

LAROUSSE

catálogo

PRIMARIA

2025



ÍNDICE

Entorno Virtual HLM	2
Recursos Académicos	4
Interactivo HLM	6
Servicios de Asesoría y Capacitación	8
Matemáticas	11
Guía escolar	19
Ortografía	27
Data Kids	35
Ajedrez educativo	43
Diccionarios y complementos escolares	
Diccionarios Enciclopédicos y Escolares	55
Diccionarios Escolares	56
Diccionarios Bilingües Español/Inglés-English/Spanish	58
Apoyos a la Lengua Española	60
Complementos Escolares	62





En **H**achette **L**ivre **M**éxico (**HLM**), casa de Ediciones Larousse, enfocamos nuestros esfuerzos en crear contenidos de calidad y enriquecerlos con recursos pedagógicamente significativos.

Consideramos que la tecnología es uno de los elementos más importantes para contribuir a mejorar la educación; por ello impulsamos su uso en las aulas mediante nuestro **Entorno virtual HLM**, al tiempo que fortalecemos el desarrollo de habilidades y competencias digitales en la comunidad educativa.

Un entorno amigable donde alumnos, docentes y familia cuentan con acceso a una amplia gama de recursos que, en conjunto con su libro impreso, potencian el proceso educativo, dando como resultado un aprendizaje innovador e integral.

Ventajas de la tecnología en la educación

Docentes

- Personalización y desarrollo de métodos de enseñanza innovadores con ayuda de distintos recursos didácticos digitales.
- Automatización de procesos formativos y de gestión, como la evaluación y el repaso, y la planeación.
- Organización, comunicación y asignación de trabajos, a través de canales digitales.



Alumnos

- Fomenta el aprendizaje participativo e interactivo.
- Aprenden por medio de una experiencia digital.
- Avanzan en las competencias educativas y el desarrollo de habilidades digitales.



Lo mejor del Entorno Virtual **HLM**



Libros digitales

Los libros impresos se optimizan en su versión digital, por lo que se podrán proyectar cada una de las páginas en el aula, logrando que las clases sean más dinámicas.



Libros interactivos

Enriquecen el aprendizaje de los alumnos gracias a las actividades y ejercicios interactivos. Además, el docente puede seleccionar la información importante del libro con las herramientas de marcado de páginas, subrayado y notas. Los libros se pueden usar en su versión *offline*.



Recursos digitales

Recursos multimedia que acompañan y complementan las actividades de los libros, se pueden usar durante la clase. Hay audios, videos, documentos de apoyo académico y más.



Docente organizado

Los docentes podrán encontrar todos los apoyos necesarios para facilitar su tarea: dosificaciones anuales y trimestrales, solucionarios, guías, sugerencias didácticas, documentos de gestión académica, evaluaciones y muchas más herramientas. También, podrán mantener una comunicación dinámica con sus estudiantes, mediante foros, asignación de actividades, métricas de avances, elaborar exámenes, entre otros.

Todos estos beneficios y ventajas educativas se encuentran en dos plataformas, que permiten gestionar y facilitar el aprendizaje: compartir contenido, dar seguimiento al trabajo, crear espacios de comunicación, evaluar el progreso de los estudiantes y más.



- Plataforma digital para alumnos y docentes.
- Facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Recursos digitales con fichas técnicas para su fácil ubicación curricular.
- Recursos para gestionar procesos administrativos, evaluar el aprendizaje y mantener comunicación con los alumnos.



- Plataforma LMS con interfaz intuitiva y sencilla.
- Recursos multimedia para alumnos: videos y audios.
- Recursos para docentes: dosificador, sugerencias didácticas, evaluaciones y solucionario del libro.
- Actividades interactivas que envían la respuestas al maestro para análisis individual o por grupo.
- Extiende, sin límite, las posibilidades de organización, comunicación y asignación de tareas o trabajos.





Beneficios

Amigable con los usuarios.
Sincroniza el contenido para trabajar en modo *offline*, únicamente en la App móvil.
Todos los recursos disponibles en la nueva app **RA**, compatible con iOS y Android.



Visita:

recursosacademicos.com



Libros digitales

Consulta y visualización en PDF.
Se proyecta cada una de las páginas en el salón de clases.
Cuentan con herramientas de marcación, subrayado, notas, entre otras, únicamente en el libro de texto digital para profesor y alumno.
Guía didáctica descargable en PDF.



Recursos digitales

Audios, videos, actividades y ejercicios imprimibles.



Generador de exámenes

Se generan y aplican exámenes impresos o en línea.

Acceso a bancos de preguntas con respuestas de tipo:

- Opción múltiple • Verdadero-Falso • Respuesta abierta (examen impreso)

Cuentan con temporizador para programar los exámenes en línea (fecha, hora, tiempo límite).

Se pueden crear reactivos para incluirlos en la evaluación con respuestas de tipo:

- Opción múltiple • Verdadero-Falso • Relación de columnas
- Respuesta abierta (examen impreso) • Imagen múltiple



Vincula la tecnología con el proceso de aprendizaje, apta para clases presenciales, virtuales o mixtas.



Generador de cursos

El docente podrá enviar tareas y programar actividades, lo que le permitirá interactuar con los alumnos a distancia.



- Planear cursos
- Control de asistencia
- Programación de actividades y tareas
- Generar calificaciones
- Programar exámenes
- Envío y recepción de documentos

Foros

El docente podrá generar foros para intercambiar mensajes con los alumnos sobre temas específicos.



Herramientas adicionales

Documentos de gestión académica editables para facilitar la labor docente:

- Listas de asistencia
- Boletas
- Agenda
- Y más



Contenedor de documentos para recursos generados por el docente:

- Documentos e imprimibles
- Audios
- Videos
- Imágenes

Servicios pedagógicos para la formación y desarrollo docente:

- Servicios de asesoría
- Capacitación académica y pedagógica



Ventajas

Interfaz intuitiva y sencilla para todo tipo de usuarios.
Sincroniza el contenido para trabajar en modo *offline*, únicamente en la App móvil.
Compatible con los sistemas Android, iOS y Windows.



Visita:
blinklearning.com

Libros interactivos

Consulta y visualización.

Con herramientas de marcación, subrayado, notas y más.

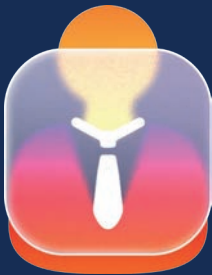
Se pueden proyectar en el salón de clases.

Cuentan con los siguientes recursos:

- a) Evaluación diagnóstica
- b) Guía didáctica descargable en PDF.
- c) Actividades interactivas

Las respuestas a las actividades son enviadas al docente, quien podrá elaborar análisis individuales o por grupo con el fin de mejorar el aprendizaje de sus estudiantes.

Una plataforma LMS, que ayuda al docente
y al alumno a reforzar el aprendizaje
gracias a sus herramientas y recursos digitales.



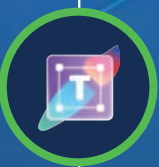
Docentes



Recursos digitales

Audios, videos y actividades interactivas con formatos variados:

- Respuesta múltiple
- Falso o verdadero
- Relación de columnas
- Rellenar espacios (canevá)
- Respuestas cortas
- Redacción (no autoevaluable)
- Arrastrar textos o imágenes
- Ordenamiento
- Juego de memoria
- Crucigrama
- Sopa de letras
- Palabras cruzadas



Instrumentos didácticos

- Dosificación anual y por trimestre
- Solucionario del libro del alumno
- Sugerencias didácticas para todo el curso
- Evaluaciones trimestrales con anexo de respuestas
- Evaluaciones mensuales con anexo de respuestas



Herramientas exclusivas

Crear clases

El docente podrá crear grupos con sus alumnos para enviar información de manera grupal o individual, programar tareas o exámenes y llevar un control de sus calificaciones.

Enviar mensajes

Herramienta para comunicarse con el grupo o los alumnos, permite avisos y encuestas con retroalimentación una vez finalizadas.

Contar con información estadística

Métricas de tiempo de los alumnos activos, calificaciones e indicadores de desempeño académico.

Servicios de Asesoría y Capacitación

Ediciones Larousse ofrece alternativas de formación docente, mediante servicios de asesoría, actualización y capacitación para los diversos actores involucrados en la educación básica, empleando métodos innovadores acordes a sus necesidades. La propuesta de servicios y formación se dirige a usuarios o posibles usuarios de la oferta educativa.

Objetivo

Apoyar la formación docente con servicios de asesoría y capacitación focalizada en las necesidades de los colegios que se decidan por la propuesta educativa de **Ediciones Larousse**, impartidos por expertos en diversas áreas de conocimiento.

Modalidades



Sesiones en formato **virtual** y **presencial**



Asesoría

(mínimo 1 hora, máximo 2 horas)

Presentación comercial

- Series en Español
- Series en Inglés (se presentan 100% en este idioma)

Uso y manejo de la serie

Dirigida únicamente a usuarios de nivel básico, con la finalidad de que conozcan el material y trabajen con estrategias didácticas.



Sesiones *webinar* vía Zoom

Para fortalecer los procesos de enseñanza-aprendizaje se crearon *webinars* acerca de modelos, métodos, estrategias y actividades para facilitar y gestionar lo necesario para la educación en aulas físicas, virtuales y, de ser necesario, también para la modalidad mixta.



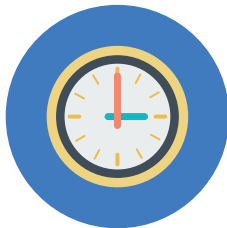
Sesiones
previa programación



Abanico de temáticas académicas relevantes que aportan valor a la práctica docente.



Cupo
limitado



Horario
16:00 a 17:30 h



Duración de la sesión
1.5 h



Modalidad
virtual

Constancia

Al concluir cada sesión y cumplir con el tiempo mínimo de asistencia, se entrega constancia con valor curricular.

Para conocer fechas, temáticas y registro se debe ingresar al código QR.



El registro es por sesión. Después de 30 minutos de iniciada la sesión, ya no se podrá admitir participantes.

LAROUSSE

Libros de texto

Ediciones Larousse, una casa editorial con más de cien años de experiencia, que se ha dedicado a esparcir el conocimiento, tiene como propósito principal poner a su disposición materiales didácticos innovadores, sólidos y atractivos, que cubran las necesidades educativas y faciliten su labor docente en el aula.

Las series son el resultado del trabajo de un equipo de autores con amplia experiencia en la educación primaria: maestros, pedagogos, especialistas en educación y aprendizaje.

Con base en esta premisa, se presentan proyectos pedagógicos de gran utilidad para el aprendizaje integral de niñas y niños en las asignaturas Matemáticas y Español, y de otras áreas de desarrollo personal y social. Los docentes podrán incorporar estos proyectos editoriales en la planeación de su curso y avanzar en el desarrollo de habilidades para la vida, sin dejar de lado las habilidades para la solución de problemas reales, comunicación escrita y oral. También avanzar en nuevos conocimientos, saberes y procedimientos disciplinares, además de trabajar de manera colaborativa, con respeto e igualdad.

Nuestra oferta de materiales didácticos incluye apoyos que permitirán al docente complementar

su importante labor educativa. Contamos con recursos impresos y digitales:

- Orientaciones metodológicas y sugerencias didácticas para construir el aprendizaje en las niñas y los niños.
- Dosificación de los aprendizajes y los contenidos a desarrollar.
- Ideas sobre cómo abordar desde diferentes perspectivas los procesos de enseñanza y aprendizaje.
- Instrumentos de evaluación para orientar el aprendizaje.
- Recursos digitales para que el docente pueda diseñar otras actividades complementarias.

De esta manera se contribuye a la excelencia educativa con propuestas pedagógicas consistentes, flexibles y prácticas al alcance de estudiantes, docentes y tutores.

Invitamos a la comunidad educativa a examinar detenidamente nuestro catálogo y a comprobar que Larousse está contigo porque...

Nuestro objetivo es la educación de calidad, con ideas prácticas para transformar la vida de las personas.



Matemáticas



Libro del alumno



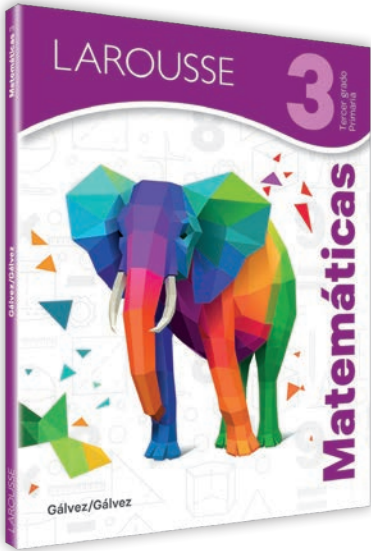
Primer grado

230 páginas y 9 plantillas de recortables
CI: 150447
ISBN: 9786075503455
Clave Libro iHLM: 151023
ISBN: 9786075508467



Segundo grado

256 páginas y 5 plantillas de recortables
CI: 150448
ISBN: 9786075503400
Clave Libro iHLM: 151024
ISBN: 9786075508474



Tercer grado

232 páginas y 4 plantillas de recortables
CI: 150449
ISBN: 9786075503332
Clave Libro iHLM: 151025
ISBN: 9786075508481



Cuarto grado

228 páginas y 4 plantillas de recortables
CI: 150450
ISBN: 9786075503516
Clave Libro iHLM: 151026
ISBN: 9786075508498



Quinto grado

236 páginas
CI: 150451
ISBN: 9786075503547
Clave Libro iHLM: 151027
ISBN: 9786075508504



Sexto grado

210 páginas
CI: 150452
ISBN: 9786075503530
Clave Libro iHLM: 151028
ISBN: 9786075508511

Matemáticas 1, 2, 3, 4, 5 y 6

Tamaño: 21 × 27 cm • Encuadernación: Pasta suave

Guía didáctica

Impreso
y digital



Sólo para
1º y 2º
grados



Primer grado
Ci: 900923



Segundo grado
Ci: 900924



Tercer grado
Ci: 900925



Cuarto grado
Ci: 900926



Quinto grado
Ci: 900927



Sexto grado
Ci: 900928

Guía didáctica Matemáticas 1, 2, 3, 4, 5 y 6 Tamaño: 27 × 21 cm • Encuadernación: Pasta suave con wire-o

A purple robot character with large, round eyes and two antennae. It is surrounded by four glowing triangles: a red one at the top left, a yellow one at the top center, a green one at the bottom left, and a pink one at the bottom right.

Al final del bloque hay una **evaluación** y una **autoevaluación**.

Y + aprendizaje. Aprendizajes necesarios para una formación integral de la asignatura.



Aprender

- Tablas de multiplicar del 4 al 7
- Longitud, peso y capacidad con unidades no convencionales y el metro no graduado

Avanzar en

- Números hasta el 5 000
- Fracciones con denominador dos, cuatro y ocho
- Triángulos
- Longitud, peso y capacidad: metro, kilogramo, litro y centímetro
- Recolección, registro y lectura de datos en tablas

Y + aprendizaje

- Números ordinales hasta trigésimo 30°
- Sistema monetario
- Doble y triple de un número
- Ejes de simetría
- Medidas de longitud, capacidad y peso

Lección

Presenta diversas actividades situadas en contextos reales y cercanos a los ámbitos en los que se desenvuelven los alumnos, con espacios adecuados para las respuestas.

Título

Para saber

Información puntual acerca del tema o contenidos importantes para el logro del aprendizaje.

Eje de estudio

Número, álgebra y variación

Lección 14. Brenda tiene hambre

La mamá de Brenda dividió el pastel en ocho pedazos iguales. Si Brenda se comió dos pedazos. ¿cuánto pastel quedó?



$\frac{8}{8} - \frac{2}{8} = \frac{6}{8}$

Quedaron $\frac{6}{8}$ de pastel.

Para saber

Cuando restas fracciones que tienen el mismo denominador, sólo se restan los **numeradores**, ya que los denominadores indican que se restan fracciones de enteros divididos en las mismas partes.

Tacha las fracciones que se indican y efectúa la operación.

$\frac{3}{4} - \frac{1}{4} = \frac{\quad}{\quad}$

$\frac{6}{8} - \frac{2}{8} = \frac{\quad}{\quad}$

$\frac{7}{8} - \frac{5}{8} = \frac{\quad}{\quad}$

$\frac{4}{4} - \frac{2}{4} = \frac{\quad}{\quad}$

$\frac{5}{8} - \frac{2}{8} = \frac{\quad}{\quad}$

$\frac{8}{8} - \frac{7}{8} = \frac{\quad}{\quad}$

Resuelve problemas de suma y resta con fracciones del mismo denominador (medios, cuartos y octavos).

Resuelve las restas de fracciones.

$\frac{5}{8} - \frac{3}{8} = \frac{\quad}{\quad}$

$\frac{7}{8} - \frac{5}{8} = \frac{\quad}{\quad}$

$\frac{5}{8} - \frac{2}{8} = \frac{\quad}{\quad}$

$\frac{8}{8} - \frac{4}{8} = \frac{\quad}{\quad}$

$\frac{3}{4} - \frac{1}{4} = \frac{\quad}{\quad}$

$\frac{2}{2} - \frac{1}{2} = \frac{\quad}{\quad}$

$\frac{3}{4} - \frac{1}{4} = \frac{\quad}{\quad}$

$\frac{6}{8} - \frac{5}{8} = \frac{\quad}{\quad}$

$\frac{4}{4} - \frac{3}{4} = \frac{\quad}{\quad}$

$\frac{2}{4} - \frac{1}{4} = \frac{\quad}{\quad}$

$\frac{8}{8} - \frac{6}{8} = \frac{\quad}{\quad}$

$\frac{2}{8} - \frac{1}{8} = \frac{\quad}{\quad}$

$\frac{7}{8} - \frac{4}{8} = \frac{\quad}{\quad}$

$\frac{7}{8} - \frac{6}{8} = \frac{\quad}{\quad}$

$\frac{4}{4} - \frac{1}{4} = \frac{\quad}{\quad}$



Resuelve problemas de suma y resta con fracciones del mismo denominador (medios, cuartos y octavos).

Actividades

Aprendizaje esperado

Evaluación y autoevaluación trimestrales

Número, álgebra y variación

Lo que aprendí

Completa la tabla.

Número	Se lee
874	
	Seiscientos cinco
452	
	Quinientos treinta y dos
226	
	Seiscientos diecisiete
128	

Escribe los números del ejercicio anterior de menor a mayor.

Completa las series.

730	733	737
959	962	965
660	658	655

Forma, espacio y medida

Dibuja lo que haces a la hora que se indica.

7:00 de la mañana	3:00 de la tarde	8:30 de la noche

Contesta.

¿Cuántos meses tiene un año?

¿Cuál es el sexto mes del año?

¿Cuántos días tiene una semana?

¿Cuántos días tiene un día?

¿Cuántas horas tiene un día?

Marca con una X el cuadrillo de la cartita que representa lo que piensas que has aprendido.

Aprendizajes esperados.

Lo escribo y señalo números naturales hasta el 1 000.
Resuelvo problemas de suma, resta y multiplicación.
Hago cálculos mentales de sumas y restas.
Encuentro el dato y el triple de un número.
Ayudo a otros niños que se realizan en un día y un año.
Identifico las acciones que se realizan en un día y un año.
Participo en clase y colaboro con mis compañeros.

Lo he aprendido muy bien. Lo he aprendido. Se me dificulta.

Estructura de la Guía didáctica



La **Guía didáctica** le proporciona al docente herramientas para el trabajo en el aula, que faciliten su labor y sirvan como auxiliares para alcanzar los aprendizajes esperados, así como desarrollar las habilidades matemáticas de los alumnos.

• Índice del libro y los contenidos programáticos

Índice

Bloque 1

Pág.	Lección	Contenido
12	Lección 1. Los dados de Bárbara	Lee, escribe y ordena números naturales hasta el 1000.
19	Lección 2. La colección del abuelo	Conoce números pares e impares.
20	Lección 3. El viaje de José	
21	Lección 4. Recta numérica	Usa algoritmo convencional para sumar y restar.
23	Lección 5. Sopa de términos	
24	Lección 6. Los ahorros de Daniela	Usa el algoritmo convencional para sumar con transformación.
27	Lección 7. Encuentra los números amigos	
28	Lección 8. ¿Quién tiene más?	Usa el algoritmo convencional para restar con transformación.
34	Lección 9. Llegó al 10 y después lo demás	
35	Lección 10. Cartas matemáticas	Calcula mentalmente de manera exacta y aproximada, sumas y restas con números hasta de tres cifras.
36	Lección 11. Concurso matemático	
38	Lección 11. (Continúa)	
44	Lección 12. ¿Cuántos tienes?	Resuelve problemas de suma y resta con números naturales hasta 1000.
47	Lección 13. ¡Inventa problemas!	
48	Lección 14. ¿Sumando iguales?	
53	Lección 15. Sigue el orden	Calcula mentalmente multiplicaciones de números de una cifra por número de una cifra y múltiplos de 10.
56	Lección 16. ¿Cuántas frutas hay?	
57	Lección 17. De tantos en tantos	
58	Lección 17. (Continúa)	Resuelve problemas de multiplicaciones con números naturales menores que 10.
65	Lección 17. (Continúa)	Resuelve problemas de suma, resta y multiplicación con números naturales.
66	Lección 18. El doble y el triple	Comprende y encuentra el doble y triple de un número.
70	Lección 19. ¿Qué hay aquí?	
71	Lección 20. ¿Qué número está...?	
73	Lección 21. ¿Qué ves aquí?	Representa y describe oralmente la ubicación de seres u objetos y de trayectos.
76	Lección 22. La casa de Gustavo	
77	Lección 23. Figuras escondidas	Construye y describe figuras y cuerpos geométricos.
81	Lección 24. Un día en la vida de Paco	Estima, compara y ordena eventos usando unidades convencionales de tiempo: día, semana, mes y año.
84	Lección 25. El cumpleaños	
85	Lección 26. Los alimentos	Recolecta, registra y lee datos en tablas.
86	Lo que aprendí	Evaluación.

