo para elaborar un objeto.	• Da y sigue instrucciones sobre el cuidado de la salud.	• Sigue información de una guía ilustrada para resolver un problema.	• Escribe instrucciones para usar un diccionario bilingüe.	• Produce instrucciones para prepararse ante una situación de riesgo derivada de un fenómeno natural.	• Interpreta y escribe instrucciones para hacer un experimento sencillo.					
	Búsqueda y selección de información	• Entiende preguntas para identificar información sobre objetos en el aula.	• Formula preguntas para obtener información sobre un tema de la naturaleza.	• Escribe preguntas para obtener información sobre productos del campo.	• Reconoce y plantea preguntas para buscar información sobre un tema concreto.	• Formula y responde preguntas para obtener información sobre un tema concreto.	• Reúne información sobre un tema para elaborar fichas y montar una exposición.	• Revisa y selecciona información con el fin de resolver un problema de interés.	• Redacta notas para elaborar esquemas de aparatos del cuerpo humano.	• Parafrasea información para explicar el funcionamiento de una máquina.	• Escribe un informe breve sobre un acontecimiento histórico.				
	Tratamiento de la información	• Reconoce información sobre flora y fauna mexicanas en obras ilustradas.	• Interpreta información sobre unidades de tiempo en obras ilustradas.	• Registra información de un tema de Geografía con apoyo de una imagen.	• Localiza e incluye información en una imagen.	• Interpreta y comprara información en una imagen.	• Registra información sobre un tema para elaborar un cuestionario.	• Registra información para elaborar un reporte sobre una labor o profesión.	• Expone información sobre la diversidad lingüística.	• Discute puntos de vista para participar en una mesa redonda.	• Escribe acuerdos o desacuerdos para intervenir en un debate sobre una de las bellas artes.				

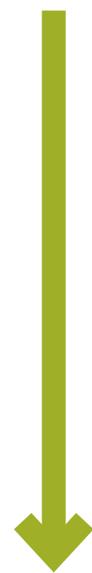
TABLA DE DOSIFICACIÓN DE LOS APRENDIZAJES ESPERADOS DE LENGUA EXTRANJERA. INGLÉS

9. **Aprendizajes esperados por grado escolar.** Como se mencionó antes, los aprendizajes por grado escolar son de carácter anual y están organizados en tablas de acuerdo con los organizadores curriculares que corresponden a cada asignatura o área.

A cada organizador curricular de segundo nivel le corresponden uno o más Aprendizajes esperados como se ilustra en los siguientes ejemplos. Su lectura es vertical, a diferencia de la lectura de las tablas de dosificación.

EDUCACIÓN FÍSICA. PRIMARIA. 4º		
EJE	Componentes pedagógico-didácticos	Aprendizajes esperados
COMPETENCIA MOTRIZ	Desarrollo de la motricidad	<ul style="list-style-type: none"> • Combina distintas habilidades motrices en retos, individuales y cooperativos, para tomar decisiones y mejorar su actuación. • Reconoce sus habilidades motrices en juegos que practican o practicaban en su comunidad, estado o región, para participar en distintas manifestaciones de la motricidad.
	Integración de la corporeidad	<ul style="list-style-type: none"> • Distingue sus posibilidades en retos que implican elementos perceptivo-motrices y habilidades motrices, para favorecer el conocimiento de sí. • Experimenta emociones y sentimientos al representar con su cuerpo situaciones e historias en retos motores y actividades de expresión, con la intención de fortalecer su imagen corporal.
	Creatividad en la acción motriz	<ul style="list-style-type: none"> • Propone acciones estratégicas en retos motores de cooperación y oposición, con el propósito de hacer fluida su actuación y la de sus compañeros. • Reconoce la cooperación, el esfuerzo propio y de sus compañeros en situaciones de juego, con el fin de disfrutar de las actividades y resolver los retos motores que se le presentan.

TABLA DE APRENDIZAJES ESPERADOS DE EDUCACIÓN FÍSICA. PRIMARIA. 4º



MATEMÁTICAS. PRIMARIA. 4º		
EJES	Temas	Aprendizajes esperados
NÚMERO, ÁLGEBRA Y VARIACIÓN	Número	<ul style="list-style-type: none"> • Lee, escribe y ordena números naturales hasta de cinco cifras. • Usa fracciones con denominadores hasta 12 para expresar relaciones parte-todo, medidas, y resultados de repartos.
	Adición y sustracción	<ul style="list-style-type: none"> • Resuelve problemas de suma y resta con números naturales hasta de cinco cifras. • Calcula mentalmente, de manera exacta y aproximada, sumas y restas de números múltiplos de 100 hasta de cuatro cifras. • Resuelve problemas de suma y resta de fracciones con el mismo denominador (hasta doceavos).
	Multiplicación y división	<ul style="list-style-type: none"> • Resuelve problemas de multiplicación con números naturales cuyo producto sea de cinco cifras. Usa el algoritmo convencional para multiplicar. • Resuelve problemas de división con números naturales y cociente natural (sin algoritmo). • Calcula mentalmente, de manera aproximada y exacta, multiplicaciones de un número de dos cifras por uno de una cifra y divisiones con divisor de una cifra.
FORMA, ESPACIO Y MEDIDA	Ubicación espacial	<ul style="list-style-type: none"> • Representa y describe oralmente o por escrito trayectos para ir de un lugar a otro en su comunidad.
	Figuras y cuerpos geométricos	<ul style="list-style-type: none"> • Construye y analiza figuras geométricas, en particular cuadriláteros, a partir de comparar sus lados, simetría, ángulos, paralelismo y perpendicularidad.
	Magnitudes y medidas	<ul style="list-style-type: none"> • Estima, compara y ordena longitudes y distancias, capacidades y pesos con unidades convencionales: milímetro, mililitro y gramo. • Estima, compara y ordena superficies de manera directa y con unidades no convencionales.
ANÁLISIS DE DATOS	Estadística	<ul style="list-style-type: none"> • Recolecta, registra y lee datos en tablas. • Lee gráficas de barras.
		<ul style="list-style-type: none"> • Usa e interpreta la moda de un conjunto de datos.

TABLA DE APRENDIZAJES ESPERADOS DE MATEMÁTICAS. PRIMARIA. 4º

10. Las orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación específicas.

Estrategias para la enseñanza de alguno de los organizadores curriculares, o para sus Aprendizajes esperados. Al igual que en el caso de las orientaciones y sugerencias generales, se fundamentan en lo expuesto en el enfoque pedagógico y buscan dar recomendaciones concretas orientadas al logro de los Aprendizajes esperados. Estas orientaciones y sugerencias específicas son indicativas más que prescriptivas. Su propósito es ofrecer al profesor diversas formas de abordar los contenidos de acuerdo al enfoque pedagógico. Cada profesor podrá adaptarlas a su contexto o desarrollar las propias.

11. La evolución curricular. En esta sección se destacan elementos del currículo anterior que permanecen en este *Plan*. El esquema permite al profesor reconocer fácilmente qué de lo que venía haciendo en sus clases se mantiene en este currículo. Asimismo —y en contraste—, se destacan algunas de las características del nuevo programa de estudios que pueden presentar un reto para el profesor y en las que, por lo tanto, debe poner especial atención y profundizar en su preparación.

En el siguiente esquema, correspondiente al programa de estudios de Matemáticas, se pueden observar ambos elementos: Aspectos del currículo anterior que permanecen y Hacia dónde se avanza en este currículo.

11. EVOLUCIÓN CURRICULAR

CIMENTAR LOGROS

ASPECTOS DEL CURRÍCULO ANTERIOR QUE PERMANECEN

- El enfoque didáctico para el estudio de las matemáticas es la resolución de problemas. Este enfoque implica plantear situaciones problemáticas interesantes y retadoras que inviten a los alumnos a reflexionar, a encontrar diferentes formas de resolverlas y a formular argumentos para validar los resultados; así como también que favorezcan el empleo de distintas técnicas de resolución y el uso del lenguaje matemático para interpretar y comunicar sus ideas.
- El aprendizaje se sustenta en los conocimientos previos de los alumnos, de tal forma que ellos aprovechen lo que saben y avancen en la construcción de conocimientos cada vez más complejos y en el uso de técnicas más eficaces.
- La actividad fundamental en los procesos de estudio de la asignatura es el razonamiento; sin embargo, los ejercicios de práctica y el uso de la memoria son complementarios y necesarios para facilitar el tránsito a procesos más complejos.
- El enfoque de la evaluación de la asignatura es formativo. Se trata de un proceso sistemático cuyo propósito es mejorar el desempeño de los alumnos, a partir de la observación de sus procesos de aprendizaje y el seguimiento a sus progresos. Un objetivo importante es que ellos tengan oportunidades para reflexionar acerca de lo que saben, lo que están aprendiendo y lo que les falta por aprender.

AFRONTAR NUEVOS RETOS

HACIA DÓNDE SE AVANZA EN ESTE CURRÍCULO

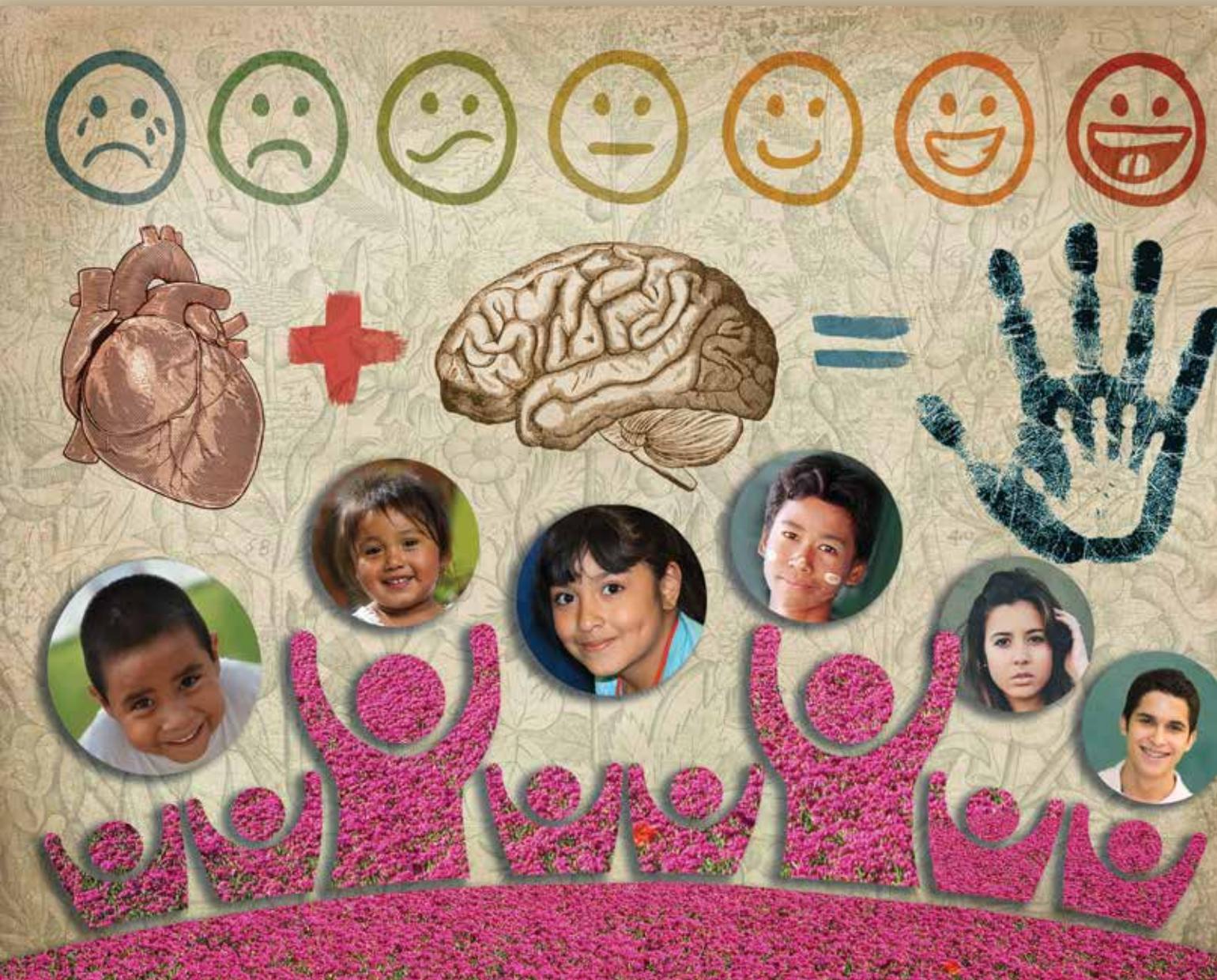
- Se tiene una posición más clara sobre la concepción de las matemáticas y sobre el papel de la resolución de problemas.
- Las “Orientaciones didácticas” se recuperan, con explicaciones, sugerencias de actividades y algunas articulaciones posibles.
- Se integró el eje “Número, Álgebra y Variación” que ahora incluye “Proporcionalidad”.
- En aritmética se nombran los temas de acuerdo con las operaciones básicas. Se mantiene el estudio de los sistemas de numeración romano y maya. En sexto grado se introducen los números enteros.
- El álgebra es una herramienta vinculada al estudio de la variación.
- Por su amplio uso social, la ubicación espacial se trabaja a partir de tercer grado; en sexto se estudian los cuatro cuadrantes del plano cartesiano.
- “La construcción de cuerpos” es el eje para el estudio de las características de las figuras. En secundaria se inicia el desarrollo del razonamiento deductivo.
- El tema “Medida”, ahora es “Magnitudes y medidas”, para enfatizar la importancia de la magnitud en sí misma. Antes de medir magnitudes se estiman, comparan y ordenan.
- Se retrasó el estudio de los ángulos; las fórmulas con literales para calcular área y las conversiones de medidas pasan a secundaria.
- El eje “Manejo de la información”, se reorganizó y ahora es “Análisis de datos”, que incluye solo “Estadística” y “Probabilidad”. El estudio de la probabilidad ahora se inicia en primaria.
- En primer grado de primaria, en el eje “Forma, espacio y medida”, se retoma el tema “Figuras y cuerpos geométricos”.
- En este grado, en el tema “Magnitudes y medidas”, además de tener experiencias con longitudes y tiempo, se incorpora la estimación y la comparación directa de pesos y capacidades.

251

ESQUEMA DE EVOLUCIÓN CURRICULAR DE MATEMÁTICAS



ÁREAS. PROGRAMA DE ESTUDIO



DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL



ÁREAS DE DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL

Las Áreas de Desarrollo Personal y Social contribuyen a que los estudiantes logren una formación integral de manera conjunta con los Campos de Formación Académica y los Ámbitos de Autonomía Curricular. En estos espacios curriculares se concentran los aprendizajes clave relacionados con aspectos artísticos, motrices y socioemocionales.

Estas áreas son de observancia nacional, se cursan durante toda la educación básica y se organiza en Artes, Educación Física, Educación Socioemocional (preescolar y primaria) y Tutoría y Educación Socioemocional (secundaria).

Cada área aporta a la formación de los estudiantes conocimientos, habilidades, valores y actitudes enfocados en el desarrollo personal, sin perder de vista que estos aprendizajes adquieren valor en contextos sociales y de convivencia.

Por medio del arte, los estudiantes aprenden otras formas de comunicarse, a expresarse de manera original, única e intencional mediante el uso del cuerpo, los movimientos, el espacio, el tiempo, los sonidos, las formas y el color; y desarrollan un pensamiento artístico que les permite integrar la sensibilidad estética con otras habilidades complejas de pensamiento.

La Educación Física dinamiza corporalmente a los alumnos a partir de actividades que desarrollan su corporeidad, motricidad y creatividad. En esta área, los estudiantes ponen a prueba sus capacidades, habilidades y destrezas motrices mediante el juego motor, la iniciación deportiva y el deporte educativo. Este espacio también es un promotor de estilos de vida activos y saludables asociados con el conocimiento y cuidado del cuerpo y la práctica de la actividad física.

En Educación Socioemocional y Tutoría, los estudiantes desarrollan habilidades, comportamientos, actitudes y rasgos de la personalidad que les permiten aprender a conocerse y comprenderse a sí mismos, cultivar la atención, tener sentido de autoeficacia y confianza en sus capacidades, entender y regular sus emociones, establecer y alcanzar metas positivas, tomar decisiones responsables, mostrar empatía hacia los demás, establecer y mantener relaciones interpersonales armónicas y desarrollar sentido de comunidad.

El desarrollo personal y social es un proceso gradual en el que el estudiante explora, identifica y reflexiona sobre sí mismo; toma conciencia de sus responsabilidades, así como de sus capacidades, habilidades, destrezas, necesidades, gustos, intereses y expectativas para desarrollar su identidad personal y colectiva.

En estos espacios se pone especial atención en promover relaciones de convivencia que fortalezcan el autoconocimiento para comprender el entorno en el que se desenvuelven, interactuar con empatía en grupos heterogéneos, resolver conflictos de manera asertiva y establecer vínculos positivos con el mundo. De esta manera, se pretende que los estudiantes sean capaces de afrontar los retos que plantea la sociedad actual, desarrollen un sentido de pertenencia a diversos grupos y valoren la diversidad cultural.

Por ello, desde la escuela es necesario impulsar ambientes de colaboración y generar situaciones de aprendizaje en las que los estudiantes valoren la importancia de trabajar en equipo, compartir sus ideas y respetar diferentes puntos de vista. En las Áreas de Desarrollo Personal y Social se evita asignar calificaciones numéricas y se utilizan los criterios *suficiente*, *satisfactorio* o *sobresaliente* para evaluar los logros. Por ello, se promueve una dinámica flexible que permite el trabajo guiado y libre de prejuicios, comparaciones y competencias. En su lugar, se busca favorecer el compañerismo; el reconocimiento personal y el apoyo, así como la colaboración y la confianza para expresar emociones, creaciones, ideas y sentimientos sin el deseo de alcanzar un estereotipo.

En este sentido, el docente asume una función de acompañante en el proceso de descubrimiento, exploración y desarrollo de las posibilidades de sus estudiantes, promueve situaciones de aprendizaje que afrontan de diversas maneras, sin limitarse a esquemas o metodologías rígidas.



EDUCACIÓN FÍSICA

1. EDUCACIÓN FÍSICA EN LA EDUCACIÓN BÁSICA

La Educación Física es una forma de intervención pedagógica que contribuye a la formación integral de niñas, niños y adolescentes al desarrollar su motricidad e integrar su corporeidad. Para lograrlo, motiva la realización de diversas acciones motrices, en un proceso dinámico y reflexivo, a partir de estrategias didácticas que se derivan del juego motor, como la expresión corporal, la iniciación deportiva y el deporte educativo, entre otras. Constituye en la escuela el espacio curricular que moviliza el cuerpo (corporeidad y motricidad) y permite fomentar el gusto por la actividad física. Al ser un área eminentemente práctica brinda aprendizajes y experiencias para reconocer, aceptar y cuidar el cuerpo; explorar y vivenciar las capacidades, habilidades y destrezas; proponer y solucionar problemas motores; emplear el potencial creativo y el pensamiento estratégico; asumir valores y actitudes asertivas; promover el juego limpio; establecer ambientes de convivencia sanos y pacíficos; y adquirir estilos de vida activos y saludables, los cuales representan aspectos que influyen en la vida cotidiana de los estudiantes.

La finalidad formativa de la Educación Física en el contexto escolar es la edificación de la competencia motriz por medio del desarrollo de la motricidad, la integración de la corporeidad, y la creatividad en la acción motriz.

2. PROPÓSITOS GENERALES

1. **Desarrollar** su motricidad mediante la exploración y ajuste de sus capacidades, habilidades y destrezas al otorgar sentido, significado e intención a sus acciones y compartirlas con los demás, para aplicarlas y vincularlas con su vida cotidiana.
2. **Integrar** su corporeidad a partir del conocimiento de sí y su aceptación, y utilizar la expresividad y el juego motor para mejorar su disponibilidad corporal.
3. **Emplear** su creatividad para solucionar de manera estratégica situaciones que se presentan en el juego, establecer formas de interacción motriz y convivencia con los demás, y fomentar el respeto por las normas y reglas.
4. **Asumir** estilos de vida saludables por medio de la actividad física, el juego, la iniciación deportiva y el deporte educativo.
5. **Valorar** la diversidad a partir de las diferentes manifestaciones de la motricidad para favorecer el respeto a la multiculturalidad e interculturalidad.

3. PROPÓSITOS POR NIVEL EDUCATIVO

PROPÓSITOS PARA LA EDUCACIÓN PREESCOLAR

1. **Identificar y ejecutar** movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad en diversas situaciones, juegos y actividades para favorecer su confianza.

2. **Explorar y reconocer** sus posibilidades motrices, de expresión y relación con los otros para fortalecer el conocimiento de sí.
3. **Ordenar y distinguir** diferentes respuestas motrices ante retos y situaciones, individuales y colectivas, que implican imaginación y creatividad.
4. **Realizar** actividad física para favorecer estilos de vida activos y saludables.
5. **Desarrollar** actitudes que les permitan una mejor convivencia y la toma de acuerdos en el juego, la escuela y su vida diaria.

PROPÓSITOS PARA LA EDUCACIÓN PRIMARIA

1. **Reconocer e integrar** sus habilidades y destrezas motrices en situaciones de juego motor e iniciación deportiva.
2. **Canalizar y demostrar** su potencial expresivo y motriz al participar y diseñar juegos y actividades donde requieran comunicarse e interactuar con sus compañeros.
3. **Resolver y construir** retos mediante el pensamiento estratégico y el uso creativo de su motricidad, tanto de manera individual como colectiva.
4. **Demostrar y distinguir** actitudes para preservar su salud mediante la práctica de actividades físicas y la toma de decisiones informadas sobre hábitos de higiene, alimentación y prevención de riesgos.
5. **Asumir y percibir** actitudes asertivas y valores que favorecen la convivencia sana y pacífica, y el respeto a los demás en situaciones de juego e iniciación deportiva.

PROPÓSITOS PARA LA EDUCACIÓN SECUNDARIA

1. **Valorar y emplear** sus habilidades y destrezas motrices al participar en juegos, actividades de iniciación deportiva y deporte educativo.
2. **Descubrir y fortalecer** el conocimiento, el cuidado y la aceptación de sí al participar en situaciones motrices y de expresión corporal en las que interactúan con los demás.
3. **Analizar y evaluar** su actuación estratégica en distintas situaciones de juego, iniciación deportiva y deporte educativo.
4. **Proponer y seleccionar** alternativas vinculadas con el aprovechamiento del tiempo libre por medio de actividades físicas y recreativas para asumir estilos de vida saludables.
5. **Promover y elegir** actitudes asertivas y valores que permitan manejar y resolver los conflictos de manera pacífica mediante la toma de acuerdos en juegos, actividades de iniciación deportiva y el deporte educativo.

4. ENFOQUE PEDAGÓGICO

La Educación Física en el nivel preescolar, desde la perspectiva de la educadora, se centra en las capacidades motrices de los niños: locomoción, coordinación,

equilibrio y manipulación; y en la consolidación de la conciencia corporal. Se pretende que, de manera progresiva, logren un mejor control y conocimiento de sus habilidades y posibilidades de movimiento. En educación preescolar es la educadora quien diseña o elige las situaciones didácticas para promover en sus estudiantes los Aprendizajes esperados establecidos en este Programa.¹⁰⁷

Si bien los niños en este nivel han alcanzado control en sus movimientos, las oportunidades que vivan en la escuela harán que avancen y consoliden cada vez más sus capacidades motrices en acciones combinadas y complejas; desplazarse a distintas direcciones y velocidades al participar en juegos y actividades como saltar con un pie, caminar sobre líneas rectas; y en general, ejecutar movimientos corporales con coordinación y equilibrio.

Se busca que tomen conciencia y aprendan a conocer cómo es y cómo se mueven las distintas partes de su cuerpo, reconozcan sus límites y posibilidades, comprendan la importancia de los hábitos posturales correctos, mantengan el equilibrio en situaciones de movimiento y reposo, identifiquen a través de la respiración y relajación las sensaciones que experimentan después de una actividad física y adquieran confianza y seguridad en la ejecución de sus movimientos.

Aunque la escuela no puede modificar de manera directa las condiciones de vida, económicas y sociales de las familias de los alumnos —fundamentales en el estado de salud de cada uno—, sí puede contribuir a que los niños comprendan la importancia de mantenerse saludables.

Las situaciones en el jardín de niños deben ser oportunidades que permitan a los niños:

- **TENER** variadas experiencias dinámicas y lúdicas en las que puedan correr, saltar, brincar, rodar, girar, reptar, trepar, marchar.
- **PARTICIPAR** en juegos y actividades que impliquen acciones combinadas y niveles complejos de coordinación como saltar con un pie, caminar sobre líneas rectas, brincar obstáculos, brincar y atrapar, entre otras.
- **MANIPULAR** objetos de diversas formas (regulares e irregulares) en actividades como armar rompecabezas, construir juguetes y estructuras; lanzar y atrapar objetos de manera segura (como bolsas rellenas, pelotas, aros, entre otros); empujar, jalar y patear objetos de diferente peso y tamaño; y usar instrumentos y herramientas (como pinceles, pinturas, lápices para escribir y para colorear, pinzas, lupas, destornilladores, entre otros), de tal manera que vayan mejorando su control y precisión.
- **IDENTIFICAR** las sensaciones que experimentan después de realizar una actividad física, al describir cómo cambia el ritmo de la respiración, la frecuencia cardíaca, la temperatura corporal, la presencia de sudoración y, en ocasiones, el tono de la piel.

¹⁰⁷ A diferencia de la Educación Física que imparten los profesores formados para ello.

La intervención docente consistirá en:

- **RECONOCER** que los niños han desarrollado capacidades motoras en su vida cotidiana con diferente nivel de logro; esto debe ser el punto de partida para buscar el tipo de actividades con intencionalidad educativa para propiciar su fortalecimiento, tomando en cuenta las características personales, los ritmos de desarrollo y las condiciones en que se desenvuelven en el ambiente familiar.
- **CONSIDERAR** que los niños con discapacidad deben ser incluidos en las actividades de juego y movimiento, y ser apoyados para que participen en ellas a partir de sus propias posibilidades; hay que tener en cuenta que algunos necesitan atención particular. Alentarlos a superar posibles inhibiciones y temores, así como propiciar que se sientan cada vez más capaces y seguros de sus logros, son actitudes asertivas que han de fomentarse.
- **PREVER** actividades físicas durante la jornada diaria. No es conveniente que permanezcan sentados mucho tiempo, pues ello se opone a las características de los niños de aprender mediante la actividad, movimiento, resolución de problemas, exploración y manipulación de objetos.
- **CONSIDERAR** momentos para que los niños dialoguen e intercambien puntos de vista, así como acciones que favorecen la recuperación y relajación después de realizar actividades físicas.
- **DAR** a los niños tiempo para persistir y aprender de sus intentos en experiencias que les permitan poner en práctica sus acciones y movimientos.

En todos los campos y áreas hay posibilidades de realizar actividades que propician el desarrollo de las capacidades motrices de los niños preescolares; por ejemplo, baile o dramatizaciones, la expresión plástica (mediante el dibujo, el modelado, la pintura), juegos de exploración y ubicación en el espacio, la exploración del mundo social y la experimentación en relación con el conocimiento del mundo natural, entre otras muchas.

El enfoque del área de desarrollo de la Educación Física, desde la perspectiva del especialista, está constituido por cuatro elementos a partir de los cuales se han de clarificar las intenciones formativas de esta, y en conjunto, canalizar las acciones motrices de niñas, niños y adolescentes. Estos elementos se describen a continuación.

LA INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA

El docente en Educación Física, egresado de las escuelas normales, es el profesional más capacitado e idóneo para impartir este espacio curricular y asume un papel primordial para motivar a los estudiantes a explorar y realizar diversas acciones motrices. De manera específica, esta área se sustenta en una orientación *sistémica e integral* de la motricidad. *Sistémica* porque ocurre en un contexto determinado y responde de manera organizada a satisfacer los intereses, necesidades y expectativas, por lo que el desarrollo corporal y motor se com-

parte y vivencia de forma colectiva, e incide en el aprendizaje de todos los estudiantes, reafirmando su carácter incluyente; *integral* porque dichas acciones responden también a procesos de crecimiento y maduración, en los que cada estudiante explora de manera global sus capacidades, habilidades y destrezas, ya que estas no se estimulan de manera aislada.

El desarrollo de este espacio curricular y la derivación de sus aprendizajes considera, de manera específica, los siguientes principios que le confieren una identidad propia en el contexto escolar:

- **LA EDUCACIÓN FÍSICA BRINDA** experiencias, aprendizajes y vivencias motrices que contribuyen a la formación integral de los alumnos. La principal contribución pedagógica de esta área se refiere a la *edificación de la competencia motriz*, entendida como la capacidad de un infante o adolescente para dar sentido a sus acciones y saber cómo realizarlas. Dentro de esta capacidad destacan la percepción, interpretación, análisis y evaluación de las acciones vinculadas con distintos saberes adquiridos en otros contextos, con procedimientos, actitudes y valores integrados a la personalidad.
- **LOS INTERESES, NECESIDADES Y EXPECTATIVAS** de las niñas, niños y adolescentes en el centro de la acción educativa. Las actividades motrices propias de la Educación Física han de ser adaptadas y adecuadas a las características y motivaciones de los alumnos, lo que permitirá generar un sentimiento de confianza y fortalecer su creatividad y autoestima, dejando de lado prácticas asociadas con estereotipos, cargas y esfuerzos desmedidos. Un ambiente con estas características propicia la alegría y la satisfacción por realizar con éxito las acciones, pues se toman en cuenta todos los puntos de vista, al canalizar el interés por proponer, explorar, diseñar y construir propuestas; en concreto, por ser competente y fomentar el gusto de asistir a la escuela.
- **LA EDUCACIÓN FÍSICA TIENE** un carácter práctico y eminentemente lúdico. En el contexto de las sesiones, *aprender jugando* es una premisa ineludible de este espacio curricular, lo que implica destacar el componente lúdico de las actividades, es decir, *jugar con el otro y no contra el otro*; deben prevalecer el placer por jugar, aprender individual y colectivamente, la competencia sana y el juego limpio como principales características de las sesiones. Por tanto, es necesario ofrecer a niñas, niños y adolescentes ambientes donde la motivación priorice la participación de todos. La meta es disfrutar la práctica y pasarla bien.

De tal forma que la orientación sistémica e integral de la Educación Física se proyecta en los organizadores curriculares, y permiten definir un amplio abanico de aprendizajes que en ocasiones destacan el desarrollo de ciertos aspectos (motrices, expresivos, creativos o actitudinales), pero que necesariamente se conjuntan y consolidan para modificar o impulsar nuevos desempeños; por ejemplo, durante un juego de persecución el sistema se conforma por el docente y los estudiantes organizados en equipos, perseguidores y perseguidos.

Este sistema genera una interacción entre unos y otros porque todos se ven involucrados creando nuevas conductas y aprendizajes. Desde la perspectiva integral, sin importar la función que desempeñen, todos ajustan su motricidad y sus capacidades, ya sean físico-motrices —velocidades—, socio-motrices —interacciones entre compañeros y adversarios—, o bien, sus habilidades y destrezas motrices —atrapar, esquivar o evitar ser atrapados—. En este sentido, la intervención docente requiere:

- **ESTABLECER UNA INTENCIÓN PEDAGÓGICA** en cada una de las sesiones, así como mecanismos de observación y mediación para valorar el desempeño y los logros alcanzados.
- **MOTIVAR LA MOVILIZACIÓN DE GRANDES GRUPOS MUSCULARES**, el compromiso individual y colectivo, así como el placer de jugar y compartir con los demás.
- **DIVERSIFICAR EL USO DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS** para canalizar los distintos ritmos de aprendizaje; es decir, que cada alumno tenga la posibilidad de emplear todo su potencial motor.
- **UTILIZAR EL JUEGO MOTOR PARA LA ENSEÑANZA** y práctica de la iniciación deportiva y el deporte educativo, con el fin de promover estilos de vida saludables.

Con base en ello, es necesario tomar en cuenta las siguientes consideraciones:

a) Son tres los principales factores que generan las respuestas motrices en los alumnos: movimiento, seguridad y descubrimiento. De tal forma que el movimiento tiene un origen funcional; y otro, en la dimensión social. El funcional requiere la movilización del cuerpo para tener al día al organismo, es decir, que aparatos y sistemas funcionen de manera adecuada. La valorización social motiva y, en alto porcentaje, permite que las personas se muevan para satisfacer intereses de distinta índole. En el patio escolar los niños se mueven porque:

- **BUSCAN UN RECONOCIMIENTO** de sus pares, y demostrar que pueden efectuar las mismas acciones.
- **AFIANZAN SU SEGURIDAD**, es decir, pueden hacer muchas cosas y sentirse bien. Por ello insisten en el control y reiteración de determinado patrón de movimiento, como saltar.
- **EXPLORAN NUEVAS FORMAS DE ACTUAR**; la novedad es un potente motivante para realizar actividades, por ejemplo, lanzar a puntos fijos, saltar la cuerda con sus amigos, expresarse con su cuerpo y bailar, andar en bicicleta o patines, entre otras.

b) La intervención del docente ha de impulsar que los alumnos se sientan seguros, que canalicen su potencial, realicen diversas acciones motrices, y disfruten de sus movimientos y logros; por lo que propiciar las condiciones para que interactúen por igual niños y niñas, que sean serenos



ante el triunfo y tolerantes ante la derrota, que respeten al otro en la confrontación lúdica y que incorporen su *Yo en la acción*, son aspectos fundamentales de la sesión.

Para ello, es necesario que la práctica pedagógica:

- **SEA ATENTA Y ASERTIVA** al conocer las motivaciones de la acción motriz.
- **ALIENTE Y ACOMPAÑE EL APRENDIZAJE** al diseñar situaciones donde hay dificultades y avances en su desempeño.
- **SE BASE EN LA INICIATIVA**, creatividad, exploración y construcción por parte de todos los estudiantes y el docente, para valorar el desempeño individual y colectivo.
- **ESTABLEZCA AMBIENTES DE APRENDIZAJE** que promuevan la vivencia de experiencias motrices significativas.
- **ENCAUCE LA MOTRICIDAD**, que se expresa mediante formas intencionadas de acción.
- **PROCURE LA INTEGRACIÓN DE LA CORPOREIDAD** en niñas, niños y adolescentes al reconocer sus gustos, y las motivaciones, aficiones, necesidades, actitudes y valores que establecen con otros compañeros.
- **PROMUEVA LA CREATIVIDAD** para enfrentar y dar respuesta a los problemas que se les presentan.

- **IMPULSE, DE MANERA PERMANENTE**, los cuidados de sí y la sana convivencia como parte de los estilos de vida saludables.

LA INTERACCIÓN DE LAS CAPACIDADES, HABILIDADES Y DESTREZAS QUE PROMUEVE LA EDUCACIÓN FÍSICA

Al momento en que un grupo de estudiantes realizan actividades dentro de una sesión de Educación Física, están ejecutando acciones motrices a partir de una realidad corporal, supeditada al menos por tres factores: los propósitos a lograr; las condiciones de realización; y las capacidades, habilidades y destrezas que se implican de manera particular. Estas últimas cobran sentido, pues son el potencial y el repertorio con que cuentan al momento de decidir cómo y de qué manera realizar dichas acciones. En otras palabras, la intervención docente coloca a niñas, niños y adolescentes, ya sea de manera individual o en grupo, en situaciones de exploración para encontrar una solución o desempeño que les permita afrontarlas.

En estas circunstancias los estudiantes emplean sus capacidades perceptivo-motrices, sociomotrices, y físico-motrices, así como sus habilidades y destrezas motrices para favorecer la motricidad, la corporeidad y la creatividad.

- **LAS CAPACIDADES PERCEPTIVO-MOTRICES** permiten a niñas, niños y adolescentes realizar un reconocimiento de sí, por el tipo de acciones que son capaces de hacer en el entorno espacio-temporal; por la manipulación y manejo de objetos e implementos y, de manera central, por la construcción de su imagen corporal. Estas capacidades remiten a estímulos a partir de los cuales se adoptan distintas posturas que guarda el cuerpo y los estados de tensión-relajación, además de favorecer el equilibrio. Estimular y consolidar estas capacidades permite a los alumnos que se reconozcan, se relacionen de mejor manera con los demás y sean capaces de conquistar el espacio inmediato.
- **LAS CAPACIDADES SOCIOMOTRICES** se caracterizan por la interacción y la posibilidad de comunicar, expresar y relacionarse con los demás mediante el juego motor. Dentro de las actividades que despliega la Educación Física, estas interacciones cobran importancia en situaciones asociadas con la cooperación entre compañeros, el antagonismo con los adversarios y la posibilidad de generar respuestas motrices divergentes, creativas e innovadoras que permiten a niñas, niños y adolescentes poner en marcha el pensamiento y actuación estratégicos, desde los juegos sencillos en preescolar, la iniciación deportiva en primaria y posteriormente el deporte educativo en secundaria.
- **LAS CAPACIDADES FÍSICO-MOTRICES** están en línea directa con la estimulación de la condición física de las personas. Son producto de la carga genética y metabólica del cuerpo, y se pueden agrupar en fuerza general, resistencia cardiorrespiratoria, velocidad y flexibilidad general. Incentivar estas capacidades reditúa en un mejor

desempeño y la posibilidad de enfrentar la vida cotidiana de mejor manera. Se abordan a partir del último ciclo de educación primaria, ya que durante la educación preescolar y los cuatro primeros grados de primaria se favorecen de manera indirecta mediante las otras dos capacidades (citadas anteriormente), la exploración de las habilidades y destrezas motrices.

- **LAS HABILIDADES Y DESTREZAS** son, por así decirlo, acciones concretas como caminar, correr, saltar, reptar, lanzar, atrapar, patear, girar, rodar, entre otras —patrones básicos de movimiento— que paulatinamente se combinan y depuran para realizarse con un menor esfuerzo y un mayor grado de efectividad. Se organizan en tres tipos: locomoción, manipulación y estabilidad. El desarrollo de una habilidad parte de tres elementos: el tipo de tarea a efectuar, en la cual el estudiante organiza cómo puede hacerla; la acción motriz que se traduce en la realización concreta que depende del contexto donde se ejecuta; y el nivel de complejidad que supone el esfuerzo necesario para cumplir la acción. El proceso de desarrollo de las destrezas se vincula con el placer por moverse y jugar, con percibir el movimiento al anticiparse a las acciones, y con la disponibilidad del mismo, lo cual permite a los estudiantes superar obstáculos, vencer desafíos y ponerse a prueba.

Por lo anterior, el tratamiento y derivación de los aprendizajes establecidos en la Educación Física han de responder a las capacidades, habilidades y destrezas motrices de niñas, niños y adolescentes, tomando en cuenta que tienen una estrecha relación con sus intereses y necesidades, y que representan, en concreto, la oportunidad para que descubran sus potencialidades y adapten sus desempeños a partir de los conocimientos, habilidades, valores y actitudes que ponen en marcha en el trayecto formativo de la educación básica.

PLANIFICACIÓN Y EVALUACIÓN EN EDUCACIÓN FÍSICA

Planificar y evaluar en el proceso de intervención de la Educación Física es primordial. Son acciones que permiten constatar cómo el docente organiza su labor, cómo motiva la realización de las acciones motrices y desempeños de los estudiantes, y cómo verifica los logros alcanzados para concretar las intenciones pedagógicas y enfoque de esta área.

De tal forma que se requiere impulsar una visión transformadora de la planificación y la evaluación que rebase su énfasis como proceso administrativo y deje de lado los formatos estandarizados. Es necesario encaminarla hacia una perspectiva integral y pedagógica, donde planificar y evaluar constituyan herramientas con un alto significado que permita establecer una progresión orientada a promover la imaginación, la resolución de problemas, la toma de decisiones, la posibilidad de modificar las actividades y diseñar estrategias. Por lo que cada docente tiene la oportunidad de plantear una propuesta en función de la situación particular de su contexto, escuela y estudiantes.

Para planificar se puede considerar la puesta en marcha de unidades didácticas que atiendan el proceso de construcción de experiencias y aprendizajes

que motiven el interés más que el resultado. Estas representan una propuesta que se desarrolla en un periodo determinado e incluyen un propósito o intención didáctica, una breve introducción de las acciones a realizar, las estrategias didácticas, así como las actividades o tareas, además de los aspectos e instrumentos de evaluación (pautas de observación, evidencias e indicadores del logro) y los recursos necesarios, todo ello con base en los aprendizajes establecidos en los programas de estudio. Las unidades didácticas requieren congruencia, articulación y continuidad entre sí.

Para que cada sesión sea un espacio congruente entre todos los elementos que componen la unidad, se sugiere:

- **ORGANIZAR ACTIVIDADES** que supongan un reto permanente.
- **COMPLEJIZAR Y DIVERSIFICAR** las estrategias didácticas, de acuerdo con la capacidad de los alumnos para resolver diversas situaciones.
- **EVITAR SU DIVISIÓN EN TRES MOMENTOS**, como única forma de organización; esta decisión responde a múltiples factores: horario, propuestas lúdicas, actividades previas o posteriores de los alumnos, etcétera.
- **TOMAR EN CUENTA LAS IDEAS DE LOS ALUMNOS**, sus habilidades, gustos y formas de realizar las tareas; y generar espacios para el diálogo y la reflexión.
- **PROMOVER, FAVORECER Y ACOMPAÑAR** al alumno para alcanzar aprendizajes cognitivos, motrices y afectivos.
- **APROVECHAR LOS ESPACIOS** y recursos materiales.
- **ESTABLECER MOMENTOS DE CONVERSACIÓN** de manera permanente respecto a temas relacionados con la salud; por ejemplo, higiene y cuidado corporal, hábitos de alimentación e hidratación adecuados, entre otros.
- **VINCULAR LO APRENDIDO EN ESTA ÁREA** con otros espacios curriculares para que el alumno lo relacione con su vida.

La evaluación educativa se concibe como un proceso de carácter formativo, una acción permanente dentro de la enseñanza y no un momento de comprobación de lo aprendido al final del periodo; constituye la oportunidad de mejora continua, permite realimentar los aprendizajes logrados por los estudiantes e identificar la pertinencia de las actividades. Durante el desarrollo de estas es importante observar y escuchar lo que hacen y dicen; cómo resuelven las tareas motrices; cómo interactúan y asumen actitudes, y qué valoraciones hacen respecto a los resultados alcanzados.

Por ello conviene que el docente asuma el rol de observador pedagógico de los desempeños motores de sus estudiantes y las formas en que manifiestan avances; modificando la idea de evaluar a partir de estándares de ejecución, el número de repeticiones que realizan de un ejercicio o la vestimenta que portan, los cuales son parámetros inadecuados para valorar los aprendizajes que se pretenden lograr en esta área.

Con el fin de determinar las experiencias previas y establecer un punto de inicio, se puede incluir dentro de una unidad didáctica una actividad ex-

ploratoria, que permita identificar las características del grupo; determinar sus fortalezas, así como las posibles dificultades que se pueden presentar. Al término de la unidad, se sugiere repetir esta actividad para verificar los aprendizajes logrados.

Asimismo es fundamental evaluar a los alumnos mediante diversas actividades y productos que den cuenta de lo aprendido. Así, con el propósito de contar con evidencias de su desempeño, es recomendable elaborar y utilizar propuestas como:

- **PRODUCCIONES ESCRITAS Y GRÁFICAS**, en las que argumenten su postura ante situaciones que viven y expresen su perspectiva y sentimientos.
- **ESQUEMAS Y MAPAS CONCEPTUALES** para ponderar la comprensión y formulación de argumentos y explicaciones.
- **REGISTRO DE OBSERVACIÓN** acerca de las actitudes y desempeños mostrados en las actividades.
- **RÚBRICAS QUE CONTENGAN LOS ASPECTOS** que se evalúan y nivel de desempeño logrado.
- **PORTAFOLIOS DE EVIDENCIAS** que permitan identificar el progreso de sus aprendizajes.
- **PROYECTOS COLECTIVOS** que consideren la búsqueda de información, identificación de problemas y formulación de alternativas de solución.

Es necesario conocer los alcances y las limitaciones de dichas propuestas para seleccionar la más adecuada en función del momento en que se requiera utilizar y el tipo de información que se desee obtener.

En este sentido, también es importante que niñas, niños y adolescentes participen en la evaluación de sus desempeños; reflexionen sobre lo aprendido y cómo mejorar los resultados obtenidos, a partir de brindar oportunidades de autoevaluación y coevaluación. Esto permitirá hacer de la evaluación un elemento primordial del proceso de interacción entre docente y alumnos, y será el referente para llevar a cabo las adecuaciones necesarias.

LA SALUD COMO TEMA TRANSVERSAL EN EDUCACIÓN FÍSICA

La salud tiene un tratamiento transversal en el currículo, ya que al ser multifactorial se requiere de la intervención de varias asignaturas como Conocimiento del Medio, Ciencias Naturales y Tecnología, Biología, Formación Cívica y Ética, Educación Socioemocional, entre otras, para incorporar temas y contenidos (conceptuales, procedimentales y actitudinales) con una perspectiva integral y complementaria a lo largo de la educación básica.

Desde esta área se destaca la de promoción de la salud, mediante el reconocimiento que hacen los estudiantes de aprendizajes vinculados con la prevención, autocuidado y preservación de la misma; y con base en la diversificación de experiencias y la realización de acciones permanentes que fomentan un gusto por la práctica sistemática de actividades físicas que se complementa con asumir hábitos saludables, como: dieta balanceada, hidratarse, descansar,



asistir regularmente al médico, evitar esfuerzos desmedidos, etcétera, los cuales representan alternativas para hacer frente al sobrepeso y la obesidad.

Tomando en cuenta las características y nivel de desarrollo de los alumnos, es necesario favorecer durante las sesiones acciones como adoptar posturas adecuadas; controlar la respiración (inspiración, espiración y apnea); vivenciar aspectos relacionados con la contracción y relajación muscular; procurar la seguridad ante posibles riesgos y lesiones; medir y comprobar la frecuencia cardíaca y respiratoria; mejorar la condición física al dosificar el esfuerzo; impulsar hábitos (de higiene corporal, alimentación e hidratación); así como conocer y aplicar las medidas para protegerse de factores climáticos.

Asimismo, como parte de esta perspectiva se recomienda al inicio del ciclo escolar conocer las posibles limitaciones o disposiciones de los alumnos por medio de un certificado médico, con la finalidad de identificar y llevar a cabo las adecuaciones necesarias para favorecer la participación de todos. Además de evitar propuestas que contravienen los principios pedagógicos de la atención a la salud desde la escuela, como ejercicios contraindicados (abdominales, sentadillas, desplazarse en cuclillas, entre otros) porque se ha comprobado que provocan lesiones corporales a los alumnos, así como la medición y comparación de capacidades físicas a partir de estándares de rendimiento, que en la mayoría de los casos los ponen en riesgo, al exceder las posibilidades de las niñas, niños y adolescentes.

En todas las escuelas se pueden favorecer mejores prácticas de actividad física con el objeto de que los alumnos comprendan e incorporen a su vida hábitos saludables que inciden en su bienestar físico, en un ambiente donde se conozcan mejor, desarrollen su potencial cognitivo y motor, asuman actitudes asertivas para participar en equipo, adquieran experiencias relacionadas con la convivencia, la no violencia y, sobre todo, las posibilidades de socialización e interacción, al hacer de este espacio curricular una oportunidad de aprendizaje permanente y de diversión.

5. DESCRIPCIÓN DE LOS ORGANIZADORES CURRICULARES

La Educación Física en la educación básica requiere de una propuesta que considere las características del desarrollo y crecimiento de los alumnos y, al mismo tiempo, oriente la intervención pedagógica de los docentes en cada uno de los niveles educativos. Por ello, este programa delimita, con fines didácticos, un eje curricular: “Competencia motriz”; y tres componentes pedagógico-didácticos:¹⁰⁸ “Desarrollo de la motricidad”, “Integración de la corporeidad”, y “Creatividad en la acción motriz”, que favorecen la articulación de los conocimientos, habilidades, actitudes y valores que se pretende que adquieran desde preescolar hasta secundaria.



ORGANIZADORES CURRICULARES DE EDUCACIÓN FÍSICA

COMPETENCIA MOTRIZ

La edificación de la competencia motriz, principal aportación pedagógica de la Educación Física, es una adquisición o una construcción, y no necesariamente un producto de la carga genética de las personas. Ser competente significa aprender e identificar nuestras posibilidades y límites al momento de realizar una acción motriz o resolver una tarea; tiene que ver con la generación, actualización y aplicación de tres tipos de conocimientos: declarativo, procedimental y estratégico, implicados en el saber hacer, saber actuar y saber desempeñarse.

¹⁰⁸ Estos organizadores curriculares permiten abordar periódicamente los aprendizajes con un mayor grado de profundidad.

El conocimiento declarativo está conformado por toda la información que define las acciones y las condiciones de realización; por ejemplo, correr en zig-zag entre los conos sin derribarlos. En esta tarea se presentan distintas consignas que le dan sentido y contextualizan a la propia acción: correr, hacerlo en zig-zag entre los conos y además, con una condición: sin derribarlos. Las consignas, en conjunto, citan y estructuran cómo ha de ser la acción y proyectan el desarrollo de habilidades y destrezas.

El conocimiento procedimental representa contrastes y vinculaciones entre aquello construido al escuchar la tarea con la realización de la acción propiamente dicha; y el conocimiento estratégico es cuando niñas, niños y adolescentes le asignan una forma peculiar y personal para realizarlo; por ejemplo, al inclinar el cuerpo en el momento de rodear un cono o frenar ligeramente antes de pasar entre ellos.

En suma, estos tres conocimientos reivindican al *Yo en la acción* a partir del potencial motor personal, lo que permite a los alumnos paulatinamente decidir cómo y de qué manera pueden realizar la tarea, con la intención de explorar y poner a prueba dicho potencial al utilizar diversos implementos, al adaptarse al área de juego e incluso al modificar el tiempo.

Para impulsar la edificación de la competencia motriz es preciso que la intervención docente motive a niñas, niños y adolescentes a tomar decisiones, resolver problemas, e implicarlos en una variabilidad de la práctica. Por ejemplo, una actividad lúdica —circuito de acción motriz— contiene una lógica de realización —un procedimiento— y unas reglas que determinan el tipo de acciones que requieren realizar.

