



SEP

SECRETARÍA DE
EDUCACIÓN PÚBLICA



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD AJUSCO
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA**

**DRAMATIZACIÓN COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA LA
ENSEÑANZA DE LOS VALORES DE LA DEMOCRACIA A NIVEL
PRIMARIA**

**PROPUESTA PEDAGÓGICA
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN PEDAGOGÍA**

PRESENTA:

SANDRA ZAMUDIO JIMÉNEZ

ASESOR:

LIC. JOSÉ TENORIO FABIÁN

CIUDAD DE MÉXICO, JUNIO 2019.

ÍNDICE

AGRADECIMIENTOS

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO I LA EDUCACIÓN PRIMARIA Y LOS VALORES DE LA

DEMOCRACIA..... 8

1.1 ¿Qué es la democracia? 8

1.2 Cultura democrática y los valores de la democracia 11

1.3 La importancia de la educación para la cultura política democrática. 16

1.4 La práctica de la cultura democrática en la educación primaria..... 21

1.5 La educación para la democracia y la cultura democrática en el aula 25

CAPÍTULO II LA DRAMATIZACIÓN COMO RECURSO DIDÁCTICO EN LA

EDUCACIÓN A NIVEL PRIMARIA..... 29

2.1 Teorías del desarrollo del niño y el aprendizaje..... 29

2.1.1 Jean Piaget: Las etapas de desarrollo operacional..... 30

2.1.2 Lev Vygotsky: Aprendizaje Socialmente Situado 32

2.2 La didáctica y los recursos didácticos para la enseñanza..... 34

2.3 El juego y la dramatización como recursos didácticos 37

2.4 La dramatización en la educación primaria..... 40

CAPÍTULO III LA REFORMA EDUCATIVA Y LA EDUCACIÓN PARA LA

DEMOCRACIA..... 43

3.1 La Reforma Integral de la Educación Básica (RIEB)..... 43

3.2 El acuerdo 592 por el que se articula la educación básica 44

3.3 El plan de estudios 2011 45

3.4 El estándar curricular para el tercer periodo de la educación básica 46

3.5 El campo formativo desarrollo personal y para la convivencia.....	47
3.6 El programa de estudios para cuarto grado de primaria	49
3.7 Competencias y aprendizajes esperados en la asignatura formación cívica y ética en cuarto grado de primaria	50
3.8 La competencia “comprensión y aprecio por la democracia”	52
CAPÍTULO IV LA DRAMATIZACIÓN COMO UN RECURSO DIDÁCTICO PARA LA ENSEÑANZA DE LOS VALORES DE LA DEMOCRACIA: “RÓMPETE UNA PATA”	54
4.1. Objetivo de la propuesta	54
4.2 Metodología pedagógica	56
4.3 Programación didáctica “Rómpete una pata”	58
ANEXOS	78
CONCLUSIONES	82
BIBLIOGRAFÍA	84

AGRADECIMIENTOS

A Dios, que ha sido mi refugio, fortaleza y muestra de amor a través de muchos milagros.

A mis padres, que los amo y agradezco por su infinito amor, confianza y esfuerzo para hacer de mí una mejor persona.

A mis hermanos Mary, Liz, Marco y Lalo por el apoyo, amor y gran anhelo han seguido mi camino.

A mis hijos Santiago y Aleksandra que son la manifestación más bella de amor, de vida, de Dios, y que me motivan día a día a ser la mejor versión de mi como madre, mujer, profesional y persona.

A Daniel por retarme y a su forma apoyarme.

A Joel por su amistad, apoyo y ser parte importante en las diferentes etapas de mi vida.

A Yesica Camacho, por su linda amistad, por los momentos buenos y no tan buenos que nos han fortalecido como amigas y colegas.

A Ely, Rosy, Blanquita, Aly, Gaby, Mine, Piba, Gina, Chelo, Laurita y Rocío por su amistad, acompañamiento y sus oraciones.

A Germán, Yessy, Victor, Francis, Gerardo, Cesar, Alejandro, Blanquita, Jaqui, Haydee, Andrés, Enrique's y Oscar por su amistad y buenos deseos.

Al mejor pedagogo y ser humano que pude tener como maestro, asesor y ejemplo a seguir: Profesor José Tenorio.

INTRODUCCIÓN

“México es un país orgullosamente libre y democrático”, esta frase tan formal, célebre y hasta conmovedora ha sido pronunciada por la política educativa, por los docentes y también transmitida en los medios de comunicación a través de la Historia de México.

Al recordar la infancia, recuerdo la palabra “democracia” como un tema recurrente durante mi estancia en la primaria. Los libros de texto lo mencionaban y los maestros —uno en especial— lo mencionaba gritando. Se hablaba de la democracia en las ceremonias cívicas, donde rendíamos honores a personajes que en diferentes momentos lucharon por conseguirla.

Sin embargo, en ese entonces, con mis escasos años de vida y estudio, yo apenas alcanzaba a comprender de qué se trataba aquello de la “democracia”. Unas veces la imaginaba como si se tratara de un objeto: un ente estático determinado, una cosa implícita en las ceremonias y las cuestiones patria, como la bandera o el himno nacional; otras, simplemente pensaba que se trataba de una de esas cosas de las que los adultos hablan pero que no se pueden ver, por lo que quizás la comprendería hasta ser mayor.

Luego, al pronunciar la tan afamada frase, memorizada por indicación, me sentía orgullosa e incluida, como si el sólo hacerlo me volviera más mexicana de lo que ya era. Sin embargo, en el fondo, perduraba en mí la duda: ¿qué era eso de la “democracia”?

Años más tarde, en los inicios de mi experiencia profesional como docente en la educación primaria, la duda que yo misma no había conseguido resolver de niña saltó frente a mí nuevamente, ahora expresada en los comentarios de mis alumnos.

A lo largo del trabajo en la asignatura de Civismo —hoy Formación Cívica y Ética—, pude constatar un alto porcentaje de niños poseían la misma idea que yo cuando niña: que la democracia era un ente imaginario, algo de lo que se hablaba pero que no podía conocerse ni mucho menos practicarse, una palabra “rara” de esas que abundan en los libros. Como pedagoga, comprendí que no era sólo yo a

quien de niña le asaltaba esta duda, sino que, en general, los niños de primaria, incluso los de sexto año, encontraban imposible hablar del tema o de ejemplificarlo en su vida cotidiana.

Con base en lo anterior, comenzó en mí un proceso de reflexión sobre este tema. Resulta que, hoy por hoy, “democracia” es una palabra tan sonada que, irónicamente, suele quedar vacía. La escuchamos por doquier, pronunciada sobre todo por los representantes de los partidos políticos cuando están haciendo campaña electoral —como lo fueron las pasadas elecciones presidenciales celebradas en julio—, pero, ¿realmente comprendemos lo qué significa la democracia? ¿Acaso no es un tema del cual debemos cuestionarnos sólo en determinados tiempos, cada tres o seis años cuando hay comicios? ¿Por qué debemos enseñarla a los niños?, y más aún: ¿es posible que la comprendan y practiquen, o se trata de una cuestión que sólo los adultos pueden asimilar? ¿Cuál es el verdadero sentido que debe cobrar la democracia como práctica en la educación primaria y como contenido en el plan y los programas de estudio? ¿Cómo puede ser enseñada a los niños de manera que la entiendan? ¿Cómo se le hace trascender en su experiencia más allá de memorizar frases que se repiten en algunas ceremonias cívicas, las cuales no les hacen pleno sentido?

Partiendo de las interrogantes precedentes, y con el fin de hallar una solución desde la trinchera pedagógica al problema de la enseñanza de la democracia en la educación primaria, comencé la investigación indagando qué es democracia, ya que no podía plantearme el desarrollo de una propuesta docente sin antes subsanar los vacíos de mi propia formación en el tema. A través de la revisión de varios autores, comprendí que la democracia es una forma de organización política y social cuya característica radica en que el poder reside en la totalidad de sus miembros, haciendo que la toma de decisiones responda a la voluntad colectiva de los ciudadanos. Pero no sólo supone una forma de gobierno, sino también una cultura asociada al modo de tomar decisiones en colectividad, resolver conflictos y participar de cuestiones que son interés común en la vida cotidiana. A esto se le conoce como “cultura de la democracia” (Salazar y Woldenberg 2016: 46) Por ejemplo, en la escuela es habitual recurrir a la práctica de la votación cuando se requiere tomar una

decisión que afecta a una mayoría: se pide a los niños que voten por el niño(a) para jefe de grupo, que levanten la mano para escoger lo que quieren comer, etcétera. Éstas son muestras a pequeña escala de la existencia de una cultura de la democracia.

La esencia de la cultura de la democracia se resume en el reconocimiento y práctica de sus valores. Los valores se refieren a necesidades humanas y representan ideales, sueños y aspiraciones cuya importancia es independiente de las circunstancias.

Esto quiere decir que, aunque no se cumplan en la realidad, siguen teniendo su valor como tal, ya que permiten orientar nuestro comportamiento y conducirnos hacia la realización como personas. Son creencias fundamentales que nos ayudan a preferir, a convivir, apreciar y elegir unas cosas en lugar de otras. También son fuente de satisfacción y plenitud que nos impulsan a formular metas y propósitos.

De manera particular, la democracia se sustenta en valores como la participación, la pluralidad, la equidad, la tolerancia y el respeto, los cuales pueden hallarse presentes en la familia, el trabajo, en la calle, la escuela y en todas aquellas partes donde haya oportunidad de convivir con las personas.

La educación contribuye de manera fundamental a la cultura democrática. A través de la educación, los menores adquieren e interiorizan los valores de la vida en democracia, de modo que puedan familiarizarse con ellos y practicarlos para cuando llegue el momento de convertirse en ciudadanos.

Por ello, es importante que desde pequeños comiencen a relacionarse con los demás observando los valores democráticos, a fin de que comprendan su importancia mucho antes de que estén en edad de votar y ejercer derechos políticos. En este sentido, el plan de estudios vigente incorpora el desarrollo de contenidos relativos a la formación de los alumnos para la cultura democrática, materializados en la competencia “Aprecio por la cultura democrática”.

Al respecto, el Plan de Estudios 2011 de Educación Básica que dice:

...el sistema educativo nacional deberá fortalecer su capacidad para egresar estudiantes que posean competencias para (...) asumir los valores de la democracia como la base fundamental del estado laico y la convivencia cívica que reconoce al otro como igual; en el respeto de la ley; el aprecio por la participación, el diálogo, la construcción de acuerdos y la apertura al pensamiento crítico y propositivo.¹

Así, los profesores en el aula se enfrentan al reto de incentivar en los alumnos el aprecio por la cultura democrática. Ésta es una tarea particularmente compleja, debido a que, por su etapa de desarrollo, los alumnos en primaria encuentran difícil la comprensión de estos contenidos.

Habitualmente, en la escuela, algunos maestros exigen aprender y recitar de memoria frases como “México es un país democrático, representativo y federal que está compuesto por 32 entidades federativas”. Sin embargo, esto tampoco significa que los niños comprendan del todo lo que significan construcciones como ésta, ni mucho menos que lo reflexionen y lo vinculen con sus vivencias del día a día, haciendo del aprendizaje algo significativo. A lo mucho, quienes son más observadores llegan a percatarse de alguna conexión somera de la palabra “democracia” con los sucesos de elecciones federales y locales en su comunidad, o bien con cuestiones relacionadas a la violación de garantías a lo largo de nuestra historia y en la actualidad.

Esta situación bien se ejemplifica el siguiente pasaje de un cuento elaborado por una alumna de una institución educativa en Ecuador, recogido en un documento de la Organización de los Estados Americanos (s.f.: 20):

La democracia era una palabra que Sofía siempre escuchaba mencionar. Algunas veces la escuchaba en la escuela, otras en su casa, en la televisión o en la radio, y la verdad era que no la comprendía muy bien lo que esa extraña palabra quería decir. Como toda niña de apenas ocho años (...), Sofía preguntó a su padre, a su tío, a su tía, a su prima mayor, a

¹ Secretaría de Educación Pública. *Plan de estudios 2011. Educación básica*. SEP, México, 2011, p. 9.

sus hermanos, a su empleada, a su chofer, a su profesora y hasta el conserje de su escuela. Cada una de estas personas le dijo algo diferente, y en ese momento se dio cuenta de que ni los adultos sabían muy bien qué era democracia. Sofía decidió que era mejor olvidarse de ese tema

Aunado a situaciones como la descrita, el hecho de que escuchen a los adultos discutir o debatir posturas políticas exhibiendo actitudes de apatía, hartazgo o decepción —expresadas en frases como “¿para qué votar?” o “todos los políticos son unos rateros”— no ayuda a formar en ellos una concepción positiva sobre el mundo de los político; más bien, lejos de comprender el proceso que conlleva el diálogo o construcción de acuerdos, los hace reproducir patrones de intolerancia a las formas de pensar diferentes de la suya y de renuencia a expresar sus ideas en voz alta —“¿para qué opino, si los demás siempre hacen lo que quieren?—.

De tal modo, los docentes de hoy se ven obligados a buscar nuevas estrategias didácticas para la impartición de contenidos relativos a la cultura democrática. Pensando en esto, decidí indagar en algunas estrategias que pudieran serme de utilidad para abordar dicho tema, y encontré que una de las más significativas es la dramatización. De acuerdo con Vacas Pozuelo, ésta se trata de:

“...la acción de dar forma y vida a personajes concretos que se encuentren incluidos en un determinado ambiente (...) es considerada como una actividad de libre expresión, como un juego creativo que motiva la espontaneidad del niño/a, así como el desarrollo de la imaginación”.²

A través de ésta, los niños encuentran una forma de expresar lo que conocen de algún tema sin ser juzgados, lo que les permite aumentar su capacidad de expresar sus ideas y emociones por medio del lenguaje. Más allá del empleo de las nuevas tecnologías, recursos tradicionales relacionados con las enseñanzas artísticas como éste brindan frutos en el ámbito educativo. Al dramatizar, los niños se

² Vacas Pozuelo, Cristina. Importancia del teatro en la escuela. *Innovación y experiencias educativas. Revista digital*, núm. 16, marzo de 2009, p. 4. Recuperado el 26 de octubre de 2017 de <http://patiodeinfantil.wikispaces.com/file/view/IMPORTANCIA+DEL+TEATRO+EN+LA+ESCUELA.pdf4>

ven expuestos a diversos contextos, situaciones y problemas que les demandan el desarrollo de competencias.

Con base en la observación anterior, surgió en mí la inquietud por investigar el modo en que se puede aprovechar la dramatización como una estrategia didáctica para la enseñanza de los contenidos relativos a la democracia y la cultura democrática, específicamente en lo que respecta a la comprensión y adopción de los valores democráticos.

De acuerdo con mi experiencia como docente, la dramatización es un recurso didáctico que puede contribuir a la resolución de problemas de expresión oral en la mayoría de mis alumnos —tanto en lo que refiere a la comunicación verbal como a la no verbal—; de facilitar la comprensión de nociones abstractas y la relevancia de temas complejos. Ya que les permite experimentarlos de una manera vivencial a través del juego y la creatividad.

Así, el docente puede encontrar en la dramatización una herramienta útil para intervenir con los alumnos en la enseñanza de este tema, puesto que es a partir de la vivencia de los valores, creencias, convicciones y conductas que los niños pueden comprender cómo es que sus acciones permiten construir y la democracia de un país y construirse como personas.

De manera especial, el cuarto grado de primaria es un momento en el cual se puede ensayar esta estrategia, debido a que, de acuerdo con el Programa de Estudios, en él se incorpora la asignatura de Formación Cívica y Ética y los alumnos tienen su primer contacto con el estudio de estas cuestiones como una disciplina separada. Aquí, la función del docente es la de fortalecer día con día los valores de la democracia a través de su práctica en el aula. Esta cuestión puede ser resumida en la siguiente pregunta general:

¿Cómo se puede utilizar la dramatización, como un recurso didáctico, para la promoción de los valores de la cultura democrática en el cuarto grado de educación primaria?

A la cual siguen las siguientes preguntas particulares:

- ¿Cuál es la relación que guarda la educación con la promoción de los valores de la democracia?
- ¿Cuál es el uso que puede hacerse de la dramatización, como recurso didáctico, en la educación a nivel primaria?
- ¿Cuáles son las competencias y aprendizajes esperados que se relacionan con la promoción de los valores de la democracia en cuarto grado de primaria?

OBJETIVOS

Objetivo general

Diseñar una propuesta pedagógica para la promoción de los valores de la democracia en cuarto grado de primaria mediante el aprovechamiento de la dramatización como recurso didáctico.

Objetivos particulares:

- Exponer la relación que guarda la educación con la promoción de los valores de la democracia.
- Describir el uso que puede hacerse de la dramatización como recurso didáctico en la educación a nivel primaria.
- Conocer las competencias y aprendizajes esperados que se relacionan con la promoción de los valores de la democracia en cuarto grado de primaria.

El presente trabajo se encuentra estructurado en cuatro capítulos: siendo el primero de ellos el que está dedicado a explicar los valores de la democracia y sus prácticas en la educación primaria; el segundo capítulo se dedica a explicar las teorías del desarrollo del niño, la didáctica, el juego y la dramatización como un recurso didáctico; en el capítulo tercero se hace una revisión de los campos formativos, estándares curriculares, competencias y aprendizajes esperados en el marco de la enseñanza por competencias que propone el Plan de Estudios para la Educación Primaria 2012; en el último capítulo, se presenta una Propuesta Pedagógica para el uso de la dramatización como un recurso de aula en la enseñanza de los valores de la democracia, titulado “Rómpete la Pata”.

CAPÍTULO I

LA EDUCACIÓN PRIMARIA Y LOS VALORES DE LA DEMOCRACIA

“El uso total de la expresión” me parece un buen lema de bello sonido democrático. No para que todos sean artistas, sino para que nadie sea esclavo.”

- Igianni Rodari

En el presente capítulo se desarrolla la concepción de democracia, así como las acepciones de cultura democrática y valores para la democracia.

1.1 ¿Qué es la democracia?

Es difícil asegurar cuándo surgió el término “democracia”. Los estudios históricos consideran que los primeros usos de la noción se dieron hacia el siglo V a.C. en Atenas, Grecia, utilizada para referirse a la importancia de la participación de los ciudadanos en la política con el fin de crear las normas que rigen a la sociedad de aquella época. La palabra proviene de los términos griegos “*demos*” = “pueblo” y “*cratos*” = poder, por lo que, en su acepción más simple, significa “poder del pueblo”. Esto significa que, en su origen, la democracia define lo que es una forma de gobierno; es decir, un modo en que se gobierna a la sociedad destacable entre un conjunto más de opciones como la dictadura, el fascismo y la monarquía. (<https://www.laguia2000.com/edad-antigua/la-democracia-en-atenas>, Consultada el 1 de mayo de 2019)

Con el transcurrir de los años, la idea de la democracia ha sido comprendida de maneras diferentes. Para los pensadores de la Grecia Clásica, como Aristóteles y Platón, se trataba de una forma de gobierno que, por sus características, se oponía a otras como la monarquía —el gobierno de uno— y la aristocracia —el gobierno de unos pocos—. Sin embargo, en la actualidad, donde las circunstancias por las que se

gobiernan la sociedad son muy diferentes a las de hace dos mil años, y la democracia se opone en sentido a los gobiernos autoritarios o a las dictaduras.

En el estudio del concepto “democracia” pueden encontrarse diversas acepciones a considerar por el tiempo, lugar y perspectiva de quien lo escribe. Esto, debido a que consiste en un conjunto de cualidades del contexto y su sociedad, del proceso o procedimientos, de la historia o construcción de la misma, y de las instituciones. También se encuentra sujeta a una serie de características que cada país tiene y presupone determinadas cualidades para que éste pueda nombrarse “democrático”.

De manera específica, la democracia es una forma de gobierno en la que la soberanía es depositada en el pueblo. Se entiende por soberanía al poder político que se afirma de manera formal como el superior al interior de un Estado, el cual cuenta con el monopolio legítimo de la violencia y la capacidad para someter a cualquier otro poder de cualquier índole, ya sea política o económica, tanto interna como externa.