• Distribución de sesiones (Dosificador)

Distribución de sesiones

Bloque 1						
Eje	Tema	Aprendizajes esperados	Sesiones	Páginas	Sesiones actividades	Total sesiones
Número, algebra y variación	Número	Lee, escribe y ordena números naturales hasta el 1000.	1	7 y 8		
			1	9 y 10		
			1	11 y 12	2	6
		Conoce números pares e impares.	1	14 y 15	1	2
		Usa el algoritmo convencional de suma y resta.	1	16 y 17	1	3
	Adición y sustracción	Usa el algoritmo convencional de suma y resta.	1	19 y 20	1	3
			1	21		
		Usa el algoritmo convencional de suma y resta.	1	22 y 23		
			1	24 y 25	2	6
			1	26 y 27		
	Multiplicación y división	Calcula mentalmente de manera exacta y aproximada sumas y restas de números de hasta tres cifras.	1	29 y 30		
			1	31 y 32	1	3
			1	33 y 34		
		Resuelve problemas de suma y resta con números naturales hasta 1000.	1	35 y 36		
			1	37 y 38	3	9
Forma, espacio y medida	Ubicación en el espacio	Calcula mentalmente multiplicaciones de números de una cifra por números de una cifra y múltiplos de 10.	1	45 y 46		
			1	47 y 48		
			1	49 y 50	2	6
			1	51 y 52		
		Resuelve problemas de multiplicación con números naturales menores que 10.	1	53 y 54		
		1	55 y 56			
		1	57 y 58	2	6	
		1	59 y 60			
	Comprende y encuentra el doble y el triple de un número.	1	61 y 62	1	3	
		1	63 y 64			
Análisis de datos	Estadística	Representa y describe oralmente la ubicación de seres u objetos y de trayectos para ir de un lugar a otro en su entorno cercano (aula, casa y escuela).	1	65 y 66		
			1	67 y 68		
			1	69 y 70	1	3
		Construye y describe figuras y cuerpos geométricos.	1	72 y 73		
			1	74 y 75	1	3
	Evaluación	Estima, compara y ordena eventos usando unidades convencionales de tiempo: día, semana, mes y año.	1	76 y 77		
			1	78 y 79	1	3
		Recolecta, registra y lee datos en tablas.	1	80		
			1	81 y 82		
		Autoevaluación.	1	83 y 84		2
		Evaluación.	1	-	-	-
						62

9



Comparativo programa 2011 y programa 2017

Comparativo programa 2011 con Matemáticas 5 nueva edición		
Aspiraciones esperadas	Plan y Programas 2011 (Bloque 1)	Matemáticas 5 programa 2017
• Identifica rectas paralelas, perpendiculares y secantes, así como ángulos agudos, rectos y obtusos.	SENTIDO NUMÉRICO Y PENSAMIENTO ALGEBRAICO Problemas aditivos • Resolución de problemas que impliquen sumar o restar fracciones cuyos denominadores son múltiplos uno de otro. Problemas multiplicativos • Aplicación del número de cifras del cociente de una división con números naturales. • Conocimiento y uso de las relaciones entre los elementos de la división de números naturales.	Bloque 1 lecciones 19 y 20
	FORMA, ESPACIO Y MEDIDA Figuras y cuerpos • Identificación de rectas paralelas, secantes y perpendiculares en el plano, así como de ángulos rectos, agudos y obtusos. Ubicación espacial • Lectura de planos y mapas viales. Interpretación y diseño de trayectorias. Medida • Conocimiento y uso de unidades estándar de capacidad y peso: el litro, el mililitro, el gramo, el kilogramo y la tonelada. • Análisis de las relaciones entre unidades de tiempo.	Se trabaja en el libro de 4to. Bloque 1 lección 25 Bloque 3, lección 7 Bloque 2, lección 13 libro de 4to grado, bloque 2 lecciones 24 y 25 Bloque 3, lección 16
	MANEJO DE LA INFORMACIÓN Proporcionalidad y funciones • Análisis de procedimientos para resolver problemas de proporcionalidad del tipo valor faltante (dobles, triples, valor unitario).	Bloque 2, lección 10
Aspiraciones esperadas	Plan y Programas 2011 (Bloque 2)	Matemáticas 5 programa 2017
• Resuelve problemas que impliquen el uso de las características y propiedades de triángulos y cuadriláteros.	SENTIDO NUMÉRICO Y PENSAMIENTO ALGEBRAICO Números y sistemas de numeración • Conocimiento de diversas representaciones de un número fraccionario: con cifras, mediante la sexta numérica, con superficies, etc. Análisis de las relaciones entre la fracción y el todo. • Análisis del significado de la parte decimal en medidas de uso común; por ejemplo, 2.3 metros, 2.3 litros. Problemas multiplicativos • Resolución de problemas que impliquen una división de números naturales con cociente decimal.	Bloque 1, lección 15 lección 6 Bloque 1, lección 12
	FORMA, ESPACIO Y MEDIDA Figuras y cuerpos • Localización y trazo de las alturas en diferentes triángulos. Ubicación espacial • Ilustración de figuras usando una cuadrícula en diferentes posiciones como sistema de referencia. Medida • Construcción y uso de una fórmula para calcular el área de paralelogramos (rombo y romboide).	Bloque 2, lecciones 14 y 15 No se trabaja en la serie 2017, se ubica en libro 5to grado, quinta edición 2014, págs. 165 y 166 Bloque 2, lección 18
	MANEJO DE LA INFORMACIÓN Proporcionalidad y funciones • Identificación y aplicación del factor constante de proporcionalidad (con números naturales) en casos sencillos.	Bloque 2, lección 11

Temas del siguiente grado escolar que se adelantan



Temas que se adelantan o se agregan a Matemáticas 5 nueva edición

- Bloque 1**
Lección 1, 2, 3, 4 y 5. Números hasta de siete cifras.
Lección 7. Algoritmos convencionales de suma y resta
Lección 13. Redondeo
Lección 14. Operaciones abreviadas 810, 100 y 1000
Lección 16. Fracciones equivalentes
Lección 18. Conversión de fracciones
Lección 21. Cálculo mental
Lección 27. Longitud de la circunferencia
Lección 28 y 29. Medidas de longitud
Lección 32. Moda
Lección 33. Juegos de azar
- Bloque 2**
Lección 1. Números hasta de ocho cifras
Lección 4. Números ordinales
Lección 5. Múltiplos y divisores
Lección 6 y 7. Suma y resta de fracciones con números mixtos
Lección 8. Multiplicación de fracciones
Lección 9. Sistema monetario
Lección 16. Cuadriláteros
Lección 22. Mediana
Lección 23. Rango
- Bloque 3**
Lecciones 1 y 2. Números de nueve cifras
Lecciones 8. Ángulos
Lección 9. Polígonos
Lección 13, 14 y 15. Volumen
Lección 16. Págs. 230 y 231 gráficas circulares



Solucionario incluido en la página del libro del alumno



Información sobre contenidos



Doble y triple

Es importante que los alumnos conozcan las distintas formas y la terminología matemática en que pueden presentarse los usos de las operaciones, para que, al ser capaces de identificar el algoritmo que deben utilizar para resolver.

Los términos doble, triple, cuádruple, quintuple, etc., hacen referencia a la multiplicación de una cantidad por un determinado número de veces.

Los alumnos deben comprender que al encontrar en un problema las palabras doble y triple, las cantidades que se les presentan deben ser multiplicadas por dos o tres, respectivamente, ya que representan al multiplicador.

Para iniciar la sesión se recomienda al docente realizar la siguiente actividad.

Juego: "Doble o triple"
Organización: Equipos de cuatro alumnos.
Materia: Un juego de baraja por equipo.

Eje	Tema	Aprendizaje esperado
Número, álgebra y variación	Multiplicación y división	Comprende y encuentra el doble y el triple de un número.

Actividades complementarias



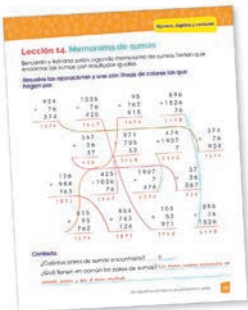
Sugerencias didácticas



Compartir experiencias con otros profesores

Será de gran ayuda que los maestros compartan experiencias entre ellos en torno al estudio de las matemáticas, pues sean estas exitosas o no, les permitirá mejorar permanentemente su trabajo.

El análisis interdisciplinario ha permitido identificar elementos sociales que contribuyen a construir ambientes de aprendizaje favorables para diferentes personas y grupos. Este enfoque reconoce que el aprendizaje no es un proceso mediado completamente por la enseñanza y la escolarización, sino el resultado de espacios con características sociales y físicas particulares, cuyas normas y expectativas facilitan o no que el estudiante aprenda. El énfasis en el proceso de transformación de la información en conocimiento, implica reconocer que la escuela es una organización social, compleja y dinámica, que ha de convertirse en una comunidad de aprendizaje en la que todos sus miembros construyen conocimientos, habilidades, actitudes y valores mediante procesos diversos que atienden las necesidades y características de cada integrante.



Eje	Tema	Aprendizaje esperado
Número, álgebra y variación	Adición y sustracción	Usa el algoritmo convencional para sumar y restar.



Evaluaciones trimestrales



Evaluación bloque 3

Nombre: _____ Grupo: _____
Fecha: _____

1. Completa la tabla.

Número	Se lee	um	€	d	u
2 576					
	Nueve mil treinta y dos				
8 604		5	0	9	3
		7	2	0	9

2. Escribe la cantidad según se indica.

Un número de cuatro cifras que tenga el 6 en el lugar de las centenas _____
Un número de tres cifras que tenga el 9 en las unidades, _____
Un número de cuatro cifras que tenga el número 7 en el lugar de las decenas. _____
Un número de cuatro cifras que tenga el 4 en el lugar de las unidades de millar _____

3. Coloca de forma vertical las sumas y las restas, y realiza las operaciones.

$3452 + 426 + 5 =$
 $864 - 72 =$
 $5276 - 596 =$

Instrumentos de evaluación

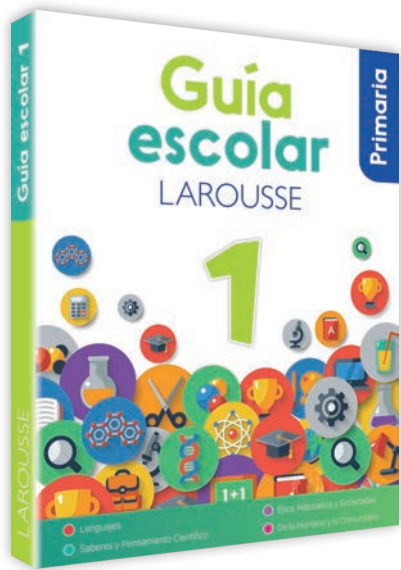


Rúbrica				
Materia: Matemáticas				
Fecha:				
Bloque:				
Aprendizaje esperado	Indicadores de logro			Observaciones
	Excelente	Satisfactoria	En proceso	

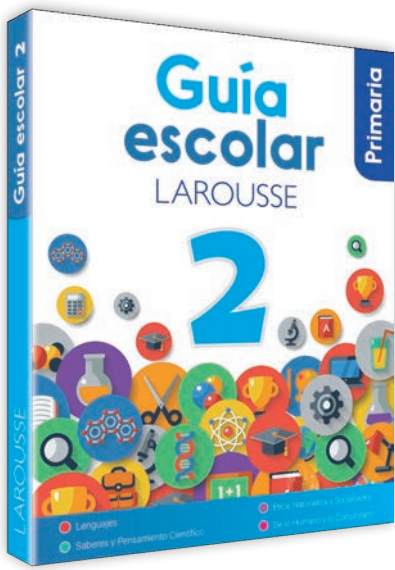


Guia escolar

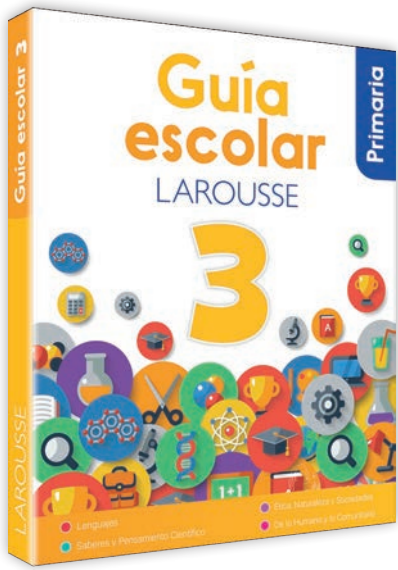
Libro del alumno



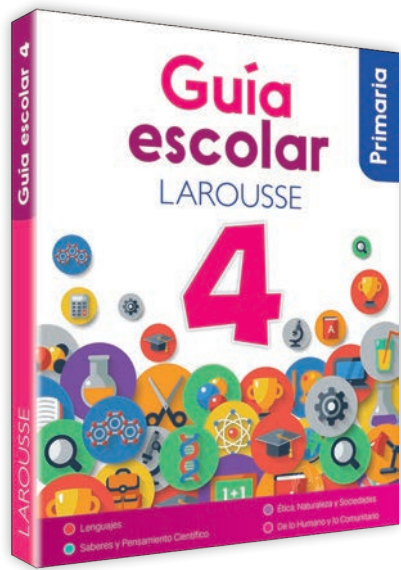
Primer grado
CI: 100348
ISBN: 9786072132986



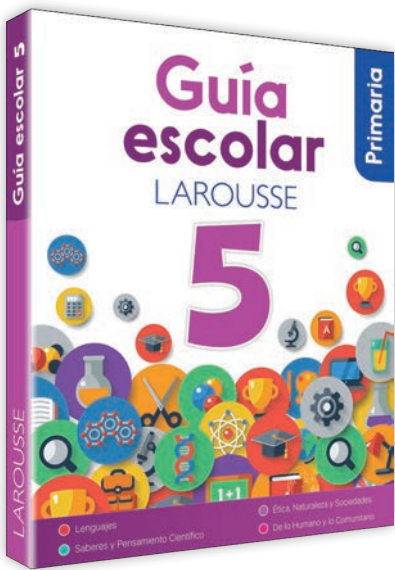
Segundo grado
CI: 100349
ISBN: 9786072132993



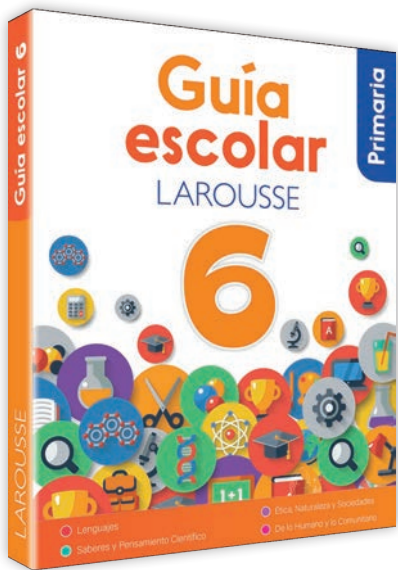
Tercer grado
CI: 100350
ISBN: 9786072133006



Cuarto grado
CI: 100351
ISBN: 9786072133013



Quinto grado
CI: 100352
ISBN: 9786072133020



Sexto grado
CI: 100353
ISBN: 9786072133037

Guía escolar 1, 2, 3, 4, 5 y 6

448 páginas • Tamaño: 21 x 27 cm • Encuadernación: Pasta suave

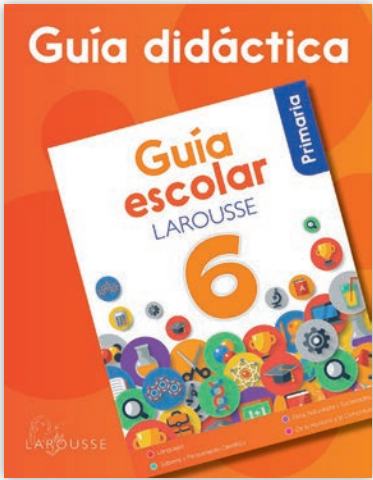
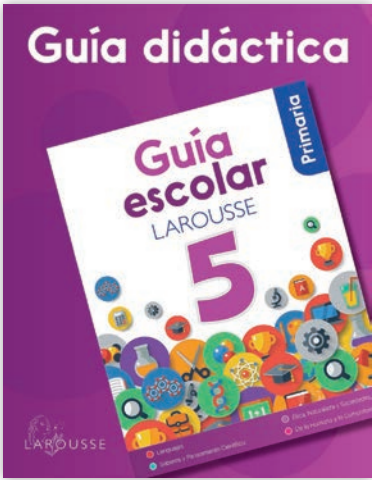
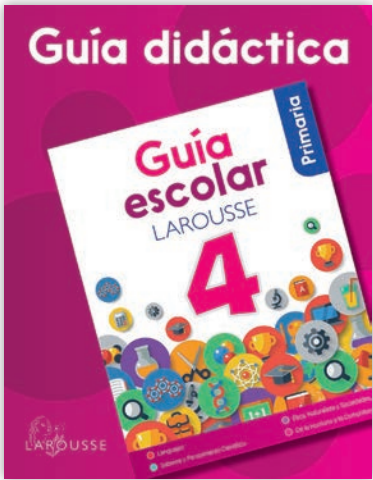
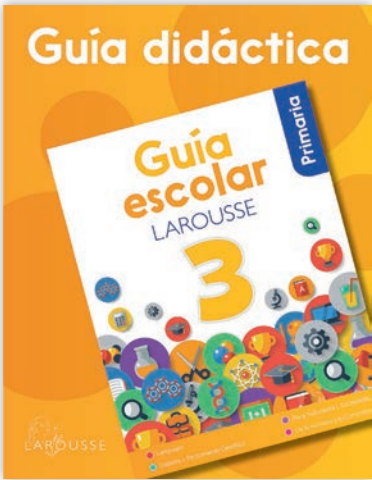
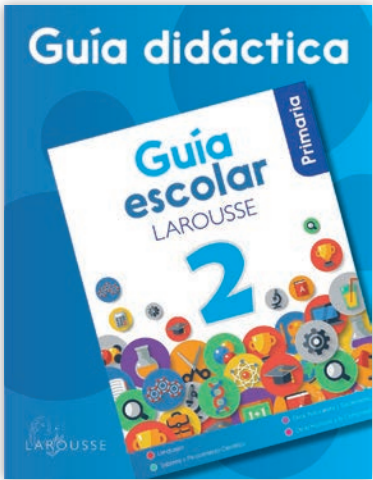
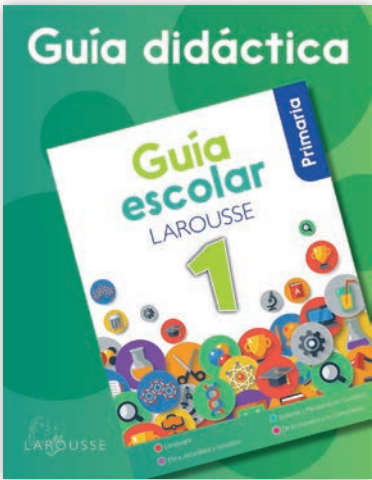
Guía didáctica



Disponible en
formato digital
para **descargarla** ↓
en la Plataforma
Recursos Académicos.



Sólo para
1º y 2º
grados



Estructura del Libro del alumno



La serie es un material multidisciplinario que apoya la educación integral de las niñas y los niños. Presenta contenidos de los campos formativos: Lenguajes; Saberes y Pensamiento Científico; Ética, Naturaleza y Sociedades; De lo Humano y lo Comunitario.

Se organiza en tres trimestres, cada uno incluye secuencias de aprendizaje, que se relacionan con los contenidos y los procesos de desarrollo de los campos formativos. Al concluir un trimestre, se presenta un proyecto que integra los aprendizajes.

La serie cuenta con actividades diversas y prácticas:

- Relación de columnas
- Complementar
- Sopa de letras
- Seleccionar
- Subrayar
- Respuesta cerrada y abierta
- Reflexión y análisis

Los recursos didácticos para detonar el aprendizaje son variados:

- Texto periodístico, expositivo y narrativo
- Esquemas y mapas conceptuales
- Cuadros, fotos e imágenes
- Gráficas y mapas geográficos



• Título

Informa el contenido que se trabaja en la secuencia de aprendizaje.



• Despierta tu curiosidad

Preguntas detonadoras para motivar o contextualizar el contenido.



¿Qué conocemos?

Información resumida acerca de los contenidos fundamentales, necesarios para comprender, reflexionar y practicar.

Segundo trimestre

155

Análisis de etiquetas en los empaques

Despierta tu curiosidad

- ¿Qué tipo de información crees que contienen las etiquetas de la parte trasera de un producto?
- ¿Sueles leer las etiquetas de los productos que consumes? ¿Por qué?
- ¿Tiene alguna utilidad leer toda la información de las etiquetas?

¿Qué conocemos?

Leer las instrucciones y la información de las etiquetas y empaques es de mucha utilidad y, además, es indispensable para cuidar tu salud, pues muchas veces adquirimos algún producto dejándonos llevar por lo que la publicidad dice de él, y no tomamos en cuenta si podemos consumirlo o si lo utilizamos de manera correcta.

Sigue mi ejemplo

Lee los textos, debajo de ellos está escrita la información que muestra si es parte del anuncio o de la etiqueta de un producto.

Galletas La abuelita

Superlata, nueva presentación galletas con chispas de chocolate. Date un momento de placer con las galletas más saludables, elaboradas con ingredientes naturales.

Galletas La abuelita son deliciosas, ligeras y saludables. Recomendadas por nutriólogos.

[Información de un anuncio](#)

Declaración nutricional

Contenido energético por envase: 1.004 kcal.
Tamaño de la porción: 100 g.
Porciones por envase: 3.
Grasas totales: 22.9 g.
Grasas trans: 204 mg.
Fibra dietética: 0 g.

Ingredientes: Harina de trigo (gluten), chispas sabor chocolate, saborizante artificial, grasa vegetal y azúcares, sólidos de leche, colorante rojo 43. Contiene: soja, gluten y leche. Puede contener huevo, almendra o cacahuete.

Hecho en México.
Una vez abierto, consérvase en un lugar fresco y seco.

[Información de la etiqueta de un producto](#)

162

Guía escolar Cuarto grado

Sigue mi ejemplo

Una muestra de una actividad resuelta para entender el tipo de actividades en las que se aplicará lo aprendido.



Compartiendo lo aprendido

Espacio para reflexionar lo aprendido.



Comunicación a distancia

Despierta tu curiosidad

René muestra a sus compañeros un sobre del que saca un papel doblado con delicadeza; es una carta que le enviaron sus abuelos desde Guatemala.

¿Crees que existan situaciones en las que necesites comunicarte por escrito con personas que no están cerca de ti?

¿Qué piensas que sea una carta personal?

¿Qué formas de comunicación a distancia conoces?

¿Qué conocemos?

La comunicación a distancia se refiere a llevar a cabo el acto de la comunicación sin que el emisor y el receptor compartan un lugar físico. Desde la antigüedad, las personas han tenido la necesidad de comunicarse, aunque los separen kilómetros de distancia; por ello han ideado distintas formas de comunicarse a distancia, las cuales han evolucionado con el tiempo gracias a la tecnología.

Sigue mi ejemplo

Observa las situaciones en las que se puede establecer una comunicación a distancia.

Durante el recreo, un grupo de amigos se pone de acuerdo para jugar al avión.

Un locutor de radio comenta que, en la siguiente media hora, las personas podrán dedicar una canción.

Necesitas solicitar información acerca de un colegio que está en otra ciudad.