Esta actividad considera distintas decisiones en torno a cómo resolver las consignas en cada estación; además, y de manera complementaria, implica una variabilidad de la práctica, donde el patrón de movimiento es saltar y cada estación requiere ajustarlo. De tal forma que los alumnos, al reflexionar respecto a *¿cómo es el despegue en cada ocasión?, ¿cómo han sido los movimientos que realizaron en el aire?, ¿cómo fue volver a tocar el suelo en las distintas acciones?*, entre otras, se percatan de las diferencias en la realización de un mismo patrón, por lo que están actualizando el conocimiento procedimental, es decir, el saber desempeñarse asociado a la edificación de su competencia motriz.

COMPONENTES PEDAGÓGICO-DIDÁCTICOS

Desarrollo de la motricidad

Se entiende la motricidad como el conjunto de acciones motrices que engloban una intención y un alto nivel de decisión; implica potenciar la capacidad de cada persona para darle sentido y significado a los movimientos a partir de sus intereses, expectativas, necesidades y motivaciones.

Considera la integración de acciones reflexionadas que edifican la actuación inteligente y se manifiesta cuando los alumnos exploran y ponen a prueba sus posibilidades motrices en la sesión. Además, se vincula con la construcción permanente de conceptos como espacio, tiempo y causalidad e incorpora diversas experiencias para la construcción del *Yo en la acción*.

El diseño e implementación de propuestas didácticas para favorecer este componente, implica:

- **ESTIMULAR LAS HABILIDADES Y DESTREZAS MOTRICES**, como base para el desarrollo y aprendizaje motor sin ajustarse a un patrón progresivo, ya que su tratamiento depende de la interacción continua, la diversificación de situaciones, la construcción de proyectos y la solución de retos y problemas.
- **INCREMENTAR Y DIVERSIFICAR LAS ACCIONES MOTRICES** para mejorar los desempeños a partir de la variabilidad de la práctica, es decir, provocar distintas respuestas al modificar los elementos del juego: regla, espacio, tiempo, rol de participación, móvil, implemento y artefacto. Mientras más habilidades se empleen, mayor control de la motricidad se obtendrá.
- **ENCAUZAR LA EXPRESIÓN** como forma de comunicación e interacción con los demás, donde los alumnos expliquen, en sus propias palabras, cómo realizan las acciones motrices. Para ello, se propicia el diálogo mediante interrogantes como: ¿Qué ha sido lo más fácil de realizar? ¿Qué actividad fue más difícil de superar? ¿Cómo pueden mejorar su desempeño?, entre otras.
- **ORIENTAR LAS DIVERSAS RESPUESTAS** para generar una expresión motriz caracterizada por el sentimiento de confianza, de saberse y sentirse competente para actuar.

Integración de la corporeidad

Se entiende la corporeidad como una construcción permanente que las personas hacen de sí; una unidad que fusiona la parte física y funcional del cuerpo con lo cognitivo, afectivo, emocional, actitudinal, social y cultural. La corporeidad se manifiesta por medio de gestos, posturas, expresiones corporales y las distintas acciones motrices, relacionadas con las emociones y los sentimientos que cada uno experimenta.

Favorecer este componente, equivale a amalgamar las experiencias, así como asociar el conocimiento de sí con saberes, habilidades, actitudes y recursos para la vida diaria.

Para que las diversas acciones que despliega la Educación Física contribuyan a la integración de la corporeidad, se tienen que establecer *conexiones* con los procesos de decisión, anticipación y comprensión, que no son únicamente corporales, de rendimiento o de eficiencia, sino que consideran al cuerpo de una manera integral; por ejemplo, correr, saltar, girar, lanzar, atrapar, botar, entre otras, son acciones motrices que involucran el *Yo en la acción* (emocional, mental y corporal).

El diseño e implementación de propuestas didácticas para el desarrollo de este componente, implica:

- **IDENTIFICAR LAS PARTES** que constituyen la estructura del cuerpo y su funcionamiento a partir de tareas que permitan incorporar las nociones de esquema e imagen corporal, como un proceso global;

dando un mayor sentido al *Yo en la acción*: estoy corriendo, voy a jugar o puedo hacerlo.

- **MOTIVAR A NIÑOS Y ADOLESCENTES** para percibir y sentir el cuerpo al manifestar emociones.
- **ADQUIRIR INFORMACIÓN SOBRE EL MUNDO** de los objetos y las personas por medio de los sentidos y las percepciones; de tal forma que la interacción y experiencias que obtengan los estudiantes contribuyan a la constitución de la identidad personal.
- **ESTABLECER RELACIONES ASERTIVAS** y vínculos afectivos a partir de un marco de respeto para favorecer la interacción motriz con los demás.
- **FOMENTAR EL CUIDADO DE SU CUERPO** al asumir estilos de vida activos y saludables.
- **RECONOCER QUE SU HISTORIA PERSONAL** y familiar los identifica y hace diferentes a los demás, por lo que es indispensable gestionar sus sentimientos para aceptar su cuerpo y relacionarse de mejor manera.

Creatividad en la acción motriz

En este componente se entiende la creatividad, como la capacidad de elaborar diversas respuestas para afrontar las tareas o situaciones que se presentan, mientras que la acción motriz es la suma de las distintas conductas y desempeños que realiza una persona; representa la oportunidad para explorar sus posibilidades y tomar decisiones.

Con base en lo anterior, se busca que niñas, niños y adolescentes generen distintas propuestas, seleccionen las más apropiadas de acuerdo con cada problema o situación, las pongan en marcha, las organicen y, en todo caso, las reestructuren otorgándoles un toque personal, auténtico y creativo a su desempeño, lo cual implica procesos de decisión, intención y anticipación.

El diseño e implementación de propuestas didácticas para el desarrollo de este componente, implica:

- **DISEÑAR Y ORGANIZAR AMBIENTES** de aprendizaje, planificados con una clara intencionalidad pedagógica, que propicien escenarios para encauzar la toma de decisiones y fomentar la creatividad; por ejemplo, modificar los juegos y actividades tomando en cuenta los gustos, necesidades, intereses y expectativas de los alumnos.
- **PONER A PRUEBA LAS HABILIDADES Y DESTREZAS MOTRICES** en el contexto del juego —y no de manera aislada (enfoque mecanicista)— para favorecer la disponibilidad corporal y la autonomía motriz, así como mejorar la autoestima y la autorrealización.
- **PLANIFICAR SITUACIONES MOTRICES** que incrementen el nivel de dificultad, de manera progresiva (de lo sencillo a lo complejo); además de incorporar la variabilidad de la práctica: manipular objetos e implementos, tanto de manera individual como colectiva; y adaptar las condiciones espaciales y temporales, entre otros.
- **PROPICIAR LA REFLEXIÓN DE LOS ALUMNOS** con base en los conocimientos y experiencias previos, y sobre todo, los que están adquirien-

do, mediante preguntas generadoras como: ¿Qué hacer para resolver esta situación? ¿Qué han aprendido? ¿Qué falta por mejorar? ¿Cómo formular una estrategia efectiva de juego? ¿Qué funciones asumir en esta actividad? ¿Qué resultados pueden obtener?, etcétera.

Estos componentes pedagógico-didácticos han de contribuir a que niñas, niños y adolescentes adquieran plena conciencia de sí, mejoren su disponibilidad corporal, y alcancen mayor autonomía motriz e interactúen en ambientes de aprendizaje que propicien el manejo creativo para solucionar problemas; en síntesis, que edifiquen su competencia motriz.

Los Aprendizajes esperados de este espacio curricular se enmarcan en una propuesta articulada en los niveles educativos de preescolar, primaria y secundaria, lo cual permite identificar la ruta y progresión que promueve la Educación Física en este trayecto formativo. Con base en lo anterior, se requiere que los docentes definan la distribución y la temporalidad con la que abordarán los aprendizajes propuestos a partir de las características y el nivel de desarrollo motor de sus alumnos. En este proceso, se pueden considerar dos opciones: planificar un aprendizaje a partir de cierto número de sesiones, o bien, distribuir las sesiones al integrar dos o tres aprendizajes en diferentes momentos del ciclo escolar (complementariedad).

Es conveniente que los docentes adecuen su intervención tomando en cuenta otros factores que determinan el nivel de avance del programa; por ejemplo, las diferentes regiones naturales del país y sus características (clima, estado del tiempo, estación del año, entre otros). El criterio para implementar un mayor número de sesiones se establece a partir de las facultades que poseen las autoridades educativas locales de cada entidad federativa de nuestro país, de acuerdo con las necesidades de cobertura de cada sistema educativo y la disponibilidad de sus recursos; por lo que la Autonomía curricular representa una oportunidad para ampliar y fortalecer las acciones que se desarrollan en Educación Física.

6. ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Las orientaciones didácticas en Educación Física brindan información para que los docentes cuenten con referentes pedagógicos y herramientas didácticas, que les permitan diseñar, organizar e implementar las sesiones con base en el programa correspondiente a cada grado escolar, así como de las características de los alumnos y del contexto en el que se desenvuelven. Representan una oportunidad para guiar su labor y precisar los aspectos que han de tener en cuenta en el desarrollo de las capacidades, habilidades y destrezas motrices que se promueven a lo largo de la educación básica.

Estas orientaciones organizan y sugieren la utilización de estrategias didácticas como juegos cooperativos, juegos modificados, circuitos de acción motriz, cuentos motores, formas jugadas, entre otras; que se complejizan y diversifican de acuerdo con la capacidad de los alumnos para resolver diversas situaciones.

Por medio de las estrategias didácticas se pretende que los alumnos desarrollen procesos de exploración, reconocimiento, comprensión y valoración de sí, que les permiten poner a prueba sus posibilidades motrices, expresivas y de relación.

En este sentido, las orientaciones didácticas se presentan y organizan por aprendizaje esperado y consideran los siguientes elementos:

- **INTRODUCCIÓN.** Descripción y contextualización del aprendizaje esperado, de acuerdo con el componente pedagógico-didáctico con el que se relaciona.
- **PROCESOS Y ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS.** Enunciados que sitúan las acciones que se recomienda vivencien los alumnos y el tipo de estrategias didácticas que los docentes pueden implementar para la consecución del Aprendizaje esperado.
- **MOMENTOS DE REFLEXIÓN.** Aspectos y preguntas que se sugiere retomar durante las sesiones para valorar los aprendizajes y experiencias de los alumnos.
- **ACTIVIDADES DE CIERRE.** Situaciones que permiten poner en marcha los conocimientos, habilidades, actitudes y valores abordados durante las sesiones para verificar, modificar o consolidar los saberes de los alumnos.

7. SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Para evaluar el desempeño de los estudiantes en el área de Educación Física, se establecen una serie de indicadores, a considerar por el docente, los cuales contribuyen a verificar el desempeño y aprendizaje de los alumnos, así como para tomar decisiones que favorezcan la intervención educativa. Por lo anterior, se plantean dos tipos:

- **PAUTAS PARA OBSERVAR EL DESEMPEÑO.** Aspectos que los alumnos han de manifestar durante las actividades.
- **EVIDENCIAS.** Productos elaborados por los alumnos e instrumentos diseñados por el docente.

En este sentido es necesario conocer las capacidades y posibles limitaciones de los alumnos; considerar que su participación en esta área no se circunscribe al entrenamiento deportivo; además, evitar actividades en las que se privilegia la organización en filas con largos tiempos de espera, porque disminuye el tiempo de clase, dispersa la atención y desmotiva. Se sugiere sustituir los ejercicios de orden y control por formas de comunicación e interacción basadas en el respeto y la libertad de expresión y en todo momento cuidar la seguridad de los alumnos al considerar aspectos como la revisión previa del área de juego y prever los posibles riesgos.



8. DOSIFICACIÓN DE LOS APRENDIZAJES ESPERADOS

EJE	Componentes pedagógico-didácticos	PREESCOLAR			PRIMARIA			
					PRIMER CICLO		SEGUNDO CICLO	
		1º	2º	3º	1º	2º	3º	4º
Aprendizajes esperados								
COMPETENCIA MOTRIZ	Desarrollo de la motricidad	<ul style="list-style-type: none"> Realiza movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad por medio de juegos individuales y colectivos. Utiliza herramientas, instrumentos y materiales en actividades que requieren de control y precisión en sus movimientos. 			<ul style="list-style-type: none"> Ajusta sus patrones básicos de movimiento a partir de la valoración de sus experiencias en las situaciones motrices en las que participa para responder a las características de cada una. 		<ul style="list-style-type: none"> Combina sus habilidades motrices al diversificar la ejecución de los patrones básicos de movimiento en situaciones de juego, con el fin de otorgarle intención a sus movimientos. 	
	Integración de la corporeidad	<ul style="list-style-type: none"> Identifica sus posibilidades expresivas y motrices en actividades que implican organización espacio-temporal, lateralidad, equilibrio y coordinación. Reconoce las características que lo identifican y diferencian de los demás en actividades y juegos. 			<ul style="list-style-type: none"> Reconoce sus posibilidades expresivas y motrices al participar en situaciones de juego, con el fin de favorecer su esquema corporal. 		<ul style="list-style-type: none"> Relaciona sus posibilidades expresivas y motrices con diferentes maneras de actuar y comunicarse en situaciones de juego para fortalecer su imagen corporal. 	
	Creatividad en la acción motriz	<ul style="list-style-type: none"> Propone distintas respuestas motrices y expresivas ante un mismo problema en actividades lúdicas. Reconoce formas de participación e interacción en juegos y actividades físicas a partir de normas básicas de convivencia. 			<ul style="list-style-type: none"> Propone diversas respuestas a una misma tarea motriz, a partir de su experiencia y las aportaciones de sus compañeros, para poner en práctica el pensamiento divergente y así enriquecer sus posibilidades motrices y expresivas. 		<ul style="list-style-type: none"> Actúa estratégicamente al comprender la lógica de las actividades en las que participa, de manera individual y colectiva, para valorar los resultados obtenidos y mejorar su desempeño. 	

PRIMARIA		SECUNDARIA		
TERCER CICLO				
5°	6°	1°	2°	3°
Aprendizajes esperados				
<ul style="list-style-type: none"> • Valora sus habilidades y destrezas motrices al participar en situaciones de juego e iniciación deportiva, lo que le permite sentirse y saberse competente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica sus capacidades, habilidades y destrezas motrices en el juego, la iniciación deportiva y el deporte educativo para favorecer su actuación y mejorar su salud. 	<ul style="list-style-type: none"> • Adapta sus desempeños motores al participar en situaciones de juego, iniciación deportiva y deporte educativo para afianzar el control de sí y promover la salud. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pone a prueba su potencial motor al diseñar situaciones de juego, iniciación deportiva y deporte educativo para favorecer su disponibilidad corporal y autonomía motriz en la adquisición de estilos de vida saludables. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Fortalece su imagen corporal al diseñar propuestas lúdicas, para valorar sus potencialidades, expresivas y motrices. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aprovecha su potencial al participar en situaciones de juego y expresión, que le permiten enriquecer sus posibilidades, motrices y expresivas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce sus límites y posibilidades al planificar actividades físicas, expresivas y deportivas, que le permiten conocerse mejor y cuidar su salud. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reafirma su identidad corporal mediante la práctica de la actividad física, para la adquisición de estilos de vida saludables. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Pone a prueba su pensamiento estratégico en situaciones de juego e iniciación deportiva, con el fin de diversificar y ajustar sus desempeños motores. 	<ul style="list-style-type: none"> • Organiza estrategias de juego al participar en actividades de iniciación deportiva y deporte educativo para solucionar los retos motores que se presentan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Diseña estrategias al considerar el potencial motor propio y de sus compañeros, así como las características del juego para seleccionar y decidir la mejor forma de actuar. 	<ul style="list-style-type: none"> • Analiza su pensamiento y actuación estratégica en situaciones de juego, iniciación deportiva y deporte educativo para vincularlas con la vida diaria. 	

9. APRENDIZAJES ESPERADOS POR GRADO

EDUCACIÓN FÍSICA. PREESCOLAR		
EJE	Componentes pedagógico-didácticos	Aprendizajes esperados
COMPETENCIA MOTRIZ	Desarrollo de la motricidad	<ul style="list-style-type: none"> Realiza movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad, por medio de juegos individuales y colectivos. Utiliza herramientas, instrumentos y materiales en actividades que requieren de control y precisión en sus movimientos.
	Integración de la corporeidad	<ul style="list-style-type: none"> Identifica sus posibilidades expresivas y motrices en actividades que implican organización espacio-temporal, lateralidad, equilibrio y coordinación. Reconoce las características que lo identifican y diferencian de los demás en actividades y juegos.
	Creatividad en la acción motriz	<ul style="list-style-type: none"> Propone distintas respuestas motrices y expresivas ante un mismo problema en actividades lúdicas. Reconoce formas de participación e interacción en juegos y actividades físicas a partir de normas básicas de convivencia.

EDUCACIÓN FÍSICA. PRIMARIA. 1º		
EJE	Componentes pedagógico-didácticos	Aprendizajes esperados
COMPETENCIA MOTRIZ	Desarrollo de la motricidad	<ul style="list-style-type: none"> Explora la combinación de los patrones básicos de movimiento en diferentes actividades y juegos, para favorecer el control de sí. Aplica los patrones básicos de movimiento al relacionar el espacio, el tiempo y los objetos que utiliza para responder a las actividades y juegos en los que participa.
	Integración de la corporeidad	<ul style="list-style-type: none"> Emplea distintos segmentos corporales al compartir sus posibilidades expresivas y motrices en actividades y juegos, para mejorar el conocimiento de sí. Explora el equilibrio, la orientación espacio-temporal y la coordinación motriz en actividades y juegos, para impulsar la expresión y control de sus movimientos.
	Creatividad en la acción motriz	<ul style="list-style-type: none"> Pone a prueba sus respuestas motrices en actividades y juegos, individuales y colectivos, con la intención de canalizar y expresar el gusto por moverse. Identifica las normas de convivencia en actividades y juegos, con el propósito de asumir actitudes que fortalecen el respeto y la inclusión de los demás.

EDUCACIÓN FÍSICA. PRIMARIA. 2º

EJE	Componentes pedagógico-didácticos	Aprendizajes esperados
COMPETENCIA MOTRIZ	Desarrollo de la motricidad	<ul style="list-style-type: none"> • Coordina patrones básicos de movimiento en actividades y juegos que implican elementos perceptivo-motrices, con el propósito de fomentar el control de sí y la orientación en el espacio. • Ajusta la combinación de distintos patrones básicos de movimiento en actividades y juegos individuales y colectivos, con el objeto de responder a las características de cada una.
	Integración de la corporeidad	<ul style="list-style-type: none"> • Explora el control postural y respiratorio en actividades y juegos, con la intención de mejorar el conocimiento y cuidado de sí. • Expresa ideas y emociones al comunicarse verbal, corporal y actitudinalmente en distintas actividades motrices, para asignarles un carácter personal.
	Creatividad en la acción motriz	<ul style="list-style-type: none"> • Elabora alternativas de solución ante retos y problemas que se presentan en actividades y juegos, para cumplir con la meta que se plantea. • Distingue distintas actitudes asertivas que se manifiestan en las actividades y juegos para promover ambientes de colaboración y respeto.

EDUCACIÓN FÍSICA. PRIMARIA. 3º

EJE	Componentes pedagógico-didácticos	Aprendizajes esperados
COMPETENCIA MOTRIZ	Desarrollo de la motricidad	<ul style="list-style-type: none"> • Explora sus habilidades motrices al participar en situaciones que implican desplazamientos y manejo de diferentes objetos, para adaptarlas a las condiciones que se presentan. • Distingue las posibilidades y límites de sus habilidades motrices al reconocer los elementos básicos de los juegos, con la intención de ajustar el control de sí.
	Integración de la corporeidad	<ul style="list-style-type: none"> • Adapta sus acciones ante tareas y estímulos externos que implican cuantificar el tiempo de sus movimientos en el espacio, con el propósito de valorar lo que es capaz de hacer y canalizar el gusto por la actividad física. • Emplea recursos expresivos en diferentes tareas motrices, con la finalidad de establecer códigos de comunicación, interpretarlos y promover la interacción con sus compañeros.
	Creatividad en la acción motriz	<ul style="list-style-type: none"> • Toma decisiones respecto a cómo ubicarse y actuar en distintos juegos, individuales y colectivos, con el fin de solucionar situaciones que se presentan en cada uno. • Establece acuerdos con sus compañeros al identificar y aceptar las reglas de juego, para favorecer la participación, la interacción motriz y el diálogo.

EDUCACIÓN FÍSICA. PRIMARIA. 4º

EJE	Componentes pedagógico-didácticos	Aprendizajes esperados
COMPETENCIA MOTRIZ	Desarrollo de la motricidad	<ul style="list-style-type: none"> • Combina distintas habilidades motrices en retos, individuales y cooperativos, para tomar decisiones y mejorar su actuación. • Reconoce sus habilidades motrices en juegos que practican o practicaban en su comunidad, estado o región, para participar en distintas manifestaciones de la motricidad.
	Integración de la corporeidad	<ul style="list-style-type: none"> • Distingue sus posibilidades en retos que implican elementos perceptivo-motrices y habilidades motrices, para favorecer el conocimiento de sí. • Experimenta emociones y sentimientos al representar con su cuerpo situaciones e historias en retos motores y actividades de expresión, con la intención de fortalecer su imagen corporal.
	Creatividad en la acción motriz	<ul style="list-style-type: none"> • Propone acciones estratégicas en retos motores de cooperación y oposición, con el propósito de hacer fluida su actuación y la de sus compañeros. • Reconoce la cooperación, el esfuerzo propio y de sus compañeros en situaciones de juego, con el fin de disfrutar de las actividades y resolver los retos motores que se le presentan.

EDUCACIÓN FÍSICA. PRIMARIA. 5º

EJE	Componentes pedagógico-didácticos	Aprendizajes esperados
COMPETENCIA MOTRIZ	Desarrollo de la motricidad	<ul style="list-style-type: none"> • Integra sus habilidades motrices en retos y situaciones de juego e iniciación deportiva, con la intención de reconocer sus límites, posibilidades y potencialidades. • Mejora sus capacidades, habilidades y destrezas motrices al participar en situaciones de juego, expresión corporal e iniciación deportiva, para promover actitudes asertivas.
	Integración de la corporeidad	<ul style="list-style-type: none"> • Coordina sus acciones y movimientos con ritmos, secuencias y percusiones corporales en situaciones expresivas, individuales y colectivas, para actuar y desempeñarse con seguridad y confianza. • Distingue sus límites y posibilidades, tanto expresivas como motrices, en situaciones de juego, para reconocer lo que puede hacer de manera individual y lo que puede lograr con sus compañeros.
	Creatividad en la acción motriz	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica el pensamiento estratégico en situaciones de juego e iniciación deportiva, para disfrutar de la confrontación lúdica. • Experimenta distintas formas de interacción motriz en situaciones de juego e iniciación deportiva, con el propósito de promover ambientes de aprendizaje colaborativos.

EDUCACIÓN FÍSICA. PRIMARIA. 6º

EJE	Componentes pedagógico-didácticos	Aprendizajes esperados
COMPETENCIA MOTRIZ	Desarrollo de la motricidad	<ul style="list-style-type: none"> • Adapta sus capacidades, habilidades y destrezas motrices al organizar y participar en diversas actividades recreativas, para consolidar su disponibilidad corporal. • Evalúa su desempeño a partir de retos y situaciones de juego a superar por él, sus compañeros o en conjunto, con el propósito de sentirse y saberse competente.
	Integración de la corporeidad	<ul style="list-style-type: none"> • Incorpora sus posibilidades expresivas y motrices, al diseñar y participar en propuestas colectivas, para reconocer sus potencialidades y superar los problemas que se le presentan. • Fortalece su imagen corporal al afrontar desafíos en el juego, la expresión corporal y la iniciación deportiva, para manifestar un mayor control de su motricidad.
	Creatividad en la acción motriz	<ul style="list-style-type: none"> • Diseña estrategias al modificar los elementos básicos del juego en situaciones de iniciación deportiva, con la intención de adaptarse a los cambios en la lógica interna de cada una. • Propone distintas formas de interacción motriz al organizar situaciones de juego colectivo y de confrontación lúdica, para promover el cuidado de la salud a partir de la actividad física.

EDUCACIÓN FÍSICA. SECUNDARIA. 1º

EJE	Componentes pedagógico-didácticos	Aprendizajes esperados
COMPETENCIA MOTRIZ	Desarrollo de la motricidad	<ul style="list-style-type: none"> • Emplea sus capacidades, habilidades y destrezas al controlar sus movimientos ante situaciones de juego, expresión corporal, iniciación deportiva y deporte educativo, con el propósito de actuar asertivamente. • Identifica los elementos de la condición física al participar en actividades motrices y recreativas como alternativas para mejorar su salud.
	Integración de la corporeidad	<ul style="list-style-type: none"> • Acepta sus potencialidades al proponer y afrontar distintas situaciones colectivas, de juego y expresión, con la intención de ampliar sus posibilidades. • Reconoce su potencial al participar en distintas situaciones de juego y expresión corporal, para saberse y sentirse competente.
	Creatividad en la acción motriz	<ul style="list-style-type: none"> • Elabora estrategias de juego al identificar la lógica interna de las situaciones de iniciación deportiva y deporte educativo en las que participa, para ajustar sus desempeños a partir del potencial, individual y de conjunto. • Pone a prueba la interacción motriz en situaciones de juego, iniciación deportiva y deporte educativo, con el objeto de alcanzar una meta en común y obtener satisfacción al colaborar con sus compañeros.

EDUCACIÓN FÍSICA. SECUNDARIA. 2º

EJE	Componentes pedagógico-didácticos	Aprendizajes esperados
COMPETENCIA MOTRIZ	Desarrollo de la motricidad	<ul style="list-style-type: none"> • Ajusta sus desempeños motores al analizar los roles de cooperación-oposición que se desarrollan en situaciones de juego, iniciación deportiva y deporte educativo, para afianzar el control de sí. • Relaciona sus desempeños motores con el incremento de su condición física al participar en actividades recreativas, de iniciación deportiva y deporte educativo, para promover la salud.
	Integración de la corporeidad	<ul style="list-style-type: none"> • Manifiesta su potencial al planificar y participar en actividades físicas vinculadas con la expresión corporal, la iniciación deportiva y el deporte educativo, con el propósito de conocerse mejor y cuidar su salud. • Afirma su sentido de pertenencia a partir de la práctica de actividades físicas, expresivas y deportivas, con la intención de reconocerse y valorar su participación grupal.
	Creatividad en la acción motriz	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica el pensamiento estratégico al analizar la lógica interna de situaciones de iniciación deportiva y deporte educativo, para resolver los problemas que se presentan. • Toma decisiones a favor de la participación colectiva en situaciones de iniciación deportiva y deporte educativo, para promover ambientes de aprendizaje y actitudes asertivas.

EDUCACIÓN FÍSICA. SECUNDARIA. 3º

EJE	Componentes pedagógico-didácticos	Aprendizajes esperados
COMPETENCIA MOTRIZ	Desarrollo de la motricidad	<ul style="list-style-type: none"> • Demuestra su potencial motor en situaciones de juego, iniciación deportiva y deporte educativo, caracterizadas por la interacción, para fomentar su disponibilidad corporal y autonomía motriz. • Pone a prueba su potencial motor al diseñar, organizar y participar en actividades recreativas, de iniciación deportiva y deporte educativo, con la intención de fomentar estilos de vida activos y saludables.
	Integración de la corporeidad	<ul style="list-style-type: none"> • Valora su identidad corporal mediante la práctica de actividades físicas, para la integración permanente de su corporeidad y la adquisición de estilos de vida saludables. • Reafirma su identidad corporal al diseñar alternativas motrices vinculadas con la actividad física, con el propósito de demostrar su potencial.
	Creatividad en la acción motriz	<ul style="list-style-type: none"> • Reestructura sus estrategias de juego al participar en situaciones de iniciación deportiva y deporte educativo, propuestas por él o sus compañeros, para favorecer su sentimiento de ser competente. • Promueve relaciones asertivas con sus compañeros en situaciones de juego, iniciación deportiva y deporte educativo, para fortalecer su autoestima y promover el juego limpio y la confrontación lúdica.

10. ORIENTACIONES DIDÁCTICAS Y SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN ESPECÍFICAS

EDUCACIÓN FÍSICA. PREESCOLAR

Es importante tomar en cuenta que los aprendizajes esperados que se incorporan en este libro, para los docentes de Educación Física, son los mismos que se incluyen en el libro para las educadoras de preescolar. No obstante, considerando la formación y la experiencia con la que cuentan ambos profesionales, las orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación, en cada caso, son diferentes, con la finalidad de ofrecer los recursos necesarios para el desarrollo de la práctica docente a partir de conceptos y aspectos propios de cada uno.

EDUCACIÓN FÍSICA. PREESCOLAR	
EJE	COMPETENCIA MOTRIZ
Componente pedagógico-didáctico	• Desarrollo de la motricidad
Aprendizaje esperado	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad, por medio de juegos individuales y colectivos. • Utiliza herramientas, instrumentos y materiales en actividades que requieren de control y precisión en sus movimientos.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

La exploración de los patrones básicos de movimiento que los alumnos hacen durante este nivel educativo se relaciona con sus procesos de maduración y, sobre todo, con el conocimiento que tienen de sí, de sus experiencias previas y de las posibilidades que les brindan los contextos en que se desenvuelven. En este sentido, cobra relevancia la estimulación de capacidades perceptivo-motrices, como la coordinación, el equilibrio, la ubicación espacio-temporal y la lateralidad, así como el uso de los segmentos y partes del cuerpo (esquema corporal).

Para ello, es primordial diversificar las actividades en las sesiones y modificar las condiciones de cada una, como las reglas, el espacio, el tiempo, los compañeros, los objetos; además de propiciar la variabilidad de la práctica, con la intención de que los chicos descubran diversas posibilidades para ajustar y controlar sus acciones, y con ello favorecer el desarrollo de la motricidad.

Las propuestas que se presentan a continuación son de carácter abierto, lo que significa que los docentes son responsables de establecer el orden y los niveles de complejidad con que se trabajarán en cada grado de este nivel educativo, así como de seleccionar o diseñar las actividades que consideren convenientes para el logro de los aprendizajes esperados. Con base en lo anterior, se sugiere planificar las sesiones de Educación Física a partir de unidades didácticas que integren situaciones en las que los alumnos:

- Identifiquen formas de locomoción, manipulación y estabilidad en las siguientes actividades en las que se utilizan diversas partes del cuerpo:
 - Tareas motrices en las que se desplacen por el área, manipulen distintos objetos o equilibren su cuerpo.
 - Formas jugadas en las que distingan diversas maneras de desplazarse, cambiando el punto

de apoyo, girando y rodando a través de planos y ejes, y lanzando objetos.

- Juegos de imitación en los que exploren los desplazamientos de animales y representen sus acciones a partir de sus posibilidades.

– Exploren diversas acciones motrices practicables según las posibilidades de cada uno, mediante:

- Formas jugadas con base en las consignas establecidas (quién puede, cómo lo hace, entre otras).
- Circuitos de acción motriz enfocados en la exploración de distintas formas de ejecutar una tarea y en compartir sus experiencias con sus compañeros.
- Terrenos de aventuras donde ejecuten la locomoción al caminar, correr, trotar, etcétera; la estabilidad mediante giros, balanceos, etcétera; y la manipulación de objetos al lanzar, atrapar, patear, etcétera.
- Retos motores organizados en consignas sencillas para experimentar sus patrones básicos de movimiento en diferentes posturas básicas: sentado, parado, hincado, acostado, entre otras.

– Compartan propuestas de exploración relacionadas con el desplazamiento, la estabilidad y la manipulación por medio de:

- Actividades motrices en las que requieran hacer un recorrido de varias maneras, girar en diferentes planos y ejes, o utilizar diferentes objetos.
- Actividades colaborativas que incluyan lanzar objetos a diversas direcciones, distancias y alturas.

– Respondan a consignas sencillas que impliquen la orientación espacial en:

- Formas jugadas en las que coloquen objetos en relación con su cuerpo y sigan diferentes patrones básicos de movimiento.
- Tareas motrices cuya finalidad sea ubicarse en diversos lugares del espacio disponible.
- Circuitos de acción motriz que favorezcan el control de objetos en ciertas zonas del área de juego.

– Relacionen la proximidad o la lejanía de los objetos respecto a ellos y a sus compañeros al practicar:

- Retos motores con acciones de locomoción, manipulación y estabilidad para localizar personas, objetos y lugares.
- Juegos tradicionales, populares y autóctonos que fomenten identificar su ubicación en el área de juego y estimar distancias (cerca-lejos) con base en ello.

– Ajusten sus posibilidades motrices mediante posturas en el espacio en:

- Juegos en los que imiten características de objetos (tamaño, forma, funciones) de acuerdo con diversas consignas referidas al espacio (arriba, abajo, a un lado de..., delante de...).
- Cuentos motores orientados a la exploración de sus posibilidades motrices y en los que asuman varias posturas ocupando un lugar en el espacio.
- Juegos de persecución que propicien desplazamientos relacionados con el espacio de juego (zonas donde se ubican) y en los que deban manipular objetos.

– Apliquen distintas acciones para distinguir nociones básicas de organización temporal (duración y velocidad) en:

- Cantos y rondas motrices en los que deban ocupar un espacio, llegar o salir de un lugar en un tiempo determinado y efectuar ciertas acciones antes de, después de, etcétera.
- Tareas motrices que les permitan identificar la velocidad (lenta o rápida) de sus movimientos (locomoción, manipulación y estabilidad).

– Descubran movimientos al participar en tareas propuestas, por él o sus compañeros, para realizar:

- Formas jugadas en las que lancen y atrapen, empujen, jalen, transporten, arrastren, etcétera.
- Retos motores basados en consignas sencillas que los lleven a explorar sus posibilidades para desplazarse, equilibrarse y manipular objetos.

- Combinen desplazamientos con la manipulación de objetos de manera individual, por parejas o equipos, en:
 - Tareas motrices que requieran diversas alternativas de solución, en las que propongan y apliquen acciones relacionadas con el control del cuerpo y el uso de diferentes objetos.-
- Exploren formas de coordinar los movimientos mientras mantienen o recuperan el equilibrio (estabilidad) en las diferentes tareas de:
 - Juegos de imitación en los que se combinen diversas formas de desplazamiento y recuperación del equilibrio al incrementar el nivel de dificultad velocidades y distancias
 - Terrenos de aventura donde utilicen objetos que favorezcan su coordinación motriz.
 - Retos motores en los que vinculen acciones de locomoción, estabilidad y manipulación con el equilibrio y la coordinación; pida que prueben posturas, distancias, direcciones, trayectorias, tamaños de los objetos y espacios diversos.
- Adapten sus acciones de acuerdo con las características de equilibrio y coordinación de cada tarea en:
 - Un circuito de acción motriz con diferentes estaciones donde coordinen sus acciones manipulando objetos, desplazándose sobre obstáculos y controlando su cuerpo en situaciones de equilibrio estático y dinámico.
- Identifiquen las partes de su cuerpo, de manera individual y con ayuda de sus compañeros, en las distintas acciones de:
 - Cantos y rondas motrices que mencionen consignas referidas al reconocimiento de su cuerpo y sus posibilidades; se sugiere propiciar que exploren movimientos con segmentos corporales específicos (izquierdos y derechos).
 - Juegos de imitación en los que reproduzcan los movimientos corporales de sus compañeros a manera de espejo.
- Actividades por parejas, tercias o cuartetos, en las que trasladen objetos con determinadas partes del cuerpo.
- Combinen y coordinen acciones motrices con las que exploren su lateralidad, mediante:
 - Actividades circenses en las que pongan en marcha diversas acciones referidas a la exploración de sus movimientos y la utilización de sus capacidades perceptivo-motrices (lateralidad, coordinación, ubicación espacial, etcétera).
 - Circuitos de acción motriz que inviten, en cada estación, a elegir la dificultad de las tareas.
- Experimenten patrones básicos de movimiento que destaquen distintas maneras de manipular objetos con propuestas creativas, como:
 - Formas jugadas con materiales sencillos y de fácil manipulación con los que puedan golpear, girar, rodar, jalar, empujar, etcétera.
- Descubran posibilidades motrices al coordinar sus acciones y ajustarlas de acuerdo con las características de las siguientes situaciones:
 - Retos motores donde exploren el control de sus movimientos y los ajusten al espacio (amplio o reducido) o a los objetos que utilizan.
- Propongan el uso diversificado de patrones básicos de movimiento para cumplir tareas que sus compañeros resuelven de distintas maneras, por medio de:
 - Retos motores cuya finalidad sea responder qué puedes hacer, cómo lo logras, qué necesitas para hacerlo, cuántas veces lo puedes hacer, etcétera.
- Compartan sus ideas sobre diferentes consignas en las que reorganicen sus experiencias motrices mediante:
 - Juegos de imitación, mediante el uso de diversos objetos para construir recorridos que requieran representar ideas, personas, objetos y situaciones de la vida cotidiana.

- Terrenos de aventuras donde construyan pasadizos, puentes, túneles o pirámides con diferentes objetos; propicie la participación por parejas y que ajusten sus acciones a la situación, como aventuras espaciales o explorar la selva, por mencionar algunas.

– Participen en actividades en las que se requiera valorar el desempeño propio y el de los demás, como:

- Circuitos de acción motriz basados en efectuar en equipos tareas de manejo de distintos objetos, de ajuste de la coordinación y en las que decidan las acciones necesarias.

– Exploren distintas formas de manipular objetos al diversificar el uso de los patrones básicos de movimiento mediante:

- Juegos libres en los que se requiera combinar el manejo de distintos objetos para construir, lanzar, transportar, entre otros.
- Tareas motrices en las que se sugieran modificaciones teniendo en cuenta el tiempo disponible para cumplir con ellas, el espacio de juego que se utiliza o los objetos propuestos.

– Incorporen la noción espacial en tareas en las que deban orientarse al desplazarse, esquivar obstáculos y manipular objetos por medio de:

- Circuitos de acción motriz con estaciones donde equilibren su cuerpo y manipulen objetos; alternen el uso de pies y manos, y en donde se favorezca el predominio de su lateralidad.

– Manipulen objetos con diferentes partes del cuerpo en las siguientes actividades por parejas que fomentan la coordinación de sus acciones motrices:

- Tareas motrices de manipulación enfocadas en identificar el espacio: cerca-lejos, arriba-abajo, adentro-afuera, atrás-adelante.
- Terrenos de aventura donde se brinde la oportunidad de combinar la manipulación de objetos con la posibilidad de sortear los obstáculos de un escenario que hayan imaginado.

– Incrementen el control que tienen de su cuerpo al desplazarse y manipular objetos, ya sea de manera individual, por parejas o en equipos, en:

- Retos motores, en los que transporten objetos con alguna parte de su cuerpo o inhibiendo el uso de otras; proponga que busquen diferentes maneras de cumplir la tarea, ya sea individualmente, por parejas o en equipos, así como con la ayuda de otros materiales, además de modificar las direcciones, trayectorias, velocidades y distancias.

Con las propuestas, también se pretende que los alumnos reconozcan las zonas de riesgo y de seguridad dentro y fuera de la escuela, además de que identifiquen criterios para salvaguardar su integridad física. Asimismo, promueva que:

- Identifiquen los logros que han alcanzado en las sesiones compartiendo sus experiencias y respondiendo a qué jugaron qué actividad les gusta más, qué más quisieran hacer, cómo llegan más rápido a un lugar, cómo se desplazan al imitar un animal, un medio de transporte, etcétera, qué hicieron para conseguir el equilibrio de su cuerpo, cómo pueden mejorar su coordinación, qué precauciones tienen en cuenta para evitar accidentes, qué posibilidades tienen para resolver las tareas, a qué dificultades se enfrentaron, cuáles retos superaron, qué objetos fueron más fáciles o difíciles de utilizar, etcétera.

Con las respuestas que brinden los alumnos y las experiencias que adquieren paulatinamente, determine los momentos de avance y logro, asimismo, organice propuestas en las que los alumnos se pongan a prueba, como:

- Convivencias con padres de familia o tutores cuyo fin sea fortalecer y canalizar el gusto por la actividad física.
- Rincones de juego en los que se superen retos en un espacio fijo (equilibrio, coordinación,

uso de los patrones básicos de movimiento, etcétera).

- Talleres donde se elaboren juguetes con materiales reciclados, y donde se fomente participar en actividades y juegos individuales que pongan a prueba sus posibilidades motrices y su sentimiento de ser competentes.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:

- Identifica los patrones básicos de movimiento que utiliza.
- Demuestra las diversas acciones motrices que es capaz de realizar.
- Ajusta sus acciones de locomoción, manipulación y estabilidad de acuerdo con nociones espaciales (arriba-abajo, adelante-atrás, etcétera) y temporales (velocidad y duración).
- Realiza desplazamientos manteniendo el equilibrio en distintos espacios.
- Coordina la manipulación de diferentes objetos.
- Propone a sus compañeros tareas en las que deban superar un reto.

Para evaluar a los alumnos pida como evidencias los siguientes materiales:

- Registro de observación sobre:
 - Uso de los patrones básicos de movimiento.
 - Explora su lateralidad en el espacio.
 - Acciones motrices con organización espacio-temporal.
- Registro del desempeño:
 - Cambios que efectúa en sus acciones al reconocer las características de las actividades.
 - Incremento en su base motriz.
- Listado de recomendaciones:
 - Acciones para practicar los patrones básicos de movimiento.
 - Acciones fuera de la escuela relacionadas con el equilibrio y la coordinación de sus movimientos.
 - Acciones para superar dificultades al coordinar movimientos.

EDUCACIÓN FÍSICA. PREESCOLAR

EJE	COMPETENCIA MOTRIZ
Componente pedagógico-didáctico	• Integración de la corporeidad
Aprendizaje esperado	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica sus posibilidades expresivas y motrices en actividades que implican organización espacio-temporal, lateralidad, equilibrio y coordinación. • Reconoce las características que lo identifican y diferencian de los demás en actividades y juegos.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

El conocimiento que desarrollan los alumnos de sí y de su entorno en este nivel educativo se relaciona con la identificación del esquema corporal, así como con la percepción que tienen de su cuerpo, de los objetos, del espacio y de las personas. Para ello, es necesario proponer situaciones lúdicas asociadas con el uso de los sentidos, el reconocimiento de las posibilidades motrices y expresivas, y la estimulación de las capacidades perceptivo-motrices, como el tono muscular, el ajuste postural, el control respiratorio, la coordinación, la lateralidad, la ubicación espacio-temporal y el ritmo, principalmente.

Asimismo, la construcción permanente que los alumnos hacen de sí implica conocerse (características, posibilidades y límites) y reconocer a los demás; esta acción les permite valorarse y ampliar las posibilidades de interacción con los compañeros al comunicar, compartir y comparar lo que pueden hacer de manera individual y grupal.

Las propuestas que se presentan a continuación son de carácter abierto, lo que significa que los docentes son responsables de establecer el orden y los niveles de complejidad con que se trabajarán para cada grado durante este nivel, así como de seleccionar o diseñar las actividades que consideren convenientes para el logro de los aprendizajes esperados. Con base en lo anterior, se sugiere planificar las sesiones de Educación Física a partir de unidades didácticas que integren situaciones en las que los alumnos:

– Exploren maneras de expresarse con base en los movimientos y en la ubicación de su cuerpo, mediante

- Cantos y rondas motrices en los que localicen las partes de su cuerpo, efectúen diversas acciones, representen estados de ánimo o situaciones.
- Tareas motrices en las que identifiquen formas de saludarse al utilizar diferentes partes del cuerpo (manos, cabeza, rodillas, espalda, codos, etcétera).
- Juegos de imitación en los que representen estatuas, animales, objetos y personajes de acuerdo con las consignas que se mencionen.

– Diferencien características corporales (*cómo soy*), motrices (*soy bueno en*) y sociales (*cómo soy con los demás*) por medio de:

- Formas jugadas basadas en la valoración de sus posibilidades motrices y expresivas cuando se agrupan e interactúan con los demás identificando características personales, gustos, acciones motrices propias, etcétera.
- Actividades de expresión corporal con énfasis en las características de sus movimientos o actitudes (lento, rápido, silencioso, ruidoso, ligero, pesado, alegre, enojado, cansado, por mencionar algunos). Propicie que lo anterior se desarrolle de manera dinámica y que involucre diversas maneras de desplazarse y de utilizar el cuerpo.

– Usen los sentidos en la solución de las tareas motrices de:

- Juegos sensoriales dirigidos a identificar sonidos, voces, personas u objetos que se esconden, colocan o emiten en ciertos lugares.
- Formas jugadas en las que elijan qué objetos utilizarán en función de sus características (tamaño, color, forma, textura, por mencionar algunas).

- Actividades de expresión corporal en las que imiten o representen sensaciones que tienen al emplear los sentidos (agrado, desagrado, sorpresa y demás).
 - Tareas motrices en las que deban imaginar o imitar situaciones con base en la observación de diversas imágenes que muestren posturas, posiciones, movimientos, sonido, acciones y eventos.
- Representen una historia al identificar las acciones y características del protagonista en:
- Actividades de expresión corporal que pongan a prueba sus posibilidades expresivas y motrices al imitar o representar situaciones de manera individual o por parejas.
 - Cuentos motores que involucren la proyección de sentimientos y emociones.
- Identifiquen las características físicas de los objetos y del entorno mediante:
- Juegos sensoriales que incluyan el uso de la vista, el oído y el tacto para identificar objetos mientras se desplazan por el espacio disponible, reaccionan a diversos estímulos, etcétera.
 - Circuitos de acción motriz basados en la toma de decisiones sobre las posibles acciones efectuales en cada estación al explorar y utilizar los objetos a partir de sus características: sirve para, puedo ocuparlo en, me ayuda a, etcétera.
- Adapten sus acciones motrices ante los diferentes estímulos de:
- Cantos y rondas motrices en las que deban mover diferentes partes del cuerpo conforme a las acciones que se mencionan.
 - Cuentos motores que pongan a prueba sus posibilidades expresivas y motrices ante diversas consignas (moverse de acuerdo con un color o sonido, o llevar a cabo diferentes acciones en cámara lenta o rápida).
 - Retos motores basados en seguir o reproducir un ritmo con movimientos y percusiones corporales.
- Identifiquen los cambios en su respiración al participar en:
- Cantos y rondas motrices que incluyan cambios en el control de su respiración.
 - Juegos de persecución que permitan experimentar cambios en la respiración.
- Expresen por medio de gestos y movimientos lo que sucede en un día de su vida, por medio de:
- Actividades de expresión corporal en las que representen acciones, sensaciones o ideas de su vida cotidiana.
- Exploren posibilidades relacionadas con el control de las posturas y las posiciones que adoptan ante diferentes estímulos (auditivos, visuales y táctiles):
- Formas jugadas que impliquen adoptar posturas (sentado, parado, hincado, acostado, entre otras).
 - Retos motores que puedan cumplir al identificar diferentes estímulos (auditivos, visuales y táctiles) y seguir acciones que favorezcan el control postural.
- Ajusten su tono muscular al poner en marcha sus movimientos globales y segmentarios, mediante tareas y consignas que fortalezcan el conocimiento de sí. Pida que ejecuten:
- Juegos tradicionales que involucren el ajuste de la tensión y relajación muscular mediante la movilidad e inmovilidad.
 - Juegos de imitación en los que exploren la tensión y relajación de los segmentos corporales al representar acciones de la vida cotidiana, desplazamientos de animales o personajes imaginarios, etcétera.
- Identifiquen cómo es su participación en actividades lúdicas cambiantes, al interactuar con sus compañeros en:
- Retos motores en los que respondan a consignas sencillas de agrupación y dispersión para cumplir una tarea motriz o de expresión.

- Actividades colaborativas donde su participación sea determinante para lograr el propósito del juego.
 - Cuentos motores con una trama en común para que, por equipos, propongan y actúen un final diferente del cuento.
- Reconozcan distintas posibilidades motrices y expresivas que surgen a partir de la comunicación e interacción con sus compañeros, mediante:
- Formas jugadas por equipos en las que canalicen la interacción y la comunicación entre los compañeros para lograr los cometidos y movilizar su potencial creativo.
 - Terrenos de aventuras en los que se propicie la exploración a partir de la comunicación e interacción entre los alumnos, lo cual les permita poner en marcha sus posibilidades motrices por medio de la imaginación y creatividad.
- Intercambien ideas con sus compañeros para diversificar las posibilidades motrices y expresivas, al modificar el espacio y el tiempo del juego.
- Juegos tradicionales con propuestas consensuadas por los alumnos para modificar el espacio y el tiempo en que se practica.
 - Cantos y rondas motrices que gradualmente sustituyen las palabras por acciones en las que se expresen corporalmente.
- Incrementen la comunicación e interacción en actividades motrices o expresivas que contribuyan a demostrar el respeto hacia los demás.
- Retos motores en los que observen e identifiquen sus propias posibilidades motrices así como las de los otros.
 - Actividades de expresión corporal que impliquen el respeto ante las posibilidades expresivas de sus compañeros en la representación de sus ideas.
- Identifiquen sus características al poner a prueba sus posibilidades expresivas y motrices en situaciones que impliquen el uso de la vista, el tacto o el oído.
- Juegos sensoriales donde reconozcan sus posibilidades motrices y canalicen la seguridad y confianza al hacer uso de los sentidos.
 - Actividades motrices que impliquen un recorrido con los ojos vendados con apoyo táctil de un compañero o el estímulo auditivo que logre seguir hasta llegar a una meta (salvaguardar en todo momento la integridad física de los alumnos)
- Reconozcan su desempeño al participar en tareas individuales y por parejas que impliquen desplazamientos, la recuperación del equilibrio y la manipulación de objetos con precisión.
- Formas jugadas que pongan en marcha sus patrones básicos de movimiento y lateralidad al utilizar segmentos corporales en situaciones como atrapar, interceptar, botar, reptar, esquivar, entre otras.
 - Actividades colaborativas que impliquen participar de manera conjunta en el cumplimiento de tareas en el menor tiempo posible.
- Realicen ajustes relacionados con la postura y el equilibrio en diferentes tareas motrices, de acuerdo con las características que presenta cada una.
- Terrenos de aventuras para que exploren sus posibilidades motrices a partir de diferentes acciones (lanzar objetos en diferentes posturas, desplazarse en diferentes niveles, sortear obstáculos en diferentes direcciones)
- Identifiquen nociones básicas de orden o distribución cronológica en acciones que contribuyen al desarrollo del ritmo motor.
- Circuitos de acción motriz para seguir en orden una serie de tareas en un recorrido que se inicia, se desarrolla y concluye en un espacio y tiempo determinado.
 - Itinerarios didácticos rítmicos que favorezcan seguir una secuencia de acciones, generar distintas respuestas motrices o adaptar los movimientos a un ritmo.