Luego, para ejercer ese poder, el Estado crea leyes, las hace cumplir y se somete a ellas, de modo que su actuación no sea arbitraria, situación a la cual se le conoce como “Estado de derecho”. En democracia, el origen de ese poder supremo o soberano deriva del pueblo y sólo es éste quien puede formular, aplicar y modificar la ley (Salazar y Woldenberg, 2016).

Así, una característica particular del Estado nacional moderno, parafraseando a Salazar y Woldenberg, es la de ser un Estado soberano —que sustenta un poder político superior al de cualquier otro dentro de su territorio—, constitucional —que elabora un documento llamado Constitución configurada como ley suprema y en la que apega a ella— y democrático —que reconoce a la voluntad del pueblo como el principio y el fin de donde emana dicho poder y la razón misma por la cual se gobierna—.

En resumidas cuentas, la idea de democracia es la de un gobierno sustentado en un principio de soberanía popular. Cuando se dice, entonces, que el pueblo es soberano se quiere decir que la fuente última de todo poder o autoridad política es

exclusivamente el pueblo; que no existe, por ende, ningún poder, ninguna autoridad por encima de él, y que la legalidad misma adquiere su legitimidad por ser expresión en definitiva de la voluntad popular (Salazar y Woldenberg, 2016: 19).

Se entiende, entonces, que la democracia atiende a la manera en que se constituye un poder para gobernar a un pueblo desde la voluntad misma de dicho pueblo, y que existe una aceptación y estrecha interrelación entre lo político, cultural, social y educativo como sistemas que mantienen y legitiman al Estado para garantizar un control relativo sobre la sociedad bajo el principio del bien común.

Este principio del bien común está implícito en la sociedad. Es un proceso que requiere tiempo y empeño en su construcción, para que el mismo pueblo acepte y se identifique con la forma de gobierno democrática.

Así, para que se pueda sostener la soberanía popular —es decir, para que un conjunto de personas pueda gobernarse a sí mismo—, es precisa una serie de requisitos:

- Primero.- dicho pueblo debe encontrarse en condiciones de ejercer: derechos políticos para participar en la construcción de una voluntad política colectiva, situación a la cual se le conoce como “ciudadanía” y que, según cada Estado, puede variar —en nuestro país, se requiere tener más de 18 años y haber nacido en México o ser hijo de al menos un progenitor mexicano—. Por lo tanto, los miembros del pueblo soberano no equivalen a los del pueblo gobernado.
- Segundo.- se requiere de una manera de lograr capturar la esencia de la voluntad popular de millones de personas —como son actualmente los Estados— en un momento determinado, lo que se resuelve a partir de dos herramientas políticas: el principio de mayoría, por el que se postula que la adopción de las decisiones políticas deberá corresponder con la voluntad de la mayor parte de quienes forman el pueblo soberano; y,
- Tercero.- el principio de representatividad política, por el que el poder político soberano es depositado en unas cuantas personas que se encargarán de tomar las decisiones políticas en representación de los intereses de la mayoría (Salazar y Woldenberg, 2016).

Los tres principios mencionados se conjuntan en la celebración de los procesos electorales, que son el ejercicio por excelencia de la democracia. En ellos, la ciudadanía —la parte del pueblo que puede ejercer sus derechos políticos y

emanar de sí el poder soberano— acude a las casillas a votar por candidatos y partidos políticos que representen mejor sus intereses y preferencias políticas, y donde, finalmente, la decisión tomada —el candidato vencedor— será hecha conforme al principio de mayoría.

Se trata de un procedimiento para asegurar la soberanía popular a través de la designación de representantes de la voluntad popular que realicen las tareas de legislar (poder Legislativo), ejecutar la ley (poder Ejecutivo) y sancionar su incumplimiento (poder Judicial). De tal modo, la democracia moderna exhibe los rasgos de ser política, formal y representativa (Salazar y Woldenberg, 2016).

Para desarrollarse en el este ejercicio cotidiano de la práctica democrática en el aula, es preciso recurrir a un conjunto de fundamentos que permiten esclarecer el cómo y para qué de la democracia, tanto en la teoría como en la práctica. En ellos intervienen las instituciones educativas —desde la familia hasta las escuelas en sus diferentes niveles formativos, pasando por las organizaciones sociales—, quienes deben generar el ambiente propicio para que se dé la experiencia y práctica de los valores propios de la democracia dentro y fuera del aula con el compromiso de promover la equidad, el respeto, la justicia, solidaridad, etcétera.

De ahí que a la democracia se le relacione habitualmente con un conjunto de valores o principios que la hacen preferible por sobre de otras formas de gobierno. A continuación, se discutirá sobre cuáles son estos valores y su relación con la conformación de una cultura democrática.

1.2 Cultura democrática y los valores de la democracia

En esta parte se explicitan las concepciones de cultura política, democracia y valores, cultura democrática y cultura política democrática.

La democracia encarna por sí misma una cultura: la cultura política democrática. Se entiende por cultura política al conjunto de creencias, referentes y actitudes que una persona o un grupo de persona manifiestan en torno a las cuestiones de la política.

La cultura política está integrada por valores y percepciones que tienen los ciudadanos del mundo político en que viven. Puede ser comprendida desde la construcción de las instituciones que forman al Estado, así como desde las actitudes que los hombres y las mujeres presentan hacia los sistemas políticos e institucionales (Peschard, 2016). En resumen, la cultura política se trata de la forma particular en que una sociedad concibe y mira a su política.

De manera formal, la democracia se encuentra sustentada en tres valores: la libertad, la igualdad y la fraternidad de acuerdo a Salazar y Woldenberg. A continuación, se revisará cada uno:

- Libertad: la libertad en democracia cobra dos sentidos. El primero refiere a la posibilidad de cada individuo de actuar sin restricciones, sanciones, amenazas o impedimentos por parte de otros, de instituciones sociales o de organizaciones políticas –esto, por supuesto, de manera restringida; es decir, sin ir en contra de las libertades de los demás–. Este sentido corresponde con el de las libertades formales, que son aquellas específicas de condiciones procedimentales, como la libertad de pensamiento, de expresión, de asociación, de reunión, de tránsito y de religión, entre otras, así como de las libertades de elección entre alternativas para la compra, el consumo, la elección de carrera, etcétera (Salazar y Woldenberg, 2016).

Por otro lado, hay un segundo sentido de la libertad en democracia, donde se entiende como la “capacidad de autogobernarse o autodeterminarse y, por lo tanto, de asumir como legítimas sólo las obligaciones y vínculos que cuenten con su aprobación tácita o explícita” (Salazar y Woldenberg, 2016: 32). Esto significa que todas las personas son libres de actuar participando en la toma de decisiones sin ser sometidos por otros. Esto también da pie a una serie de derechos particulares, como la libertad de pensamiento, reunión, asociación, manifestación y de sufragio. Este tipo de libertad también se encuentra restringida y se manifiesta fundamentalmente en la participación electoral.

- Igualdad: este valor debe entenderse a partir de la aceptación de la existencia de diferencias entre los seres humanos y las sociedades, las cuales son elementos constitutivos de lo humano. Dentro de esto, lo que marca la pauta fundamental de la igualdad es la consideración de que “ninguna de tales diferencias o desigualdades puede legitimar el dominio de unos seres humanos sobre otros” (Salazar y Woldenberg, 2016: 36). Esta igualdad se verifica, principalmente, en los ámbitos jurídico y político, dando lugar a los derechos sociales y las libertades individuales. Claro es que existe una “permanente tensión entre las aspiraciones de igualdad y libertad entre los ciudadanos” (Merino, 2016: 56).
- Fraternidad: este valor es visto como un puente que enfatiza a la libertad y la igualdad en aras de la construcción de la democracia. En la fraternidad, la intención primordial es que las tensiones que resultan de las dinámicas sociales, políticas, económicas e históricas se vean como rutas de resolución en las que los participantes no se miren como enemigos, sino como “copartícipes parcialmente conflictivos en la formación de la voluntad política nacional” (Salazar y Woldenberg, 2016: 39).

En el sentido de lo anterior, el escritor Octavio Paz (1990: 8) consideró que “...la libertad puede existir sin igualdad y la igualdad sin libertad. La primera, aislada, ahonda las desigualdades y provoca las tiranías; la segunda oprime a la libertad y termina por aniquilarla. La fraternidad es el nexo que las comunica, la virtud que las humaniza y las armoniza.” Por ello, es fundamental tomar los valores de la democracia como elementos a replicar en la educación.

Por otro lado, la cultura democrática hace referencia a un conjunto de elementos que repiensen la idea misma de la democracia, ya no limitándola al terreno electoral, sino reconociendo que la democracia, en sí misma, trata “de un régimen político que garantiza los derechos de ciudadanía en un sentido amplio y permite a los ciudadanos intervenir en la vida pública, es decir, influir en las decisiones del gobierno y vigilar su desempeño” (Olvera, 2010: 13).

Por su parte Peschard dice que la cultura política democrática se sustenta en una serie de componentes que le caracterizan y permiten el desarrollo efectivo de la

democracia en su esencia. De acuerdo con Peschard (2016), éstos componentes son:

- La ciudadanía: refiere al “grupo de individuos racionales, libres e iguales ante la ley, que conforman el sujeto por excelencia de la cosa pública y de la legitimación del poder” (Peschard, 2016: 32). Esto, en razón de que su base está asentada en el pueblo, como principio y término del poder. En este sentido, tanto la esfera pública como la privada inciden en la conformación de la ciudadanía, la cual se manifiesta en diversas formas: votando, denunciando y participando en diferentes canales de comunicación.
- La participación: es la intervención voluntaria que refleja el compromiso con los valores democráticos, a través de los cuales se mantiene el canal de comunicación y contacto entre gobernantes y gobernados en temas nacionales y de importancia para diversos sectores.
- La sociedad abierta, activa y deliberativa: esta característica permite distinguir el entorno y la apertura por medio de la cual se generan contextos de discusión de opiniones, demandas, representaciones, acciones, discursos, en términos de la misma participación y la asociación, como virtudes en la democracia, que dan lugar a la autonomía de ideales y a propias agendas de acción.
- La secularización: éste es un principio fundamental a través del cual se genera una autonomía particular por la cual los dogmas religiosos no deben regir la vida política nacional. Como indica la autora. Una cultura que se seculariza es aquélla en la que las creencias, sentimientos, concepciones y actitudes hacia los objetos políticos van dejando de estar ligados a estilos ideológicos rígidos y dogmáticos que dependen de una voluntad ajena, para abrirse a toda clase de información y convertirse en seculares, vale decir, conscientes, pragmáticos y multivalorativos, esto es, sujetos al libre albedrío y tolerantes frente al flujo de los cambios (Peschard, 2016: 36).
- La competencia o eficacia cívica: tomando en cuenta los anteriores elementos, se puede hacer notar a esta característica como la disposición de los

ciudadanos por desarrollar las virtudes cívicas, en el sentido de la participación y el compromiso frente a los asuntos públicos, sin esperar que las autoridades o el gobierno mismo resuelva (Peschard, 2016: 37), sino más bien en aras de incidir y exigir la resolución a problemas y situaciones de interés nacional.

- La legalidad: dentro de la cultura política democrática, es vital el reconocimiento un orden jurídico objetivo que aplica a todos por igual, pues obliga a los ciudadanos a cumplir las sanciones vinculadas a determinados actos, además de ofrecer garantías frente a acciones violentas o injustas.
- La pluralidad: esta característica es importante dentro del juego político, pues permite generar competencia a través del reconocimiento a la diferencia, pues “hablar de una cultura de la pluralidad es referirse a un patrón de valores y orientaciones que tienen como punto de partida la existencia de la diversidad en su proyección sobre el mundo político y las relaciones de poder” (Peschard, 2016: 38).
- La cooperación con los conciudadanos: este principio se apoya en la suma de esfuerzos a través de la cual se ciernen un ambiente de confianza, integración social y potencialidad que solidifica las relaciones entre los ciudadanos frente a las autoridades gubernamentales.
- La autoridad políticamente responsable: así como los ciudadanos se apegan a un orden jurídico, también las autoridades deben tener un nivel de respuesta acorde con la responsabilidad política que implica su constitución, pues se ha depositado en ellas el poder de manera legal y legítima, por lo que deben mantener la aprobación constante de las demás instituciones y, sobre todo, de los ciudadanos. El objetivo primordial de esto es alejarse de la impunidad y la arbitrariedad (Peschard, 2016: 39).

Ahora bien, cabe aclarar que el proceso de construcción de una cultura política democrática no es lineal: tiene sus altibajos. Las altas se dan cuando existe participación e interés de los ciudadanos por conducirse con base en la responsabilidad y el compromiso en su vida cotidiana; las bajas, cuando los

individuos desconocen que son actores primordiales del proceso de construcción de la sociedad democrática y ven al hecho de opinar o participar como algo lejano y ajeno, a veces por falta de conocimientos y a veces por una actitud de apatía.

1.3 La importancia de la educación para la cultura política democrática.

En esta parte, se muestra la influencia de la educación para que se de una cultura política democrática.

En su libro Educación y Democracia, John Dewey nos habla de la necesidad del aprendizaje experiencial de los valores y la cultura, porque es a través de la educación escolar que se construye la conexión o transformación del ser humano con la sociedad y la vida en general. Considerando una comunidad en pequeña escala que aprende a interactuar, a respetar ciertas normas de convivencia, a establecer conductas morales y con ello una estructura de valores que garantice un equilibrio personal y colectivo.

Y que “Toda cultura comienza con los hombres privados y se extiende desde ellos hacia afuera. La aproximación gradual de la naturaleza humana a su fin solo es posible por los esfuerzos de las personas de amplias inclinaciones que son capaces de captar el ideal de una condición futura mejor” (Dewey 1998: 11)

Cabe mencionar que para que se de este tipo de aprendizaje experiencial de la democracia que dice Dewey, el niño debe tener acciones de tipo social asimilando cada experiencia personal con interacción con otras experiencias, es decir, “La experiencia debe formularse para ser comunicada. Para formularla se requiere salirse fuera de ella, verla como la vería otro, considerar los puntos de contacto que tienen con la vida de otros, para que pueda adquirir tal forma que aquel sea capaz de apreciar su sentido” (Dewey :17)

Con estas líneas, queda claro que nuestra propuesta no se orienta hacia una concepción normativa de la democracia sino hacia la práctica de la democracia como vivencia de actitudes, hábitos y formas de interrelación en el ámbito educativo, escolar y, posteriormente social. Es ahí, precisamente, donde la educación interviene como elemento fundamental para enseñar a los individuos a vivir bajo esta forma de gobierno. Como indica Sarramona (1993: 30)

En una sociedad democrática preparar para ‘vivir en democracia’ significa sencillamente preparar para ‘vivir en sociedad’. No se trata de una dimensión más entre los fines de la educación, sino todo el conjunto integrado de metas educativas —proceso de socialización— que se ve impregnado por la perspectiva democrática. Entonces, desde el enfoque educativo, la democracia se manifiesta en las acciones que a cada miembro de la sociedad le competen tomar para la construcción de la convivencia pacífica, porque para tener una sociedad con características democráticas, debe haber un quehacer permanente que corresponda con la participación o voz de la mayoría.

En el sentido de lo anterior, la educación se inscribe como un agente esencial de la promoción de la democracia, pues la construcción de la cultura democrática depende en gran medida de quienes educamos en las aulas. Para esto, debe entenderse por “educación” a algo más que la mera enseñanza. Siguiendo a Delors, Jacques en los que llama “Los cuatro pilares de la educación” (1994: 33):

Existe una gran diferencia entre enseñar y educar. La inmensa mayoría de las actividades y tareas, tienen un formato y se derivan de objetivos cognitivos, a esto se le denomina enseñar; sin embargo, la educación se basa en aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a convivir y aprender a ser, por tal, las grandes finalidades educativas se refieren a la formación de la personalidad social y moral de los escolares.

Así, la educación debe considerarse como un hecho de interés universal, inherente a la condición humana, con el cual contamos para hacer frente a los problemas y condiciones sociales que inciden en nuestra calidad de vida.

De manera particular, la educación sobre los aspectos cívicos y democráticos no se debe limitar a enseñar contenidos o conceptos abstractos sin sentido o aislados de la realidad, sino de reconocer las necesidades personales y colectivas de una sociedad. Para que los individuos asuman una identidad demócrata, es menester educarlos y hacerlos vivir desde temprana edad como demócratas. En palabras de Sarramona (1993: 30) "...preparar para vivir en democracia significa, sencillamente, preparar para vivir en sociedad".

Ahora bien, la participación democrática se enseña participando, ya que es a través del ejemplo mismo de participar de manera comprometida como los menores pueden ir comprendiendo lo que significa la vida en democracia. Luego entonces, para educar y construir una cultura democrática en nuestro país, se requiere de información, espacios y oportunidades permanentes para dejar actuar o participar a nuestros niños y niñas. Nuevamente, en palabras de Sarramona (1993: 28):

Educar en y para la democracia no se resuelve por el simple hecho de vivir en una estructura política democrática, por el simple hecho de "estar" en ella. Significa ser agente activo de su realización, implicarse personalmente en ella, como marco idóneo para luego conseguir logros personales y de grupo. Solo un contexto democrático garantiza el progreso individual y grupal.

En relación con esto, la escuela es una institución que representa en pequeña escala la sociedad. La construcción social e individual comienza aquí, donde todos los involucrados participan. La coherencia de los valores de la democracia se enseña con el ejemplo y con el ejercicio cotidiano.

Así las cosas, corresponde al sistema educativo actuar para resolver la diferencia entre lo establecido en los planes y programas de estudio y la realidad que acontece a la hora de practicar los valores de la democracia. Ya no basta con saber de memoria qué es o se debe entender por "democracia" a través de frases memorizadas, ni de quedar satisfechos con obtener las respuestas correctas en un examen o en pronunciar un discurso en la ceremonia cívica de los lunes. Más allá de esto, se debe aspirar a desarrollar un elevado nivel de conciencia para resolver los

conflictos que de manera inmediata requieren de la toma de decisiones en el ámbito escolar, y que se presentan en actividades tan cotidianas y sencillas como organizar un juego, celebrar un convivio o concluir exitosamente un trabajo en equipo. Los alumnos deben saber para qué sirve la democracia y por qué les es significativa desde su temprana edad, relacionándola con las normas y reglamentos, así como los derechos y obligaciones, que adquieren al momento de ingresar al plantel escolar.

Por otro lado, es verdad también que no sólo las escuelas son responsables de brindar este tipo de educación, sino que en ella convergen partidos políticos, entidades de gobierno, organizaciones sociales e, incluso, de manera inicial y muy importante: la familia. Es en este sentido, que las esferas mencionadas participan como mecanismos a través de los cuales se proyectan los contenidos ideológicos de la vida nacional, pues el carácter democrático de un Estado y gobierno que se denominan como tales, sólo lo son en la medida justa en que son “capaces de expresar, representar y articular las orientaciones ideológicas y los intereses legítimos de esa sociedad” (Salazar y Woldenberg, 2016: 43). En este sentido, es menester prestar atención los conceptos de democracia desarrollados por cada quien e indagar en los agentes, acontecimientos y causas que explican cómo es que dicho concepto fue moldeándose. A guisa de ejemplo, se presenta el siguiente fragmento de la verbalización ofrecida por una alumna de secundaria acerca de su idea de la democracia:

Mi concepto de democracia es igualdad para todos, tener el mismo trato desde el pequeño hasta el mayor, desde el hombre hasta la mujer, decidir libremente quien me gobierna y cómo quiero que me gobiernen. La democracia la he vivido a lo largo de mi vida, he visto votaciones para presidentes y diputados; sin embargo, también he aprendido que la democracia debería ser en todos lados y no es así. Por ejemplo, en mi casa no hay democracia porque sucede que la mayoría de las decisiones son tomadas por mis padres, aun cuando afectan a toda la familia (Organización de los Estados Americanos, s.f.: 21).

En estas palabras, puede advertir una concepción particular de la democracia, expresada como el resultado de un conjunto de vicisitudes que en buena medida se relacionan con un proceso educativo.

