

PROGRAMA



MI MUNDO DIGITAL II
cuarto grado



PROGRAMA



MI MUNDO DIGITAL II cuarto grado

M. Sc. Hortensia Alfonso Rodríguez
M. Sc. César Labañino Rizo (†)
M. Sc. Yenis Bess Constanten
M. Sc. Ivonne González Marchante



Este programa forma parte del conjunto de trabajos dirigidos al III Perfeccionamiento Continuo del Sistema Nacional de Educación en la Educación General. En su elaboración participaron maestros, metodólogos y especialistas sobre la base de concepciones teóricas y metodológicas precedentes, adecuadas y enriquecidas en correspondencia con el fin y los objetivos de la Educación Primaria y las exigencias de la sociedad cubana actual y perspectiva.

Ha sido revisado por la Subcomisión de Ciencias Naturales de la Comisión Nacional Permanente para la Revisión de Planes, Programas y Textos de Estudio del Instituto Central de Ciencias Pedagógicas del Ministerio de Educación.

Colaboradores: M. Sc. Bibiana Guerra Duarte
M. Sc. Carlos Manuel Galán Cordero

Edición: Lic. Amada Díaz Zuazo
Diseño de cubierta: Instituto Superior de Diseño (ISDI)
Diseño: Elena Faramiñán Cortina
Corrección: Sheila Patricia Fernández Díaz
Emplane: Adriana Fundora Losada

© Segunda edición, 2023
© Hortensia Alfonso Rodríguez y coautores, Cuba, 2019
© Editorial Pueblo y Educación, 2019

ISBN 978-959-13-4403-8 (Versión impresa)
ISBN 978-959-13-4444-1 (Versión digital)

EDITORIAL PUEBLO Y EDUCACIÓN
Ave. 3.^a A No. 4601 entre 46 y 60,
Playa, La Habana, Cuba. CP 11300.
epe@enet.cu



ÍNDICE

Caracterización de la disciplina en la Educación Primaria / 1

Objetivos generales de la disciplina en la Educación Primaria / 4

Objetivos generales de la asignatura en el grado / 6

Plan temático / 7

Objetivos, contenidos y orientaciones generales por unidades / 7

Exigencias para la evaluación de los educandos en la asignatura / 14

Bibliografía / 15



Caracterización de la disciplina en la Educación Primaria

La asignatura Mi mundo digital II en el grado se caracteriza por la adquisición, sistematización, aplicación y profundización de nociones elementales adquiridas en grados anteriores, relacionadas con los conceptos básicos de *hardware* y *software* como componentes de un sistema informático; así como, con formas de proceder en el procesamiento de la información, con énfasis en lo textual, que permitan el perfeccionamiento de la comprensión, el análisis y la construcción de la información en estrecha relación con su entorno. Esto se analizará en las tareas escolares con un enfoque lúdico, dada la importancia y fuerza del juego como actividad en este momento del desarrollo de los educandos.

En el escolar que cursa el cuarto grado es posible advertir en su desarrollo físico un aumento en la talla. Se observa proporcionalidad entre las partes de su cuerpo (tronco-extremidades), aunque a finales del curso en las niñas comienza a despuntar cierta desproporcionalidad y a manifestarse algunos caracteres sexuales externos que repercuten en el desarrollo psíquico.

Los educandos de este grado necesitan jugar, no solo para satisfacer sus necesidades de movimiento, sino también otras cognoscitivas y de comunicación que se incrementan en esta etapa. Cumplen con actividades pioneriles y exigencias escolares tales como: puntualidad, asistencia, cumplimiento de sus tareas, orden en su puesto de trabajo y disciplina en general. Se mantienen activos durante las clases y en otras actividades de autoservicio, huerto escolar e higiene, entre otras.

La posición social de estos escolares se aproxima a un cambio. Pronto entrarán en el grupo de los “mayores”, que no solo se refleja en

el cambio de color de su pañoleta, sino también en las nuevas responsabilidades y exigencias. Teniendo en cuenta esta característica, el maestro debe proporcionar actividades como: trabajo en equipo, debates, preparación de actividades, exposiciones individuales y ante el colectivo, entre otros.

En el proceso de comunicación y en las relaciones con el grupo escolar, el alumno busca la aceptación de sus compañeros para ocupar un lugar en este, ansía tener relaciones más cercanas y amigos. La amistad comienza a cobrar mayor significación para él.