– Exploren la duración, sucesión y simultaneidad de los movimientos y las posibilidades de adaptación que puede hacer mediante secuencias de movimiento y percusiones corporales que resaltan la coordinación.

- Itinerarios didácticos rítmicos relacionados con la aplicación de los patrones básicos de movimiento, la imitación de secuencias de movimiento y el reconocimiento de la duración, sucesión y simultaneidad.

– Busquen formas de manipular objetos e implementos al desplazarse a diferentes velocidades y contrastar con la sucesión de acciones.

- Retos motores que promuevan la creatividad con tareas, como llegar de un lugar al otro en el menor tiempo posible o lanzar una pelota (intentar que tarde más tiempo en caer).
- Juegos de imitación para representar una idea, algún animal u objeto mediante desplazamientos con diferentes velocidades.
- Formas jugadas de manera individual, por parejas, o en equipos a partir de la locomoción con diferentes velocidades al principio, en el desarrollo y al final de sus desplazamientos.

Es necesario que, de manera permanente, se genere un ambiente de confianza y seguridad dentro de las sesiones, para que los alumnos:

- Reconozcan características que los hacen diferentes.
- Expresen y practiquen acciones en las que puedan reconocer sus posibilidades y límites.
- Movilicen su cuerpo para identificar características corporales, motrices y sociales.
- Identifiquen el ciclo respiratorio y sus cambios al participar en los juegos y actividades.
- Respondan preguntas como qué partes de su cuerpo conocen, qué movimientos pueden hacer con ellas, cuáles son los más fáciles o difíciles de hacer, para qué les sirven los sentidos de la vista, el oído y tacto, cómo son los objetos que utilizan en la sesión, a qué juegan con ellos, cómo te llamas, cómo eres ahora, cómo eras antes y cómo

podrías ser después, qué pueden hacer ahora que antes no podían, qué cosas de la vida cotidiana se hacen a partir de un orden, cómo haces las tareas más rápido, qué acciones fueron las primeras en el juego, cuáles después, entre otros.

Con lo anterior, se busca retomar las experiencias cognitivas, motrices y afectivas para continuar el proceso de construcción permanente de sí. Además, se pueden organizar:

- Actividades que vinculen los aprendizajes de las sesiones de Educación Física con otros espacios curriculares, por ejemplo, asociados con el descubrimiento de formas de expresión por medio de gestos y movimientos.
- Demostraciones pedagógicas con itinerarios didácticos rítmicos colectivos para que demuestren sus posibilidades motrices y de expresión.
- Collages sobre los cuidados del cuerpo y la promoción de una vida saludable.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:

- Adapta sus movimientos a las consignas que se indican.
- Diferencia objetos y sonidos con base en sus características.
- Incrementa su comunicación e interacción al interior del grupo.
- Respeta las propuestas de sus compañeros.
- Menciona características propias y de los demás.
- Ajusta sus movimientos a ritmos sencillos y respeta pausas y acentos.
- Sigue un ritmo al manipular objetos.
- Asocia sonidos con movimientos al elaborar una secuencia.

Para evaluar a los alumnos pida como evidencias los siguientes materiales:

- Registro de observación
- Aspectos referidos al uso del cuerpo al imitar objetos, personas o animales.

- Uso de los sentidos y acciones motrices ante diferentes estímulos.
 - Situaciones y conflictos que se presentan al comunicarse e interactuar con los demás.
 - Identificación de las características personales y de los compañeros.
 - Asociación de secuencias de movimiento o acciones con el orden y duración.
- Registro del desempeño
- Reconocimiento de las posibilidades expresivas y motrices.
- Confianza y seguridad manifestadas durante las actividades.
 - Conocimiento de sí a partir de diferentes estímulos de su entorno.
 - Representación grupal.
 - Dibujo personal (quién soy, cómo soy y qué me gusta).

EDUCACIÓN FÍSICA. PREESCOLAR

EJE	COMPETENCIA MOTRIZ
Componente pedagógico-didáctico	• Creatividad en la acción motriz
Aprendizaje esperado	• Propone distintas respuestas motrices y expresivas ante un mismo problema en actividades lúdicas. • Reconoce formas de participación e interacción en juegos y actividades físicas a partir de normas básicas de convivencia.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

La participación de los alumnos en diversos juegos y actividades les permite conocer y buscar nuevas formas de moverse y actuar, esto favorece el desarrollo motor así como el pensamiento divergente, pues buscan distintas opciones para resolver un problema. Asimismo, las relaciones y formas de interacción motriz que establecen en las situaciones lúdicas, promueven la socialización como un proceso permanente de significación y realización personal al compartir formas de resolver las tareas y asumir actitudes asertivas.

De esta manera se contribuye a la edificación de la competencia motriz de los alumnos, la cual les permitirá participar en distintas activi-

dades y proponer nuevas formas de interactuar con base en sus experiencias, gustos e intereses, así podrán adaptar su potencial, demostrar mayor confianza y autonomía. Por ello, ofrezca una amplia gama de experiencias que enriquezcan la creatividad de los alumnos, basadas en el reconocimiento de sus posibilidades motrices y expresivas.

Las propuestas que se presentan a continuación son de carácter abierto, es decir, el docente es el responsable de establecer el orden y los niveles de complejidad con los que se trabajarán las actividades en cada grado durante este nivel educativo. Asimismo, este es responsable de seleccionar y diseñar las actividades que conside-

re convenientes para el logro de los aprendizajes esperados. Con base en lo anterior, se sugiere planificar las sesiones de Educación Física a partir de unidades didácticas que integren situaciones en las que los alumnos:

– Manifiesten ideas, representen objetos, animales o personas por medio de gestos, posturas y movimientos mediante las siguientes actividades:

- Cantos y rondas motrices que fomenten la imitación e invención de movimientos y expresiones.
- Actividades de expresión corporal en las que simulen las funciones de diversos objetos al usarlos, los movimientos de algunos animales o las acciones de algunas personas que conocen.
- Actividades motrices que impliquen seguir recorridos e imitar objetos, animales o personajes.

– Tomen decisiones respecto a las acciones de locomoción, manipulación o estabilidad necesarias para cada una de las siguientes tareas:

- Retos motores que impliquen desplazarse de distintas formas, manipular objetos o controlar su cuerpo (obstáculos y equilibrios) a partir de condiciones que irán cambiando durante el trayecto del juego para llegar a la meta.
- Circuitos de acción motriz que pongan a prueba el uso de diferentes partes del cuerpo; de manera individual o colectiva.

– Busquen alternativas de solución ante tareas que implican utilizar sus posibilidades expresivas y motrices.

- Cuentos motores que permitan construir y modificar historias a partir de sus acciones, los problemas que plantean y las soluciones que proponen (movimientos, gestos o posturas diversas)
- Terrenos de aventuras para que sugieran la organización de los materiales y la distribución del espacio, de acuerdo con las acciones motrices que proponen (saltos, lanzamientos, equilibrios, manejo de objetos e implementos, entre otros)

– Interactúen con sus compañeros al explorar sus posibilidades.

- Juego libre con la posibilidad de tomar decisiones sobre las acciones individuales, de parejas o de equipos.
- Cantos y rondas motrices que presenten consignas vinculadas con la interacción entre compañeros (incrementar o disminuir el número de participantes; cambiar las acciones que requieren cumplir; entre otras).
- Fábulas motrices basadas en la representación de distintos animales y las acciones que se incluyen en una historia con moraleja que conduzca a un desenlace de interacción positiva; se sugiere que los alumnos paulatinamente decidan los roles que cumplen.

– Propongan distintas acciones dirigidas a colaborar con sus compañeros.

- Formas jugadas que impliquen coordinar desplazamientos y posturas para evitar dejar de hacer contacto entre varios compañeros (algún segmento corporal).
- Retos motores que pongan a prueba sus posibilidades, al seguir consignas referidas a la organización (agruparse por parejas, tercias, equipos de...; ubicarse en...; trasladar objetos sin..., entre otras).

– Colaboren con sus compañeros y compartan ideas para interactuar en distintas actividades lúdicas.

- Juego libre que permita poner a prueba movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad al participar por parejas, en equipos o de manera grupal.
- Circuitos de acción motriz con acciones que implican respetar turnos, participar de manera simultánea o colaborar con los demás.

– Establezcan formas de organización y participación que les permiten interactuar y respetar a los demás.

- Actividades de expresión corporal que consideren formas de organizarse e interactuar

(establecer turnos; participar conjuntamente; asignar roles; etcétera).

- Actividades colaborativas a partir de tareas relacionadas con el cumplimiento de una meta en común.
- Miniolimpiadas que incluyan la participación en pruebas lúdicas, individuales y en pequeños grupos.

– Compartan diferentes respuestas motrices, de manera individual o por parejas.

- Tareas motrices donde experimenten distintas respuestas mediante el uso de patrones básicos de movimiento: modificaciones al espacio, objetos que utilizan y formas de interacción.
- Formas jugadas que permitan el descubrimiento de respuestas diversas y el intercambio de propuestas.

– Resuelvan tareas motrices que requieren colaborar con los demás.

- Actividades colaborativas donde compartan propuestas para resolver las situaciones que se les presentan.
- *Rallies* con tareas a resolver por equipos y de manera grupal.

– Establezcan acuerdos en equipo a partir del diálogo y la asignación de tareas sencillas.

- Itinerarios didácticos rítmicos para que tomen acuerdos al construir una secuencia de movimientos y ritmos.

– Identifiquen que los juegos y las actividades necesitan reglas que favorecen la interacción con los demás.

- Juegos de persecución con reglas sencillas que delimiten el espacio de juego.
- Retos motores que impliquen responder a consignas sencillas para interactuar en actividades colectivas acordadas por el grupo.
- Tareas motrices que pongan en práctica diferentes alternativas para jugar con sus compañeros.

- Juegos tradicionales, populares y autóctonos que impliquen explorar distintas acciones motrices, de manera individual y con sus compañeros.

– Compartan ideas, espacios y objetos para favorecer la interacción y el desarrollo de la empatía con sus compañeros.

- Cuentos motores con narraciones que involucren la colaboración y apoyo mutuo para compartir objetos y espacios.

– Propongan acciones motrices diversas a partir de la modificación de trayectorias en el espacio.

- Tareas motrices en las que demuestren su iniciativa para participar con sus compañeros, en pequeños equipos y de manera grupal.
- Itinerarios didácticos rítmicos a partir de diferentes secuencias con sonidos y movimientos para colaborar con sus compañeros.

– Tomen decisiones de manera conjunta con sus compañeros al participar e interactuar en juegos y actividades.

- Ferias de la motricidad que canalicen la diversificación de los patrones básicos de movimiento y la interacción (individual y colectiva).

– Sugieran la modificación gradual del espacio y la interacción entre los participantes.

- Actividades colaborativas que resalten aspectos espaciales: estimar distancias y ubicarse en el área de juego.
- Juegos de persecución que involucren poner en acción la agilidad y reacción.

– Propongan soluciones colectivas a diferentes acciones motrices.

- Retos motores para que apliquen distintas respuestas a partir de incrementar, paulatinamente, el nivel de complejidad.
- Circuitos de acción motriz que impliquen adecuar el espacio y los objetos disponibles para poner en práctica diferentes patrones básicos de movimiento.

– Reconozcan distintas alternativas de solución a un mismo problema al generar ideas entre todos.

- Actividades colaborativas para resolver problemas de manera conjunta a partir de posibles soluciones que cada uno aporta.
- Búsquedas del tesoro relacionadas con tomar acuerdos colectivos en la resolución de los problemas del juego.

– Identifiquen movimientos y formas de participación e interacción.

- Circuitos de acción motriz donde ajusten sus acciones motrices a las distintas formas de interacción.
- Retos motores con propuestas para superar acciones de manera individual, por parejas, tercias o equipos.

– Compartan ideas sobre el uso de los objetos y el espacio disponible.

- Tareas motrices relacionadas con proponer distintas maneras de manipular los objetos.
- Formas jugadas en las que se desplacen por el espacio disponible, identifiquen distintas trayectorias y distancias; considerar cambios de dirección y velocidad.

– Definan las acciones motrices, las formas de interacción con sus compañeros, así como el espacio disponible, el uso de los objetos y la meta que se persigue.

- Actividades motrices que impliquen establecer un recorrido y el desarrollo de acciones acordadas por el grupo.
- Tareas motrices que motiven a cambiar la interacción de compañeros, los objetos o el espacio de juego; considerando que incrementen las oportunidades de participación de todos los compañeros.

Conviene que los alumnos compartan las experiencias que tienen en la sesión, con el propósito de que:

- Expresen las sensaciones que tienen cuando descubren formas de moverse y expresarse.
- Establezcan momentos de diálogo para explicar o compartir sus ideas.
- Propongan nuevas formas de jugar con sus compañeros y promuevan la colaboración en actividades grupales.
- Identifiquen, a partir de preguntas, qué movimientos utilizaron en las sesiones anteriores, qué movimientos conocieron hoy, cuáles parecen más fáciles y cuáles más difíciles, cómo ayudan a los demás, cómo pueden resolver los problemas motores que se les presentan, escuchan las ideas de sus compañeros, qué propuestas tienen para el uso de un objeto, cómo colaboran en equipo, qué retos fueron fáciles o difíciles de superar, qué sucede cuando alguien no los respeta, cómo se sienten al participar en equipo, de qué manera respetan a sus compañeros, entre otras.

Con la recuperación de las experiencias y comentarios de los alumnos, se puede definir los logros y avances que manifiestan, además de organizar:

- Actividades recreativas en las que interactúen con compañeros de otros grupos y grados, con sus padres de familia o tutores.
- Periódicos murales con dibujos de los alumnos para compartir su experiencia respecto a la colaboración y participación en equipo.
- Días temáticos en los que se disfracen, como personajes y resuelvan tareas que involucren distintas respuestas a un problema.
- Demostraciones pedagógicas de juegos tradicionales, populares y autóctonos que les permitan poner a prueba sus posibilidades motrices y expresivas; acercándolos a la identificación de las manifestaciones culturales de la motricidad.
- Mini olimpiadas con tareas que inviten a la participación de la comunidad escolar a partir de formas básicas de interacción y relación.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:

- Expresa ideas y emociones por medio de su cuerpo.
- Participa en juegos que requieren la colaboración de otros.
- Toma acuerdos con sus compañeros.
- Demuestra iniciativa en los juegos y actividades.
- Expresa sus ideas ante los compañeros.
- Propone diferentes respuestas a un problema.
- Sugiere retos que sus compañeros deban superar.
- Propone juegos en los que interactúa con los demás.

Para evaluar a los alumnos pida como evidencias los siguientes materiales:

- Registro de observación

- Iniciativa para hacer propuestas motrices y de expresión.
- Colaboración, participación e interacción con los compañeros.
- Registro del desempeño.
- Opciones de solución y resultados obtenidos para la resolución de problemas.
- Imaginación y creatividad manifestadas en las tareas.
- Colaboración y compromiso en actividades colectivas.
- Listado de recomendaciones:
- Acciones para evitar conflictos al interactuar y comunicarse con los compañeros.
- Dibujos que refieran a su participación en diversas tareas.
- Formas de interactuar con sus compañeros durante las actividades.

EDUCACIÓN FÍSICA. PRIMARIA. 1º

EJE	COMPETENCIA MOTRIZ
Componente pedagógico-didáctico	• Desarrollo de la motricidad
Aprendizaje esperado	• Explora la combinación de los patrones básicos de movimiento en diferentes actividades y juegos, para favorecer el control de sí.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Permitir que los alumnos participen en situaciones lúdicas que impliquen combinar desplazamiento con intensidad o direccionalidad; mantener el cuerpo en alguna posición, así como utilizar objetos con diferentes características, promoverá la exploración y el reconocimiento de sus posibilidades para afrontar las tareas cotidianas. En este sentido, diseñe una unidad didáctica que canalice la puesta en marcha de dos o más patrones básicos con el fin de propiciar que los alumnos:

– Identifiquen las acciones motrices que los hagan sentirse capaces y las que les representan alguna dificultad, esto será en actividades como:

- Manipular y explorar libremente distintos objetos.
- Dinámicas colaborativas en las que realicen diferentes movimientos.
- Representaciones de cuentos motores que impliquen acciones de personajes con diferentes características y en las que demuestren el control que adquieren de sus movimientos.

– Pongan a prueba distintos patrones de movimiento de manera simultánea en:

- Tareas motrices o juegos de diana que requieran ajustar la intensidad y el esfuerzo, y en los que se modifiquen aspectos como el tiempo, la velocidad o la distancia.
- Terrenos de aventura que favorezcan el desarrollo de acciones como: frenar, acelerar, cambiar de dirección, esquivar, lanzar con precisión, entre otros elementos vinculados con el control de sí.

– Propongan diversas acciones en situaciones de juego que favorezcan el control y ajuste de sí:

- Juegos tradicionales, populares y autóctonos que impulsen la coordinación de sus movimientos.
- Formas basadas en la utilización de objetos.

– Combinen la locomoción, la estabilidad y la manipulación en:

- Circuitos de acción motriz con estaciones que permitan elegir libremente qué movimientos realizar: saltar, correr, atrapar, lanzar, entre otras.
- Retos motores que se solucionen modificando el manejo de los objetos, el espacio de juego y el tiempo.

Durante la sesión, propicie que los alumnos:

- Consideren las medidas de seguridad para prevenir accidentes, como respetar turnos y las zonas de juego.
- Retomen sus experiencias al compartir con el grupo qué juego les gustó más, en qué actividades tuvieron mayor dificultad, cómo lograron cumplir con la meta del juego, cómo se sintieron al completar las actividades, etcétera.

Con base en la información anterior, guíe a los alumnos en la elaboración de sus propias actividades, a partir de considerar sus intereses y aquellas acciones que les representen mayores desafíos.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:

- Explora formas de movimiento, de manera individual y grupal.
- Reconoce las diferencias al efectuar y combinar diversos patrones básicos de movimiento.

Para evaluar a los alumnos pida como evidencias los siguientes materiales:

- Registro de observación sobre la combinación de los patrones básicos de movimiento.
- Testimonios de la sesión acerca de las acciones que lograron completar con mayor control de sí.

EJE	COMPETENCIA MOTRIZ
Componente pedagógico-didáctico	• Desarrollo de la motricidad
Aprendizaje esperado	• Aplica los patrones básicos de movimiento al relacionar el espacio, el tiempo y los objetos que utiliza para responder a las actividades y juegos en los que participa.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Ofrecer a los alumnos escenarios que favorezcan la diversificación de sus acciones, a partir de considerar aspectos referidos al espacio, el tiempo y el manejo de los objetos, permite que, progresivamente, reconozcan las posibilidades de movimiento que pueden aplicar para afrontar tareas que promueven el control de sí. En este sentido, diseñe una unidad didáctica, en la que:

– Exploren diversas maneras de locomoción, manipulación y estabilidad al aplicarlas en:

- Circuitos de acción motriz en los que deba desplazarse (caminar, correr, reptar, gatear, saltar); manejar objetos (con distintas texturas, tamaños y formas); y controlar el cuerpo (rodar, girar, frenar, esquivar, entre otros).
- Juegos en los que compartan maneras de hacer un patrón básico de movimiento. Se sugiere incrementar paulatinamente el nivel de complejidad de las acciones.
- Terrenos de aventura que involucren decidir los patrones de movimiento que utilizarán para finalizarlo con base en las propuestas propias y de los compañeros. Es conveniente establecer diversos espacios para experimentar con los desplazamientos, lanzamientos, recepciones, así como con el control del cuerpo y los objetos.

– Busquen formas de emplear sus patrones en tareas relacionadas con la ubicación en el espacio, tales como:

- Juegos libres que les permitan aplicar los patrones básicos de movimiento en los distintos espacios de juego con variaciones en dimensiones y formas.
- Retos motores en los que adapten sus movi-

mientos de acuerdo con las características de cada tarea, modificando distancias (corta y larga); alturas (alto, medio, bajo); obstáculos (esquivar entre, a través de, sobre, de bajo de...), zonas de juego (figuras dibujadas en el piso, cajones, conos), entre otras.

- Actividades colaborativas en las que sugieran propuestas de solución a partir de las particularidades del área de juego (amplias, angostas, largas, circulares, cuadradas, etcétera).

– Apliquen acciones motrices a partir del tiempo con el que cuentan en cada actividad o juego:

- Cantos y rondas motrices en los que se coordinen los movimientos y las acciones mencionadas.
- Retos motores caracterizados por el incremento o disminución del tiempo que se dispone para cumplirlos.
- Actividades motrices que requieran manipular diversos objetos con la ayuda de otros y siguiendo un recorrido en el que se registre el tiempo utilizado para mejorar sus propias marcas.

– Empleen sus patrones básicos de movimiento al ejecutar actividades con énfasis en el espacio y el tiempo, estas serán:

- Actividades colaborativas relacionadas con cumplir una meta en un tiempo determinado y en las que combinen las acciones que se desarrollan al modificar el área de juego (organización y disposición de los materiales) y el tiempo destinado para cumplir con ellas.
- Búsquedas del tesoro que requieran ubicar las pistas y las tareas a cumplir en diversas zonas de la escuela. Es importante señalar las medidas de seguridad pertinentes.

Durante las sesiones establezca momentos de diálogo para que los alumnos puedan compartir sus experiencias referidas a:

- Posibilidades motrices que descubrieron.
- Sugerencias para afrontar las actividades.
- Cuestionamientos que les permitan expresar qué pasa cuando el área de juego es más pequeña o grande, qué sucede cuando queda poco tiempo para terminar una tarea, cómo son sus movimientos cuando participan en un espacio pequeño o en uno amplio, cómo se sintieron al utilizar dos objetos a la vez, qué acción de algún compañero les gustó, etcétera.

Con la información recopilada establezca una evaluación de sus desempeños y diseñe actividades que inviten a la participación de sus familiares.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:

- Distingue los cambios que aplica en sus acciones a partir de las características de las actividades y los juegos.
- Propone acciones a realizar ante situaciones que se desarrollan en las actividades y juegos.

Para evaluar a los alumnos pida como evidencias los siguientes materiales:

- Registro de observación sobre la diversidad de movimientos que usa ante situaciones de juego.
- Dibujo o explicación verbal acerca de las situaciones en las que aplica los patrones básicos de movimiento.

EDUCACIÓN FÍSICA. PRIMARIA. 1º

EJE	COMPETENCIA MOTRIZ
Componente pedagógico-didáctico	• Integración de la corporeidad
Aprendizaje esperado	• Emplea distintos segmentos corporales al compartir sus posibilidades expresivas y motrices en actividades y juegos, para mejorar el conocimiento de sí.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

El conocimiento que adquieren los alumnos acerca del esquema corporal se favorece al complementar la información teórica (ubicación y nombre de las partes del cuerpo) con la participación en situaciones lúdicas en las que reconozcan sus movimientos de manera integral, a la vez que identifican las posibilidades de acción de cada segmento que lo conforma. Para contribuir a lo anterior, elabore una didáctica en la que los alumnos:

– Reconozcan su cuerpo al manifestar sus posibilidades motrices mediante:

- Cantos y rondas motrices que propicien la ubicación y movilización de las partes del cuerpo.
- Formas jugadas que fomenten acciones a efectuar con determinadas partes o segmentos corporales.

– Expresen diferentes estados de ánimo haciendo gestos y posturas por medio de:

- Actividades de expresión corporal en las que manifiesten sentimientos y emociones a partir de sus acciones motrices.
- Cuentos motores que representen situaciones o personajes específicos.

– Participen en tareas que fomenten la puesta en marcha del conocimiento de sí y de los demás. Para esto, implemente...

- Circuitos de acción motriz con estaciones enfocadas a emplear las posibilidades motrices y expresivas.
- Retos motores en los que tomen acuerdos respecto a la forma de mover su cuerpo en la resolución de una tarea.

– Demuestren el conocimiento que tienen de sí y de sus compañeros al superar tareas individuales o colectivas, aplicándolo en:

- Terrenos de aventura en los que combinen la utilización de diferentes partes del cuerpo con diversos tipos de desplazamiento y el manejo de objetos.
- Actividades circenses que fomenten el uso de sus posibilidades motrices y expresivas (locomoción, manipulación y estabilidad).

Establezca los espacios correspondientes durante las sesiones para que los alumnos:

- Compartan lo que son capaces de hacer, así como las formas de afrontar las tareas.
- Comenten qué pueden hacer con su cuerpo en las sesiones, cuáles partes de su cuerpo usan durante las actividades, cuáles utilizaron más,

con cuáles pueden explorar objetos, con cuáles pueden desplazarse de un lugar a otro, etcétera.

A partir de la información recopilada defina una valoración sobre el desempeño de los alumnos respecto a cómo identifican sus segmentos corporales y cómo los emplean en la resolución de las tareas.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:

- Ubica diferentes segmentos corporales y partes del cuerpo en las actividades.
- Demuestra un mayor conocimiento de sí al emplear distintas partes y segmentos del cuerpo.
- Comparte sus propuestas y respeta las de sus compañeros.

Para evaluar a los alumnos pida como evidencias los siguientes materiales:

- Dibujos sobre las características corporales, motrices y sociales, así como de sus gustos y sus aficiones.
- Descripción verbal mediante una presentación del dibujo.
- Instrumento de autoevaluación haciendo una descripción acerca de los logros manifestados.

EDUCACIÓN FÍSICA. PRIMARIA. 1º

EJE	COMPETENCIA MOTRIZ
Componente pedagógico-didáctico	• Integración de la corporeidad
Aprendizaje esperado	• Explora el equilibrio, la orientación espacio-temporal y la coordinación motriz en actividades y juegos, para impulsar la expresión y control de sus movimientos.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Desarrollar actividades lúdicas que destaquen las capacidades perceptivo-motrices relacionadas con la ubicación en el espacio y el tiempo, durante el juego, permite que los alumnos mejoren su desempeño de acuerdo con las características de cada tarea. Para contribuir a ello es conveniente elaborar una unidad didáctica en la que los alumnos:

– Identifiquen sus capacidades perceptivo-motrices al experimentar acciones que requieran ubicarse en el espacio, coordinar sus movimientos y equilibrar su cuerpo en la práctica de:

- Juegos sensoriales donde realicen diversas acciones motrices y expresivas sin usar alguno de los sentidos (oído, tacto, olfato, gusto o vista).
- Actividades de expresión corporal que representen situaciones relacionadas con el equilibrio y la coordinación de sus movimientos.

– Empleen el equilibrio y la coordinación en actividades en las que se ubiquen en el espacio. Para esto, implemente:

- Circuitos de acción motriz con estaciones en las que deban equilibrarse y controlar su cuerpo, así como manipular y equilibrar objetos.
- Cuentos motores en los que representen situaciones que involucren la coordinación, el equilibrio y la orientación espacio-temporal.

– Reconozcan objetos, personas y espacios de juego mediante:

- Rondas motrices y cantos dirigidos a la búsqueda de posibilidades expresivas y de movimiento interactuando con los compañeros y utilizando el área de juego.

- Tareas motrices basadas en la toma de decisiones respecto a las acciones que pueden realizar, de acuerdo con el espacio y los objetos que disponen.

– Pongan a prueba la percepción de su entorno en las siguientes tareas colaborativas:

- Circuitos de acción motriz que impulsen actividades relacionadas con la coordinación de movimientos y la manipulación de objetos, de manera individual y colectiva.
- Juegos cooperativos que involucren el descubrimiento de las posibilidades motrices y expresivas de los objetos (equilibrar, manipular o transportar), las personas (encontrar o esquivar) y el espacio de juego (ocupar o modificar).
- *Rallies* que incluyan acciones motrices a superar donde utilicen sus capacidades perceptivo-motrices, la expresión corporal y el control de los movimientos.

Durante las actividades fomente de manera permanente el diálogo grupal para que:

- Distingan y expliquen las acciones que llevan a cabo.
- Compartan las propuestas que desarrollaron para superar las tareas.
- Intercambien ideas al responder cómo es el lugar donde juegan en la escuela o fuera de ella, qué objetos hay en el área de juego, en qué lugar se encuentra un objeto, cómo y cuándo emplean el equilibrio, cómo utilizan su coordinación, y qué actividades proponen para poner a prueba el equilibrio y la coordinación.

Con base en la información que proyecten los alumnos, propicie una autoevaluación de sus desempeños y dé adecuaciones a las próximas actividades con la intención de responder a las propuestas y necesidades que manifiestan.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:

- Ajusta sus movimientos a partir de consignas de juego (espacio y tiempo).

- Plantea acciones que implican utilizar sus capacidades perceptivo-motrices (equilibrio, coordinación y orientación espacio-temporal).

Para evaluar a los alumnos pida como evidencias los siguientes materiales:

- Testimonios de la sesión acerca de las acciones expresivas y motrices que realizan.
- Instrumento de autoevaluación que muestre los indicadores motrices, expresivos y actitudinales del alumno.

EDUCACIÓN FÍSICA. PRIMARIA. 1º

EJE	COMPETENCIA MOTRIZ
Componente pedagógico-didáctico	• Creatividad en la acción motriz
Aprendizaje esperado	• Pone a prueba sus respuestas motrices en actividades y juegos, individuales y colectivos, con la intención de canalizar y expresar el gusto por moverse.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Trabajar en las posibilidades de movimiento e interacción de los alumnos y en su gusto por participar en distintas situaciones lúdicas, contribuye a generar ambientes de aprendizaje participativos e incluyentes que favorecen el interés por superar, de manera creativa, desafíos cada vez más complejos; con este fin, organice una unidad didáctica que promueva acciones en las que:

– Exploren respuestas motrices y expresivas en tareas que requieran retomar y enriquecer sus experiencias previas. Implemente:

- Formas jugadas relacionadas con sugerir maneras de utilizar los objetos al interactuar con sus compañeros (por parejas, tercias, equipos, y de manera grupal).
- Actividades circenses que permitan descubrir modos de desplazarse, manipular objetos y controlar el cuerpo en espacios diversos.

– Propongan diferentes respuestas motrices que consideren los desempeños propios y los de sus compañeros y que apliquen estas a:

- Circuitos de acción motriz con estaciones que pongan a prueba dos o más patrones de movimiento (lanzar-cachar y correr-saltar; reptar-gatear y controlar objetos, entre otras).
- Terrenos de aventuras que les permitan reconocer las acciones que representan un reto a superar y las asuman con gusto.

– Empleen sus posibilidades motrices al tomar decisiones colectivas que favorezcan el cumplimiento de metas y las pongan en marcha:

- Retos motores donde intercambien alternativas de solución y elijan la que consideren más conveniente.
- Juegos cooperativos que prioricen la participación y el gusto de jugar, por encima del resultado que obtengan.

Permita que los alumnos:

- Expresen las dificultades que afrontaron para resolver diversas tareas.
- Expliquen las acciones que desarrollaron y los resultados que obtuvieron.
- Reconozcan cómo fue su desempeño al compartir qué actividades les agradaron más, qué acciones motrices pudieron lograr, qué retos tuvieron que superar, qué pasó cuando participaron por equipos, y qué reto no superaron y les gustaría volver a intentar

A partir del diálogo establecido, retome los puntos de vista de los alumnos para ofrecerles experiencias futuras que trabajen sobre aquellos aspectos en que consideran pueden mejorar.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:

- Emplea formas de resolver las tareas propuestas por sus compañeros.
- Sugiere tareas a resolver de manera individual y colectiva.

Para evaluar a los alumnos pida como evidencias los siguientes materiales:

- Testimonio de la sesión enfocado en la manera de solucionar cada tarea trabajada.
- Descripción verbal sobre respuestas motrices propuestas en las actividades.

EDUCACIÓN FÍSICA. PRIMARIA. 1º

EJE	COMPETENCIA MOTRIZ
Componente pedagógico-didáctico	• Creatividad en la acción motriz
Aprendizaje esperado	• Identifica las normas de convivencia en actividades y juegos, con el propósito de asumir actitudes que fortalecen el respeto y la inclusión de los demás.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

La posibilidad de impulsar en los alumnos una formación en valores desde este espacio curricular se manifiesta a partir de vivenciar permanentemente actitudes vinculadas con el respeto, la colaboración y la inclusión al interactuar con los demás en el juego y la sesión. En este sentido, planifique una unidad didáctica, donde los alumnos:

– Exploren distintas maneras de interacción motriz con sus compañeros, en el juego y la sesión llevando a cabo:

- Un juego libre que propicie la toma de decisiones respecto a las formas de jugar, de manera individual y colectiva.

- Cantos y rondas motrices que canalicen expresiones corporales al realizar imitaciones.
- Retos motores relacionados con compartir el material con los demás.
- Actividades colaborativas dirigidas a organizarse en equipos y tomar acuerdos.

– Participen en juegos con reglas sencillas que promuevan la interacción y convivencia con los demás poniendo en práctica:

- Formas jugadas basadas en el intercambio y aplicación de diversas acciones.
- Juegos de reglas, que destaquen la necesidad de seguir las consignas de juego (la interacción

y la convivencia con los compañeros), así como las implicaciones de no cumplir con ellas.

- Circuitos de acción motriz en los que se organicen por equipos para diseñar las tareas a completar por sus compañeros, así como explicar las reglas y acciones a desarrollar.

– Tomen acuerdos relacionados a las normas de convivencia que se establecen en el juego y la sesión, al poner en marcha:

- Ferias de la motricidad que propicien acciones individuales y en equipo a partir de normas básicas de convivencia asociadas con el respeto y la inclusión.

Durante las sesiones establezca momentos de diálogo para que los alumnos:

- Mencionen los aspectos que permiten asumir actitudes asertivas en el juego y promover ambientes respetuosos e incluyentes.
- Destaquen la importancia de las reglas del juego, las normas de convivencia y las implicaciones que tienen en la sesión y la vida diaria, a partir de cuáles reglas aplicaron en los juegos, cuáles son las normas de convivencia que tenemos en la sesión y

en la escuela, qué pasa cuando no se respetan las reglas, y qué podemos hacer cuando algún compañero no cumple con las normas de convivencia.

Luego de conocer las opiniones que los alumnos externan, retome sus comentarios y propuestas para diseñar una estrategia colectiva que propicie la mejora en las relaciones y formas de interacción, en la escuela y en las sesiones, bajo las premisas del respeto y la inclusión.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:

- Reconoce y aplica reglas y normas de convivencia que se establecen en el juego y la sesión.
- Propone formas de interacción, basadas en el respeto y la inclusión de los demás.

Para evaluar a los alumnos pida como evidencias los siguientes materiales:

- Dibujo en el que representa las actividades y formas de interacción que propuso.
- Dibujo sobre las situaciones de respeto a las normas de convivencia.

EDUCACIÓN FÍSICA. PRIMARIA. 2º	
EJE	COMPETENCIA MOTRIZ
Componente pedagógico-didáctico	• Desarrollo de la motricidad
Aprendizaje esperado	• Coordina patrones básicos de movimiento en actividades y juegos que implican elementos perceptivo-motrices, con el propósito de fomentar el control de sí y la orientación en el espacio.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Establecer las características particulares de las situaciones motrices que afrontan los alumnos mediante estímulos visuales, auditivos o consignas enfocadas al espacio y al tiempo de desarrollo, contribuye a la exploración y al ajuste constante de sus desempeños concernientes a la locomoción, la estabilidad y la manipulación de objetos, con lo que incrementan y afianzan el control de sí. Para este aprendizaje diseñe una unidad didáctica en la que los alumnos:

– Exploren movimientos respondiendo a las siguientes consignas relacionadas con algunos elementos perceptivo-motrices:

- Tareas motrices en las que ajusten sus movimientos de acuerdo con diferentes ritmos (rápidos-lentos) y espacios de juego.
- Actividades de expresión corporal en las que imiten las acciones de diversos animales.
- Formas jugadas que requieran la coordinación de acciones, percusiones y sonidos de manera secuencial (lanzar-aplaudir-atrapar-girar, entre otras). Al finalizar el ejercicio, propicie que los alumnos lo modifiquen de acuerdo con sus propuestas y con las de sus compañeros.

– Ajusten sus acciones motrices al emplear sus sentidos en las tareas que requieran reaccionar ante una señal (auditiva o visual).

- Retos motores que impliquen usar los patrones básicos de movimiento mediante señales auditivas.
- Tareas motrices basadas en seguir indicadores visuales, los cuales efectuarán a partir de coordinar sus acciones y orientarse en el área de juego (seguir un mapa, dibujos o símbolos).

- Juegos de persecución con acciones a desarrollar a partir de consignas visuales (desplazarse, atrapar o esquivar al observar determinado objeto, color, movimiento, entre otras).
- Cuentos motores que fomenten representar acciones y sonidos de personajes que se desplazan por diversas áreas.

– Empleen la memoria visual, auditiva y motriz al coordinar sus movimientos y ubicarse en el espacio ejecutando:

- Cantos y rondas motrices que propicien la exploración de sonidos y secuencias de acciones.
- Juegos sensoriales en los que ubiquen objetos o lugares en el menor tiempo posible.
- Activaciones físicas que impliquen moverse a diferentes ritmos e imitar animales o representar situaciones.

– Distingan la velocidad de sus movimientos al realizar:

- Actividades circenses basadas en la representación de distintos actos y personajes (malabares, equilibrios, acrobacias sencillas, entre otras), en las cuales combinarán y modificarán la velocidad de sus acciones.

Establezca, antes, durante y después de las actividades, momentos de diálogo para que los alumnos:

- Identifiquen los estímulos que pueden seguir con facilidad (visuales o auditivos).
- Compartan maneras para coordinar mejor los movimientos.

- Comenten qué movimientos utilizan, qué sucede cuando aumenta o disminuye la velocidad de sus movimientos, cómo logran tener mayor control sobre estos, qué sonidos produjeron con su cuerpo, qué propuesta pueden hacer para combinar sus movimientos y utilizar algún objeto.

Con la información recabada, identifique y ajuste el tipo de consignas a emplear en sesiones posteriores. Asimismo, disponga de los espacios correspondientes para que los alumnos diseñen sus propias propuestas de expresión corporal o actividades circenses (con énfasis en establecer el tiempo y la velocidad para completarlas) asociadas con la puesta en marcha de sus acciones motrices.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:

- Identifica los objetos y su ubicación.
- Ajusta sus movimientos al seguir consignas visuales o auditivas.

Para evaluar a los alumnos pida como evidencias los siguientes materiales:

- Dibujo referente a las situaciones relacionadas con la coordinación de sus movimientos.
- Mapa en el que identifique las formas de llegar a su casa considerando los referentes visuales que hay en su recorrido.

EDUCACIÓN FÍSICA. PRIMARIA. 2º

EJE	COMPETENCIA MOTRIZ
Componente pedagógico-didáctico	• Desarrollo de la motricidad
Aprendizaje esperado	• Ajusta la combinación de distintos patrones básicos de movimiento en actividades y juegos individuales y colectivos, con el objeto de responder a las características de cada una.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

La combinación de acciones de locomoción, manipulación y estabilidad que hacen los alumnos para reconocer en los juegos aspectos como el área a ocupar, el tiempo destinado para su participación, así como las características de los objetos que se utilizan, contribuye a fortalecer su base motriz, pues dichos aspectos propician la adaptación de sus desempeños. Al diseñar la unidad didáctica de este aprendizaje se deben incluir situaciones en las que:

– Reconozcan combinaciones que pueden hacer con los patrones básicos de movimiento en las actividades y los juegos siguientes:

- Retos motores con acciones relacionadas con los desplazamientos y el manejo de objetos, a partir

de aspectos como la precisión, la fuerza o la velocidad que requieren emplear.

- Juegos de persecución que requieran acciones de locomoción, manipulación y estabilidad (desplazarse, esquivar personas y mantener el control de un objeto; conservar el equilibrio al lanzar y desplazarse por un recorrido, entre otras).

– Apliquen patrones básicos de movimiento en tareas que reconozcan y valoren las posibilidades individuales y colectivas. Esto será por medio de:

- Concursos de talentos motrices en los que demuestren distintas combinaciones de acción al utilizar objetos con características particulares (dimensiones, pesos, formas, etcétera).

- Circuitos de acción motriz que promuevan combinar movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad (seguir un recorrido, mantener el control de un objeto o explorar distintos niveles).
- Desafíos de habilidades que requieran organizarse en equipos y decidir quién participa en cada prueba, de acuerdo con el reconocimiento que hacen de sus posibilidades motrices.

– Adapten sus movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad a las características de las actividades siguientes:

- Retos motores en los que busquen superar marcas propias, puntajes, tiempos, entre otros.
- *Rallies* enfocados a ajustar continuamente sus acciones, teniendo en cuenta direcciones, trayectorias, distancias y objetos que usan en cada tarea.

– Reconozcan la conveniencia de sumar esfuerzos en la resolución de problemas a partir de:

- Juegos cooperativos en los que diferencien las características de la tarea y acuerden las acciones a efectuar, de manera individual y colectiva, basados en el potencial propio y de los compañeros.

Ofrezca oportunidades durante las sesiones, para que los alumnos:

- Compartan y expliquen las acciones que realizan.
- Valoren los resultados que obtuvieron respecto a la combinación de sus movimientos.

- Identifiquen qué acciones se les facilitan, cuáles representan un mayor reto y por qué, qué podrían presentar en un concurso de talentos motrices, y qué acciones motrices pueden enseñarle a realizar a otros compañeros.

Con base en la información que recopile, organice actividades recreativas, como un concurso de talentos o un *rally* en el que los alumnos muestren cómo ajustan sus acciones motrices para dar respuesta a diversas tareas.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:

- Combina patrones básicos de movimiento en las tareas que se presentan.
- Colabora con sus compañeros en la organización y resolución de tareas, que implican la combinación de acciones motrices.

Para evaluar a los alumnos pida como evidencias los siguientes materiales:

- Registro de su desempeño que indique los logros y las dificultades identificados en la combinación de los patrones básicos.
- Listado personal de actividades y propuestas complementarias en las que ajustan sus acciones motrices.

EJE	COMPETENCIA MOTRIZ
Componente pedagógico-didáctico	• Integración de la corporeidad
Aprendizaje esperado	• Explora el control postural y respiratorio en actividades y juegos, con la intención de mejorar el conocimiento y cuidado de sí.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

La mejora del conocimiento y cuidado de sí se favorece cuando los alumnos experimentan situaciones en las que ponen en marcha el control postural y respiratorio para ajustar el cuerpo y los movimientos según las características de las tareas y el reconocimiento de las limitaciones que de manera personal afrontan (respecto a la intensidad o velocidad de las acciones). Para propiciar lo anterior, diseñe una unidad didáctica en la que los niños:

– Identifiquen acciones en las que requieran adoptar distintas posturas y mantener el tono muscular al participar en:

- Retos motores en los que controlen su cuerpo al equilibrar y transportar objetos con distintas características (pesados, ligeros, suaves, etcétera); y utilicen determinadas partes o segmentos del cuerpo.
- Cuentos motores enfocados en representar historias que propicien adaptar el cuerpo a acciones, situaciones o lugares, así como ajustar el tono muscular (relajado o rígido) y experimentar los cambios en su respiración.

– Reconozcan cambios en su respiración durante distintos momentos de las siguientes sesiones:

- Juegos de persecución en los que identifiquen cómo es su respiración al iniciar y culminar la actividad.
- Retos motores en los que experimenten diversas intensidades y tiempos de participación (breves o prolongados); deberá dialogar respecto a las formas en las que se facilita o dificulta respirar al efectuar una actividad.

– Controlen su respiración y ajusten su postura al participar en distintas actividades y juegos:

- Actividades motrices en las que exploren diversas posturas corporales al desplazarse, ocupar un lugar en el área de juego y manipular objetos.
- Terrenos de aventura donde identifiquen cambios en su respiración (al inicio, durante y al final de la actividad) y adopten diversas posturas al sortear obstáculos.

– Experimenten diferentes puntos de apoyo al desplazarse y controlar su cuerpo experimentando:

- Circuitos de acción motriz donde ajusten las acciones motrices a ejercicios con énfasis en la posición que adopta el cuerpo, las formas de desplazamiento que se establecen y las partes o segmentos corporales que se utilizan.
- Retos motores que impliquen poner a prueba el control de los movimientos al emplear distintos puntos de apoyo al desplazarse de un lugar a otro, o transportar objetos.

Es fundamental que los niños generen espacios de diálogo antes, durante y después de las actividades, para que:

- Identifiquen y compartan los cambios que sienten en su respiración.
- Reciban información, por parte del docente, encausada al cuidado de la salud a partir del control postural y respiratorio.
- Dialoguen en relación con lo que pasa con su cuerpo cuando juegan por mucho tiempo, qué actividades requieren del control corporal, cómo ajustan sus movimientos para cumplir

una tarea, qué cambios en su respiración sienten cuando corren o caminan, etcétera.

Con base en los comentarios hechos por los alumnos, dé seguimiento durante las sesiones, a partir de un registro personal, en el que describan cómo se sienten en distintos momentos de la sesión (relajados, agitados, con más energía, cansados, etcétera).

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:

- Reconoce los cambios en su respiración en relación con las tareas que efectúa.
- Demuestra control postural y respiratorio ante las demandas de las situaciones.

- Identifica aspectos a considerar en el cuidado de la salud a partir del control postural y respiratorio.

Para evaluar a los alumnos pida como evidencias los siguientes materiales:

- Registro de observación en el que describa el control postural y respiratorio manifestado en las actividades.
- Explicación verbal o escrita de qué son la respiración y la relajación, para qué sirven y cómo se llevan a cabo.
- Instrumento de autoevaluación sobre los aspectos perceptivo-motrices y actitudinales empleados durante las actividades.

EDUCACIÓN FÍSICA. PRIMARIA. 2º

EJE	COMPETENCIA MOTRIZ
Componente pedagógico-didáctico	• Integración de la corporeidad
Aprendizaje esperado	• Expresa ideas y emociones al comunicarse verbal, corporal y actitudinalmente en distintas actividades motrices, para asignarles un carácter personal.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

El reconocimiento y la proyección que hacen los alumnos de sí se vincula con la posibilidad de participar en situaciones lúdicas que destacan la construcción de las formas de interacción y comunicación al utilizar el cuerpo como recurso expresivo. Con la intención de favorecer este aprendizaje es necesario que planifique una unidad didáctica que propicie situaciones para que los alumnos:

- Exploren formas de expresarse con su cuerpo mediante:
 - Cantos y rondas motrices que sustituyan palabras por gestos y movimientos.

- Actividades de expresión corporal en las que representen acciones relacionadas con estados de ánimo, sensaciones o situaciones.

– Comuniquen una idea con el cuerpo otorgando un propósito a los movimientos que efectúan al poner en práctica:

- Juegos de imitación en los que transmitan o adivinen un mensaje mediante gestos y mímica.
- Cuentos motores en los que representen y desarrollen acciones o situaciones sólo con el movimiento, además de modificarlas de acuerdo con sus propuestas.

– Establezcan un código de comunicación no verbal que permita interpretar mensajes y resolver tareas por equipos en:

- Circuitos de acción motriz en los que requieran acordar, colectivamente, las tareas a cumplir y las ejemplifiquen únicamente con movimientos.
- Terrenos de aventura basados en la búsqueda de opciones para sortear obstáculos a partir de señas y gestos.

– Adapten su desempeño al usar un código de comunicación verbal y otro no verbal en:

- Juegos de imitación en los que, de manera individual y por equipos, representen situaciones sin hablar y, posteriormente, sus compañeros expliquen qué entendieron.
- Juegos de persecución con reglas no verbales que indiquen las acciones a desarrollar (correr, escapar, rescatar, mantenerse en una zona, etcétera).

Propicie un ambiente de aprendizaje en todas las sesiones con el fin de que los alumnos se puedan desenvolver con confianza y dialoguen respecto a:

- Sus posibilidades expresivas al comunicar ideas y emociones.

- Qué formas de comunicación conocen, cómo se sienten cuando se comunican sólo con el cuerpo, qué pueden expresar con el cuerpo, qué códigos de comunicación establecieron en el juego, etcétera.

A partir de estas reflexiones, pida que los alumnos elaboren dibujos personales en los que plasmen sus experiencias al utilizar su cuerpo como recurso comunicativo en las sesiones; es conveniente retomarlos para conformar un periódico mural.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:

- Manifiesta ideas o emociones por medio del cuerpo.
- Demuestra sus posibilidades expresivas y motrices al afrontar diferentes actividades.

Para evaluar a los alumnos pida como evidencias los siguientes materiales:

- Registro de observación del nivel de desinhibición que logran en las actividades.
- Instrumento de autoevaluación sobre la expresión y comunicación con el cuerpo.

EJE	COMPETENCIA MOTRIZ
Componente pedagógico-didáctico	• Creatividad en la acción motriz
Aprendizaje esperado	• Elabora alternativas de solución ante retos y problemas que se presentan en actividades y juegos, para cumplir con la meta que se plantea.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

La práctica de diversas actividades y juegos permite que los alumnos exploren las posibles respuestas motrices y expresivas disponibles y que seleccionen aquellas que consideran convenientes, además de que las modifiquen para cumplir con la meta o mejorar su desempeño. En este sentido es recomendable organizar una unidad didáctica en la que:

– Identifiquen las características de cada tarea y las soluciones que pueden implementar al practicar:

- Cuentos motores en los que se busque resolver situaciones de acuerdo con la historia que se narra.
- Concursos de talentos que premien el esfuerzo personal, sus acciones y decisiones al representar un personaje o canción.

– Reconozcan las alternativas que tienen para solucionar situaciones de juego en:

- Circuitos de acción motriz que permitan seleccionar las formas de resolver las tareas o retos en cada estación.
- Juegos tradicionales, populares y autóctonos que favorezcan la búsqueda de distintas soluciones.

– Valoren los logros que obtienen al poner en práctica sus alternativas de solución ante retos y problemas en:

- Actividades colaborativas que requieran establecer funciones (individuales o en equipo) para lograr una meta en común.
- Juegos cooperativos en los que tomen decisiones respecto a las acciones a completar de manera conjunta.