Continuando sobre la misma veta de análisis, la educación es una vía principal a través de la cual se expresa el proyecto mexicano de Estado democrático, en cuyo desarrollo tiene una función de primera importancia. Al mismo tiempo, es un ámbito en el que se manifiestan las divisiones sociales y los conflictos políticos que limitan, a su vez, el establecimiento de condiciones eficaces para la realización del derecho a la educación, así como para la realización de los valores del régimen político constitucional (Barba, 2010: 62). Este doble proceso es importante, pues permite vislumbrar las dinámicas sociales que se rigen a partir de la educación como centro modular de la polémica, por medio de la cual se distribuyen los contenidos del Estado, por un lado, mientras que, por otro, se revelan las vicisitudes sociales y políticas que acompañan a estas interacciones. La educación, por lo tanto, se esclarece como coincidente con el existir mismo, pues se define como “un proceso que implica tanto el alumbramiento y el ascenso de la conciencia individual como la vivencia de interacciones” (Barba, 2010: 65), en la que las tensiones son parte de ella, tanto al interior de cada sujeto como dentro de la sociedad y en relación con ella. Para referir los aportes específicos de la educación en la vida democrática, es preciso mencionar los siguientes:

- Aspecto filosófico. Éste es el ámbito principal y básico a través del cual se puede mirar a la educación como el principio de todo descubrimiento en términos humanos y de circunstancias históricas, pues permite el diálogo con la vida política, jurídica y social en marcos cotidianos de su expresión, como finalidad íntima y vínculo primordial (Barba, 2010: 65). Dentro de esta consideración existen dos elementos: la dignidad y la criticidad, a través de los cuales se originan las dinámicas de aprendizaje que serán fundamentales para efectuar el discernimiento de acciones y pensamientos en la vida misma.
- Aspecto cultural. En esta noción, la educación es parte de la elaboración social de un proyecto que incide en el curso moral e histórico de los humanos

a través de su convivencia y trabajo (Barba, 2010: 66). En este nivel “se manifiesta la forma en que el sentido de la educación incorpora las relaciones con las cosas (...) y las relaciones entre los individuos surgidas de su acción social” (Barba, 2010: 66), figurándose a la educación como el entramado simbólico de representaciones del mundo.

- Aspecto político. Finalmente, este nivel reconstruye ese proyecto dándole las intenciones específicas de acuerdo a los resultados que se quieren obtener de esta práctica social. Los ámbitos de influencia de este aspecto son representados por el gobierno, la economía, la pedagogía, el orden jurídico y de producción de conocimiento (Barba, 2010: 66)

A través de estos elementos se puede considerar a la educación como un componente fundamental en el ejercicio democrático, pues mediante ella los proyectos de nación adquieren la vitalidad constante como arena pública de discusión, disenso, acuerdo y proyección de conocimientos, saberes, nociones, interpretaciones y valores desde los cuales se legitima (o no) el poder de la sociedad y el gobierno.

1.4 La práctica de la cultura democrática en la educación primaria

Como se ha visto, la participación efectiva, cívica y competitiva es uno de los componentes fundamentales de la cultura política democrática. La participación, siendo un derecho y una obligación vital de la democracia, se inculca y cristaliza en el sistema educativo, por lo que la educación primaria es la base ideal de todas estas expresiones. A su vez, la educación es un derecho básico, quedando registro de ello en el Artículo 3° de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos. Si bien, el ejercicio de este derecho recae formalmente en la Secretaría de Educación Pública (SEP), ésta es quien debe dar cuentas “a la ciudadanía de las políticas, planes y programas que, con recursos públicos, se operan dentro (y fuera) de las escuelas” (Martínez, Bracho, y Martínez, 2010: 133).

Este aparato de observación influye en que la educación deba transparentarse, siendo esta acción una función ejemplar de la cultura política

democrática. Este acto proviene de la consideración, según la cual “las democracias de América Latina, México incluido, tienen el reto de construir instituciones sólidas, que garanticen y provean el cumplimiento del Estado de Derecho y las condiciones económicas para el crecimiento sustentable, además de corregir las desigualdades sociales existentes” (como se cita en Martínez, Bracho, y Martínez, 2010: 134-135).

En este sentido, es fundamental relacionar a la cultura democrática como insumo de la educación, y a ésta como una práctica que consolida a la primera. De manera específica, en el ámbito educativo se persiguen dos objetivos que atañen a la práctica de la democracia desde la escuela. Primero, está lograr que los sujetos puedan acceder a la escuela en igualdad de circunstancias; luego, que el sistema educativo fomente el desarrollo de las capacidades de los educandos en su máxima expresión, compensando los déficits que puedan tener como consecuencia de sus contextos sociales adversos (Sarramona, 1993). Además, en el caso de la rendición de cuentas, ésta se presenta como una herramienta a la hora de evaluar a las escuelas en términos de gestión, administración, infraestructura, equipamiento y organización, lo que permite agrupar a docentes, padres de familia, alumnos y gobierno, acatando las orientaciones y demandas de cada uno.

La cultura democrática se abre paso cuando todos los actores confluyen, primordialmente en el ámbito básico de la educación primaria, pues es donde, con más ahínco, se da la participación de cada actor, por ser éste el principio de un curso educativo. Para ello, debe entenderse que la cultura democrática y la educación básica se entrecruzan: la educación se estructura conforme a una práctica democrática particular en la que inciden determinados actores, instituciones, planes de estudio, programas educativos, formaciones y perspectivas; a su vez, que la educación influye en retroalimentar y repensar a la cultura democrática en su práctica diaria en otros ámbitos tales como el económico, el cultural, el político, pedagógico e histórico. Esta relación existente entre la cultura democrática y la educación básica se remonta a que:

Este tipo de educación es el que tiene el historial más amplio de reformas y proyectos con expresión curricular de alcance nacional. Aunque la

educación básica obligatoria es una construcción histórica muy relacionada con la formación del Estado mexicano, en especial durante el último tercio del siglo XIX y es, por ello, uno de los símbolos de su naturaleza social, la reforma de los años noventa del siglo pasado le dio un impulso particular por la retórica de la modernización y la descentralización (Barba, 2010: 79).

A través del tiempo, la educación básica se ha visto fortalecida, siendo la primera etapa de formación institucional, como un espacio donde el sistema democrático genera sus primeros alcances para fundamentar su legitimación social mediante la difusión de derechos fundamentales y principios éticos, mismos que han acompañado históricamente a la democracia mexicana. En el devenir de esto, y como prueba de, encontramos que

En 1993, la educación cívica de la primaria y el civismo de la secundaria se caracterizaban por un enfoque normativo, no obstante que daban atención a los derechos ciudadanos y daban prioridad a la vivencia de los valores en la escuela (Barba, 2010: 80).

Estos valores se veían reflejados en materias relacionadas con la educación cívica, cuyos temas a abordar se relacionaban con las normas, actitudes y valores que permitían a los integrantes de una sociedad intervenir y adaptarse a ella. Por tanto, la práctica de la cultura democrática en la educación primaria es el primer paso para apuntar lo que se espera de los futuros ciudadanos, con relación a su participación cotidiana y en la observación plena de lo que una nación es y debe ser; en otras palabras: “la construcción de una experiencia escolar formativa para desarrollar valores, actitudes y habilidades socio-emocionales y éticas que sustentan una convivencia social donde todos participan, comparten y se desarrollan plenamente” (Hirmas, 2008: 13).

Lo anterior quiere decir que en el marco de una convivencia democrática, además de alcanzarse habilidades ciudadanas en la educación primaria como base para la consecución de las demás etapas, se pretende generar un ambiente de equidad entre los niños y las niñas, mismo que sea reproducible en otros ámbitos de la vida cotidiana. Esta equidad permite poner en práctica la cultura democrática en

términos de hacer observable el hecho de que, habiendo admitido las diferencias entre los miembros de una sociedad, en este caso, de la escuela, se puede trabajar sin distinción ni supremacía de una parte sobre otra. En la escuela puede generarse, y de hecho se hace, la reproducción o mejora de algunas dinámicas externas que ponen en evidencia los valores de la democracia.

Asimismo, es de suma importancia ejercer la equidad de profesores, administrativos y directivos hacia los alumnos, teniendo en cuenta que la educación tiene que ser un acto consciente, para elevar la calidad humana y enriquecer la cultura de la sociedad a la que se pertenece, porque de ser así de sociedad en sociedad se cumple el reto del bienestar universal. Pero si es menester definir la educación como:

...el proceso permanente que abarca las distintas etapas de la vida de las personas y que tiene como finalidad alcanzar su desarrollo moral, intelectual, artístico, espiritual y físico, mediante la trasmisión y cultivo de valores, conocimientos y destrezas enmarcados en nuestra identidad nacional, capacitándolas para convivir y participar en forma responsable y activa en la comunidad (Ley Orgánica Constitucional de Enseñanza, art. 2°, citado en Ministerio de Educación, 2003, p.5)

Así es que, mediante la experiencia, se practican valores abstractos de la cultura política democrática, mismos que pueden llegar a integrarse e incorporarse en los alumnos, pues “los valores no se aprenden de la misma manera como un conocimiento, sino que las personas se apropian de éstos a través de la construcción de vínculos de sentido a partir de experiencias pertinentes” (Hirmas, 2008: 15), siendo la escuela un foro o ambiente propicio para generar estas apropiaciones. Es por ello que la cultura democrática y su práctica orientan las dinámicas de enseñanza-aprendizaje en todos los niveles, pero principalmente en el nivel básico, pues es donde se cimientan los principios éticos y morales que regirán gran parte de la vida de los estudiantes, no sólo a nivel escolar, sino también en relación con el mundo social, político, histórico, familiar y personal.

De igual manera, esta interrelación no se da de un solo lado, pues la educación también retribuye a formular y reformular la práctica cotidiana de una cultura democrática que inicia desde el aula, como origen y base constitutiva de la vida en sociedad mediante el anclaje de creencias, valores y actitudes que serán la base individual y social de esas enseñanzas.

1.5 La educación para la democracia y la cultura democrática en el aula

La educación contribuye a la democracia poniendo énfasis en su práctica desde el espacio básico que es el aula. En ella se ponen en común las representaciones, simbolismos y dinámicas del mundo:

Una educación para la convivencia democrática y pacífica aspira a desarrollar en los estudiantes una disposición, una simpatía y un sentido hacia esta visión de vida, y además, debe entrenarlos para desarrollar en ellos las habilidades que se requieren para la vida en común (Hirmas, 2008: 14).

Por tanto, la educación es una forma de ensayar los principios de la democracia, a fin de contrarrestar cualquier planteamiento generalizador y excluyente de modelos educativos que no basan sus procesos en la cultura democrática. Un problema fundamental de estos es reproducir la enseñanza mediante esquemas verticales y centralizadores propiciados por la burocracia. Frente a esto, el objetivo último de una educación horizontal es la cultura de la paz, como resultado de una práctica de la cultura democrática extendida a todos los ámbitos:

No es posible construir una cultura de paz, si se produce el fracaso escolar y la exclusión de ciertos estudiantes que no se ajustan a los marcos académicos y comportamentales que la escuela establece. Asimismo, no es posible enseñar el respeto y la fraternidad, si no se propician modos de actuación en la escuela que favorezcan la manifestación de estos valores (Hirmas, 2008: 18).

De ahí que la importancia de la educación primaria como base se centre en abordar todos

Los procesos educativos en su conjunto: la organización y participación escolar; los procesos de enseñanza-aprendizaje y el clima y las normas de convivencia. Es decir, debe abarcar el plano programático, sus estructuras y formas de funcionamiento, el desarrollo curricular y los roles e interacciones que se construyen en la escuela (Hirnas, 2008: 18).

En ese sentido es que la procuración del aula, como unidad escolar mínima de evaluación, se vuelve fundamental para la implementación y fortalecimiento de prácticas deseables que siembran la convivencia participativa, activa, efectiva, dialógica y pacífica con miras a la cosecha de una ciudadanía que sepa interactuar en una sociedad compleja.

En razón de esto es que en el aula se orienta la participación, la resolución de conflictos, la toma de decisiones y el autogobierno, a través de la enseñanza de valores como la libertad, la justicia y la solidaridad. Esto se logra mediante objetivos tales como crear un gobierno escolar, propiciar la participación de los alumnos en la toma de decisiones que los aluden, establecer autogestión y autodisciplina, generar un proyecto educativo básico en el que se reflejen los valores educativos, considerar las experiencias cotidianas como fuentes de aprendizaje (Conde, s/f), entre otros. Estos propósitos deben estar marcados por la intención del docente para crear verdaderos espacios democráticos, pues en toda acción está el riesgo de reproducir esquemas de corrupción, burocracia u oligarquía al interior del aula, a través de encarnizar luchas entre la mayoría y la minoría, y de éstas frente a la legitimidad de la autoridad del docente.

Algunas formas específicas que pueden servir para desarrollar prácticas democráticas en el aula, son:

Las asambleas por grupo, la participación de los alumnos en la elaboración del reglamento que regirá al grupo, la organización del trabajo en comisiones de alumnos y el trabajo académico por equipos. En las asambleas, alumnos y maestros organizan el trabajo, toman decisiones,

determinan las reglas, proponen sanciones, evalúan algunos procesos comunes y resuelven los problemas en el marco del poder de la colectividad (Conde, 2004).

La idea de la colectividad permite anclar en el alumno la importancia de la convivencia con el otro, además de la consideración y estima por las experiencias y visiones diversas que componen al salón de clases como una representación a menor escala de la sociedad. Los alumnos aprenden a dialogar con sus iguales (compañeros), con la autoridad (maestros, directivos y padres) y con el conocimiento mismo; esto, como una forma de relacionarse en el futuro de manera armónica con compañeros de trabajo, conciudadanos, autoridades institucionales (policía, gobierno) y en conexión con el conocimiento como base de entendimiento de estas prácticas democráticas.

A través de estos elementos puede figurarse a la educación como la arena en donde se gestiona la democratización y la participación. El trabajo colaborativo puede ser la base a través de la cual se favorezcan relaciones más equitativas, en este sentido, el trabajo en equipo (pensando en la colectividad) constituye una estrategia clave en la generación de aprendizajes para la participación, el liderazgo y la autonomía (Hirnas, 2008: 55), siendo estos componentes parte de los valores universales que permitirán a los alumnos desarrollarse en sincronía con la sociedad, pues pueden replicar, aunque a otra escala, estas prácticas.

Claro está, que el origen de estas enseñanzas debe partir de una preparación docente que esté al nivel de las dificultades y complejidades de los entornos de los que provienen los alumnos. Esto sentará una base de realidad y sentido entre el aula y el resto de las esferas en las que se desarrolla el educando. Asimismo, es necesario clarificar que esta articulación entre la democracia y la educación debe acompañarse todo el tiempo de elementos prácticos y condiciones técnicas para su progreso; es decir, no sólo es importante la teoría educativa sino la práctica democrática a la par de contar con la infraestructura mínima para su ejercicio: instalaciones, servicios y apoyos docentes e institucionales mínimos. De esta manera logrará cristalizarse a la educación como un compromiso base de la cultura democrática, a través de su funcionamiento como raíz y práctica de la socialización

del conocimiento y de la convivencia en aras de una cultura de paz que ejerza los principios de la democracia en la experiencia misma del aula. Su importancia radica en que este ensayo reflejará y sentará los cimientos de una sociedad.

CAPÍTULO II

LA DRAMATIZACIÓN COMO RECURSO DIDÁCTICO EN LA EDUCACIÓN A NIVEL PRIMARIA

*“El teatro no se hace para cantar las cosas,
sino para cambiarlas.”*

-Vittorio Gassman

El presente capítulo se dedica a explicar las teorías de desarrollo del niño, la didáctica, el juego y la dramatización como un recurso didáctico.

2.1 Teorías del desarrollo del niño y el aprendizaje

Existen diversos planteamientos pedagógicos sobre las maneras en que los infantes se desenvuelven a diversos niveles, teniendo como base el aprendizaje que se define como: “los cambios cognitivos y de comportamiento que resultan de la experiencia” (Morrison, 2005: 90). Por lo tanto, las etapas iniciales de enseñanza y aprendizaje resultan elementales, pues proveen de conocimientos básicos que se convierten en fundamentos para el desarrollo de la vida adulta.

Dentro de las teorías que abordan cómo aprende un niño se encuentran las siguientes:

- Teoría psicosexual de Sigmund Freud: esta perspectiva de corte psicoanalítico retoma principalmente aspectos como el inconsciente, las pulsiones y el ego, los cuales influyen en la sexualidad, la memoria y la personalidad.
- Teoría psicosocial de Erik Erikson: en este enfoque se integran elementos de tipo cultural, histórico y social para el desarrollo de la personalidad, además de comprender al “yo” como una fuerza organizadora de los contextos diversos en los que crece una persona.

- Teorías conductistas de Ivan Pavlov, John Watson y Burrhus Frederic Skinner: en ellas se concede más atención a un sistema de aprendizaje por medio de recompensas y castigos, siendo importantes las conductas objetivamente observables.
- Teoría del aprendizaje social de Albert Bandura: este autor consideró que tanto la esfera social como la interna son fundamentales para el desarrollo del infante, además de aprender otros comportamientos mediante observar a sus padres, familiares y compañeros de la escuela.

Aparte de estos autores, se encuentran dos más que trabajan a profundidad el tema de la educación: Jean Piaget y Lev Vygotsky, cuyas teorías pertenecen al campo constructivista social, en el cual se cree “que los niños construyen y edifican su comportamiento como resultado de la experiencia y de la toma de decisiones que les guían a un comportamiento responsable” (Morrison, 2005: 372). A continuación, se desarrollará el trabajo que realiza cada uno.

2.1.1 Jean Piaget: Las etapas de desarrollo operacional

Jean Piaget fue un psicólogo suizo considerado el padre del constructivismo (el conocimiento se produce todo el tiempo) y el creador de la teoría del aprendizaje, que es clave en la psicología del desarrollo. En esta perspectiva se consideran los aspectos cognitivos y biológicos como fundamentales en el crecimiento y el desarrollo cognitivo de cada niño. Para el autor, la curiosidad de los infantes es el principal motor del aprendizaje.

Piaget crea un esquema en el que desglosa las etapas del desarrollo intelectual, afirmando que éstas son iguales para todos los niños y que todos progresan en la misma ruta pues, aunque las edades varían, el avance del crecimiento no (Morrison, 2005: 95). Estas son las fases de desarrollo:

- Etapa sensomotora. Ésta transcurre desde el nacimiento hasta los 2 años. Consiste en la generación de esquemas mentales a través de actividades físicas como chupar, morder, agarrar y ver. En esta fase se usan actos

reflejos, se desarrolla un ambiente egocéntrico (el niño cree que es el centro de atención) y se trabaja sobre la idea de que, aunque no vean u oigan las cosas, éstas existen (Morrison, 2005: 96). Esta etapa se caracteriza por ser interactiva y experimental.

- Etapa pre-operacional. De los 2 a los 7 años, los niños comienzan a articular mejor su lenguaje, pues en él se generan contenidos simbólicos, ficticios y de representación de las cosas. Pueden pensar en personas y cosas que no se encuentran en el mismo espacio que ellos, sin embargo, todavía no son capaces de realizar operaciones complejas. El egocentrismo permanece.
- Etapa de operaciones concretas. Desde los 7 hasta los 12 años. Además de generar imágenes mentales y utilizar símbolos, pueden llevar a cabo operaciones lógicas y de distinción de objetos reales y concretos, así como presentar cambios de opinión. Sin embargo, aún no hacen uso de elementos abstractos, pero sí se presenta una disminución de los niveles egocéntricos.
- Etapa de operaciones formales. Ésta abarca desde los 12 años en adelante, en la adolescencia. En este momento se presenta un esquema lógico-formal para procesar la realidad verificando ideas en ella. Se genera un pensamiento abstracto en el que se analizan experiencias que pueden no ser las propias, además existen elementos de deducción como parte de un pensamiento sistemático.

Estas fases resumen los principios del constructivismo, en el cual se considera que el desarrollo cognitivo es un proceso continuo, donde la autonomía es uno de los elementos principales, además de las actividades físicas y mentales que permiten acompañar el proceso de aprendizaje que los niños emprenden desde pequeños, a través de explorar constantemente su contexto en relación con ellos mismos y en interacción con los demás (Morrison, 2005: 93).