Aplicando lo aprendido

1. Escribe una experiencia en la que hayas tenido que comunicarte a distancia.

2. Escribe cómo crees que se comunicaban a distancia las personas antes de la invención de las computadoras, el teléfono o el telegrafo.

Compartiendo lo aprendido: _____

156

Guía escolar

Cuarto grado

3. Reflexiona y responde.

a) ¿Incluir en la etiqueta los ingredientes con los que fue hecho un producto sirve para cuidar la salud del consumidor? ¿Por qué?

b) ¿Cuál piensas que es la utilidad de incluir instrucciones en las etiquetas?

c) ¿Por qué crees que las advertencias y las instrucciones no forman parte de los mensajes publicitarios?

4. Reúne algunas cajas, bolsas o empaques vacíos de productos que usan en tu hogar, recorta y pega algunas etiquetas en el recuadro. Comparte en equipo las etiquetas que juntaste y pegaste, comenten qué tipo de información tiene cada una y cuál es su utilidad.

Compartiendo lo aprendido: _____

164

Guía escolar

Cuarto grado

Aplicando lo aprendido

Actividades en las que se ponen a prueba los conocimientos recién aprendidos.



Prácticas culturales

Despierta tu curiosidad

¿Cuál de las siguientes tradiciones se conmemoran en tu comunidad?

¿Qué conocemos?

Todos somos parte de una **comunidad**, la cual es el espacio en el que se vive y se encuentra la escuela a la que asistimos, el centro de trabajo de nuestros padres y los lugares para recrearnos y divertirnos. En la comunidad también hay **ideas, conocimientos, prácticas culturales, formas de organización y tradiciones** que son compartidos por las personas de generación en generación, en cada familia, escuela y comunidad.

Podemos tener una o más tradiciones, a esto se le llama **multiculturalismo**, es decir, convivir con diferentes culturas. Conocer tu historia personal desde sus orígenes, quién y de dónde eres, te ayuda a ser más tolerante con las personas, a reconocer y respetar la riqueza cultural de tu comunidad.

Sigue mi ejemplo

¿Cómo podemos encontrar nuestra identidad cultural?

Conocer nuestra **historia** familiar, de dónde **venimos**, nos ayuda a establecer nuestra **identidad cultural**, conocer y escuchar acerca de **costumbres, tradiciones, relatos de nuestros abuelos, comidas, música, bailes, fiestas**, cómo jugaban, qué vivieron en otra época, saber sus experiencias, sus dificultades y cómo sobrevivieron a tiempos.

130

Guía escolar

Cuarto grado

Aplicando lo aprendido

1. Completa la información y responde.

Yo

Me llamo _____

Tengo _____ años

Mi cumpleaños es _____

Vivo en _____

Mi mamá

Se llama _____

Nació en _____

Su familia es de _____

Ellos conmemoran _____

Mi papá

Se llama _____

Nació en _____

Su familia es de _____

Ellos conmemoran _____

Mis abuelos maternos

Se llaman _____

Tienen _____ años

Sus cumpleaños son _____

Viven en _____

Se dedican a _____

a) ¿Qué música les gusta disfrutar en familia? _____

b) ¿Qué costumbres o tradiciones existen en tu comunidad? _____

c) ¿Cómo se organizan en tu familia para llevarlas a cabo? _____

En todas las historias familiares existen prácticas culturales, las cuales son actividades que fueron heredadas para conservar los conocimientos ancestrales, para cocinar y comer, celebrar eventos y días festivos, el aprendizaje de su idioma o lengua, las creencias religiosas, la forma de organización de la comunidad (comités, juntas, asambleas, etcétera).

Primer trimestre

De lo humano y lo comunitario

131

Contribuyo con mi comunidad escolar

Todas las comunidades tienen problemas, ya sea de servicios públicos, de convivencia, de seguridad o de muchos otros temas, como basura en espacios públicos, suministro de agua, inundaciones, inseguridad, etcétera.

Si estos problemas pudieran resolverse, se mejoraría la calidad de vida de quienes viven ahí. Para lograrlo, todos los integrantes deben trabajar mano a mano con el fin de resolver problemas. Por lo tanto, el primer paso para que esto suceda es que toda la comunidad sea consciente de los problemas a los que se enfrenta, para que todos puedan aportar a la solución.



A lo largo de esta secuencia, **investigarás** un problema de tu colegio, la **comunidad** fondo y prepararás con tus compañeros un plan de acción para concientizar a la comunidad escolar, alumnos, maestros y padres de familia acerca de ese problema y trabajar juntos. Para ello, en la **primera etapa** identificarán el problema que investigarán y plantearán las preguntas que les ayuden a guiar la búsqueda de información. Con base en ello, harán un esquema del trabajo que presentarán a la comunidad escolar para comunicar el problema y trabajar en la solución. En la **segunda etapa**, llevarán a cabo el proceso de búsqueda y selección de la información para entender y conocer el problema; además,

podrán saber qué acciones han tomado otros colegios para resolverlos. Elaborarán fichas que usen para responder las preguntas de la primera etapa. Durante la **tercera etapa**, reunirán y organizarán la información que investigaron, para ello harán un guion de exposición y carteles, así como textos discontinuos que les ayuden a comunicar sus ideas a la comunidad escolar. Por último, en la **cuarta etapa** la comunidad escolar contará con información sobre el problema que enfrentan y las oportunidades para mejorar la calidad de vida de todos. Mediante una exposición oral, presentarán un plan de acción y un cronograma de trabajo para dar seguimiento al proyecto.

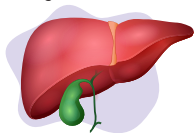
- ¿Cuáles son los problemas que tiene tu colegio?
- ¿Cuál piensas que es el más urgente de atender?
- ¿Cómo afecta ese problema a tu vida y a la de tus compañeros, profesores y padres de familia?
- ¿Qué deben hacer una vez identificado el problema?



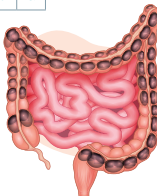
Guía escolar

Cuarto grado

1. Encuentra en la sopa de letras ocho órganos que participan en el proceso de la digestión.



H	G	M	H	S	G	I	J	E	N
Q	M	H	P	E	G	N	W	Z	K
H	B	G	Á	S	E	T	S	N	R
Í	Y	O	N	Ó	S	E	J	A	E
G	F	E	C	F	T	S	D	N	C
A	R	I	R	A	Ó	T	B	O	T
D	W	Y	E	G	M	I	Y	D	O
O	H	T	A	O	A	N	K	L	R
Y	M	D	S	E	G	O	Y	J	E
F	K	H	J	M	O	S	Z	S	Q



Primer trimestre

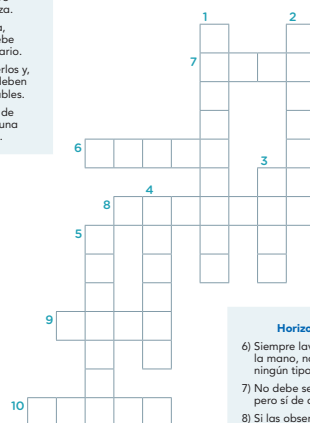
Saberes y pensamiento científico

97

Higiene de los órganos sexuales

Verticales

- 1) No utilizar geles o jabones con este ingrediente.
- 2) Debe ser neutro para la limpieza.
- 3) De preferencia, esta acción debe realizarse a diario.
- 4) No debe haberlos y si los hay, no deben ser desagradables.
- 5) Es un síntoma de que no tienes una buena higiene.



- 6) Siempre lavarla con la mano, no usar ningún tipo de fibra.
- 7) No debe ser apretada, pero sí de algodón.
- 8) Si las observas, informa a tus papás para acudir al médico.
- 9) Siempre debe estar limpio, incluso dentro del prepucio.
- 10) Lavarlas antes y después de tocarle los órganos sexuales.

Guia escolar

Cuarto grado

Es el momento de definir el problema a investigar, es decir, el tema de la investigación, para lo cual es necesario hacerse preguntas acerca de lo que nos interesa conocer o profundizar y determinar en dónde lo vamos a buscar.

1. Haz una lista con los problemas que detectas en la comunidad escolar. Después reúnanse en equipos y compartan sus listas para hacer una sola.
2. Elijan de común acuerdo el tema de la investigación y expliquen por qué lo eligieron.
3. Escriban las preguntas para la investigación. Tengan en cuenta por qué el tema elegido representa un problema y cómo afecta la vida del colegio, qué acciones pueden llevar a cabo para corregirlo, a quiénes pueden recurrir para solicitar apoyo, entre otras. Repartan las preguntas entre los integrantes del equipo.

- 4. Elaboren el esquema del tema de la exposición.**

Primer trimestre **Lenguajes**

47

Estructura de la Guía didáctica



La **Guía didáctica** es una de las principales herramientas que ayudan al docente en su planeación, organización del curso y en contar con estrategias para una mejor implementación en el aula de los planes de estudio y los materiales didácticos.

Los recursos que acompañan a la guía son los indispensables para integrar todos los elementos didácticos, con el fin de que la experiencia educativa sea más práctica, flexible y dinámica.

- Introducción a la Nueva Escuela Mexicana (NEM)
- Recomendaciones pedagógicas
- Recomendaciones para trabajar la *Guía escolar*
- Dosificación de contenidos semanal
- Estrategias para evaluar
- Recursos digitales para el diseño y desarrollo de material educativo
- Solucionario

Los tiempos verbales y la narración

Despierta tu curiosidad

- ¿Cómo puedes saber si lo que alguien te narra está sucediendo justo en ese momento y no es algo que sucedió tiempo atrás?
- Si le vas a contar a alguien una aventura, ¿en qué orden la haces?
- ¿Los tiempos verbales son útiles para escribir una narración?

¿Qué conocemos?

Una **narración** es el relato de sucesos verdaderos o ficticios que nos permite conocer lo que pasa en el presente durante una transmisión en vivo, lo que le pasó a nuestros amigos o cómo sucedieron los hechos del pasado y que forman parte de nuestra historia. Las narraciones pueden ser orales o escritas. Cuando se hacen por escrito, se deben seguir las reglas de la ortografía y la gramática. Los **tiempos verbales** presente, pretérito y copretérito son útiles en la narración porque dejan claro cuándo suceden las cosas.

Sigue mi ejemplo

Éstos son dos situaciones en las que se presenta la narrativa en la vida cotidiana.

Cuando **relatamos algo que hemos visto o vivido**, cuando **leemos cuentos o algún periódico**.

Aplicando la aprendizaje

- Subraya las preguntas que se puedan responder mediante una narración.
a) ¿Cuántos puntos anotó tu equipo? d) ¿De qué trata la película?
b) ¿Qué hiciste en tus vacaciones? e) ¿De qué es tu torta?
c) ¿Te gusta el noticiero? f) ¿Qué calificación obtuviste?
- Escribe el título de un cuento que te haya gustado y explica por qué es una narración.
Respuesta modelo: Cualquier cuento. Que explique que es una narración porque el cuento relata una historia o sucesos ficticios que ocurrieron en un determinado tiempo.
- Completa la siguiente narración con las palabras del recuadro.

macetas casa perro gato puerta niño ventanas

Había una vez un niño que soñaba con ser un gato. Vivía en una casa antigua, color blanco, que tenía una puerta de madera color verde y dos ventanas al frente. Siempre tiraba un par de macetas. Nunca le dio importancia a su sueño, hasta el día que soñó que un perro lo perseguía.

10

Guía escolar

Cuarto grado

4. Para hacer una narración, se deben tener en cuenta tres cosas: la anécdota, el estilo narrativo y el tipo de narrador. Investiga acerca de ello y responde. Respuestas modelo

a) ¿Qué es la anécdota?
La anécdota es lo que se va a contar. Es un relato breve de un suceso curioso o significativo que puede ser gracioso, trágico o vergonzoso, conformado por acciones y experiencias.

b) ¿Cuáles son los estilos narrativos? Describe los.
Directo, en el que el narrador cede la voz del relato a los personajes, e indirecto, en el que el narrador es la voz del relato de los personajes.

c) Menciona los tres tipos de narrador que existen.
Narrador en primera persona
Narrador en segunda persona
Narrador en tercera persona

5. Tú, como todos, tienes cosas importantes que compartir por medio de una narración. Haz memoria y busca entre tus recuerdos alguna anécdota que te haya hecho sentir feliz o que consideres muy importante en tu vida y escribe una narración. Recuerda elegir entre el estilo directo o indirecto y usar un tipo de narrador. Respuesta libre

El otro día me pasó...

Primer trimestre

Lenguajes

11

Sistema digestivo

Despierta tu curiosidad

- ¿Conoces la ruta completa de los alimentos en tu cuerpo?
- ¿Cómo harías un modelo o maqueta para representar el sistema digestivo?
- ¿Harías un experimento que muestre cómo se transforman los alimentos?

¿Qué conocemos?

El alimento nos proporciona los nutrientes que necesitamos para desarrollarnos y realizar todas nuestras actividades; además de que nos da la energía para hacer todo esto.

Saber qué le pasa al alimento cuando comemos es importante para conocer cómo es que se transforma en nutrientes, y cómo éstos llegan a todas las partes de nuestro cuerpo. Así, si necesitamos ciertos nutrientes, entonces requeriremos cierto tipo de alimentos.

En la transformación de los alimentos a nutrientes participan varios órganos del cuerpo, que en conjunto se llaman **sistema digestivo**, el cual es el encargado de transformar los nutrientes y obtener la energía de los alimentos.

Sigue mi ejemplo

Lee con atención la información que se proporciona. El sistema digestivo está conformado por **diferentes órganos** y cada uno realiza funciones distintas. Tu cuerpo transforma **los alimentos** conforme van pasando por estos órganos y, al final, recibe los **nutrientes** que necesitas.

Aplicando la aprendizaje

- Observa la imagen y escribe en cada recuadro la letra que corresponde para explicar lo que sucede con la manzana.
a) En la boca comienza la digestión.
b) Pasa por el tubo llamado esófago.
c) Llega al estómago y se deshace.
d) Pasa por el intestino hasta el recto para ser desechada.

Primer trimestre

Saberes y pensamiento científico

61

2. Completa los párrafos con las palabras de los recuadros.

alimentos digestión masticación boca muelas

a) El proceso de digestión comienza en la boca cuya función es triturar los alimentos por medio de la masticación al respecto, las muelas son las responsables de moler la comida antes de tragarla.

proceso sólido nutrientes heces comida alimento

b) El alimento sigue un camino en nuestro cuerpo, desde que es comida sólida hasta que se desechan los heces fecales. Mientras viaja por el sistema digestivo se va transformando para volverlo líquido y absorber sus nutrientes y luego hay que volverlo a hacer sólido para expulsarlo. Cada parte de la ruta sigue un proceso y no puede hacerse al revés.

bola saliva masa nutrientes boca intestino

c) El alimento entra por la boca y gracias a la saliva y a que lo mordemos, formamos una masa "pastosa y aguada" (llamada bola alimenticia), que nos tragamos. En el estómago se termina de hacer líquido el bolo alimenticio y al pasar por el intestino delgado se absorben los nutrientes. Estos nutrientes viajan por la sangre para repartirse en todo el cuerpo.

actividades masticar frutas y verduras sal agua digestión

d) Para tener una buena digestión se recomienda masticar bien la comida, reducir la sal en los alimentos, comer frutas y verduras ya que son fuente de fibra, beber suficiente agua y realizar actividades físicas.

62

Guía escolar

Cuarto grado

Integrando saberes

Contribuyo con mi comunidad escolar

Todas las comunidades tienen problemas, ya sea de servicios públicos, de convivencia, de seguridad o de muchos otros temas, como basura en espacios públicos, suministro de agua, inundaciones, inseguridad, etcétera.

Si estos problemas pudieran resolverse, se mejoraría la calidad de vida de quienes viven ahí. Para lograrlo, todos los integrantes deben trabajar mano a mano con el fin de resolver problemas. Por lo tanto, el primer paso para que esto suceda es que toda la comunidad sea consciente de los problemas a los que se enfrenta, para que todos puedan aportar a la solución.



Producto

A lo largo de esta secuencia, investigarás un problema de tu colegio, lo conocerás a fondo y prepararás con tus compañeros un plan de acción para concientizar a la comunidad escolar, alumnos, maestros y padres de familia acerca de ese problema y trabajar juntos. Para ello, en la **primera etapa** identificarán el problema que investigarán y plantearán las preguntas que les ayuden a guiar la búsqueda de información. Con base en ello, harán un esquema del trabajo que presentarán a la comunidad escolar para comunicar el problema y trabajar en la solución. En la **segunda etapa**, llevarán a cabo el proceso de búsqueda y selección de la información para entender y conocer el problema; además,

podrán saber qué acciones han tomado otros colegios para resolverlo. Elaborarán fichas de resumen para responder las preguntas de la primera etapa. Durante la **tercera etapa**, reunirán y organizarán la información que investigaron, para ello harán un guion de exposición y carteles, así como textos discontinuos que les ayuden a comunicar sus ideas a la comunidad escolar. Por último, en la **cuarta etapa** la comunidad escolar contará con información sobre el problema que enfrentan y las oportunidades para mejorar la calidad de vida de todos. Mediante una exposición oral, presentarán un plan de acción y un cronograma de trabajo para dar seguimiento al proyecto.

Reflexiona y responde

- ¿Cuáles son los problemas que tiene tu colegio?
- ¿Cuál piensas que es el más urgente de atender?
- ¿Cómo afecta ese problema a tu vida y a la de tus compañeros, profesores y padres de familia?
- ¿Qué deben hacer una vez identificado el problema?



Primera etapa Identificación del problema

Es el momento de definir el problema a investigar, es decir, el tema de la investigación, para lo cual es necesario hacerse preguntas acerca de lo que nos interesa conocer o profundizar y determinar en dónde lo vamos a buscar.

1. Haz una lista con los problemas que detectas en la comunidad escolar. Después reúnanse en equipos y compartan sus listas para hacer una sola.
2. Elijan de común acuerdo el tema de la investigación y expliquen por qué lo eligieron.
3. Escriban las preguntas para la investigación. Tengan en cuenta por qué el tema elegido representa un problema y cómo afecta la vida del colegio, qué acciones pueden llevar a cabo para corregirlo, a quiénes pueden recurrir para solicitar apoyo, entre otras. Repartan las preguntas entre los integrantes del equipo.

Respuesta libre que incluya preguntas con las palabras qué, cómo, cuándo, dónde, etcétera.

4. Elaboren el esquema del tema de la exposición.

Creación libre

Para continuar aprendiendo

Uso de la b en el prefijo sub

1. Lee el texto y responde lo que se pide.

Diario del Patito

Ciudad de México, lunes 14 de julio de 2024

Pronto los buzos podrán platicar mientras trabajan

Tres compañías británicas unen esfuerzos para desarrollar un sistema subacuático de comunicaciones a través del cual se recibirán y transmitirán datos de maquinaria submarina teledirigida.

Los buzos podrán hablar bajo el agua y las comunicaciones en el medio subacuático aumentarán su calidad y velocidad.

Noticias desde lo profundo del suelo

El tren subterráneo es actualmente parte del paisaje urbano de las grandes ciudades; es un transporte rápido y ayuda a recorrer la ciudad entera. Es también un espacio para difundir la cultura. El tren subterráneo de Tokio se llama Oedo. Empezó a funcionar en el año 2000 y una de sus principales ventajas es la comodidad que ofrece a las personas con capacidades diferentes. Cada estación tiene elevadores y escaleras automáticas, mapas guía con respuestas de audio y títulos en braille.

- a) ¿Cómo se le llama al tren subterráneo en nuestro país?
Metro
- b) ¿Cómo te imaginas que puede realizarse la comunicación subacuática?
Respuesta libre

2. Subraya en el "Diario del Patito" las palabras subterráneo y subacuático. Después, responde:

- a) ¿Qué letras se repiten al inicio de las palabras subterráneo y subacuático?
Las letras sub
- b) ¿Conoces otras palabras que empiecen igual? Escribe las.
Respuesta libre
- c) ¿Sabes lo que significa sub y qué es un prefijo?
Respuesta libre

Un prefijo son las letras que se escriben antes de una palabra para formar una nueva, con un significado diferente, como sub, ex, anti, etc. El prefijo sub significa debajo; por lo tanto, subacuático significa debajo del agua (sub: debajo, acuático: referente al agua).

3. Agrega el prefijo sub a las palabras que aparecen a continuación y escribe una oración breve con cada uno de los términos que formaste.
a) _____ secretaria Respuesta modelo. Para las oraciones antes de las palabras
b) _____ múltiplo debe ir el prefijo sub.
c) _____ jefe
d) _____ sistema
e) _____ director

4. Completa la regla ortográfica.

La partícula sub al principio de la palabra significa bajo o debajo. Este prefijo se escribe siempre con la letra b al final.

5. Escribe un texto relacionado con alguna imagen de la página anterior y utiliza al menos tres palabras que utilicen el prefijo sub.

Respuesta libre

6. Reúnete con un compañero o compañera e intercambien sus escritos. Subrayen las palabras que llevan el prefijo sub y verifiquen que estén bien escritas.
7. Escribe otros prefijos que conozcas.

Respuestas modelo. Como ex, anti, pre, post, vice, etcétera.

ortografía



Libro del alumno



Primer grado

Cl: 150453
ISBN: 9786072123106



Segundo grado

Cl: 150454
ISBN: 9786072123120



Tercer grado

Cl: 150455
ISBN: 9786072123137



Cuarto grado

Cl: 150456
ISBN: 9786072123144



Quinto grado

Cl: 150457
ISBN: 9786072123083



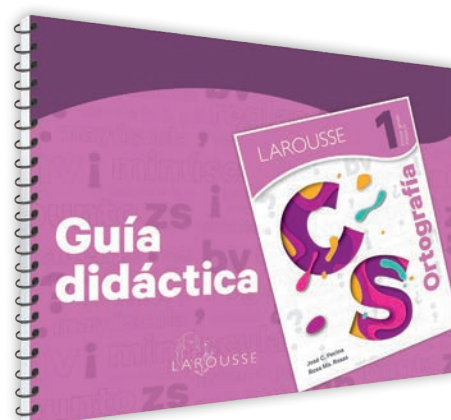
Sexto grado

Cl: 150458
ISBN: 9786072123151

Ortografía 1, 2, 3, 4, 5 y 6

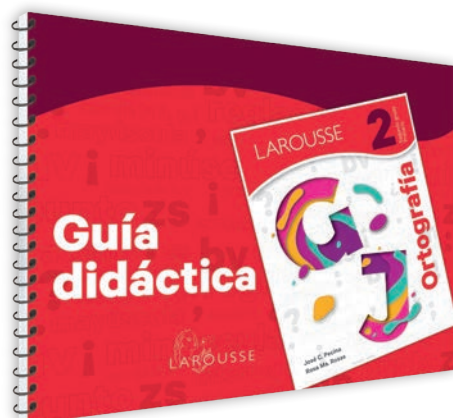
96 páginas c/u • Tamaño: 20.5 × 27 cm • Encuadernación: Pasta suave

Guía didáctica



Primer grado

CI: 900929



Segundo grado

CI: 900930



Tercer grado

CI: 900931



Cuarto grado

CI: 900932



Quinto grado

CI: 900933



Sexto grado

CI: 900934



Guía didáctica Ortografía 1, 2, 3, 4, 5 y 6

Tamaño: 27 x 20.5 cm • Encuadernación: Pasta suave con wire-o

Estrucura del Libro del alumno



La serie es un excelente apoyo para el estudiante porque desarrolla habilidades de ortografía, lo que le permitirá escribir de manera correcta; será un gran complemento para el campo Lenguajes.