- *Rallies* que impulsen la búsqueda de soluciones en equipo acordes a cada reto.

Establezca momentos durante la sesión para que los alumnos:

- Descubran las acciones que pueden tomar al afrontar una tarea.
- Intercambien puntos de vista sobre cómo solucionar un problema.
- Respondan qué tuvieron en cuenta para lograr la meta de juego, qué actividad les representó un mayor reto, qué pasa cuando tienen que resolver una situación de manera individual, cómo es al resolverla en equipo.

Retome sus ideas y experiencias para hacer una autoevaluación y coevaluación del desempeño y la actuación que manifestaron al desarrollar este aprendizaje.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:

- Aplica soluciones, individuales o colectivas, a partir de la meta de juego.
- Explica las acciones que le permiten cumplir con la meta.

Para evaluar a los alumnos pida como evidencias los siguientes materiales:

- Descripción escrita de los problemas afrontados y las alternativas de solución.
- Instrumento de autoevaluación y coevaluación sobre la creatividad motriz manifestada durante las actividades.

EJE	COMPETENCIA MOTRIZ
Componente pedagógico-didáctico	• Creatividad en la acción motriz
Aprendizaje esperado	• Distingue distintas actitudes asertivas que se manifiestan en las actividades y juegos para promover ambientes de colaboración y respeto.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

La interacción motriz que los alumnos manifiestan de manera natural en el juego y las sesiones representa una oportunidad para conocer los puntos de vista, gustos, aficiones y modos de actuar, propios y de los demás, al tiempo que posibilita el desarrollo de vínculos y lazos de amistad y de respeto, aspectos que favorecen el entendimiento mutuo. Por lo anterior, se propone diseñar una unidad didáctica en la que:

– Exploren formas de jugar e interactuar con sus compañeros, efectuando:

- Juegos libres cuyo fin sea decidir las acciones a emprender y los objetos a utilizar, así como las formas de participación (individuales, por parejas, tercias, por equipos o grupales).
- Retos motores que propicien tomar acuerdos sobre las formas de cumplir las tareas (de manera individual y en equipo).
- Cuentos motores que representen situaciones o conflictos a resolver mediante el diálogo, la colaboración y el respeto.

– Participen en las siguientes tareas que requieren de colaboración y ayuda mutua:

- Juegos cooperativos relacionados con establecer tareas a cumplir por todos los integrantes del grupo.
- Circuitos de acción motriz que en cada estación presenten tareas a superar de manera colectiva.
- Yincanas con pruebas que requieran la colaboración entre equipos (dar y recibir apoyo) y así obtener determinado puntaje.

– Valoren las acciones que emprenden y los logros que obtienen al jugar e interactuar con sus compañeros en:

- Búsquedas del tesoro colectivas que favorezcan la colaboración de todos los integrantes del grupo en la resolución de las tareas.
- Miniolimpiadas que organicen la participación de todos los integrantes del equipo en cada prueba (que decidan quién es el que participa para sumar los puntos o que todos los integrantes colaboren durante la prueba).

Es necesario propiciar momentos de intercambio de opiniones, para que los alumnos:

- Indiquen las actitudes que se manifiestan en el juego y la sesión.
- Reconozcan los aspectos que promueven la participación, colaboración y convivencia de todos.
- Compartan sus experiencias sobre la toma de acuerdos a partir de qué ventajas encuentran al resolver tareas de manera individual o colectiva, con qué compañeros participaste hoy, qué acordaron para resolver las actividades, qué podemos hacer para lograr que todos participen, y qué hacen para solucionar algún conflicto entre compañeros.

Con lo anterior, recabe la información que permita valorar, de manera constante, el desempeño de los alumnos y organice, posteriormente, actividades recreativas, como una miniolimpiada o yincana, que les permita poner a prueba su desempeño al formar parte de un equipo.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:

- Reconoce actitudes que le permiten interactuar con sus compañeros y favorecer la participación.

- Comparte sus ideas y respeta las de sus compañeros.

Para evaluar a los alumnos pida como evidencias los siguientes materiales:

- Registro de observación de las actitudes manifestadas en el juego y la sesión.

- Registro sobre su desempeño y las formas de organización e interacción que acuerdan.
- Dibujo y presentación que respondan a cómo es la sesión, además de mostrar las actitudes manifestadas de manera individual y colectiva.



EDUCACIÓN FÍSICA. PRIMARIA. 3°	
EJE	COMPETENCIA MOTRIZ
Componente pedagógico-didáctico	• Desarrollo de la motricidad
Aprendizaje esperado	• Explora sus habilidades motrices al participar en situaciones que implican desplazamientos y manejo de diferentes objetos, para adaptarlas a las condiciones que se presentan.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Durante grados escolares previos, los alumnos han experimentado la combinación de movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad, lo que les ha permitido desarrollar sus habilidades motrices al participar en tareas donde exploran, comprueban, demuestran y evalúan sus acciones y los resultados que obtienen. Para contribuir al enriquecimiento de este proceso, desarrolle una unidad didáctica en la que:

– Exploren acciones motrices que liguen el control del cuerpo y el manejo de objetos mediante las siguientes dinámicas:

- Formas jugadas en las que se muevan alrededor de sus ejes y planos (giros, flexiones y balanceos), y que manipulen e impacten objetos con ayuda de distintos implementos.
- Actividades circenses diseñadas para emplear habilidades motrices vinculadas con el control del cuerpo (saltos de obstáculos, acrobacias sencillas, etc.) y el manejo de objetos (golpear, equilibrar y controlar con diferentes partes del cuerpo).

– Utilicen habilidades relacionadas con el control del cuerpo y el manejo de objetos en:

- Juegos de persecución en los que se requiera utilizar objetos para atrapar o evitar ser atrapados.
- Juegos tradicionales, populares o autóctonos en los que se requiera adaptar el desempeño en situaciones cambiantes (reglas, roles, tiempo, metas, etcétera).
- Juegos modificados que combinen acciones de manipulación y locomoción, sobre todo los

de blanco y diana en diversas posturas, en los que cambie la distancia, el tamaño de los objetos y el espacio.

– Demuestren cuánto control tienen de su cuerpo al proponer formas de locomoción y manipulación y utilizarlas en:

- Formas jugadas en las que exploren y propongan acciones como golpear, empujar y manipular objetos.
- Actividades motrices en las que sigan un recorrido, esquiven obstáculos y realicen cambios en los desplazamientos, de acuerdo con el tiempo disponible o el área de juego.
- Circuitos de acción motriz en los que utilicen y adapten sus habilidades (lanzar y recibir objetos de distintas características, desplazarse con determinados puntos de apoyo o en superficies variadas, entre otras). Es fundamental que modifique las condiciones de las tareas y retome las propuestas de los alumnos.
- Terrenos de aventura que incluyan sortear obstáculos al desplazarse y manipular objetos y materiales.

Implemente dinámicas de diálogo que favorezcan la reflexión sobre el uso de las habilidades motrices de los alumnos, por medio de:

- Destacar las reglas de cada actividad y las acciones para prevenir accidentes.
- Destinar tiempo para explorar y familiarizarse con los objetos a utilizar.
- Permitir que se adapten a las características de las tareas (espacio, tiempo, reglas) para dar paso

a modificaciones que atiendan el desempeño del grupo.

- Establecer momentos de diálogo para compartir en qué actividades se sienten más hábiles, cómo lograron manipular un objeto con ayuda, en qué situaciones necesitaron controlar su cuerpo, qué cambió en el juego y qué hicieron para participar activamente, y qué sugieren hacer para demostrar y desarrollar sus habilidades.

A partir de lo anterior, propicie que los alumnos se desempeñen con mayor seguridad, que identifiquen las habilidades que realizan con facilidad y que propongan retomar algunas en diversas sesiones para demostrar su dominio.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:

- Aplica habilidades motrices con mayor fluidez y coordinación.
- Sugiere acciones para mejorar su desempeño e interacción en las actividades.

Para evaluar a los alumnos pida como evidencias los siguientes materiales:

- Registro del desempeño de las habilidades motrices que manifiesta en las actividades.
- Instrumento de autoevaluación sobre la mejora en el uso de sus habilidades motrices.

EDUCACIÓN FÍSICA. PRIMARIA. 3º

EJE	COMPETENCIA MOTRIZ
Componente pedagógico-didáctico	• Desarrollo de la motricidad
Aprendizaje esperado	• Distingue las posibilidades y límites de sus habilidades motrices al reconocer los elementos básicos de los juegos, con la intención de ajustar el control de sí.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

El reconocimiento que los alumnos realizan sobre los elementos que estructuran los juegos (reglas, espacio, tiempo, roles, entre otros) les permite distinguir lo que pueden llevar a cabo y lo que se les dificulta, y adaptar sus posibilidades a la dinámica de cada situación. Además, el contexto lúdico en el que se han de desarrollar las sesiones les ofrece diversas oportunidades para mejorar progresivamente su destreza. Para lograr lo anterior, se sugiere planificar una unidad didáctica en la cual:

– Identifiquen algunos de los elementos básicos que estructuran las actividades (reglas, espacio y tiempo) y su relación con el desempeño motor propio y de los demás mediante:

- Juegos libres y de reglas que les permitan diferenciar las dinámicas de participación y evaluar los cambios en su desempeño.

- Juegos modificados que lleven a reconocer elementos como el espacio y el tiempo; y a proponer nuevas reglas o cambiar las señaladas para hacer más complejas las actividades.
- Juegos tradicionales, populares y autóctonos que se modifiquen después de determinado tiempo de participación en relación con las propuestas que compartan (consignas de juego, dimensiones del área, tiempo disponible, etcétera).

– Pongan en práctica sus habilidades motrices al asumir distintas funciones en la siguiente lista:

- Juegos de persecución cuyo fin sea diferenciar las características de la actividad y las funciones que desempeñan (perseguidor, perseguido, receptor, lanzador, corredor, etcétera).
- Juegos cooperativos y modificados en los que requieran experimentar las diferencias que suponen

los roles, de acuerdo con las características de cada situación (nivelar fuerzas o superar al oponente; o bien, sumar esfuerzos para alcanzar la meta o evitar que los oponentes la alcancen).

– Reconozcan sus límites y posibilidades al comprender el sentido del juego y al colaborar con sus compañeros en las siguientes actividades:

- Juegos de persecución en los que demuestren el control de sus movimientos al responder a los cambios de espacio, tiempo, objetos, implementos y metas, entre otros.
- Circuitos de acción motriz en los que reconozcan sus límites y posibilidades al proponer y aplicar en cada estación modificaciones a los diferentes juegos; se sugiere retomar actividades anteriores.
- Proyectos didácticos basados en la invención de juegos para poner a prueba sus habilidades; considere las propuestas de los alumnos, ya sea en equipos o de manera grupal.

Propicie momentos de reflexión para que los niños:

- Distingan los elementos de los juegos y su lógica.
- Reconozcan las implicaciones que tienen las modificaciones, tanto en sus desempeños motores como en la interacción con sus compañeros.
- Compartan puntos de vista a partir de cómo adaptan sus desempeños a las reglas de juego,

qué habilidades aplican cuando el área de juego es más grande o pequeña, qué elementos pueden cambiar en un juego, qué objetos utilizarían para inventar un juego, qué reglas proponen para asegurarse que todos participen, cómo son sus acciones cuando el tiempo de juego está próximo a terminarse, etcétera.

Con la información recabada, proponga la difusión e implementación del proyecto con compañeros de otros grados, padres de familia o tutores, y propicie la invención de nuevas formas de juego.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:

- Organiza, propone y aplica nuevos juegos y reglas a partir de lo que sabe que puede hacer.
- Respeta las reglas propuestas por el docente y sus compañeros.

Para evaluar a los alumnos pida como evidencias los siguientes materiales:

- Registro de observación sobre la participación y adaptación, tanto individual como en equipos, al proponer nuevas formas de juego.
- Descripción escrita de los juegos inventados y practicados durante las sesiones.

EJE	COMPETENCIA MOTRIZ
Componente pedagógico-didáctico	• Integración de la corporeidad
Aprendizaje esperado	• Adapta sus acciones en tareas y estímulos externos que implican cuantificar el tiempo de sus movimientos en el espacio, con el propósito de valorar lo que es capaz de hacer y canalizar el gusto por la actividad física.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

El tratamiento de aspectos temporales y rítmicos, así como la regulación de los movimientos, consideran la diversificación de las posibilidades motrices y expresivas de los alumnos; esto les permite ponerse a prueba, encauzar sus desempeños y disfrutar de la actividad física. Por lo tanto, es conveniente elaborar una unidad didáctica que propicie que:

– Reconozcan los ritmos que se utilizan en las siguientes tareas:

- Juegos de imitación y representación de acciones (ejercicios de desplazamientos que imiten cuando se tiene prisa o cansancio; situaciones que causan emoción o tristeza, entre otras).
- Retos motores con una determinada cantidad de acciones a realizar, de acuerdo con el espacio o el tiempo del que se dispone (antes de llegar a..., en menos de..., etcétera).
- Actividades motrices cuyo fin sea cumplir ciertas acciones durante un recorrido, o realizarlo en un tiempo acordado, manteniendo el control de algún objeto (botar y esquivar; lanzar y atrapar; golpear, jalar o empujar, etcétera).

– Ajusten sus desempeños motores al ritmo que se establezca, para realizar las siguientes actividades:

- Formas jugadas que favorezcan la manipulación de objetos (lanzar y atrapar); se recomienda establecer y luego modificar la altura, la distancia y la velocidad de realización.
- Juegos cooperativos en los que coordinen movimientos, de manera individual y colectiva, con los ritmos que se establezcan.
- Cuentos motores basados en la representación de diferentes situaciones a partir de la relación que hacen entre diversos ritmos y acciones (evitar ser descubierto, escapar de un lugar, entre otras).

– Realicen secuencias rítmicas individuales y colectivas con su cuerpo o con algún objeto, generando percusiones en:

- Tareas motrices que requieran seguir un ritmo o reaccionar corporalmente ante un estímulo (auditivo o visual).
- Itinerarios rítmico-didácticos en los que coordinen simultáneamente distintas acciones.
- Actividades de expresión corporal vinculadas con el baile, en las que sea necesario proponer movimientos acordes con el género musical que se presenta.

Propicie espacios de diálogo para que los alumnos compartan:

- Actividades que resultaron de su agrado.
- Propuestas diseñadas para responder a las consignas.
- Respuestas sobre cuáles actividades con ritmo les gusta practicar, cómo cambian sus acciones a partir de la velocidad que requieren, qué percusiones corporales descubrieron, y qué experimentaron al participar en actividades que requieren coordinar movimientos y percusiones entre compañeros.

Con base en la información recopilada, establezca momentos de autoevaluación y coevaluación, en los que consideren su desempeño y sus resultados al adaptarse a las características de las tareas.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:

- Ajusta y coordina sus acciones respecto a las consignas presentadas (ritmo y tiempo de ejecución).
- Identifica los ritmos que utiliza al moverse.

Para evaluar a los alumnos pida como evidencias los siguientes materiales:

- Registro de observación de la coordinación de sus movimientos a partir de un ritmo.
- Presentación individual o por equipos con secuencias de movimientos rítmicos.

- Instrumento de autoevaluación y coevaluación del desempeño y participación en las actividades.

EDUCACIÓN FÍSICA. PRIMARIA. 3º

EJE	COMPETENCIA MOTRIZ
Componente pedagógico-didáctico	• Integración de la corporeidad
Aprendizaje esperado	• Emplea recursos expresivos en diferentes tareas motrices, con la finalidad de establecer códigos de comunicación, interpretarlos y promover la interacción con sus compañeros.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

La configuración de un amplio repertorio de posibilidades motrices y expresivas les permite a los alumnos otorgar un significado a sus acciones para comunicarse e interactuar con los demás por medio de posturas corporales, gestos, señales, así como de asignar una utilidad a los objetos. Por lo antes mencionado, debe implementar una unidad didáctica en la que se propicie situaciones para que:

– Descubran maneras de comunicarse con su cuerpo mediante objetos, al otorgarles un significado distinto al completar:

- Formas jugadas con las que encuentren diferentes maneras de utilizar su cuerpo y objetos

(adoptar posturas, imitar movimientos, hacer sonidos, representar situaciones o funciones de las cosas, etcétera).

- Actividades de expresión corporal que requieran inventar y representar situaciones a partir de una imagen o fotografía.
- Actividades circenses que les permitan representar un personaje.
- Juegos de fantasía que requieran utilizar su cuerpo u objetos para representar situaciones o personajes ficticios.

– Comuniquen ideas, sentimientos y emociones por medio de gestos y posturas corporales utilizando:

- Cantos y rondas motrices que motiven la representación de alguna emoción o situación.
- Juegos de imitación de situaciones u oficios que utilizan códigos, y que puedan ser complementados con la música que ellos sugieran.
- Cuentos motores en los que empleen su cuerpo para expresarse, comunicarse y resolver retos (recuperar un objeto o rescatar a una persona, emprender una travesía por diferentes lugares, etcétera).

– Establezcan un código de comunicación con determinadas partes del cuerpo al desarrollar:

- Juegos de persecución en los que acuerden señales que para realizar alguna acción (escapar al levantar los brazos, salvar cuando adopten una posición estática, atrapar a los que porten un paliacate en la cintura, etcétera).
- Juegos tradicionales, populares y autóctonos cuyo propósito sea transmitir un mensaje con gestos y señales.
- *Rallies* para descifrar un mensaje o transmitir indicaciones solo con el cuerpo.

Retome las experiencias y propuestas, que los alumnos hayan hecho durante las sesiones, para propiciar momentos de diálogo respecto a:

- Formas de emplear el cuerpo para comunicarse.
- Dificultades de transmitir e interpretar un mensaje solo con el cuerpo.

- Qué partes del cuerpo utilizaron para comunicarse, qué aspectos tomaron en cuenta para elaborar un código de comunicación, qué otros códigos pueden diseñar, qué sucede cuando alguien no interpreta correctamente el mensaje emitido, entre otros.

A partir de los comentarios emitidos, pida al grupo que elabore un código de comunicación basado en la expresión corporal, el cual todos identifiquen y que puedan aplicar durante las sesiones.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:

- Expresa ideas y mensajes con movimientos corporales.
- Descifra mensajes corporales acordados previamente o aquellos que de manera espontánea transmiten sus compañeros.
- Respeta las ideas y formas de expresión de sus compañeros.

Para evaluar a los alumnos pida como evidencias los siguientes materiales:

- Registro de observación de la exploración de las posibilidades del cuerpo para expresarse, así como la transmisión e interpretación de mensajes.
- Testimonio de la sesión sobre el código de comunicación que aplica en un juego.

EJE	COMPETENCIA MOTRIZ
Componente pedagógico-didáctico	•Creatividad en la acción motriz
Aprendizaje esperado	•Toma decisiones respecto a cómo ubicarse y actuar en distintos juegos, individuales y colectivos, con el fin de solucionar situaciones que se presentan en cada uno.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Las alternativas de solución que diseñan los alumnos para distintas situaciones de juego, consideran aspectos como la dinámica, el espacio, los objetos, el momento del juego y las formas de interacción que se establecen; asimismo, valoran las posibilidades con las que cuentan y los resultados que esperan lograr. En este sentido, es necesario planificar una unidad didáctica en la cual:

– Ubiquen objetos y personas en el espacio, mediante las siguientes actividades:

- Juegos de persecución en los que se requiera actuar a partir de consignas previas (ubicar o delimitar zonas, seguir determinados caminos o recorridos, perseguir a compañeros con ciertas características, entre otras).
- Actividades motrices en las que se requiera realizar un recorrido donde sigan un orden, sentido o dirección. Considere la modificación de aspectos referidos al tiempo o la distancia.

– Exploren posibilidades de adaptación del cuerpo al practicar:

- Juegos de persecución, que requieran de la toma de acuerdos para decidir las posiciones que adopta el cuerpo (al ser atrapado o rescatado), y de la modificación de las características del espacio de juego propuestas por ellos.
- Retos motores, en los que actúen a partir del tamaño del área de juego (grande o pequeña) o de su forma (larga o angosta).
- Circuitos de acción motriz en los que se requiera adaptar las acciones en cada estación, de acuerdo con las características del espacio (distancias, alturas, formas, colores).

– Consideren las trayectorias y distancias de cada tarea al adaptar su actuación en:

- Retos motores caracterizados en tener que esquivar objetos, personas o zonas.
- Juegos tradicionales, populares y autóctonos en los que se ubiquen espacialmente, estimen distancias o eviten ser descubiertos.
- *Rallies* basados en seguir pistas para ubicar zonas de la escuela y resolver distintas tareas.

– Ajusten sus desempeños motores en el espacio en el que se desarrollan las acciones, al participar en los juegos modificados:

- Que requieran adaptar sus acciones a las condiciones del área (red, muro u otras).
- Que exploren las formas de ocupar el espacio (cancha dividida o invasión de cancha) para cumplir su finalidad.

Motive a los alumnos a intercambiar experiencias en relación con:

- El esfuerzo físico que implica mantener una participación constante durante las actividades, así como la importancia de realizar pausas e hidratarse, como parte del cuidado de la salud.
- La actuación que tienen durante las actividades, al adaptarse a los cambios en el área de juego y en las dinámicas.
- Opiniones personales sobre qué hacen para ajustar y mejorar su desempeño a partir de su ubicación en determinadas zonas de juego; cómo adaptan sus movimientos a las distancias, trayectorias o direcciones; de qué manera se modifica la interacción con sus compañeros cuando el área de juego es amplia o reducida;

y cómo ajustan sus desempeños motrices de acuerdo con la situación de juego (ventaja o desventaja).

Con la información recopilada, proponga que planteen situaciones diseñadas por ellos, como un circuito de acción motriz a partir de juegos modificados, con la intención de ofrecer más alternativas para ubicarse en distintos espacios y mejorar su desempeño.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:

- Modifica su actuación al reconocer las características del área de juego.
- Incrementa el nivel de dificultad de las tareas al proponer modificaciones a las acciones o al espacio de juego.

Para evaluar a los alumnos pida como evidencias los siguientes materiales:

- Registro del desempeño y de su adecuación a las acciones con base en su ubicación espacial.
- Dibujo o mapa y presentación de los ajustes en su desempeño a partir de las características del área de juego.

EDUCACIÓN FÍSICA. PRIMARIA. 3º

EJE	COMPETENCIA MOTRIZ
Componente pedagógico-didáctico	• Creatividad en la acción motriz
Aprendizaje esperado	• Establece acuerdos con sus compañeros al identificar y aceptar las reglas de juego, para favorecer la participación, la interacción motriz y el diálogo.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Al reconocer las implicaciones de las reglas en el juego, los alumnos pueden analizar y comprender los cambios que se efectúan en la actitud personal y colectiva para la toma de decisiones y el establecimiento de acuerdos que fomenten la inclusión, la colaboración y la convivencia. Por lo cual se propone desarrollar una unidad didáctica en la que:

– Construyan nuevas reglas de juego modificando los que ya conocen por medio de:

- Juego libre en el que tomen decisiones sobre las acciones, el tiempo de participación, los es-

pacios a ocupar y las formas de interacción (por turnos, parejas, tercias, en equipo o de manera grupal).

- Juegos tradicionales, populares y autóctonos que propicien la participación individual, cooperativa o competitiva.
- Juegos modificados a partir de reglas que fomenten una mayor participación de todos los integrantes del equipo (sumar puntos hasta que todos realicen una anotación, ceder el turno a los que han tenido pocas intervenciones en el juego, entre otras).

– Promuevan la inclusión, la interacción y la convivencia con sus compañeros, al modificar las reglas de:

- Retos motores encauzados a alcanzar las metas establecidas únicamente mediante la participación e interacción en conjunto.
- Juegos cooperativos que posibiliten tomar acuerdos resolviendo las tareas y colaborando con todos los integrantes del grupo.
- Cuentos motores en los que dirijan la historia y las acciones a realizar aportando ideas.

– Colaboren con sus compañeros en el diseño de actividades que promuevan la interacción motriz y la participación a partir de las reglas de juego en:

- Búsquedas del tesoro basadas en elegir las pruebas y las formas de superarlas (individual o grupalmente) por medio del consenso.
- Ferias de la motricidad donde resuelvan tareas de manera conjunta.
- Yincanas que propicien el disfrute de la confrontación lúdica por encima del resultado.

Establezca espacios de diálogo antes, durante y después de las actividades, para que los alumnos:

- Distingan los resultados en su desempeño y el de los demás cuando se modifican las reglas.
- Comenten lo que aprenden de sus compañeros.
- Dialoguen sobre cómo resolver conflictos durante la sesión y fuera de ella.

- Respondan qué pasa cuando se rompen las reglas o acuerdos, cómo pueden mejorar la interacción y convivencia con los demás, cómo contribuyen los acuerdos en el logro de las metas, qué aprendieron de sus compañeros, y qué reglas requieren establecer para invitar a participar en juegos y actividades a compañeros de grados superiores o inferiores.

Con base en sus comentarios, solicite que organicen juegos o actividades dirigidos a otros grupos, para que valoren cómo los llevan a la práctica y cómo actúan respecto a las reglas y acuerdos, así como a la inclusión de todos.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:

- Acepta y respeta las reglas que se establecen en el juego y las actividades.
- Acuerda formas de interacción y participación con sus compañeros.

Para evaluar a los alumnos pida como evidencias los siguientes materiales:

- Registro de observación de las reglas y formas de interacción que se establezcan.
- Dibujo o explicación verbal sobre las reglas que propician la participación e interacción.

EDUCACIÓN FÍSICA. PRIMARIA. 4°	
EJE	COMPETENCIA MOTRIZ
Componente pedagógico-didáctico	• Desarrollo de la motricidad
Aprendizaje esperado	• Combina distintas habilidades motrices en retos, individuales y cooperativos, para tomar decisiones y mejorar su actuación.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

El fortalecimiento de la base motriz de los alumnos se favorece cuando se emplean dos o más habilidades en diversas situaciones de juego. Estos al identificar, seleccionar, diseñar y evaluar su desempeño le otorgan un propósito y significado a sus movimientos. Para lograr lo anterior, planea una unidad didáctica en la que los alumnos:

– Experimenten la combinación de habilidades de locomoción, estabilidad y manipulación al poner en práctica:

- Formas jugadas en las que descubran opciones para combinar sus acciones (lanzar-atrapar, conducir-patear, golpear-controlar un objeto, etcétera); se sugiere emplear objetos con diversas características: formas, tamaños, texturas, pesos y colores.
- Tareas motrices que requieran ajustar sus acciones conforme a diversas reglas como: locomoción-manipulación, manipulación-estabilidad o estabilidad-locomoción.
- Juegos cooperativos que demanden la exploración simultánea de diversas formas de locomoción, manipulación y estabilidad, al emplear móviles e instrumentos, de manera individual y en conjunto.

– Combinen dos o tres habilidades que requieran del control de sí para resolver tareas individuales y colectivas, mientras practican:

- Retos motores que impliquen desplazarse en diferentes planos (alturas) y que exijan cambios constantes de velocidad y dirección.
- Tareas motrices relacionadas con la combinación de habilidades, en las que expliquen a sus compañeros cómo lograrlas.

– Diseñen tareas y las resuelvan combinando sus habilidades, mediante:

- Circuitos de acción motriz en los que las tareas de cada estación hayan sido acordadas, así como las condiciones para cumplirlas: tiempo establecido, precisión de los movimientos, número de oportunidades, entre otras.
- Juegos modificados que pongan a prueba las habilidades motrices para resolver tareas, y la toma de acuerdos para mejorar los resultados de juego (estrategias).

Propicie distintas formas de organización en el diseño de propuestas novedosas (parejas, tercias y en colectivo) mediante:

- Juegos modificados en los que los alumnos decidan qué habilidades emplear cuando cambien elementos como el espacio (ampliar o delimitar), el tiempo (mínimo o máximo), las reglas (número de acciones a realizar), los artefactos (colocación y función), entre otros.

Es indispensable que propicie espacios de discusión para que los alumnos:

- Expliquen qué acciones realizaron y las relacionen con situaciones de su vida diaria (significado e intencionalidad).
- Respondan en qué tareas tienen que combinar sus habilidades motrices con las de sus compañeros, qué efecto tiene tomar decisiones en el juego, en qué acciones de la vida diaria combinan sus habilidades motrices, entre otras.

Para fortalecer el proceso reflexivo sobre la intencionalidad de la unidad didáctica, solicite a los alumnos que investiguen la toma de decisiones, la actitud

perseverante, el esfuerzo, la sinergia y todos aquellos aspectos que involucren la mejora de la actuación individual y colectiva en situaciones sociales en las que se vean implicados.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:

- Combina acciones de locomoción, manipulación y estabilidad, de manera individual y colectiva.
- Decide las habilidades motrices que necesita emplear en la resolución de las tareas.
- Valora el desempeño individual y colectivo al analizar su rendimiento y los resultados de juego.

Para evaluar a los alumnos pida como evidencias los siguientes materiales:

- Registro del desempeño con base en las habilidades motrices que combinan en distintas situaciones de juego.
- Instrumento de autoevaluación de los avances obtenidos respecto al nivel de competencia motriz.
- Instrumento de coevaluación sobre las propuestas de combinación de habilidades motrices y la toma de decisiones.

EDUCACIÓN FÍSICA. PRIMARIA. 4º

EJE	COMPETENCIA MOTRIZ
Componente pedagógico-didáctico	• Desarrollo de la motricidad
Aprendizaje esperado	• Reconoce sus habilidades motrices en juegos que practican o practicaban en su comunidad, estado o región, para participar en distintas manifestaciones de la motricidad.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

La participación de los alumnos en actividades motrices, recreativas y deportivas vinculadas con la motricidad en entornos sociales, les permite valorar su potencial motor y la riqueza cultural del país, por lo que se pide elaborar una unidad didáctica encaminada a que los alumnos:

– Empleen sus habilidades en los siguientes juegos y ejercicios de distintas épocas:

- Circuitos de acción motriz en los que se adapten juegos y actividades deportivas de otros tiempos, en función de la exploración y de las habilidades que se requieren en cada una.
- Juegos tradicionales, populares y autóctonos que requieran el empleo de las habilidades de manipulación, locomoción y estabilidad. Es fundamental que destaque el valor cultural de estas actividades.

– Conozcan y participen en distintos juegos que realizaban sus antepasados, abuelos o padres, y los comparen con los que se practican actualmente. Desarrolle un proyecto didáctico para que los alumnos:

- Investiguen sobre las diferencias entre los juegos que practicaban sus padres o familiares y los que se practican en la actualidad, respecto a las reglas, el número de participantes, la duración, el área o los objetos que se utilizaban.
- Adapten y apliquen estas actividades de acuerdo con sus características y el contexto escolar en el que se desenvuelven.
- Busquen y recopilen juegos o juguetes de su región. Después identifiquen sus características para elaborarlos y emplearlos en la sesión.
- Pongan en práctica los juegos que hayan investigado.

- Compartan las experiencias derivadas del proyecto, en relación con el uso de habilidades motrices.
- Valoren el potencial individual y colectivo aplicado a las situaciones lúdicas requeridas como:
- Demostraciones pedagógicas en las que organicen y participen en distintos juegos tradicionales, populares y autóctonos; que tomen en cuenta estas actividades como alternativas para el aprovechamiento del tiempo libre y la convivencia con los compañeros, y que investiguen y propongan juegos y actividades de otras partes del mundo.
 - Talleres basados en la reinención de juegos o juguetes que retomen algunas características de los que conocen o han investigado, que sean incluyentes y que permitan establecer metas comunes.

Fomente que los alumnos reconozcan el valor de actividades que forman parte del patrimonio cultural, que conforman su identidad personal y nacional, y que aportan aprecio y respeto a la interculturalidad y a la multiculturalidad. Para reforzar tal intención es necesario que los alumnos:

- Relacionen el carácter cultural de las diferentes lógicas de juego con aspectos de la historia, la geografía y el patrimonio cultural del país.

- Den continuidad al tema al implementar este tipo de actividades durante el recreo o fuera de la escuela.
- Analicen qué importancia tiene conocer juegos de antepasados, cómo han cambiado, cómo pueden impulsar para que se practiquen de manera habitual, cómo contribuyen en la mejora de sus habilidades motrices, etcétera.

Con lo anterior, pida que realicen un compendio de juegos para que los alumnos compartan sus experiencias respecto al proyecto didáctico en el que participaron.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:

- Investiga sobre los juegos tradicionales, populares y autóctonos.
- Propone formas de emplear sus habilidades motrices en diferentes situaciones de juego.

Para evaluar a los alumnos pida como evidencias los siguientes materiales:

- Tríptico con dibujo y descripción escrita de las características de algunos juegos tradicionales, populares y autóctonos.
- Presentación personal de los juegos que practicaban sus padres o familiares.

EJE	COMPETENCIA MOTRIZ
Componente pedagógico-didáctico	• Integración de la corporeidad
Aprendizaje esperado	• Distingue sus posibilidades en retos que implican elementos perceptivo-motrices y habilidades motrices, para favorecer el conocimiento de sí.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

La conformación del esquema e imagen corporal se fortalece cuando los alumnos pueden explorar, identificar y reconocer su potencial en tareas que requieren combinar habilidades motrices y distintas capacidades perceptivo-motrices. Para favorecer la integración de su corporeidad, se sugiere planificar una unidad didáctica en la cual:

– Exploren sus posibilidades motrices y ajusten sus acciones en tareas que demanden utilizar capacidades perceptivo-motrices, mediante:

- Cantos y rondas motrices que pongan en marcha distintas habilidades de locomoción, manipulación y estabilidad a partir del ritmo y las consignas que se establezcan.
- Retos motores donde realicen cambios constantes de velocidad y dirección con base en estímulos externos.
- Actividades de expresión corporal que impliquen representar objetos o situaciones, así como adoptar posturas a un ritmo determinado.

– Adapten sus acciones motrices de acuerdo con las consignas que se presentan en:

- Actividades motrices basadas en la representación de distintos movimientos que se modifican a partir de las características del entorno: espacio (estrecho, ancho, largo, corto, alto, bajo); clima (frío, caliente, lluvioso, brumoso, obscuro); contexto (peligroso, tranquilo, transitado).

– Combinen habilidades en situaciones que requieran realizar ajustes en sus postulados al practicar:

- Formas jugadas que exploren cómo mantener una postura y equilibrar un objeto, por un tiempo establecido o con cierta parte del cuerpo,

o desplazarse sobre determinados puntos de apoyo, segmentos corporales o por un tiempo acordado, entre otras.

- Juegos de persecución en los que se diversifique el uso de las habilidades de acuerdo con las condiciones de la tarea o la función que tienen que desempeñar como desplazarse para perseguir a los demás al tiempo que manipula un objeto; equilibrar el cuerpo al permanecer en un espacio, a modo de estar en la base, etcétera.
- Actividades motrices que requieran seguir un recorrido, trayectorias, cambios de apoyo, bases, balanceos, equilibrios y desequilibrios; modificar las acciones al inhibir el uso de la vista; propiciar la manipulación de un objeto con diferentes partes del cuerpo o ajustar sus movimientos a un ritmo.

– Utilicen sus capacidades perceptivo-motrices (ubicación espacial, equilibrio, lateralidad y coordinación) para proponer y resolver tareas motrices en:

- *Rallies* que pongan énfasis en el diseño y en la participación en pruebas a superar, de manera individual y colectiva, relacionadas con equilibrio, lateralidad y coordinación.

Dentro de las sesiones, es primordial que los alumnos cuenten con espacios de diálogo para que:

- Compartan sus experiencias, logros y dificultades al combinar sus habilidades motrices y sus capacidades perceptivo-motrices; y reflexionen de qué manera influye el tamaño o la forma del espacio de juego en la manera en que se desempeñan, así como qué necesitan tener en cuenta para coordinar sus movimientos en las tareas o mantener el equilibrio.

- Comenten situaciones de la vida diaria basadas en el empleo del equilibrio, control postural, coordinación o ubicación espacial.

Concluya la unidad didáctica mediante un “examen recreativo” en el cual los alumnos, por equipos, diseñen y compartan actividades que aborden los aspectos experimentados en las sesiones.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:

- Reconoce cómo ajusta su postura en las tareas que se presentan.

- Demuestra control de sus movimientos al participar en situaciones simples que requieren mantener el equilibrio o recuperarlo.

Para evaluar a los alumnos pida como evidencias los siguientes materiales:

- Registro de observación de las acciones relacionadas con mantener el equilibrio o ajustar la posición del cuerpo en función de las tareas o retos motores que afrontan.
- Registro del desempeño sobre cómo adaptaron las acciones de acuerdo con aspectos perceptivo-motrices o expresivos.

EDUCACIÓN FÍSICA. PRIMARIA. 4º

EJE	COMPETENCIA MOTRIZ
Componente pedagógico-didáctico	• Integración de la corporeidad
Aprendizaje esperado	• Experimenta emociones y sentimientos al representar con su cuerpo situaciones e historias en retos motores y actividades de expresión, con la intención de fortalecer su imagen corporal.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Los alumnos mejoran su autopercepción al identificar, experimentar y valorar sus posibilidades motrices y expresivas, mediante la proyección de emociones y sentimientos en actividades que impliquen jugar e interactuar con los demás. Para lograr lo anterior, se sugiere diseñar una unidad didáctica en la cual los alumnos:

- Indaguen sobre su potencial expresivo y motriz en las siguientes situaciones de juego:
 - Retos en los que exploren sus talentos motores y diseñen acciones para sus compañeros, por ejemplo, bailes, trucos, acrobacias, malabares, mímicas, entre otras.
 - Actividades de expresión corporal para experimentar diversas formas de moverse y bailar, ya sea con propuestas propias o colectivas.

Se sugiere que presenten ideas de manera individual, en parejas o equipos; que utilicen objetos y, de ser posible, que hagan una representación.

- Cuentos motores que pongan a prueba su imaginación y la ejecución de movimientos con base en la emoción y el sentimiento que les produce la descripción de una historia.
 - Cuentos sonoros que motiven a los alumnos a realizar los sonidos de los personajes o situaciones que se narran, y a expresar las emociones y sentimientos que les despierta la descripción de sucesos.
- Manifiesten su potencial expresivo en actividades que muestren la emotividad personal y colectiva, por ejemplo:

- Concursos de talentos motrices y de expresión corporal en los que cada alumno presente una actividad lúdica practicada anteriormente. El grupo intentará igualar los movimientos o superarlos al añadirles un mayor grado de complejidad. Estas representaciones deberán proyectar el gusto personal y emotivo de una determinada acción.
- Actividades en equipos que conjunten aspectos motrices y expresivos. Los equipos deben presentar una obra de teatro, ya sea comedia, parodia, representación de talentos motrices, etcétera. Estas actividades tienen como finalidad observar y así proyectar el gusto personal y colectivo de los alumnos, por lo que es posible vincularlas con los lenguajes artísticos (música, expresión corporal, danza, artes visuales y teatro).

– Reconozcan la expresión corporal como una oportunidad de interactuar y valorarse, mediante la manifestación de sus ideas, gustos, necesidades, intereses y aficiones utilizando:

- Demostraciones pedagógicas con la finalidad de revelar un mensaje o dar a conocer una idea. Propicie que los alumnos se organicen por equipos, consensúen un tema y acciones e inviten a algunos actores de la comunidad escolar.

Establezca espacios durante las sesiones, para que los alumnos:

- Reflexionen sobre el hecho de que las emociones y los sentimientos influyen en la ma-

nera en la que una persona se presenta ante los demás.

- Respondan cómo afecta o beneficia el manifestar u ocultar su sentir, cómo la postura o los gestos representan emociones y un estado de ánimo, cuál es el valor de saber expresar sus sentimientos y emociones ante los demás, etcétera.

Para fortalecer el carácter educativo de las acciones realizadas, extienda el alcance de la demostración pedagógica hacia escenarios que incluyan a la comunidad escolar completa. De igual manera, dé a conocer a los espectadores la intencionalidad de esta actividad con base en la propuesta de la unidad didáctica.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:

- Manifiesta seguridad y confianza al participar en las actividades.
- Colabora con sus compañeros en situaciones motrices y expresivas.
- Respeta las propuestas y acciones que realizan sus compañeros.

Para evaluar a los alumnos pida como evidencias los siguientes materiales:

- Descripción escrita y presentación acerca de los talentos personales que identifica.
- Presentación de una actividad expresiva-motriz.

EJE	COMPETENCIA MOTRIZ
Componente pedagógico-didáctico	• Creatividad en la acción motriz
Aprendizaje esperado	• Propone acciones estratégicas en retos motores de cooperación y oposición, con el propósito de hacer fluida su actuación y la de sus compañeros.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Prever, anticiparse o reaccionar en situaciones de juego, se relaciona con identificar y comprender la lógica interna (cooperación-oposición), y valorar las características, capacidades, habilidades y actitudes de los jugadores (compañeros, oponentes y adversarios), según la situación (ofensiva-defensiva); esto favorece que los alumnos diseñen diversas estrategias. Para lograrlo, conviene elaborar una unidad didáctica que promueva experiencias para que los alumnos:

- Identifiquen la lógica de las actividades de cooperación y oposición y modifiquen las acciones practicando las siguientes actividades:
 - Juegos cooperativos diseñados de manera grupal y que incluyan tareas encaminadas a la resolución estratégica de situaciones combinando capacidades y habilidades motrices.
 - Juegos modificados que promuevan la formulación de estrategias, individuales y colectivas.
 - Juegos motrices que promuevan el análisis conjunto de situaciones competitivas y cooperativas para transformarlas, con el fin de incrementar equitativamente la participación de todos.
- Ajusten su desempeño al identificar la lógica de juegos individuales y colectivos, de acuerdo con las reglas en:
 - Juegos libres que permitan observar las desventajas de no tener reglas que delimiten áreas, tiempos, metas, recursos; la finalidad es que identifiquen cómo estas definen las pautas de convivencia y formas de actuación estratégica.
 - Juegos de persecución en los que experimenten con situaciones de ventaja-desventaja res-

pecto al número de integrantes de cada equipo (2 vs. 1, 5 vs. 2, 20 vs. 4, etcétera).

- Juegos modificados que fomenten la incorporación progresiva de reglas simples. Se sugiere generar un momento de diálogo en el grupo para identificar qué elementos mejoran la forma de jugar. Tomen en cuenta que las reglas son primordiales para identificar la lógica del juego y el desarrollo de estrategias.
 - Ajusten sus estrategias al analizar y reflexionar respecto a las capacidades y desempeños individuales y en equipo, con base en:
 - Retos cooperativos que faciliten pausas para identificar el potencial motriz de todos los participantes y ajustar las estrategias.
 - Juegos modificados con roles defensivos y principios ofensivos respecto a las características del oponente-adversario.
 - Deportes alternativos en los cuales, después de un tiempo, se les permita reestructurar el plan de acción con base en los resultados que tienen para mejorar su desempeño.
- Antes, durante y después de participar en las acciones, promueva que los alumnos:
- Modifiquen la lógica de juego e identifiquen cómo les favorece incorporar sus gustos, capacidades y habilidades.
 - Reconozcan las ventajas de participar en juegos competitivos y cooperativos para mejorar su pensamiento y actuación estratégica.
 - Respondan cómo saben si tienen una buena estrategia, por qué determinan eso, cuáles utilizan en casa y cuáles en la escuela,

cómo pueden diseñar mejor sus estrategias, etcétera.

Solicite a los alumnos que elaboren representaciones gráficas que muestren el proceso de formulación y aplicación de estrategias individuales o colectivas en actividades de la vida diaria. Solicite que las expongan en el periódico mural escolar.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:

- Realiza acciones motrices como desplazamientos con distintas trayectorias (lanzar-atrapar objetos), así como anticiparse a distintas acciones.
- Elabora y explica estrategias de juego.
- Colabora con su equipo en la puesta en práctica de estrategias acordadas.

- Respetar las propuestas de sus compañeros y las considera como opciones.

Para evaluar a los alumnos pida como evidencias los siguientes materiales:

- Listado de propuestas y acciones para mejorar su desempeño al utilizar las habilidades motrices.
- Testimonios grupales sobre los logros individuales y colectivos alcanzados al aplicar estrategias.
- Descripción escrita de situaciones que se presentan en actividades con y sin reglas establecidas.
- Diagrama de procesos y elementos que considera para la construcción de estrategias, individuales y colectivas.

EDUCACIÓN FÍSICA. PRIMARIA. 4º

EJE	COMPETENCIA MOTRIZ
Componente pedagógico-didáctico	• Creatividad en la acción motriz
Aprendizaje esperado	• Reconoce la cooperación, el esfuerzo propio y de sus compañeros en situaciones de juego, con el fin de disfrutar de las actividades y resolver los retos motores que se le presentan.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

El valor que los alumnos otorgan a la participación individual y de equipo se fundamenta en la construcción de diversas respuestas motrices para lograr una meta en común, en la satisfacción de colaborar, en la emoción de aprender y en la posibilidad de disfrutar de sus logros. Para destacar la resolución conjunta de diversas tareas, se propone diseñar una unidad didáctica en la cual los alumnos:

– Comprendan la lógica de las actividades cooperativas y sus implicaciones, individuales y grupales, mediante:

- Retos cooperativos orientados al reconocimiento de la participación individual para lograr un fin común.

- *Rallies* que combinen tareas colaborativas (cognitivas y motrices). Propicie que identifiquen los componentes básicos para definir una estrategia (capacidades y aptitudes de los integrantes del equipo), así como la sinergia en la participación conjunta para resolver cada situación.

– Recuperen las ideas y posibilidades propias y de los demás en la formulación de estrategias hacia un fin común. Al completar:

- Juegos cooperativos orientados hacia la búsqueda de alternativas de solución respecto a las funciones de cada participante (uso de lluvia de ideas).

- Juegos modificados con tiempos fuera para organizarse y consensuar el plan de acción (asumir roles determinados o alternados).
- Juegos de persecución en los que puedan formular una estrategia alternativa (plan B) que entre en práctica al momento de un desequilibrio en el juego.

– Diseñen actividades que desafíen su potencial de acuerdo con las características lúdicas de las situaciones, implementando:

- Un proyecto didáctico de investigación y análisis de diversas actividades motrices que se practiquen en distintos contextos. Pida que las compartan y las pongan en práctica durante las sesiones con las adecuaciones pertinentes. Tenga en cuenta la disposición a colaborar y la toma de decisiones colectivas.

Es necesario transferir y relacionar la lógica de los aprendizajes adquiridos en las distintas sesiones con situaciones de la vida cotidiana; con ello se busca que los alumnos:

- Analicen qué situaciones cooperativas pueden identificar en su vida diaria; quién establece los planes en su familia; qué función desempeñan en los planes que se acuerdan; qué tipo de actividades les gustan más: aquellas en las que la solución depende exclusivamente de ellos o cuando depende de todos; cuáles son las ventajas de sumar esfuerzos para solucionar una tarea, etcétera.

Con los aprendizajes logrados, lleve a cabo tareas colaborativas que beneficien la imagen y funcionalidad de los espacios escolares; para ello, propicie jornadas de recuperación, limpieza o mantenimiento de áreas verdes u otras zonas de la escuela en las que puedan aprovechar el tiempo libre practicando actividades físicas.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:

- Manifiesta interés y gusto por compartir la actividad motriz con sus compañeros.
- Explora diferentes opciones para responder a los retos motores que se plantean.
- Colabora con sus compañeros en el diseño de estrategias y en el cumplimiento de las tareas.

Para evaluar a los alumnos pida como evidencias los siguientes materiales:

- Testimonio escrito de la sesión acerca de las diferencias entre colaborar y competir con los demás, así como de las estrategias de juego utilizadas.
- Registro del desempeño sobre las actitudes y habilidades motrices.
- Instrumento de coevaluación que registre las estrategias de juego, así como el desempeño motor y actitudinal en las actividades.

EDUCACIÓN FÍSICA. PRIMARIA. 5°	
EJE	COMPETENCIA MOTRIZ
Componente pedagógico-didáctico	• Desarrollo de la motricidad
Aprendizaje esperado	• Integra sus habilidades motrices en retos y situaciones de juego e iniciación deportiva, con la intención de reconocer sus límites, posibilidades y potencialidades.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

La conformación de una base motriz amplia y diversa debe considerar el autorreconocimiento y la autovaloración que los alumnos hagan sobre lo que son capaces de hacer y lo que les representa mayor dificultad. En este proceso se produce una actualización permanente de los conocimientos, las habilidades y las actitudes, lo que en suma contribuye a la mejora en el desempeño en distintas situaciones. Por lo que se propone elaborar una unidad didáctica, en la cual los alumnos:

– Identifiquen sus posibilidades y límites relacionados con las habilidades motrices al participar en:

- Formas jugadas que vinculen la exploración libre de acciones de locomoción, la manipulación y la estabilidad, mediante lanzamientos a distintas alturas o distancias; los desplazamientos que busquen una ejecución por un mayor tiempo; el equilibrio y el control de objetos de distintos pesos; etcétera.
- Juegos de persecución que incrementen el nivel de dificultad de las tareas al modificar el espacio, el tiempo, el número de repeticiones, la meta y las características de los objetos que se utilizan.
- Circuitos de acción motriz que permitan combinar habilidades en situaciones de mayor intensidad y frecuencia.

– Apliquen sus habilidades en situaciones de recreo e iniciación deportiva en los que reconozcan su potencial mediante:

- Retos motores que requieran del intercambio de distintas maneras de solucionar una tarea al aplicar sus habilidades como: precisión, potencia, agilidad, etcétera.

- Juegos modificados que ajusten sus desempeños de acuerdo con las situaciones que se presentan: cancha dividida, fuerza y precisión para dirigir los objetos; invasión de cancha, velocidad al desplazarse; bate y campo, control del cuerpo y los implementos al lanzar y desplazarse, etcétera.
- Deportes alternativos que incluyan nuevos elementos como la colocación de artefactos (obstáculos); la modificación de las metas de juego (diferentes maneras de conseguir puntos), etcétera.

– Intercambien propuestas con sus compañeros con el fin de poner a prueba su potencial motor en ejercicios individuales y colectivos como:

- Actividades motrices basadas en la demostración y enseñanza recíproca sobre una determinada acción, como saltos, trucos, lanzamientos, malabares, tiros, etcétera.
- Ferias de la motricidad en las que diseñen retos, juegos o actividades motivadas en el intercambio de experiencias y el reconocimiento de las posibilidades de cada uno.
- Yincanas con pruebas a superar de manera conjunta; insista en que exploten su potencial a partir de sus habilidades motrices.