Además de Piaget, quien considera primordial el aspecto individual de desarrollo, existe otro autor que será fundamental para entender la conformación sociocultural del aprendizaje, y ese es Vygotsky. A continuación, se señala parte de su teoría.

2.1.2 Lev Vygotsky: Aprendizaje Socialmente Situado

Vygotsky es contemporáneo de Piaget y se considera uno de los autores principales en el tema de la educación y el aprendizaje, pues estima como central la interacción social con otros niños, tomando al juego como un elemento primordial en el desarrollo mental, lingüístico y social del niño (Morrison, 2005: 99), a diferencia de Piaget quien enfoca su atención en el desarrollo, de alguna manera aislado, del infante. Asimismo, Vygotsky contempla ámbitos de aprendizaje fuera de la educación formal, pues precisa que “todo niño ya ha tenido experiencias antes de entrar en la fase escolar, por tanto, aprendizaje y desarrollo están interrelacionados desde los primeros días de vida del niño” (Carrera y Mazzarella, 2001: 43). En este sentido, el autor contempla dos niveles, el nivel evolutivo real y el de desarrollo potencial:

Uno corresponde a todo aquello que el niño puede realizar solo y el otro a las capacidades que están construyéndose; es decir, se refiere a todo aquello que el niño podrá realizar con la ayuda de otra persona que sabe más (Lucci, 2006: 10).

De ahí que la construcción sociocultural del aprendizaje sea fundamentalmente en referencia e interacción con los demás para potenciar el desarrollo, pues aunque la habilidad para solucionar un problema de manera individual indique un buen nivel mental, lo será más si el niño sabe cómo resolver junto a otros. En este caso, existe para el autor un concepto que define la asistencia del niño por parte de alguien más competente, y a esto se le llama Zona de Desarrollo Próximo.

Vygotsky considera que la actividad mental “es exclusivamente humana y es resultante del aprendizaje social, de la interiorización de la cultura y de las relaciones sociales” (Lucci, 2006: 5). De ahí que su teoría recaiga en la psicología evolutiva, pues hace referencia al desarrollo sociocognitivo, lingüístico y comunicacional. De igual manera, Vygotsky distingue el aprendizaje del desarrollo, pues considera es importante aprovechar las bases del para el desarrollo pues:

El aprendizaje no es el desarrollo, sin embargo, un aprendizaje debidamente organizado resulta en desarrollo mental y pone en movimiento una variedad de procesos de desarrollo que no serían posibles si no es por el aprendizaje. Así, el aprendizaje es una parte necesaria y un aspecto universal del proceso de desarrollar las funciones psicológicas culturalmente organizadas y específicamente humanas (como se cita en Morrison, 2005: 100).

Existe otro concepto igualmente importante, que es el de intersubjetividad, definido por Vygotsky como el encuentro entre las formas subjetivas de hacer las cosas, resolver problemas o apreciar alguna situación, pues a través del puente que es la comunicación con los otros pueden compartirse visiones y llegar a una mejor comprensión del tema en cuestión.

Como es posible distinguir, la cuestión sociocultural cobra relevancia con este teórico, pues basa su propuesta en la relación del individuo con la sociedad a través de considerar la cultura y el contexto en el que se desarrollan las conductas, comportamientos y pensamientos, pues estos no son inherentes a las personas, sino que se producen socialmente. Si bien existen elementos mentales básicos como la memoria, la atención y la percepción, estos se transforman en funciones mentales superiores a través del contacto con otras personas, sobre todo con adultos o personas con mayores conocimientos.

En resumen, la teoría de Vygotsky puede sintetizarse en cinco conceptos principales: las habilidades mentales, las funciones psicológicas, la zona de desarrollo próximo, las herramientas del pensamiento y el lenguaje. El primer punto se refiere a las funciones inferiores y superiores, con las que se nacen o las que son desarrolladas, respectivamente. El segundo aspecto se desarrolla a escala social, entre personas (de manera interpsicológica), y después al interior del niño (intrapsicológica). El tercer concepto ya se ha abordado y se refiere al contacto con personas más competentes, a fin de desarrollar sus habilidades y funciones. Para las herramientas del pensamiento, que es el quinto tema, es necesario considerarlas a través de la interacción social, pues los números, palabras, conceptos y normas son convenciones creadas que moldean de alguna manera los pensamientos. Por último,

el lenguaje es la principal herramienta mediante la cual se generan tres tipos de habla: social (con los otros), egocéntrica (en voz alta, pero consigo mismo) e interna (en su propia cabeza). De esta interrelación de factores es que se puede considerar a la teoría de Vygotsky como de las principales que exploran la complejidad del aprendizaje en contextos socioculturales, cuyas tácticas de enseñanza se verán en el siguiente capítulo.

2.2 La didáctica y los recursos didácticos para la enseñanza

La didáctica se presenta como un conjunto de estrategias que permiten utilizar ciertos recursos en los procesos de enseñanza. De manera más amplia, existe la didáctica general que se define como

La ciencia pedagógica de referencia de la metodología de enseñanza. Desde su perspectiva polivalente y versátil, ayuda a redefinir la enseñanza para el aprendizaje formativo, explica y propone orientaciones científicas para los problemas didácticos y el cambio docente, la educación del alumno de todos los niveles educativos y la formación pedagógica aplicada del profesor, orientada en última instancia a la mejora social (Herrán, 2011:1).

En este sentido, la didáctica permite trazar previamente la forma de actuar del profesor ante el grupo de personas a quienes se dirige, con la intención de generar una dinámica entre el maestro y los alumnos, que los conduzca al cumplimiento de un objetivo, mediante facilitar los conocimientos, además de mediar la propia experiencia de aprendizaje individual y colectiva.

Se puede entender que en la actual era es posible considerar al aula como un espacio multimedial, alimentado por distintas fuentes y medios de conocimiento, por lo que es necesario acercar y enriquecer las dinámicas de grupo mediante artefactos diversos en la construcción continua del conocimiento. Según González (2015), en la preparación de estos recursos didácticos existen tres fases:

- **Preactiva:** el docente selecciona los contenidos, así como la preparación de actividades, metodologías y recursos para implementar durante la clase,

siempre orientando la interacción hacia un efecto deseado. En este sentido, los objetos didácticos se presentan como referencia y guía para determinar qué se enseña, por qué, para qué y, sobre todo, cómo.

- Activa: se lleva a cabo el proceso de enseñanza y se ponen en ejecución los elementos previamente señalados, de acuerdo con la planificación contemplada. Debe haber una observación constante por parte del profesor sobre cómo efectivamente se llevan a cabo las actividades, y hacer apuntes sobre ello.
- Fase postactiva: se evalúa la sesión, tanto por parte del maestro como de los alumnos, a través de la reflexión colectiva sobre cómo ha funcionado la dinámica y qué les ha dejado a ambas partes.

Al respecto de los recursos didácticos, según Díaz (1996), es necesario tomar en cuenta que estos deben cumplir con ciertas funciones para constituirse como verdaderos apoyos en el proceso de educación:

- Función motivadora: al mismo tiempo que deben captar la atención de los alumnos, estos deben generar asociaciones familiares y fáciles para ser recordados por medio de los sentidos (vista, olfato, gusto, oído y/o tacto).
- Función estructuradora: deben organizar y articular el aprendizaje entre la realidad y los conocimientos, enlazando a ambos, dejando un espacio para la imaginación.
- Función estrictamente didáctica: debe existir congruencia entre los materiales y los contenidos de enseñanza sin perder de vista el objetivo de la o las sesiones en cuestión.
- Función facilitadora de los aprendizajes: hay ciertos materiales que de acuerdo al contenido que se verá son imprescindibles o facilitadores; es decir, existen elementos que por su constitución deben estar en el proceso de enseñanza. Por ejemplo, si se va a hablar del mar será fundamental usar imágenes más que sólo texto pues, aunque el segundo facilita, el primero orienta y concreta gráficamente el conocimiento sobre esto.
- Función de soporte al profesor: los recursos didácticos, si bien están enfocados y dirigidos a los alumnos, también deben crearse como un punto de

apoyo para el docente, a fin de poder programar, enseñar, evaluar y llevar un control de grupo.

Todas estas funciones permiten generar, en lo ideal, un proceso de enseñanza básico y continuo, que además debe tomar en cuenta otros factores como el tipo de proyecto, las reglas formales e institucionales, así como las especificidades del entorno escolar y del grupo en particular, para conducir los procesos de mejor manera y con mayores resultados.

Por lo tanto, los beneficios que se pueden obtener a corto y largo plazo tienen relación con el desarrollo de la creatividad y la resolución de problemas, pues en primer lugar sitúa el conocimiento en contextos específicos, permite adentrar a los alumnos en dinámicas individuales y colectivas, provoca la diversificación de tareas y el aprendizaje en varias áreas, sin descuidar aquéllas en donde los alumnos se sientan más seguros. A su vez, brinda la oportunidad de que el alumno evalúe su desempeño, haciéndole consciente de su papel y su responsabilidad de manera activa en situaciones tanto ordinarias como no ordinarias, y estimula la interacción entre docente y alumno, así como entre éste y sus compañeros en entornos de aprendizajes, expectativas e intereses (González, 2015: 17).

En el caso de la creatividad y la resolución de problemas, éstas se generan a través de la formulación de un escenario específico, donde los alumnos se vean aportando diversas soluciones, compartiendo con sus compañeros y recibiendo retroalimentación del profesor. Esta actividad es de las más completas, pues se ponen a prueba cuatro procesos: entender la situación, crear un plan, realizarlo y revisar que efectivamente se logra dar solución (González, 2015: 17), a la vez que se puede corregir el plan mediante los comentarios de compañeros y profesor, perfeccionado y puliendo las ideas iniciales. Si bien esto no necesariamente se lleva a cabo de manera lineal, sí se presenta como un motor de suma importancia, pues su correcta aplicación permite resolver no sólo situaciones escolares, sino que esto es exportado a otras áreas de la vida cotidiana del infante, pues provee una satisfacción educativa y de enseñanza para toda la vida.

2.3 El juego y la dramatización como recursos didácticos

El juego es la base de todo recurso didáctico, pues pone en escena diversas habilidades de las personas. Actualmente, constituye un tema muy abordado, a diferencia del pasado, en donde se consideraba como una forma de perder el tiempo o “desfogarse” (Smith, 1984: 142). Para este autor, son tres los aspectos de relevancia para el estudio del juego:

- La consideración del juego animal y de las bases biológicas, pues a través de la sociobiología, la ecología y el desarrollo vital, se han generado marcos de observación de diferentes especies, destacando el ámbito lúdico en cada una de ellas.
- El juego humano desde la visión histórica y transcultural, con lo cual se atribuyen diversos valores a las experiencias lúdicas de los niños en distintos contextos sociales, aportando significativamente a su importancia.
- Las investigaciones empíricas que observan las experiencias que se producen a partir del juego y de las condiciones que lo propician, así como de sus efectos en la práctica educativa.

En la etapa que va de los 3 a los 7 años, existen dos tipos de juego: el solitario o el social. El primero referido a una apuesta de la creatividad individual del niño, y el segundo, en relación con sus compañeros, e incluso, con adultos que guían y estructuran esta experiencia. A su vez, hay dos modalidades de juego, dicho de manera general: aquella que manipula objetos y la que incluye una dinámica corporal. Por ejemplo: la primera puede aplicarse a la construcción de edificios con piezas de plástico y la segunda a actividades como correr y brincar.

En ambas formas de juego, el ingrediente principal es la imaginación, por lo que el juego sociodramático, como tipo particular, “refiere al juego imaginativo social que implica roles específicos tales como madre, padre e hijo, conductor de autobús y pasajeros, médicos, enfermeras, etc.” (Smith, 1984: 144). En este caso, el juego comprende una serie de elementos, pues es necesario que los niños imaginen, sean empáticos, logren recordar referencias en el mundo real o de la televisión, a partir de las cuales puedan construir su personaje y sentirse como tal, dentro de una situación

específica que deben interpretar o resolver. Esta demanda de atención, selección, concentración y determinación son fundamentales para la creatividad en el juego.

En este tipo de juego, más relacionado con la dramatización, se puede apreciar que:

En su actuación los niños manifiestan comportamientos ya establecidos, o esquemas, y adaptan la realidad a éstos; por ejemplo, cuando un niño simula que un palo es un fusil, lo hace sin tener en cuenta su forma. El aprendizaje está más vinculado a los procesos de acomodación, como descubrir las propiedades reales de los palos, apenas necesarias para el juego imaginativo (Smith, 1984: 150).

De esta manera, generan un proceso de asimilación a través del juego simbólico que ello implica, produciendo grandes aprendizajes y desarrollos cognitivos. Si bien, estos juegos sociodramáticos pueden realizarse con independencia de los adultos, en el caso de la etapa primaria es menester que los docentes promuevan, inciten y guíen estos procesos con los materiales necesarios, pero, sobre todo, deben fomentar la imaginación propia y el desarrollo de juegos más complejos y sofisticados en los mismos infantes (Smith, 1984: 151).

En sentido estricto, el juego es un medio para cumplir los objetivos educativos planeados, pues abre el espacio para expresarse, crear e inventar:

El juego activa la conducta del grupo, y cuanto más elaboración les demande a los participantes, cuanto más alegría les proporcione, tanto mejor se comprenderá la necesidad de aprender a construir juntos en un clima de cooperación y de respeto. Es un medio eficaz para el desarrollo del ser humano en su plenitud (Gandulfo, Taulamet, Lafont, 2004: 36).

De ahí que las funciones principales del juego, de acuerdo con estos autores, sean:

- Disparador de la capacidad expresiva: mediante la estimulación integral se puede formar a la persona en relación con sus posibilidades expresivas, debido a todos los canales sensibles, necesarios para el desarrollo de las capacidades mentales, sociales y corporales. Es por ello que, la expresión se configura “como punto de partida de un entendimiento que posibilite la

construcción y el acuerdo de metas comunes, la generación de un potencial creativo, la revisión crítica y la capacidad de transformar tanto la realidad interna como la externa” (Gandulfo, Taulamet, Lafont, 2004: 38). La capacidad expresiva puede centrarse en procesos simples o complejos: manifestaciones corporales, gestuales y musicales, u orales, escritas y dramáticas.

- Revitalizador y promotor de la imaginación: a través de esta función se desarrolla la capacidad de investigar y solucionar diversas situaciones, a través de dispositivos que sugieren y disparan ideas, percepciones y realidades. Esto se logra a través de generar un ambiente de distensión, liberador, curioso y fantástico.
- Desvelador de la conducta real: en el juego es posible vislumbrar temores, reacciones evitativas, actitudes detallistas, aislamientos o dificultades en el proceso, por lo que a través de esto se puede reformular la dinámica de trabajo desde la reflexión y la evaluación, que permite mirar al grupo como un espacio de aprendizaje constante.

Es así que el objetivo del juego se basa en ampliar y profundizar las bases del conocimiento, pues:

El valor preciso que asignaremos a los diferentes tipos de juego dependerá de las metas a que se destinan la educación y el desarrollo, y de la importancia que se quiera dar a la espontaneidad y la creatividad. Deberá tenerse en cuenta el papel que desempeñan la edad, la personalidad y los antecedentes de cada niño (Smith, 1984: 159).

En el caso de la dramatización, ésta se erige como un recurso didáctico lúdico, que proviene de la idea de que “a veces lo que se quiere enseñar a comprender no se puede explicar ni aprender dialogando para descubrirlo: hay que vivirlo, conocerlo y sentirlo desde el lugar, la piel y la mirada de otros” (Herrán, 2011: 73). Esto se verá en el siguiente capítulo.

2.4 La dramatización en la educación primaria

Las escenificaciones son recursos que se presentan como auxiliares al desarrollo cognitivo y de conocimiento, pues específicamente ponen en juego habilidades diversas.

Un ejemplo de ello son las dramatizaciones, a partir de las cuales el alumno experimenta hipotéticamente determinadas situaciones, motivando y familiarizándose en torno al contenido, logrando que el estudiante domine un conocimiento determinado. Estos recursos son un ente primordial, que facilitan la comprensión del contenido de manera tangible, observable y manejable, reforzando de esta manera la atención del estudiante y la estimulación de sus sentidos (González, 2015: 18).

La manera cómo funcionan las mismas dependen, ciertamente, de los objetivos que se tengan, sin embargo, pueden generarse de la siguiente manera:

...dos o más personas representan situaciones profesionales, cotidianas, previsibles, innovadoras, conflictivas, comprometidas, de alta responsabilidad, difíciles, críticas, ansiógenas, relevantes, etc., presentes o futuras, reales o imaginarias. Para ello asumen una identidad cotidiana, profesional, histórica o virtual desde la clara conciencia de estar dramatizando, sin dejar de ser observadores participantes. Otros asumen el papel de secretarios/as y anotan lo más llamativo o lo previsto. Otros pueden ser espectadores, si bien se pretende que todos intervengan (Herrán, 2011: 73).

En este caso, las dramatizaciones hacen parte de las técnicas de simulación de los métodos no convencionales (González, 2015: 16), que al igual que los audiovisuales, los foros radiofónicos, las discusiones sobre ciertas imágenes o sonidos, permiten crear una atmósfera de aprendizaje especial en la que los alumnos se propongan como seres activos en su propio proceso de generación de conocimientos, además “el grupo de juegos dramáticos ofrece una oportunidad a los niños de practicar y perfeccionar su lenguaje, sus destrezas sociales, su sentido de competencia social y fortalece su inclinación a cooperar” (Cabrera, 1995: 28).

Todos estos factores se relacionan con la cuestión de la socialización, pues “unos niños adoptan un papel y su comportamiento debe ser consistente conforme ese papel. Si llega a ser inadecuado, los otros jugadores seguramente harán reclamos al respecto” (Cabrera, 1995: 77), teniendo a esto último como una oportunidad para que los propios niños revisen la naturaleza de las reglas (Cabrera, 1995). Por lo tanto, la articulación entre el divertimento y las competencias sociales configura el repertorio de comportamientos, representaciones y situaciones en el futuro, teniendo como base de ciertas dinámicas a la cooperación, a partir de lo contemplado en este tipo de recursos, pues propician la generación de perspectivas y experiencias para ponerse en el lugar del otro y adoptar su vivencia.

En este sentido, la guía del docente tiene que ver con proponer el tipo de escenificación dramática, que puede ser (Herrán, 2011: 73):

- Estructurada: existe señalizaciones para todos los involucrados, por lo que debe seguirse con precisión.
- Semiestructurada: en el guion hay ciertos espacios dispuestos a recibir la creatividad y propuestas de los alumnos
- No estructurada: no hay detalle sobre la intervención de cada uno, pero existen ideas generales sobre las que deben trabajarse.
- Mixta: hay cierta combinación de características de los tipos anteriores.

En la propia planeación y realización de la escenificación se consideran las siguientes fases de trabajo (Herrán, 2011: 73-74):

- Presentación de la dinámica: el docente introduce los objetivos, las etapas y las técnicas, dejando claras las intenciones formativas del ejercicio, así como el espacio y duración del mismo. Se asegura de que se comprende la actividad para que no haya actitudes incorrectas durante la misma, tales como burlarse de los compañeros que realizan la dramatización.
- Preparación: se instala el escenario, se reparten los papeles con tarjetas de identificación, se hacen algunos ensayos rápidos y se resuelven dudas breves en torno al ejercicio.

- Representación: se lleva a cabo la escenificación, que deberá ser breve para evitar las distracciones. Durante esta etapa se puede realizar una parte del planteamiento o toda la escenificación, incluyendo el nudo y la resolución. La actividad puede ser de dos tipos: convencional o comparada. En la primera se asigna un coordinador, un secretario y hay un sólo grupo actuando, mientras que el resto observa. En la segunda, además del coordinador y el secretario, hay varios grupos que actúan en paralelo, ya sea con la misma escena o con distintas puestas. Es importante que exista una rotación de roles; es decir, que todos actúen y todos observen, en algún momento. De este modo, se genera mayor retroalimentación y perspectiva sobre lo realizado y se propicia la familiarización con este recurso de enseñanza-aprendizaje.
- Re escenificación: Se reordena el ejercicio en función de los comentarios breves del maestro y los alumnos, en razón de practicar nuevas posibilidades en cuanto a los escenarios, los temas, las soluciones, escenas o rotaciones, a fin de seguir ejercitando a los alumnos en este recurso.
- Foro: en esta etapa, el profesor coordina la reflexión profunda en torno a la escenificación, y deja que los alumnos expresen sus sentires y pensamientos en relación con lo que se hizo, tanto a nivel de juego, dramatización y coordinación, en cada uno de los cargos que se tenían. Puede plasmarse la experiencia por escrito o en grabación de video, según se considere y se realicen los trámites y permisos pertinentes, como parte de la memoria del grupo y para futuras referencias del trabajo escolar.