La propuesta de contenidos de cada grado se organiza en tres aspectos: uso correcto de las letras, acentuación y puntuación, que corresponden a unidades. Se incluyen contenidos complementarios, como: uso del diccionario, singular y plural, sinónimos y antónimos, sustantivos y adjetivos, campos semánticos, entre otros.

Cada aspecto contiene lecciones que desarrollan un contenido específico, van de los más sencillos a los más complejos. La metodología es práctica y muy sencilla: presentación de la regla ortográfica, actividad de identificación o reconocimiento de la regla, aplicación de la regla y un juego para que se ponga en práctica lo aprendido.

Cada libro incluye evaluaciones que recuperan los contenidos más relevantes con el fin de reforzarlos; los reactivos son claros y prácticos: subrayar, escribir y completar, principalmente.

La cantidad de ejercicios es adecuada y suficiente para que los estudiantes vean cómo la ortografía se puede relacionar con las actividades cotidianas, en contextos familiares y sociales. De esta manera, los alumnos tendrán la satisfacción de escribir mejor.

● **Entrada de unidad**

Unidad

3

La puntuación

Lección 1

Lección 2

Lección 3

Lección 4

Evaluación

El punto al final de la oración.

Uso de la coma en las listas.

Uso de los signos de interrogación ¿?

Uso de los signos de admiración ¡!

ESCUELA

Transporte escolar

Se presenta la lección

Número

Contenido

Regla

Ideas prácticas y relevantes

Lección 1

➤ **El punto al final de la oración.**

➤ Cuando escribimos, con el punto indicamos dónde termina la oración: Las rosas crecen en el jardín.

➤ **Completa la oración y pon punto al terminarla.**

Fíjate como lo hago yo:

 El leñador corta un árbol.

Ahora hazlo tú:

 Jacinto come _____

 Anita salta la _____

 La señora está _____

El punto indica el final de una oración.

➤ **Pepe olvidó poner punto al final de las oraciones. Escribe dentro de cada círculo el punto que le faltó.**

- María se levanta temprano ☐
- Tiene que ir a la escuela ☐
- No quiere llegar tarde a clases ☐
- Llega puntualmente todas las mañanas ☐
- Su maestra la felicita ☐

➤ **Encierra con azul los puntos al final de cada oración.**

Las abejas viven en panales. Recogen el
polen de las flores. Lo llevan al panal para
hacer miel. Las abejas obreras son muy
jóvenes. La abeja reina no trabaja.
Una vez me picó una abeja.

Actividades

Ideas prácticas y relevantes

➤ **Lupita olvidó poner coma después del nombre de cada objeto de la lista. Escribe las comas que se le olvidaron.**

- En el jardín hay una pelota, un árbol, una fuente y un perro.
- La cara tiene ojos, boca, nariz y cejas.
- En un puesto de frutas hay sandías, piñas, plátanos y manzanas.

➤ **Subraya con verde las comas que encuentres en cada oración. Indica cuántas comas encontraste.**

- Hugo, Paco, Luis y Pedro son mis mejores amigos. Encontre _____ comas.
- Ayer comí pan, carne, arroz, sopa y helado. Encontre _____ comas.
- El perro, el gato, el perico y el canario son animales domésticos. Encontre _____ comas.
- Por la calle circulan camiones, carros, bicicletas, motos y autobuses. Encontre _____ comas.

La coma es una pequeña pausa que te permite respirar para seguir hablando.

¿Comas? Yo no las necesito para hablar para escribir para conversar para...

Mejor no te comas las comas.

➤ **Escribe dentro de los círculos los signos de interrogación que se le olvidaron a Javier.**

- ☐ ¿Dónde vives?
- ☐ ¿Te gusta jugar al fútbol?
- ☐ ¿Has jugado alguna vez en un equipo?
- ☐ ¿Te gustaría jugar en mi equipo?
- ☐ ¿Te dará permiso tu papá?
- ☐ ¿Quieres un helado?

¿Cómo amanreciste?

¿Cómo amanreciste!

Al docente: Coméntale con sus estudiantes cómo cambia el sentido de una misma oración si lleva signos de interrogación o no los lleva.

Evaluación

10 reactivos, por lo regular

EVALUACIÓN

1 **Encierra en un cuadro el punto al final de cada oración.**

- Lupita va a la escuela.
- Mi papá siempre llega temprano.
- Ana es una niña estudiosa.
- Luis juega fútbol.

2 **Al final de cada oración pon el punto que falta.**

- Lupita va a la escuela ☐
- Mi papá siempre llega temprano ☐
- Ana es una niña estudiosa ☐
- Luis juega fútbol ☐

3 **Pon coma para separar cada uno de los útiles escolares de la lista.**

cuaderno, lápices, regla, pluma, sacapuntas

4 **Cuenta las comas de la lista. Con un número indica cuántas son.**

En el frutero hay plátanos, manzanas, naranjas, uvas y una sandía.

Son _____ comas.

5 **Lalo olvidó poner comas en las siguientes listas. Ponlas tú:**

A Rebeca le gustan las frutas los refrescos los quesos y la leche. Beto Yayo Pepe María y Luisa son mis compañeros.

6 **Subraya con azul el signo de interrogación con que empiezan las preguntas.**

¿Dónde vives? ¿Vives cerca de la escuela?

7 **Subraya con azul el signo de interrogación con que terminan las preguntas.**

¿Dónde vives? ¿Vives cerca de la escuela?

8 **Pone el signo de interrogación que falta al final de las preguntas.**

¿Dónde vives? ¿Vives cerca de la escuela ☐

9 **Escribe el signo de admiración que falta al inicio de cada exclamación.**

☐ Qué bueno que ya empezaron las vacaciones!

☐ Hace mucho calor!

☐ Juan llegó tardísimo!

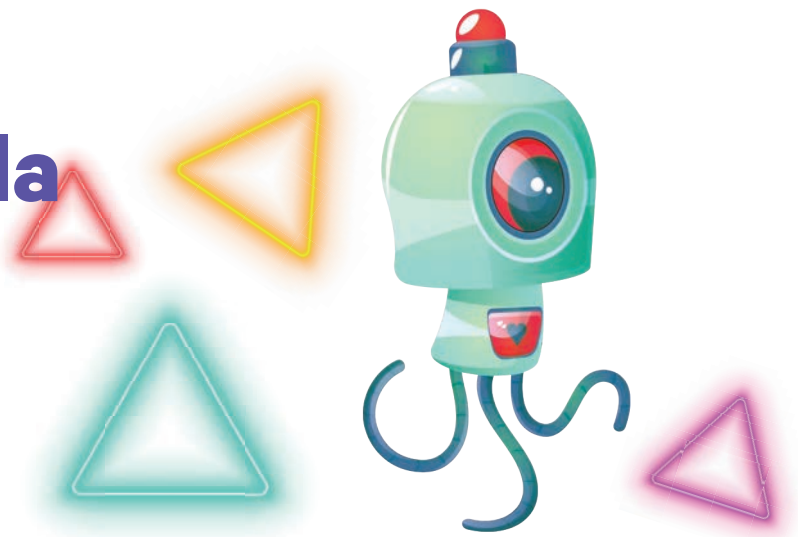
10 **Escribe el signo de admiración que falta al final de cada exclamación.**

¡Qué bueno que ya empezaron las vacaciones ☐

¡Juan llegó tardísimo ☐

¡Hace mucho calor ☐

Estructura de la Guía didáctica



La **Guía didáctica** le proporciona al docente herramientas para trabajar en el aula, lo apoya en la planeación del curso y es un recurso que contribuye al logro de metas de aprendizaje; por ello la serie ofrece estrategias y recursos pedagógicos, como:



• Ideas para trabajar los contenidos



Guía didáctica Ortografía 1

VIII

Propuesta para trabajar contenidos

A pesar de la importancia que tiene la ortografía en toda nuestra vida, independientemente del ámbito en que nos desarrollemos oficialmente, no hay en la escuela un horario destinado a su estudio por lo que usted, estimado maestro, estimada maestra, tendrá que aprovechar el tiempo dedicado a otras disciplinas para intercalar este conocimiento y crear en sus alumnos y alumnas la llamada conciencia ortográfica.

No hay nada más desagradable que encontrarse con un texto con faltas de ortografía. La información puede estar allí, pero a quien está leyendo le queda la impresión de que algo está fuera de lugar, que no se puede confiar plenamente en quien realizó dicho escrito, pues su instrucción general no se ha completado aún. Esta situación es más grave aún si quien redactó el texto al que nos referimos es una persona adulta, y peor todavía si es una persona con una carrera profesional.

Es por eso muy importante que usted aproveche todas las oportunidades a su alcance para fomentar en sus alumnos y alumnas el estudio y la adquisición de la ortografía.

La ortografía debe ser un tema constante para usted y sus alumnos, de tal forma que pueda extenderse a todo lo largo del año escolar y que ellos perciban cada vez con mayor claridad lo importante de que su escritura se presente sin mancha ortográfica alguna.

Si la inteligencia lógica-matemática es la capacidad para usar los números de manera efectiva y de razonar en forma adecuada, qué mejor oportunidad para hablarles a los estudiantes, cuando se trabaje aritmética, sobre los prefijos y que sepan por qué ciertos números deben escribirse de

una determinada forma, de acuerdo con las raíces de las que proceden y que puedan llegar a la conclusión, asimismo, de cómo deben escribir cantidades o números similares.

Prefijos y sufijos permiten a los alumnos jugar mucho porque pueden “deshacer” y “hacer” vocablos de esta materia (y por supuesto de otras más). Asimismo, les quedarán claras las razones por las que palabras como decena y centena —por poner sólo algunos ejemplos— se escriben de esta forma y no de otra.

También para Ciencias Naturales los prefijos serán sumamente útiles a los estudiantes, pues les facilitan la comprensión del significado de una palabra sin tener que recurrir necesariamente al diccionario.

Es factible en estas materias, asimismo, aprovechar el uso de sufijos para establecer las terminaciones de determinados vocablos a fin de no confundir, por ejemplo, los partitivos con los ordinales o con los múltiplos.

Por ejemplo, cuando en Geografía usted habla de nombres de lugares, se puede referir al uso de mayúsculas y minúsculas, y no se diga en el caso de Ciencias Sociales en que las oportunidades son innumerables. Pero estas materias no sólo se prestan para el uso de mayúsculas y minúsculas, sino también para introducir el uso de signos de puntuación y hacer muchos ejercicios al respecto (por ejemplo: No se hizo la Revolución / No, se hizo la Revolución).

Dosificación de contenidos por semana



Dosificación de contenidos

		Página	Semana
Unidad 1. Escritura correcta de las palabras			
Lección 1	Palabras que se escriben con b	8-13	1 y 2
Lección 2	Palabras que se escriben con v	14-16	3
Lección 3	Palabras que se escriben con c	17-22	4 y 5
	<i>Evaluación</i>	23-24	6
Lección 4	Palabras que se escriben con s	25-29	7 y 8
Lección 5	Palabras que se escriben con z	30-32	9 y 10
Lección 6	Palabras que se escriben con g	33-38	10 y 11
	<i>Evaluación</i>	39-40	12
Lección 7	Palabras que se escriben con j	41-43	13
Lección 8	Palabras que se escriben con ll	44-47	14-15
Lección 9	Palabras que se escriben con y	48-50	16 y 17
Lección 10	Palabras que se escriben con h	51-54	18
Lección 11	Palabras que se escriben con la letra r (ere) y rr (erre)	55-56	19
Lección 12	Palabras que se escriben con la letra x	57-58	20 y 21
	<i>Evaluación</i>	59-60	22
Lección 13	Cómo se usan las letras mayúsculas	61-65	23 y 24
Unidad 2. La acentuación		66	25
Lección 1	División de las palabras en sílabas	68-69	26
Lección 2	Acentuación de las palabras	70-77	27 y 28
	<i>Evaluación</i>	78-79	29
Unidad 3. La puntuación		80	30
Lección 1	El punto final de la oración	82-83	31 y 32
Lección 2	Uso de la coma en las listas	84-86	33
Lección 3	Uso de los signos de interrogación ¿?	87-88	34
Lección 4	Uso de los signos de admiración ¡!	89	35
	<i>Evaluación</i>	90-91	36
Otros temas		92-93	37-38
	Vocales y consonantes	94-96	39-40
	Mayúsculas y minúsculas		

Guía didáctica Ortografía 1

IX

Apéndice de reglas ortográficas



Reglas ortográficas

1. Reglas ortográficas de letras b

- Se escriben con b:
- Los sustantivos terminados en bilidad (excepto movilidad y civilidad, así como sus derivados y compuestos): variabilidad, invariabilidad
 - Los sustantivos terminados en bunda, bundo: vagabunda, nauseabundo
 - Después de cu: cubilete
 - Después de ad: adverbio
 - Después de m (para formar el grupo mb): ambición
 - Las palabras con grupo consonántico bl, br (blindaje, bravía)
 - Las palabras que empiezan con buen, derivadas de bueno: bonachón
 - Las palabras que empiezan con bu, bur, bus, buz: butifarra, burda, buscabullas, buzón.
 - Las palabras con la sílaba biz (aunque no signifique doble): bizarro, bizantino
 - Las palabras que empiezan con bea: beatificar
 - Las palabras que empiezan con es: esbirro
 - Las palabras con el prefijo biblio: Biblia, biblioteca
 - Las palabras con los prefijos bi, bis, biz (se exceptúan palabras como vizcaya y vizconde): bipolar, bisabuela, bizcocho
 - Las palabras con el prefijo bio: biología
 - Las palabras con el prefijo sub: subteniente
 - Las palabras con el prefijo ben o bene: bendito, benevolente
 - Las flexiones del verbo haber: había, habían
 - Las flexiones de verbos terminados en bir (excepto hervir, vivir, servir): escribir
 - Las flexiones de verbos terminados en buir: distribuir
 - Las flexiones de verbos terminados en aber: saber
 - Las flexiones de verbos terminados en eber (excepto pre-ca-ver): deber

- El copretérito de los verbos con infinitivo terminados en ar: andaba, compraban
- Las palabras que lleven rr en su escritura (excepto: ferrovio-rio, corrosivo, verruga, correctivo): becerro

c

- Se escribe c:
- En las sílabas ca, co, cu (tiene sonido fuerte): camastro, cocina, cuneta
 - En las sílabas ce, ci (tiene sonido suave): cerro, cimarrón
 - En flexiones de verbos terminados en cir (excepto el verbo asir y sus compuestos): maldecir, contradecir
 - En flexiones de verbos terminados en ciar (excepto extasiar, ansiar y lisiar): licenciar
 - En flexiones de verbos terminados en zar: organizar/organice, amarizar/amaricemos
 - En la terminación ción de palabras que tengan en su raíz t en la misma sílaba: actor/acción
 - En sustantivos con terminación ancio, ancia, encia (excepto ansia y Hortensia): ganancia, querencia
 - En el plural de palabras terminadas en z: cruz/cruces
 - En palabras con sonido fuerte a final de palabra (excepto: yak, anorak y quark): vivac, cinc, frac, coñac

cc

- Se escribe cc:
- En palabras que lleven en su raíz el grupo ct: adicto/adicción

g

- Se escribe g:
- En sílabas con las vocales a, o, u tiene sonido suave: bagaje; boga, navegando
 - En sílabas con las vocales e, i tiene sonido fuerte: genial, ge-nerosidad

Guía didáctica Ortografía 1

X

Solucionario de los ejercicios:
reproducción de las páginas



Lección 2

Uso de la coma en las listas

Con la coma separamos las partes de una lista:
En mi morral guardo lápices, cuadernos, libros, una regla, un lapicero y una pluma.

Completa la oración con los nombres de los objetos de cada dibujo. No olvides poner coma después del nombre de cada objeto. R. M.

Fíjate cómo lo hago yo:



En este escaparate hay una camisa, un pantalón, un par de zapatos, una corbata, un sombrero, una sombrilla y un par de guantes.

Ahora hazlo tú:



En esta sala hay un cuadro, una lámpara, un sillón, una televisión, una silla y una mesa para televisión

Lupita olvidó poner coma después del nombre de cada objeto de la lista. Escribe las comas que se le olvidaron.

- En el jardín hay una pelota, un árbol una fuente y un perro.
- La cara tiene ojos, boca, nariz y cejas.
- En un puesto de frutas hay sandías, piñas, plátanos y manzanas.



Subraya con verde las comas que encuentres en cada oración. Indica cuántas comas encontraste.

- Hugo, Paco, Luis y Pedro son mis mejores amigos. Encontré 2 comas.
- Ayer comí pan, carne, arroz, sopa y helado. Encontré 3 comas.
- El perro, el gato, el perico y el canario son animales domésticos. Encontré 2 comas.
- Por la calle circulan camiones, carros, bicicletas, motos y autobuses. Encontré 3 comas.

EVALUACIÓN



Encierra en un cuadro el punto al final de cada oración.

- Lupita va a la escuela.
- Mi papá siempre llega temprano.
- Ana es una niña estudiosa.
- Luis juega fútbol.

Al final de cada oración pon el punto que falta.

- Lupita va a la escuela.
- Mi papá siempre llega temprano.
- Ana es una niña estudiosa.
- Luis juega fútbol.

Pon coma para separar cada uno de los útiles escolares de la lista.

- cuaderno, lápices, regla, pluma, sacapuntas

Cuenta las comas de la lista. Con un número indica cuántas son.

En el frutero hay plátanos, manzanas, naranjas, uvas y una sandía.
Son 3 comas.

Lalo olvidó poner comas en las siguientes listas. Ponlas tú:

A Rebeca le gustan las frutas, los refrescos, los quesos y la leche. Beto, Yayo, Pepe, María y Luisa son mis compañeros.

Subraya con azul el signo de interrogación con que empiezan las preguntas.

¿Dónde vives? ¿Vives cerca de la escuela?

Subraya con azul el signo de interrogación con que terminan las preguntas.

¿Dónde vives? ¿Vives cerca de la escuela?

Pone el signo de interrogación que falta al final de las preguntas.

¿Dónde vives? ¿Vives cerca de la escuela?

Escribe el signo de admiración que falta al inicio de cada exclamación.

- Qué bueno que ya empezaron las vacaciones!
- Hace mucho calor!
- Juan llegó tardísimo!

Escribe el signo de admiración que falta al final de cada exclamación.

- ¡Qué bueno que ya empezaron las vacaciones!
- ¡Juan llegó tardísimo!
- ¡Hace mucho calor!



스마트 디자인

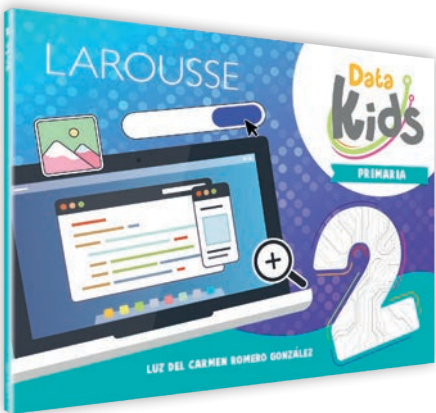


Libro del alumno



Primer grado

CI: 100453



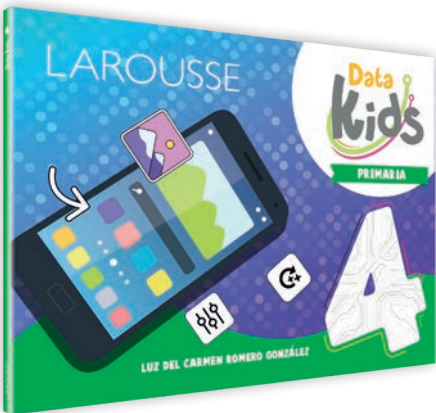
Segundo grado

CI: 100454



Tercer grado

CI: 100455



Cuarto grado

CI: 100456



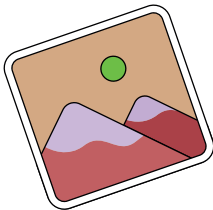
Quinto grado

CI: 100457



Sexto grado

CI: 100458



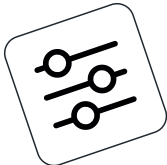
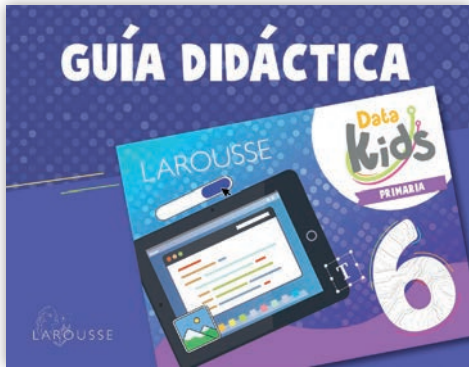
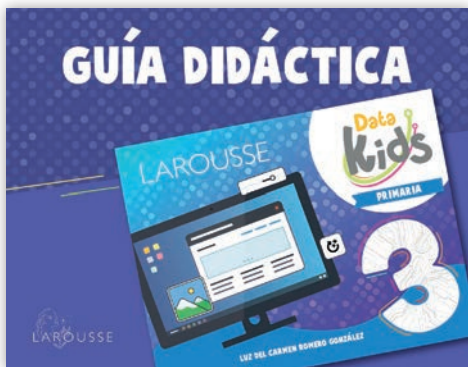
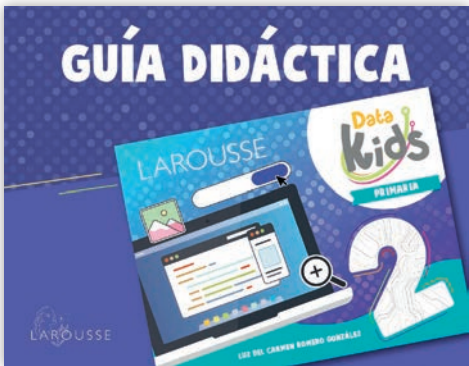
Data Kids 1, 2, 3, 4, 5 y 6

112 páginas c/u • Tamaño: 27 × 21 cm • Encuadernación: Pasta suave

Guía didáctica



Disponible en
formato digital
para **descargarla** ↓
en la Plataforma
Recursos Académicos.