A manera de reflexión en torno a las actividades desarrolladas, trabaje para que los alumnos:

- Identifiquen los límites respecto a sus acciones, con la finalidad de evitar accidentes.
- Compartan sus ideas y experiencias al valorar sus límites y posibilidades en la práctica constante de actividades físicas y la mejora de su

salud; que eviten la sobrecarga de esfuerzos que los ponen en riesgo, como malestares físicos.

Con lo anterior, planifique el diseño de una exposición discursiva-práctica de sus avances motrices y actitudinales respecto al reconocimiento de su propia situación inicial. Tal acción se socializa con varios compañeros, con lo cual, se propician ambientes de aprendizaje basados en el respeto, la colaboración, la inclusión, la valoración personal y el reconocimiento que los demás hacen de sus logros alcanzados.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:

- Identifica la relación entre sus habilidades motrices y la mejora de su desempeño.

- Reconoce las condiciones de ejecución de las habilidades motrices que aluden a la velocidad, fuerza y fluidez que emplea.

Para evaluar a los alumnos pida como evidencias los siguientes materiales:

- Instrumento de autoevaluación de los argumentos y aspectos que tiene en cuenta al manipular diversos objetos: lanzándolos, atrapándolos y golpeándolos.
- Listado de las capacidades y las habilidades motrices que considera que domina o que le agradan más.
- Listado de los retos y desafíos propuestos de manera individual y grupal.

EDUCACIÓN FÍSICA. PRIMARIA. 5º

EJE	COMPETENCIA MOTRIZ
Componente pedagógico-didáctico	• Desarrollo de la motricidad
Aprendizaje esperado	• Mejora sus capacidades, habilidades y destrezas motrices al participar en situaciones de juego, expresión corporal e iniciación deportiva, para promover actitudes asertivas.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

La participación e interacción que tienen los alumnos al afrontar distintas situaciones de juego les permite valorar integralmente su desempeño a partir de reconocer su implicación motriz y las aportaciones que hacen, las actitudes que asumen y los logros que obtienen en la resolución de una tarea específica; para valorar el conjunto de acciones que intervienen en una ejecución competente, se propone diseñar una unidad didáctica en la que los alumnos:

– Identifiquen la mejora de su desempeño al distinguir actitudes que se manifiestan en estas situaciones de juego:

- Actividades motrices en las que puedan valorar de manera conjunta el uso de sus habilidades y las actitudes que asumen al colaborar con sus compañeros u oponerse a sus adversarios.
- Actividades deportivas que concluyan con el análisis de las actitudes que se manifiestan en el juego (cuando solo hay un participante o equipo ganador, si se rompen las reglas, etcétera); acuerde previamente, con algunos alumnos, la simulación de situaciones negativas y positivas que permitan observar y reflexionar respecto a su actuar.
- Juegos modificados que impliquen la toma de decisiones respecto a cómo actuar al reconocer

el propio potencial motriz, de los compañeros de equipo y de los adversarios. Con base en las actitudes que asumen, los resultados del juego y el desempeño de cada uno, propicie la interacción con diferentes personas y equipos con el fin de analizar las diferencias y los ambientes que generan.

– Colaboren al tomar acuerdos por medio del diálogo y la negociación en la resolución de los retos motores en:

- Desafíos con plazas que promuevan diversas formas de organizarse y colaborar en el cumplimiento de una meta considerando la asignación de tareas que cada uno efectúa.
- Juegos cooperativos orientados a alcanzar acuerdos sobre la manera de resolver retos y problemas motores, reconociendo y aprovechando las capacidades, habilidades y actitudes de cada uno.
- Actividades de iniciación deportiva que prioricen el diálogo para la toma de acuerdos respecto a las reglas y la negociación de turnos de participación, roles y funciones.

– Organicen actividades que integren sus capacidades, destrezas motrices y actitudes practicando:

- Actividades recreativas y de iniciación deportiva que fomenten la organización de situaciones que demuestren sus logros (habilidades, destrezas y actitudes) y el aprendizaje que obtienen de los demás. Algunos ejemplos que pueden considerar son: ferias de la motricidad, kermés, club o torneo de juegos modificados en los que inviten a participar a familiares, docentes y directivos.

Durante las actividades, impulse momentos para que los alumnos:

- Valoren su potencial y analicen las experiencias que obtuvieron.
- Reflexionen acerca de las actitudes que manifestaron al participar en situaciones con diversas características. Que respondan qué pasa cuando solo algunos pueden ganar, de qué manera afectan las actitudes en su desempeño, cómo logran tomar acuerdos, entre otras.

Para evidenciar la adquisición y movilización de los aprendizajes logrados, concluya con un torneo de actividades recreativas o deportes alternativos en el que consideren la participación con otros grupos, alumnos de otra escuela o padres de familia; permita que los alumnos autoevalúen y coevalúen su desempeño a partir de criterios e indicadores establecidos en un consenso con el docente.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:

- Ajusta sus estrategias a partir de las características de las actividades en las que participa.
- Reconoce actitudes asertivas que se manifiestan en las actividades y favorecen el respeto y la interacción con sus compañeros.

Para evaluar a los alumnos pida como evidencias los siguientes materiales:

- Registro de observación de los aspectos más significativos de las acciones que desarrollan, las dificultades manifestadas por el grupo en general y las actitudes que se asumen en la sesión.
- Registro del desempeño acerca de los aspectos que requieren modificar para mejorarlo.
- Fotografías o videos de la presentación de los juegos y las actividades propuestas.

EJE	COMPETENCIA MOTRIZ
Componente pedagógico-didáctico	• Integración de la corporeidad
Aprendizaje esperado	• Coordina sus acciones y movimientos con ritmos, secuencias y percusiones corporales en situaciones expresivas, individuales y colectivas, para actuar y desempeñarse con seguridad y confianza.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

La posibilidad que tienen los alumnos de explorar, construir, modificar y evaluar sus acciones a partir del desarrollo de propuestas lúdicas y expresivas en las que se pone a prueba su potencial, les permite organizar, secuenciar y controlar sus movimientos al otorgarles una intención y significado. Todo ello conlleva a tener la conciencia de saberse aptos para actuar y desempeñarse. Lograr lo anterior requiere del diseño de una unidad didáctica en la que los alumnos:

– Identifiquen distintos ritmos asociados con acciones de la vida diaria y así establecer relaciones con su desempeño motor por medio de:

- Actividades motrices que involucren la exploración libre de sus habilidades y destrezas relacionadas con la posibilidad de asociar el movimiento segmentado o articulado con acentos y pausas presentes en acciones diarias (marcar el ritmo de los movimientos). Pida que finalicen con una presentación de las propuestas.

– Construyan movimientos con diferentes segmentos corporales creando secuencias de percusiones al desempeñarse en:

- Circuitos de acción motriz basados en la exploración de dinámicas rítmicas por equipos; cuyo fin sea que compartan sus propuestas.

– Propongan movimientos y sonidos en actividades rítmicas individuales y por equipo en:

- Itinerarios rítmico-didácticos que favorezcan la combinación de percusiones con diferentes partes del cuerpo y de destrezas motrices para lograr acciones simultáneas.

– Representen situaciones de juego al identificar diferentes sonidos y ritmos. Planee:

- Actividades de expresión corporal que requieran imitar movimientos de una situación o acción; resaltar los sonidos del juego y variar los ritmos de ejecución (rápido o lento).

– Desafíen su potencial motriz y expresivo en tareas colectivas que impliquen el uso de sus capacidades perceptivo-motrices en relación con sus habilidades y destrezas motrices. Se sugiere llevar a cabo:

- Retos motores en los que acuerden las acciones a desarrollar, coordinen ritmos de ejecución entre compañeros de equipo e incluyan, en la lógica de la actividad, aspectos referidos a la ubicación espacial (lateralidad, coordinación y ritmo), así como creatividad.

Abra espacios de diálogo durante las sesiones para que los alumnos:

- Analicen sus posibilidades motrices en función del ritmo de ejecución establecido y las características de cada actividad.
- Respondan a preguntas acerca de cómo influye el ritmo en sus movimientos, cómo ajustan sus movimientos respecto a los de sus compañeros y a cada actividad (ritmo), qué aspectos consideran para mejorar el ritmo en sus acciones, qué elementos permiten proyectar seguridad y confianza en actividades de ritmo, etcétera.

Pida que compartan las propuestas construidas y que organicen una demostración pedagógica que les permita difundir en la comunidad escolar los aprendizajes logrados.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:

- Demuestra coordinación en actividades que requieren la combinación de distintas acciones motrices.
- Ejecuta secuencias rítmicas basadas en percusiones corporales.

Para evaluar a los alumnos pida como evidencias los siguientes materiales:

- Registro de observación del ritmo, la coordinación y la capacidad de crear producciones originales.
- Testimonio escrito de secuencias de percusiones corporales propuestas de manera individual o en equipo.
- Presentación de secuencias rítmicas de movimientos.

EDUCACIÓN FÍSICA. PRIMARIA. 5º

EJE	COMPETENCIA MOTRIZ
Componente pedagógico-didáctico	• Integración de la corporeidad
Aprendizaje esperado	• Distingue sus límites y posibilidades, tanto expresivas como motrices, en situaciones de juego, para reconocer lo que puede hacer de manera individual y lo que puede lograr con sus compañeros.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

La identidad corporal se fortalece cuando los alumnos reconocen su potencial expresivo y motriz, así como al interactuar y colaborar con sus compañeros, lo cual contribuye a diversificar y enriquecer sus experiencias. De esta manera, identifican sus límites y posibilidades, al tiempo que valoran y reconocen los desempeños de los demás. Por lo anterior, se requiere del diseño de una unidad didáctica en la que los alumnos:

– Experimenten sus límites en cuanto a su potencial individual al participar en las dinámicas que pondrán a prueba sus capacidades, habilidades y destrezas motrices:

- Retos motores p exploren diversas formas de combinar e integrar habilidades y destrezas.
- Circuitos de acción motriz que establezcan diversos niveles de complejidad para una misma tarea.
- Actividades de expresión corporal cuya finalidad sea identificar el gusto o la dificultad que les demanda su participación según las caracterís-

ticas de cada una (rítmicas, representativas, imitativas, entre otras). Deben considerar los aspectos personales como el nivel de habilidad, los intereses, las necesidades, entre otros.

– Reconozcan sus límites y posibilidades motrices y expresivas producto de la interacción con sus compañeros mediante:

- Formas jugadas que se relacionen con la exploración de acciones motrices y desafíos a compartir con los compañeros.
- Proyecto didáctico con estructura de:
 - a) Organización y análisis. Por equipos, observen el desempeño de sus compañeros en distintas situaciones de juego (alternar su participación), y posteriormente seleccionen y acuerden “acciones a imitar” que les representen un desafío.
 - b) Practica variable. Exploren formas de mejorar las habilidades motrices o el potencial expresivo al participar en una amplia gama

de actividades y propiciar la adaptación de los desempeños a cada una.

- c) Presentación. Compartan las acciones (motrices o expresivas) que lograron mejorar al participar en actividades de iniciación deportiva, expresión corporal o deporte educativo;
- d) Análisis del desempeño. Consideren una autovaloración del nivel inicial registrado en las propuestas anteriores y los avances que lograron.

Retome las acciones desarrolladas a lo largo de las sesiones y promueva que los alumnos:

- Analicen en qué medida son capaces de reconocer sus límites y visualizar sus posibilidades.
- Respondan a cuestionamientos acerca de cómo saben que son capaces de hacer, cuáles son sus límites, en qué situaciones de la vida cotidiana requieren de ayuda, entre otras.

Con lo anterior, establezca un diagnóstico respecto al reconocimiento de límites, posibilidades y

potencial motriz y expresivo. Con ello, sitúe el nivel de desempeño del grupo y de los alumnos que requieran mayor atención y reestructure las acciones que se desarrollan en otros momentos del ciclo escolar.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:

- Diferencia lo que puede hacer de aquello que le representa mayor dificultad.
- Pone a prueba sus posibilidades al interactuar con sus compañeros en actividades motrices y expresivas.

Para evaluar a los alumnos pida como evidencias los siguientes materiales:

- Testimonios verbales del reconocimiento de los límites y las posibilidades expresivo-motrices.
- Presentación verbal y escrita de los resultados del proyecto.

EDUCACIÓN FÍSICA. PRIMARIA. 5º

EJE	COMPETENCIA MOTRIZ
Componente pedagógico-didáctico	• Creatividad en la acción motriz
Aprendizaje esperado	• Aplica el pensamiento estratégico en situaciones de juego e iniciación deportiva, para disfrutar de la confrontación lúdica.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

La actuación estratégica radica en un proceso en el que se piensa, identifica, selecciona, diseña, emprende y reestructura la acción motriz; de tal forma que, la toma de decisiones vinculada con el pensamiento estratégico de los alumnos en los juegos y actividades, representa una oportunidad para favorecer sus desempeños e interacción de manera placentera y gustosa. Con ello, se logran reconocer y experimentar distintos roles, desarrollar acciones a partir del potencial y favorecer la selección de alternativas de solución

ante una determinada situación. En ese sentido, es conveniente organizar una unidad didáctica en la que los alumnos:

- Identifiquen su actuación estratégica al participar en juegos colectivos y actividades de iniciación deportiva mediante:
 - Juegos modificados que requieran establecer momentos para la creación, implementación y análisis de estrategias respecto a los elementos que intervienen en cada una.

- Un taller relacionado con la creación de nuevas lógicas de juego y el desarrollo del pensamiento estratégico (diversificación de estrategias didácticas).

– Tomen decisiones respecto a las estrategias de juego y los ajustes que llevan a cabo al participar en equipos de:

- Juegos modificados que combinen la función de defensa y ataque al mismo tiempo derivado de la implementación de reglas y número de objetos a utilizar. Propicie cambios estratégicos en las acciones de juego a partir de situaciones de ventaja y desventaja, por ejemplo, defensiva u ofensiva.
- Deportes alternativos que mezclen el uso del pensamiento y la actuación estratégica de acuerdo con el potencial motriz propio y el de los oponentes (oportunidades, fortalezas y debilidades). Propicie momentos para intercambiar ideas y puntos de vista respecto a las acciones estratégicas que emprendan.

– Pongan a prueba su actuación estratégica al cambiar constantemente de roles o funciones durante las actividades siguientes:

- Juegos de persecución con cambio de roles al cumplir la meta o romper las reglas de juego.
- Juegos cooperativos que favorezcan la adaptación de las estrategias y las acciones necesarias para superar los elementos del juego (espacio, tiempo o meta).

Durante el desarrollo de las sesiones, propicie el diálogo sobre los aspectos que mejoran la

actuación estratégica individual y colectiva, así como de las actitudes necesarias para lograr un mayor disfrute del juego. Asimismo, que los alumnos reflexionen respecto a:

- Adaptaciones a su desempeño con base en las funciones que cumplen en distintas tareas.
- Opiniones que expresan en relación con preguntas como en qué situaciones se requiere pensar estratégicamente, cómo pueden actuar estratégicamente, cuáles formas de “atacar” o “defender” reconocen en la vida diaria, entre otras.

Culmine la lección de este aprendizaje con la organización de un paseo ciclista en la escuela que invite a participar a diferentes actores. Oriente las propuestas hacia una “educación vial”, como tema transversal y como tarea que realimente la aplicación del pensamiento estratégico.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:

- Emprende acciones de ataque, defensa, cooperación u oposición en los juegos y actividades.
- Propone acciones que mejoran la actuación individual y colectiva.

Para evaluar a los alumnos pida como evidencias los siguientes materiales:

- Representación gráfica de las estrategias aplicadas en el juego.
- Testimonio verbal sobre los resultados obtenidos de las estrategias aplicadas, así como las dificultades identificadas.

EJE	COMPETENCIA MOTRIZ
Componente pedagógico-didáctico	• Creatividad en la acción motriz
Aprendizaje esperado	• Experimenta distintas formas de interacción motriz en situaciones de juego e iniciación deportiva, con el propósito de promover ambientes de aprendizaje colaborativos.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

La cooperación y oposición que los alumnos experimentan en distintas situaciones de juego (ofensivas y defensivas) les permite reconocer el potencial motor, propio y de los demás; experimentar acciones vinculadas con la suma de esfuerzos o la confrontación lúdica con los oponentes, así como ajustar sus desempeños y modificar su actuación con la finalidad de que tomen decisiones orientadas a fomentar una participación incluyente e inclusiva. Por ello, se propone organizar una unidad didáctica en la que los alumnos:

– Reconozcan las actuaciones estratégicas de oposición y cooperación que desarrollan en relación con su potencial, practicando:

- Juegos de persecución que busquen experimentar y reconocer los principios básicos de cooperación y oposición en las acciones ofensivas y defensivas: comunicación efectiva, sinergias, actuaciones colaborativas, así como definición de roles y funciones.
- Juegos modificados que impliquen identificar las estrategias de los oponentes y con ello decidir acciones defensivas y ofensivas necesarias.

– Intercambien y pongan en práctica pautas de actuación estratégica en relación con situaciones de desventaja en:

- Juegos modificados que impliquen ajustar la estrategia conforme las circunstancias de juego (ventaja o desventaja numérica).

– Diseñen y propongan lógicas de juego relacionadas con la posibilidad de aprender del otro a partir de:

- Un proyecto didáctico en el que investiguen y compartan juegos de otras partes del mundo; que tenga el fin de exponer modificaciones para implementarlos en las sesiones. Establezca criterios de participación democrática, diseños de estrategias colectivas, así como de la elaboración de objetos necesarios con materiales reutilizados.
- Deportes alternativos que enriquezcan la experiencia al reflexionar en torno a las opciones de mejora en su desempeño.

Durante las sesiones posibilite el análisis de las actuaciones individuales y colectivas a partir de la elaboración y puesta en práctica de estrategias valorando su pertinencia con base en los resultados obtenidos. Asimismo, genere pautas de reflexión para que los alumnos:

- Identifiquen la importancia de considerar necesarias las reglas y medidas de seguridad al diseñar e implementar estrategias de juego.
- Intercambien experiencias a partir de qué capacidades o habilidades necesitan mejorar; qué tuvieron que hacer para adaptar su desempeño a las circunstancias de juego, cómo resolvieron los retos en equipo, qué acciones estratégicas llevaron a cabo al considerar las propuestas de sus compañeros, etcétera.

Con las experiencias que se susciten en el desarrollo de este aprendizaje esperado, genere un espacio para tener un encuentro de convivencia que retome juegos de otras partes del mundo, con el propósito de compartirlos y practicarlos con compañeros de otros grados, ya sea a la hora del recreo o dentro de algunas sesiones.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:

- Busca soluciones originales a las actividades propuestas.
- Propone juegos y actividades novedosas que favorecen la interacción entre todos.
- Distingue sus capacidades y habilidades motrices.
- Demuestra actitudes de tolerancia y respeto mutuo.

Para evaluar a los alumnos pida como evidencias los siguientes materiales:

- Instrumento de autoevaluación sobre los argumentos y aspectos que tiene en cuenta al valorar su desempeño.
- Testimonio escrito de una actividad propuesta y sus características, capacidades y habilidades utilizadas; y respuestas motrices acordadas en equipo.



EDUCACIÓN FÍSICA. PRIMARIA. 6°	
EJE	COMPETENCIA MOTRIZ
Componente pedagógico-didáctico	• Desarrollo de la motricidad
Aprendizaje esperado	• Adapta sus capacidades, habilidades y destrezas motrices al organizar y participar en diversas actividades recreativas, para consolidar su disponibilidad corporal.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Los aprendizajes y experiencias que los alumnos obtienen por medio de la actividad física implican movilizar sus saberes sobre diseño, organización y participación en una amplia gama de actividades lúdicas; en este proceso se depuran capacidades, habilidades y destrezas motrices. Para lograrlo, se propone elaborar una unidad didáctica en la cual:

- Pongan a prueba su potencial, al regular y dosificar su esfuerzo en las siguientes situaciones que demandan un mayor autocontrol:
 - Circuitos de acción con situaciones de juego que requieran emplear sus capacidades, habilidades y destrezas motrices con fluidez y precisión.
 - Deportes alternativos que tengan como propósito identificar la lógica de participación y los desempeños motores que tendrán que asumir de acuerdo con las características de la actividad (intensidad, agilidad y desempeño estratégico).
- Propongan alternativas para proyectar su motricidad por medio de:
 - Actividades circenses en las que representen personajes y situaciones combinando sus capacidades, habilidades y destrezas motrices (dominio de posturas corporales, equilibrio sobre objetos, manipulación de objetos, interpretación y expresión corporal, actividades con cuerdas, etcétera).
 - Juegos de la Oca en los que deban resolver pruebas y retos (físicos, expresivos, cognitivos y colaborativos) para lograr una meta; se su-

giere ampliar o disminuir el tiempo destinado a la resolución de cada tarea.

- Talleres lúdicos en los que diseñen actividades y materiales didácticos que pongan a prueba los aprendizajes adquiridos en las sesiones.
- Promuevan actividades físicas vinculadas con su disponibilidad corporal y su salud mediante:
 - Un proyecto didáctico extraescolar basado en el diseño, la organización, el seguimiento y la evaluación de actividades físicas que puedan realizar dentro y fuera del contexto escolar, con amigos o familiares (clubes de iniciación deportiva; talleres de juegos tradicionales, populares y autóctonos; actividades al aire libre, entre otras); se sugiere que los alumnos elijan libremente las actividades, de acuerdo con sus intereses y motivaciones.

Reserve un tiempo de las sesiones para que los alumnos:

- Autoevalúen su desempeño, su participación y su capacidad para organizarse a partir de criterios acordados de manera grupal.
- Respondan de qué manera pueden mejorar su desempeño y actuación, a qué juegan con sus compañeros, qué aspectos toman en cuenta para realizar una actividad física, qué actividades físicas les atraen, cuáles podrían practicar en su tiempo libre, etcétera.

Con base en lo anterior, empiece a recopilar información o datos clave para fortalecer, entre otros aspectos, la realización de las actividades; por ejemplo, el proyecto didáctico.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:

- Propone acciones para practicar las habilidades motrices en las que aún tiene dificultades.
- Reconoce su potencial al comparar su desempeño en diferentes momentos y tareas motrices.

Para evaluar a los alumnos pida como evidencias los siguientes materiales:

- Instrumento de autoevaluación de los logros obtenidos al usar sus capacidades, habilidades y destrezas motrices.
- Testimonio escrito de las mejoras y dificultades que perciben en su desempeño.
- Presentación del proyecto (propuestas, registro y seguimiento de actividades físicas que realizan fuera de la escuela).

EDUCACIÓN FÍSICA. PRIMARIA. 6º

EJE	COMPETENCIA MOTRIZ
Componente pedagógico-didáctico	• Desarrollo de la motricidad
Aprendizaje esperado	• Evalúa su desempeño a partir de retos y situaciones de juego a superar por él, sus compañeros o en conjunto, con el propósito de sentirse y saberse competente.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Formar la competencia motriz implica sentirse capaz de afrontar las tareas y lograr una mayor concentración, confianza y seguridad. En este proceso se toman múltiples decisiones para saber cómo participar y desempeñarse, lo que, en suma, permite poner a prueba conocimientos, habilidades, actitudes y valores. Para lograr lo anterior, es pertinente diseñar una unidad didáctica en la cual los alumnos:

– Reconozcan su desempeño al superar retos y situaciones, mediante la práctica de dos tipos de actividades:

- Motrices, encaminadas a distinguir situaciones de cooperación y competición, y en las que valoren su actuación y desempeño (motor, actitudinal y estratégico).
- De iniciación deportiva, que requieran superar situaciones de desventaja (número de partici-

pantes, marcador desfavorable, tiempo de juego, etcétera).

– Experimenten actividades motrices novedosas que les representen un desafío; por ejemplo:

- Un proyecto didáctico de investigación sobre actividades novedosas (físicas, motrices, deportivas, etcétera) en las cuales les gustaría y podrían participar: deben describir sus características, proponer adecuaciones para implementarlas en la sesión, y considerar todos los aspectos referentes a su organización (reglas, espacio, objetos, implementos y medidas de seguridad).
- Miniolimpiadas, en las que se organicen y definan su participación en cada prueba, con base en sus potencialidades y las de sus compañeros de equipo.

– Diseñen dinámicas que impliquen inventar actividades y juguetes, así como organizarse y participar colaborativamente, por medio de:

- Retos motores diseñados por ellos mismos, en los que deban trabajar por equipos y que pongan a prueba sus potencialidades y las de sus compañeros.
- Taller para la elaboración de situaciones lúdicas (juegos o juguetes) a partir de sus experiencias; deben considerar los objetos, el espacio y todos los aspectos necesarios para implementarlas en las sesiones.

Establezca momentos de autoevaluación y coevaluación que les permitan:

- Explicar y demostrar las propuestas de actividades, juegos y materiales que elaboraron, así como el proceso que siguieron.
- Reflexionar sobre el desarrollo de estrategias novedosas durante la realización de juegos motores.
- Realizar rondas de comentarios sobre qué retos afrontaron durante las actividades, qué pasa cuando los deben resolver en equipo, qué aspectos tienen en cuenta para valorar su desempeño en las actividades, en qué consideran que son más hábiles, en qué situaciones podrían mejorar, etcétera.

Con la información recopilada organice una demostración pedagógica de las actividades y materiales que construyeron, que anime y motive a compañeros de otros grados a realizar actividad física y que los invite a jugar.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:

- Inventa juegos, objetos de juego o retos en los que se pone a prueba.
- Resuelve problemas de tipo motor con un menor esfuerzo.
- Ayuda a los compañeros que tienen dificultades para realizar tareas motrices..

Para evaluar a los alumnos pida como evidencias los siguientes materiales:

- Proyecto de actividades novedosas.
- Registro de observación sobre su participación, el uso de sus habilidades y destrezas motrices y la colaboración con sus compañeros.
- Testimonio verbal de las acciones que llevó a cabo para respetar, ayudar y colaborar con sus compañeros para hacer las tareas.
- Presentación de un juego, objeto o reto inventado.

EJE	COMPETENCIA MOTRIZ
Componente pedagógico-didáctico	• Integración de la corporeidad
Aprendizaje esperado	• Incorpora sus posibilidades expresivas y motrices al diseñar y participar en propuestas colectivas, para reconocer sus potencialidades y superar los problemas que se le presentan.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Experimentar y valorar su potencial expresivo y motor permite a los alumnos interactuar, tomar acuerdos, y colaborar con sus compañeros en la construcción y resolución de problemas que se presentan en actividades colectivas que ponen a prueba sus capacidades perceptivo-motrices. Para diversificar las propuestas, diseñe una unidad didáctica en la cual:

– Exploren formas de cuantificar el ritmo en acciones motrices y asociar el movimiento con la velocidad y el tiempo, mediante:

- Retos motores en los que investiguen cuántas veces es necesario repetir una acción o secuencia de acciones antes de cumplirlas, de acuerdo con la distancia o el tiempo establecidos. Se deben incluir aspectos de lateralidad, cooperación o tiempos límite, etcétera.
- Talleres que favorezcan el diseño de propuestas lúdicas, considerando factores como la velocidad y el tiempo (malabares, activación física, baile, expresión corporal, etcétera).

– Respondan con creatividad a las tareas motrices, a partir de posibilidades propias y de los demás. Utilice:

- Retos motores relacionados con la exploración y práctica de habilidades y destrezas motrices a un ritmo determinado.
- Una composición rítmica colectiva que retome las propuestas de todos y aborde un tema acordado.
- Juegos modificados que conduzcan la sinergia y sincronía de acciones hacia la resolución conjunta de actuaciones estratégicas.

– Diseñen consignas y tareas colectivas que orienten su potencial al ejercicio de:

- Juegos de persecución donde utilicen sus herramientas expresivas (comunicación verbal y no verbal, señas, gestos, etcétera) como códigos que permitan solucionar el problema motor.
- Actividades circenses que involucren desempeños motrices referidos al equilibrio, ritmo y coordinación de movimientos con objetos.

Reserve momentos para dialogar sobre las acciones desarrolladas en las sesiones, con la finalidad de valorar los avances y áreas de oportunidad. Para orientar la reflexión, indique a los alumnos que:

- Consideren los desempeños motores individuales y colectivos manifestados durante las actividades, y cómo inciden en la resolución de problemas de juego cotidianos; solicite que propongan cómo mejorarlos.
- Respondan cuál es la importancia del ritmo en nuestras vidas, cómo influye el ritmo en la realización de diversas tareas motrices, qué pueden hacer para mejorar la coordinación de sus movimientos al seguir un ritmo, cómo pueden organizarse para presentar una composición rítmica colectiva, cuál fue el resultado de intercambiar alternativas para llevar a cabo la composición, etcétera.

Al retomar los saberes previos y adquiridos durante las sesiones se podrá, por ejemplo, llevar a cabo una presentación en el grupo para reconocer el potencial motriz o expresivo de todos los integrantes.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:

- Manifiesta diversidad de ideas, originalidad y creatividad durante el desarrollo de las actividades.
- Coordina y sincroniza los movimientos en relación con los tiempos empleados y las acciones que se suman progresivamente.
- Respeta y aprecia las propuestas de sus compañeros.

Para evaluar a los alumnos pida como evidencias los siguientes materiales:

- Registro del desempeño respecto a las formas de organización y comunicación, la toma de acuerdos y el respeto por las ideas de los demás.
- Presentación de una composición rítmica colectiva.

EDUCACIÓN FÍSICA. PRIMARIA. 6°

EJE	COMPETENCIA MOTRIZ
Componente pedagógico-didáctico	• Integración de la corporeidad
Aprendizaje esperado	• Fortalece su imagen corporal al afrontar desafíos en el juego, la expresión corporal y la iniciación deportiva, para manifestar un mayor control de su motricidad.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

La imagen corporal vinculada a la percepción que los alumnos tienen de sí, se manifiesta en el hecho de saberse y sentirse capaces de afrontar los problemas, adaptarse a los cambios en cada situación, interactuar con sus compañeros, lograr acuerdos, establecer metas comunes y resolver los desafíos. Para ello, planifique una unidad didáctica en la cual los alumnos:

– Reconozcan su potencial motriz o expresivo y lo manifiesten en una situación que implique un desafío; por ejemplo, un proyecto didáctico en el que deban:

- Identificar, por equipos, las capacidades, habilidades y destrezas de cada uno, para proponer ejemplos de situaciones prácticas donde las manifiesten (bailar, actuar, diseñar juegos, contar chistes, resolver pistas o acertijos, esquivar obstáculos, superar pruebas deportivas, etcétera).
- Explicar que sus propuestas sirven para desafiar a sus compañeros en actividades en las que saben que tienen mayor potencial.
- Solicitar que planifiquen la implementación grupal de cada actividad, con el fin de anticipar qué recursos se necesitarán para llevarlas a cabo.

- Exponer por turnos sus actividades, y con la participación de todos “lanzar el desafío”.
- Evaluar las propuestas iniciales, y su desempeño al organizar y participar.

Promueva la autoevaluación y coevaluación de las acciones, motivando que los alumnos expliquen qué capacidades, habilidades, destrezas, experiencias y potencialidades tomaron en cuenta para elegir los juegos o actividades.

Con base en estas experiencias, organice una feria de desafíos que incluya las actividades y recursos empleados en el proyecto, y replíquela en otros grupos.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:

- Demuestra interés por participar en desafíos.
- Respeto las propuestas de sus compañeros.

Para evaluar a los alumnos pida como evidencias los siguientes materiales:

- Presentación verbal de las propuestas de actividades.
- Instrumento de autoevaluación sobre la organización, participación y resultados.
- *Collage* de imágenes de la participación grupal durante las propuestas rítmicas.

EDUCACIÓN FÍSICA. PRIMARIA. 6°

EJE	COMPETENCIA MOTRIZ
Componente pedagógico-didáctico	• Creatividad en la acción motriz
Aprendizaje esperado	• Diseña estrategias al modificar los elementos básicos del juego en situaciones de iniciación deportiva, con la intención de adaptarse a los cambios en la lógica interna de cada una.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

La construcción de estrategias que los alumnos realizan durante el juego, implica diversificar posibilidades, buscar soluciones, individuales y colectivas, y reestructurar permanentemente la actuación, de acuerdo con las modificaciones de los elementos estructurales del juego. Con el propósito de construir planes de acción para ajustarse a la lógica del juego, se recomienda elaborar una unidad didáctica en la cual los alumnos:

- Modifiquen los elementos del juego y exploren cómo esto afecta su desempeño en:
 - Actividades de persecución, donde reconocen diversos cambios en los componentes de

su estructura: tiempo, espacio, implemento, móvil, artefacto, oponente, adversario, regla, compañero, jugador y meta. Propicie el análisis y reflexión sobre su desempeño.

- Pongan en práctica nuevas estrategias para adaptar su desempeño a los cambios propuestos en los elementos estructurales de diversas actividades:
 - Circuitos de acción motriz que requieran adaptar su desempeño individual a varios cambios que se proponen en cada tarea.
 - Juegos tradicionales, populares y autóctonos de la región, así como de otras partes del mundo,

que impliquen cambiar algunos de sus elementos después de cierto tiempo; propicie que exploren la nueva estructura de juego y las estrategias que pueden crear.

– Ajusten su actuación estratégica con el desempeño motor de sus compañeros, en juegos cooperativos que permitan coordinar acciones individuales o grupales para resolver las tareas propuestas y acordar estrategias.

– Adapten su actuación estratégica a las lógicas de los siguientes juegos:

- Retos motores que incluyan tiempos establecidos para cumplir tareas específicas y, con ello, mejorar sus actuaciones.
- Juegos cooperativos que fomenten alcanzar la meta cuando todos los compañeros superen los retos.
- Deportes alternativos que requieran adaptar el desempeño y las estrategias en situaciones de ventaja o desventaja, defensivas u ofensivas.

– Encuentren soluciones alternativas al analizar la lógica del juego y las interacciones motrices; proponga un taller que incluya el diseño de materiales didácticos para probar la actuación estratégica (artefactos, implementos, móviles, etc.); se sugiere promover su uso en diversas actividades, individuales o colectivas.

Es esencial que los estudiantes de manera permanente:

- Reflexionen cómo mejorar sus actuaciones estratégicas en las adaptaciones de las distintas tareas, y reconozcan los logros alcanzados, comparando su desempeño (al inicio, durante y al final).
- Respondan cuál fue la mejor estrategia que desarrollaron, cómo cambiaron su desempeño para alcanzar la meta de juego, cómo alteran

las estrategias del equipo contrario el desempeño propio y el de sus compañeros, entre otras.

Con los saberes adquiridos durante las sesiones, pida que elaboren un cartel y que lo compartan con la comunidad escolar y familiares, colocándolo en un lugar visible. Solicite que el contenido se refiera a la modificación estratégica de objetos o situaciones de la vida cotidiana, los cuales promuevan lógicas distintas en su empleo o resultado; por ejemplo, nuevas utilidades o funciones que se le pueden dar a los objetos cotidianos (meta); utilidad o función de objetos comunes al distribuirlos o colocarlos en distintos lugares (espacio); situaciones, acciones o tareas que se puedan realizar con determinada rapidez (tiempo), entre otras.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:

- Adapta sus habilidades motrices de acuerdo con las modificaciones de los elementos estructurales de cada juego o actividad.
- Colabora con su equipo en la resolución de retos motores.
- Reconoce avances personales relacionados con sus capacidades, habilidades y destrezas.

Para evaluar a los alumnos pida como evidencias los siguientes materiales:

- Explicación verbal sobre cómo las modificaciones de las condiciones de juego influyen en el desempeño individual y colectivo, así como sobre el diseño de estrategias.
- Testimonio escrito de las modificaciones a los elementos estructurales de los juegos o actividades, así como de las estrategias utilizadas en distintos momentos.

EJE	COMPETENCIA MOTRIZ
Componente pedagógico-didáctico	•Creatividad en la acción motriz
Aprendizaje esperado	•Propone distintas formas de interacción motriz al organizar situaciones de juego colectivo y de confrontación lúdica, para promover el cuidado de la salud a partir de la actividad física.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Desde este espacio curricular se impulsan acciones de prevención, autocuidado y preservación de la salud, al propiciar que los alumnos diseñen, organicen y participen en una amplia gama de situaciones lúdicas, de carácter expresivo, recreativo, cooperativo y deportivo, que les permitan comprender el valor y beneficios de la práctica sistemática e intencionada de la actividad física, como parte de los hábitos y estilos de vida que han de adquirir a lo largo de su vida. Para ello se recomienda implementar una unidad didáctica, en la cual:

– Exploren nuevas lógicas de juego al vincularlas con actividades conocidas. Organice talleres para mezclar juegos y actividades (tradicionales, modificados, paradójicos, *rallies*, yincanas, kermeses, ferias recreativas, torneos, deportes educativos, etcétera), con la finalidad de promover pautas de convivencia y de confrontación lúdica; incluya la modificación simultánea de dos o tres elementos estructurales que incrementen el nivel de complejidad.

– Organicen actividades novedosas para poner en práctica los conocimientos, las habilidades y las actitudes desarrolladas en estas sesiones:

- Actividades recreativas relacionadas con llevar a la escuela bicicletas, patinetas u otros artefactos para desplazarse; vincule los aprendizajes que se promueven con la prevención y el cuidado de la salud, así como con la educación vial.
- Demostraciones pedagógicas que impliquen compartir con compañeros de grados inferiores diversas formas de jugar; por ejemplo, mostrar cómo se practica una actividad o

cómo se usa un juguete, entre otras posibilidades.

- Clubes que retomen actividades y juegos realizados durante las sesiones, para fomentar la interacción con compañeros de otros grados.
- Promuevan la práctica de actividades físicas al invitar a toda la comunidad escolar a participar, mediante:
- Actividades motrices que incluyan un rincón de juegos, el cual debe funcionar durante determinados momentos para incrementar la participación de compañeros, docentes, padres de familia y autoridades educativas.
 - Torneos que canalicen la confrontación lúdica en juegos modificados, juegos cooperativos, actividades de iniciación deportiva, deporte educativo y otros, y que promuevan la interacción y gusto por las actividades físicas.

A lo largo de las sesiones, propicie que reflexionen sobre sus vivencias, para que:

- Reconozcan los beneficios de la actividad física en el desarrollo de estilos de vida saludables, y en la mejora de la condición física mediante experiencias motrices adquiridas que se pueden trasladar a la vida diaria.
- Dialoguen sobre cómo influye la actividad física en su salud, qué actividades pueden practicar de manera constante en beneficio de la salud, cómo pueden fomentar un estilo de vida activo con su familia, entre otros.

Organice una actividad recreativa (miniolimpiada, concurso de talentos, entre otras) con base en los saberes adquiridos y en la creación conjunta de situaciones vinculadas a la confrontación lúdica.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:

- Diseña y participa en diferentes tareas motrices o actividades.
- Demuestra la mejora en su desempeño al adquirir mayor autonomía y disponibilidad motriz.
- Explica a compañeros de otros grados cómo participar en un juego o usar un juguete.

Para evaluar a los alumnos pida como evidencias los siguientes materiales:

- Instrumento de autoevaluación sobre los aprendizajes adquiridos en la educación primaria y su vinculación con la Educación Física.
- Dibujo personal “Este soy yo”, con el cual comparta las aficiones, las expectativas y los cambios físicos y actitudinales que ha tenido a lo largo de la primaria.



EDUCACIÓN FÍSICA. SECUNDARIA. 1º	
EJE	COMPETENCIA MOTRIZ
Componente pedagógico-didáctico	• Desarrollo de la motricidad
Aprendizaje esperado	• Emplea sus capacidades, habilidades y destrezas al controlar sus movimientos ante situaciones de juego, expresión corporal, iniciación deportiva y deporte educativo, con el propósito de actuar asertivamente.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Las decisiones que toman los alumnos antes, durante y después de las actividades, se asocian con el proceso de anticipación motriz, en el que identifican, analizan y evalúan sus acciones a partir del reconocimiento de los límites y posibilidades. Para favorecer este proceso, diseñe una unidad didáctica con escenarios de carácter pedagógico en la que los alumnos:

– Exploren sus capacidades, habilidades y destrezas motrices en situaciones que les permitan evaluar su desempeño. Estas serían:

- Deportes alternativos que canalicen la participación y las acciones motrices a partir del uso del ludograma; pases correctos o errados, anotaciones o puntos logrados, nivel de interacción entre compañeros, etcétera.
- Ferias de la motricidad donde identifiquen sus aciertos o errores al participar en las pruebas.

– Apliquen sus destrezas motrices en situaciones que implican cambios en sus desempeños, ya sea de manera individual o colectiva, mediante:

- Juegos cooperativos que impliquen encontrar soluciones colectivas a partir de la participación equitativa y colaborativa.
- Circuitos de acción motriz que permitan afrontar tareas específicas relacionadas con la precisión, agilidad y velocidad.
- Yincanas basadas en pruebas a superar mediante un alto número de decisiones complejas.

– Ajusten sus acciones motrices de acuerdo con las decisiones que tomen en las actividades que se enlistan, las cuales deben tener cambios en sus estructuras:

- Juegos modificados que incluyan la exploración de múltiples cambios en sus propósitos, para ajustar el control de sí (cancha propia, invasión de cancha, etcétera).
- Miniolimpiadas en las cuales reconozcan con claridad los límites y posibilidades de su desempeño motriz.

– Propongan cambios que favorezcan la participación colectiva en las siguientes dinámicas:

- Juegos modificados que fomenten el análisis, individual y colectivo, sobre los cambios que facilitan la participación de todos.
- Actividades circenses acordes con las posibilidades individuales y grupales, por ejemplo, saltos de cuerda, malabares de objetos, actividades rítmico-expresivas, entre otras. Incremente o ajuste el nivel de complejidad a partir de las propuestas de los alumnos.

Durante las sesiones promueva el diálogo para que los alumnos comenten su desempeño individual y colectivo, y analicen:

- La finalidad de las actividades, la posibilidad de compartir experiencias, la toma de acuerdos y la participación equitativa.
- Las modificaciones realizadas a las actividades, qué han aprendido, cómo consiguen que todos participen, qué toman en cuenta para mejorar su desempeño y participación, qué pudieron lograr al reconocer sus posibilidades personales y de sus compañeros, entre otros.

Con estas reflexiones precise el alcance pedagógico de las actividades posteriores, las cuales

deben incluir los puntos de vista, las aportaciones y los aciertos de los alumnos.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:

- Identifica fortalezas y dificultades, tanto personales como por equipo, que se presentan en las actividades.
- Modifica las respuestas motrices que desarrolla a partir de las características de cada situación.

Para evaluar a los alumnos pida como evidencias los siguientes materiales:

- Ludograma del desempeño motor en las actividades.
- Registro de las observaciones y testimonios de la sesión, así como análisis de la actuación y resultados obtenidos a partir del desempeño y participación, individual y por equipos.
- Instrumento de coevaluación sobre el desempeño motor y actitudinal de los compañeros de equipo.

EDUCACIÓN FÍSICA. SECUNDARIA. 1º

EJE	COMPETENCIA MOTRIZ
Componente pedagógico-didáctico	• Desarrollo de la motricidad
Aprendizaje esperado	• Identifica los elementos de la condición física al participar en actividades motrices y recreativas como alternativas para mejorar su salud.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

La condición física es uno de los aspectos del cuidado y promoción de la salud. Es necesario que desde la Educación Física se impulsen en los alumnos hábitos para cuidar el cuerpo; hidratarse, descansar, evitar esfuerzos desmedidos o ejercicios que puedan causar lesiones, fatiga o situaciones de riesgo; así como participar en actividades que despierten el gusto y la satisfacción por moverse y jugar en colectivo. Para lograrlo, se recomienda elaborar una unidad didáctica en la cual los alumnos:

– Identifiquen los cambios y efectos de la actividad física en el organismo. Para ello, solicite que realicen:

- Investigaciones en diversas fuentes de consulta: libros, revistas, internet, entre otros, para identificar los componentes de la condición física (fuerza general, velocidad, flexibilidad y resistencia cardio-respiratoria) y su relación con la salud.
- Formas jugadas que favorezcan la exploración de las capacidades físico-motrices (fuerza, ve-

locidad y resistencia) al interactuar con sus compañeros y utilizar diferentes objetos para actividades como jalar, empujar, reaccionar, sostener en el menor tiempo posible, etcétera.

- Circuitos de acción motriz con tareas que incorporen, de manera práctica, la información que recabaron para constatar los cambios y efectos de la actividad física en el organismo. Es muy importante que evite pruebas de aptitud física que impliquen un sobreesfuerzo y transgredan los principios de atención a la salud en la educación básica.

– Reconozcan los hábitos que ayudan a mantener o mejorar su salud al participar en las siguientes actividades:

- Circuitos de acción motriz con tareas y estaciones que demanden una actuación constante por tiempos determinados; lanzamientos, saltos, desplazamientos, bailes o juegos, entre otras.

- Retos motores que impliquen realizar ciertas acciones en un tiempo acordado.
- Juegos tradicionales, populares y autóctonos en los que participen de manera recreativa como una forma de promover el gusto por la actividad física.
- Ferias de la motricidad basadas en intereses, gustos y aficiones de los alumnos para realizar actividades libres relacionadas con el reconocimiento personal.

– Diseñen actividades físico-recreativas que realicen en las sesiones de la asignatura o en la jornada escolar mediante:

- Talleres y clubes para favorecer la participación e interacción entre compañeros al acordar momentos, espacios y tiempos de realización, así como el gusto por practicar diversas actividades físicas.
- Tareas motrices que promuevan la actividad física y atiendan gustos específicos como: personificar estatuas humanas, duelos de baile, caminatas, patinar, andar en bicicleta, control de objetos con el cuerpo, equilibrio, mímica, simulaciones, entre otras.

Para fortalecer la atención hacia el cuidado del cuerpo, la salud y la condición física, organice:

- Exposiciones para compartir aspectos y recomendaciones relacionadas con la condición física y la salud; alimentación, hábitos, descanso, actividad física, entre otras.
- Orientaciones respecto a la toma de la frecuencia cardiaca y su registro como referente para realizar actividades físicas y prevenir la fatiga.
- Pláticas o talleres de expertos en áreas relaciona-

das con la salud y la condición física tales como nutriólogos, médicos o deportistas.

- Sesiones de preguntas para que respondan qué actividades les gustan más para cuidar su salud, cómo pueden mejorarla, cómo influye la condición física en el resultado de las actividades, qué hábitos o acciones son nocivos para la salud, entre otros.

Con toda la información, pida que diseñen carteles, periódicos murales, trípticos u otros instrumentos de difusión para la escuela y la comunidad, sobre medidas de seguridad, cuidado del cuerpo, actividades físicas para el aprovechamiento del tiempo libre, y convocatorias para participar en los clubes y talleres relacionados.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:

- Identifica los componentes de la condición física.
- Diseña tareas que favorecen su condición física.
- Participa en actividades que promueven la actividad física en la escuela y fuera de ella.

Para evaluar a los alumnos pida como evidencias los siguientes materiales:

- Registro del desempeño sobre las propuestas que desarrollaron para crear un circuito de acción motriz con el objetivo de estimular su condición física.
- Instrumento de autoevaluación de los logros alcanzados respecto a su condición física.
- Presentación de actividades motrices que favorecen el desarrollo de la condición física y la salud.

EJE	COMPETENCIA MOTRIZ
Componente pedagógico-didáctico	• Integración de la corporeidad
Aprendizaje esperado	• Acepta sus potencialidades al proponer y afrontar distintas situaciones colectivas, de juego y expresión, con la intención de ampliar sus posibilidades.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Los alumnos de este nivel educativo se encuentran en una etapa de cambios corporales y emocionales que desencadenan procesos de descubrimiento, reconocimiento y valoración de sus posibilidades y límites; por lo tanto, es necesario que tengan experiencias que les permitan fortalecer su identidad corporal. Por ello se sugiere planificar una unidad didáctica en la que ellos:

– Distingan características propias y de sus compañeros tanto corporales, motrices, expresivas y actitudinales por medio de:

- Actividades de integración para identificar qué los caracteriza y qué los diferencia de los demás, utilizando consignas que impliquen presentarse, interactuar y conseguir información sobre los gustos y aficiones de sus compañeros.
- Juegos cooperativos que permitan participar de manera colectiva al reconocer potencialidades y lograr metas comunes.

– Pongan a prueba sus posibilidades al interactuar con sus compañeros mediante:

- Formas jugadas que impliquen controlar o equilibrar el cuerpo, manipular objetos al interactuar e inventar nuevas tareas, entre otras. Lo anterior se puede hacer en parejas, tercias o equipos.
- Actividades de expresión corporal que faciliten adaptar su desempeño en situaciones de comunicación, interacción y personificación, en un ambiente de respeto y diversión.
- Juegos modificados que fomenten la toma de decisiones en las actividades que cada uno realiza de acuerdo con sus características y potencialidades, individual y grupalmente.

– Descubran su potencial al proponer y participar en acciones que impliquen un reto a superar, por ejemplo, al presentar:

- *Sketches* de situaciones vinculadas con su ingreso a la educación secundaria y con acciones con las que pueden manifestar su potencial.
- Un concurso de talentos que favorezca la experimentación y demostración de las habilidades y destrezas de manera individual o colectiva: percusiones corporales, baile, trucos y malabares.
- Torneos de juegos modificados que canalicen sus acciones motrices mediante la comunicación, la interacción y la resolución de tareas.

Es determinante que genere espacios de reflexión durante las sesiones para que:

- Compartan algunas de las experiencias que tuvieron al reconocer sus potencialidades y las de sus compañeros.
- Comenten qué actividad disfrutaron más, en cuál se sintieron aptos, en cuál tuvieron mayor dificultad, de qué manera lograron superar los retos que se les presentaron, entre otros.

La información que se recopile, producto de los argumentos y respuestas que los alumnos generen durante las actividades, permitirá establecer diagnósticos respecto a sus características, formas de interacción y motivaciones como aspectos que inciden en el fortalecimiento de su identidad corporal.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:

- Describe sus características físicas, motrices, afectivas, sociales y de capacidad de diálogo.
- Reconoce características, habilidades y destrezas motrices de sus compañeros.
- Aplica diversas alternativas motrices y expresivas para enfrentar los retos.
- Utiliza su cuerpo para comunicarse en actividades de imitación y representación.

Para evaluar a los alumnos pida como evidencias los siguientes materiales:

- Esquema o mapa mental de las características que lo hacen diferente a los demás. Es importante que resalte los aspectos positivos.
- Registro del desempeño en las situaciones de juego, las formas en que afrontan los retos y la confianza con la que actúan.