Todo esto con la intención de hacer activa la participación de los niños, de interactuar con compañeros y docentes, de transportar estos ejes de convivencia fuera del aula, de fomentar el interés del niño, a través de las condiciones físicas y temporales, en “su realidad y despertarle el deseo de comprenderla” (Cabrera, 1995: 68), mediante representaciones simbólicas del mundo.

CAPÍTULO III

LA REFORMA EDUCATIVA Y LA EDUCACIÓN PARA LA DEMOCRACIA

“Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo.”

- Benjamin Franklin

En el siguiente capítulo se plantea la Reforma Educativa de la Educación Básica, el Acuerdo 592 que se articula a la Educación Básica, el Plan de Estudios 2011, el Campo Formativo de Desarrollo Personal y para la convivencia, el Programa de Estudio para Cuarto Grado de Primaria, las Competencias y Aprendizajes Esperados en la asignatura de Formación Cívica y Ética en cuarto grado de primaria y la Competencia de Comprensión y aprecio por la Democracia.

3.1 La Reforma Integral de la Educación Básica (RIEB)

La Reforma Integral de la Educación Básica (RIEB) tiene como antecedentes al Acuerdo Nacional para la Modernización de la Educación Básica en 1992, al Compromiso Social por la Calidad de la Educación, firmado por autoridades estatales y federales en agosto de 2002, y a la Alianza por la Calidad de la Educación que se firmó en mayo de 2008 entre el gobierno federal y el Sindicato Nacional de Trabajadores de la Educación (SNTE).

Esta reforma contempla cambios orientados a la articulación de la educación, mediante mapas, estándares curriculares y campos formativos que precisan los aprendizajes esperados, así como las competencias tanto curriculares como para la vida en formación. De esta manera, se incide en la educación básica, entendida ésta como la integración de la etapa preescolar, primaria y secundaria, por lo que con

la RIEB culmina un ciclo de reformas curriculares en cada uno de los tres niveles que integran la Educación Básica, que se inició en 2004 con la Reforma de Educación Preescolar, continuó en 2006 con la de Educación

Secundaria y en 2009 con la de Educación Primaria, y consolida este proceso aportando una propuesta formativa pertinente, significativa, congruente, orientada al desarrollo de competencias y centrada en el aprendizaje de las y los estudiantes (SEP, 2011: 12).

Es así como se puntualiza la necesidad de que los alumnos aporten sus conocimientos y aprendizajes, y se hagan cargo de su propio desarrollo en un entorno que facilita este proceso de formación constante. Para ello es fundamental tomar en cuenta los principios pedagógicos que rigen la práctica docente y la implementación educativa de la RIEB (SEP, 2011: 26-37), siendo éstos:

- Centrar la atención en los estudiantes y en su proceso de aprendizaje.
- Planificar para potenciar el aprendizaje.
- Generar ambientes de aprendizaje.
- Trabajar en colaboración para construir el aprendizaje.
- Poner énfasis en el desarrollo de competencias, el logro de los Estándares Curriculares y los aprendizajes esperados.
- Usar materiales educativos para favorecer el aprendizaje.
- Evaluar para aprender.
- Favorecer la inclusión para atender a la diversidad.
- Incorporar temas de relevancia social.
- Renovar el pacto entre el estudiante, el docente, la familia y la escuela.
- Reorientar el liderazgo.
- La tutoría y la asesoría académica a la escuela.

Con estos elementos se conduce la generación de conocimientos de forma integral y mediante objetivos concretos en el proceso de educación. La articulación formal de estas consideraciones está contenida en el Acuerdo 592 que se verá en el siguiente apartado.

3.2 El acuerdo 592 por el que se articula la educación básica

El Acuerdo 592 fue presentado en el Diario Oficial de la Federación (DOF) el 19 de agosto de 2011. En él, se determinan, por un lado, los planes de estudio

mediante los objetivos descritos de manera general, en función de adquirir conocimientos, capacidades, habilidades y destrezas de acuerdo con cada nivel educativo (preescolar, primaria y secundaria); y por otro, los planes de estudio según propósitos de aprendizaje en cada unidad, así como los criterios y procedimientos para acreditar tal conocimiento (DOF, 2011: 1). En este sentido, se acordó que la educación debía seguir un patrón de integración de contenidos, de manera que se lograron conjuntar campos de formación para la educación básica, pues estos atraviesan los distintos periodos de aprendizaje.

3.3 El plan de estudios 2011

La articulación propuesta se acompaña de un documento que es eje para la construcción equitativa de la educación básica: el Plan de Estudios 2011, pues en él se definen las competencias para la vida, el perfil de egreso, los Estándares Curriculares y los aprendizajes esperados, con el objetivo de “contribuir a la formación del ciudadano democrático, crítico y creativo que requiere la sociedad mexicana en el siglo XXI” (DGDC, 2011: 25), pues favorece la construcción personal y nacional de los alumnos, sin descartar la formación universal, como ciudadanos activos y responsables, durante toda su vida.

Existen tres puntos fundamentales para tomar en cuenta como características del plan:

- La integración de una visión de diversidad en la que se contemplan los distintos modos de aprender, convivir, enseñar, hablar y ser en la cultura y la sociedad, tomando en cuenta que cada estudiante tiene la posibilidad de compartir y usar su conocimiento en interacción con los demás.
- Su orientación respecto de los principios de democracia: legalidad, igualdad, libertad, responsabilidad, participación, diálogo, acuerdos, tolerancia, inclusión y pluralidad, en contexto con el Estado laico (DGDC, 2011: 26).
- La importancia de la evaluación a través de la medición de criterios y aspectos que permiten valorar el curso y la trayectoria de conocimiento, con especial atención en los procesos de aprendizaje.

Con estos elementos es posible considerar, valorar y perfeccionar la práctica educativa en México, en razón de atender, monitorear y acompañar a los estudiantes en sus procesos de construcción de pensamientos y conocimientos.

3.4 El estándar curricular para el tercer periodo de la educación básica

En el caso de los estándares curriculares, estos actúan como herramientas para cada periodo, con los objetivos de orientar la planeación del aprendizaje dirigido a metas, establecer referencias para la organización del conocimiento y comparar en el tiempo, pensando en la pertinencia de los fines y métodos utilizados para evaluar cabalmente el aprendizaje (DOF, 2011: 9). Los estándares son:

descriptores de logro y definen aquello que los alumnos demostrarán al concluir un periodo escolar; sintetizan los aprendizajes esperados que, en los programas de educación primaria y secundaria, se organizan por asignatura-grado-bloque, y en educación preescolar por campo formativo- aspecto. Los Estándares Curriculares son equiparables con estándares internacionales y, en conjunto con los aprendizajes esperados, constituyen referentes para evaluaciones nacionales e internacionales que sirvan para conocer el avance de los estudiantes durante su tránsito por la Educación Básica, asumiendo la complejidad y gradualidad de los aprendizajes (DGDC, 2011: 29).

Por lo tanto, la importancia de los estándares radica en la ruta que marcan para evaluar el proceso de aprendizaje, teniendo claridad en el perfil de egreso que los alumnos, al terminar cierto periodo, deben tener, tomando en cuenta las distintas fases de desarrollo de acuerdo a los campos de formación. Los periodos marcan un corte durante los 12 años que dura la educación básica, y estos son: en tercero de preescolar (primer periodo), en tercero (segundo) y sexto de primaria (tercer periodo), y en tercero de secundaria (cuarto periodo).

Así se puede valorar el cumplimiento del perfil de egreso, el cual “define el tipo de alumno que se espera formar en el transcurso de la escolaridad básica” (DGDC,

2011: 39), con la intención de crear a un ciudadano capaz de desenvolverse en cualquier ámbito en el que decida desarrollarse. De esta manera, el perfil de egreso permite definir a los ciudadanos, ser un referente para los componentes curriculares y un indicador para valorar el proceso educativo (DGDC, 2011: 39).

A través del desarrollo gradual del conocimiento, de acuerdo al sentido formativo de cada nivel y el trabajo conjunto de docentes, directivos, madres, padres y alumnos, es posible obtener los resultados deseados a nivel básico (DGDC, 2011), los cuales tienen que ver con el lenguaje, la resolución de problemas, la interculturalidad, el trabajo colaborativo, el cuidado de la salud y el ambiente, la utilización del arte y la tecnología de forma adecuada, y la búsqueda de información.

3.5 El campo formativo desarrollo personal y para la convivencia

El Mapa curricular de la Educación Básica permite organizar los grados, campos formativos, estándares curriculares y periodos en los que se pretende desarrollar el trayecto educativo de los estudiantes a nivel básico. En el caso de los campos formativos, éstos

organizan, regulan y articulan los espacios curriculares; tienen un carácter interactivo entre sí, y son congruentes con las competencias para la vida y los rasgos del perfil de egreso. Además, encauzan la temporalidad del currículo sin romper la naturaleza multidimensional de los propósitos del modelo educativo en su conjunto (DGDC, 2011: 43).

Es por ello que, a través de la articulación de distintos campos del conocimiento, se propicia un trayecto formativo asentado sobre la base de una diversidad de oportunidades para los educandos, en referencia a la propia producción de conocimiento y aprendizaje durante su desarrollo en los distintos niveles y periodos de la educación básica. Los campos formativos se refieren a estas áreas (DGDC, 2011):

- Lenguaje y comunicación. Consiste en aprender a hablar, escuchar, interactuar, identificar problemas, comprender, interpretar, reflexionar y crear diferentes tipos de textos.

- Pensamiento matemático. Aprender a razonar, a establecer simbolismos, correlaciones, a identificar reglas, fórmulas, definiciones, representaciones y procedimientos de forma general.
- Exploración y comprensión del mundo natural y social. Conocer, explorar y entender los fenómenos biológicos y naturales, además de cuidar el medio ambiente, por un lado, y por otro, conocer y comprender los aspectos históricos, sociales, políticos, culturales, geográficos, económicos y científicos que rodean a una sociedad.
- Desarrollo personal y para la convivencia. Este campo formativo es fundamental, pues reconoce que el sistema educativo debe proporcionar las habilidades sociales para desarrollar el marco de reflexiones correspondientes a una sociedad libre, diversa, democrática y justa, reconocimiento que cada generación posee junto al derecho de construir su plataforma de valores (DGDC, 2011: 53). En el caso de este último campo formativo, la intención

...es que los estudiantes aprendan a actuar con juicio crítico a favor de la democracia, la libertad, la paz, el respeto a las personas, a la legalidad y a los derechos humanos. También implica manejar armónicamente las relaciones personales y afectivas para desarrollar la identidad personal y, desde ésta, construir identidad y conciencia social (DGDC, 2011: 53).

De ahí que intervenga la formación del juicio moral, el cuidado de la salud y la cuestión de la corporeidad, pues son elementos del trabajo colaborativo como base de la sociedad de este siglo, en función de la autonomía, que se relaciona con el reconocimiento individual frente a lo social y lo natural, en correspondencia con las acciones y pensamientos que se tengan sobre los y lo demás. Esto con el objetivo de conseguir un desarrollo personal e interpersonal integrado.

Este campo formativo se desprende en dos campos y en cuatro asignaturas, respectivamente, a saber: desarrollo personal y social (en preescolar), expresión y apreciación artísticas (preescolar), formación cívica y ética (en primaria y secundaria), educación física (primaria y secundaria), educación artística (primaria) y artes (en secundaria), y tutoría (en secundaria).

3.6 El programa de estudios para cuarto grado de primaria

En el caso específico del cuarto año de primaria, que corresponde al tercer periodo, existen aprendizajes esperados, entendidos estos como

indicadores de logro que, en términos de la temporalidad establecida en los programas de estudio, definen lo que se espera de cada alumno en términos de saber, saber hacer y saber ser; además, le dan concreción al trabajo docente al hacer constatable lo que los estudiantes logran, y constituyen un referente para la planificación y la evaluación en el aula (DGDC, 2011: 29).

Estos aprendizajes se construyen gradualmente, a través de los conocimientos, habilidades, actitudes y valores que los alumnos alcanzan en razón de la complejidad de los estándares curriculares y las competencias. En el caso de cuarto de primaria, las asignaturas referidas al programa de estudios, son (SEP, 2011):

- Español. Se pretende lograr que los alumnos participen en actividades de expresión oral y escrita, tanto en su comprensión como en su generación e intervención, identificando las características de los textos, sus tipos y expresiones, a fin de valorar integralmente la cultura lingüística del país.
- Inglés. La intención primordial es avanzar en las bases escritas, orales y de comprensión de textos en este idioma, que permitirá capacitar a los alumnos en una lengua distinta a la materna.
- Matemáticas. El objetivo es desarrollar criterios para pensar y resolver problemas, además de usar técnicas y recursos que facilitan las operaciones abstractas, simbólicas, numéricas y geométricas.
- Ciencias Naturales. Reconocer a la ciencia como un proceso en construcción, provechoso para la cultura y las necesidades de la sociedad. Comprender los fenómenos naturales, integrar ese conocimiento a la vida para el mejoramiento de la misma, en función del cuidado del medio ambiente.

- Geografía. Identificación del espacio geográfico y su interrelación con componentes naturales, sociales, económicos y políticos, respecto de la identidad nacional y natural de la sociedad.
- Historia. Comprender los procesos y hechos históricos, desarrollar explicaciones al respecto, identificarse con el patrimonio natural y cultural, y participar de manera informada en la construcción de la historia de forma permanente.
- Formación Cívica y Ética. Desarrollarse mediante el disfrute personal e interpersonal, asumirse como sujetos de derechos y deberes en la participación con otros grupos de la sociedad, en respeto permanente a los derechos humanos y los valores de la democracia.
- Educación Física. Desarrollar la motricidad y corporeidad para reconocerse a sí mismos, utilizando el juego como motor de expresión y exploración de su propio cuerpo, en relación a su salud y al respeto hacia los cuerpos de los demás.
- Educación Artística. Generar competencias culturales y artísticas, en razón de la pedagogía de las artes para propiciar capacidades e intereses, valores y actitudes que permiten desarrollar el espíritu creativo de los educandos.

Todos estos elementos se encauzan en los cuatro campos formativos descritos anteriormente, y pertenecen al tercer periodo formativo, que abarca cuarto, quinto y sexto de primaria. En el siguiente capítulo se centrará la atención en la asignatura de Formación Cívica y Ética.

3.7 Competencias y aprendizajes esperados en la asignatura formación cívica y ética en cuarto grado de primaria

Ya se ha visto lo que es un aprendizaje esperado. En esta ocasión se repasará sobre el concepto de competencias, a fin de proceder a la revisión de la asignatura específica de Formación Cívica y Ética de cuarto de primaria. Las competencias se definen como el conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes que hacen referencia a “la capacidad de responder a diferentes situaciones, e implica

un saber hacer (habilidades) con saber (conocimiento), así como la valoración de las consecuencias de ese hacer (valores y actitudes)” (DGDC, 2011: 29).

Así, la competencia se delimita a una oración: verbo + objeto + circunstancia en el que se da cuenta del cumplimiento cabal, o no, que tal materia proporcionó a los alumnos. En esta sección se verá el caso específico de la asignatura a que se ha hecho referencia. A través de esta materia se da continuidad al proceso de construcción de la identidad personal y a la adquisición de competencias emocionales y sociales, pues se pretende que los alumnos adquieran compromisos éticos relacionados con la valoración de los derechos humanos y la cultura política democrática (DGDC, 2011: 54).

De esta manera se forja, como parte del campo formativo “Desarrollo personal y para la convivencia”, los conocimientos y técnicas necesarias para la toma de decisiones y la participación en equipo, lo que permitirá crear en los alumnos la capacidad de responder ante conflictos y situaciones de la vida diaria, siempre en creciente complejidad. Los objetivos y aprendizajes esperados en esta materia, se centran en (SEP, 2011):

- Desarrollar el potencial personal de manera sana, placentera y afectiva, para la construcción de un proyecto de vida viable.
- Conocer los derechos humanos, los valores para la democracia y el respeto a las leyes, incidiendo en la toma de decisiones.
- Adquirir los elementos de la cultura política democrática, a través de la participación en asuntos colectivos.
- Generar y desarrollar principios como los valores inscritos en el marco constitucional, la formación moral, la construcción de valores, la cultura de la prevención y el aprendizaje de la democracia.

Estos elementos son ingredientes principales para los ejes formativos de la asignatura, que son: formación de la persona, formación ética y formación ciudadana. Las competencias cívicas y éticas que se favorecen con esta materia son (SEP, 2011):

- Conocimiento y cuidado de sí mismo.

- Autorregulación y ejercicio responsable de la libertad.
- Respeto y valoración de la diversidad.
- Sentido de pertenencia a la comunidad, la nación y la humanidad.
- Manejo y resolución de conflictos.
- Participación social y política.
- Apego a la legalidad y sentido de justicia.
- Comprensión y aprecio por la democracia.

Mediante ubicar a estas competencias y a los aprendizajes esperados, es que se puede trazar la progresión de conocimiento y los criterios de su evaluación, en aras de monitorear y acompañar los procesos de aprendizaje de los educandos en cada periodo y grado.

3.8 La competencia “comprensión y aprecio por la democracia”

Dentro del campo formativo “Desarrollo personal y para la convivencia”, en la asignatura de Formación Cívica y Ética, se encuentra una competencia llamada “Comprensión y aprecio por la democracia”, la cual alude tanto a la democracia como forma de gobierno como a una manera de actuación en la vida diaria, relacionada con el respeto y el trato digno a las personas, en relación con comprender, practicar, apreciar y defender a la democracia como forma de vida (SEP, 2011: 173).

La intención de los ejercicios en el aula para esta competencia recae en que los alumnos expresen sus ideas y respeten los puntos de vista de los demás ante un problema en particular, a fin de coordinar el funcionamiento y organización del grupo respecto a tareas asignadas para solucionar ese problema, y así construir acuerdos y decisiones. En esta parte es importante que los alumnos aprendan la trascendencia del acceso a la información y la rendición de cuentas, de manera veraz, oportuna y transparente, por parte de los servidores públicos.

Esta competencia, al igual que las otras siete, permite conectar a la persona con la sociedad y viceversa, en aras de crear un vínculo armonioso de participación, legalidad y cultura democrática. Para ello es necesario que los alumnos entiendan de manera elemental el contexto ciudadano de sus localidades, municipios, entidades,

la escuela misma y la familia a fin de comprender el compromiso adquirido por los habitantes y las autoridades en una relación constante, que necesita la reflexión de los alumnos respecto de procesos de convivencia cotidianos en los que ellos mismos se ven inmersos, y en los que también tienen derechos y deberes.

Esta conciencia participativa y democrática de su entorno contribuye a su intervención e interés incipiente en la realidad nacional y en su futuro compromiso como ciudadanos, pues se les logra inculcar estos valores que son formativos de una vida plena en sociedad.

CAPÍTULO IV

LA DRAMATIZACIÓN COMO UN RECURSO DIDÁCTICO PARA LA ENSEÑANZA DE LOS VALORES DE LA DEMOCRACIA: “RÓMPETE UNA PATA”

“El hombre tiene una misión en la tierra, tiene una responsabilidad y ésta no puede improvisarse; se construye desde niño...”

- María Montessori

En el presente capítulo, el lector podrá encontrar el objetivo de la Propuesta Pedagógica, la Metodología empleada, la programación del Bloque II de Formación Cívica y Ética según el Programa de Estudios para Cuarto Grado de Primaria vinculado con la Programación Didáctica titulada “Rómpete una Pata”.