Continúa la asimilación de los modos de comportamiento social, así como la formación de cualidades positivas de la personalidad. Todo el sistema de relaciones que rodea al educando constituye un constante proveedor de experiencias. El trabajo educativo exige, en primer término, la unidad del sistema de influencias educativas que rodean al escolar.

El escolar que llega a cuarto grado se caracteriza por el cumplimiento regular y consciente de los deberes propios del aprendizaje y toda la situación de la institución educativa; el desarrollo de habilidades fundamentales de lectura, cálculo y los múltiples procedimientos de aprendizaje, donde los procesos psíquicos alcanzan un carácter voluntario. Los conocimientos están muy ligados a los objetos y fenómenos concretos, no logra realizar con facilidad abstracciones.

Es capaz de resolver problemas aritméticos compuestos y domina el cálculo con números naturales y magnitudes. Expresa las ideas de forma oral de una manera espontánea y coherente, lee textos no muy extensos con fluidez y corrección mostrando comprensión de lo leído. Redacta cartas y expresa sus ideas sobre la lectura realizada y otras vivencias con buena letra y ortografía. Interpreta la información de periódicos, revistas y otros materiales de acuerdo con su edad, arribando a conclusiones de forma oral y escrita. Es necesario que el maestro incluya en sus clases softwares educativos que gradualmente exijan un determinado nivel de abstracción, los cuales constituyen premisas importantes para el posterior desarrollo de su pensamiento abstracto.

El trabajo sistemático que se realiza debe contribuir a la formación de un conjunto de representaciones y nociones, así como a niveles superiores de las habilidades intelectuales generales (observación, comparación, cla-

sificación, valoración, entre otras), que se manifiestan en el desarrollo de los procesos lógicos de análisis, síntesis, comparación, abstracción y generalización, como base de un pensamiento dirigido a penetrar en la esencia de las relaciones entre hechos y fenómenos.

A partir de la orientación de la tarea docente el maestro mostrará al escolar cómo proceder para la realización del control y valoración de los resultados de trabajo.

El programa constará de un total de 39 horas-clase con una frecuencia semanal de 45 min.

Objetivos generales de la disciplina en la Educación Primaria

- Mostrar sentimientos patrióticos y revolucionarios expresados en la admiración y respeto a símbolos, atributos nacionales, héroes, mártires, combatientes y líderes de la dirección histórica de la Revolución y el deseo de seguir su ejemplo al realizar procesamientos elementales de información gráfica y textual, que le permitan el perfeccionamiento de la comprensión, el análisis y la construcción de la información sobre diferentes temas relacionados con la cubanía, sus raíces e historia.
- Opinar en forma oral y escrita acerca del cumplimiento con satisfacción de reglas elementales de protección y conservación de la información, así como sobre actitudes éticas al comunicarse, buscar y utilizar la información digital, respetando y reconociendo la propiedad intelectual de mujeres y hombres, lo que refuerza la convivencia, las normas y las metas establecidas en su contexto familiar, en el grupo escolar, la institución y la sociedad, rechazando todo tipo de discriminación y violencia sobre la base de sus deberes y derechos constitucionales y otros compromisos jurídicos y ciudadanos, al conocer algunos contenidos básicos de la Constitución de la República.
- Demostrar la apropiación y la sistematización de los contenidos en la solución de problemas para el procesamiento y la construcción de la información digital de diverso tipo, con énfasis en la información gráfica y textual sobre hechos, fenómenos y procesos que ocurren en la naturaleza, con una actuación responsable; realizando acciones esenciales de organización, conservación y protección de la información digital, apoyándose en diversos recursos, específicamente, las tecnologías de la información y las comunicaciones como medio de aprendizaje, en correspondencia con su nivel de desarrollo y particularidades individuales.