Estructura del Libro del alumno



La serie **Data Kids** es un proyecto integral que incorpora de manera lúdica el uso de la informática en la educación.

De la mano de **Renata, Amir y RoboMiau**, los estudiantes desarrollarán habilidades procedimentales, conceptuales y actitudinales, para un mejor entendimiento y uso de computadoras, *softwares* y aplicaciones (*apps*) con los que tienen contacto en el día a día.

El libro está organizado en lecciones que se desarrollan en torno a un tema. Cada lección se estructura en tres momentos didácticos: **Inicio**, **Desarrollo** y **Cierre**. Al final de cada lección se incluye una **Autoevaluación** con la finalidad de que el estudiante reflexione sobre su aprendizaje. Además, contienen cápsulas y sugerencias de páginas electrónicas que enriquecen el aprendizaje.

• Número y nombre de la lección

LECCIÓN 1

Partes de una computadora

Inicio
Relaciona las partes del cuerpo con las que realizas cada acción.

Pensar

Ver

Dibujar

Correr

En la web
Ve el video y descubre cómo se nombra en otros países a las partes de la computadora.

tinyurl.com/3wf2udt7

Cada parte de nuestro cuerpo tiene una función. Lo mismo sucede con una computadora, cada parte sirve para realizar una tarea.

11

• Inicio

Actividad introductoria al contenido de la lección.

Desarrollo

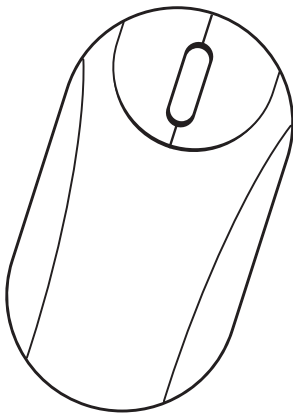
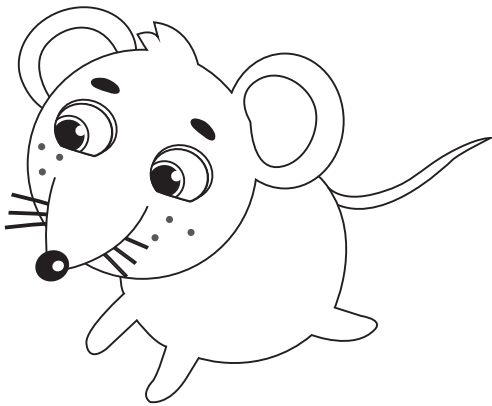
Explicación de los temas y actividades abordadas en la lección.



Desarrollo

El **ratón**, o **mouse** en inglés, es un dispositivo conectado a una computadora que sirve para desplazarse dentro de la pantalla. Es una de las partes de la computadora o de su **hardware**.

Colorea con verde el ratón de la computadora.



Conceptos

Hardware. Son todas las partes que podemos ver y tocar en una computadora.

12

Cierre

Actividad para concluir la lección.



Cierre

Relaciona cada parte de las computadoras con su nombre.



Monitor

Teclado

Gabinete

CPU



En la web

Arma el rompecabezas de la computadora.



tinyurl.com/h2pwwur2



Autoevaluación

Ahora sé:

Los elementos que podemos tocar en una computadora se llaman **hardware**.
La computadora de escritorio cuenta con monitor, teclado, ratón y un gabinete; adentro de éste se encuentra el CPU o microprocesador.
Las computadoras pueden tener diferentes formas, tamaños y nombres.

Necesito repasar	Voy aprendiendo	Ya lo sé

15

Autoevaluación

Indicadores que permiten al estudiante reflexionar sobre su aprendizaje durante la lección.



En las lecciones, se encuentran las siguientes cápsulas:



● **Conceptos**

Muestra el significado de un nuevo término o palabra clave usado en el tema que se está desarrollando.

LECCIÓN
13

**Escribir con el teclado
y alinear texto en Word**

Inicio

Amir desea aprender a mecanografiar con el teclado de la computadora.



Coloca tus manos sobre el teclado como se muestra y trata de escribir con los dedos correctos las siguientes líneas:
qwerty uiopqwert uiop asdfg hlkj asdfg hlkj
zxcvb -,mn zxcvb -,mn

Conceptos

Mecanografía. Es la técnica de escribir a máquina usando un teclado.



Word nos permite asignar características a un texto para modificar la forma en que se ve.

● **Información importante**



Se destaca información que vincula la actividad de inicio con el resto de la lección.

● **Actividad**

Son actividades para practicar lo aprendido en la lección.

Desarrollo

En la cinta de **Inicio**, se encuentra el grupo **Párrafo**. En él, están las opciones de alineación, que son a la izquierda, derecha, centrado o justificado.

Para asignar una alineación al texto, el cursor debe estar ubicado en el párrafo que se quiere modificar, o bien, se puede seleccionar el texto.

Alinear a la izquierda

Cuando escribimos en Word, automáticamente el texto se alinea a la izquierda de la hoja.

Centrar

Acomoda el texto al centro de la hoja de trabajo. Se usa sobre todo para los títulos.



Actividad

Trabaja con el archivo "Mecanografía", coloca tus manos correctamente en el teclado y repite la línea que se muestra.



tinyurl.com/mvfsoyzh



● **Dato curioso**

Información adicional al tema.



El **gabinete** es la caja donde se encuentran los cables y tarjetas que permiten operar a la computadora.



El **disco duro** se encuentra dentro del gabinete; es donde se almacena la información de la computadora. Se parece a nuestra memoria.

El **CPU** o **microprocesador** es como el cerebro de una computadora. Es el componente que le permite "pensar" para realizar las tareas que le pedimos. Aunque muchos llaman CPU al gabinete, el CPU en realidad es una pequeña tarjeta que se encuentra adentro de éste.



Dato curioso

Algunas computadoras tienen el gabinete integrado al monitor o cuentan con gabinetes muy pequeños, mientras otras, tienen gabinetes más grandes.

En la web

Observa el teclado de tu computadora y arma un rompecabezas.



tinyurl.com/8n7a2dnf

● **En la web**

Sugerencias de páginas electrónicas que complementan la información estudiada en la lección.



Estructura de la Guía didáctica



La **Guía didáctica** de *Data Kids* ofrece a los docentes herramientas esenciales para facilitar su labor en el aula, apoyándolos en la planeación del curso e incluyendo recursos valiosos para su práctica educativa. Esta guía contiene:

Fundamentación pedagógica

- Qué es la informática y cuál es su importancia en la vida escolar y diaria.
- Cómo se relaciona la serie *Data Kids* con la Nueva Escuela Mexicana (NEM) y su vínculo con los campos formativos.
- Desglose de las habilidades digitales que se trabajan en *Data Kids*.

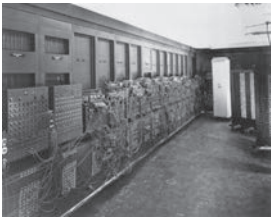


Fundamentación pedagógica

¿Qué es la informática?

La informática es la ciencia que estudia cómo almacenar, organizar y transmitir información de manera automática mediante el uso de sistemas de computación. Es una ciencia joven y, sin embargo, en las últimas décadas ha provocado cambios tan profundos en la vida de las personas que ha transformado la forma en la que trabajamos, nos comunicamos, nos divertimos y nos educamos.

Hace muchos años, en el siglo III a. n. e., un faraón egipcio llamado Ptolomeo II soñó reunir todos los libros publicados hasta el momento, con el propósito de resguardar en un solo lugar todo el conocimiento acumulado hasta entonces, y entonces fundó la Biblioteca de Alejandría, que trágicamente fue quemada años después. Ese faraón no pudo imaginar que en el siglo XXI su sueño se haría realidad al inventarse la red llamada internet, que no podemos ver ni tocar, pero que contiene y comparte una enorme cantidad de información a la que podemos acceder con una acción tan simple como escribir una pregunta en un teclado de una computadora, tableta o teléfono celular y obtener respuestas en su pantalla.



Esa, y otras maravillas de la comunicación actual, se las debemos a la informática. Existen innumerables antecedentes de esa tecnología, como el ábaco de los chinos o la pascalina, calculadora de engranes que inventó Blaise Pascal, sin embargo, se reconoce que el inicio de la era de la informática fue en 1946, fecha en que el ejército de Estados Unidos hizo público el proyecto ENIAC, acrónimo de *Electronic Numerical Integrator and Computer* (Computador e Integrador Numérico Electrónico), que fue la primera computadora electrónica programable. Desde entonces, los avances tecnológicos se han sucedido de una manera tan vertiginosa, que los usuarios apenas se adaptan a uno cuando se produce el siguiente.

Mediante la informática las cifras, textos, imágenes, sonidos y videos se traducen al lenguaje binario de las computadoras. El lenguaje binario se basa solamente en dos dígitos o bits: 1 y 0, con los cuales se puede representar cualquier información.

Fundamentación pedagógica



Dosificador anual





Dosificación anual

Trimestre 1

Lección	Páginas libro del alumno	Vinculación curricular con campo formativo	Habilidad digital que se trabaja	Semanas
1. Partes de una computadora	11 a 15	Saberes y Pensamiento Científico	Uso de la tecnología: habilidad para usar herramientas digitales como hardware, software o internet con el fin de resolver obstáculos concretos o problemáticas de su entorno.	1 y 2
2. ¿Qué son las TIC?	16 a 20	De lo Humano y lo Comunitario	Ciudadanía digital: habilidad para comprender cuestiones sociales y culturales a fin de promover actitudes éticas por medio del aprovechamiento de las herramientas digitales.	3 y 4
3. El software	21 a 24	Saberes y Pensamiento Científico	Uso de la tecnología: habilidad para usar herramientas digitales como hardware, software o internet con el fin de resolver obstáculos concretos o problemáticas de su entorno.	5
4. Encender y apagar una computadora	25 a 31	Saberes y Pensamiento Científico	Uso de la tecnología: habilidad para usar herramientas digitales como hardware, software o internet con el fin de resolver obstáculos concretos o problemáticas de su entorno.	6 y 7
5. Cuidar una computadora	32 a 35	De lo Humano y lo Comunitario	Ciudadanía digital: habilidad para comprender cuestiones sociales y culturales a fin de promover actitudes éticas por medio del aprovechamiento de las herramientas digitales con las que cuentan.	8
6. Windows y su escritorio	36 a 40	Lenguajes	Uso de la tecnología: habilidad para usar herramientas digitales como hardware, software o internet con el fin de resolver obstáculos concretos o problemáticas de su entorno.	9
7. Archivos, carpetas y mi USB	41 a 45	De lo Humano y lo Comunitario	Automonitoreo: habilidad para establecer metas de aprendizaje y estrategias que permitan alcanzarlas.	10 y 11
Evaluación trimestral 1				12



Además, se incorpora un **dosificador anual**, dividido en tres trimestres, con indicadores por lección acerca de las habilidades digitales que se desarrollan, su vinculación con el campo formativo según la NEM y las semanas sugeridas de trabajo.

HABILIDADES DIGITALES

41

Sugerencias didácticas con solucionario

A lo largo de la **Guía didáctica**, el maestro encontrará sugerencias didácticas, recomendaciones y actividades de ejemplo, correspondientes a los tres momentos didácticos de la lección. Dichas sugerencias pueden servir para planificar el desarrollo de la sesión o utilizarse como modelo.

Asimismo, se proporcionan las soluciones de los ejercicios, se indica la habilidad digital que se trabaja y se relaciona el contenido de la lección con los campos formativos propuestos por la NEM.

De manera adicional, se incluyen tres tipos de recursos digitales para el maestro:

1. Recursos didácticos

Material de apoyo, consejos y reflexiones para desarrollar el tema expuesto en la lección.

2. Recursos digitales adicionales

Proporciona reflexiones, actividades y materiales de apoyo destinados a los estudiantes, y que permiten afianzar su conocimiento sobre el tema expuesto en la lección.

3. Para saber más

Son artículos, documentos o recursos variados que invitan al docente a reflexionar con mayor profundidad sobre el tema de la lección.

LECCIÓN 1

Partes de una computadora

Esta lección se relaciona con el campo Saberes y Pensamiento Científico al invitar a los estudiantes a identificar elementos presentes en su entorno.

Inicio

A manera de introducción, pida a los estudiantes que realicen la actividad que se propone. Al terminar, explique que, al igual que ellos, las computadoras cuentan con partes que les permiten llevar a cabo ciertas acciones, como pensar o dibujar.

Partes de una computadora

Inicio

Selecciona las partes del cuerpo con las que realizas cada acción.

Pensar

Ver

Dibujar

Correr

En la web

¿Qué partes de tu cuerpo te permiten realizar las acciones que se muestran en la imagen? ¿Qué partes de la computadora te permiten realizar las mismas acciones?

"El mouse y su mecanismo de trabajo", disponible en: tinyurl.com/bdemmcyt (Consulta: 19/09/2024)

"La computadora y sus partes para niños", disponible en: tinyurl.com/yc84jp8y (Consulta: 19/09/2024)

Para profundizar sobre el uso de las pantallas táctiles en el desarrollo cognitivo de los niños, puede consultar el siguiente enlace: tinyurl.com/382wdzcf (Consulta: 19/09/2024)

Desarrollo

Pregunte a los estudiantes si conocen algunas de las distintas partes de una computadora y solicite que las enuncien. Pídales que identifiquen primero el ratón, el teclado y el monitor. Una vez hecho, invítelos a realizar las actividades de la lección, incluyendo la actividad de la sección **En la web**. A continuación, pida a algunos de los estudiantes que lea en voz alta la información de la página 14. Explique a los estudiantes que el disco duro y el CPU se encuentran al interior del gabinete.

Evaluaciones trimestrales

Se incluye una propuesta de evaluación trimestral con y sin respuestas.

Evaluación 3

1. Escribe tres peligros que existen en Internet.

1. R. L.

2. R. L.

3. R. L.

2. ¿Con qué signo deben iniciar las operaciones en Excel?

= igual

3. Lee las siguientes afirmaciones e indica Verdadero o Falso, según corresponda.

PowerPoint es un procesador de textos de última generación. Verdadero Falso

El espacio de trabajo dentro de PowerPoint se llama diapositiva. Verdadero Falso

Internet es una aplicación que se instala en una computadora con información relevante. Verdadero Falso

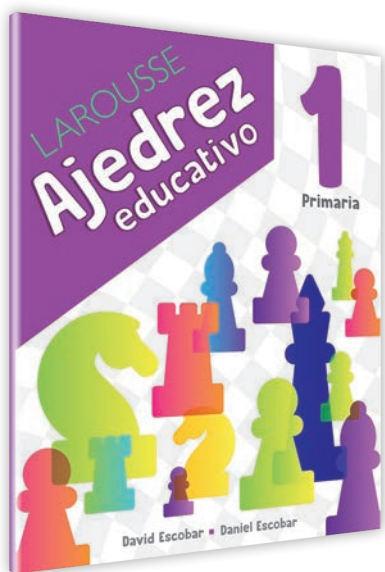
Internet implica riesgos para un niño como yo, tanto como caminar solo por la calle. Verdadero Falso

Las evaluaciones escritas no deben considerarse como determinantes para valorar los avances de los estudiantes, pues los temas de informática solamente pueden aprenderse con la práctica. Invite a sus estudiantes a seguir ejercitando los contenidos de las lecciones.

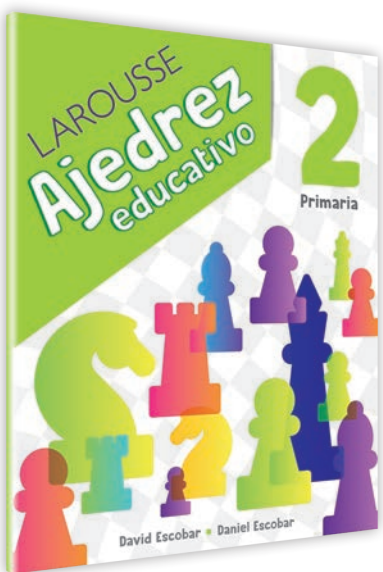
Ajedrez educativo



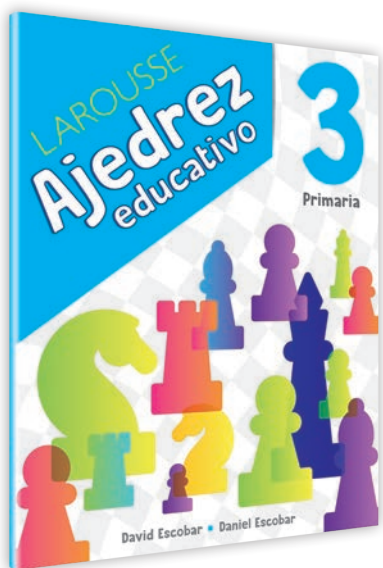
Libro del alumno



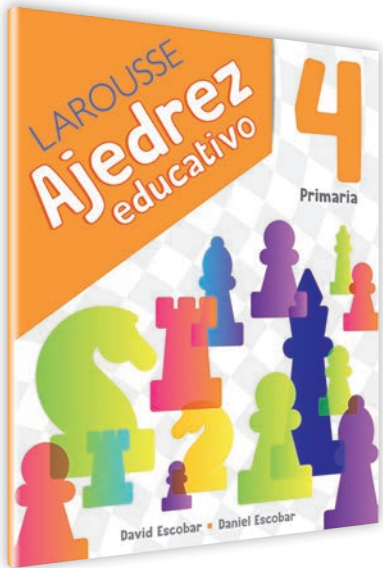
Primer grado
Cl: 100447



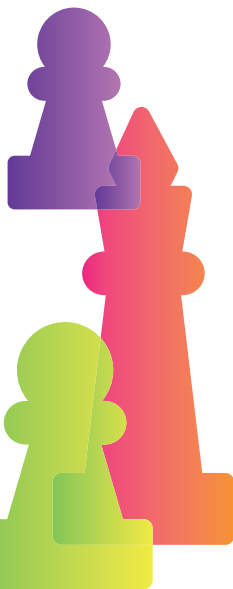
Segundo grado
Cl: 100448

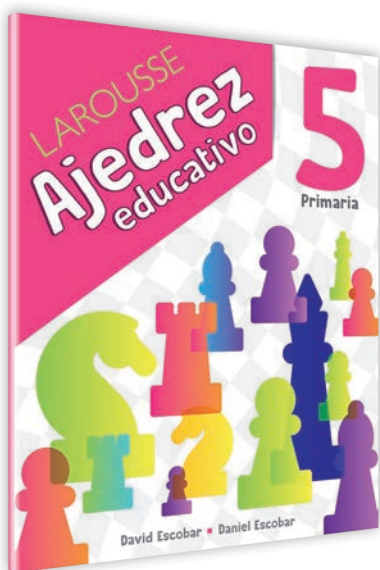


Tercer grado
Cl: 100449



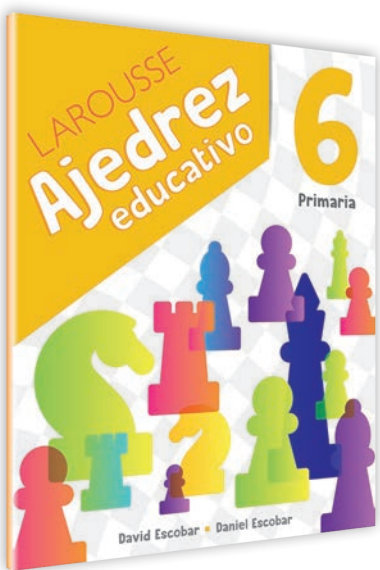
Cuarto grado
Cl: 100450





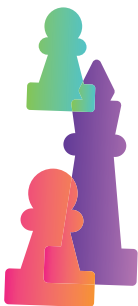
Quinto grado

Cl: 100451



Sexto grado

Cl: 100452



Ajedrez educativo 1, 2, 3, 4, 5 y 6

96 páginas c/u (incluye recortables de las piezas de ajedrez) • Tamaño: 21 × 27 cm • Encuadernación: Pasta suave

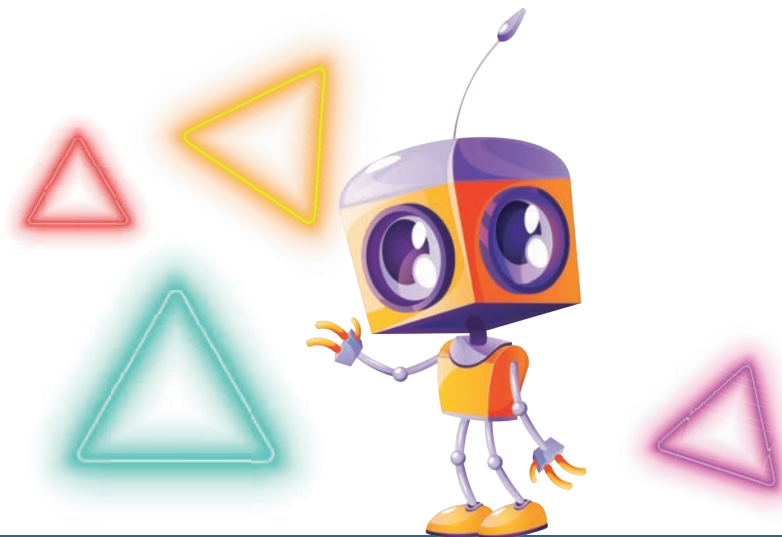
Guía didáctica



Disponible en
formato digital
para **descargarla** 
en la Plataforma
Recursos Académicos.



Estrucura del Libro del alumno



La serie de **Ajedrez educativo** introduce a los estudiantes en el mundo del ajedrez, inculcándoles las normas básicas de conducta y presentando progresivamente las características del tablero y de las distintas piezas, sus valores y sus movimientos, a la vez que se destacan los detalles de teoría más importantes. Todo ello apoyado de numerosos y amenos ejercicios de todo tipo.

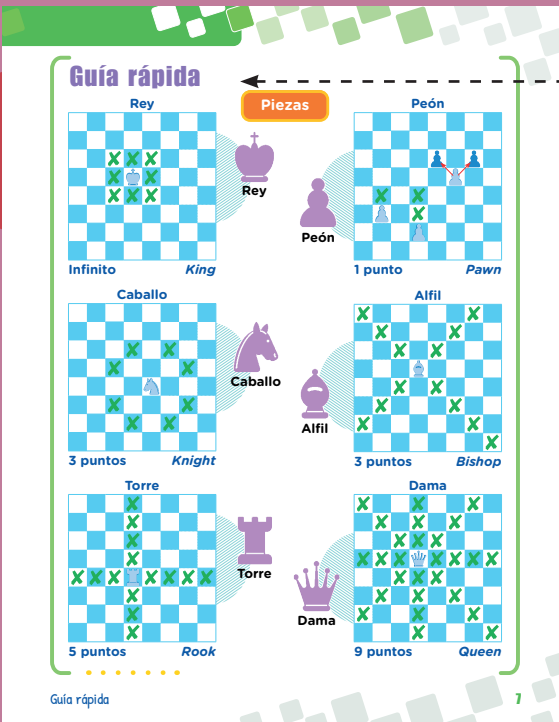
Incorpora una metodología que se adapta a distintas edades y características educativas de los estudiantes, pues la información se presenta de manera innovadora y lúdica. Asimismo, dentro de cada libro se incluyen secciones como:

Guía rápida con nombres de las piezas de ajedrez y los movimientos aprendidos en el grado anterior.