4.1. Objetivo de la propuesta

El título del presente capítulo sin duda está relacionado a la expresión del arte teatral. “Rómpete una pata”, indica una intención o deseo de que la obra de teatro sea todo un éxito, en un sentido personal y colectivo, en el cual se involucran sentimientos y emociones de satisfacción por lograr transmitir un mensaje o intencionalidad.

Así también, como el hecho de propiciar reflexión, pensamientos, conocimientos y experiencias que induzcan a una acción o participación activa de los asistentes y colaboradores (actores y actrices) de la obra. La idea de generar un impacto significativo y trascendente a todos los espectadores y colaboradores de la puesta en escena, motiva a presentar una dramatización o representación de una realidad social que facilite el cambio, transformación o comprensión de la misma.

Y en analogía con el acto educativo escolar, también se pretende lo mismo, además de propiciar la actitud positiva, entusiasta y comprometida entre docentes,

alumnos(as) y colaboradores de la educación, para que con el día a día del ciclo escolar, signifique una rutina de diversión con propósitos educativos programados.

Luego entonces, el objetivo en concreto relacionado al tema de Democracia es:

El objetivo de la presente propuesta pedagógica es promocionar los valores de la democracia en cuarto grado de primaria aprovechando la dramatización como recurso didáctico. Derivado de lo visto en los capítulos anteriores, se cuenta con razones suficientes para considerar que la dramatización será un recurso que facilite el proceso de enseñanza-aprendizaje de este tema en particular. Por ejemplo, Cabañas (1992: 18) comenta que "... la expresión dramática se ofrece como alternativa liberadora al igual que integradora y formativa, ante el modelo que la sociedad impone para los niños que crecen en nuestros días".

Si bien la que suscribe no cursó una especialización en arte dramático, desde un propósito pedagógico, ésta no es indispensable. Más bien, se requiere asumir el rol de colaborador (a) o guía con la seriedad debida, exhibiendo a la vez una actitud positiva, entusiasta y desestresada —en ocasiones hasta exagerada— y atenta a corresponder con las necesidades, intereses y deseos de los alumnos ansiosos de ser escuchados.

Para aplicar la dramatización como un recurso didáctico para la enseñanza de los valores de la democracia, se requiere elaborar una propuesta de planeación docente que incorpore actividades pedagógicas relativas a la dramatización para la enseñanza de la democracia, en apego a lo establecido en el *Plan de Estudios 2011. Educación Primaria*.

En específico, la planeación desarrollada se inscribe en la asignatura de Formación Cívica y Ética, del campo formativo "Desarrollo Personal y para la convivencia", desarrollando uno de los objetivos que es **"Generar y desarrollar principios como los valores inscritos en el marco Constitucional, la formación moral, la construcción de valores, la cultura de la prevención y el aprendizaje de la democracia"**.

Y corresponde al **segundo bloque** de estudio del libro de texto *Formación Cívica y Ética. Cuarto grado*. Y del libro *Conoce nuestra Constitución. Cuarto grado*.

para abordar el concepto de “democracia”, además de un conjunto de valores pertinentes para la formación integral de los alumnos.

4.2 Metodología pedagógica

La metodología que fundamenta la propuesta pedagógica está basada en el método de proyectos, y tiene sus fundamentos en la filosofía pragmática de John Dewey, continuada después por el filósofo americano William Heard Kilpatrick. Este autor afirmó que

...el método de proyectos es una estrategia de aprendizaje que se enfoca en los conceptos y principios de una disciplina, involucra a los estudiantes en la solución de problemas y otras tareas significativas, les permite trabajar de manera autónoma para construir su propio aprendizaje y culmina en resultados reales generados por ellos mismos (citado por Gadotti, 1998: 4).

Trabajar en el aula con el método de proyectos implica el involucramiento de la actividad del alumno y el docente, quienes asumen el compromiso personal de construir su aprendizaje de manera autónoma. Se requiere del apoyo entre ambos para fortalecer con experiencias y conocimientos los aprendizajes. Al respecto, Zabala (1994: 28) menciona que

Hacer un diseño de un proyecto, por sencillo que sea, ayudará al alumnado a aprender uno de los procedimientos más complejos de esta área. Cuando lo aplicamos estamos potenciando la formulación de hipótesis al mismo tiempo que les hacemos aplicar otras que ya conocen tratándolas como un todo relacionado. Estos dos aspectos justifican de sobras su aprendizaje.

Entonces la actitud del docente ya se mencionó al principio del capítulo, ahora la tarea del docente es importante para generar un ambiente donde el alumno se cuestione y adquiera el interés por resolver un conflicto que se le plantea, continuando con el procedimiento hasta concluir con un resultado satisfactorio. Es así como se da la construcción del aprendizaje por parte del alumno.

A fin de lograr el aprendizaje integral, la propuesta conjunta elementos de orden conceptual —saber—, procedimental —saber hacer— y actitudinal —ser—, conceptos propuestos por Merrill y posteriormente retomados por Coll, los cuales Zabala (1994) retoma para planear los procesos de enseñanza-aprendizaje de una forma más integral.

Así, el hecho de que los alumnos se expresen con propiedad al hablar de sus derechos y obligaciones como personas y ciudadanos fundamentando sus participaciones en artículos, reglamentos y acontecimientos históricos es una actividad que les demanda el aprovechamiento de contenidos conceptuales.

Por otro lado, se busca que los alumnos demuestren formas de organizarse, propongan soluciones a problemas colectivos y participen de forma constructiva en la solución de conflictos. Con esto, se atiende a los aspectos procedimentales.

Además, se busca que el alumno desarrolle de manera natural una conducta que manifieste una forma particular y de relacionarse colectivamente y sostenga posiciones, juicios y valores acordes con la práctica democrática, lo cual equivale a la dimensión actitudinal. Juntos, estos tres componentes se encaminan al logro del objetivo pedagógico.

De tal modo, la propuesta docente se orienta hacia la adquisición de conocimientos, habilidades y experiencias en un ambiente libre pero controlado, con actividades sujetas a cambios, adecuadas a su etapa de desarrollo, y en las que se consideran las inquietudes, deseos, reflexiones, intereses y espontaneidades de los alumnos durante el trabajo en el aula.

Así mismo, se prevé un ritmo de trabajo disciplinado y de autogobierno por parte de los alumnos, así como un enriquecimiento bidireccional de aprendizajes. En última instancia, también se persigue el desarrollo de dones o talentos que puedan surgir en el juego de representaciones o en la dramatización en el aula —no obstante, debe quedar claro que no es el propósito de esta propuesta el de formar actores o actrices—.

Desde su fundamento, la propuesta didáctica persigue un concepto de democracia vivenciado, el cual concuerde con el carácter formativo de la intervención

docente, facilitando la adquisición de valores para la construcción social de la democracia.

A continuación, se expone una alternativa funcional para cumplir con el programa de estudio de la asignatura de Formación Cívica y Ética, al tiempo que se incentiva la práctica de los valores del respeto, la tolerancia, la solidaridad y la justicia dentro del aula. Cabe mencionar que las planeaciones propuestas están sujetas a cambios y modificaciones al criterio docente con el fin de adecuarlas a sus espacios, necesidades y características propias del contexto áulico. Cabe dar crédito que las actividades de apertura de las sesiones propuestas fueron retomadas del libro de Larry Silberman (1994) señaladas con (*).

4.3 Programación didáctica “Rómpete una pata”

De acuerdo al Programa de Estudio de la Asignatura de Formación Cívica y Ética.

FORMACIÓN CÍVICA Y ÉTICA		
Grado: 4° Bloque: II		
El ejercicio de mi libertad y el respeto a los derechos propios y ajenos		
8 sesiones de 50 minutos		
Aprendizajes esperados	Contenido	Propósitos
<ul style="list-style-type: none"> • Regula su conducta con base en compromisos adquiridos de forma libre y responsable. • Reflexiona sobre la libertad personal como un derecho humano y lo ejerce con responsabilidad. 	<p>Hasta 10 cuenta. Porque la pérdida de control de mis emociones o impulsos pueden afectar mi dignidad o la de las otras personas. Cómo puedo canalizar mi enojo sin agredir a los demás.</p> <p>La libertad, valioso derecho. Porque la libertad es un derecho. Cuáles son mis límites en el ejercicio de mi libertad. En qué</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Respetar los acuerdos que estableces con las personas, encauzar tus emociones y evitar la violencia. • Tomar decisiones con libertad, y cumplir tus deberes y tu palabra. • Saber que la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos garantiza los derechos humanos.

<ul style="list-style-type: none"> • Valora la existencia de leyes que garantizan los derechos fundamentales. • Analiza experiencias en donde se aplica la justicia en el ambiente escolar. 	<p>situaciones puedo actuar con libertad. Qué leyes respaldan la libertad de las personas.</p> <p>Trato justo o no es justo que.</p> <p>Qué situación de trato justo o injusto entre compañeros recuerdo. Qué es justo y que no es justo hacer entre compañeros. Qué significa aprender a dar y recibir. Qué muestras de reciprocidad encuentro en la vida cotidiana.</p>	
<p>Competencias</p>		
<p>-Autorregulación y ejercicio responsable de la realidad. -Apego a la legalidad y sentido de justicia. -Conocimiento y cuidado de sí mismo.</p>		
Fase	Actividades Método de proyecto	Evaluación
<p>Apertura</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Rescatar Ideas previas • Actividades de motivación • Ubicación del tiempo, espacio • Orientación del tema, interés 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ideas previas ▪ Trabajo en equipo
<p>Desarrollo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Actividades de contenido procedimental • Analizar y plantear hipótesis o cuestionamientos 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Indagación e investigación de tema ▪ Trabajo cooperativo ▪ Representaciones ▪ Dramatizaciones
<p>Cierre</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Actividades de contenido procedimental, conceptuales y actitudinales 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Exposición del proyecto ▪ Presentación de la dramatización

La intención de la **Primera sesión** es expresar y apreciar cualidades entre compañeros y con esto crear un vínculo de aprecio y respeto. Así como experimentar cuándo se tiene el derecho de expresarse con libertad o no, (obligado a dramatizar una marioneta que es manejada a voluntad de otro sin tener derecho a decir lo que piensa o siente). Reflexionar y expresar qué es la libertad y cuáles son los límites para ejercerla. El trabajo en equipo ayudara a ejercitar la libertad de forma democrática al expresarse por turnos y funciones, así como entre ellos delegaran las funciones, como elegir el integrante que escribe en rotafolio y el que expone al grupo.

Primera Sesión			
Tiempo estimado	Actividades	Materiales	Evaluación
15 minutos	<ul style="list-style-type: none"> Actividades de apertura <p>Juego de reflexión, motivación y dramatización:</p> <p>(*)“Marioneta Marionetista”</p> <p>El docente pedirá a los alumnos que formen parejas, les preguntará si saben qué son las marionetas y escuchará sus respuestas. Argumentará que son muñecos que tienen hilos sujetos en distintas partes del cuerpo, por ejemplo, en el codo, la rodilla y la cabeza. Les explicará que, para que la marioneta pueda moverse, el marionetista debe jalar los hilos a voluntad y habla por él.</p> <p>Después de la explicación, los alumnos se organizarán en parejas y acordarán quiénes interpretarán a la marioneta y al marionetista. Quien interprete a la marioneta deberá quedarse parado con los brazos colgados. Por su parte, quien interprete al marionetista tocará con un dedo el lugar de donde está atado el hilo imaginario; al jalarlo, la marioneta se moverá en la dirección correspondiente. Cuando el marionetista suelte los hilos de la marioneta, ésta deberá volver a su posición inicial. Luego de varios intentos se cambiará de rol entre ambos alumnos.</p> <p>Mientras esto ocurra, el marionetista dará un discurso relacionado con las cualidades del compañero(a), virtudes, acciones, valores, etc. La marioneta sólo podrá mover la boca sin hablar.</p>	Aula o patio escolar	<ul style="list-style-type: none"> Interés Participación individual, de pareja y grupal Discurso positivo Dramatización de personajes

	<p>Cuando hayan participado todos los alumnos, el docente preguntará al grupo cuáles fueron sus impresiones al interpretar los papeles de marioneta y marionetista. De igual forma, les preguntará sobre su impresión al escuchar lo que los compañeros aprecian de cada uno y cuán libres se sintieron al interpretar ambos papeles.</p>		
20 minutos	<ul style="list-style-type: none"> ● Actividad de desarrollo Lectura de imágenes Se pedirá a los alumnos que observen de forma detallada la imagen de la portada del bloque II y tapen las letras con la mano derecha. De esta forma, predican lo que van a aprender de acuerdo a la lluvia de ideas relacionadas a las imágenes. Posteriormente, deberán consultar la página 29 del libro de texto y comprobar si pudieron predecir el contenido de la imagen con los aprendizajes que de manera consciente puedan lograr. ● Lectura grupal con estilo o modismos de tipo rural o urbano. Se preguntará a los alumnos si conocen y recuerdan la forma de hablar de las personas que viven en los estados de México(rural) y los modismos de los habitantes de la Ciudad de México(urbano) Para utilizar estos tipos de modismos(a su libre elección) con la lectura del libro de texto, de la página 30 a la 35. *Trabajo en equipos de cinco integrantes. ● Los alumnos formaran equipos, para hacer en su cuaderno y luego en una hoja rota folio, dos listas, una dónde observan que en su casa, escuela y país hay situaciones donde existe libertad. Otra lista dónde observan que en casa, escuela y país no hay libertad. ● Cada equipo elegirá un representante para exponer al grupo las listas que realizaron entre todos. 	<p>Libro de texto</p> <p>Cuaderno hoja de rota folio, plumones de colores, plumas de colores</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Participación individual. ▪ Lectura y comprensión del tema.
15 minutos	<p style="text-align: center;">Actividad de cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Sopa de letras Los alumnos leerán y encontrarán las palabras relacionadas del texto leído anteriormente (pp. 30-35) y podrán elaborar las preguntas que correspondan a las palabras encontradas en la sopa de letras. (hojas anexas) 	<p>Libro de texto, Cuaderno, Colores, Plumones, Regla, Imágenes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sopa de letras ▪ Cuestionario

En la **segunda sesión** las intenciones son desarrollar la imaginación, utilizando el cuerpo para expresar una idea clara al grupo. Así como aumentar la seguridad en sí mismos al dejar a un lado los nervios escénicos y pasar al frente. Practicar la autorregulación y empatía también hace que se ejercite el valor del respeto y libertad de expresión.

Cuestionar, elaborar preguntas y resolverlas con lectura dramatizada (según los personajes del texto “Conoce nuestra Constitución”, en equipos se elaboran las preguntas sobre cómo está formado el Estado mexicano, los requisitos para ser mexicano, conocer los derechos y obligaciones que marca la Constitución Mexicana.

Segunda Sesión			
Tiempo estimado	Actividades	Materiales	Evaluación
10 minutos	<p>Actividades de apertura</p> <ul style="list-style-type: none"> Juego de reflexión, participación, motivación y dramatización: <p>(*)“Yo no quiero ser vaca”</p> <p>Consiste en que cada alumno escriba en un papel el nombre de un personaje que le gustaría ser y en otro el personaje que no le gustaría ser (persona, animal o cosa).</p> <p>Se mezclarán los papeles, cada alumno sacará un papel e interpretará con mímica (dramatizar) el personaje que le haya tocado sin hablar. Los demás integrantes del grupo tratarán de adivinar el nombre del personaje.</p>	Hojas blancas, Lápiz, Colores.	<ul style="list-style-type: none"> Participación individual y de parejas.
20 minutos	<p>Actividades de desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> Lluvia de ideas El profesor preguntará a los alumnos qué saben o han escuchado hablar, en la escuela o en casa, sobre la Constitución Política Mexicana. Anotar en el pizarrón las ideas que tengan. Posteriormente, todos harán una observación detallada del libro de <i>Nuestra Constitución</i> y expresarán sus ideas de lo observado. El docente pedirá que consulten la página 8 para comprender el propósito del material en mano. 	Pizarrón, Gises, Libro “ <i>Nuestra Constitución</i> ”, Cuaderno, Plumaz.	<ul style="list-style-type: none"> Interés Participación Individual y grupo Dramatización Cuestionario resuelto

	<p>En conjunto se leerá el propósito del libro, que es: “difundir la idea de que la Constitución es más que un libro en la que se define la forma de gobierno y organización política, y donde se establecen los derechos y deberes de los mexicanos”.</p> <p>*Trabajo en equipos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Dramatización “Constitucional” El profesor pedirá a los alumnos que formen equipos de cinco integrantes. Los alumnos escogerán qué personaje representarán y leerán del libro <i>Nuestra Constitución</i>. Dos serán niños, una niña y el narrador; otro compañero apoyará elaborando y escribiendo en el pizarrón dos preguntas con respuestas, que todos los demás compañeros escribirán. ● El orden de lectura será el siguiente: <ul style="list-style-type: none"> - Equipo 1 de la página 11-14 - Equipo 2 de la página 15-18 - Equipo 3 de la página 19- 22 - Equipo 4 de la página 23- 27 - Equipo 5 de la página 28- 33 ● El docente también interpretará los tres personajes de las páginas 34- 37, con las siguientes preguntas: <p>¿Qué importancia tiene el artículo 4° constitucional?</p> <p>¿Con qué nombre y por qué se refiere la Constitución a nuestro país?</p> <p>¿Explica en qué te beneficia o perjudica el conocer lo que dice la Constitución Mexicana?</p> 		
10 minutos	<p style="text-align: center;">Actividades de cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Juego de autocontrol y empatía: (*)“Cuidado que ahí les voy” <p>En este juego cada alumno correrá muy rápido en dirección a la pared con los ojos cerrados y se detendrá cuando parezca que está por llegar. No importa si se equivoca, porque de todas maneras el resto del grupo estará en la pared para cuidarlo y detenerlo antes de que se golpee.</p>	Aula con espacio libre, También se puede en patio escolar.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Participación individual y grupal
	<p style="text-align: center;">Actividades extra escolares</p> <ul style="list-style-type: none"> ● El alumno investigará en internet, libros o revistas la idea o concepto que más le agrada sobre la libertad y la democracia, para escribirlo en el cuaderno. 		

	<ul style="list-style-type: none">• El alumno indagará con algún miembro de su familia lo que entiende por libertad y democracia, y lo escribirá en su cuaderno.		
--	--	--	--

Las intenciones de la **tercera sesión** es utilizar la dramatización para practicar el valor de respeto y libertad al expresarse verbal y físicamente, ante el grupo con la representación corporal de un personaje significativo para el alumno (a). Así como reflexionar y construir de forma colectiva el concepto de Democracia.