- Manifestar un estilo de vida saludable expresado en una sexualidad con enfoque de género en la que muestre amor, afecto, satisfacción y responsabilidad en las relaciones interpersonales, en hábitos correctos de alimentación, aseo personal, sueño y orden, en la prevención de accidentes y lesiones no intencionales y en la práctica sistemática de ejercicios físicos, deportivos; así como el cumplimiento de normas ergonómicas elementales en el empleo de las tecnologías de la información y las comunicaciones relacionadas con las posturas correctas, la interacción con los dispositivos que conforman el *hardware*, el mobiliario escolar y las interfaces de usuario de acuerdo con las características físicas y psicopedagógicas de los educandos.
- Expresar emoción, sensibilidad, preferencias y valoraciones ante el hecho creativo, el desarrollo de la tecnología y su importancia en el mundo contemporáneo, en correspondencia con una concepción científica del mundo y el sistema de valores de la sociedad, en la interacción con el entorno, los lenguajes artísticos y las restantes esferas de la cultura cubana y de otras regiones del mundo, al asumir un rol cada vez más protagónico en su comportamiento social según sus particularidades individuales.
- Mostrar cualidades morales de responsabilidad, laboriosidad, honestidad y solidaridad, mediante el cumplimiento de las tareas, el reconocimiento del valor del trabajo y el éxito individual y colectivo, con énfasis en el desarrollo de la tecnología y la importancia de su empleo en distintas esferas de la actividad humana; así como expresar sus motivaciones e intereses sobre determinadas profesiones u oficios necesarios en su comunidad y el país.
- Evidenciar un nivel elemental en la comunicación con el empleo de diversos lenguajes (verbal, corporal, plástico, musical, audiovisual, algorítmico) en sus habilidades comunicativas (escuchar, hablar, interpretar, leer y escribir), demostrando interés por la lectura, el disfrute y el gusto estético, relacionadas con sus experiencias, vivencias, sentimientos, preferencias, orientaciones valorativas y motivaciones e intereses en la búsqueda, interacción y procesamiento de contenidos digitales; así como familiarizarse como principiante con una lengua extranjera desde una perspectiva intercultural.

- Mostrar una actitud responsable expresada en la aplicación de los conocimientos, habilidades y modos de actuación mediante el reconocimiento de los diferentes componentes del medio ambiente, su conservación, la preservación de la vida, el entorno y el patrimonio, aplicado al estudio de los diferentes objetos, fenómenos y procesos contextualizados a sus vivencias del medio ambiente cercano; así como haciendo un uso óptimo, eficiente y responsable de las tecnologías informáticas en función del desarrollo sostenible en los ámbitos local y nacional.
- Demostrar el nivel de desarrollo de independencia, autorregulación y trabajo en equipo previsto para la planificación, ejecución y control valorativo de las actividades que realiza en la interacción, el procesamiento y la construcción de la información digital, con énfasis en la gráfica y lo textual sobre la base de sus vivencias emocionales.

Objetivos generales de la asignatura en el grado

- Continuar desarrollando habilidades generales e intelectuales dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje mediante el uso de *softwares* educativos, donde sistematicen en: observación, identificación, descripción, comparación, clasificación, argumentación, modelación y el control valorativo de las tareas a partir de indicadores que incorporarán a sus acciones.
- Evidenciar el desarrollo de un pensamiento crítico, reflexivo, algorítmico y flexible que permita a los escolares expresarse de manera oral y escrita, incorporando términos nuevos a su vocabulario, acerca de las tareas de las asignaturas que conduzcan a diferentes vías de solución.
- Ejecutar elementos del Escritorio (botón del menú Inicio, barra de tareas y accesos directos a *softwares* educativos, graficador y procesador de texto), así como los archivos y carpetas creados por los educandos.
- Interactuar con diferentes productos informáticos (*softwares* educativos), sistema operativo y software de aplicación (graficador y procesador de texto) para aprovechar sus potencialidades en la resolución de problemas del proceso de enseñanza-aprendizaje.

- Expresar de manera oral y escrita con coherencia y sencillez algunos usos de la informática en diferentes campos de aplicación (en la vida del hombre contemporáneo y, en particular, en el contexto curricular), que contribuyan a la formación de una cultura integral y una concepción científica del mundo.
- Utilizar el teclado para escribir textos sencillos en los *softwares* educativos, el graficador y el procesador de texto.
- Identificar acciones esenciales para la conservación y protección de la información digital.
- Interactuar con diferentes tipos de ventanas o cuadros de diálogo y de información para ejecutar algunas acciones en los *softwares* educativos y el sistema operativo.
- Elaborar trabajos que integren los conocimientos adquiridos.