Explicaciones y ejercicios prácticos para el aprendizaje de conceptos.

Repaso final que puede servir para evaluar o autoevaluar lo aprendido en cada grado.

Recortables que incluyen las piezas del ajedrez para que el estudiante las utilice con el tablero que se ofrece en la contraportada del libro.



● Guía rápida

• Explicaciones y ejercicios prácticos



El tablero

El ajedrez es un juego con 32 piezas de dos colores, 16 de color claro y 16 de color oscuro, que se practica en un **tablero**, que es el campo de juego en el que se desarrolla y cuyo objetivo final es capturar al Rey contrario.

Asimismo, el ajedrez está compuesto de 64 casillas a las que se les denomina blancas y negras (claras u oscuras), respectivamente.

Al finalizar la partida, sin importar el resultado de la misma, ambos jugadores se estrecharán la mano en símbolo de respeto y amistad.

Juguemos a colocar el tablero

- Coloca boca abajo un tablero y giralo varias veces, luego dale la vuelta rápidamente e intenta colocarlo de forma correcta, es decir, con la casilla blanca junto a tu mano derecha.

8

Ajedrez educativo 4

Recordemos las piezas

Las 32 piezas del ajedrez tienen diferentes formas y son fáciles de distinguir. Éstas se dividen en:

16 blancas (claras)

1 Rey 1 Dama 2 Alfiles 2 Caballos 2 Torres 8 Peones

16 negras (oscuras)

1 Rey 1 Dama 2 Alfiles 2 Caballos 2 Torres 8 Peones

¡Comencemos a aprender a jugar ajedrez!

Ve el video mediante el código QR, o entra a tinyurl.com/prysw8ba

9

El tablero

• Repaso final



Repaso final

- Marca las casillas rojas para el Rey negro.
- ¿Cuántos Jaques pueden llevar a cabo las piezas blancas?
- Anota y señala el movimiento para que las piezas blancas ganen.

Explica qué es una doble amenaza.

92

Ajedrez educativo 4

Repaso final

- Marca con una X las casillas hacia las que se pueden mover las piezas de estos dos tableros.
- Encierra en un círculo las capturas que pueden hacer las piezas blancas.
- Anota la posición de todas las piezas.

92

Ajedrez educativo 1



• Recortables



Recortable

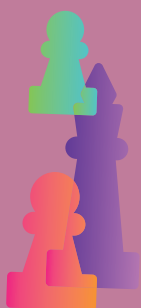
95

Ajedrez educativo es un proyecto que implica la enseñanza del ajedrez dentro del aula, por lo que los estudiantes desarrollarán competencias básicas relacionadas con:

- Matemáticas, ciencia y tecnología: ejercitación del cálculo, memoria, creatividad y planificación.
- Lingüística: elaboración de discusiones, debates, argumentación (tanto oral como por escrito).
- Aprender a aprender: trabajo de procesos de análisis y reflexión.
- Conciencia y expresiones culturales: analizar la historia del ajedrez desde un punto de vista cultural. Desarrollo de la creatividad y la imaginación.
- Comportamiento social y cívico: permite la integración social de las personas en diferentes grupos. Asimismo, promueve el trabajo bajo un marco de respeto y empatía.
- Iniciativa y espíritu emprendedor: incrementa la capacidad de toma de decisiones y de toma de conciencia de la responsabilidad ante una situación. Estimula el aprendizaje para transformar ideas y ser constantes en el logro de objetivos.
- Digital: al adaptarse a las nuevas tecnologías, permite jugar, ver partidas, escuchar, compartir y hacer comentarios en directo con personas de diferentes países a través de internet.

Finalmente, la serie de **Ajedrez educativo** incluye una serie de videos educativos que refuerzan los conceptos más importantes: nombre y movimiento de las piezas de ajedrez, así como algunas tiradas propias del juego.

• Videos



Estructura de la Guía didáctica



La **Guía didáctica** de *Ajedrez educativo* es una valiosa herramienta para el maestro, sin importar cuáles sean sus conocimientos acerca del ajedrez.

Inicia con una fundamentación pedagógica que explica:

- Qué es el ajedrez educativo y su diferencia con el competitivo.
- Por qué introducir el ajedrez en el aula.
- Objetivos del ajedrez educativo.
- Cómo se aplica el ajedrez educativo en el aula.
- Beneficios del ajedrez educativo.
- Normas de conducta del ajedrez educativo tanto para el estudiante como para el maestro.
- Desafíos para implementar el ajedrez educativo en el aula.
- La relación del ajedrez educativo con las inteligencias múltiples y con los campos formativos de la Nueva Escuela Mexicana (NEM).
- Otras habilidades que desarrolla el ajedrez educativo en el estudiante.
- Orientaciones didácticas del nivel educativo.

Fundamentación pedagógica

Qué es el ajedrez en el aula y diferencias con el competitivo

La existencia del ajedrez data de hace cientos de años y ha sido, para innumerables generaciones, un entretenimiento extraordinario. Durante su historia, este juego se ha extendido por todo el planeta, sin importar las tendencias culturales, sociales, políticas o religiosas de los distintos países. Recientemente y debido a la innovación tecnológica, sobre todo con el uso de las redes sociales, el ajedrez se ha extendido entre los adolescentes y jóvenes, quienes tienen más facilidad para intercambiar sus experiencias ajedrecísticas. Por ejemplo, ahora hay diversos sitios y aplicaciones para que los internautas participen en competencias y torneos en línea.



Por otro lado, es necesario precisar que hay dos tipos de ajedrez: el **competitivo** y el **educativo**. El ajedrez competitivo tiene características más complejas y sus objetivos se determinan en función de los logros en una competencia, es decir, implica jugar bien para ganar torneos y mejorar el ELO (sistema de puntuación con un método matemático, basado en el cálculo estadístico, para estimar la habilidad y el ranking relativo de los jugadores de ajedrez).

No obstante, en la serie *Ajedrez educativo*, nos referimos al ajedrez que se implementa dentro del aula como un deporte que se puede practicar de forma amistosa pero que, al igual que en otros deportes, hay una élite a donde sólo llegan los ajedrecistas más destacados.

En el ajedrez educativo, por otro lado, lo importante no necesariamente es tener un ganador del juego, sino observar, analizar, comprender y valorar cómo evolucionan los participantes, y cómo son las ganancias que obtienen con el simple hecho de “sentarse a jugar”; pero ello no significa que el ajedrez educativo esté reñido con fomentar la competencia pues, inevitablemente, conforme los estudiantes avanzan en su aprendizaje desarrollarán las estrategias necesarias para experimentar la satisfacción de ganar la partida. En resumen, en el siguiente esquema se señalan las diferencias entre el ajedrez competitivo y el educativo:

6

Fundamentación pedagógica

Orientaciones didácticas



Orientaciones didácticas para la educación primaria

El proceso para la implementación del proyecto ajedrez en el aula parte de distintas condiciones. Seguramente, los maestros tendrán estudiantes que nunca hayan jugado ajedrez y que desconocen por completo en qué consiste; pero, también tendrán alumnos que ya lo practiquen y que tengan conocimientos incipientes, intermedios o avanzados. Por ello, los contenidos que se incluyen en la serie *Ajedrez educativo*, pueden adaptarse según las necesidades de su grupo. No obstante, a continuación, ofrecemos orientaciones generales, con la intención de que los maestros tengan un punto de partida para guiar su trabajo.

Los objetivos que se plantean a continuación son útiles para todos los grados de nivel primaria, ya que, al inicio del curso, los maestros apenas explorarán los conocimientos y las habilidades de sus alumnos. A partir de ello, podrán transitar en esta propuesta en la medida de sus necesidades.

Objetivos ajedrecísticos en educación primaria

Tablero	• Identificar que es un cuadrado formado por filas y columnas que forman 64 casillas. • Reconocer claramente las filas (1 a 8) y las columnas (desde la a hasta la h). • Identificar la notación para el nombre de las casillas, por ejemplo: a1, h4 o e5. • Ubicar de manera correcta la casilla blanca a la derecha (h) y las casillas identificadas por su notación básica.
Piezas	• Identificar las seis piezas que integran el ajedrez: Rey, Dama, Alfil, Caballo, Torre y Peón. • Localizar las casillas que ocupa cada pieza y el orden que deben seguir para su acomodo.
Movimientos básicos de las piezas	• Reconocer cómo se mueve cada una de las piezas. • Diferenciar los movimientos, por ejemplo, ¿cuáles piezas se mueven hacia adelante o hacia atrás?, ¿cuáles en línea recta o diagonal?, ¿cuáles sólo avanzan una casilla?, y, ¿cuáles tienen desplazamientos más largos?
Valor de las piezas	• Identificar el valor de las piezas: la Dama vale 9 puntos; la Torre, 5 puntos; el Caballo y el Alfil, 3 puntos; y cada Peón sólo un punto. El del Rey es infinito. • Valorar cuánto pierde o gana al sacrificar piezas.

56

Fundamentación pedagógica



De manera adicional se incluyen rúbricas de observación como un instrumento que permitirá al maestro evaluar los avances del estudiante.

Rúbrica de observación



Rúbricas de observación

Como se mencionó anteriormente, en el proceso de enseñanza-aprendizaje, la evaluación juega un papel muy importante, pues es el momento en que, tanto los maestros como los estudiantes, tienen una visión de los avances logrados y se dan cuenta si se están cumpliendo los objetivos planteados.

Las rúbricas de observación son instrumentos de evaluación que permiten una valoración más consistente y objetiva. En la serie Ajedrez educativo, se propone su uso para tal fin. Básicamente, se sugieren rúbricas que evalúen los siguientes aspectos generales:

- Desempeño de los estudiantes durante la clase de ajedrez.
- Valores expresados durante una partida de ajedrez.
- Conocimientos básicos del juego de ajedrez.
- Autoregulación durante una partida de ajedrez.
- Comportamiento durante juegos cooperativos para la resolución de problemas.

Cabe mencionar que estas rúbricas de observación pueden ser empleadas desde preescolar hasta secundaria, y los maestros podrán considerar cuál le será de más utilidad, según el aspecto que deseen evaluar.

Algunas sugerencias para el docente durante la aplicación de las rúbricas de observación son:

Observe a los estudiantes durante la clase y evalúe su desempeño según cada criterio.

Marque el nivel correspondiente en la tabla.

A partir de los resultados que obtenga de la rúbrica, proporcione retroalimentación a los alumnos o motivos para que sean ellos quienes identifiquen sus áreas de oportunidad y trabajen para mejorar su desempeño.

Rúbricas de observación

59

Rúbrica para evaluar el desempeño de los estudiantes durante la clase de ajedrez

Aspecto a evaluar	Excelente	Bueno	Regular	Requiere apoyo
Conocimiento de las reglas del juego	Demuestra un dominio de las reglas del juego.	Conoce la mayoría de las reglas del juego.	Conoce algunas reglas, pero de manera imprecisa.	No demuestra conocimiento de las reglas del juego.
Habilidad técnica	Mueve con precisión y seguridad las piezas en el tablero, sin acordarlo con el patrón correspondiente.	Mueve con precisión las piezas en el tablero, aunque a veces titubea sobre el patrón correspondiente.	Sólo conoce algunos movimientos de las piezas.	No sabe cómo se mueven las piezas en el tablero.
Participación en la clase	Participa activamente en las actividades que se indican, hace preguntas y contribuye a la discusión.	Participa en la mayoría de las actividades pero no aporta nada nuevo a la discusión.	Participa sólo cuando tiene dudas sobre la discusión.	No participa, se muestra distraído o apático.
Comportamiento	Muestra respeto hacia el docente y sus compañeros y mantiene una actitud positiva en la clase y las partidas.	Generalmente es respetuoso con el docente y sus compañeros, con pocas distracciones.	Respeto al docente, pero no a sus compañeros y los distrae durante la clase o la partida.	Muestra falta de respeto para el docente y sus compañeros o tiene un comportamiento disruptivo.
Avances	Muestra una mejora notable en sus habilidades y comprensión desde la última sesión en la que se observó.	Muestra cierta mejora en sus habilidades y comprensión desde la última sesión en la que se observó.	Muestra un progreso mínimo en sus habilidades y comprensión del juego desde la última sesión en la que se observó.	No muestra progreso desde la última sesión en la que se observó.

Rúbricas de observación

60

Además, se proporcionan las soluciones de cada uno de los ejercicios que contiene el libro del alumno.

¿Cómo se llama la bruja malvada? Completa el nombre con las vocales, según corresponda.

R _ e _ g _ l _ i _ t _ a _
i _ e _ a _



¿Cuáles son los nombres de los dos hermanos gemelos? Encierra en un círculo la respuesta correcta.

Alfonso y Adolfo Alfredo y Alberto

¿Qué piezas son los dos hermanos gemelos? Marca con una ✓ la respuesta correcta.

Torres ☐  Alffiles ☒ 

26

Ajedrez educativo

Solucionario



¿Cómo son llamados los Caballos? Completa el nombre con las vocales, según corresponda.

S _ a _ l _ t _ a _ r _ i _ n _ e _ s
i _ a _ e _ a _



¿Qué instrumento tocan los Peones? Encierra en un círculo la respuesta correcta.

Actividades

27

Finalmente se incluye un dosificador anual por grado, dividido en tres trimestres, con indicadores acerca de las habilidades o valores que se trabajan en cada lección, una sugerencia de enseñanza, la vinculación con el campo formativo según la NEM y las semanas sugeridas de trabajo. Cada dosificador anual por grado estará disponible para su descarga en el portal de Recursos Académicos.

Dosificación anual					
Trimestre 1					
Versión para efectos de promoción.					
Lección	Páginas	Habilidad y/o valor que se trabaja	Sugerencia de enseñanza	Vinculación con el campo formativo	Semana
Normas de conducta	6-7	Atención	Reúna en duplas a los estudiantes y pida que, en una hoja de color, escriban las reglas del ajedrez en el aula que vienen en su libro. Solicite que las enmiquen y que las traigan consigo.	ENS: Reglas de convivencia en el aula. DHC: Vivir en sociedad.	1
Historia del ajedrez	8-9	Colaboración	Proyecte el video: <i>Ajedrez para niños</i> , disponible en tinyurl.com/2s3hk4kv , para que los estudiantes conozcan acerca del origen del ajedrez. Pida que en equipos elaboren un dibujo que resalte lo importante del video.	L: Resumen gráfico de información consultada.	2
Las piezas	10-11	Inclusión	Consiga un ajedrez. Reúna a los estudiantes en equipos para que observen, manipulen, comparen y describan las piezas del ajedrez. Destaque que, aunque sean diferentes, todas son valiosas.	SPC: Comparación de objetos de su entorno. ENS: Valor de todas las personas.	3 y 4
El tablero	12-21	Memoria Creatividad Ubicación espacial	Pida a los estudiantes que vean el video <i>El tablero</i> , disponible en tinyurl.com/52xv7m7h . Forme duplas con los alumnos. Entregue una ficha de color a un estudiante de cada dupla para que la coloque en una casilla del tablero de ajedrez. El otro compañero deberá decir el nombre de esa casilla según la fila y la columna en la que se encuentra. Se alternarán los turnos y ganará la dupla que acierte más nombres de casillas.	L: Diferencias entre letras y números. ENS: Participación igualitaria en actividades escolares. DHC: Soluciones creativas para situaciones de juego.	5 a 7
Campos formativos					
L: Lenguajes SPC: Saberes y Pensamiento Científico			ENS: Ética, Naturaleza y Sociedades DHC: De lo Humano y lo Comunitario		

Dosificación anual					
Trimestre 1					
Versión para efectos de promoción.					
Lección	Páginas	Habilidad y/o valor que se trabaja	Sugerencia de enseñanza	Vinculación con el campo formativo	Semana
Reglas básicas	22-23	Respeto	Forme equipos dentro del grupo para que elaboren un tarjetero ilustrado con las reglas básicas del ajedrez; utilicen tarjetas de cartulina tamaño media carta. Invite a los estudiantes a presentar sus trabajos al grupo.	L: Instrucciones orales o escritas para participar en un juego. ENS: Reglas para regular la convivencia.	8 y 9
El Rey	24-31	Expresión artística Pensamiento divergente	Reproduzca el video <i>El Rey</i> , disponible en tinyurl.com/yzac772t , para que los estudiantes observen los movimientos que puede hacer el Rey. Después, invite a los estudiantes a representar los movimientos del Rey en el patio o en el salón de clase. Reúna a los estudiantes en triadas e indique que jugarán a "Atrapar al Rey". Pida a cada equipo que consiga un tablero de ajedrez y dos Reyes (uno blanco y uno oscuro). A dos estudiantes asigneles un Rey. Después, solicíteles que coloquen a su Rey en una casilla dentro del tablero. A continuación, pida que ejecuten los movimientos correctos para llegar a atrapar al Rey del equipo contrario. El tercer tiradas, el estudiante registrará quien llegue primero en menos tiradas.	L: Uso de los elementos de los lenguajes artísticos. SPC: Resolución de problemas que implican sumas o restas. DHC: Características sonoras convencionales de letras, palabras o frases en canciones. ENS: Capacidad para tomar decisiones de forma autónoma.	10 a 12



Didacticubo
CI: 900935
ISBN: 9786072123090

Material objetual

Componentes

- 1. Cubo de tela relleno de hule espuma
- 2. 180 tarjetas intercambiables con imágenes diversas
- 3. Fichero de actividades

Es una propuesta que coexiste con diversos recursos de aprendizaje que se interconectan. Propicia que los alumnos construyan diversas interpretaciones del mundo natural y social, con perspectivas diferentes que favorecen el diálogo, el pensamiento creativo y crítico, la formación ciudadana y los valores.

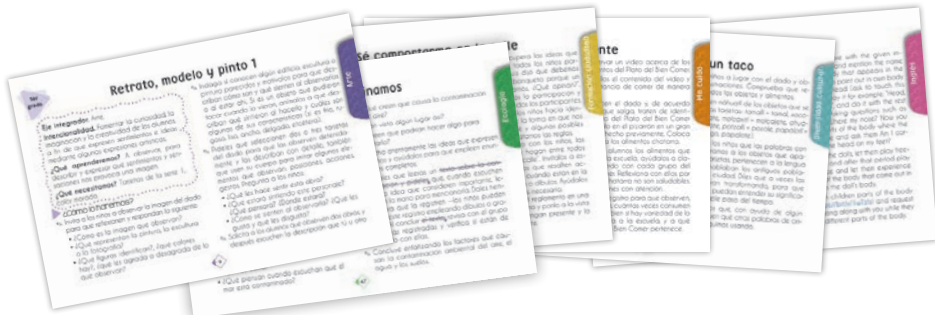
¿Por qué un paquete didáctico con cubo, tarjetas intercambiables y un fichero?

- Por su carácter lúdico.
- El juego moviliza los saberes intelectuales.
- Es motivador y genera expectativas en las niñas y los niños.
- Desarrolla la escucha, la observación y la atención.
- Favorece el trabajo colaborativo.
- Propicia el respeto, el orden y la tolerancia.
- Permite al docente ajustar las actividades de acuerdo con su contexto y disponibilidad de tiempo y recursos.

Estructura del fichero

- Presentación
- Índice
- Ejes integradores: Arte, Ecología, Me Cuido (Vida Saludable), Formación Ciudadana, Diversidad Cultural, Inglés.
- En cada eje se presentan cinco temas, y cada uno se desarrolla con tres fichas de actividades, una por grado.
- Un total de 90 fichas de actividades para preescolar.

Los ejes se diferencian por colores.



Estructura de las fichas

Intencionalidad. Es un enunciado que expresa el objetivo didáctico de la actividad.

¿Qué aprenderemos? Acota la intencionalidad específica para cada grado.

¿Qué necesitamos? Especifica el paquete de tarjetas a utilizar para el desarrollo de las actividades.

¿Cómo lo haremos?

En este apartado se desglosa el desarrollo de la actividad, resaltando la acción del niño en torno a la intención educativa que se persigue.

Notas importantes. Incluye sugerencias de actividades, orientaciones metodológicas, recursos de apoyo para el educador.

Sitios web actualizados, intercalados en el texto, como parte de las secuencias sugeridas.

Grado

1er grado

Titulo

Al son que me toquen bailo

Eje integrador

Arte

Eje integrador. Arte.

Intencionalidad. Fomentar la expresión mediante el lenguaje corporal y la danza.

¿Qué aprenderemos? A movernos como distintos animales e identificar qué hace nuestro cuerpo.

¿Qué necesitamos? Serie 4, color morada.

¿Cómo lo haremos?

- Solicita a los alumnos que observen detenidamente la imagen que haya salido en el dado para que la describan; algunas preguntas que pueden guiar esta descripción son:
 - ¿Saben cómo se llama este animal? ¿Cómo se mueve?
 - ¿Por qué la persona estará vestida así?
 - ¿Se parece a algún animal?
 - ¿Qué colores observan?
- En caso de que desconozcan el animal, propon que investiguen sobre éste en la biblioteca del aula, escolar o en casa.

Invita a los alumnos a que se muevan como el animal; mientras lo hacen, pregúntales qué parte del cuerpo están moviendo y qué sensaciones experimentan. Puedes completar la actividad con la observación de videos de los animales en movimiento.

Motívalos a que observen el video de la representación dancística que corresponde al animal, para que identifiquen los movimientos de los danzantes o bailarines y cómo imitan al animal representado. Plantea preguntas como éstas:

- ¿Cómo mueven los brazos? ¿Hacia dónde se mueven? ¿Qué hacen cuando están en un mismo lugar?
- ¿Cómo se mueven las faldas?
- ¿Qué parecen sus tocados o penachos?

Reparte listones, paliacates u otros objetos para que los alumnos los muevan conforme hacen movimientos. Haz énfasis en que observen lo que pasa con estos materiales cuando, por ejemplo, levantan los brazos, mueven de forma circular las muñecas, los lanzan, etc. Planteales

preguntas que les permitan describir y prever cómo van a reaccionar los materiales, cuando los muevan con distintas direcciones, fuerzas, empleando diferentes partes del cuerpo: ¿qué pasa si los mueven mientras están sentados, cuando corren, mientras caminan?, etcétera.