Tercera sesión			
Tiempo estimado	Actividades	Materiales	Evaluación
15 minutos	<p>Actividades de apertura</p> <ul style="list-style-type: none"> • Juego de dramatización, creatividad, integración grupal: <p>(*)“Yo camino, tú caminas, él camina”</p> <p>La idea es que busquemos distintas maneras de caminar. Mientras alguien lee las páginas 36 y 37 del libro de texto, todo el grupo continúan caminando. Cada uno tendrá tres formas diferentes de caminar y cambiará el que sea comodín. El comodín tiene que darle al grupo un tiempo entre cada instrucción y otra. Por ejemplo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Como soldados - Viejo con bastón - Mujer embazada - Como robot - A hurtadillas - Pateando piedras - En patines - Como bebé que hizo popó - Cruzando el desierto sin agua - Cargando un saco de papas pesado - ¿Pueden imaginar y proponer otras maneras? <ul style="list-style-type: none"> • Exponer de manera voluntaria la actividad extraescolar con el grupo y docente, sobre lo que se investigó de los conceptos <i>libertad</i> y <i>democracia</i>. Y con apoyo del docente se rescatan las coincidencias o características propias de los dos términos para construir entre todo el grupo el concepto de cada uno. Y se anotara en el cuaderno. • El docente pondrá al grupo el video de “Hoy vamos a conocer el nacimiento de la democracia. Videos educativos para niños www.youtube.com.https://youtu.be/mL8FMOShi2 	<p>Libro de texto, Aula libre o patio escolar, Proyector.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Interés ▪ Participación individual y grupal ▪ Dramatización

	C		
20 minutos	<p align="center">Actividad de desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Collages. Trabajo en equipos. El docente pedirá a los alumnos que formen equipos de seis integrantes para realizar dos collages: uno que represente la libertad y otro que represente la democracia. Los alumnos elegirán a un representante del equipo para explicar las imágenes que consideraron representan la libertad. Luego, se elegirá otro compañero para que exprese las imágenes sobre lo que entienden por democracia. Las imágenes se pondrán en las paredes del aula después de la exhibición realizada. ● Crucigramas Continuando en equipos, los alumnos resolverán y dialogarán para encontrar las respuestas del crucigrama, contenidas en la lección del libro de texto <i>Elogio de la democracia</i>.p.38 (ver en anexo) 	Libro de texto, Imágenes de revistas y periódicos, Crucigramas, Cuaderno, Colores, Plumones, Facebook.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Collages ▪ Participación grupal ▪ Crucigramas ▪ Participación individual y de equipo
15 minutos	<p align="center">Actividades de cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Juego de atención, autocontrol y dramatización: "1, 2, 3 sorpresa" <p>Casi todos conocemos "1, 2, 3 calabaza". Esta actividad trata de algo similar. Uno de los alumnos tendrá que ser el comodín y dar la cara a la pared. Cada vez que diga: "perros 1 ,2 ,3" y se voltee, los demás compañeros tendrán que estar como perros. Pueden moverse en el lugar, pero no avanzar. Algunas sugerencias de palabras son: bailarines, árboles, espantapájaros, pájaros, serpientes, brujas, etc.</p>	Aula libre o patio escolar, Caletín o calceta, Aula.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Participación individual y grupal ▪ Interés ▪ Dramatización ▪ Títere
	<p>Actividad extraescolar</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Elaboración de títeres Se les indica que elaboren un títere en su casa con las características del gusto de cada alumno, utilizando un caletín o material reciclable para presentarlo al grupo en la siguiente sesión. Ver, reflexionar y escribir que fue del agrado y desagrado de la película de animación basada en la Rebelión en la granja (George Orwell) completa. https://youtu.be/zi-knlfZgHs 		

En la **Cuarta sesión** la intención es que a través de la dramatización espontánea los alumnos trabajen con libertad de expresión física y verbal, utilizando su imaginación y creatividad al trabajar en parejas y hacer lo que el compañero le narre. Así como establecer acuerdos para crear en equipos una canción con el ritmo y letra que decidan, incluyendo las palabras Democracia, Respeto, Tolerancia y Justicia. Utilizar los títeres que elaboraron previamente en su casa para dramatizar una lectura de forma lúdica.

Cuarta sesión			
Tiempo Estimado	Actividades	Materiales	Evaluación
15 minutos	<p>Actividades de apertura</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Juego de confianza y dramatización: <p>(*) “Pesadilla”</p> <p>Se puede jugar en parejas o se nombra un comodín para que narre la situación mientras todos los demás alumnos van pasando a interpretar a alguien que está dormido y tiene una terrible pesadilla. Cuanto más terrible sea la pesadilla más se mueve el dormido y más asustado se ve. Después cambian los papeles. Uno de los objetivos es que se pueda controlar el cuerpo según la situación lo requiera: ejemplo, tenso, relajado, asustado, o según la creatividad del narrador. Algunos ejemplos serían los siguientes:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Susto-tranquilidad. 2. Aguantarse las ganas de hacer pipí. 3. Estar frente a un animal desconocido y darse cuenta que es mansito. 	Aula o patio escolar.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Participación individual y en pareja. ▪ Interés. ▪ Actitud.
25 minutos	<p>Actividad de desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Trabajo en equipos ● Canta la democracia <p>Los alumnos formarán equipos de 5 integrantes para comentar y compartir experiencias en la que identifiquen cómo y por qué han practicado la democracia.</p>	Títeres, Cuaderno, Libro de texto, Plumas de colores, Red social del grupo de	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dramatización. ▪ Actitud. ▪ Participación individual y grupal. ▪ Frases completas con colores.

	<p>Y con este panorama crear una canción entre los integrantes con el ritmo o estilo que libremente elija, pero incluyendo en la letra Democracia, Respeto, libertad y Tolerancia. Para presentarla al grupo y posteriormente subir el video a la red social de Facebook del grupo de 4° año de primaria, y de acuerdo al más votado en likes recibirá la cantidad de 5 puntos si es la más popular, y en segundo lugar 4, y así sucesivamente. (la fecha limite será hasta la próxima sesión a primera hora).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dramatización de títeres Cada alumno deberá contar con el títere que elaboro previamente en casa. Los alumnos forman con otros integrantes un nuevo equipo de cuatro integrantes para continuar con la dramatización del libro <i>Nuestra constitución</i>, en la cual se simulará la conversación de los tres niños y el narrador. Equipo 1. De la página 38-41. Equipo 2. De la página 42-46. Equipo 3. De la página 47- 52. Equipo 4. De la página 53-59. • Observar e identificar el ejercicio de la democracia similar al del alumno, en la escuela, a través del video “¿Qué es la Democracia? CPCCS-Manthra Comunicación. https://youtu.be/mbzLUf4-gvs 	<p>4°, de Facebook.</p>	
<p>10 minutos</p>	<p style="text-align: center;">Actividades de cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> • Juego de reflexión, confianza grupal y dramatización: (*)“El muñeco de hule” Este juego se puede realizar a partir de los cuatro equipos conformados en la actividad anterior. Uno de los alumnos interpretará al muñeco de hule y los otros jugarán con él. El muñeco puede tener los ojos abiertos, tiene que quedarse muy tieso, sin doblar caderas ni rodillas y dejare empujar de un lado para el otro. Después de un rato, le tocará a otro integrante ser el muñeco de hule. • Al terminar la actividad, el profesor hará las siguientes preguntas: ¿Cómo se sintieron al ser los muñecos de hule? ¿Qué les agrado y qué no? ¿Qué importancia tiene expresar su opinión? 	<p>Aula o patio escolar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Actitud. ▪ Participación grupal e individual.

En la **Quinta sesión** la intención es establecer un vínculo de confianza entre compañeros donde a través de la imaginación y la creatividad exploren otras formas de comunicarse o saludarse de forma respetuosa. Así como identificar las diferentes emociones o sentimientos que han experimentado los alumnos (as) ante diferentes experiencias y analizar acciones donde aplican los valores de la Democracia y compartirlas al grupo.

Quinta sesión			
Tiempo Estimado	Actividades	Materiales	Evaluación
20 minutos	<p align="center">Actividades de apertura</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Juego de creatividad, representación: (*)“Ojo con la hoja” <p>El docente dará esta breve explicación: Una hoja de periódico puede ser muchas cosas. Podemos transformarla en lo que se nos ocurra. Por ejemplo, podemos usarla como ramo de flores, paraguas, etc.</p> <p>Cada alumno va a pasar de uno en uno a tomar la hoja de periódico, le dará la forma que necesite y hará una acción clara para que los demás puedan adivinar de qué se trata. Se vale usar otra hoja si la anterior se daña. También se le puede poder sonido a la acción.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Corazón de papel. <p>El docente dibuja un corazón del tamaño de la hoja de papel periódico, se les invita a los alumnos a imaginar que es su corazón y que éste tiene cierta información genética que no se puede cambiar. Sin embargo, el corazón recibirá las acciones que le dañen o le beneficien. Se harán dobleces por cada expresión de alegría, tristeza, coraje, envidia y halagos. Estas palabras se deben seleccionar para aprender y crecer como personas.</p> <p>Se pedirá a los alumnos que además que escriban en una columna las cosas o frases positivas que recuerdan les ayuda a sentirse bien. Y en otra columna las frases o situaciones que no les gustan o no les sirven y que van a dejar escritas en el cuaderno para ya no</p>	<p>Periódico, Aula o patio escolar, Cuaderno, Plumas de colores.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Interés. ▪ Participación individual y grupal. ▪ Figura del periódico. ▪ Apuntes. ▪ Cuadro de emociones y pensamientos.

	tenerlas en su corazón.		
20 minutos	<p style="text-align: center;">Actividad de desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observar e Identificar los valores de la Democracia en el video “Los valores de la Democracia las aventuras de ipepaco” en https://youtu.be/mVX5_GycNVQ • Lluvia de ideas. El docente pide a los alumnos que definan con sus palabras el término de legalidad y en qué circunstancias lo recuerdan. Pedirá entonces que pasen al pizarrón a escribir una idea o palabra relacionada con legalidad. <p>Posteriormente, los alumnos escribirán en el cuaderno tres ejemplos donde consideren que las personas o ellos mismos actúan de acuerdo a los valores de la democracia, según el video y sus experiencias cotidianas en la familia, escuela o ciudad. Y lo compartirán al grupo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mapa mental. El docente pedirá a los alumnos que formen equipos de 5 integrantes y que, de acuerdo con lo que se comentó, realicen la lectura de la lección <i>¿Qué es la legalidad?</i> En la página 40 del libro y anexando los valores de la Democracia que se observaron en el video anterior, para hacer un mapa mental ilustrado en una hoja rotafolio y exponerlo a los compañeros y docente. 	Gises, Pizarrón, Cuaderno, Plumas de colores, Libro de texto, Hoja rotafolio, Imágenes de revistas y periódicos, Plumones.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Participación individual y grupal. ▪ Mapa mental.
10 minutos	<p style="text-align: center;">Actividades de cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> • Juego de afectividad, creatividad, integración, respeto, representación: <p>(*)“Quiúbole”</p> <p>El docente indicará a los alumnos que estos deberán saludarse como si acabaran de llegar. Se pondrá el ejemplo de cómo se saludan un papá y el vecino; una niña y un niño; además de cómo se saluda a un viejo amigo. Después se van a inventar otras maneras de saludarse: un saludo con los hombros, con los ojos, con la espalda, o con las rodillas. Los alumnos tienen que ir caminando por el aula y cada vez que se encuentren con otro compañero tienen que saludarse de forma diferente, según las siguientes preguntas:</p> <p>¿Cómo saludarían en Marte? ¿Cómo saludarías al presidente? ¿Cómo se saludan los perros?</p>	Aula o patio escolar.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Participación individual y grupal. ▪ Actitud. ▪ Interés.

	<ul style="list-style-type: none">● Por último, se reflexionará sobre cuál forma de saludar es legal y qué la hace legal.		
--	---	--	--

La intención de la **Sexta Sesión** es reconocer las emociones e impulsos, su importancia para tomar control de éstos para generar un ambiente de respeto y tolerancia entre los compañeros para garantizar aprendizajes a través de convivencia y trabajo colaborativo. Así como dramatizar en un escenario un acto de Democracia electoral, para practicar los valores de respeto, libertad, tolerancia y legalidad.

Sexta sesión			
Tiempo Estimado	Actividades	Materiales	Evaluación
10 minutos	<ul style="list-style-type: none"> Actividades de apertura. Juego de representación, integración, motivación: <p>(*)“Originales y copias”</p> <p>El docente indica que se va a caminar por toda el aula, primero de forma libre. Posteriormente, el que va adelante inventa una manera de caminar y los otros dos lo copian. Cuando el comodín dice cambio, el que va al último pasa adelante, y así hasta que se llegue al tiempo límite.</p> <p>Reflexión participativa. El docente hará a los alumnos las siguientes preguntas: ¿Qué les pareció tener una o varias copias de ellos mismos? ¿Quiénes pueden tener un parecido y por qué? ¿Cuáles son los beneficios de ser únicos e irrepetibles?</p>	Aula o patio escolar.	<ul style="list-style-type: none"> Participación individual y grupal.
30 minutos	<ul style="list-style-type: none"> Actividad de desarrollo. Juego de dramatización: <p>“Jefe de grupo por un día”</p> <p>El docente pide a los alumnos que de forma abierta pasen al frente los que quieran ser candidatos, cuando ya se tengan a los candidatos formaran sus equipos para hacer con cada equipo:</p> <ol style="list-style-type: none"> Poner un nombre a su equipo. Escribir su lema o eslogan. Realizarán un cartel con el apartado a), b), los problemas que ven en su escuela o salón y 	Fotografías, Hojas de color, Aula o patio escolar, Libro de texto <i>“Nuestra Constitución”</i> , Cartulina, Plumones, Imágenes de revistas.	<ul style="list-style-type: none"> Exposición personal y de equipo. Participación individual y grupal. Carteles. Dramatización de las elecciones para Jefe de grupo.

	<p>sus propuestas para resolverlos. d) Inventar una canción que los identifique de cada grupo.</p> <p>-Los representantes de cada equipo presentarán su cartel ante el grupo y canción. -Se nombrará a dos integrantes del grupo para poner una urna de votación y contar los votos. -Se realizará votación y darán los resultados para ver quién será el jefe de grupo para dar las indicaciones, procedimientos, decisiones de las acciones que correspondan al horario y actividades del día. - Todos aplaudirán la participación de todos y darán su opinión sobre el papel que desempeñaron sus compañeros y las propuestas que se pueden llevar a cabo para la mejora del salón o escuela.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Para apoyar esta actividad podrán consultar sus apuntes y el libro de texto “Nuestra Constitución”, en torno a las enseñanzas y valores. Pueden consultar el libro de texto en las páginas 40 y 41. Cada equipo expondrá su cartel y lo pegará en el aula. 		
<p>10 minutos</p>	<p style="text-align: center;">Actividades de cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> • Juego Dramatización: <p>(*)“Cámara acción”</p> <p>El docente indica a los alumnos que se levanten de sus asientos y se haga espacio necesario para representar la rutina de cada mañana en cámara lenta, desde que se levantan, se cepillan los dientes, se bañan y se peinan.</p> <p>Tienen que ser cosas que se hacen tantas veces que no se presta atención. Después se jugará representando cada acción, pero en la noche o en la escuela. Para rescatar la conciencia y valor conque hacemos las cosas o se relacionan con las personas de manera personal.</p>	<p>Aula o patio escolar, Hojas de cuaderno, Plumas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dramatización. ▪ Participación grupal e individual.

Las intenciones de la **séptima sesión** son por medio de la dramatización expresar de forma lúdica situaciones con mímica, lo cual le ayudará a cada alumno a desarrollar la imaginación y creatividad para expresarse de manera no verbal. Así como también a reflexionar y buscar soluciones ante situaciones de conflictos hipotéticos que de acuerdo a su criterio y de los compañeros puedan deducir las formas que garanticen una mejor convivencia o armonía al detectar valores de honestidad, legalidad, respeto, justicia y tolerancia.

Séptima sesión			
Tiempo estimado	Actividades	Materiales	Evaluación
15 minutos	<p align="center">Actividades de apertura</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Juego de Dramatización: (*) "Dulcemente" El docente pedirá que formen equipos de tres integrantes. Cada alumno escribirá en un papelito una situación y en otros dos un adverbio en cada uno. <p>Hay que recordar que los adverbios son palabras que describen la manera en que se hacen las acciones, por ejemplo: dulcemente, rápidamente, nerviosamente, etcétera.</p> <p>Se harán dos montoncitos de papeles: el primero con situaciones y el segundo con adverbios. Cada equipo tomará un papel del montón número 1 y dos del número 2. Se trata de que representen dos veces la misma acción que tocó, teniendo en cuenta en cada ocasión uno de los adverbios. Por ejemplo, si se tiene que representar un robo, primero dulcemente y luego, nerviosamente. Los demás tienen que adivinar cuál fue el adverbio que usamos en cada ocasión.</p>	Libro de texto, Pluma o lápiz, Hojas blancas y de colores.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Participación individual y en equipo.
20 minutos	<p align="center">Actividades de desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Trabajo en equipo ● Actividad de dramatización Representar con marionetas hechas por los alumnos las fábulas y exponerlas al grupo. Analizando el contenido para seleccionar entre el equipo uno o varios valores que deseen 	Aula o patio escolar, Libro de texto Dibujos, imágenes de revistas, Imágenes de animales, Palitos de	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Participación y empatía. ▪ Dramatización con marionetas. ▪ individual y grupal. ▪ Interés.

	<p>destacar que existe o falta.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Libro de Texto p.42 y 43 a) “El novillo y el toro viejo”. (tres integrantes: narrador, novillo y toro viejo) b) “La tortuga y la hormiga”. (tres integrantes: narrador, tortuga y hormiga) c) “El perro y el gato”. (tres integrantes: narrador, el perro y el gato) d) “El cordero y el lobo”. (tres integrantes: el narrador, el cordero y el lobo) <ul style="list-style-type: none"> ● Las marionetas se harán de estampas o recortes de revistas pegados en palitos de paleta. 	<p>paletas</p>	
<p>15 minutos</p>	<p style="text-align: center;">Actividades de cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Ejercicios para comentar y resolver del libro de texto, p. 46 a la 48. <p>Seguirá el trabajo en tríos para resolverlos y después comentar con el grupo sus respuestas.</p> <p>“Enojarse” y “Acuerdos Colectivos”</p>	<p>Cuaderno, Libro de texto.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Explicación del tema. Resolver del libro de texto p.46 a 48 ▪ Discurso individual.
	<p style="text-align: center;">Actividad extra-clase</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Se le pedirá al alumno que observe con atención y reflexione para contestar las preguntas sobre la película de <i>Toy Story 3</i> Español Pelicula Completa del juego amigo fiel Jessie, Buzz, Woody- Juegos de película. https://youtu.be/Oi5d2oBCYE4 ● Preguntas: <ul style="list-style-type: none"> - ¿En qué escenas identificas el ejercicio de la Democracia y en cuál la falta de Democracia? - ¿En qué escenas identificas los valores de la Democracia: ¿libertad, el respeto, tolerancia y legalidad? - ¿Te agradó el final?, ¿Por qué? O ¿Qué otro final propondrías? 		

Las intenciones de la **octava sesión** es identificar en ejemplos y conductas propias del alumno y de otras personas o compañeros los valores de la Democracia, así como autoevaluar los aprendizajes esperados acorde a todo lo trabajado durante el bloque dos.