EDUCACIÓN FÍSICA. SECUNDARIA. 1º

EJE	COMPETENCIA MOTRIZ
Componente pedagógico-didáctico	• Integración de la corporeidad
Aprendizaje esperado	• Reconoce su potencial al participar en distintas situaciones de juego y expresión corporal, para saberse y sentirse competente.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Construir competencia motriz, con base en la corporeidad y la motricidad, propicia que los estudiantes se reten constantemente, evalúen su desempeño y reflexionen sobre sus acciones, y asuman una forma de ser y actuar. Para lograrlo, organice una unidad didáctica en la cual los alumnos:

– Autoevalúen su potencial motriz y expresivo al analizar su participación y los logros que obtienen en las siguientes acciones:

- Actividades motrices que requieran golpear un objeto con ayuda de otro para lograr que llegue a un punto o zona determinada.
- Juegos cooperativos que pongan en práctica el control del cuerpo mediante algunas tareas que se resuelvan por equipos o de manera grupal.
- Retos motores que permitan demostrar habilidades, destrezas y aptitudes, así como recabar evidencias expresivas (representaciones o personificaciones) y motrices (trucos con objetos e implementos), etcétera.

– Retomen sus experiencias motrices al adaptar su actuación partiendo de la lógica interna de los siguientes ejercicios:

- Circuitos de acción motriz integrados por juegos y actividades que planteen cambios en su ejecución al aumentar el nivel de complejidad. Dichos cambios pueden ser espaciales, instrumentales, temporales y de participantes.
 - Actividades recreativas que requieran materiales reutilizables para construir objetos e implementos, y descubran formas de locomoción (remolcar), manipulación (jalar o empujar) y estabilidad (giros).
- Pongan a prueba su potencial y desempeño al tomar decisiones y resolver situaciones mediante:
- Juegos modificados en los que se cambien constantemente los elementos estructurales de estos, por ejemplo, las reglas, el área de juego, el tiempo, lo roles de los participantes, etcétera.
 - Juegos tradicionales, populares y autóctonos retomados de su estado o región, para reconocer y adaptar las reglas a partir de sus características e interacciones.
 - Búsquedas del tesoro enfocadas en adaptar su potencial a distintas tareas; expresivas, comunicativas, físicas, motrices, colaborativas, entre otras.

La capacidad de los alumnos para afrontar y sentirse capaces de superar distintas situaciones se complementa con acciones en las que ellos:

- Expliquen los logros obtenidos y las variaciones en su desempeño.
- Reflexionen sobre las actitudes asumidas y el nivel de compromiso manifestado.
- Intercambien experiencias y logros, comenten cuáles son las actitudes que asumen al jugar, en qué actividades actúan con mayor seguridad y confianza, qué sienten cuando alcanzan la meta, entre otras cosas.

Considere los argumentos de los alumnos durante las actividades y las experiencias adquiridas para desarrollar, diseñar y proponer estrategias, así como formas de juego e interacciones vinculadas con la creatividad en la acción motriz.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:

- Identifica su potencial, reconoce sus posibilidades físicas, motrices, afectivas y sociales.
- Asume una actitud asertiva ante los retos que se le presentan.

Para evaluar a los alumnos pida como evidencias los siguientes materiales:

- Presentaciones y redacciones de información relacionadas con el potencial individual.
- Registro del desempeño en las actividades mediante la utilización del bagaje motriz y actitud en la participación.

EDUCACIÓN FÍSICA. SECUNDARIA. 1º

EJE	COMPETENCIA MOTRIZ
Componente pedagógico-didáctico	• Creatividad en la acción motriz
Aprendizaje esperado	• Elabora estrategias de juego al identificar la lógica interna de las situaciones de iniciación deportiva y deporte educativo en las que participa, para ajustar sus desempeños a partir del potencial, individual y de conjunto.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

El desarrollo motor de los alumnos les permitirá analizar y reflexionar sobre las situaciones de juego que favorecen la búsqueda de soluciones para tener un mejor desempeño y que contribuyen a valorar las alternativas viables. Para ello, es pertinente organizar una unidad didáctica con el fin de que los alumnos:

– Reconozcan el proceso de construcción de estrategias en las siguientes actividades:

- Juegos modificados que faciliten la participación, interacción y confrontación lúdica entre los equipos en juegos como: bate y muro,

cancha dividida. Posteriormente, establezca acciones a partir de identificar las necesidades de las actividades lúdicas, las características de los oponentes y los resultados.

- Deportes en los que analicen sus desempeños y los cambios en su actuación a partir de modificar los elementos estructurales: reglas, espacio, tiempo, roles, objetos.
- Investigaciones sobre situaciones en las que requieren actuar estratégicamente, así como los procesos y aspectos que consideran en el diseño y aplicación de estos.

– Utilicen diversas estrategias de juego, con base en las posibilidades individuales y del equipo, en las siguientes actividades:

- Juegos con reglas que impliquen determinar acciones individuales; evitar ser capturado, recuperar un objeto en el menor tiempo posible, permanecer escondido, entre otras.
- Yincanas que requieran generar alternativas de solución, ponerlas en práctica y reflexionar acerca de los logros obtenidos.

– Diseñen y seleccionen estrategias de acuerdo con la lógica interna de las siguientes actividades:

- Retos motores que involucren la búsqueda y toma de decisiones, individuales y colectivas.
- Juegos cooperativos que promuevan la colaboración y socialización a través de alternativas de solución para el cumplimiento de metas.
- Juegos modificados que requieran diseñar un plan de acción, su implementación y la valoración de los resultados obtenidos.
- *Rallies* que fomenten actitudes asertivas al colaborar en la construcción de estrategias.

Las propuestas que diseñen han de considerar la participación, individual y grupal, así como el análisis de sus desempeños motrices. De tal manera que los alumnos:

- Argumenten y evalúen las estrategias usadas.
- Dialoguen e intercambien sus experiencias.
- Respondan qué son las estrategias, por qué son importantes al jugar, qué esperan lograr

con estas, en qué se basan para su diseño e implementación, cuáles son las dificultades que afrontan para elaborar una estrategia, cómo pueden modificarlas, etcétera.

Al retomar las situaciones y resultados se promueve la utilización permanente del pensamiento estratégico, así como el reconocimiento y respeto por las aportaciones que hacen los demás como una forma de enriquecimiento y realización personal.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:

- Propone e implementa ajustes a su desempeño en diferentes actividades.
- Respeta y coopera con su equipo en la búsqueda e implementación de estrategias.
- Asume actitudes asertivas en situaciones de oposición y confrontación (victoria y derrota).

Para evaluar a los alumnos pida como evidencias los siguientes materiales:

- Presentación verbal de las adaptaciones a los juegos y deportes alternativos modificados, propuestos para la sesión.
- Análisis escrito de las estrategias de juego y los resultados obtenidos.
- Registro de observación, por equipos, de las actitudes de respeto y cooperación, así como de las estrategias que identifican en distintas tareas.

EJE	COMPETENCIA MOTRIZ
Componente pedagógico-didáctico	• Creatividad en la acción motriz
Aprendizaje esperado	• Pone a prueba la interacción motriz en situaciones de juego, iniciación deportiva y deporte educativo, con el objeto de alcanzar una meta en común y obtener satisfacción al colaborar con sus compañeros.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Las experiencias de los alumnos respecto a la confrontación lúdica, así como a la colaboración y cooperación, favorecen que coordinen su desempeño individual y en equipo para conseguir una meta común al comunicarse, tomar acuerdos y distribuir las tareas. Para ello, es conveniente planificar una unidad didáctica en la cual los alumnos:

– Participen e interactúen identificando la lógica de las siguientes actividades:

- Juegos que delimiten los roles y funciones, así como las reglas y normas. Propicie que los alumnos reconozcan las consecuencias de infringirlas.
- Circuitos de acción motriz que permitan analizar las interacciones que se establecen en las estaciones a partir de su dinámica, así como lo que necesitan para alcanzar la meta (acordar turnos de participación, sumar esfuerzos o colaborar conjuntamente en la tarea).

– Reconozcan roles de participación en juegos mediante el diálogo y la toma de decisiones, para beneficio del equipo:

- Juegos modificados que posibiliten la intervención sin establecer roles, y acordarlos posteriormente para obtener un mejor resultado.
- Tradicionales, populares y autóctonos que propicien la interacción motriz de manera constante; comunicación, cooperación, oposición y confrontación lúdica.

– Disfruten la interacción motriz al participar y colaborar con sus compañeros en:

- Actividades que favorezcan la interacción y la comunicación al compartir nuevas formas de realizar una acción motriz o al enseñar a jugar a un compañero.

- *Rallies* cuya finalidad sea resolver tareas expresivas, físicas, motrices o cognitivas de manera conjunta.
- Deportes alternativos en los que actúen asertivamente resolviendo las situaciones y conflictos que se presentan al interactuar y relacionarse con sus compañeros.
- Plazas de desafíos diseñadas en tareas vinculadas con la cooperación en las que afronten y superen las condiciones de juego.

Utilice el ludograma como instrumento de análisis de la participación, y genere momentos de diálogo para que los alumnos:

- Intercambien ideas y propuestas a partir de la participación individual y en equipo.
- Identifiquen los niveles de interacción, así como los aciertos obtenidos y las dificultades que experimentaron.
- Respondan qué sucede cuando todos ayudan, cómo pueden organizarse mejor, de qué manera colaboran en los juegos y actividades, en qué situaciones se presentaron dificultades para colaborar y cómo las solucionaron, entre otras.

Las interacciones entre los alumnos y las ideas que aporten, constituyen un referente central en la manifestación de actitudes asertivas y en la constante incorporación del concepto del juego limpio.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:

- Colabora para alcanzar las metas establecidas en juegos y actividades.
- Efectúa los ajustes motores necesarios para responder a las características de los juegos.

- Reconoce su interacción dentro de los juegos y la función que desempeña.

Para evaluar a los alumnos pida como evidencias los siguientes materiales:

- Registro de observación del desempeño de cada equipo durante el juego, de las estrategias

implementadas, del análisis de los resultados obtenidos y de la creatividad mostrada para resolver problemas mediante la interacción.

- Instrumento de coevaluación del desempeño de los compañeros de equipo: motor y actitudinal.
- Ludograma sobre la participación y desempeño en diversas actividades.



EDUCACIÓN FÍSICA. SECUNDARIA. 2°	
EJE	COMPETENCIA MOTRIZ
Componente pedagógico-didáctico	• Desarrollo de la motricidad
Aprendizaje esperado	• Ajusta sus desempeños motores al analizar los roles de cooperación-oposición que se desarrollan en situaciones de juego, iniciación deportiva y deporte educativo, para afianzar el control de sí.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

La intervención docente ha de fomentar que los alumnos afronten situaciones de juego con posibilidades de éxito iguales para todos, que identifiquen las nociones básicas de cooperación-oposición, y que reflexionen respecto a su actuación partiendo de los roles que desempeñan. Lo que, en suma, les permite dotar de sentido y significado a sus acciones motrices. Por ello, diseñe una unidad didáctica en la que los alumnos:

– Experimenten situaciones de cooperación-oposición que permitan diversificar sus acciones motrices mediante:

- Formas jugadas dirigidas a la exploración de posibilidades motrices que fomenten la colaboración; lanzamientos y recepciones por parejas o por equipos, o bien confrontación, ya sea al mantener el control de un objeto y al recuperarlo.
- Juegos modificados que permitan momentos de reflexión respecto a los papeles que se desempeñan y las acciones a cumplir en cada uno.

– Pongan a prueba sus desempeños motores en actividades de cooperación-oposición por medio de:

- Deportes alternativos enfocados en adaptar las acciones motrices a situaciones novedosas (precisión, control y agilidad de los movimientos).
- Torneos que den oportunidad de aplicar los desempeños motores en situaciones de cooperación y oposición.
- Juegos paradójicos en los que los estudiantes cambien constantemente su rol y las funciones que desempeñan.

– Prevean cambios en su ejecución en las siguientes acciones de cooperación-oposición:

- Retos motores que se resuelvan primero de manera individual y después colectiva, propiciando cambios en las acciones a desarrollar, después de cumplir con las metas planteadas.
- Ferias de la motricidad que presenten situaciones de confrontación (uno a uno o por equipos) y colaboración (grupales).

– Propongan algunas modificaciones a los elementos del juego que propicien la adaptación de los roles y los desempeños al ejecutar:

- Juegos modificados que favorezcan los cambios en las reglas, el área y el tiempo, para incrementar las acciones de cooperación: pases y recepciones; marcar y desmarcar; solicitar y dar ayuda y comunicarse.
- Circuitos de acción motriz conformados por juegos que ofrezcan la oportunidad de experimentar y cambiar los roles al cumplir con la tarea o al concluirla en determinado tiempo.

Brinde los espacios de diálogo, reflexión e intercambio necesarios durante las sesiones para que los alumnos:

- Expliquen algunas situaciones de cooperación-oposición presentes en los juegos y actividades.
- Diferencien las características y formas de organización implicadas en las diversas situaciones de cooperación-confrontación.
- Identifiquen la lógica interna de los juegos, así como los cambios que llevaron a cabo al participar de manera individual y colectiva.

- Comenten cómo se sienten cuando superan un reto en el juego, en qué situaciones tuvieron mayores dificultades y qué sucede cuando cambian la dinámica del juego.

Las experiencias, los argumentos, las propuestas y los cambios que manifiestan los alumnos en su desempeño al asumir distintos roles y reconocer las implicaciones de la colaboración y oposición, se vinculan con el saber hacer y saber desempeñarse, afrontando y resolviendo las situaciones que se les presentan, así como con el proceso de diversificación y la reestructuración de estrategias.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:

- Identifica la lógica y los roles que se desempeñan en las actividades.
- Reconoce sus posibilidades y las características personales que lo ayudan a tener control de sí mismo en situaciones de cooperación-oposición.

Para evaluar a los alumnos pida como evidencias los siguientes materiales:

- Testimonios escritos sobre el desempeño en juegos paradójicos que proponen de manera individual.
- Instrumento de coevaluación relacionado con el cumplimiento de diversos roles y funciones durante las actividades, y con el desempeño motor y actitudinal.

EDUCACIÓN FÍSICA. SECUNDARIA. 2º

EJE	COMPETENCIA MOTRIZ
Componente pedagógico-didáctico	• Desarrollo de la motricidad
Aprendizaje esperado	• Relaciona sus desempeños motores con el incremento de su condición física al participar en actividades recreativas, de iniciación deportiva y deporte educativo, para promover la salud.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

La asociación de la actividad física con el cuidado de la salud es un tema que ha tomado mayor relevancia en la formación integral de los alumnos. Desde este espacio curricular se busca que los alumnos logren aprendizajes asociados con la adquisición de estilos de vida saludables a partir de distintas acciones que les permitan aprovechar su tiempo libre. Diseñe una unidad didáctica para que estos:

– Participen en las situaciones motrices planteadas, asociadas con el desempeño motor y la condición física como:

- Juegos de persecución que propicien el análisis del desempeño y su relación con la condición

física. Disponga formas de organización que permitan a los alumnos corroborar su frecuencia cardíaca.

- Circuitos de acción motriz con tareas que requieren desarrollar distintas acciones motrices por un tiempo determinado.
- Actividades recreativas en las que, al participar de manera constante y sistemática, los estudiantes reconozcan la mejora en su desempeño y cambios en su condición física.

– Propongan y organicen actividades relacionadas con el fomento de estilos de vida activos y saludables mediante:

- *Rallies* que fomenten la resolución de retos como: completar un recorrido en el menor tiempo, mantener una postura y controlar el cuerpo, buscar y transportar objetos o bien pueden inventar tareas.
- Actividades de expresión corporal relacionadas con percusiones corporales, representaciones y bailes como alternativas para el aprovechamiento del tiempo libre.
- Talleres de iniciación deportiva que favorezcan la participación de todos al considerar sus gustos, intereses y motivaciones, así como la adaptación de las condiciones de juego, los principios de inclusión y la equidad.
- Clubes que posibiliten la enseñanza y participación en diferentes deportes alternativos para que los estudiantes reconozcan sus características, elaboren los objetos e implementos de juegos, diseñen un reglamento y desarrollen las adecuaciones pertinentes para poder practicarlos y fomentar así la participación.
- Torneos deportivos en los que los alumnos participen organizando, implementando y evaluando las actividades propuestas, el desempeño manifestado y la manera en que estas inciden en la condición física. Alterne los roles y las funciones para propiciar un mayor tiempo de participación.

En la implementación de la unidad didáctica, aliente la interacción entre los alumnos, así como el intercambio y la reflexión respecto a:

- Las experiencias que tienen sobre promoción, cuidado y preservación de la salud, así como la participación en actividades para el fomento de estilos de vida activos.

- La acciones relacionadas con la mejora de su condición física.
- La participación en mesas de diálogo en las que aborden qué actividades hacen en su tiempo libre, de qué manera contribuyen o afectan su condición física, cómo pueden promover la salud, qué pueden cambiar para adquirir estilos de vida saludables, qué actividades hechas en Educación Física podrían practicar en su tiempo libre (en casa o en un parque), estas en qué les beneficiarían, etcétera.

Todo lo anterior permitirá establecer un ejercicio de integración de los aprendizajes para fortalecer el conocimiento de sí, la disponibilidad corporal y, sobre todo, para canalizar sus intereses en el descubrimiento de nuevas formas de ponerse a prueba y cuidar su salud.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:

- Reconoce situaciones y alternativas de actividad física que inciden en el desarrollo de su condición física.
- Promueve la práctica de actividad para mejorar su condición física.

Para evaluar a los alumnos pida como evidencias los siguientes materiales:

- Listado de acciones motrices para aprovechar el tiempo libre y mejorar la condición física.
- Descripción escrita y presentación de las propuestas y actividades que desarrolla en los clubes.

EJE	COMPETENCIA MOTRIZ
Componente pedagógico-didáctico	• Integración de la corporeidad
Aprendizaje esperado	• Manifiesta su potencial al planificar y participar en actividades físicas vinculadas con la expresión corporal, la iniciación deportiva y el deporte educativo, con el propósito de conocerse mejor y cuidar su salud.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Los alumnos transforman su imagen corporal de acuerdo con sus experiencias y, en particular, con las posibilidades que tienen para actualizar los conocimientos y las actitudes encaminadas al cuidado y a la aceptación de su cuerpo como aspectos fundamentales en el reconocimiento y la valoración de su potencial. Por ello, diseñe una unidad didáctica en la que ellos:

– Demuestren su potencial al expresarse con su cuerpo o utilizar sus habilidades y destrezas al practicar:

- Circuitos de acción motriz que propicien la participación en una amplia variedad de pruebas, tomando decisiones respecto a cuáles son más sencillas y cuáles representan un reto. Retome los comentarios de los alumnos relacionados con las demandas que afrontaron en cada una.
- Búsquedas del tesoro que incluyan reglas y tareas encausadas al desarrollo de actividades físicas, motrices y expresivas: evadir obstáculos en un recorrido, construir objetos para transportar, representar e interpretar mensajes, solucionar acertijos, entre otras.
- Actividades recreativas que faciliten organizar y decidir pruebas a superar para obtener un puntaje como coordinación, fuerza, precisión, equilibrio, lógica y cognición.
- Ferias de la motricidad que canalicen el control del cuerpo, el manejo de objetos e implementos o la resolución de tareas.

– Planifiquen los eventos vinculados con el cuidado de la salud y la actividad física, por ejemplo:

- Juegos modificados que favorezcan la elaboración y el uso de objetos novedosos, así como

el diseño de nuevas dinámicas de interacción, tanto individuales como colectivas.

- Miniolimpiadas en las que pongan a prueba su potencial en situaciones de expresión y representación al completar actividades divertidas, así como recorridos con pruebas a superar.
- Torneos con retos motores y confrontaciones lúdicas, de baile y de expresión en un ambiente de respeto.

Facilite el intercambio de opiniones, así como de diversos aprendizajes y experiencias previas para que los alumnos:

- Reflexionen en torno al incremento de su potencial al participar en las actividades.
- Establezcan dinámicas que permitan resaltar sus cualidades personales y reconocer cuáles mejorar.
- Organicen campañas de salud dentro y fuera de la escuela con temas sobre alimentación, descanso, actividad física y medidas de seguridad necesarias para el desarrollo de las actividades físicas.
- Respondan a preguntas como qué actividades consideran que tienen mejor desempeño, qué habilidades y destrezas les gustaría mejorar, cómo podrían lograrlo, cómo influye la actitud individual y grupal en su desempeño, etcétera.

Con base en la información que los alumnos desarrollen, pídale que diseñen distintos documentos en los que compartan las acciones que llevan a cabo para la adquisición de estilos de vida activos y saludables; por ejemplo, un listado de compromisos personales a lograr o un diario de la actividad física, deportiva o recreativa que practican.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:

- Demuestra su potencial en situaciones de juego y expresión corporal.
- Asume actitudes de aceptación y respeto hacia los demás al emprender tareas relacionadas con la expresión corporal.
- Colabora con sus compañeros en el desarrollo y la resolución de tareas.
- Compara las actitudes que se manifiestan ante situaciones de cooperación y competición.

Para evaluar a los alumnos pida como evidencias los siguientes materiales:

- Registro de observación sobre la toma de decisiones individuales y colectivas propuestas para resolver las tareas y actitudes que manifiestan ante los conflictos.
- Testimonios de la sesión que describan el desempeño motor y actitudinal, individual y colectivo.
- Instrumento de autoevaluación de las potencialidades al participar en distintas actividades físicas.

EDUCACIÓN FÍSICA. SECUNDARIA. 2º

EJE	COMPETENCIA MOTRIZ
Componente pedagógico-didáctico	• Integración de la corporeidad
Aprendizaje esperado	• Afirma su sentido de pertenencia a partir de la práctica de actividades físicas, expresivas y deportivas, con la intención de reconocerse y valorar su participación grupal.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Al experimentar, explorar y disfrutar de las diversas posibilidades de movimiento los alumnos manifiestan su identidad corporal y sus potencialidades, por lo que plantear escenarios de aprendizaje e interacción promueve que entablen relaciones asertivas a partir de principios como el respeto, la inclusión y la colaboración que, al mismo tiempo, contribuyen a generar un gusto por la práctica de actividades físicas. Así pues, es prioritario que planifique una unidad didáctica en la que los alumnos:

– Reconozcan en la interacción motriz una oportunidad de aprendizaje y de desarrollo personal al practicar:

- Retos motores que canalicen la exploración de las posibilidades motrices y expresivas al construir y afrontar situaciones de manera individual,

por parejas o por equipos. Proporcione diferentes objetos y permita que los alumnos decidan las actividades y formas de utilizarlos.

- Actividades de expresión corporal que faciliten llegar a acuerdos y resolver tareas de manera colectiva (formación de figuras con el cuerpo, secuenciación de movimientos o suma de acciones).
- Juegos modificados que propicien la utilización de distintos objetos al proponer cambios en la lógica interna, por ejemplo, formas de interacción y confrontación lúdica.
- Juegos cooperativos que fomenten la resolución grupal de situaciones inciertas, por ejemplo, recuperar un objeto escondido en el área o en una zona restringida.

– Establezcan acuerdos con sus compañeros al promover la participación e interacción de todos en actividades como:

- Juegos de persecución para observar, por turnos, las actitudes que asumen sus compañeros, así como el manejo de emociones al interactuar con los demás, por ejemplo en situaciones de ventaja o desventaja, victoria y derrota, entre otras.
- Circuitos de acción motriz que permiten adaptar las interacciones motrices al cambiar la lógica de las actividades y el número de estaciones.
- Ferias de la motricidad en las que seleccionen los objetos, los espacios y las acciones a desarrollar en tareas individuales, de equipo y grupales.

– Se asuman como parte del grupo al organizar y participar en las actividades que se señalan:

- Búsquedas del tesoro que impulsen la valoración de las aportaciones personales, así como de la diversificación de las posibilidades con las que cuentan al participar en un equipo.
- Talleres que impliquen diseñar y compartir actividades de acuerdo con los intereses, los gustos y las posibilidades de cada uno. Propicie un ambiente de respeto.
- Actividades sobre ruedas que favorezcan la utilización de bicicletas, patinetas, triciclos, patines del diablo, avalanchas, etcétera. Implemente las medidas de seguridad necesarias.

De igual manera, genere momentos de diálogo, antes, durante y después de las actividades, relacionados con:

- La interacción y la participación grupal.
- La posibilidad de aceptarse y sentirse parte del grupo.

- El reconocimiento de las aportaciones de cada uno.
- El intercambio de comentarios acerca de: qué utilidad tiene establecer reglas y normas para el desarrollo de las actividades, en qué actividades colectivas se sintieron mejor al participar, qué acciones emprenden para ayudar a sus compañeros, qué les aporta la actividad física en sus vidas, qué actividades físicas les gustaría practicar en la escuela, cómo podrían ajustarlas al espacio disponible y qué recursos necesitarían, etcétera.

Es pertinente que encauce los argumentos que compartan los alumnos para que estos se enfoquen en favorecer el respeto hacia los demás, en reconocer sus posibilidades y en construir códigos de ética, así como normas básicas de convivencia para la sesión y la escuela.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:

- Reconoce que su participación es determinante en las actividades.
- Colabora con sus compañeros para el logro de las metas en cada actividad.
- Respeta a sus compañeros y promueve acciones de respeto e inclusión.

Para evaluar a los alumnos pida como evidencias los siguientes materiales:

- Registro de observación sobre la participación y las actitudes, personales y colectivas, hacia otros.
- Testimonios de la sesión acerca del sentido de pertenencia al grupo y las acciones de inclusión.

EJE	COMPETENCIA MOTRIZ
Componente pedagógico-didáctico	• Creatividad en la acción motriz
Aprendizaje esperado	• Aplica el pensamiento estratégico al analizar la lógica interna de situaciones de iniciación deportiva y deporte educativo, para resolver los problemas que se presentan.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Los alumnos, al utilizar distintas posibilidades motrices, actualizan y transforman su saber hacer y saber desempeñarse. Con ello se pretende favorecer el análisis de diferentes problemas y posibilitar el desarrollo del pensamiento y de la actuación estratégica. Es por esto que se recomienda elaborar y organizar una unidad didáctica en la que los alumnos:

– Reconozcan las acciones estratégicas desarrolladas a partir de las siguientes situaciones de:

- Juegos modificados en los que se lance y devuelva un objeto de una zona a otra. Se sugiere practicarlos y después proponer cambios en sus características, por ejemplo: forma o tamaño (área), lanzamientos, recepciones y golpeo (reglas) o incrementar o disminuir el tiempo de posesión (móvil).
- Juegos modificados que impliquen golpear y devolver una pelota hacia la pared y que los aliente a buscar diferentes estrategias: fuerza, efecto empleados, dirección, trayectoria y ubicación en el área de juego.
- Juegos modificados que permitan emplear un objeto para devolver otro; propiciar la toma de decisiones por equipo sobre las zonas de colocación, la fuerza y la dirección del móvil; y prever y anticiparse a diversas situaciones.
- Juegos modificados que requieran efectuar lanzamientos y recepciones para llegar a la zona del equipo contrario o hacer una anotación; así como tomar acuerdos y diseñar estrategias a partir de los roles y las funciones, las posiciones en el área, incluso las posibilidades individuales y colectivas.

– Resuelvan los problemas de juego al proponer distintas respuestas motrices y estrategias en:

- Deportes alternativos que canalicen las experiencias previas y el ajuste de estrategias ante situaciones novedosas de juego.
- Yincanas que presenten problemáticas mediante el pensamiento estratégico y la toma de acuerdos.
- Ferias de la motricidad que promuevan la búsqueda de alternativas de solución a las tareas que se presentan.

Asimismo, solicite a los alumnos que compartan sus ideas, argumentos y propuestas a partir de las actividades siguientes:

- Comentar las acciones estratégicas que utilizaron durante las actividades y cómo solucionaron las problemáticas que se presentaron.
- Responder a preguntas tales como qué es el pensamiento estratégico, en qué situaciones lo utilizan, cómo lo pueden aplicar en su vida diaria, entre otras.

Para complementar lo anterior y con la intención de retomar las experiencias de los alumnos, realice torneos en los que se pongan en marcha las experiencias, se precisen los aprendizajes logrados relacionados con el pensamiento estratégico, se destaque la participación de todos y en los que se dé importancia al proceso y no al resultado; lo que contribuirá a valorar el desempeño individual y por equipos.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:

- Propone alternativas de solución a partir del pensamiento estratégico.
- Responde a las demandas de cada situación al comprender la lógica de las actividades.

Para evaluar a los alumnos pida como evidencias:

- Registro del desempeño de los alumnos sobre la interacción, la socialización, la participación

y la cooperación que demuestren durante los juegos y las actividades.

- Instrumento de coevaluación por equipos que registre las características de resolución de conflictos, el empleo del pensamiento estratégico, entre otros.

EDUCACIÓN FÍSICA. SECUNDARIA. 2º

EJE	COMPETENCIA MOTRIZ
Componente pedagógico-didáctico	• Creatividad en la acción motriz
Aprendizaje esperado	• Toma decisiones a favor de la participación colectiva en situaciones de iniciación deportiva y deporte educativo, para promover ambientes de aprendizaje y actitudes asertivas.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

La valoración y aceptación de la interacción motriz en el juego representa una oportunidad para que los alumnos pongan en práctica valores como el respeto, la amistad y la colaboración, los cuales promueven ambientes de aprendizaje que favorecen la inclusión y el cuidado de la integridad de los demás. Por lo que se sugiere desarrollar una unidad didáctica en la que los alumnos:

– Reconozcan las características de los ambientes de aprendizaje que favorecen la interacción y participación por medio de:

- Juegos cooperativos que fomenten la coordinación de acciones grupales para lograr una meta. Para lo cual es necesario que establezca roles, funciones y momentos de participación.
- Juegos modificados con reglas que consideren la organización y el respeto a los turnos de participación.
- Torneos que permitan comparar las actitudes que toman los alumnos al competir en lanzamientos, tiros de precisión, trucos con objetos, desafíos individuales, equilibrio y control del cuerpo.

- Actividades deportivas con la intención de identificar la dinámica, el reglamento, el nivel de participación y las acciones motrices (de manera individual y grupal) presentes en cada una.
- Plazas de desafíos que establezcan normas básicas de convivencia y participación (códigos de ética), así como las consecuencias de infringirlas.

– Propongan cambios en su actuación a partir de aspectos relacionados con la inclusión y la participación en:

- Juegos de reglas en los que se generen formas novedosas de interacción entre los alumnos al proponer modificaciones que posibiliten la participación e inclusión.
- Circuitos de acción motriz con monitores que regulen la dinámica de las actividades y propongan cambios que incrementen las situaciones de colaboración.
- Actividades motrices que impliquen terminar un recorrido al superar pruebas de manera individual y colectiva.

– Generen ambientes de aprendizaje a partir del respeto, la inclusión y el disfrute de los siguientes juegos:

- *Rallies* que favorezcan la incorporación de cambios a distintos juegos para potenciar la interacción, inclusión y participación de todos los integrantes del grupo.
- Clubes caracterizados por el diseño colectivo de actividades en las que se posibilite elegir libremente en cuál participar.

Propicie que, a lo largo de la implementación de las actividades, los alumnos analicen:

- Las decisiones que toman para favorecer la participación.
- Las características de los ambientes que se generan.
- Los aprendizajes obtenidos al reponder qué actividades favorecen la participación e interacción en los equipos, cuáles son las actitudes que observan en sus compañeros, cómo resuelven los conflictos que se presentan, qué aspectos tienen en cuenta al evaluar su participación, entre otras.

Es de gran valía que los alumnos retomen sus comentarios, experiencias y que identifiquen situaciones conflictivas que se presentan, las analicen

y discutan en grupo para determinar las posibles soluciones y acordar formas de interacción y convivencia. Elabore un reglamento y organice una demostración pedagógica para los compañeros de otros grados.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:

- Identifica las acciones a desarrollar para favorecer la colaboración y la participación en equipo.
- Ajusta sus estrategias y desempeños motores para ser asertivo en los juegos.
- Hace propuestas para responder a la lógica de los juegos.

Para evaluar a los alumnos pida como evidencias los siguientes materiales:

- Registro del desempeño sobre las acciones que emplean para favorecer la participación colectiva.
- Testimonios de las sesiones individuales y grupales sobre las estrategias implementadas, así como la valoración del desempeño en equipo y los resultados obtenidos.
- Instrumento de coevaluación sobre la resolución asertiva de problemas de los aprendizajes obtenidos.

EDUCACIÓN FÍSICA. SECUNDARIA. 3°	
EJE	COMPETENCIA MOTRIZ
Componente pedagógico-didáctico	• Desarrollo de la motricidad
Aprendizaje esperado	• Demuestra su potencial motor en situaciones de juego, iniciación deportiva y deporte educativo, caracterizadas por la interacción, para fomentar su disponibilidad corporal y autonomía motriz.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Al participar en juegos y actividades de diversa naturaleza, los alumnos comprenden más fácilmente su lógica interna. Además, se incrementan las posibilidades de mejorar su desempeño en actividades en las que ponen en práctica su competencia motriz. Por ello es conveniente diseñar una unidad didáctica para que los alumnos:

- Analicen el significado de sus capacidades, habilidades y destrezas motrices en la manifestación de su disponibilidad corporal. Para lograr lo anterior, organice las siguientes actividades con los estudiantes:
 - Juegos tradicionales, populares y autóctonos relacionados con poner a prueba las capacidades tanto propias como de los demás al interactuar y generar respuestas motrices ante diversas situaciones.
 - *Rallis* que permitan tomar decisiones respecto a las formas de solucionar las tareas; para ello, proporcione tarjetas con varias opciones para que las utilicen durante la actividad (comodín individual, pareja o colectivo; salto de turno; solicitar ayuda de un docente, entre otras).
- Participen en la construcción e implementación de juegos en los que retomen experiencias previas tales como los siguientes:
 - Juegos modificados que combinen las características y la lógica de situaciones de blanco y diana, bate y campo, cancha dividida o invasión de cancha; estos ayudarán a valorar la disposición e iniciativa de los alumnos.
 - Ferias de motricidad que retomen propuestas elaboradas por un grupo para replicarlas en

otro; para ello, analice con los estudiantes la pertinencia de las actividades, su complejidad y la posibilidad de demostrar el potencial de cada uno.

- Evalúen su potencial motor ante situaciones novedosas de juego e interacción como las que a continuación se presentan:
 - Formas jugadas que presenten situaciones en las que se construyan retos motores mediante la utilización de objetos poco habituales.
 - Deportes en los cuales se consideren experiencias previas con la manipulación de objetos.
 - Juegos modificados en su estructura que posibiliten el desarrollo de la autonomía motriz y cuya complejidad aumente conforme se vaya avanzando.
- Demuestren mayor autonomía motriz y disponibilidad corporal en acciones que favorezcan el incremento de la base motriz, por ejemplo con las siguientes actividades:
 - Cuentos motores en los cuales se adapten historias para afrontar retos y situaciones de juego propias de la educación física.
 - Torneos que impliquen la representación y la personificación de caballeros medievales para participar en pruebas en las que se midan precisión, fuerza, control del cuerpo y capacidad para superar obstáculos.

Asimismo, durante las actividades establezca espacios en los que los alumnos dialoguen sobre los siguientes temas:

- Las situaciones en las que toman decisiones y cómo podrían mejorar su desempeño al decidir.
- La confianza y seguridad que manifiestan y las actitudes que asumen durante los juegos.
- Sus puntos de vista sobre preguntas como: ¿de qué depende su potencial?, ¿cómo reconocen sus fortalezas y debilidades?, ¿en qué acciones pueden demostrar mayor precisión y agilidad en el juego?, ¿cómo evalúan su actuación en las sesiones?, etcétera.

Todo lo anterior favorece que los alumnos, al ponerse a prueba, se sientan capaces para actuar y desempeñarse en situaciones nuevas que implican incertidumbre, tanto de manera individual como colectiva.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:

- Manifiesta su potencial motor al proponer actividades que lo desafíen.
- Evalúa los logros obtenidos.
- Reflexiona sobre cómo puede ampliar su potencial.

Para evaluar a los alumnos pida como evidencias los siguientes materiales:

- Registro o bitácora de desempeño de las acciones en las que ponen a prueba sus capacidades, habilidades y destrezas.
- Autoevaluación: análisis sobre sus desempeños y cómo pueden mejorar.

EDUCACIÓN FÍSICA. SECUNDARIA. 3°

EJE	COMPETENCIA MOTRIZ
Componente pedagógico-didáctico	• Desarrollo de la motricidad
Aprendizaje esperado	• Pone a prueba su potencial motor al diseñar, organizar y participar en actividades recreativas, de iniciación deportiva y deporte educativo, con la intención de fomentar estilos de vida activos y saludables.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Los alumnos, al reconocer sus aprendizajes durante su trayecto en la educación básica, miran en retrospectiva (saber hacer y saber ser) sobre todo en lo referente a la actividad física como un componente central de su proyecto de vida. En este sentido, se sugiere elaborar situaciones a partir de una unidad didáctica en la que los alumnos:

– Reconozcan, al aplicar su potencial motor, las posibilidades que brindan el juego y la actividad física mediante las siguientes acciones:

- Actividades motrices que impliquen seguir un recorrido, sortear obstáculos y superar prue-

bas, ya sea en el menor tiempo posible, sumando puntos o cumpliendo todas las indicaciones.

- Plazas de desafíos que promuevan diversos retos o pruebas relacionadas con la aplicación de habilidades y destrezas motrices; por ejemplo, saltos (distancia y altura), desplazamientos (agilidad), armado de objetos (velocidad de ejecución), lanzamientos (distancia), control del cuerpo (fuerza), entre otras.
- Circuitos de acción motriz que permitan combinar capacidades, habilidades y destrezas motrices en actividades que impliquen mayor esfuerzo, agilidad e intensidad. Ofrezca oportunidades para

que los alumnos planteen más alternativas de juego.

- Terrenos de aventuras que de alguna manera favorezcan la práctica y la adaptación de las capacidades motrices de los alumnos de acuerdo con los retos que van afrontando.

– Organicen y participen en situaciones vinculadas con el cuidado de la salud practicando actividad física, por ejemplo en:

- Talleres que brinden la oportunidad de buscar información y diseñar actividades relacionadas con los beneficios de la actividad física. Indique que tengan en cuenta aspectos referidos a la hidratación, el descanso, el aprovechamiento del tiempo libre, entre otros. Pida a los alumnos que registren en un calendario las tareas que efectúan.
- Torneos y concursos en los que construyan secuencias de baile, pongan en práctica la expresión corporal, las habilidades y destrezas como la locomoción, la manipulación y el equilibrio.
- Ferias de la motricidad que generen tareas y retos.
- Miniolimpiadas en las que experimenten la confrontación lúdica y el saberse competentes; por ejemplo, pueden hacer pruebas adaptando situaciones cómicas.

Además de las estrategias anteriores, organice momentos de diálogo para que los alumnos:

- Analicen los logros y, además, reflexionen respecto a la utilización y el aprovechamiento del tiempo libre.

- Respondan qué tipo de actividades practican fuera de la escuela, qué los motiva a hacerlas, si las comparten con alguien de su familia, qué necesitan saber para cuidar su salud y evitar lesiones, qué implicaciones tiene adquirir estilos de vida saludables, entre otras preguntas.

Ponga a prueba el potencial motor de los alumnos en situaciones fuera del contexto escolar, por ejemplo, sugiera que inviten a familiares y amigos a participar en actividades físicas que se vinculen con la adquisición de estilos de vida saludables: actividades de iniciación deportiva, deporte educativo, expresión corporal o actividades al aire libre.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:

- Reconoce la importancia de la educación física para la adquisición de estilos de vida saludables.
- Participa en la organización y puesta en marcha de actividades físicas.

Para evaluar a los alumnos pida como evidencias los siguientes materiales:

- Registro de observación de acciones que fomenten la práctica de actividades físicas como la organización de un festival de la motricidad.
- Cronograma de sus actividades físicas.
- Instrumentos de autoevaluación en los que expliquen acciones que han emprendido para mejorar su salud e incrementar la actividad física sistemática.

EJE	COMPETENCIA MOTRIZ
Componente pedagógico-didáctico	• Integración de la corporeidad
Aprendizaje esperado	• Valora su identidad corporal mediante la práctica de actividades físicas, para la integración permanente de su corporeidad y la adquisición de estilos de vida saludables.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

El potencial desarrollado por los alumnos a lo largo del ciclo escolar favorece la posibilidad de que se adapten a diversas situaciones, afronten desafíos individuales, compartan sus decisiones en tareas grupales y establezcan mejores relaciones con sus compañeros; lo cual les permitirá dar significado a su cuerpo al reconocerlo, valorarlo y cuidarlo. De manera que es necesario planificar una unidad didáctica en la que los alumnos:

– Empleen sus posibilidades expresivas y motrices al participar en distintas situaciones de juego como las siguientes:

- Retos motores vinculados con la personificación y acciones motrices como malabares, control del cuerpo, saltos de cuerda, interpretaciones *clown*, etcétera.
- *Sketches* que impliquen la representación de ideas, acciones o personajes; por ejemplo, una banda de *rock*, una caricatura, un concurso de baile, un partido de fútbol, un chiste de animales, entre otros.
- *Rallies* en los que se fomente la resolución de tareas al sumar esfuerzos y colaboraciones entre los alumnos buscando que la comunicación verbal sea lo menos necesaria posible.

– Participen en actividades en las que demuestren sus capacidades, habilidades y destrezas motrices en diversos escenarios como:

- Demostraciones pedagógicas que consideren el diseño y presentación de situaciones de juego o de expresión corporal vinculadas a la utilización del potencial motor, propio y de los compañeros.
- Concursos de talentos motrices que posibiliten la demostración del potencial individual, así

como colectivo; brindar la oportunidad para que practiquen sus talentos y destacar la valía de participar en estas actividades como un elemento básico que contribuye a la adquisición de estilos de vida activos y saludables.

- Yincanas que promuevan la confrontación lúdica al establecer pruebas físicas y motrices con diversos grados de complejidad.
- Juegos de cacerías que propicien la búsqueda de distintos objetos o la superación de pruebas para llegar al premio.

– Es determinante que ofrezca a los alumnos espacios de diálogo en los que expresen y refuercen aspectos como:

- La manifestación de su identidad corporal a partir de socializar respuestas a preguntas como: ¿quién soy?, ¿cómo soy?, ¿cuál es mi proyecto de vida?, ¿qué opinan los demás de mí?, ¿cuáles son mis potencialidades motrices y expresivas?, entre otras.

Con base en los comentarios y argumentos que el grupo comparta, pida a los alumnos que desarrollen una línea del tiempo en la que representen las etapas más significativas de su vida, los cambios que han experimentado en su cuerpo y sus logros más significativos; en suma, que plasmen el proceso de integración de su corporeidad.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:

- Usa diferentes formas de comunicación (gráfica, verbal o corporal) al participar en actividades expresivas.

- Diseña propuestas colectivas de expresión corporal.

Para evaluar a los alumnos pida como evidencias los siguientes materiales:

- Registros de observación sobre los recursos expresivos que empleen al utilizar el cuerpo para comunicarse, así como sus logros y las dificultades que afronten en dicha tarea.

- Presentaciones del uso de movimientos corporales e implementos en la representación de una historia.
- Instrumentos de autoevaluación en los que los alumnos expliquen el manejo del cuerpo para expresarse y los aspectos manifestados en las tareas respecto a su identidad corporal.

EDUCACIÓN FÍSICA. SECUNDARIA. 3º

EJE	COMPETENCIA MOTRIZ
Componente pedagógico-didáctico	• Integración de la corporeidad
Aprendizaje esperado	• Reafirma su identidad corporal al diseñar alternativas motrices vinculadas con la actividad física, con el propósito de demostrar su potencial.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Lograr que los alumnos, a partir de sus gustos, intereses y motivaciones, emprendan iniciativas para realizar actividad física regularmente esto representa un reto en el proceso de integración de la corporeidad. Por ello, se sugiere planificar y organizar una unidad didáctica en la que los alumnos:

– Comprendan que los cambios que experimentan repercuten en sus gustos e intereses respecto a la actividad física. Para ayudarlos a comprender, plantee las siguientes actividades:

- Composiciones rítmicas como acciones expresivas y percusiones corporales que involucren

la ejecución y la combinación de habilidades y destrezas motrices.

- Actividades motrices que impliquen poner en práctica capacidades, habilidades y destrezas motrices en algún recorrido en el cual esquiven obstáculos, equilibren el cuerpo, cambien de dirección y velocidad, se desplacen, o bien, que implique lanzamientos y recepciones.

– Empleen su potencial motriz en actividades físicas que modifiquen su lógica interna de manera constante para reconocer sus capacidades y posibilidades como las siguientes:

- *Rallies* que propicien afrontar retos y tareas como controlar un objeto con el cuerpo; saltar (altura, distancia; por tiempo o frecuencia); equilibrar el cuerpo (sobre un objeto o lugar); transportar o mover cosas de un lugar a otro.
- Circuitos de acción motriz que permitan practicar situaciones vinculadas con diversos deportes.

– Demuestren su potencial al participar en actividades que demanden acciones motrices específicas como:

- Torneos de juegos tradicionales, populares y autóctonos u otras actividades que hayan aprendido durante las sesiones; creación de diversos deportes o juegos cooperativos para implementarlos en la escuela y, de ser posible, en su tiempo libre.
- Maratón recreativo de preguntas con retos motores relativos a temas como la alimentación, el autocuidado y la capacidad de establecer relaciones positivas,

Propicie espacios de reflexión e intercambios para que los alumnos:

- Dialoguen sobre las cualidades y los aspectos que deben considerar para mejorar su desempeño.
- Respondan preguntas como: ¿qué cambios han tenido durante su estancia en la secundaria?, ¿cómo los han mejorado?, ¿cuál consideran

qué es su potencial?, ¿qué aspectos podrían mejorar (motrices, cognitivos, actitudinales)?, entre otras.

Con base en los resultados de este proceso, es necesario que los alumnos construyan una representación de sí mismos ya sea mediante un dibujo, muñeco o estandarte, y de esta manera logren establecer una relación de compromiso con ellos mismos en cuanto a las actividades, proyectos y metas que realizarán a futuro.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:

- Reconoce los cambios que experimenta y acepta que, cuando juega, sus diferencias lo hacen único.
- Realiza ajustes para demostrar su potencial en actividades que cambian su lógica interna.
- Se acepta y reconoce la diversidad de sus compañeros y busca mejorar su desempeño.

Para evaluar a los alumnos pida como evidencias los siguientes materiales:

- Registro de observación sobre los niveles de participación, actitud personal ante los retos y compromiso personal.
- Instrumento de autoevaluación en el que demuestren la aceptación y el conocimiento de las potencialidades expresivas y motrices.

EJE	COMPETENCIA MOTRIZ
Componente pedagógico-didáctico	• Creatividad en la acción motriz
Aprendizaje esperado	• Reestructura sus estrategias de juego al participar en situaciones de iniciación deportiva y deporte educativo, propuestas por él o sus compañeros, para favorecer su sentimiento de ser competente.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Los alumnos, producto de las experiencias que han tenido, son capaces de reconocer el proceso que siguen para lograr una meta, el tipo de actuación que les demanda cada situación y las acciones que posibilitan su éxito. Por lo anterior, es fundamental organizar una unidad didáctica a partir de diversas situaciones para que los alumnos:

– Pongan en práctica estrategias previamente elaboradas en distintas situaciones de juego, por ejemplo:

- Juegos modificados que incorporen la misma estrategia ante situaciones de blanco y diana, bate y muro, cancha común e invasión de cancha, para evaluar su efectividad y posteriormente ajustar lo necesario.
- Deportes en los que algunos participantes funjan como “facilitadores” al explicar y orientar estrategias y acciones motrices que se desarrollarán durante el juego.

– Modifiquen sus estrategias a partir de la valoración de su actuación y los resultados obtenidos mediante las siguientes actividades.

- Juegos paradójicos que demanden ajustes en el desempeño y en la toma de decisiones inmediatas al considerar los cambios constantes de roles e interacciones ambivalentes (compañero-adversario; adversario-compañero).
- Torneos que impliquen la socialización de juegos tradicionales, populares y autóctonos. Recopile e intercambie las estrategias entre los equipos y analice su pertinencia, así como los posibles ajustes para estas.

– Valoren la efectividad de sus estrategias y la mejora en su desempeño con las siguientes actividades:

- Búsqueda del tesoro, juego que favorece la construcción, implementación y modificación de estrategias de juego a partir de la participación individual, por equipos o por grupo.
- Ferias de la motricidad que fomenten el desarrollo de diversas estrategias de organización al proponer rincones de juegos y actividades para que participen compañeros de otros grupos o grados.
- Actividades de iniciación deportiva que incluyan momentos de exploración relacionados con la manipulación de los objetos y, luego, la participación e incorporación de estos en situaciones de juego. Destaque los diversos cambios que se presentan en este proceso, así como las implicaciones en el desarrollo de estrategias.

Durante las actividades, solicite a los alumnos que expliquen y argumenten las acciones que realizaron y las situaciones que resolvieron, lo anterior a partir de:

- Las adecuaciones a sus estrategias con base en las modificaciones de los elementos del juego.
- La evaluación de las acciones y los resultados.
- El sentimiento individual o grupal cuando se cumplieron las metas.
- Las respuestas a preguntas como: ¿qué factores consideraron al modificar una estrategia?, ¿por qué fueron efectivas dichas estrategias?, ¿en qué momentos se sienten competentes?, por mencionar algunas.

El resultado de este proceso se proyecta en todos los ámbitos en los que se desenvuelven los alumnos, por lo que pueden elaborar una presentación (di-

gital, escrita o verbal) que les permita compartir las estrategias que diseñaron, los cambios que hicieron a partir de su implementación, así como las asociaciones que establecen entre lo aprendido y las situaciones de la vida cotidiana.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:

- Toma decisiones respecto a los cambios necesarios en sus estrategias.

- Evalúa la efectividad de sus estrategias de juego.

Para evaluar a los alumnos pida como evidencias los siguientes materiales:

- Registro de observación sobre su desempeño tanto individual como del equipo.
- Presentación verbal por equipo en la que expongan las estrategias utilizadas en el juego y las modificaciones que hicieron.