Indica a los alumnos que, al escuchar la música de la danza o baile, imiten el movimiento de los danzantes o bailarines o del animal, refiriendo qué parte del cuerpo están moviendo.

Notas importantes

Es sustancial que los alumnos, a partir de los movimientos, describan qué parte del cuerpo emplean y qué tipo de movimientos hacen para promover el abordaje de la corporeidad.

Puedes consultar más información de este tema en las diapositivas disponibles en el siguiente enlace:

- Ejes, esquemas, niveles y planos de la danza. Disponible en: <https://bit.ly/2NBUp50> (consultado el 12 de marzo de 2019).

Si requieres más información sobre los elementos de la danza, consulta los siguientes enlaces:

- Elementos de la danza. Disponible en: <https://bit.ly/2xCFBfG> (consultado el 12 de marzo de 2019).
- Hagamos arte. Elementos de la danza [video]. Disponible en: <https://bit.ly/2L855aA> (consultado el 12 de marzo de 2019).

Videos sobre las danzas

- Danza del calibri (Paraguay) [video]. Disponible en: www.youtube.com/watch?v=knsuZePGJD8 (consultado el 13 de marzo de 2019).
- Danza de los quetzales. En Yaonahuac. Disponible en: <https://bit.ly/2XS1nH5> (consultado el 13 de marzo de 2019).
- Danza de los quetzales [video]. Disponible en: <https://bit.ly/2Zg7mJX> (consultado el 8 de julio de 2019).
- Danza del venado [video]. Disponible en: www.youtube.com/watch?v=jTCmhhJk3ml (consultado el 12 de marzo de 2019).
- El lago de los cisnes [video]. Disponible en: <https://bit.ly/2G0yXR9> (consultado el 13 de marzo de 2019).
- La culebra [video]. Disponible en: <https://bit.ly/2L3kYLV> (consultado el 13 de marzo de 2019).
- La iguana, de Guerrero [video]. Disponible en: <https://bit.ly/2TUA1eW> (consultado el 12 de marzo de 2019).

180 tarjetas intercambiables

- Tarjetas plastificadas con ilustraciones o fotografías que se colocan en las caras del cubo de acuerdo con las actividades del fichero.
- En el frente un icono identifica el Eje integrador.
- En el reverso el color indica el Eje integrador.
- El Tema que se trabaja se enuncia en el reverso.

Se obsequiará un Didacticubo por colegio en la compra de las series de 1º y 2º grados que se indiquen.



Diccionarios y complementos ecolares

El prestigio editorial construido por la casa Larousse a lo largo de más de 160 años se hace patente en la gran variedad de obras que publicamos, entre las que destacan de manera prominente los diccionarios en los que los estudiantes, padres de familia, especialistas y público en general han encontrado una respuesta adecuada a sus necesidades.

El pequeño Larousse ilustrado, obra emblemática de nuestro catálogo, con más de 100 años de publicación ininterrumpida en español, cuenta ahora con una versión en línea que lo mantiene siempre actualizado.

Nuestros diccionarios escolares bilingües han acompañado a varias generaciones de estudiantes de primaria y secundaria quienes, gracias a los diferentes formatos y modalidades que se ofrecen, encuentran siempre una opción acorde a su nivel educativo y sus necesidades, propias de uso de la lengua materna y el inglés.

Asimismo, los diccionarios temáticos constituyen obras de referencia obligada para todo aquel que esté interesado en resolver dudas o incrementar sus competencias en áreas específicas del conocimiento.

Finalmente, nuestra oferta editorial se ve enriquecida con apoyos escolares elaborados con base en los contenidos fundamentales de los programas de estudio oficiales, por tanto, son un complemento para los libros de texto. Además, incluyen material de trabajo como biografías, mapas, esquemas, tabla periódica y otros.



El pequeño Larousse ilustrado

Sin duda es la obra de consulta por excelencia, indispensable en cualquier hogar u oficina, ideal para estudiantes de cualquier nivel y para cualquier lector que busque resolver sus dudas de manera rápida, clara y precisa.

La sección de lengua contiene 60 000 palabras y está enriquecida con desarrollos enciclopédicos que complementan cada definición.

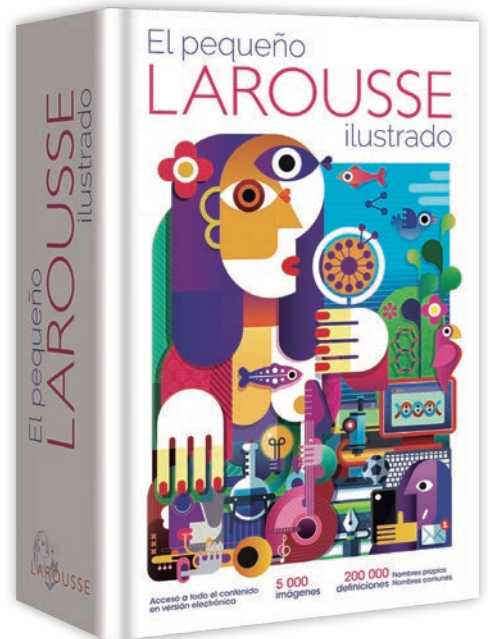
Incluye además: etimologías, neologismos, vocabulario técnico y científico; lengua culta, popular y familiar; voces propias de América Latina y anexos gramaticales.

La sección enciclopédica comprende 30 000 nombres propios sobre historia, geografía, literatura, arte, ciencia, tecnología, personajes de la historia y de la actualidad, hechos destacados, países y ciudades, entre otros, así como banderas, mapas históricos y geográficos y un atlas de los países latinoamericanos.

Incluye cuatro anexos especiales profusamente ilustrados: Huellas para la historia; Imágenes del mundo vivo; El lenguaje, la escritura y las lenguas; y Palabras en movimiento.

Disfrute también de El pequeño Larousse en internet.

La edición de *El pequeño Larousse ilustrado* le ofrece acceso a la versión completa en línea, que le permitirá contar con poderosas herramientas de búsqueda y una actualización permanente, para mantenerse siempre al día.



CI: 1024

Pasta dura
1888 páginas
Tamaño: 15,5 × 23,5 cm
ISBN: 9786072122390

Diccionario Enciclopédico Usual

El único diccionario enciclopédico diseñado para estudiantes.

- **80 000 palabras o artículos.**
- **Más de 200 000 definiciones.**
- **120 mapas a todo color.**
- Ilustraciones, cuadros y esquemas, acompañados de explicaciones que ofrecen informaciones enciclopédicas complementarias.
- Un compendio gramatical, al final de la obra, que permite resolver las principales dificultades del idioma.
- Prefijos y sufijos de origen griego y latino, con sus significados y ejemplos.
- Toda la riqueza y la actualidad de la lengua española en Latinoamérica.
- Locuciones y expresiones relacionadas con las ciencias y técnicas modernas.



CI: 1040

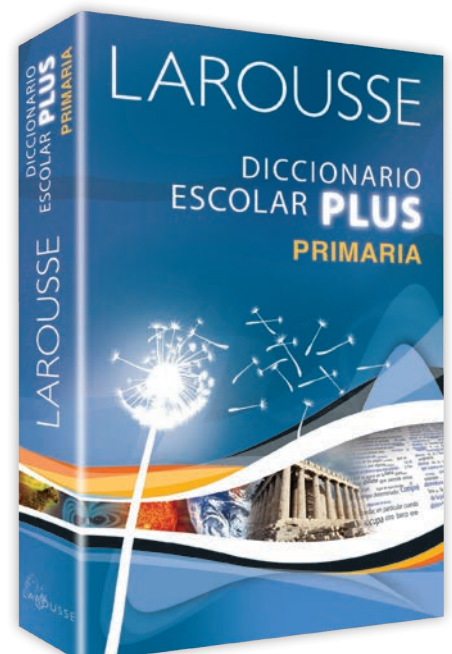
Pasta suave
880 páginas
Tamaño: 13,5 × 21,5 cm
ISBN: 9786072103375

Diccionario Escolar Plus Primaria

- **Más de 26 000 entradas.**
- **55 000 acepciones.**
- Categoría gramatical (con modelo de conjugación, si lo tiene).
- Zona y forma de uso.
- Locuciones y frases hechas.
- Sinónimos y antónimos.
- Numerosos ejemplos de uso de conjugación.
- Modelos.

CI: 1121

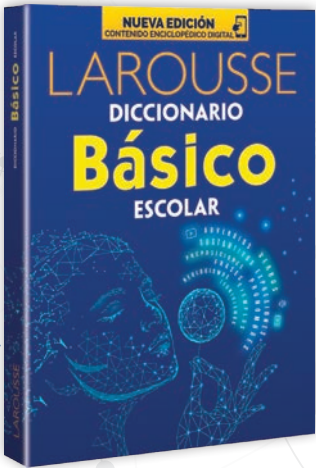
Pasta suave 664 páginas
Tamaño: 13,5 × 21 cm
ISBN: 9786074001112



NUEVA EDICIÓN
CONTENIDO ENCICLOPÉDICO DIGITAL

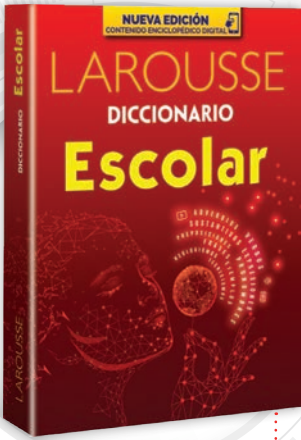


Una nueva generación de diccionarios



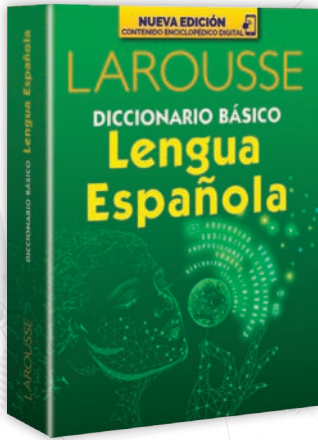
Cl: 10751
Pasta suave
448 páginas
Tamaño 13.5 × 18 cm
ISBN: 9786072123984

- Más de 95 000 definiciones, frases y ejemplos.
- Más de 28 000 palabras definidas.



Cl: 10651
Pasta suave
608 páginas
Tamaño 13.5 × 18 cm
ISBN: 9786072123991

- Más de 120 000 definiciones, frases y ejemplos.
- Más de 39 000 palabras definidas.



Cl: 10551
Pasta suave
864 páginas
Tamaño 13.5 × 18 cm
ISBN: 9786072124004

- Más de 135 000 definiciones, frases y ejemplos.
- Más de 46 000 palabras definidas.

- Ahora con divertidos juegos y contenidos escolares
- Complementos digitales para estudiantes, maestros y padres de familia

PALABRAS
DEFINIDAS

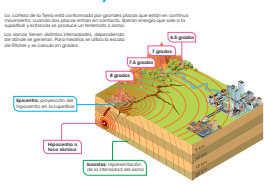
MÁS

ACEPCIONES

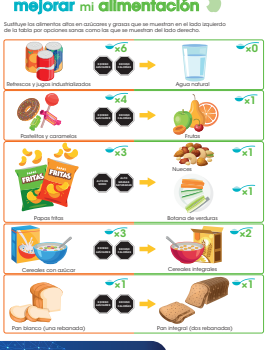
EJEMPLOS

Hemos actualizado y enriquecido los **mejores diccionarios** escolares para estar al día con el lenguaje actual y las ventajas de la **tecnología moderna**.

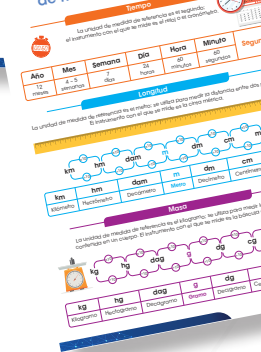
Terremotos y maremotos



Acciones para mejorar mi alimentación



Unidades de medida



Útiles **encartes a color**
completamente **nuevos**

Códigos QR en las páginas interiores
para tener acceso a **videos, audios**
y **realidad aumentada**.



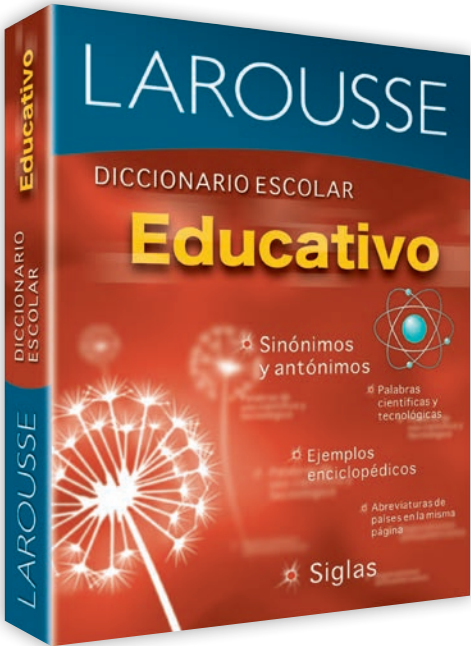
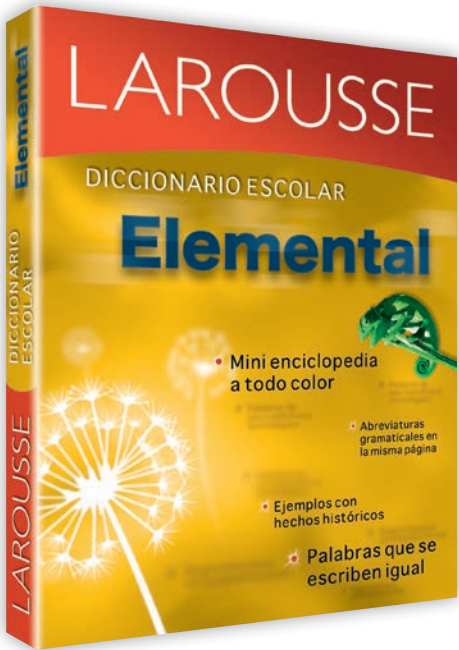
Una línea de diccionarios que garantiza la comprensión de definiciones al máximo, con conceptos indispensables para la enseñanza de los estudiantes.

Diccionario Escolar Elemental

- Más de 10 000 entradas.
- Más de 27 000 acepciones.
- Más de 20 000 ejemplos de uso de la lengua y enciclopédicos.
- Minieniclopedia de 48 páginas a todo color que enriquece con información adicional ciertos conceptos para esta edad.

CI: 1131

Pasta suave
400 páginas
Tamaño: 13 × 18 cm
ISBN: 9789702206989



Diccionario Escolar Educativo

- Más de 18 000 entradas.
- Más de 39 000 acepciones.
- Más de 30 000 ejemplos de uso de la lengua y enciclopédicos.
- Navegador temático.

CI: 1122

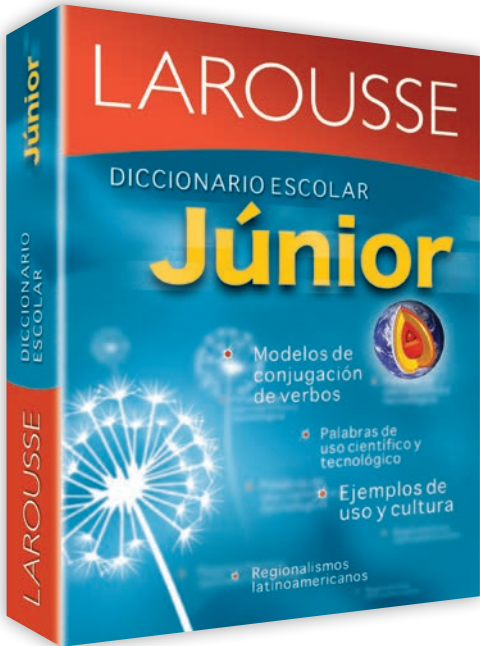
Pasta suave
548 páginas
Tamaño: 13 × 18 cm
ISBN: 9789702211051

Diccionario Escolar Júnior

- Más de 24 000 entradas.
- Más de 66 000 acepciones.
- Más de 48 000 ejemplos de uso de la lengua y enciclopédicos.
- Suplemento con 72 modelos de conjugación.
- Sinónimos, antónimos y homónimos.
- 5 000 regionalismos.
- Suplemento de 24 láminas temáticas a color para apoyar el programa escolar.

CI: 1113

Pasta suave
744 páginas
Tamaño: 13 × 18 cm
ISBN: 9789702206965



Diccionario Básico
Español/Inglés - English/Spanish

Nivel: Básico.

Con suplemento gramatical.

- Más de 50 000 palabras y expresiones.
- Más de 80 000 traducciones.
- Vocabulario de mayor uso en ambos idiomas.
- Las palabras del español más utilizadas en los países de América Latina.
- Expresiones de ambos idiomas claramente identificadas.
- Gran cantidad de significados y ejemplos de uso en cada palabra.
- Lista de naciones, nacionalidades e idiomas.
- Lista de verbos irregulares del inglés.
- Guía de pronunciación en ambos idiomas.
- Palabras del inglés seguidas de su fonética.

CI: 1540

Pasta suave
528 páginas
Tamaño: 11 x 18 cm
ISBN: 9789702216179



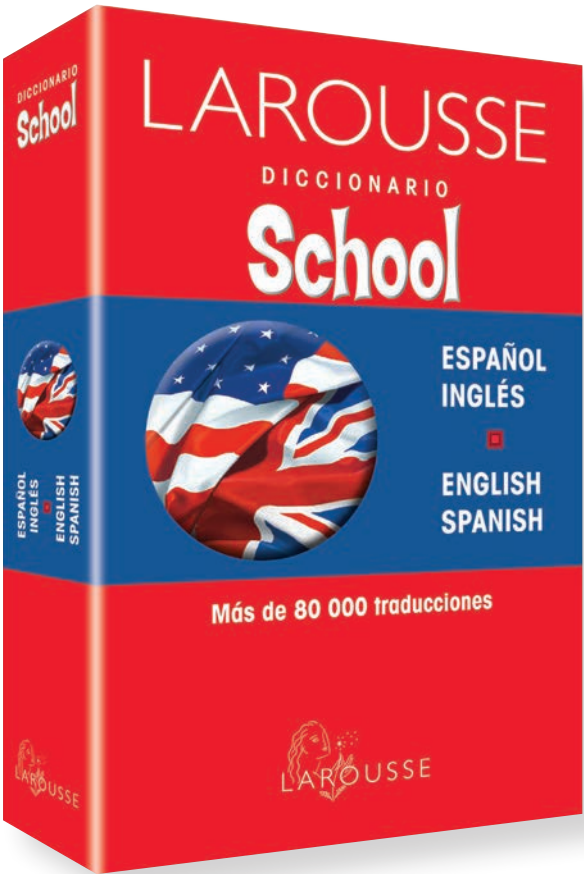
Diccionario School
Español/Inglés - English/Spanish

Nivel: Básico.

- Más de 55 000 palabras y expresiones.
- Más de 80 000 traducciones.
- El uso del inglés y su ortografía corresponden al inglés de Estados Unidos de Norteamérica y las variaciones británicas están claramente identificadas.
- Modismos, ejemplos, expresiones idiomáticas, siglas, abreviaturas y nombres propios.
- "El idioma en acción" es una nueva sección que permite aprender y desarrollar el uso del idioma: hablar por teléfono, escribir una carta, etcétera.
- "La gramática inglesa" es un nuevo suplemento que permite adquirir los conocimientos básicos gramaticales por medio de ejemplos prácticos de uso para un contexto comunicativo.
- Verbos irregulares del inglés y guía de pronunciación.

CI: 1531

Pasta suave
800 páginas
Tamaño: 11 x 18 cm
ISBN: 9789702211570



Diccionario Pocket

Español/Inglés - English/Spanish

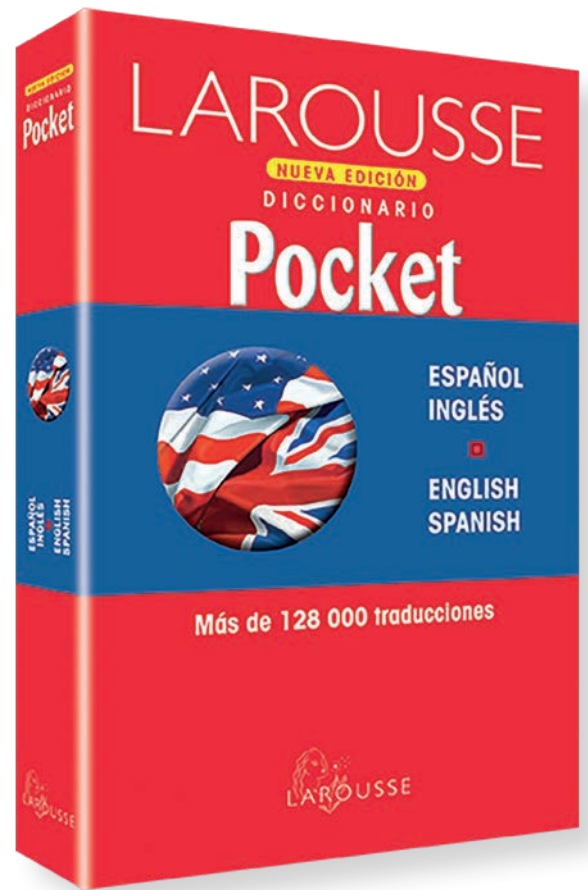
El más completo entre los de su tamaño.

Nivel: Intermedio.

- **Más de 128 000 traducciones.**
- El diccionario bilingüe ideal en la escuela, la oficina, para viajar y consultar todo lo relacionado con el idioma inglés.
- Por su contenido y tamaño es el más completo y cómodo.
- Guía de pronunciación del inglés.
- Separación silábica de todas las palabras en ambos idiomas.
- Sinónimos en ambas lenguas.
- Expresiones idiomáticas.
- Términos técnicos, científicos y vocabulario especializado.
- Amplia cobertura del inglés americano y variantes británicas.
- Síntesis de gramática española e inglesa.
- Cuadro de conjugación de verbos regulares e irregulares del español.
- Verbos irregulares del inglés.