Octava sesión			
Tiempo estimado	Actividades	Materiales	Evaluación
15 minutos	<p>Actividades de apertura</p> <ul style="list-style-type: none"> • Juego de empatía, memoria, soltar emociones y Dramatización: <p>“Círculo Mágico”</p> <p>El docente pedirá a los alumnos que se sienten en círculo; luego, pedirá la participación voluntaria de los alumnos que quieran comentar de forma breve ¿qué te paso el otro día, ayer u hoy que pensaste no podías resolver y lo hiciste? pero que, al contarlo, lo haga como si fuera otra persona.</p> <p>Ejemplo: si el alumno se llama Pedro, puede decir: “Pedro se levanta en la mañana y se da cuenta de que sus calcetines no están donde los dejó”. Y así hasta terminar de contar cómo se resolvió el problema.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los demás alumnos pueden dar otras opciones para solucionar el mismo problema. • Cuando termine todos, aplauden, enfatizando el agradecimiento por la confianza de platicarlo y valor al comentarlo en el grupo. 	Libro de texto	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Autoevaluación del alumno.
25 minutos	<p>Actividades de desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comentar con el grupo las respuestas de la actividad extraescolar. Sobre la película de “<i>Toy Story 3</i>”. Del director Lee Unkrich, 2010. https://youtu.be/Oi5d2oBCYE4 • Muñecos en acción. Los alumnos formarán equipos de 7 integrantes y se pondrán de acuerdo para armar un libreto 		

	<p>breve, de una escena, donde cuenten lo que aprendieron y comprendieron en dicho bloque, lo que no les gusto o no quedo claro. Cada grupo de alumnos lo presentará al grupo con el personaje que haya elegido como favorito.</p> <p>En esta actividad se hará notar la diversidad de juguetes y personalidades que conviven en una misma escena y que comparten el mismo escenario: Barbie, nenuco, Ben 10, Capitán América, Oso y Masha, caballos ponys, Transformers, etc.</p>		
10 minutos	<p style="text-align: center;">Actividades de cierre</p> <ul style="list-style-type: none">● Autoevaluación. Cada alumno responderá a las preguntas del libro de texto de las páginas 49,50 y 51. <p>En la parte superior derecha de la página 29, que inicia el Bloque II, se pondrá cada alumno una calificación como autoevaluación, en una escala del 1 al 5, donde el 5 representa el cumplimiento la totalidad de los propósitos de aprendizajes esperados y el 1 de ningún propósito cumplido.</p>		

ANEXOS

Segunda Sesión. Sopa de Letras

R	A	C	U	E	R	D	O	S			
e	U		L	V	A	L	O	R	E	S	
s	T	D	I	G	U	A	L	D	A	D	
p	O	E	M							A	
u	R	R	I	M	O	R	A	L		U	
e	R	E	T							T	
s	E	C	E							O	
t	G	H	S							N	
a	U	O								O	
s	L	S	A	L	U	D				M	
	A	I	R	A	T	E	R	C	E	S	I
	C		J	U	S	T	I	C	I	A	
	I			H	U	M	A	N	O	S	
	O	E	D	U	C	A	C	I	O	N	
	N										

A	C	U	E	R	D	O	S	S	L	E
U	P	O	L	V	A	L	O	R	E	S
T	D	J	I	G	U	A	L	D	A	D
O	E	A	M	S	D	F	G	H	R	A
R	R	Y	I	M	O	R	A	L	Q	U
R	E	Y	T	R	F	D	A	S	Q	T
E	C	Y	E	U	U	T	I	O	P	O
G	H	U	S	C	V	B	N	M	Ñ	N
U	O	S	A	E	F	G	H	J	K	O
L	S	A	L	U	D	Z	S	S	J	M
A	I	R	A	T	E	R	C	E	S	I
C	Q	A	J	U	S	T	I	C	I	A
I	W	S	D	H	U	M	A	N	O	S
O	F	E	D	U	C	A	C	I	O	N
N	A	D	F	H	K	L	M	N	C	V

Tercera Sesión. Crucigrama

1. Es como el aire, no la percibimos, pero es valiosa e imprescindible:
2. La democracia en las elecciones políticas se gana a través del:
3. En una democracia las minorías y las mayorías conviven y debaten con respeto y:
4. En 1997 surgió como institución que tenía que garantizar que las elecciones políticas sean más justas y limpias (siglas)
5. Es considerada la mejor forma para llegar a acuerdos y convivir mejor en sociedad:

										Respuestas		
3		T							1			
		O										
		L	2		V							
5 D	E	M			O	C	R	A	C	I	A	
5		R							B			
		A	2		T							E
		N			O							R
		C							T			
		4 I	F	E							A	
4		A							D			

										3		
3									1			
			2									
5												
5												
			2									
					O							
		4 I	F	E							A	
4		A							D			

Séptima sesión. Fábulas

42

El novillo y el toro viejo

Hicieron unas fiestas en un pueblo, en las que no faltaron sus toritos, porque lidiar los hombres con los brutos en la mejor función es muy preciso. Pasadas ya las fiestas, se juntaron en el corral de Antón el buen novillo y un toro de seis años, que mil veces al arado de su amo había servido.

A los dos torearon en las fiestas, y por esta razón fueron amigos. Conociéronse luego, y con espanto el novillo al buey viejo así le dijo: —Escucha, camarada, ¿por qué causa, cuando los dos jugamos en un circo yo sali agujerado como criba, y tú sacaste tu pellejo limpio?

Entonces el buey grave le responde: —Porque yo ya soy viejo, buen amigo; conozco la garrocha, me ha picado; y así al que veo con ella nunca embisto. Por el contrario, tú, sin experiencia, como toro novel y presumido, sin conocer el daño que te amaga, te arrojas a cualquiera precipicio, y por esa razón como un arnero* sacaste tu pellejo, y yo el mio limpio.

—Pues te agradezco mucho, amado hermano —dijo el torete—, tu oportuno aviso. Desde hoy ser ya más cauto te prometo, pues por lo que me dices, he entendido que es gran ventaja conocer los riesgos, y saberse excusar de los peligros.

José Joaquín Fernández de Lizardi

* Arnero. Parte del traje de defensa de los antiguos soldados, que recibía todos los golpes y lanzadas.

La tortuga y la hormiga

Una tortuga en un pozo a una hormiga así decía:

—En este mezquino invierno, dime, ¿qué comes, amiga?

—Como trigo —le responde—, como maíz y otras semillas, de las que deajo en otoño mis bodegas bien provistas.

—¡Ay! ¡Dí chosa tú! —exclamaba la tortuga muy fruncida—.

¡Qué vida te pasas!

¡Oh, quién fuera tú, sobrina!

y no yo, ¡infeliz de mí que en este pozo metida todo el año, apenas como una que otra sabandija.

—¿Pero eres todo el año qué haces? —preguntaba la hormiguilla—.

Y la tortuga responde:

—Yo, la verdad, todo el día me estoy durmiendo en el fondo de este peritano o sentina, y de cuando en cuando salgo a asolearme la barriga.

—Pues entonces no te quejes

—la hormiguilla respondía—

de las hambres que padeces

ni de tu suerte mezquina;

porque es pena natural,

y aun al hombre prevenida,

que a aquel que en nada trabaja la necesidad persiga.

José Joaquín Fernández de Lizardi



El perro y el gato

El noble Misifuf, gato goloso,
que era en todo el país ladrón famoso,
entraba a la despensa cada día
por oculto camino,
y allí con alegría
fiero destrozo hacía
en el queso, en el pan y en el tocino.
Miraba el dueño el daño,
y quien era el ladrón no adivinaba:
pero una vez que Misifuf sacaba
una torta de pan de buen tamaño,
Milord, el vigilante,
el perro favorito,
del hábil gato descubrió el delito,
y la torta quitándole arrogante:
"Pérfido, infame gato,
ira me causa verte",
le dijo con colérico arrebato;
"por vil, y por ladrón, y por ingrato
morir será tu suerte,
que el robo se castigue con la muerte.
¿Cómo tienes, infame, la osadía
de escarnecer el código sagrado
que nuestra sociedad ha sancionado?...
¡Oh cuánta corrupción hay en el dial
Tu vida será corta...
yo mucho he de gozar en tu agonía..."
Y en tanto que decía
con gran delicia se comió la torta.
Hay en el mundo número no escaso
de apreciables varones,
que de moral y leyes dan lecciones,
y cuando llega el caso
desmienten la moral con sus acciones.

José Rosas Moreno



José Rosas Moreno

El cordero y el lobo

En un corral vivía
un manso corderillo,
y a verlo por las rejas del portillo
un lobo engañador se acerca un día.
Mirándolo el cordero
le dice temeroso:
—¿Qué se le ofrece a usted, buen caballero?
—Vengo a buscar —el lobo le contesta—
la hierba que produce la floresta,
y el agua clara de la fuente pura,
que una vida frugal, dulce y modesta
puede darnos tan sólo la ventura.
—Yo sé que usted devora
la sangre con placer en sus furoros.
—Eso era en otro tiempo,
pero ahora maldigo las costumbres
que tuvieron mis bárbaros mayores,
y nunca probaré más que legumbres,
tallos flexibles y olorosas flores.
—Esto —dice el cordero— es un milagro.
—¡Eh! No se admire usted, pues me consagro
a estudiar la moral —replica el lobo—,
detesto la matanza y odio el robo.
En el bien he cifrado mi alegría;
puede usted convencerse cuando quiera:
en aquella pradera
he visto alfalfa tierna y agua fría;
pastaremos en buena compañía.
—¿Ya no es usted cruel? En tal concepto
—dice el cordero— acepto.
Y sale el inocente,
y el lobo con furor le clava el diente.

Pensad en el cordero desgraciado,
y no sigáis, ¡oh niños!,
los astutos consejos del malvado.

CONCLUSIONES

Educar en nuestros días es un reto. Los niños y niñas, están cada vez más tiempo solos, conviviendo la mayor parte de su tiempo con aparatos tecnológicos que amenazan con sustituir la relación interpersonal bajo la fantasía de acortar distancias y mejorar los vínculos personales en un mundo globalizado. Se ha perdido el tiempo de calidad para el desarrollo personal y social, minando en la convivencia y la práctica de los valores de la democracia. Estas situaciones plantean un auténtico reto para la labor docente, que se revela tanto una tarea apasionante como complicada.

Como docente y pedagoga, considero que para educar en nuestros días se requiere una manifestación de amor constante por lo que se hace, así como sortear los retos de la compleja realidad que nos plantea la tecnología y las redes sociales, que acaparan cada vez más la atención y el tiempo de niños y adultos.

Como consecuencia del consumo de las nuevas tecnologías, los niños se alejan cada vez más de los modos tradicionales de convivencia, como jugar en el parque con otros niños y convivir un fin de semana con su familia y amigos. Prefieren la soledad que la compañía de alguien más, lo cual trae consecuencias negativas al momento de tener que hacer despliegue de habilidades sociales para manejar un conflicto y resolverlo a través del diálogo.

La situación comentada ha conducido a un cuestionamiento sobre una supuesta degradación moral en las nuevas generaciones. Dado que se les dificulta expresar lo que sienten y relacionarse con los demás, muchos han acusado el tránsito por una “crisis de valores”. Ya desde mi formación inicial, recuerdo que durante el recorrido de mi casa a la Universidad, en más de una ocasión pude escuchar conversaciones de personas que muy amargamente se quejaban: “ya no hay valores entre los jóvenes ni los niños, en nuestra época sí había”.

Con independencia de la postura personal que pueda guardarse con respecto de afirmaciones como ésta, lo cierto es que ello guarda relación no sólo con los valores morales, por eso mi interés en proponer dicha propuesta pedagógica, porque vinculados con la práctica de los valores de la democracia, los cuales, para persistir,

deben corresponder con los patrones de enseñanza y las tendencias educativas de su momento histórico que hablan no solo de los jóvenes o niños sino también de nosotros como adultos, para ocuparnos de acciones que determinen un mejor horizonte o realidad.

Esto, partiendo de la premisa de que “Los alumnos y alumnas, al terminar la educación primaria, deben ser capaces de construir modelos sencillos de la realidad que sirvan de herramientas de experimentación (...) y utilizarlos para inducir funcionamientos o dinámicas” (Zabala, 1994: 41). Para fomentar un aprendizaje auténticamente significativo, se busca rescatar sus conocimientos o experiencias previas, conocer sus sentimientos y emociones, e integrarlos a las actividades educativas de una forma lúdica pero organizada.

De este modo, con la intervención diseñada, se espera que los alumnos puedan conducirse en su núcleo familiar y en la comunidad con determinada forma de ser, hacer y convivir que se sustente en los valores de la democracia. La práctica de la cultura política democrática y de sus valores no es privativa de los adultos, sino que debe comenzar desde los niños.

Se desea que, con la herramienta ofrecida, el docente encuentre una vía efectiva para demostrar practicando dichos valores a sus alumnos y fomentar su práctica no solo en el aula sino en sus hogares, su comunidad, en todo lugar donde se presente, y además no sólo se retome y practique el tema de la Democracia en un determinado período de tiempo ni en una sola asignatura, porque perfectamente se pueden vincular con otros temas con el fin siempre de mejorar sus habilidades de convivencia interpersonal y su percepción sobre México como una nación democrática desde un plano de conciencia plena.

Por último, deseo concluir con una de las principales ideas, de J. Dewey en la cual coincido de manera determinante cuando afirma que: “*Una nueva concepción más amplia de la educación debería llevar a cada persona a descubrir, despertar e incrementar sus posibilidades creativas, actualizando así el tesoro escondido en cada uno de nosotros...*” (1994:91) para que de forma individual y general se fortalezca desde la primera institución que es la familia hasta nuestra nación.

BIBLIOGRAFÍA

- Abagnano, Nicolás; Visalberghi, A. (1957). *Historia de la pedagogía*. México: Fondo de Cultura Económica.p.709
- Barba Castillas, J. B. (2010) “Los valores de la educación” en Arnaut, A. y S. Giorguli (coords.) *Los grandes problemas de México*. Tomo VII, Educación. México: Colegio de México. p. 61-87.
- Cabrera Angulo, A. (1995). *El juego en educación preescolar. Desarrollo social y cognoscitivo del niño*”. México: Universidad Pedagógica Nacional.p.147
- Cabañas, J. (1992). *Didáctica de la expresión dramática, una aproximación a la dinámica en el aula*. Barcelona: Octaedro.p.304
- Carrera, B. y Mazzarella, C (2001). “Vygotsky: enfoque sociocultural” en *Educere*, 5 (13), Venezuela: Universidad de los Andes.p.41-44
- Chateau, J. (1958). *Psicología de los juegos infantiles*. Buenos Aires: Kapelusz.p.147
- Conde, S. (2004) “La formación de sujetos con una moral democrática” en *Pisocopedagogía*. [En línea]. Disponible en: <http://www.psicopedagogia.com/articulos/?articulo=351>. Consultado el 2 de febrero de 2018.
- Delors, Jacques. (1994) “Loa cuatro pilares de la educación” en *La educación encierra un tesoro*. Madrid. 91- 103 [En línea]. Disponible en : [https://www.uv.mx/dgdaie/files/2012/11/ CPP-DC-Delors-Los-Cuatro-Pilares.PDF](https://www.uv.mx/dgdaie/files/2012/11/_CPP-DC-Delors-Los-Cuatro-Pilares.PDF) Consultado el 01 de Junio de 2019
- Dewey, Jhon. (1998) *Democracia y Educación*. Una introducción a la filosofía de la educación. España. Morata, 317
- Diario Oficial de la Federación (2011). *Acuerdo número 592 por el que se establece la Articulación de la Educación Básica*. 15 de agosto de 2011. México: Secretaría de Educación Pública.p.140

- Díaz Lucea, J. (1996). "Los recursos y materiales didácticos en Educación Física" en *Apunts: Educació Física i Esports*, nº 43. España: Instituto Nacional de Educación Física de Cataluña.p.42-54
- Dirección General de Desarrollo Curricular (DGDC) (2011) *Plan de estudios 2011, Educación Básica*. México: Secretaría de Educación Pública.p.92
- Elias, N. (1970). *Sociología fundamental*. Barcelona, España: Gedisa.
- Frade Rubio, L. (2009). *Planeación por competencias*. México: Textos educativos.p.80
- Gandulfo de Granato, M. A, Taulamet de Rotelli, M. R y Lafont de Batista, E. (2004). *El juego en el proceso de aprendizaje. Capacitación y perfeccionamiento docente*. Argentina: La Crujía/Stella.
- Gobierno del Distrito Federal, Secretaría de Educación del Distrito Federal y Dirección Ejecutiva de Educación Básica (2010). *Escuela aprendiendo a convivir. Un proceso de intervención contra el maltrato e intimidación entre escolares*. México: Gobierno del Distrito Federal, Secretaría de Educación del Distrito Federal y Dirección Ejecutiva de Educación Básica.
- González Martínez, L. (1998). Educación, valores y democracia. *Revista Electrónica Sinéctica*. México: Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente.p.1-9
- González, I. (2015). "El recurso didáctico. Usos y recursos para el aprendizaje dentro del aula" en *Escritos en la Facultad*, Año XI, vol. 109, agosto 2015. Argentina: Universidad de Palermo. P.15-18
- Guevara Niebla, G. (2016). *Democracia y educación*. Cuadernos de Divulgación de la Cultura Democrática, 16. México: Instituto Nacional Electoral.
- Herrán, A. de la (2011). "Técnicas didácticas para una enseñanza más formativa" en Álvarez Aguilar, N. y Cardoso Pérez, R. (coords.) *Estrategias y metodologías para la formación del estudiante en la actualidad*. Cuba: Universidad de Camagüey.

- Hirmas, C. (comp.) (2008). "Educación como aporte a la construcción de una convivencia democrática y una cultura de paz" en UNESCO, INNOVEMOS, (2008) *Convivencia democrática, inclusión y cultura de paz. Lecciones desde la práctica educativa innovadora en América Latina*. Chile: UNESCO, INNOVEMOS.p.1-19
- Hirmas, C. (comp.) (2008). "Lecciones aprendidas desde la práctica innovadora" en UNESCO, INNOVEMOS, (2008) *Convivencia democrática, inclusión y cultura de paz. Lecciones desde la práctica educativa innovadora en América Latina*. Chile: UNESCO, INNOVEMOS.p.1-18
- Instituto Interamericano de Derechos Humanos (2003). *Educación para la vida en democracia. Guía metodológica*. San José, Costa Rica: Ministerio de Asuntos Exteriores - Autoridad Noruega para el Desarrollo Internacional.
- Lucci, M. A. (2006). "La propuesta de Vygotsky: la psicología socio-histórica" en *Profesorado. Revista de currículum y formación del profesorado*, 10, 2. España: Universidad de Granada. Pp. 1-11.
- Martínez Bordon, A.; Bracho González, T.; y Martínez Valle, C. O. (2010). "Los Consejos de Participación Social en la Educación y el Programa Escuelas de Calidad: ¿mecanismos sociales para la rendición de cuentas?" en Olvera, A. (coord.) (2010) *Instituciones garantes de derechos y participación ciudadana en México: los límites de la democratización*". México: Publicaciones de la Casa Chata, CIESAS, Universidad Veracruzana. Pp. 131-176
- Merino, M. (2016). *La participación ciudadana en la democracia*. Cuadernos de Divulgación de la Cultura Democrática, 4. México: Instituto Nacional Electoral.
- Morrison, G. S. (2005). *Educación infantil*. Madrid: Pearson Prentice Hall.
- Olvera, A. (2010). "Instituciones garantes de derechos y espacios de participación ciudadana en una transición frustrada" en Olvera, A. (coord.) (2010) *Instituciones garantes de derechos y participación ciudadana en México: los límites de la democratización*". México: Publicaciones de la Casa Chata, CIESAS, Universidad Veracruzana. Pp. 13-57.

- Pardo Belgrano, M. (1981). *Didáctica del lenguaje y la comunicación. Teatro: arte y comunicación, actividades de clase*. Buenos Aires: Plus Ultra.
- Paz, O. (1990). *La otra voz*. Madrid, España: Universidad Complutense de Madrid.
- Pérez Gómez, A; Almaraz, J. (1988). *Lecturas de aprendizaje y enseñanza*. México: Paideia - Fondo De Cultura Económica.
- Peschard, J. (2016). *La cultura política democrática*. Cuadernos de Divulgación de la Cultura Democrática, 2. México: Instituto Nacional Electoral.
- Sarramona, J. (1993) *Como entender y aplicar la democracia en la escuela*. Barcelona: CEAC. P121
- Salazar, L.; Woldenberg, J. (2016). *Principios y valores de la democracia*. Cuadernos de Divulgación de la Cultura Democrática, 1. México: Instituto Nacional Electoral.
- Secretaría de Educación Pública (SEP) (2011). *Programa de Estudio 2011. Guía para el maestro. Educación Básica, Primaria, Cuarto Grado*. México: Secretaría de Educación Pública.
- Secretaría de Educación Pública. (2011). *Plan de estudios 2011. Educación básica*. SEP, México.
- Silberman, Larry (1994) *Como Hacer Teatro (sin ser Descubierto)*. México: SEP.p120
- Smith, P. K. (1984). "El juego en los programas de educación preescolar" en Schaffer, H. R. *El mundo social del niño. Avances en psicología del desarrollo*, Madrid: Visor.
- Toro, B.; Tallone, A. (coords.) (2010). *Educación, valores y ciudadanía. Metas educativas 2021: la educación que queremos para la generación de los Bicentenarios*. España: Organización de Estados Iberoamericanos - Fundación SM.
- Toro, José Bernardo. Educación para la democracia. *Civicus*, 15 de diciembre de 1998. Consultado el 26 de octubre de 2017 en <http://www.funredes.org/funredes/html/castellano/publicaciones/educdemo.html>

Touraine, A. (2000). *¿Qué es la democracia?*, México: Fondo de Cultura Económica.

Vacas Pozuelo, Cristina. *Importancia del teatro en la escuela. Innovación y experiencias educativas. Revista digital*, núm. 16, marzo de 2009, pp. 1-11. Recuperado el 26 de octubre de 2017 de: <http://patiodeinfantil.wikispaces.com/file/view/IMPORTANCIA+DEL+TEATRO+EN+LA+ESCUELA.pdf4>

Zabala, Antoni.(1995).*La Práctica Educativa. Como enseña*.Barcelona.Graó.p235r