EDUCACIÓN FÍSICA. SECUNDARIA. 3º

EJE	COMPETENCIA MOTRIZ
Componente pedagógico-didáctico	• Creatividad en la acción motriz
Aprendizaje esperado	• Promueve relaciones asertivas con sus compañeros en situaciones de juego, iniciación deportiva y deporte educativo, para fortalecer su autoestima y fomentar el juego limpio y la confrontación lúdica.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Ofrezca diversas situaciones para que los alumnos reflexionen en torno al juego limpio y a las actitudes que se manifiestan en la interacción motriz con los compañeros o adversarios. Lo anterior es fundamental para resolver conflictos por medio del diálogo y, sobre todo, para la formación de valores que se promueve desde la educación física. En este sentido, se recomienda construir una unidad didáctica en la que los alumnos:

- Hagan acuerdos a favor de la convivencia e interacción con los demás; para ello, ponga en práctica las siguientes actividades:

- Proyecto didáctico que incorpore las experiencias previas, las estrategias de organización para planificar, implementar y dar seguimiento a torneos, la noción de juego limpio y el fomento de actitudes asertivas. Por tanto, es necesario trabajar con ellos actividades de iniciación deportiva, juegos modificados o cooperativos, torneos de actividades deportivas o diversos deportes.

En este Aprendizaje esperado se requieren desarrollar las siguientes etapas:

- a) Planificación, delimitación de las actividades, formas de participar y reglas del juego (convo-

catoria). Al respecto, observe las capacidades de gestión de los estudiantes.

- b) Organización, definición de espacios, materiales, recursos y equipos participantes. Ponga atención en las formas en que se relacionan los estudiantes.
- c) Implementación, participación de los equipos de acuerdo con los roles. En este punto, confirme que los alumnos demuestren actitudes como cooperación, oposición y competición.
- d) Evaluación, premiación de los equipos y valoración de los resultados. Dialogue y consensúe con los alumnos acuerdos para beneficio de la participación e interacción entre los compañeros y adversarios.

En este proceso se incorpora la noción de juego limpio y el establecimiento de algunos códigos de conducta que contribuyen a regular la actuación de los alumnos.

– Fomente con los alumnos momentos de intercambio de ideas y experiencias para que ellos:

- Determinen acciones relacionadas con la mejora de las interacciones motrices en el juego, la sesión y el contexto escolar.
- Reflexionen sobre preguntas como: ¿qué es el juego limpio?, ¿qué actitud asumen ante la victoria o la derrota?, ¿en qué beneficia que todos participen en la solución de tareas?, ¿qué

proponen para mejorar las relaciones con sus compañeros?, entre otras.

Lograr el planteamiento pedagógico de la Educación Física en este último año de la educación secundaria significa movilizar, de manera integral, los conocimientos, habilidades, actitudes y valores de los alumnos a partir de diversas situaciones de juego y argumentar el sentido y significado de estas; por ello, es importante que organice con los alumnos “El día de la competencia motriz”.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:

- Asume actitudes asertivas vinculadas con el juego limpio.
- Participa en la organización de torneos.
- Hace propuestas que permiten solucionar conflictos que se presentan en el desarrollo de las tareas.

Para evaluar a los alumnos pida como evidencias los siguientes materiales:

- Registro de observación sobre el diseño de algunas propuestas para promover el juego limpio y favorecer la interacción.
- Código de ética; pueden redactar lineamientos para participar en torneos y actividades.



11. EVOLUCIÓN CURRICULAR

CIMENTAR LOGROS



ASPECTOS DEL CURRÍCULO ANTERIOR QUE PERMANECEN

- La construcción del diseño curricular a partir de las propuestas desarrolladas para la educación secundaria 2006 y primaria 2009, así como en el Plan de Estudios 2002 de la licenciatura en Educación Física.
- El desarrollo de una propuesta curricular de Educación Física que define una estructura y organización común para los niveles educativos.
- El reconocimiento del alumno como el centro de la acción educativa, y por ende, la promoción de aprendizajes vinculados con su desarrollo y aprendizaje motor.
- La definición de tres referentes fundamentales para la selección, diseño y organización de los aprendizajes:
 - Corporeidad
 - Motricidad
 - Creatividad
- El establecimiento de una progresión y complejidad en el proceso de desarrollo motor de los alumnos a partir de la distribución de aprendizajes para cada nivel y grado escolar.
- La diversificación de las estrategias didácticas en la planificación, diseño y organización de las sesiones a partir del juego motor.

AFRONTAR NUEVOS RETOS

HACIA DÓNDE SE AVANZA EN ESTE CURRÍCULO

- La articulación de la propuesta curricular, desde preescolar hasta secundaria, con la finalidad de establecer una progresión de los aprendizajes de Educación Física en la educación básica.
- La definición de un enfoque pedagógico, a partir de una orientación sistémica e integral de la motricidad, que permita reconocer al alumno y los distintos factores que inciden en su desarrollo (cognitivos, motrices, actitudinales, sociales, entre otros).
- La flexibilidad curricular para que los docentes tomen decisiones respecto a la organización de los aprendizajes esperados en cada grado, con base en las características, intereses y necesidades de sus alumnos.
- La incorporación de orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación, como referentes didácticos para la intervención.

BIBLIOGRAFÍA GLO
ACRÓNIMOS Y C
BIBLIOGRAFÍA GLO
GLOSARIO ACRÓN
ACRÓNIMOS CRÉ
Y CRÉDITOS BIBLIC
GRAFÍA GLOSARIO
NIMOS Y CRÉDITO
OS BIBLIOGRAFÍA
GLOSARIO ACRÓN
Y CRÉDITOS BIBLIC

Bibliografía

- AGUERRONDO, Inés (coord.), *La naturaleza del aprendizaje: Usando la investigación para inspirar la práctica, sí*, OCDE-OIE, UNESCO-UNICEF y LACRO, 2016. Consultado el 30 de marzo de 2017 en: https://www.unicef.org/lac/20160505_UNICEF_UNESCO_OECD_Naturaleza_Aprendizaje_.pdf
- AISENSTEIN, Ángela; Nancy GANZ y Jaime PERCZYK, *La enseñanza del deporte en la escuela*, Buenos Aires, Miño y Dávila, 2002.
- ANDRÉS VILORIA, Carmen de, “La educación emocional en edades tempranas y el interés de su aplicación en la escuela. Programas de educación socioemocional, nuevo reto en la formación de los profesores”, en *Tendencias pedagógicas*, núm. 10, Madrid, 2005.
- ARNOLD, Peter, *Educación física, movimiento y currículum*, España, Morata, 2000.
- BALBUENA Corro, Hugo; María Guadalupe Fuentes Cardona y Magdalena Cázares Villa (coords.), *Modelo de atención con enfoque integral para la educación inicial*, México, SEP, 2013. Consultado el 11 de abril de 2017 en: <https://newz33preescolar.files.wordpress.com/2013/10/atencionintegrak2.pdf>
- BENEDETTI, Fiorella y Clara SCHETTINO, “Getting Inside Mexican Classrooms: Improving Teacher Soft Skills to Boost Learning”, tesis de maestría de Administración Pública y Desarrollo Internacional presentada en la Escuela de Gobierno John F. Kennedy de la Universidad de Harvard el 14 de marzo de 2016.
- BLÁZQUEZ, Domingo *et al.*, *La iniciación deportiva y el deporte escolar*, Barcelona, INDE, 1999.
- BOWMAN, N., “College Diversity Experiences and Cognitive Development: a Meta-analysis”, en *Review of Educational Research*, 80, 2010.
- BRANSFORD, John D., Ann Brown y Rodney R. Cocking, *How People Learn. Brain, Mind, Experience, and School*, Washington D. C., National Academy Press, 2000.
- BRUNNER, José Joaquín y Juan Carlos TEDESCO. “La educación al encuentro de las nuevas tecnologías” en *Las nuevas tecnologías y el futuro de la educación*, Buenos Aires, Septiembre, 2003. Consultado el 11 de abril de 2017 en: <http://unesdoc.unesco.org/imagenes/0014/001423/14232950.pdf>
- CÁMARA DE DIPUTADOS DEL HONORABLE CONGRESO DE LA UNIÓN, “Ley de fomento para la lectura y el libro”, en *Diario Oficial de la Federación*, México, SEGOB, 2015. Consultado el 11 de abril de 2017 en: http://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/LFLL_171215.pdf
- CASANOVA, María Antonia, *La evaluación educativa. Escuela básica*, México, SEP, 1998.
- CASSANY, Daniel y Oleguer CAMERINO, *La educación física en la enseñanza primaria*, México, SEP-INDE, 2008.
- CHUNG, Connie y Fernando Reimers (eds.), *Enseñanza y aprendizaje en el siglo XXI: Metas, políticas educativas y currículo en seis países*, México, FCE, 2016.
- COLL, César, “Aprender y enseñar con las TIC: expectativas, realidad y potencialidades”, en *Boletín de la Institución Libre de Enseñanza*, núm. 72, Madrid, diciembre de 2008. Consultado el 11 de abril de 2017 en: http://cmapspublic.ihmc.us/rid=1MVHQ-QD5M-NQN5JM-254N/Cesar_Coll__aprender_y_ensenar_con_tic.pdf
- _____, “El currículo escolar en el marco de la nueva ecología del aprendizaje” en *Revista Aula*, núm. 219, México, febrero de 2013. Consultado el 11 de abril de 2017 en: http://www.psyed.edu.es/prodGrintie/articulos/Coll_CurriculumEscolarNuevaEcologia.pdf
- _____, *Vigencia del debate curricular. Aprendizajes básicos, competencias y estándares*, México, SEP, Serie Cuadernos de la Reforma, 2006.
- CONSTITUCIÓN POLÍTICA DE LOS ESTADOS UNIDOS MEXICANOS, México, SEGOB, 2009. Consultado el 11 de abril de 2017 en: <http://www.sct.gob.mx/JURE/doc/cpeum.pdf>
- CONTRERAS, Onofre Ricardo, *Didáctica de la Educación Física. Un enfoque constructivista*, España, INDE, 2009.
- COORDINACIÓN NACIONAL DEL SERVICIO PROFESIONAL DOCENTE, *Orientaciones para la operación del Programa para el Desarrollo Profesional Docente, tipo básico 2015. Guía técnica*, México, SEP, 2015. Consultado el 11 de abril de 2017 en: http://servicioprofesionaldocente.sep.gob.mx/content/general/docs/normatividad/Orientaciones_para_operacion_del_PRODEP.pdf
- CURRAN, Ruth, Scott STONER-ELBY y Frank FURSTENBERG, “Connecting Entrance and Departure: the Transition to Ninth Grade and High School Dropout”, en *Education and Urban Society*, 40, núm. 5, 2008.
- DÁVILA, Miguel, *La enseñanza de la Educación Física. Propuesta para desarrollar competencias en la escuela*, México, Trillas, 2011.
- DELORS, Jacques, *La educación encierra un tesoro*, Santillana-UNESCO, México, 1996.
- DEVÍS, José y Carmen PEIRÓ, *Nuevas perspectivas curriculares en educación física: la salud y los juegos modificados*, México, SEP-INDE, 2008.
- DÍAZ BARRIGA, Frida, “Cognición situada y estrategias para el aprendizaje significativo”, en *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, vol. 5, núm. 2, México, 2003, pp. 1-13. Consultado el 02 de febrero de 2016 en: <http://redie.ens.uabc.mx/vol5no2/contenido-arceo.html>
- DÍAZ, Jordi, *La enseñanza y aprendizaje de las habilidades y destrezas motrices básicas*, España, INDE, 1999.

DIRECCIÓN GENERAL DE DESARROLLO CURRICULAR, *Las estrategias y los instrumentos de evaluación desde el enfoque formativo*, México, SEP, 2012.

DUMONT, Hanna; David ISTANCE y Francisco BENAVIDES (eds.), *The nature of learning. Using research to inspire practice*, París, OECD, 2010.

EUROPEAN COMMISSION, *New Narrative for Europe*, EC, 2015. Consultado el 27 de abril de 2017 en: <http://ec.europa.eu/culture/policy/new-narrative>

FISCHER, Kurt y Marie Hellen IMMORDINO-YANG, *The Jossey-Bass Reader on the Brain and Learning*, San Francisco, Jossey-Bass, 2008.

FLORENCE, Jacques, *Tareas significativas en educación física escolar*, España, INDE, 2000.

FLORES VÁZQUEZ, Gustavo y María Antonieta DÍAZ GUTIÉRREZ, *México en PISA 2012*, INEE, México, 2013. Consultado el 11 de abril de 2017 en: http://www.sems.gob.mx/work/models/sems/Resource/11149/1/images/Mexico_PISA_2012_Informe.pdf

FONDO DE LAS NACIONES UNIDAS PARA LA INFANCIA. Consultado el 05 de abril de 2017 en: <https://www.unicef.org/es/>

_____, *Convención sobre los derechos del niño*, Madrid, UNICEF, 2006. Consultado el 11 de abril de 2017 en: <http://www.un.org/es/events/childrenday/pdf/derechos.pdf>

_____, *Vigía de los derechos de la niñez mexicana*, núm. 2, año 9, diciembre de 2005.

FOROS DE CONSULTA NACIONAL PARA LA REVISIÓN DEL MODELO EDUCATIVO, *Plan integral de diagnóstico, rediseño y fortalecimiento para el sistema de normales públicas. Documento base de educación normal*, México, SEP, 2014. Consultado el 11 de abril de 2017 en: http://www.forosdeconsulta2014.sep.gob.mx/files/base_educacion_normal.pdf

FRAILE, Antonio (coord.), *La resolución de conflictos en y a través de la educación física*, España, Tándem, 2007.

FREINET, Celestin, *Técnicas Freinet de la Escuela Moderna*, México, Siglo XXI, 2005.

FREIRE, Paulo, *Pedagogía de la autonomía: saberes necesarios para la práctica educativa*, Sao Paulo, Paz e Terra, 2004.

FULLAN, Michel y Maria LANGWORTHY, *Towards a New End: New Pedagogies for Deep Learning*, Seattle, Collaborative Impact, 2013.

GARCÍA, Víctor et al., *Personalización en la Educación Física*, Madrid, Rialp, 1996.

GÓMEZ, Jorge, *La educación física en el patio. Una nueva mirada*, Argentina, Stadium, 2002.

GÓMEZ, Raúl, *El aprendizaje de las habilidades y esquemas motrices en el niño y el joven. Significación, estructura y psicogénesis*, Argentina, Stadium, 2003.

GRASSO, Alicia, *El aprendizaje no resuelto en educación física. La corporeidad*, Argentina, Novedades Educativas, 2001.

_____, *Construyendo identidad corporal. La corporeidad escuchada*, Buenos Aires, Novedades Educativas, 2005.

HALSTEAD, Mark y Mónica TAYLOR, *The development of values, attitudes, and personal qualities: a review of recent research*, Berkshire, NFER, 2000. Consultado en abril de 2017 en: <https://www.nfer.ac.uk/publications/91009/91009.pdf>.

HEREDIA, Blanca. "Apuntes para una definición sobre los alumnos que queremos formar" en *Educación Futura*, núm. 2, febrero de 2016.

_____, (coord.) *Consulta sobre el Modelo Educativo 2016*, México, PIPE-CIDE, 2016. Consultado el 11 de abril de 2017 en: https://media.wix.com/ugd/ddboe8_9c81a1732a474f-078d1b513b751fce29.pdf

INSTITUTO NACIONAL DE ESTADÍSTICA Y GEOGRAFÍA (INEGI), México. Consultado el 14 de marzo de 2017 en: <http://www.inegi.org.mx>

_____, *Encuesta Intercensal. Panorama sociodemográfico de México 2015*, México, INEGI, 2015. Consultado el 13 de febrero de 2017 en: <http://www.beta.inegi.org.mx/proyectos/enchogares/especiales/intercensal/>

INSTITUTO NACIONAL DE LA INFRAESTRUCTURA FÍSICA EDUCATIVA,

Escuelas al cien, México, SEP, 2015. Consultado el 11 de abril de 2017 en: <http://www.inifed.gob.mx/escuelasalcien/>

INSTITUTO NACIONAL DE LENGUAS INDÍGENAS, *Catálogo de las Lenguas Indígenas Nacionales: Variantes Lingüísticas de México con sus autodenominaciones y referencias geo estadísticas*, México, *Diario Oficial de la Federación*, 14 de enero de 2008. Consultado el día 20 de febrero de 2017 en: http://www.inali.gob.mx/pdf/CLIN_completo.pdf

INSTITUTO NACIONAL PARA LA EVALUACIÓN DE LA EDUCACIÓN (INEE), *Estudio comparativo de la propuesta curricular de Matemáticas en la educación obligatoria en México y otros países, 7 Informe final del estudio*, México, INEE, 2015.

_____, *La educación obligatoria en México. Informe 2016*, México, INEE. Consultado el 11 de abril de 2017 en: <http://publicaciones.inee.edu.mx/buscadorPub/P1/1/241/P11241.pdf>

_____, *Plan Nacional para la Evaluación de los Aprendizajes. Resultados nacionales 2015: Sexto de primaria y tercero de secundaria. Lenguaje y comunicación y Matemáticas*, México, INEE, 2015.

_____, *Opiniones y prácticas de los docentes de primaria en México*, México, INEE, 2011.

LAVE, Jean y Etienne WENGER, *Situated Learning. Legitimate peripheral participation*, Cambridge, University of Cambridge Press, 1991.

LEARRETA, Begoña (coord.), *Los contenidos de Expresión Corporal*, Barcelona, INDE, 2005.

LEVITT, C.A., *From Best Practices to Breakthrough Impacts: A Science Based Approach to Building a More Promising Future for Young Children and Families*, Cambridge MA, Harvard University, Center on the Developing Child, 2009.

LEY GENERAL DE EDUCACIÓN, México, 1993 (Última modificación: 22 de marzo de 2017). Consultado el 11 de febrero de 2017 en: https://www.sep.gob.mx/work/models/sep1/Resource/558c2c24-ob12-4676-ad90-8ab78086b184/ley_general_educacion.pdf

LEY GENERAL DE LOS DERECHOS DE NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES,

México, 2014. Consultado el 12 de febrero 2017 en: http://dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5374143&fecha=04/12/2014

LEY GENERAL DE LOS DERECHOS LINGÜÍSTICOS DE LOS PUEBLOS INDÍGENAS, México, *Diario Oficial de la Federación*, 2003. Consultada el 30 de enero de 2017 en: <http://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/257171215.pdf>

LLEIXÁ, Teresa, *La educación física de 3 a 8 años*, España, Paidotribo, 2004.

_____, y Susanna SOLER (coords.), *Multiculturalismo y educación física*, España, Paidotribo, 2002.

MEDEL AÑONUEVO, Carolyn; Toshio OHSAKO y Werner MAUCH, *Revisiting Lifelong Learning for the 21st Century*, Hamburgo, UNESCO, 2001. Consultado el 27 de abril de 2017 en: <http://www.unesco.org/education/uie/pdf/revisitingLLL.pdf>

MEECE, Judith, *Desarrollo del niño y del adolescente. Compendio para educadores*, México, SEP-McGraw-Hill Interamericana, 2000.

_____; Phillip HERMANN y Barbara L. McCOMBS, "Relations of Learner-centered Teaching Practices to Adolescents' Achievements Goals", en *International Journal of Educational Research*, vol. 39, núm. 4-5, 2003.

MUJICA, Christian (comp.), "Bernardo Toro El Cuidado", vídeo en línea, *YouTube*, 2012. Consultado el 11 de abril de 2017 en: <https://www.youtube.com/watch?v=1AQLkAT6xmE&t=75s>

NAGAOKA, Jenny et al., *A framework for developing young adult success in the 21st century*, Chicago, University of Chicago Consortium on Chicago School Research, 2014.

_____, "Foundations for Young Adult Success A Developmental Framework", en *Concept Paper for Research and Practice*, Chicago, junio, 2015. Consultado en mayo de 2017 en: <https://consortium.uchicago.edu/sites/default/files/publications/Foundations%20for%20Young%20Adult-Jun2015-Consortium.pdf>

NAVARRO, Vicente, *El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores*, Barcelona, INDE, 2002.

OMEÑACA, Raúl, *Nuevas perspectivas para una orientación educativa del deporte. Bases teóricas, alternativas metodológicas y propuestas prácticas para convertir el deporte en un contexto ético y un marco para el desarrollo de competencias*, España, Editorial CCS, 2012.

_____; Ernesto PUYUELO y Jesús RUÍZ, *Explorar, jugar, cooperar, bases teóricas y unidades didácticas para educación física escolar abordadas desde las actividades, juegos y métodos de cooperación*, España, Paidotribo, 2001.

ONOFRE, Ricardo, *Didáctica de la Educación Física. Un enfoque constructivista*, España, INDE, 2009.

ORGANIZACIÓN DE LAS NACIONES UNIDAS PARA LA EDUCACIÓN, LA CIENCIA Y LA CULTURA. Consultado el 05 de abril de 2017 en: <http://www.unesco.org/new/es/unesco/resources/>

_____, *Investing in Teachers is Investing in Learning. A Prerequisite for the Transformative Power of Education*, París, UNESCO, 2015.

_____, *Objetivos de desarrollo sostenible 4: Educación 2030*, UNESCO, 2017. Consultado el 27 de abril de 2017 en: <http://www.unesco.org/new/es/education/themes/leading-the-international-agenda/education-for-all/sdg4-education-2030/>

_____, *Replantear la Educación ¿Hacia un bien común mundial?*, París, UNESCO, 2015. Consultado el 11 de abril de 2017 en: <http://unesdoc.unesco.org/images/0023/002326/2326975.pdf>

ORGANIZACIÓN PARA LA COOPERACIÓN Y EL DESARROLLO ECONÓMICOS (OCDE), *Early Learning Matters*, París, OCDE, 2017. Consultado el 11 de abril de 2017 en: <http://www.oecd.org/edu/school/Early-Learning-Matters-Brochure.pdf>

_____, *Education 2030: Draft Discussion Paper On The Progress Of The OECD Learning Framework 2030*, Beijing, OCDE, 2016.

_____, *Definición y selección de competencias: Marco teórico y conceptual*, OCDE. Consultado el 27 de abril de 2017 en: <http://www.deseco.ch/>

_____, *Programa para la Evaluación Internacional de Alumnos*, OCDE. Consultado en abril de 2017 en: <http://www.oecd.org/pisa/>

PARLAMENTO EUROPEO Y CONSEJO DE LA UNIÓN EUROPEA, "Recomendación del Parlamento Europeo y del Consejo del 18 de diciembre de 2006 sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente", Documento 2006/962/CE, en *Diario Oficial de la Unión Europea*. Bruselas, 2006. Consultado el 11 de abril de 2017 en: <http://eur-lex.europa.eu/legal-content/ES/%20TXT/PDF/?uri=%20CELEX:32006H0962&from=ES>

PARLEBAS, Pierre, *Juegos, deportes y sociedades. Léxico de praxiología motriz*, Barcelona, Paidotribo, 2001.

PARTNERSHIP FOR 21ST CENTURY LEARNING, *Framework for 21st Century Learning*, P21, Washington, D.C. Consultado el 27 de abril de 2017 en: <http://www.p21.org/our-work/p21-framework>

PAVÍA, Víctor (coord.), *Jugar de un modo lúdico. El juego desde la perspectiva del jugador*, Argentina, Novedades Educativas, 2006.

_____, *Señores, entren al patio. Estudio de relatos de maestros rurales*, Argentina, Educo, 2000.

PERKINS, David, *Future Wise: Educating our children for a changing world*, Nueva York, John Willey & Sons, 2014.

PERRENOUD, Philippe, *Diez nuevas competencias para enseñar. Invitación al viaje*, Barcelona, Graó, 2007.

POSTMAN, Neil, *The End of Education: Redefining the Value of School*, Nueva York, Vintage, 1996.

PROGRAMA PARA LA EVALUACIÓN INTERNACIONAL DE ALUMNOS, OCDE, *Estudiantes de bajo rendimiento. ¿Por qué se quedan atrás y cómo ayudarles a tener éxito? Resultados principales*, París, OCDE Publishing, 2016. Consultado el 11 de abril de 2017 en: <http://www.oecd.org/pisa/keyfindings/PISA-2012-Estudiantes-de-bajo-rendimiento.pdf>

RAMOS Gabriela, *Cerrando las brechas de género: es hora de actuar*, México, OCDE, 2012. Consultado el 11 de abril de 2017 en: <http://www.oecd.org/>

centrodemexico/medios/Gender%20Equality%20-%20Mexico%20-%20December%202012%20(Gabriela%20Ramos)%20(3).pdf

RAZO, Ana, *Tiempo de aprender. El uso y organización del tiempo en las escuelas primarias en México*, COLMEE, 2015. Consultado el 11 de abril de 2017 en: <http://www.colmee.mx/public/conferences/1/presentaciones/ponenciasdia3/54Tiempo.pdf>

RÉGNER, Isabelle, Jennifer R. STEELE y Pascal HUGUET, "Stereotype Threat in Children: Past and Present", en *Revue Internationale de Psychologie Sociale*, vol. 3, 2014.

REIMERS, Fernando, "Si no cambia la cultura pedagógica, no cambia nada", en *Educación Futura*, núm. 2, México, febrero de 2016.

_____, *Teaching and Learning for the Twenty First Century*, Cambridge MA, Harvard Education Press, 2016.

REYES, María R. et al., "Classroom Emotional Climate, Student Engagement and Academic Achievement", en *Journal of Educational Psychology*, vol. 104, núm. 3, 2012.

RUBIA, F., "La segregación escolar en nuestro sistema educativo", en *Forum Aragón* 10, 2013.

RUIZ, Luis, *Competencia motriz: elementos para comprender el aprendizaje motor en educación física escolar*, España, Gymnos, 1995.

SALES, José, *La evaluación de la educación física en primaria. Una propuesta práctica para evaluar al alumno*, España, INDE, 2001.

SCHMELKES, Sylvia (coord.), *El enfoque intercultural en la educación. Orientaciones para maestros de primaria*, México, Coordinación General de Educación Intercultural y Bilingüe-SEP, 2006.

_____, *La formación de valores en la educación básica*, México, SEP, 2004.

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA, *Acuerdo número 706 por el que se emiten las Reglas de Operación del Programa de Fortalecimiento de la Calidad en Educación Básica*, México, *Diario Oficial de la Federación*, 2013.

_____, *Acuerdo número 22/12/16 por el que se emiten las Reglas de Opera-*

ción del Programa para la Inclusión y la Equidad Educativa para el ejercicio fiscal 2017, México, *Diario Oficial de la Federación*, 28 de diciembre de 2016.

_____, *Los fines de la educación en el siglo XXI*, México, SEP, 2016.

_____, *Consejos Escolares de Participación Social en la Educación*, SEP. Consultado el 27 de abril de 2017 en: http://www.consejosescolares.sep.gob.mx/en/conapase/Acerca_de_CONAPASE

_____, *El enfoque formativo de la evaluación*, serie Herramientas para la Evaluación en Educación Básica, México, DGDC/SEB, 2012.

_____, *El modelo educativo 2016. El planteamiento pedagógico de la Reforma Educativa*, México, SEP, 2016.

_____, *Formación continua de docentes de educación básica*, México, SEP. Consultado el 11 de abril de 2017 en: <http://formacioncontinua.sep.gob.mx/portal/home.html>

_____, *Foros de Consulta Nacional para la Revisión del Modelo Educativo*, México, SEP, 2014. Consultado el 11 de abril de 2017 en: <http://www.forosdeconsulta2014.sep.gob.mx/>

_____, *Perfil, parámetros e indicadores para docentes y técnicos docentes en educación básica*, México, SEP, 2016. Consultado el 11 de abril de 2017 en: http://servicioprofesionaldocente.sep.gob.mx/content/ba/docs/2016/ingreso/PPI_INGRESO_BASICA_2016.pdf

_____, *Plan de Estudios 2002. Licenciatura en Educación Física*, México, SEP, 2002.

_____, *Plan de Estudios 2009. Educación Básica. Primaria. Sexto grado*, México, SEP, 2009.

_____, *Plan de Estudios 2011. Educación Básica*, México, SEP, 2011.

_____, *Programa de Estudios 2006. Educación Física. Educación Secundaria*, México, SEP, 2006.

_____, *Programa de Estudios 2011. Educación Básica. Primaria. Cuarto grado*, México, SEP, 2011.

_____, *Programa de Estudios 2011. Educación Básica. Secundaria. Educación Física*, México, SEP, 2011.

_____, *Programa de Inclusión Digital 2016-2017*, México, 2016. Consultado

el 20 de abril de 2017, en: https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/171123/PROGRAMA__APRENDE.pdf
_____, *Propuesta curricular para la educación obligatoria 2016*, México, SEP, 2016.

SECRETARÍA DE GOBERNACIÓN, "Acuerdo número 717 por el que se emiten los lineamientos para formular los Programas de Gestión Escolar", en *Diario Oficial de la Federación*, SEGOB, México, 2014. Consultado el 11 de abril de 2017 en: http://www.dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5335233&fecha=07/03/2014

SICILIA, Álvaro y Juan Miguel FERNÁNDEZ BALBOA (coords.), *La otra cara de la enseñanza. La Educación Física desde una perspectiva crítica*, España, INDE, 2005.

TEDESCO Juan Carlos; Renato OPERTTI y Massimo AMADIO. "Por qué importa hoy el debate curricular" en *IBE Working Papers on Curriculum Issues*, núm. 10, Ginebra, junio de 2013. Consultado el 11 de abril de 2017: <http://unesdoc.unesco.org/imagenes/0022/002213/2213285.pdf>

VÁZQUEZ, Benilde (coord.), *Bases educativas de la actividad física y el deporte*, Madrid, Síntesis, 2001.

_____, *La Educación Física en la Educación Básica*, Madrid, Gymnos, 1989.

VELÁZQUEZ, Carlos, *Educación física para la paz. De la teoría a la práctica diaria*, Madrid, Miño y Dávila-La Peonza, 2006.

VON STUMM, Benedikt, Sophie HELL y Tomas CHAMORRO-PREMUZIC, "The Hungry Mind: Intellectual Curiosity is the Third Pillar of Academic Performance", en *Perspectives on Psychological Science*, vol. 6, núm. 6, 2011.

WENGER, Etienne, *Communities of Practice: Learning, Meaning, and Identity*, Cambridge, Cambridge University Press, 1998.

Glosario

Acción motriz. Conjunto de movimientos de tipo voluntario, conscientes y con la clara intención de lograr un fin determinado. Tiene que ver con movimientos susceptibles de ser observados que se manifiestan necesariamente en un contexto; contienen, a su vez, una base de emociones, la anticipación y la decisión.

Acompañamiento. Asesoría calificada que se brinda al personal docente y a la escuela para promover procesos de formación continua y desarrollo profesional. Facilita que los docentes tengan elementos teóricos y metodológicos para construir *ambientes de aprendizaje*. El término sugiere el respeto a la libertad y autonomía del docente, al mismo tiempo que promueve el apoyo de una manera cercana a su práctica en tiempo, espacio y contenido.

Actitud. Disposición individual que refleja los conocimientos, creencias, sentimientos, motivaciones y características personales hacia objetos, personas, situaciones, asuntos, ideas (por ejemplo, entusiasmo, curiosidad, pasividad, apatía). Las actitudes hacia el aprendizaje son importantes en el interés, la atención y el aprovechamiento de los estudiantes, además de ser el soporte que los lleva a seguir aprendiendo a lo largo de la vida.

Ambiente de aprendizaje. Es un conjunto de factores que favorecen o dificultan la interacción social en un espacio físico o virtual determinado.

Aprender a aprender. A partir del Informe Delors, se considera un elemento clave de la educación a lo largo de la vida. Suele identificarse con estrategias metacognitivas, que consisten en la reflexión sobre los modos en que ocurre el propio aprendizaje; y algunas de sus facultades, como la memoria o

la atención, para su reajuste y mejora. Es una condición previa para *aprender a conocer*.

Aprender a conocer. De acuerdo con el Informe Delors, este pilar se forma combinando una cultura general suficientemente amplia con la posibilidad de profundizar los conocimientos en un número determinado de asignaturas. Supone además *aprender a aprender* para poder aprovechar las posibilidades que ofrece la educación a lo largo de la vida.

Aprender a convivir. Es el desarrollo de las habilidades emocionales y sociales que privilegian la coexistencia pacífica. El fundamento de aprender a convivir está en el encuentro con el otro y con la valoración y respeto de la diferencia; y en el reconocimiento de las semejanzas y la interdependencia entre los seres humanos. El desarrollo de estas habilidades es necesario para aceptar lo que distingue a cada ser o grupo humano, y encontrar las posibilidades de trabajo común. Presupone las capacidades de *aprender a conocer* quiénes son los otros, la capacidad de previsión de consecuencias que se deriva de *aprender a hacer*, y el conocimiento y control personales que vienen de *aprender a ser*. De acuerdo con el Informe Delors, aprender a convivir es fundamental para comprender al otro y percibir las formas de interdependencia —realizar proyectos comunes y prepararse para tratar los conflictos— respetando los valores de pluralismo, comprensión mutua y paz.

Aprender a hacer. Se trata de la articulación de *conocimientos* y *actitudes* que guían procedimientos prácticos para resolver problemas cotidianos o laborales. De acuerdo con el Informe Delors, estos se articulan con el fin de adqui-

rir una calificación profesional y una competencia que posibilite al individuo afrontar gran número de situaciones y a trabajar en equipo; pero también se relacionan en el marco de las distintas experiencias sociales o de trabajo que se ofrecen a los jóvenes y adolescentes, ya sea informalmente dado el contexto social o nacional o formalmente gracias al desarrollo de la enseñanza por alternancia.

Aprender a ser. Es el desarrollo global de cada persona en cuerpo, mente, inteligencia, sensibilidad, sentido estético, responsabilidad y espiritualidad. Se fundamenta en la libertad de cada ser humano para determinar qué hacer en diferentes circunstancias de la vida. De acuerdo con el Informe Delors, la formación en el aprender a ser contribuye al florecimiento de la propia personalidad y permite estar en mejores condiciones de obrar con creciente capacidad de autonomía, juicio y responsabilidad personal. Con tal fin, se deben apreciar las posibilidades de cada persona: memoria, razonamiento, sentido estético, capacidades físicas y aptitud para comunicar. Aprender a ser requiere educar en la *diversidad*, y formar la iniciativa, la creatividad, la imaginación, la innovación e incluso la provocación. En un mundo en constante cambio, las personas necesitan herramientas y espacios para la construcción del yo.

Aprendizaje. Conjunto de procesos intelectuales, sociales y culturales para sistematizar, construir y apropiarse de la experiencia. Cada persona vive distintas experiencias, y mediante procesos mentales la información que recolecta se sistematiza, analiza y evalúa, para mantener la memoria de ciertos elementos. La aprehensión de algunos elementos sobre otros depende de diversos factores, como los *conocimien-*

tos previos, su utilidad, y la respuesta emocional que provoquen. Lo aprendido es también trasladable, ya que se puede utilizar en escenarios distintos al original, para facilitar la solución de problemas nuevos. Los paradigmas de la sociedad del conocimiento se refieren a esto como “transformar la información en conocimiento”. En la educación es necesario reconocer y atender que hay distintos ritmos y formas de aprendizaje entre los estudiantes.

Aprendizaje esperado. Es un descriptor de logro que define lo que se espera de cada estudiante. Le da concreción al trabajo docente al hacer comprobable lo que los estudiantes pueden, y constituye un referente para la planificación y *evaluación* en el aula. Los aprendizajes esperados gradúan progresivamente los conocimientos, habilidades, actitudes y valores que los estudiantes deben alcanzar para acceder a *conocimientos* cada vez más complejos.

Aprendizaje significativo. De acuerdo con la teoría del aprendizaje verbal significativo, este se facilita cuando la persona relaciona sus *conocimientos* anteriores con los nuevos. Es lo que se conoce también como andamiaje entre los aprendizajes ya adquiridos y los que están por adquirirse.

Aprendizaje situado. Es el que resulta cuando los contenidos o habilidades tienen sentido en el ámbito social en el que se desarrolla la persona, y que se articula con su entorno cultural local en lugar de presentarse como ajeno a su realidad, a su interés o a su necesidad.

Aprendizajes clave. En la educación básica es el conjunto de contenidos, prácticas, habilidades y valores fundamentales que contribuyen sustancialmente al crecimiento de la dimensión intelectual y personal del estudiante. Se desarrollan de manera significativa en la escuela. Favorecen la adquisición de otros aprendizajes en futuros escenarios de la vida y están comprendidos en los campos formativos y asignatu-

ras, el desarrollo personal y social, y la Autonomía curricular. Sientan las bases cognitivas y comunicativas que permiten la incorporación a la sociedad del siglo XXI. Particularmente en la educación media superior se refieren a las competencias del Marco Curricular Común, a lo que tienen derecho todos los estudiantes de este nivel educativo en nuestro país. Los aprendizajes clave fortalecen la organización disciplinar del conocimiento, y favorecen la integración inter e intra asignaturas y campos de conocimiento, mediante tres dominios organizadores: eje, componente y contenido central.

Áreas de desarrollo. Para el *currículo* de educación básica son espacios de formación análogos a las *asignaturas*. Se refieren a los espacios curriculares que potencializan el conocimiento de sí y las relaciones interpersonales a partir de las Artes, la Educación Física y la Educación Socioemocional. Son piezas clave para promover el *aprender a ser*, *aprender a convivir* y *aprender a hacer*, y alejan al currículo de su tradicional concentración en lo cognitivo, uno de los *retos del siglo XXI*. Dado que tratan con expresiones de rasgos humanos incommensurables y espontáneos, su evaluación y enfoque de enseñanza necesitan ser diseñados en función de las características propias de los contenidos.

Argumentar. Producir razones con la finalidad de convencer. Proceso que facilita la explicitación de las representaciones internas que tienen los estudiantes sobre los fenómenos estudiados. En dicho proceso exponen las razones de sus conclusiones y justifican sus ideas. Al argumentar se pone de manifiesto la relación que establecen entre la experiencia o experimentación (datos) y el conocimiento disciplinario (respaldo).

Asesor técnico-pedagógico (ATP). Personal docente con funciones de asesoría técnico-pedagógica. Cumple los requisitos establecidos en la ley y tiene la responsabilidad de brindar a otros docentes la asesoría señalada, y consti-

tuirse en un agente de mejora de la calidad de la educación para las escuelas, a partir de las funciones de naturaleza técnico-pedagógica que la autoridad educativa o el organismo descentralizado le asigne. En la educación media superior, este personal comprende a quienes con distintas denominaciones ejercen funciones equivalentes. En el marco del *Modelo Educativo*, el ATP es un agente para el *acompañamiento*, que es uno de los requisitos para colocar la *escuela al centro*, y contribuir a lograr la *calidad* educativa al dar soporte profesional al personal escolar.

Asignatura. Unidad curricular que agrupa conocimientos y habilidades propias de un campo disciplinario específico, seleccionados en función de las características psicosociales de los estudiantes. El avance se gradúa de acuerdo con la edad, las posibilidades de aprendizaje de los estudiantes, y su relación con los objetivos del plan de estudios. En la educación media superior, en su componente básico, las asignaturas se estructuran en cinco campos disciplinares: matemáticas, ciencias experimentales, ciencias sociales, comunicación y humanidades.

Autoeficacia. Concepto desarrollado por Albert Bandura que implica tener confianza y creer en las capacidades propias para manejar y ejercer control sobre las situaciones que le afectan. El sentido de autoeficacia determina cómo sienten las personas, piensan, se motivan y actúan. Los efectos se producen en cuatro procesos: cognitivos, motivacionales, afectivos y selectivos.

Autonomía curricular. En la educación básica es la facultad que posibilita a la escuela el decidir un porcentaje de los contenidos programáticos de acuerdo con las necesidades educativas específicas de sus educandos. Se ejerce en cinco posibles ámbitos, con base en las horas lectivas que cada escuela tenga disponibles y los lineamientos que expida la SEP para normar sus espacios curriculares. Este componente facilita

reorganizar al alumnado por habilidad o interés, y propicia la convivencia en un mismo espacio curricular de estudiantes de grados y edades diversas.

Autonomía de gestión escolar. Se trata de la capacidad de la escuela para tomar decisiones orientadas hacia la mejora de la *calidad* del servicio educativo que ofrece. Tiene tres objetivos: usar los resultados de la *evaluación* como realimentación para la mejora continua en cada ciclo escolar; desarrollar una planeación anual de actividades, con metas verificables y puestas en conocimiento de la autoridad y la comunidad escolar; y administrar en forma transparente y eficiente los recursos que reciba para mejorar su infraestructura, comprar materiales educativos, resolver problemas de operación básicos, y propiciar condiciones de participación para que estudiantes, docentes, y padres y madres de familia, con el liderazgo del director, se involucren en la solución de los retos que cada escuela afronta.

Autonomía del estudiante. Capacidad de la persona de tomar decisiones y buscar el bien para sí mismo y para los demás. También implica responsabilizarse del aprendizaje y la conducta ética propios, desarrollar estrategias de aprendizaje y distinguir los principios de convivencia pertinentes para cada situación más allá del ambiente escolar. Uno de los objetivos primordiales en la educación es que los docentes generen oportunidades de aprendizaje para que los estudiantes alcancen un desarrollo autónomo.

Autonomía motriz. Condición de una persona para cumplir una tarea, cometido o acción; resolver un problema o aprovechar el tiempo libre a partir de sus intereses, expectativas y posibilidades.

Autoridad educativa. Comprende a la Secretaría de Educación Pública de la Administración Pública Federal y las correspondientes de los estados, la Ciudad de México y los municipios. Tiene las responsabilidades de orientar la toma

de decisiones, supervisar la ejecución de los programas educativos, y proveer las condiciones óptimas para poner en práctica dichas decisiones. La autoridad federal se reserva la atribución de determinar los planes y programas de estudio nacionales.

Autorregulación. Es un proceso comportamental, de carácter continuo y constante, en el que la persona es la máxima responsable de su conducta. Para que el individuo presente este comportamiento, es necesario que conozca las variables externas e internas que influyen en él mismo y que las manipule siempre que sea necesario para conseguir los objetivos deseados.

Base motriz. Origen, potencial y diversidad de experiencias motrices que tiene una persona, los cuales le permiten resolver situaciones y acciones variadas de acuerdo con el reconocimiento de sí, de sus posibilidades y límites. Esta base permite acumular más experiencias sobre cómo hacer determinada actividad, y por tanto, lograr que un aprendizaje sea de procedimiento, cognitivo o afectivo.

Biblioteca de aula. Acervo de recursos bibliográficos dirigidos a estudiantes de preescolar, primaria o secundaria, accesible para cada aula, e integrado al resto de los materiales destinados a los docentes y estudiantes. Tiene como propósitos favorecer el aprendizaje; la lectura y la escritura; fomentar el amor a la lectura; mantener una actitud abierta al conocimiento y la cultura. La selección de los acervos bibliográficos considera la realidad que viven niñas, niños y jóvenes en la actualidad. Lo integran una gran variedad de títulos y un adecuado equilibrio entre obras literarias e informativas, con el fin de responder a los intereses, necesidades, gustos e inclinaciones lectoras de los estudiantes en los distintos niveles educativos.

Biblioteca escolar. Acervo de material bibliográfico, sonoro, gráfico y video dirigido a la educación básica. Cuenta también con libros en lengua indígena.

Comprende un espacio de consulta, con una ubicación autónoma y mobiliario adecuado, y una extensión que permite la circulación hacia las aulas y la reserva para consulta local. De acuerdo con el Manual de Bibliotecas Escolares y de Aula, es un centro de recursos y búsqueda de información pertinente para estudiantes y *docentes*. Sirve como reserva para las bibliotecas de aula.

Calidad. Implica la congruencia entre los objetivos, resultados y procesos del sistema educativo, conforme a las dimensiones de eficacia, eficiencia, pertinencia y equidad. Esto opera en el marco del artículo 3° constitucional, en el cual se indica que el Estado es el garante de la calidad en la educación obligatoria, “de manera que los materiales y métodos educativos, la organización escolar, la infraestructura educativa y la idoneidad de los *docentes* y los directivos garanticen el máximo logro de aprendizaje de los educandos.” Por ello, el *Modelo Educativo* la incluye como un objetivo curricular a la par de la *inclusión*, la laicidad y la gratuidad, estableciendo que a nadie se prive de acceso a una educación vinculada con sus necesidades.

Calidad de vida. Se refiere a las posibilidades de los seres humanos de satisfacer sus necesidades básicas, como el acceso a los alimentos, al agua, a entornos saludables y a oportunidades para el desarrollo personal. Se trata de la valorización que hacen las personas sobre su estado de satisfacción general, según su acceso a los servicios de salud, educación, vivienda, disponibilidad de tiempo libre, seguridad, empleo, libertad, relaciones sociales y calidad del ambiente.

Campo formativo. En el currículo de la educación básica es cada una de las tres cohortes de agrupación del componente curricular Campos de Formación Académica. Concretamente son a) Lenguaje y Comunicación, b) Pensamiento Matemático, y c) Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social. Se desglosan en asignaturas.

Colaboración. Es la capacidad de una persona para establecer relaciones interpersonales armónicas que lleven a la consecución de metas grupales. Implica la construcción del sentido del “nosotros”, que supera la percepción de las necesidades meramente individuales para concebirse a uno mismo como parte de una colectividad. Se aprende mediante el ejercicio continuo de la comunicación asertiva, la responsabilidad, la inclusión, el manejo de conflictos y la interdependencia, que en conjunto abonan al saber convivir para saber ser y hacer en comunidad.

Comunidades de aprendizaje. Modo de funcionamiento de la comunidad escolar, en el cual el *aprendizaje* se torna el medio y objetivo fundamental de la convivencia. Requieren disponibilidad de información sobre los contenidos y las estrategias educativas, así como espacios para su revisión colectiva, con el fin de plantear planes efectivos y reformularlos cuando sea necesario. Como modelo, ofrecen igualdad de oportunidades en la *sociedad del conocimiento*.

Conocimiento. Entendimiento teórico o práctico de la realidad, elaborado por la sistematización de las experiencias adquiridas en diversos ámbitos de la vida. Producirlo conjuga las capacidades de percibir, asimilar, razonar y recordar. Cada persona construye el conocimiento en relación con su ambiente físico y socioemocional.

Conocimiento interdisciplinar. Aprovechamiento de los contenidos y metodologías de más de una disciplina, para entender aspectos complejos de la realidad. Más que un tipo de conocimiento específico, se trata de la articulación de *conocimientos* provenientes de varias disciplinas para pensar un problema de manera integral.

Consejo Técnico Escolar. Cuerpo colegiado integrado por el director y la totalidad del personal docente de cada escuela, encargados de planear y ejecu-

tar decisiones comunes dirigidas a que el centro escolar, de manera unificada, se enfoque a cumplir satisfactoriamente su misión. En el CTE, se observan y comentan las necesidades técnico-pedagógicas de la escuela y se planea la *Ruta de mejora escolar*.

Consigna. Intervención pedagógica que sugiere qué, cómo y de acuerdo con qué condiciones hay que ejecutar determinada actividad o acción. Generalmente es dictada por el docente. Esta intervención puede ser verbal, gestual-motriz, táctil, audiovisual, entre otras, y pretende, de manera general, colocar a los alumnos en contexto de búsqueda, indagación, ensayo e incluso de error; es decir, provocar y activar la motivación para lograr aprendizajes. Las consignas han de generarse teniendo en cuenta los intereses, necesidades y expectativas de niños y adolescentes. Se debe seleccionar y establecer consignas, en cuyo diseño, confección y realización pueden participar los estudiantes.

Contenido(s) educativo(s). *Conocimientos, habilidades, actitudes y valores* propuestos en un currículo para ser transmitidos en un proyecto educativo. Estos contenidos son valiosos para la sociedad ya que forman la cultura y los valores del *estudiante*, que le permitirán el ejercicio de la ciudadanía, la vida laboral, la vida familiar y las relaciones interpersonales.

Corporeidad. Construcción e integración biopsicosocial que una persona hace de sí. La corporeidad es portadora de muchos y variados significados que son parte de la vida diaria y que constantemente la modifican; es parte constitutiva de la personalidad. Representa la identidad corporal que, sin embargo, trasciende lo funcional para convertirse en un Yo personal. La corporeidad le asigna sentido y significado al Yo en la acción a partir de la interacción con los demás.

Creatividad. Habilidad para relacionar ideas, combinarlas y producir algo

nuevo, ya sea para resolver problemas o para afrontar diversos retos. Se caracteriza por la innovación y la originalidad en relación con un contexto determinado.

Cultura. Rasgos tangibles o intangibles que distinguen a un grupo social. Abarca distintas formas y expresiones de una sociedad: producciones lingüísticas, modos de vida, manifestaciones artísticas, derechos, costumbres, rituales, sistemas de valores y creencias.

Cultura escolar. Prácticas y convicciones sobre los modos de vida y los sistemas de valores presentes en el ámbito escolar. Abarcan las formas de organizar a las comunidades escolares y las funciones que conciernen a cada actor en relación con otros y en relación con el currículo mismo. Sin embargo, estas relaciones no son estáticas: dan lugar a la reflexión y a la búsqueda de nuevas significaciones.

Cultura pedagógica. Conjunto de prácticas y teorías sobre los modos de enseñanza, aprendizaje y gestión escolar. Con frecuencia, estas convicciones se expresan en el currículo y en los planes y programas de estudio, pero también en las formas de interacción entre los actores escolares. La cultura pedagógica se transforma y se adapta a las necesidades de educación de distintas épocas y sociedades.

Currículo. Cada vez menos se concibe como una lista de contenidos, y más como la suma y organización de parámetros que favorecen el desempeño de los estudiantes. Da lugar a una particular ecología del aprendizaje, es decir, a las relaciones simples y complejas que se producen entre los actores (estudiantes, profesores, directivos, padres, autoridades, etc.) del hecho educativo, y a la interacción de ellos con el contexto del que forman parte. Entre los parámetros que dan forma al currículo destacan para qué se aprende, cómo y con quién se aprende y qué se aprende, es decir, los fines, la pedagogía y los contenidos.

Democracia. Forma de vida y de gobierno que se sustenta en la representatividad de sus dirigentes, la existencia de una ciudadanía comprometida y participativa, y el respeto y goce de los derechos humanos. El centro de la democracia está en la participación de los ciudadanos en las decisiones colectivas. En la democracia es fundamental la valoración de la diversidad y la pluralidad. Además es indispensable el apego a la legalidad y la práctica de valores como libertad, igualdad, justicia, tolerancia y pluralidad.