CI: 1530

Pasta suave
688 páginas
Tamaño: 11,5 x 18 cm
ISBN: 9786072110717



Diccionario Bilingüe Plus

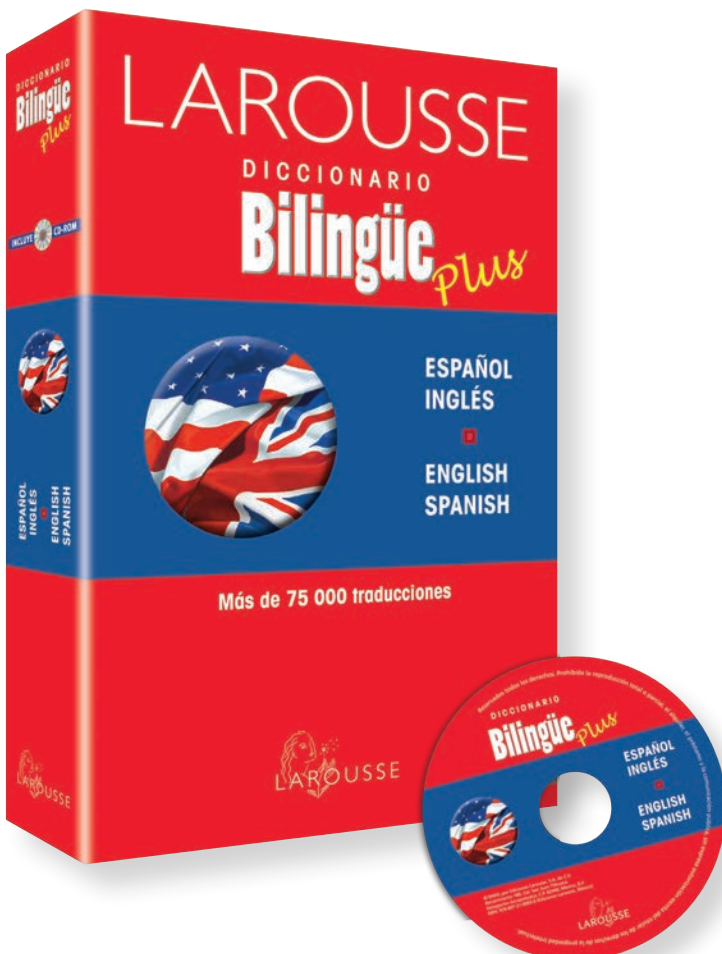
Español/Inglés - English/Spanish

Nivel: Intermedio.

- **Más de 32 000 palabras.**
- **Más de 80 000 traducciones.**
- **Más de 30 000 acepciones.**
- Acepciones, categorías gramaticales, contexto o matiz, dominio, ejemplos de uso, notas gramaticales, frases habituales, perífrasis verbales, significado de siglas y abreviaturas de uso corriente.
- Además, hay numerosos recuadros temáticos (por ejemplo, oficios, verduras, frases de apoyo), observaciones sobre usos y sentidos y aclaraciones precisas acerca de falsos amigos.
- Suplemento cultural y gramatical de 46 páginas.
- 16 páginas de ilustraciones a todo color.

CI: 1534

Pasta suave
784 páginas
Tamaño: 13,5 x 21 cm
ISBN: 9786072100930



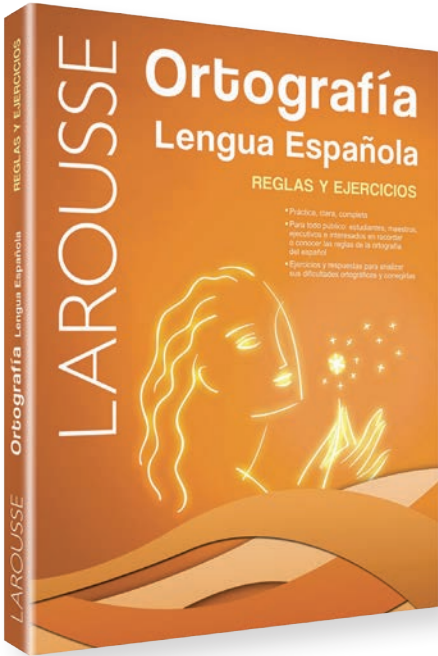
Ortografía Lengua Española
Reglas y Ejercicios

Una obra para iniciarse o recordar la ortografía del español. Muy útil para todo público.

- Para resolver los problemas y dudas de la ortografía del español.
- Numerosos ejemplos para ilustrar las reglas.
- Gran cantidad de ejercicios y soluciones para corregir errores.
- Ágil, práctica y muy fácil de consultar y trabajar.

CI: 1800

Pasta suave
316 páginas
Tamaño: 17 x 23 cm
ISBN: 9789706078148



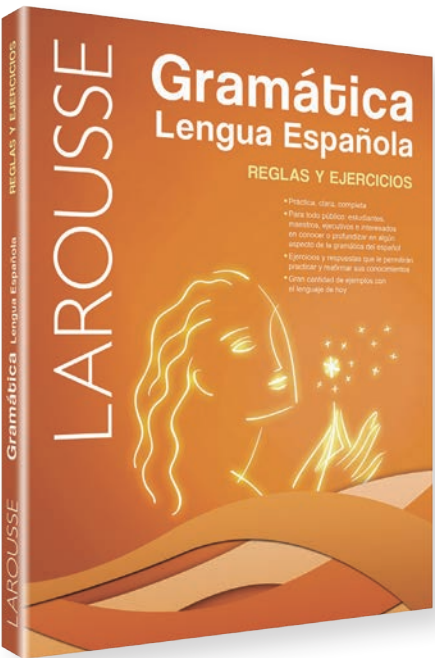
Gramática Lengua Española
Reglas y Ejercicios

Para iniciarse o recordar la gramática del español.
Necesaria en la escuela y en la casa.

- Práctica, clara y completa.
- Una gran cantidad de ejercicios y respuestas para practicar y reafirmar los conocimientos.
- Trata con detalle cada una de las categorías gramaticales: sustantivo, adjetivo, artículo, verbo, pronombre, adverbio, preposición y conjunción; se estudian sus características formales, sus accidentes gramaticales, los procesos de su formación y derivación, sus clases, etcétera.
- Apéndice con las principales reglas ortográficas.
- Apéndice con los verbos más usuales y sus modelos de conjugación.
- Listado de palabras que con frecuencia presentan dudas. Ejemplo: porqué, por qué, porque, por que...

CI: 1801

Pasta suave
296 páginas
Tamaño: 17 x 23 cm
ISBN: 9789702200581



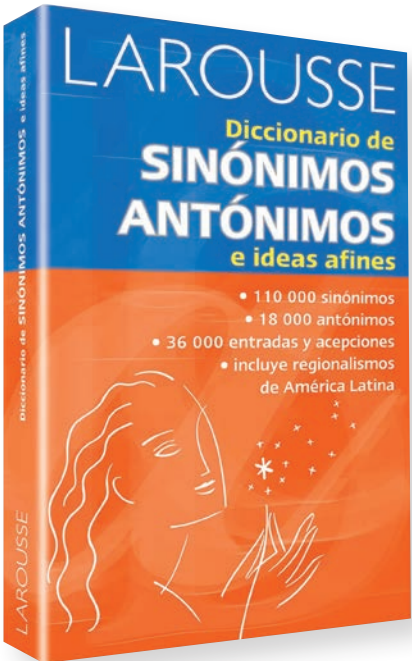
Diccionario de Sinónimos, Antónimos
e Ideas afines

Para estudiantes y todo público que requieren de una obra de consulta fácil y rápida.

- 110 000 sinónimos.
- 18 000 antónimos.
- 36 000 entradas y acepciones.
- Incluye regionalismos de América Latina.

CI: 1210

Pasta suave
576 páginas
Tamaño: 11,5 x 17,5 cm
ISBN: 9789702200277



Monografías y Biografías de 1º a 3º de Primaria

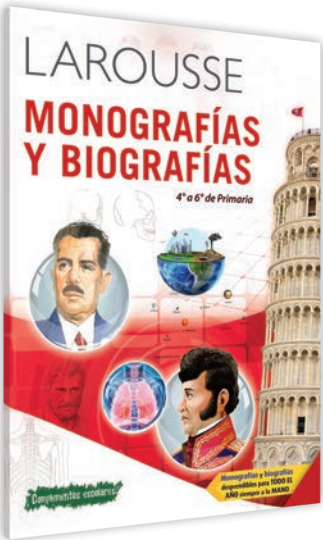
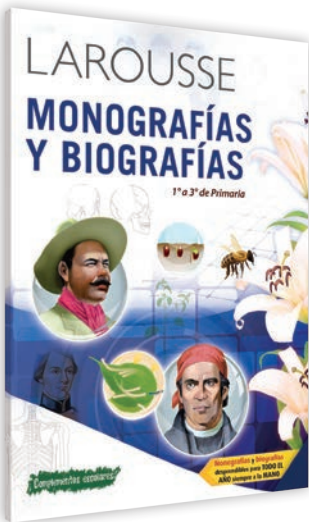
Un producto que satisface los requerimientos que puedan tener a lo largo de cada ciclo escolar los alumnos de los primeros tres grados de la educación primaria.

Con monografías y biografías, para cumplir las posibles solicitudes de los maestros.

- 32 biografías de personajes diversos.
- 10 monografías de efemérides y temas patrios.
- 6 esquemas del cuerpo humano.
- 8 monografías de historia, temas de actualidad, salud, ciencias naturales, etcétera.

CI: 1163

Pasta suave
56 páginas
Tamaño: 21 × 30 cm
ISBN: 9786072103412



Monografías y Biografías de 4º a 6º de Primaria

Un producto que satisface los requerimientos que puedan tener a lo largo de cada ciclo escolar los alumnos de los últimos tres grados de la educación primaria.

Con monografías y biografías, para cumplir las posibles solicitudes de los maestros.

- 48 biografías de personajes diversos.
- 10 monografías de efemérides y temas patrios.
- 7 esquemas del cuerpo humano.
- 13 monografías de historia, temas de actualidad, salud, ciencias naturales, etcétera.

CI: 1164

Pasta suave
72 páginas
Tamaño: 21 × 30 cm
ISBN: 9786072103429

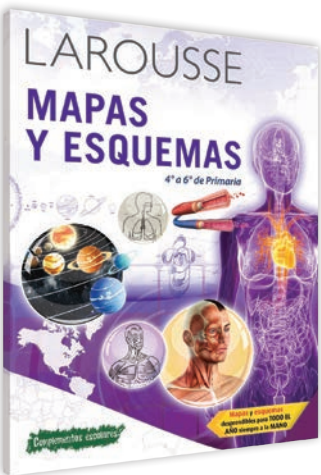
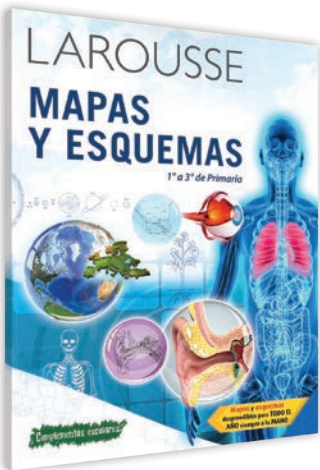
Mapas y Esquemas de 1º a 3º de Primaria

Un producto que satisface los requerimientos que pueden tener a lo largo de cada ciclo escolar los alumnos de los primeros tres grados de la educación primaria.

- Con mapas y esquemas con y sin nombres, para cumplir las posibles solicitudes de los maestros.
- 29 esquemas de contenido diverso.
- 11 diferentes mapas.

CI: 1161

Pasta suave con pleca de corte para desprender
80 páginas
Tamaño: 21 × 27.5 cm
ISBN: 9786072103399



Mapas y Esquemas de 4º a 6º de Primaria

Un producto que satisface los requerimientos que pueden tener a lo largo de cada ciclo escolar los alumnos de los últimos tres grados de la educación primaria.

Con mapas y esquemas con y sin nombres, para cumplir las posibles solicitudes de los maestros.

- 13 esquemas de contenido diverso.
- 35 diferentes mapas.

CI: 1162

Pasta suave con pleca de corte para desprender
96 páginas
Tamaño: 21 × 27.5 cm
ISBN: 9786072103405

Libro Integrado 1, 2, 3, 4, 5 y 6. Primaria

Ejercicios de todas las asignaturas

La serie **Libro Integrado** permite a los estudiantes repasar y ejercitar los contenidos de todas las asignaturas de educación primaria. Es una propuesta amena y accesible que acompañará el proceso de enseñanza-aprendizaje durante el ciclo escolar. Se puede usar tanto en el salón de clases como en casa, ya sea como tarea o simplemente para repasar lo aprendido. Esta obra es, sin duda, el complemento ideal para todo el curso.



Ci: 5214
296 páginas
ISBN: 9786072123465



Ci: 5215
296 páginas
ISBN: 9786072123472



Ci: 5216
296 páginas
ISBN: 9786072123489



Ci: 5217
304 páginas
ISBN: 9786072123496

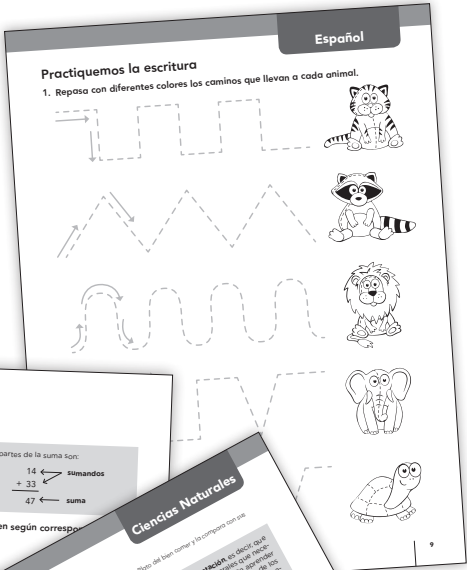
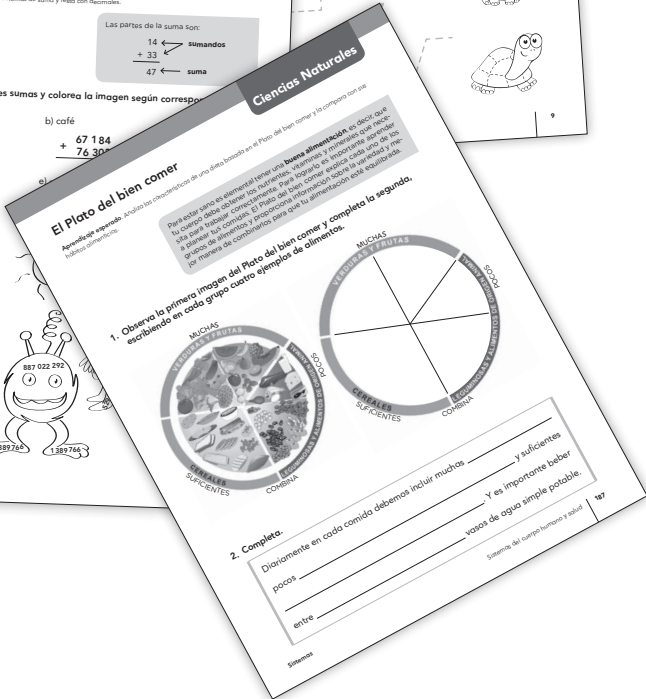
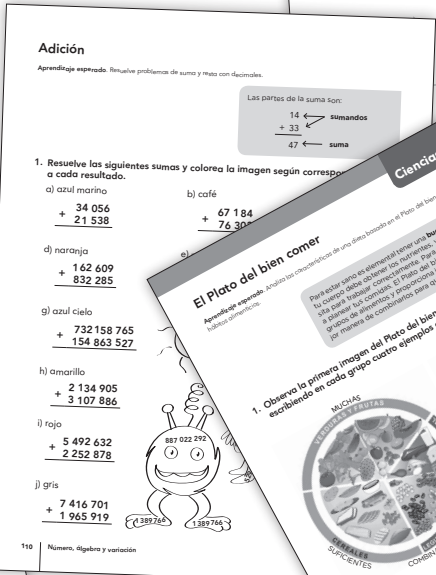
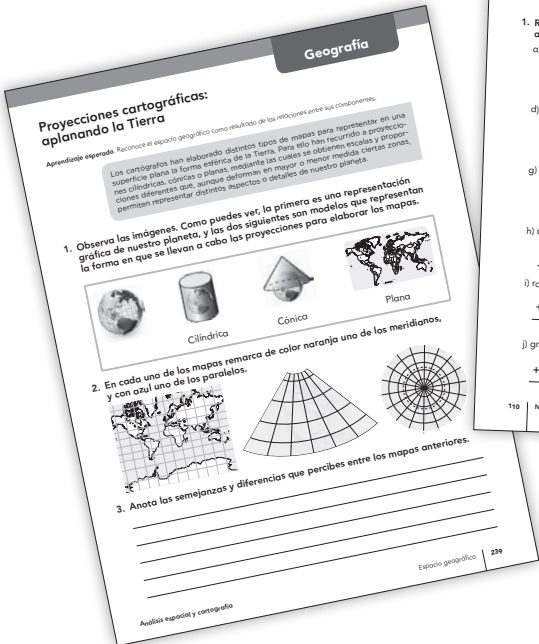


Ci: 5218
304 páginas
ISBN: 9786072123502



Ci: 5219
304 páginas
ISBN: 9786072123519

6 libros
Pasta suave
Tamaño: 20.5 x 27 cm



Ejercicios de Caligrafía 1, 2, 3, 4, 5 y 6. Primaria
Letra script y cursiva

Esta serie fue especialmente diseñada para ayudar a los alumnos de primaria a ejercitar la letra script y cursiva de manera sencilla, al remarcar y copiar trazos, letras, palabras y enunciados. En cada sección se trabaja con tres símbolos o letras, tanto en letra script como en cursiva. De esta manera se mejora al mismo tiempo la escritura y la ortografía. Los textos incluidos aportan también información interesante sobre lugares, cosas y personajes, así como ideas para lograr una mejor convivencia con los demás y para cuidar el medio ambiente.



CI: 51971
ISBN: 9786072121096



CI: 51972
ISBN: 9786072121102



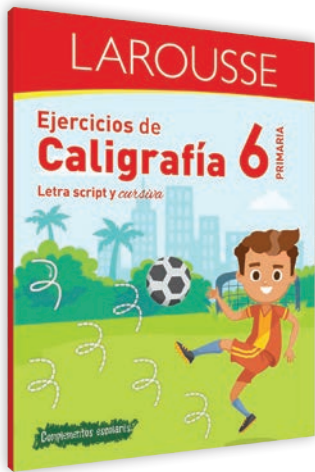
CI: 51973
ISBN: 9786072121119



CI: 51974
ISBN: 9786072121126



CI: 51975
ISBN: 9786072121195



CI: 51976
ISBN: 9786072121218

6 libros
Pasta suave
80 páginas c/u
Tamaño: 21 x 27 cm
ISBN de colección: 9786072113909



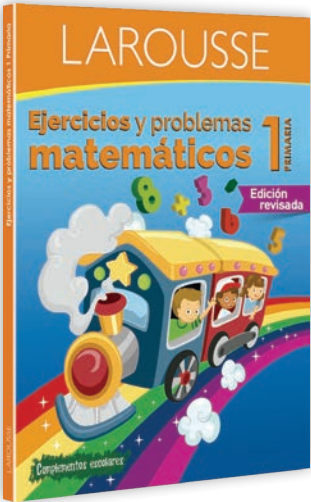
Ejercicios y problemas matemáticos 1, 2, 3, 4, 5 y 6. Primaria

Complemento escolar auxiliar en el aprendizaje de las matemáticas.

- Contenidos que se relacionan con el plan de estudios de la SEP.
- Sugerencias didácticas como actividades, materiales, estrategias, etcétera.
- Actividades que favorecen el desarrollo de las habilidades matemáticas.
- Tips que facilitan la ejecución de ejercicios.
- Respuestas a los ejercicios que permiten a adultos y niños la revisión del trabajo.
- Repasos para reforzar la adquisición del aprendizaje.
- Agrupado en temas acordes con el grado de dominio del niño.

6 libros

Pasta suave
144 páginas c/u
Tamaño: 20.5 × 27 cm



CI: 6552

ISBN: 9786072115620



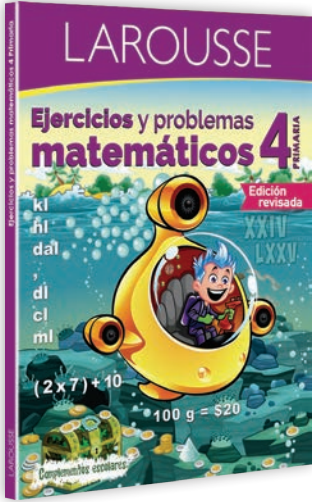
CI: 6553

ISBN: 9786072115743



CI: 6554

ISBN: 9786072115613



CI: 6555

ISBN: 9786072115606



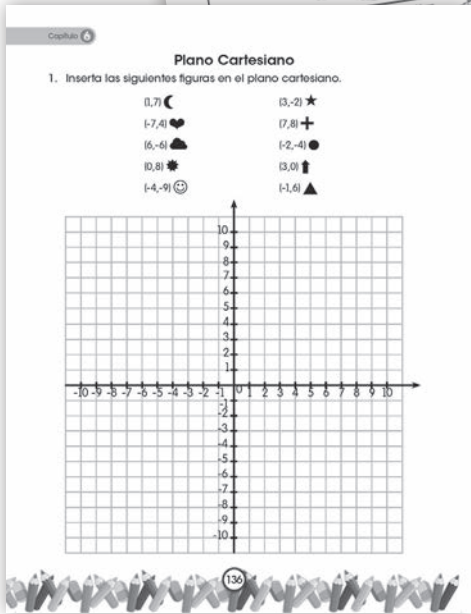
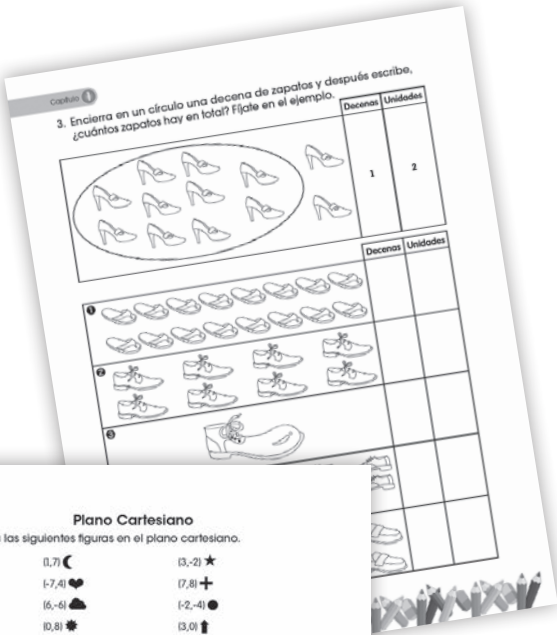
CI: 6556

ISBN: 9786072115590



CI: 6557

ISBN: 9786072115583



OFICINAS CORPORATIVAS

Renacimiento 180
Col. San Juan Tlihuaca, Azcapotzalco
C.P. 02400, Ciudad de México
Tel. Conmutador (55) 53 54 91 00
(55) 11 02 13 00

✉ adelareyes@editorialpatria.com.mx
educacionbasica@hachette.com.mx

CONTACTE A SU ASESOR:



www.larousse.com.mx