Plan temático

Período	Unidad	Horas-clase
1	1. La comunicación por medio de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC)	5
	2. Los sistemas informáticos	10
2	3. Escribiendo con los sistemas informáticos	8
	4. Aprendiendo con el ScratchJr	10
	Reserva	2
	Días feriados	2
	Evaluación	2
	Total	39

Objetivos, contenidos y orientaciones generales por unidades

Unidad 1 La comunicación por medio de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC)

Objetivos

- Valorar la importancia del uso de las TIC en la sociedad, así como la evolución histórica de la informática y su vínculo con las ciencias, la tecnología y la sociedad en general.

- Desarrollar habilidades de independencia cognoscitiva a partir de la interacción con mecanismos de procesamiento de información en fuentes digitales de diversa naturaleza, en particular de carácter enciclopédico, incluidos *softwares* educativos.
- Desarrollar formas de trabajo colaborativo que potencien un mayor nivel de solidaridad, honestidad, responsabilidad y modestia de los educandos, la realización de tareas y trabajos prácticos.
- Desarrollar el lenguaje técnico vinculado con las tecnologías informáticas en lengua materna, así como su repercusión en el incremento del vocabulario de una lengua extranjera.
- Realizar sencillas acciones de control al comparar los resultados de su actividad con un modelo correcto e incorporarlo a su ejecución.

Contenidos

1.1 Historia de los medios de cómputo.

1.2 La comunicación por medio de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones.

1.3 ¿Qué es Internet y para qué sirve? (correo, web, sms).

1.4 Buscando y utilizando la información.

1.5 Los virus informáticos.

Orientaciones generales

Esta unidad tiene como objetivo que el estudiante se apropie de un sistema de conocimientos que le permita interpretar de manera sistémica los avances de la informática en el mundo, en particular lo concerniente a los conceptos de comunicación vinculados con la tecnología, el fenómeno de las redes y la aparición de la Internet y la Web como su expresión superlativa, además de otros aspectos.

Permite ejercitar y consolidar los contenidos adquiridos en el grado anterior, se profundizará en los contenidos relacionados con las Tecnologías de la Información y la Comunicación y *softwares* educativos de manera que se logre realizar tareas con el *software* educativo y otras herramientas informáticas.

La evaluación sistemática se dirigirá a la comprobación de la asignatura Mi mundo digital II, se realizarán evaluaciones sistemáticas por medio de las tareas desarrolladas por los educandos en las clases y fuera de ellas. Se podrán realizar preguntas de comprobación o solucionar problemas de acuerdo con el grado.

Unidad 2 Los sistemas informáticos

Objetivos

- Continuar ejercitando los objetivos trabajados en el grado anterior.
- Solucionar tareas de las diferentes áreas del desarrollo mediante *softwares* educativos y otras aplicaciones.
- Identificar los tipos de computadora (personal, portátil y de mano), sus características y funciones elementales.
- Explicar algunos usos de la informática en la vida social del hombre, específicamente en las comunicaciones, la actividad laboral, la labor educacional y la recreación.
- Realizar sencillas acciones de control al comparar los resultados de su actividad con un modelo correcto e incorporarlo a su ejecución.

Contenidos

- 2.1 Algunos dispositivos: la cámara fotográfica, los teléfonos, las pizarras digitales.
- 2.2 La computadora como sistema informático. Sus características y funciones elementales.
- 2.3 Elementos del sistema operativo.
- 2.4 Algunos usos de la informática en la vida social del hombre.

Orientaciones generales

En esta unidad, además de ejercitar y consolidar los contenidos adquiridos en el grado anterior, se profundizará en otros relacionados con el *hardware* y los *softwares* (sistema operativo, aplicación y *softwares* educativos), de manera que se eleve el nivel cultural en correspondencia con el avance tecnológico.

Se mantiene el objetivo concerniente a la actitud consecuente con el contexto histórico-social, relacionado con el desarrollo de la tecnología y su importancia en el mundo contemporáneo, en correspondencia con una concepción científica del mundo y el sistema de valores de la Revolución Cubana.

Posibilita ejercitar los contenidos adquiridos en el grado anterior, se hará hincapié en los contenidos relacionados con la computadora, como herramienta informática y se abordará el trabajo con los *softwares* educativos u otras formas de obtener información con vista a precisar y desarrollar tareas en relación con el tema y de acuerdo con el nivel del educando.

La evaluación sistemática se dirigirá a la comprobación de la asignatura Mi mundo digital II, se realizarán evaluaciones sistemáticas por medio de las tareas desarrolladas por los educandos en las clases y fuera de ellas. Se podrán realizar preguntas de comprobación o solucionar problemas de acuerdo con el grado.