Derechos humanos. De acuerdo con la Oficina del Alto Comisionado de las Naciones Unidas para los Derechos Humanos, estos son inherentes a todos los seres humanos, sin distinción alguna de nacionalidad, lugar de residencia, sexo, origen nacional o étnico, color, religión, lengua o cualquier otra condición. Todas las personas tienen los mismos derechos humanos, sin discriminación alguna. Son interrelacionados, interdependientes e indivisibles. Son universales y están contemplados en la ley y garantizados por ella, en los tratados, el derecho internacional consuetudinario, los principios generales y otras fuentes del derecho internacional. Expresan necesidades vitales y se concretan en las garantías, facultades y prerrogativas que nos corresponden por el solo hecho de ser humanos. Los derechos humanos son un ideal de convivencia y realización humana cuya práctica hace posible el desarrollo de la persona. Los derechos humanos se refieren tanto a las condiciones que permiten a las personas desarrollar todo su potencial y relacionarse con los demás como al establecimiento de las responsabilidades de los Estados-Nación hacia las personas. Entre los documentos importantes en el ámbito de los derechos humanos están la Declaración Universal de los Derechos Humanos y la Convención sobre los Derechos del Niño. Suelen ser recogidos por las constituciones modernas con un valor jurídico superior.

Desarrollo cognitivo. Fortalecimiento de los aspectos que permiten al individuo construir conocimiento, tales como la experiencia, la memoria, la atención, el lenguaje, la percepción o la abstracción, entre otros. El desarrollo cognitivo no es un proceso aparte del desarrollo emocional o físico, se complementa con ambos. Se vincula particularmente con el *aprender a aprender* y el *aprender a hacer*; pero hoy se sabe que favorece de manera importante la relación con los otros, es decir, el *aprender a convivir*.

Desarrollo personal y social. Utilización de las facultades derivadas de los desarrollos *cognitivo, físico y emocional* para la construcción de una personalidad autónoma y solidaria que pueda alcanzar objetivos individuales, y participar al mismo tiempo en la cimentación de una sociedad justa, democrática y libre. En la educación básica se refiere al componente curricular en el que se promueven los conocimientos, habilidades, actitudes y valores que permiten al estudiante, de manera gradual, resolver distintos retos. Este componente se desarrolla por vía del trabajo artístico, creativo, corporal y emocional.

Didáctica. Disciplina del campo pedagógico que tiene por objeto el estudio de las prácticas de enseñanza. Es un campo interdisciplinario que busca la comprensión de dichas prácticas y su prescripción o regulación. Permite analizar y diseñar los esquemas y planes para tratar las distintas teorías pedagógicas. Las prácticas de enseñanza contemporáneas reconocen que el conocimiento es una aprehensión de la realidad, en función de los puntos de referencia que le dan sentido en una sociedad y cultura.

Dignidad humana. Es el valor esencial e intransferible de todo ser humano, que no tiene precio, no es cuantificable, no es cosificado. Ese valor intrínseco hace merecedor de respeto absoluto y es el fundamento de los derechos humanos. Todos los seres humanos tienen la mis-

ma dignidad, independientemente de su condición social o económica, características físicas, origen étnico o nacional, religión, edad, sexo, género, edad, condición, salud, entre otras.

Discapacidad. Resulta de la interacción entre las personas con limitaciones físicas o mentales y las barreras debidas a la actitud y al entorno que evitan su participación plena y efectiva en la sociedad, en igualdad de condiciones con los demás. Esta noción ha evolucionado, alejándose de señalar a las personas como incapaces, y acentuando la importancia del ambiente para facilitar su integración. La educación inclusiva modifica dichos ambientes para que permitan a las personas interactuar sin barreras con otras personas, con el ambiente, con los materiales y recursos, con los contenidos y con las evaluaciones.

Discriminación. Práctica cotidiana que consiste en dar un trato desfavorable o de desprecio inmerecido a determinada persona o grupo, de acuerdo con el Consejo Nacional para Prevenir la Discriminación. Puede suceder entre sujetos, pero también cuando una disposición organizativa genera condiciones de acceso o permanencia en el SEN que un cierto grupo o individuo no puede cumplir por causas que le superan. Eliminar la discriminación es una condición necesaria para lograr una educación democrática en la *diversidad*, la *inclusión*, y que promueva el *aprender a convivir* y el *aprender a aprender*.

Disponibilidad corporal. Conjunto de potencialidades que una persona tiene para implicarse en una actuación motriz. La disponibilidad representa la puesta en marcha de las facultades de cada uno y significa la construcción progresiva de conceptos, procedimientos y actitudes.

Diversidad. Multiplicidad de formas de pensamiento, sentimiento y cultura. Puede presentarse dentro de un salón

de clases en el que la totalidad del alumnado pertenezca a una misma cultura, pero cada quien presenta capacidades cognitivas, emocionales o sociales distintas; o puede ser en una zona donde se presentan grupos de distintas culturas. La diversidad es condición para la flexibilidad del pensamiento. En la educación básica se pretende que la diversidad sea una ventaja en dos sentidos: por un lado permite *aprender a convivir* y, por otro, promueve el desarrollo cognitivo de los *estudiantes*.

Educación inclusiva. De acuerdo con la Declaración de Incheon de la UNESCO, la educación inclusiva garantiza el acceso, la permanencia, la participación y el aprendizaje de todos los estudiantes, con especial énfasis en los que están excluidos, marginados o en riesgo de estarlo. Esto se logra mediante la puesta en práctica de un conjunto de acciones orientadas a eliminar o minimizar las barreras que limitan el aprendizaje y la participación. Dichos obstáculos pueden surgir de la interacción entre los estudiantes y sus contextos: las personas, las políticas, las instituciones, las culturas y las prácticas. Además, la educación inclusiva sustenta y favorece la conformación de la equidad, la justicia, la igualdad y la interdependencia que aseguran una mejor *calidad de vida* para todos, sin discriminación de ningún tipo; así como de una sociedad que reconozca y acepte la diversidad como fundamento para la convivencia social, y que garantice la dignidad del individuo, sus derechos, autodeterminación, contribución a la vida comunitaria, y pleno acceso a los bienes sociales.

Educación integral. Conjunto de principios educativos que parten de la noción de que el ser humano se educa en relación con su comunidad, su entorno natural y valores fundamentales de respeto a la dignidad humana. Requiere de *conocimientos* y habilidades que atiendan a todas las *capacidades humanas* en términos físicos, emocionales, cognitivos y sociales.

Educación obligatoria. Suma de la educación básica y la educación media superior. El mandato establecido en el artículo 3° constitucional indica que es deber de todo mexicano atender a la educación básica y media superior. La primera comprende tres niveles educativos: preescolar, con duración de tres años; primaria, con duración de seis años; y secundaria, con duración de tres años. Abarca la formación de los tres a los 14 años de edad. La educación media superior se extiende por tres grados y comprende el rango de edad entre 14 y 17 años.

Elaborar hipótesis. Proceso cognitivo que permite construir una explicación tentativa, es decir, sujeta a prueba, sobre un comportamiento fenomenológico observado o imaginado dentro de un marco plausible en un contexto específico.

Elementos estructurales de los juegos motores. Conjunto de aspectos o características comunes que regulan y organizan la dinámica de las situaciones lúdicas; estos son regla, espacio, tiempo, jugador, oponente, compañero, adversario, meta, móvil, implementos y artefactos.

Empatía. Es la capacidad de adoptar, intelectual o emocionalmente, el lugar o la perspectiva de otras personas. Implica ponerse en el lugar del otro para tratar de entender su punto de vista, así como las razones de sus acciones o decisiones.

Equidad. Distribución igualitaria y justa del servicio educativo que satisfaga las necesidades particulares de quienes lo reciben, para así contribuir a superar las diferencias existentes, bajo el principio de que “sea para todos, según sus necesidades y capacidades”. Se trata también de ejercer acciones afirmativas, es decir, que conllevan apoyos suplementarios para los grupos en situación de vulnerabilidad.

Escucha activa. Es la capacidad de captar lo que el otro comunica en un diálogo,

tanto sus expresiones directas como las emociones y sentimientos subyacentes a ellas, sin interrumpirlo ni juzgarlo. La escucha activa es un elemento indispensable de la *comunicación asertiva* y de la comunicación eficaz.

Escuela al Centro. Estrategia que articula acciones y programas de la Secretaría de Educación Pública, cuyo objetivo es fortalecer la *autonomía de gestión escolar*. Contempla acciones como promover el *liderazgo del director*; fortalecer los recursos humanos de las escuelas y la *supervisión escolar*, la disminución de la carga administrativa, la toma de decisiones internas sobre recursos financieros y trabajo académico; el fortalecimiento del CTE y el Consejo Escolar de Participación Social; y la asistencia técnica a la escuela. Facilita la acción del personal del plantel y la *supervisión escolar*, capaz y responsable de solucionar problemas específicos. Por vía de principios como los de *acompañamiento*, *autonomía de gestión* o *Autonomía curricular*, se optimizan las facultades de decisión de cada plantel.

Escuelas de verano. En la educación básica son un programa de extensión de las actividades del ciclo escolar, comprendidas en el componente de *Autonomía curricular*, durante una parte del periodo vacacional. Estas escuelas pueden centrar sus esfuerzos en actividades deportivas, culturales y de reforzamiento académico en un tono de convivencia y recreación.

Escuelas indígenas. Atienden el mismo currículo que otras escuelas, pero de manera contextualizada y diversificada. Ofrecen educación en la lengua indígena tanto como en español, lo cual implica también la producción de materiales en lengua indígena, y la adaptación de los programas para responder con pertinencia a la diversidad social, cultural, étnica y lingüística. El CONAFE, la Dirección General de Educación Indígena y la Coordinación General de Educación Intercultural Bilingüe son las instancias encargadas de la educación indígena.

Escuelas multigrado. Las escuelas primarias multigrado son atendidas por uno, dos, tres, cuatro o hasta cinco maestros, que integran en un mismo grupo a los estudiantes pertenecientes a dos o hasta seis grados. Así, por el número de profesores que componen la planta docente, estas escuelas se definen como: unitarias, si un maestro da clases a todos los grados; bidocentes, con dos profesores; tridocentes, con tres maestros adscritos; y tetra y pentadocentes con cuatro y cinco profesores respectivamente; a veces, en estas últimas, algunos grupos ya no son multigrado.

Espacio curricular. Unidad donde se organiza y articula un conjunto de contenidos seleccionados con criterios pedagógicos, epistemológicos y psicológicos, para ser enseñados y aprendidos en un tiempo institucional determinado. Las asignaturas son un ejemplo de espacio curricular.

Estilos de aprendizaje. La conjunción de distintas capacidades cognitivas, sociales y emocionales en cada persona implica que los modos más eficientes para aprender pueden variar de estudiante en *estudiante*. La diversidad de estilos de aprendizaje requiere ciertas condiciones de disponibilidad de material, espacio, saturación de estudiantes por grupo, y *formación docente*.

Ética del cuidado. Actitud o disposición moral para la gestión del currículo. Se parte del reconocimiento de que todos los ámbitos de la labor educativa funcionan primordialmente gracias a las relaciones entre las personas. El cuidado necesario de estas relaciones se lleva a cabo mediante la atención, el reconocimiento y el aprecio del otro. Requiere fomentar el interés por ayudar, reconocer las responsabilidades propias hacia los demás, la solidaridad y la tolerancia.

Evaluación. Valoración sistemática de las características de individuos, programas, sistemas o instituciones, en

atención a un conjunto de normas o criterios. Permite la identificación del estado de estas características y la toma de decisiones.

Evaluación de los aprendizajes. Emisión de un juicio basado en el análisis de evidencia sobre el estado de desarrollo de las capacidades, *habilidades* y *conocimientos* del estudiante. Los resultados de la evaluación permiten tomar decisiones sobre los mejores modos de continuar un proceso educativo. Existen distintos propósitos para evaluar los *aprendizajes* y distintas maneras de evaluarlos.

Evaluación educativa. Emisión de un juicio basado en el análisis de evidencia sobre el estado de diversos aspectos de un proyecto educativo: procesos de enseñanza, contenidos, procesos de aprendizaje, procesos organizativos o el *currículo*, con el fin de tomar decisiones sobre el desarrollo posterior de estos.

Experimentar. Proceso en el que los estudiantes realizan experiencias para intervenir en una situación, evento, fenómeno, donde convierten las observaciones en evidencias. La experimentación permite a los estudiantes plantearse preguntas, diseñar formas de evaluar los resultados, identificar datos anómalos, planificar acciones atendiendo la teoría, incorporar lenguajes simbólicos especializados, generar nuevos procedimientos e instrumentos para resolver y dar sentido a preguntas, regular y autorregular los procesos y juzgar la pertinencia de estos.

Explicar. Establecer relaciones causales por medio de argumentos deducibles y coherentes.

Flexibilidad curricular. Es el principio de diseño curricular que incluye elementos susceptibles de cambio, ajuste o variación dentro del currículo nacional, con el fin de ajustar los procesos educativos a las necesidades de la población para que estos sean utilizados en los planteles, escuelas y localidades.

Formación continua docente. También llamada *actualización*, es una modalidad de formación docente sobre saberes específicos, y de perfeccionamiento de la práctica en el aula. Se imparte en las más variadas instancias, y se conforma de planes específicamente diseñados para mejorar la práctica de los docentes en ejercicio, los proyectos que puedan crear los profesores en el ejercicio colegiado, y los programas de posgrado y especialización.

Formación docente. Preparación para el ejercicio docente. Comprende el desarrollo de saberes relacionados con los contenidos de la enseñanza, así como los *conocimientos* y *habilidades* en términos pedagógicos que se requieren en dicha tarea.

Formación inicial docente. Modalidad que se imparte para docentes novales. Sienta las bases para el ejercicio de la enseñanza en distintas especialidades según área o nivel, ofertadas por las escuelas normales, las universidades y las instituciones de educación superior.

Género. De acuerdo con el Instituto Nacional de las Mujeres (2007), es el conjunto de ideas, creencias y atribuciones sociales, construidas en cada cultura y momento histórico, tomando como base la diferencia sexual, a partir de la cual se elaboran los conceptos de “masculinidad” y “feminidad” que determinan el comportamiento, las funciones, las oportunidades, la valoración, y las relaciones entre mujeres y hombres.

Globalización. Proceso progresivo de comunicación e interdependencia entre diversos países, que une mercados, fusiona culturas y produce transformaciones de carácter migratorio, económico, político y cultural. Enmarca formas inéditas de relación entre las naciones y conforma nuevos vínculos y procesos de inclusión y exclusión a escala planetaria.

Gradualidad. Característica de desarrollarse de manera paulatina. Es una de las suposiciones más ampliamente difundidas sobre el *aprendizaje* y el desarrollo humano. Reconoce que el crecimiento de las facultades y capacidades humanas depende de las condiciones preexistentes, de modo que ningún cambio puede efectuarse si no guarda alguna similitud con las estructuras mentales previas.

Habilidad. Destreza para la ejecución de una tarea, física o mental. Las habilidades no están dadas en cada individuo, sino que se desarrollan en la interacción que tiene con el ambiente, de modo que los procesos individuales de *aprendizaje* y los procesos sociales de interacción necesitan coordinarse para lograr su mejora.

Habilidades cognitivas. Estrategias y recursos mentales de los que se dispone para aprender. Su desarrollo requiere utilizar los recursos cognitivos ya existentes, para acometer problemas nuevos que lleven a reformar o reutilizar las estrategias ya conocidas.

Habilidades cognitivas superiores. Procesos mentales que en mutua coordinación permiten la solución de problemas. Entre ellas se encuentran atención, percepción, memoria, elección de motivos, regulación emocional, autoconciencia, lenguaje, autocontrol, funciones ejecutivas, razonamiento y metacognición.

Habilidades socioemocionales. Herramientas mediante las cuales las personas pueden entender y regular las emociones; establecer y alcanzar metas positivas; sentir y mostrar empatía hacia los demás; establecer y mantener relaciones positivas; y tomar decisiones responsablemente. Entre ellas se encuentran el reconocimiento de emociones, la perseverancia, la empatía y la asertividad.

Horas lectivas. Horas dedicadas al trabajo educativo escolar, sinónimo de horas de clase. El currículo asigna

un cierto número de horas lectivas semanales a cada espacio curricular, de manera que cada escuela pueda definir su organización específica. Su duración puede no ser de sesenta minutos.

Igualdad de género. Situación en la cual mujeres y hombres acceden con las mismas posibilidades y oportunidades al uso, control y beneficio de bienes, servicios y recursos de la sociedad, así como a la toma de decisiones en todos los ámbitos de la vida social, económica, política, cultural y familiar. (Ley General para la Igualdad entre Mujeres y Hombres).

Igualdad sustantiva. Acceso al mismo trato y oportunidades para el reconocimiento, goce o ejercicio de los derechos humanos y las libertades fundamentales.

Imagen corporal. Representación subjetiva que la persona hace de su cuerpo, sus funciones y del simbolismo social y cultural de sí. Integración de sensaciones, emociones, percepciones y experiencias; como resultado de la interacción entre las personas y el significado cultural. Se encuentra en constante cambio y evolución, y es la base para conformar la identidad propia. Los conceptos imagen e identidad corporal son muy próximos. Ambos son fundamento para la integración de la *corporeidad*.

Imaginación. Capacidad humana para representar, crear o combinar ideas e imágenes mentales reales o ideales.

Inclusión. Es un valor y una actitud de aprecio y respeto por la diversidad, a la que la persona considera como fuente de la riqueza y creatividad. Gracias a esta actitud, una persona puede integrar a otros en un grupo de trabajo y valorar sus aportes, sin importar sus diferencias, para encontrar caminos comunes; de ahí que la inclusión favorezca que la vida en sociedad sea creativa y estimulante. La inclusión nos ayuda a valorar esas diferencias y a crear un mundo más equitativo donde todos quepan.

Indagación. Es la actividad científica escolar orientada a la solución de problemas auténticos, mediante la cual se generan ideas (pensamiento teórico) sobre los fenómenos del mundo. Incluye varios procesos, como la observación y la experimentación, el análisis y la inferencia, la argumentación de evidencias, la reformulación colectiva de ideas, el planteamiento y la solución de problemas, así como la *evaluación* de resultados, entre otros.

Interdisciplinariedad. Cualidad de hacer un estudio u otra actividad con la cooperación de varias disciplinas. La promoción de la relación interdisciplinaria se considera en el nuevo *currículo*, el cual busca que la enseñanza fomente la relación entre disciplinas, áreas del conocimiento y asignaturas. La información que hoy se tiene sobre cómo se crean las estructuras de conocimiento complejo —a partir de “piezas” básicas de *aprendizajes* que se organizan de cierta manera— permite trabajar para crear estructuras de conocimiento que se transfieren a campos disciplinarios y situaciones nuevas. Esta adaptabilidad moviliza los aprendizajes y potencia su utilidad en la sociedad del conocimiento.

Investigación educativa. Producción científica de *conocimientos* que explican el funcionamiento de distintos asuntos: sistemas, prácticas educativas, aspectos emocionales, cognitivos, sociales o culturales, entre otros. Estas explicaciones sirven posteriormente para definir teorías prescriptivas y diseñar proyectos educativos.

Investigar. Buscar respuesta a una cuestión o problema para desarrollar las ideas sobre el mundo circundante, considerando la identificación, la medición y el control de variables. Implica el planteamiento de un plan, su desarrollo y *evaluación*.

Juego motor. Actividades y tareas que implican la movilización de grandes grupos musculares. Tiene su origen en la estructura muscular, ósea y ligamen-

tosa del cuerpo. La característica y la palabra “juego” le asignan un carácter placentero y catártico al movimiento, y representa el principal elemento que activa y motiva la realización de acciones motrices.

Justificar. Producir razones o argumentos en los que se exprese la relación de algo con un *corpus* de conocimiento (teoría).

Legalidad. Es un valor fundamental de la *democracia* porque garantiza a los ciudadanos el ejercicio de sus derechos y el cumplimiento de sus obligaciones. En los grupos sociales es fundamental que las personas que los conforman construyan normas, al tiempo que acepten y tomen como suyas las leyes, de manera que se conviertan en criterios de orientación para su actuar cotidiano, en un marco de respeto a la dignidad, la libertad y la igualdad.

Liderazgo directivo. Uso de las facultades de planificación, motivación, administración y asesoramiento de un equipo de trabajo. Es un requisito para coordinar las definiciones del componente *Autonomía curricular*; las correspondientes alianzas e inversión en materiales; el *acompañamiento* pedagógico; la transformación pedagógica de los docentes a su cargo; y la dirección de la *ética del cuidado* en su centro escolar.

Logros de aprendizaje. Habilidades intelectuales y prácticas observables que, en términos de adquisición de *conocimientos, habilidades, actitudes y valores*, se espera que el estudiante desarrolle de manera gradual tras concluir el curso de un plan o programa de estudios.

Mapa curricular. Representación gráfica y simbólica de las relaciones entre algunos componentes curriculares. Representa la secuencia temporal de los estudios y su relación con la distribución por áreas de conocimiento.

Materiales educativos. Objetos utilizados con la intención de facilitar el

acercamiento a los contenidos de aprendizaje. Comprenden materiales especialmente diseñados para responder a las necesidades del currículo o fabricados con fines pedagógicos, así como los que originalmente no tenían esa intención, pero su uso en el aula les ha conferido un sentido educativo. Incluyen los libros de texto gratuito

Medioambiente. Conjunto de factores y circunstancias externos a los seres vivos, pero que constituyen el espacio en el que se desarrollan y del cual toman recursos, como el agua, los minerales y los alimentos. También incluye las condiciones sociales, económicas y culturales que influyen en el desarrollo de los seres humanos.

Modelo Educativo. Forma en que se relacionan los componentes filosóficos, humanos, pedagógicos, cognitivos y materiales de un proyecto educativo. Es un marco de referencia más amplio que el currículo y regula la implementación de este. Está conformado por principios orientadores de la práctica de los individuos y las instituciones que componen el *SEN*, y es una referencia a la que estos miembros recurren para interpretar y regular sus decisiones.

Motricidad. Se entiende como la integración de acciones y experiencias propias que implican un razonamiento continuo, la anticipación y la decisión, lo que permite expresar una actuación inteligente.

Neurociencias. Disciplinas que estudian el funcionamiento del cerebro y el sistema nervioso.

Observar. Examinar atentamente para obtener información relevante en el contexto de una determinada investigación o problema, en función de un propósito o expectativa determinada por una teoría o una hipótesis.

Participación social en educación. Involucramiento de miembros de la comunidad escolar en la promoción de las condiciones óptimas para su trabajo en

los marcos establecidos por la legalidad. Los ambientes sociales influyen en el trabajo escolar y el *aprendizaje*; así, es necesaria la participación de madres y padres de familia para garantizar las mejores condiciones de operación escolar. La autoridad escolar es la responsable de facilitar y procurar la participación, con el respaldo del ayuntamiento y la autoridad educativa locales.

Patrimonio. El patrimonio suministra a las sociedades un caudal de recursos que se heredan del pasado, se crean en el presente y se transmiten a las generaciones futuras para su beneficio. Es importante reconocer que abarca no solo el patrimonio material, sino también el inmaterial, así como el patrimonio natural y cultural.

Patrones básicos de movimiento. Son acciones concretas como caminar, correr, saltar, reptar, lanzar, atrapar, patear, girar, rodar, entre otras, que paulatinamente se combinan y depuran para realizarse con un menor esfuerzo y un mayor grado de efectividad. Se organizan en tres tipos: locomoción, manipulación y estabilidad.

Pedagogía. Disciplina que estudia la educación en los conocimientos científicos que sobre ella se producen, para generar lineamientos o propuestas de acción eficientes y que cuiden la dignidad humana de los estudiantes. Es un campo de trabajo interdisciplinario que conjuga conocimiento de diversas áreas para diseñar teorías, proyectos y estrategias educativas.

Pensamiento analítico. Forma de *pensamiento estratégico* para comprender y resolver problemas. Consiste en desarrollar las *capacidades* para descomponer un problema en sus elementos constitutivos e identificar tanto las características de cada uno como las relaciones que los propios elementos guardan entre sí.

Pensamiento complejo. Forma de pensamiento que articula modelos de la realidad a partir del reconocimiento y

la identificación de varias dimensiones. El pensamiento complejo requiere determinar los elementos de la realidad más allá de las definiciones que acotan a cada área del conocimiento (véase *conocimiento interdisciplinar*), así como reconocer que las partes de un todo interactúan de modo dialéctico, esto es, se influyen mutuamente a lo largo del tiempo.

Pensamiento creativo. Estrategia de pensamiento consistente en poner en consideración vínculos que resultan poco evidentes entre diversos temas, con el fin de encontrar nuevas perspectivas y concepciones a lo ya conocido. Requiere exceder los límites establecidos por las definiciones y buscar relaciones en lo inusual, y mantener siempre una vinculación lógica o analógica, causal o por similitud con el problema original. Por su flexibilidad característica facilita resolver y abordar problemas de toda índole.

Pensamiento crítico. Conjugación de distintas formas de pensamiento, como el *analítico*, el *complejo* o el *creativo*, para llevar a cabo una valoración integral de un problema en por lo menos dos sentidos: la comprensión del problema en sus componentes y el discernimiento de las relaciones con el contexto que le dan lugar y le permiten o impiden sostener su funcionamiento.

Pensamiento y actuación estratégicos. El pensamiento estratégico es la capacidad intelectual para discernir y tomar decisiones sobre cuál es la acción motriz más conveniente en determinada situación, actividad o juego. La actuación es la acción concreta que se asume a partir de la decisión. Juntos le imprimen fluidez, orden y secuencia a las acciones a partir de la lógica de la actividad y permiten hacer anticipaciones al momento en que alguna condición se modifica.

Percepción. Proceso en el que el ser humano capta y procesa información por medio de los sentidos. La sensibilidad y la percepción se encuentran

relacionados porque en ambos concurre el uso de los sentidos, sin embargo la percepción otorga significado a las experiencias sensoriales ya que en esta intervienen el entendimiento, los intereses personales y la cultura.

Perfil de egreso. Conjunto de *conocimientos*, *habilidades*, y *valores* expresadas en rasgos deseables para ser alcanzados por el estudiante al concluir la *educación obligatoria*. El logro de estos rasgos requiere de la interacción entre el estudiante, el docente y el *currículo*, con el adecuado soporte de la escuela y la *SEN*.

Permanencia. Continuidad de un estudiante en los ciclos de la *educación obligatoria*, las causas que la permiten, y los indicadores estadísticos que la describen. Es importante interpretar la permanencia en términos de inclusión, ya que los grupos o individuos que tienen dificultades para lograrla suelen ser aquellos que presentan condiciones socioculturales, cognitivas, físicas o emocionales que no son atendidas de manera adecuada por el *SEN*.

Pertinencia. Correspondencia entre los contenidos curriculares y las estrategias de enseñanza con las necesidades de aprendizaje, la oferta adecuada de conocimientos y su adquisición en la población estudiantil. La pertinencia es una condición para el logro de la *equidad* y la *inclusión* educativas, ya que las necesidades de aprendizaje dependen también de factores extra escolares.

Plan de estudios. Documentos en que se establecen los propósitos de formación general y, en su caso, la adquisición de conocimientos, *habilidades*, *capacidades* y destrezas que correspondan a cada nivel educativo; *contenidos* fundamentales de estudio, organizados en *asignaturas* u otras unidades de aprendizaje que, como mínimo, el estudiante debe acreditar para cumplir los propósitos de cada nivel educativo; secuencias indispensables que deben respetarse entre las asignaturas o unidades de aprendizaje y que constituyen un nivel

educativo; y criterios y procedimientos de *evaluación* y acreditación para verificar que el estudiante cumple los propósitos de cada nivel educativo.

Planteamiento curricular. Véase *currículo*.

Plantel. Cada centro educativo incluye al personal y la infraestructura física. Especialmente referido en la educación media superior.

Plantilla completa. Disponibilidad de un cuerpo docente que tenga suficientes miembros para cubrir las plazas de cada plantel. La posibilidad de disponer de personal posibilita la distribución equilibrada de las tareas, y permite a cada docente concentrarse en atender de modo integral las necesidades estudiantiles.

Potencial motor. Nivel de aptitud de una persona, referido a la puesta en marcha y combinación de sus posibilidades motrices. Nivel y umbral de desarrollo de las distintas capacidades.

Prácticas de cuidado. El cuidado es un modo de ser esencialmente humano que implica una actitud de preocupación, responsabilidad y compromiso afectivo con las necesidades de otro humano. Por ello, solo surge cuando la existencia de alguien tiene importancia para uno. Se cuida la vida en la escuela con la enseñanza práctica del amor a la naturaleza, y con las reflexiones y prácticas sobre la necesidad de la convivencia pacífica y armónica entre los integrantes de una sociedad.

Prácticas pedagógicas. Diseño, planeación, implementación y evaluación de estrategias educativas, sustentadas en modelos teóricos. Utilización de estrategias didácticas y materiales en la observación y el análisis de los estudiantes, que permitan comprender las características específicas del grupo real con el que se trabaja.

Programas de estudio. En ellos se establecen, dentro de un *plan de estu-*

dios, los propósitos específicos de *aprendizaje* de las *asignaturas* u otras unidades de aprendizaje; así como los criterios y procedimientos para evaluar y acreditar su cumplimiento. Pueden incluir sugerencias sobre métodos y actividades para alcanzar dichos propósitos. Dados los espacios de libertad y *Autonomía curricular* considerados en la educación básica, los programas pueden ser modificados en atención a las necesidades y el contexto de los estudiantes, tras el debido análisis y discusión en los grupos colegiados.

Progreso tecnológico. Continua producción de métodos para la transformación del mundo material y la resolución de problemas, mediante el diseño de bienes y servicios. Lograrlo requiere la socialización de *habilidades* y *conocimientos* entre la población, el desarrollo de las *capacidades* para *aprender a aprender* y *aprender a hacer*, así como la estimulación de condiciones para la *creatividad* y la innovación.

Propuesta curricular. Conjunto de recursos pedagógicos (enfoques, metodologías, orientaciones didácticas, *evaluación*, etc.) que tienen como propósito facilitar los procesos de enseñanza-aprendizaje, que favorece el desarrollo, la adquisición o el fortalecimiento de *conocimientos*, *habilidades* y *actitudes* de los alumnos; así como *materiales educativos* (libros impresos y digitales, videos, tutoriales, técnicas y tecnologías de la información y comunicación como *software*, plataformas, chat, correo electrónico, videoconferencias, etc.), derivados de un tema específico que corresponde a un tema general de cada ámbito del componente curricular.

Proyecto de vida. Es el proceso de toma de decisiones para la vida propia, al asumir la libertad que cada individuo tiene para construir su identidad en interacción con su ambiente social. Es posible gracias a la adquisición de

conocimientos que permitan lograr metas personales, habilidades sociales para la interacción y el fortalecimiento de las capacidades emocionales de cada individuo. Es un ejercicio fundamental de *aprender a ser*.

Rasgos del egresado. Características descritas en términos de *conocimientos*, *habilidades*, *actitudes* y *valores* adquiridos durante la formación escolar. En un *programa de estudios*, usualmente se refieren a estados terminales, tales como los objetivos o el *perfil de egreso*.

Reconocer. Identificar factores, características o conceptos críticos (relevantes/apropiados) para comprender una situación, evento, proceso o fenómeno.

Reforma educativa. Reforma constitucional a los artículos 3° y 73°, aprobada por el Congreso de la Unión, promulgada por el Ejecutivo Federal el 25 de febrero de 2013, y publicada en el *Diario Oficial de la Federación* (DOF) al día siguiente. Incorporó dos aspectos clave para el *SEN*: el primero, y que determinó el alcance del proceso transformador, es que elevó a rango constitucional el derecho a una educación de calidad para todos los mexicanos. El Estado se obliga a garantizar no solo un lugar en la escuela a todos los niños, niñas y jóvenes, sino que debe velar para que los estudiantes alcancen su máximo logro de aprendizajes. La educación impartida por el Estado debe ser gratuita, laica y de calidad. El segundo estableció la obligación de crear un sistema para la profesionalización de los docentes, que les otorgue certidumbre en su ingreso, su permanencia y la promoción mediante el establecimiento de procesos de *evaluación* justos y transparentes. Ambos elementos se concretaron mediante modificaciones a la LGE y la promulgación de la Ley del Ser vicio Profesional Docente. Asimismo, en el marco de la Reforma Educativa se mandató la revisión del Modelo Educativo Nacional.

Rendición de cuentas. Es el acto administrativo que obliga a los gobernantes a

responder las solicitudes de información y los cuestionamientos de los gobernados. Mediante la rendición de cuentas, los responsables de los fondos públicos informan, justifican y se responsabilizan de la aplicación de los recursos públicos puestos a su disposición. Rendir cuentas es establecer un diálogo de comunicación permanente, institucional, entre funcionarios y ciudadanos.

Representación. La representación es una abstracción intencionada, expresada en una construcción mental para actuar sobre lo percibido.

Representar. Hacer explícita la construcción mental del alumno, con la que interpreta y actúa ante una situación fenomenológica.

Resiliencia. Capacidad que tiene una persona o un grupo para recuperarse frente a la adversidad.

Responsabilidad. Es la capacidad de una persona para responder o hacerse cargo de aquello a lo que se ha comprometido o le corresponde hacer de acuerdo con las funciones que se le asignan y acepta, por lo que es un acto voluntario, que parte de la autonomía y de la autorregulación. Gracias a la responsabilidad, una persona está dispuesta a cumplir una tarea o a hacerse cargo de otra persona. El valor de la responsabilidad garantiza que todos los integrantes de un grupo realmente se beneficien del trabajo y aprendizaje colaborativo.

Resultados esperados. Véase *logros de aprendizaje*.

Retos del siglo XXI. Problemáticas que surgen en el marco de la sociedad globalizada, las cuales requieren de estrategias específicas para ser superadas. Entre ellos se cuentan: la capacidad de comprender la relación entre los entornos locales y globales, en términos sociales y ecológicos; mantener la confianza en la escuela; promover proyectos educativos innovadores; asumir

teorías pedagógicas que trasciendan el aprendizaje centrado en la cognición; disminuir las brechas de desigualdad; respetar a los profesionales de la educación; y comprometerse con un proyecto educativo común.

Riesgo. Probabilidad de ocurrencia de daños, pérdidas o efectos indeseables en personas, comunidades o sus bienes como consecuencia de eventos o fenómenos, también considera la vulnerabilidad y el valor de los bienes expuestos.

Ruta de mejora escolar. Es el planteamiento dinámico o sistema de gestión por medio del cual el plantel ordena sus procesos de mejora. Es elaborada e implementada por el CTE. Comprende la planeación, el implementación, el seguimiento, la *evaluación*, y la rendición de cuentas.

Saberes. Producto y consecuencia de la vida de cada sujeto, obtenidos por distintas vías, no solo la educación formal y la producción científica e intencional del conocimiento. Son resultado de la interacción personal con lugares, situaciones, personas, objetos, pensamientos y normas. La *diversidad*, la cual atiende al principio de *inclusión*, requiere un espacio para los saberes de los antecedentes culturales y sociales a los que los estudiantes pertenecen.

Servicio de Asistencia Técnica a la Escuela. Es el “conjunto de apoyos, asesoría y *acompañamiento* especializados al personal docente y personal con funciones de dirección para mejorar la práctica profesional docente y el funcionamiento de la escuela”. Entre sus atribuciones específicas se cuenta el apoyo a los docentes para la *evaluación* interna y la interpretación y uso de evaluaciones externas. El ser vicio es brindado por personal de dirección, supervisión o personal docente, con funciones de *asesor técnico pedagógico*.

Sistema Educativo Nacional (SEN). Está conformado por a: I) los estudiantes, educadores y los padres de familia; II)

las autoridades educativas; III) el Servicio Profesional Docente; IV) los planes, programas, métodos y materiales educativos; V) las instituciones del Estado y de sus organismos descentralizados; VI) las instituciones de los particulares con autorización o con reconocimiento de validez oficial de estudios; VII) las instituciones de educación superior a las que la ley otorgue autonomía; VIII) la *evaluación educativa*; IX) el Sistema de Información y Gestión Educativa; y X) la infraestructura educativa.

Sistema de Alerta Temprana. Conjunto de acciones que permite a los colectivos docentes detectar a tiempo a los alumnos en riesgo de rezago o de abandono escolar, al contar con información sobre la cual puedan decidir e intervenir oportunamente para lograr su permanencia en la escuela.

Situación de vulnerabilidad. Sucede cuando una persona o un grupo de personas está en riesgo de sufrir o sufre una disminución, por condiciones económicas, sociales o ecológicas, de su capacidad para utilizar su soberanía y elegir sobre su destino ante la influencia de otras personas o grupos, o bien ante condiciones del ambiente. Los pasos que la escuela tome para eliminar las barreras que afrontan estas poblaciones, son acciones de *inclusión*.

Sociedad del conocimiento. Se denomina a la sociedad cuyos procesos y prácticas se basan en la producción, distribución y uso de conocimientos, en la que el conocimiento se convierte en el verdadero capital y el primer recurso productor de riqueza. Sociedad globalizada, en la que la ciencia y la tecnología transforman uno a uno y en cada instante los ámbitos de nuestra vida: el modo de comunicarnos, de transportarnos; la forma de curar las enfermedades, de sentir y de pensar; la forma de amar, de estudiar, de recrearnos, de pagar las cuentas, entre otros. Es un sistema económico y social en el que el producto final se caracteriza por un valor agregado de conocimiento incor-

porado. Es la configuración de los sistemas políticos, económicos y sociales donde el bienestar humano tiene como fundamento la participación pública, la cual requiere conocimiento. En la sociedad del conocimiento se necesitan capacidades cognitivas para afrontar la saturación de información; socioemocionales para establecer redes de colaboración; y la movilización de ambas para lograr los objetivos individuales y colectivos, siempre que se consideren las consecuencias éticas de los actos. Asimismo se requiere estimular el ingenio y la creatividad como capacidades para iniciar y hacer frente al cambio.

Solución de conflictos. Es la capacidad para buscar soluciones viables en una situación en la que los intereses de dos o más personas no coinciden y es preciso ponerse de acuerdo para trabajar en la consecución de una meta común. Es una de las habilidades más importantes para desarrollar la colaboración, pues al interactuar con los demás el antagonismo es inevitable: surge de la oposición entre los intereses o puntos de vista del individuo y los intereses o puntos de vista de la colectividad. Para resolver constructivamente los conflictos, de manera que las partes queden satisfechas, es preciso utilizar la *comunicación asertiva*, el respeto, la *responsabilidad*, la *empatía* y la *inclusión*, entre otras habilidades.

Supervisión escolar. En la educación básica cumple funciones de carácter técnico-pedagógico y administrativo, que comprenden la asesoría y la *evaluación*. Es considerada como una *autoridad educativa* y su función privilegia los apoyos técnicos y didácticos sobre los administrativos.

Supervisión pedagógica. Se refiere a la supervisión escolar. Aunque se recurre al adjetivo “pedagógica” para destacar su función de identificar fortalezas y áreas de oportunidad en las escuelas, ya que en el pasado, la *supervisión escolar* tuvo funciones predominantemente administrativas.

Supervisor. Es el responsable de vigilar el cumplimiento de las disposiciones normativas y técnicas aplicables; apoya y asesora a las escuelas para facilitar y promover la *calidad* de la educación; favorece la comunicación entre escuelas, padres de familia y comunidades; y realiza las demás funciones que sean necesarias para la debida operación de las escuelas, el buen desempeño y el cumplimiento de los fines de la educación. El supervisor es también responsable de la alerta temprana para detectar a los estudiantes que están en riesgo de reprobación o exclusión. En la educación básica incluye a supervisores, inspectores, jefes de zona o de sector de inspección, jefes de enseñanza o cualquier otro cargo análogo; y a quienes con distintas denominaciones ejercen funciones equivalentes en la educación media superior.

Temas generales. Son organizadores curriculares de cada ámbito, que comprenden un número variable de temas específicos clave para la formación integral de los alumnos y son la base para desarrollar propuestas curriculares.

Teorías del aprendizaje. Modelos explicativos del *aprendizaje*, obtenidos por vías de la investigación científica en diversas áreas, como la pedagogía, la filosofía, la psicología, la sociología o la neurociencia. La precisión con la que estas teorías describan el proceso de aprendizaje constituye una base para el diseño de técnicas, estrategias,

programas y sistemas educativos que respondan a las posibilidades de las *capacidades* humanas. (Véase *aprendizaje significativo* y *aprendizaje situado*).

Trabajo colaborativo. Forma de organización colectiva del trabajo, consistente en articular las funciones y tareas de manera que cada miembro del grupo dé soporte y reciba respaldo de los demás. No se trata de fraccionar o segmentar una labor, sino de coordinar su ejecución hacia una meta común. Es una característica del *trabajo colegiado* de las *Academias*. Es un medio y un fin de la enseñanza que contribuyen principalmente a *aprender a aprender*, *aprender a convivir* y *aprender a hacer*.

Trabajo colegiado. Asociación de docentes y directivos de un plantel que realizan *trabajo colaborativo* para mejorar la práctica pedagógica, rediseñar estrategias de *evaluación*, generar materiales didácticos, y gestionar una mejor *formación docente*.

Tutoría. En el SEN tiene dos acepciones. Por un lado es el proceso de acompañamiento a un estudiante que, además de referir a los aspectos estrictamente académicos y cognitivos de la trayectoria escolar, apoya en las condiciones sociales, emocionales y de desarrollo personal que los conducen. En segundo lugar, en específico en relación con los docentes, es una estrategia de profesionalización orientada a fortalecer las capacidades,

los *conocimientos* y las competencias del personal docente y técnico docente de nuevo ingreso en el servicio público educativo. Mediante la tutoría se garantiza el derecho del personal de nuevo ingreso de contar con el apoyo de profesionales experimentados que lo acompañarán académicamente a lo largo de dos años, contados a partir de su inserción en el servicio educativo. Simultáneamente, la tutoría ayuda al cumplimiento de las obligaciones normativas de permanencia en la función del docente o técnico docente, al contribuir con su incorporación al trabajo escolar y a la mejora de su desempeño profesional

Valorar. Determinar la importancia de ciertas situaciones con base en la identificación de ventajas y desventajas.

Valores. Elecciones que hacen los individuos sobre la importancia de un objeto o comportamiento, según criterios que permiten jerarquizar la opción de unos sobre otros. La enseñanza de los valores es entonces la creación de *ambientes de aprendizaje* donde se transmitan los usos que la sociedad hace de ciertos objetos o la ejecución de ciertas prácticas.

Vulnerabilidad. Se refiere a las condiciones en que vive la población y su grado de información y predisposición a resultar afectada por un fenómeno natural o antrópico, además de la capacidad de las personas para recuperarse de las posibles afectaciones.

Acrónimos

A

ANUIES: Asociación Nacional de Universidades e Instituciones de Educación

ATP: Asesor técnico pedagógico

C

CEPSE: Consejos Escolares de Participación Social en la Educación

CGEIB: Coordinación General de Educación Intercultural y Bilingüe

CIDE: Centro de Investigación y Docencia Económicas

COLMEE: Congreso Latinoamericano de Medición y Evaluación Educativa

CONABIO: Comisión Nacional para el Conocimiento y Uso de la Biodiversidad

CONAFE: Consejo Nacional de Fomento Educativo

CONAGO: Conferencia Nacional de Gobernadores

CONAGUA: Comisión Nacional del Agua

CONAPASE: Consejo Nacional de Participación Social en la Educación

CONAPO: Consejo Nacional de Participación

CTE: Consejo Técnico Escolar

D

DeSeCo: Definición y selección de competencias

DGEI: Dirección General de Educación Indígena

DGDC: Dirección General de Desarrollo Curricular

E

ECEA: Evaluación de las Condiciones Básicas para la Enseñanza y el Aprendizaje

EUA: Estados Unidos de América

F

FCE: Fondo de Cultura Económica

I

IBE: International Bureau of Education

INEE: Instituto Nacional para la Evaluación de la Educación

INIFED: Instituto Nacional de la Infraestructura Física Educativa

INEGI: Instituto Nacional de Estadística y Geografía

L

LGE: Ley General de Educación

LSM: Lengua de Señas Mexicana

M

MCER: Marco Común Europeo de Referencia

N

NFER: National Foundation for Educational Research

O

OCDE: Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos

OIE: Organización Mundial de Sanidad Animal

OREALC: Oficina Regional de Educación para América Latina y el Caribe

P

PIB: Producto Interno Bruto

PIPE: Programa Interdisciplinario sobre Política y Prácticas Educativas

PISA: Programa Internacional de Evaluación de los Alumnos

PUF: Presses Universitaires de France

R

RED: Recursos educativos digitales

S

SATE: Servicio de Asistencia Técnica a la Escuela

SEB: Subsecretaría de Educación Básica

SEGOB: Secretaría de Gobernación

SEP: Secretaría de Educación Pública

SEN: Sistema Educativo Nacional

SNTE: Sindicato Nacional de Trabajadores de la Educación

STEM: Science, technology, engineering y mathematics

T

TIC: Tecnologías de la información y de la comunicación

U

UE: Unión Europea

UGI: Unión Geográfica Internacional

UNAM: Universidad Nacional Autónoma de México

UNESCO: Organización de las Naciones Unidas

UNFPA: Fondo de Población de las Naciones Unidas

UOC: Universitat Oberta Catalunya

UNICEF: Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia

UPN: Universidad Pedagógica Nacional

Créditos

CONCEPTO Y COORDINACIÓN GENERAL DEL PROYECTO

Elisa Bonilla Rius

*Directora General de Desarrollo Curricular,
Subsecretaría de Educación Básica*

COORDINACIÓN GENERAL DE EQUIPOS ACADÉMICOS

Claudia del Pilar Ortega

Equipo de Desarrollo Curricular de la DGDC

La construcción de los programas de estudio para la educación básica contó con el apoyo de especialistas que participaron en diversas capacidades, como autores, lectores, revisores y consultores. La Secretaría de Educación Pública agradece por este medio a todos y cada uno de ellos por su contribución y compromiso.

COORDINACIÓN DE EDUCACIÓN FÍSICA

Gabriela Tamez Hidalgo

Directora de Fortalecimiento Curricular para la Formación Personal y Social en la Educación Básica de la DGDC

ESPECIALISTAS

Luis Felipe Brito Soto, especialista independiente; Antonio Argüelles Díaz González y Rafael Álvarez Fariña, Del Mar al Cielo S. C.; Lucero Rodríguez Cabrera, Secretaría de Salud; Carlos Natalio González Valencia, profesor de Educación Física; Leticia López Juárez, profesora de Educación Física; César Rodrigo Camacho Rodríguez, profesor de Educación Física; Ricardo Chávez López, ESEF; Miguel Ángel Dávila Sosa, ESEF, Luis H. Mejía Mejorado, Retos.

Equipo de Desarrollo Curricular. Educación Física. DGDC

Óscar Román Peña López, Dulce Carolina González Santos.

LECTURA DE DOCUMENTO, OBSERVACIONES Y SUGERENCIAS

Ana Laura Barriendos Rodríguez, María Cristina Cárdenas Peralta, José Martín Farías Maldonado, Lorenzo Gómez-Morín Fuentes, Daniel Hernández Franco, Blanca Heredia Rubio, Miguel Limón Rojas, Olga Leticia López Escudero, Carlos Mancera Corcuera, Pamela Manzano Gutiérrez, Oxana Pérez Bravo, Héctor Ramírez del Razo, Anaid Reyes Hernández, Emmanuel Reynaud Barrios, María Trigueros Gaisman, Pedro Velasco Sodi, Margarita Zorrilla Fierro.

COORDINACIÓN EDITORIAL

Ernesto Manuel Espinosa Asuar

EDICIÓN

Jimena Hernández Blengio y David Chaparro Herrera

ASISTENCIA EDITORIAL

David Chaparro Herrera

DISEÑO Y CUIDADO DE LA EDICIÓN

Gabino Flores Castro y María Ángeles González
MAG Edición en Impresos y Digitales

CORRECCIÓN DE ESTILO

Abdel López Cruz

ICONOGRAFÍA

Miriam Arteaga Cepeda

Miguel Ángel García Rodríguez

INFOGRAFÍAS

Miriam Arteaga Cepeda, Miguel Ángel García Rodríguez, Marina Rodríguez Uribe

ILUSTRACIONES

Magdalena Juárez y Carlos Incháustegui / *Bonobo*

CRÉDITOS FOTOGRÁFICOS

La SEP cuenta con los créditos de las fotografías y la autorización para reproducirlas.

By Jasso/Acervo iconográfico DGDC-SEB-SEP

Páginas: 14, 18, 20, 21, 22, 25, 28, 30, 36, 44, 53, 55, 63, 64, 73, 83, 89, 94, 100, 110, 118, 123, 135, 148, 155, 172, 218, 245, 254, 263, 282.

© Getty Images

Páginas: 50, 158, 160, 179.

Jesús Ordóñez Abrín/SEP

Página: 167.

Martín Córdoba Salinas/Acervo iconográfico DGME-SEB-SEP.

Escuela Primaria “15 de Septiembre”

Página: 39.

Escuela Primaria “Alberto Correa”

Páginas: 108, 128.

Escuela Primaria “Estado de Nuevo León”

Páginas: 47, 70.

Escuela Primaria “Presidente Alemán”

Páginas: 90, 131.

Escuela Secundaria Anexa a la Normal Superior

Páginas: 52, 54, 79, 86.

Agradecemos a la Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales (FLACSO) su colaboración en la preparación de la colección Aprendizajes Clave para la educación integral, que forma parte de la implementación del Modelo Educativo.

NOTAS NOTAS NOTAS NOTAS
TAS NOTAS NOTAS NOTAS
AS NOTAS NOTAS NOTAS
NOTAS NOTAS NOTAS NOTAS
TAS NOTAS NOTAS NOTAS
S NOTAS NOTAS NOTAS NOTAS
NOTAS NOTAS NOTAS NOTAS
OTAS NOTAS NOTAS NOTAS
AS NOTAS NOTAS NOTAS
NOTAS NOTAS NOTAS NOTAS
TAS NOTAS NOTAS NOTAS