Unidad 3 Escribiendo con los sistemas informáticos

Objetivos

- Acceder e interactuar con un procesador de texto por medio del menú Inicio, barra de tareas y acceso directo en el Escritorio.
- Identificar las partes fundamentales de la ventana (barra de títulos, barra de menú, barra de herramientas estándar, barra de formato, área de trabajo, botones de control).
- Interactuar con la interfaz del procesador de texto (minimizar, maximizar, restaurar y cerrar).
- Elaborar documentos en el procesador de textos.
- Utilizar en la elaboración de documentos los procedimientos para el trabajo con los sinónimos; inserción de elementos (imágenes y símbolos), edición (seleccionar, copiar, mover y pegar la información dentro del documento); así como la utilización de estos últimos en la extracción de la información de los *softwares* educativos, enciclopedias, libros electrónicos, entre otros.
- Continuar desarrollando habilidades intelectuales a partir del uso de los *softwares* educativos.

- Interactuar con la ventana o cuadro de diálogo de búsqueda automática de la información en los *softwares* educativos, enciclopedias, libros electrónicos, entre otros, para la solución de las tareas docentes.
- Utilizar el teclado para escribir textos sencillos en los *softwares* educativos y el procesador de texto: teclas alfanuméricas, de dirección (movimiento del cursor), ejecutora de edición (borrar: *Delete*, *Backspace*) y alguna combinación de teclas para escribir mayúsculas (*Shift*) y vocales con tilde.
- Guardar y abrir archivos creados.
- Identificar formas de organización de la información: archivos y carpetas.
- Identificar acciones esenciales para la conservación y protección de la información digital.

Contenidos

- 3.1 Construyo, organizo y completo mis ideas.
- 3.2 Copiando textos.
- 3.3 Las imágenes en el documento. Las muevo y las copio.
- 3.4 Utilización de los sinónimos.
- 3.5 Empleo de símbolos.

Orientaciones generales

En esta unidad se precisarán las técnicas elementales para trabajar con el teclado teniendo en cuenta el grado del educando. Es importante distinguir, entre el aprendizaje del procesador de textos y las habilidades elementales para escribir en un dispositivo informático (tabletas, teléfonos y computadoras) y el aprendizaje de la escritura manual, las técnicas caligráficas y el desarrollo del control muscular que el educando de este grado debe seguir adquiriendo. Esta distinción escritura manual *versus* escritura con el teclado, debe ser tratada cuidadosamente de modo tal que los márgenes la ortografía, la sangría, la calidad de la letra y de la expresión escrita sea reforzada, mientras que las habilidades con el teclado y las técnicas empleadas no se vicien en el hábito de escribir.

La interacción con diferentes productos informáticos (*softwares* educativos), sistema operativo y *softwares* de aplicación (procesador de texto) permitirá aprovechar sus potencialidades en la resolución de problemas del proceso de aprendizaje.

Facilita ejercitar los contenidos adquiridos en el grado anterior, precisando los contenidos relacionados con el procesador de texto como herramienta informática para perfeccionar la escritura por medio del uso del corrector ortográfico y los sinónimos.

La evaluación sistemática se dirigirá a la comprobación de la asignatura Mi mundo digital II, se realizarán evaluaciones en las clases mediante las tareas desarrolladas por los educandos y fuera de ellas. Se podrán realizar preguntas de comprobación o solucionar problemas de acuerdo con el grado, así como alguna tarea interdisciplinaria en coordinación con el maestro del grupo.

Unidad 4 Aprendiendo con el ScratchJr

Objetivos

- Mostrar sentimientos patrióticos y revolucionarios expresados en la admiración y respeto a símbolos, atributos nacionales, héroes, mártires, combatientes y líderes de la dirección histórica de la Revolución, así como el deseo de seguir su ejemplo al crear juegos con la herramienta ScratchJr.
- Mostrar cualidades morales de responsabilidad, laboriosidad, honestidad y solidaridad, expresadas en la creación de juegos sencillos con el ScratchJr a partir de las tareas que se le encomiendan, reconociendo el valor del trabajo y del éxito alcanzado en lo individual y colectivo, así como la importancia de su empleo en distintas esferas de la actividad humana.
- Evidenciar un nivel elemental de comunicación con el empleo de diversos lenguajes al escuchar, hablar, interpretar, leer y escribir, demostrando interés por la lectura de diferentes tipos de textos, el disfrute, el gusto estético, relacionadas con sus experiencias, vivencias, sentimientos, preferencias, orientaciones valorativas, motivaciones e intereses en la búsqueda, interacción y procesamiento de

contenidos digitales, así como familiarizarse como principiante con una lengua extranjera desde una perspectiva intercultural.

- Mostrar una actitud responsable expresada en el uso óptimo y eficiente de los recursos tecnológicos, la adición de múltiples personajes con el ScratchJr, el reconocimiento de los componentes del medio ambiente, así como su conservación y preservación.
- Demostrar el nivel de independencia, autorregulación y trabajo en equipo alcanzado para la planificación, ejecución y control valorativo de las actividades que realizan en la interacción, el procesamiento y la construcción de la información digital, sobre la base de sus vivencias emocionales.
- Generar nuevas páginas y usar el editor de pintura para la creación en el ScratchJr de personajes y fondos para sus historias, relacionadas con hechos, fenómenos y procesos de la naturaleza, con una actuación responsable y un enfoque de género donde muestre amor, afecto, satisfacción y responsabilidad en las relaciones interpersonales en correspondencia con su nivel de desarrollo y particularidades individuales.

Contenidos

4.1 Recordando lo aprendido con el ScratchJr.

4.2 Mis objetos o personajes interactúan entre ellos.

4.3 Creando mi historia con el editor ScratchJr.

Orientaciones generales

En esta unidad se continuará el trabajo con el ScratchJr iniciado en el tercer grado. Se recordará su interfaz gráfica y el editor de dibujo, y se profundizará en el trabajo con Iniciar al chocar, comenzar al recibir mensajes y recibir mensaje para que los personajes interactúen entre ellos.

Se deben realizar proyectos de múltiples escenas. Crear, fundamentalmente, con el editor de dibujo, sus propios personajes y fondos, según el proyecto que se realice.

En la creación de sus proyectos (animaciones, cuentos, historias y juegos sencillos) continúa profundizando en el trabajo con el procesador

de textos, como herramienta informática, para perfeccionar la escritura mediante el uso del corrector ortográfico y los sinónimos.

La evaluación sistemática, debe promover el control y la valoración de los resultados alcanzados en cada una de las actividades se realizarán evaluaciones en las clases mediante las tareas desarrolladas por los educandos y fuera de ellas. Se podrán realizar preguntas de comprobación o solucionar problemas de acuerdo con el grado y el tema seleccionado.

Exigencias para la evaluación de los educandos en la asignatura

Se realizarán evaluaciones sistemáticas por medio de las tareas ejecutadas por los educandos en las clases, que pueden estar en función del proyecto deseado con vista a desarrollar habilidades y presentarlo como evaluación. El trabajo colaborativo en esta unidad adquiere gran importancia.

Se reservan dos horas finales para la exposición sencilla de uno de los trabajos evaluados, por el profesor de Mi mundo digital II y el maestro del grado, quienes valorarán su calidad y el desarrollo de las habilidades logradas.

BIBLIOGRAFÍA

- Colectivo de autores: *Bases generales para el Perfeccionamiento del Sistema Nacional de Educación*, Instituto Central de Ciencias Pedagógicas, La Habana, 2015.
- Colectivo de autores: *Programas y Orientaciones Metodológicas de la Educación Primaria*, Ed. Pueblo y Educación, La Habana, 2005.
- Colectivo de autores: *Fundamentos teóricos y metodológicos de la dirección del cambio de la escuela cubana actual, Informe de investigación*, Instituto Central de Ciencias Pedagógicas, La Habana, 1994.
- Colectivo de autores: *La caracterización del escolar primario. Programas de Educación Primaria*, Ed. Pueblo y Educación, La Habana, 1990.
- Colectivo de autores: *Propuesta de concepción curricular para las escuelas experimentales*, ICCP, La Habana, 2015.
- RICO MONTERO, P.: *Hacia el perfeccionamiento de la escuela primaria*, Ed. Pueblo y Educación, La Habana, 2000.
- _____ : *Proceso de enseñanza-aprendizaje en la escuela primaria. Teoría y práctica*, Ed. Pueblo y Educación, La Habana, 2004.
- VIGOTSKI, L. S.: *Pensamiento y Lenguaje*, Ed. Pueblo Educación, La Habana, 1998.





