

## DESCUBRE... LAS RAÍCES DE MÉXICO

### José Luis Trueba Lara

José Luis Trueba Lara nació en 1960. Estudió Sociología y Filosofía de la ciencia en la UAM, e Historia en la UNAM. Ha publicado catorce libros de política, 17 de Historia y Filosofía y dos de ficción. Durante veinticinco años impartió clases en diversas universidades. Fue director de las revistas *El Chahuistle* y *El Guajolote*.

### Síntesis

¿Cómo vivían los antiguos habitantes de México?, ¿cuál fue su origen, ¿cómo construyeron sus ciudades?, ¿de qué manera continúan presentes? Éstas interrogantes y otras más han dado lugar a apasionantes discusiones a lo largo de los años; por eso, el presente libro trata de ofrecer algunas respuestas con interesantes explicaciones, increíbles fotografías y extraordinarias ilustraciones.

### Análisis

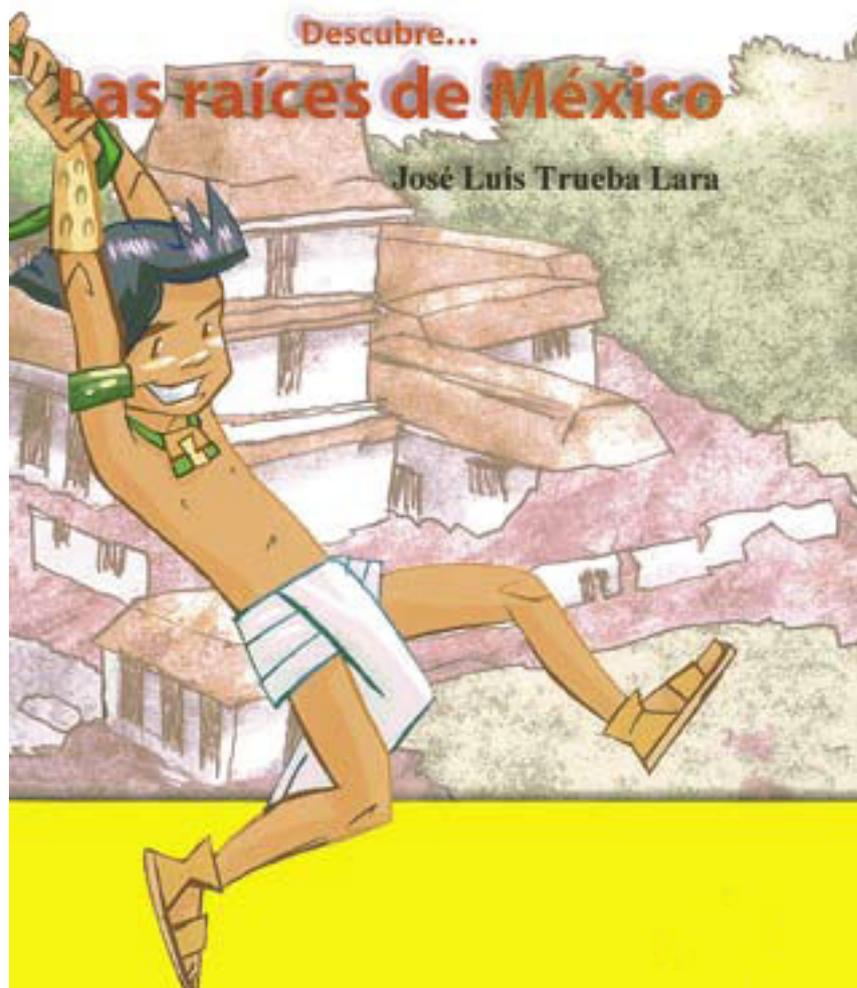
El conocer nuestras raíces nos permite asumir con mayor responsabilidad la identidad nacional, ya que parte de las costumbres actuales son el resultado del amalgamamiento de las culturas que nos dieron origen.

# Guía para maestros

## cuarto grado

### loqueleo

#### SANTILLANA



### Oswaldo Cortés

Nació en la ciudad de México en 1975. Es ilustrador, historietista y artista autodidacta. Su trabajo de historieta está dotado de un fuerte humor negro, que se refleja en sus personajes. Ha impartido cursos de Método de Dibujo, Cartonería y Alebrijes.

# Guía para maestros

## cuarto grado

### ESPAÑOL

#### Antes de la lectura

- Cuestionar a los niños sobre el título del libro, las ilustraciones u otros temas que aborda el texto.

#### Durante la lectura

- Confirmar las hipótesis de los estudiantes. Para esto, la lectura puede interrumpirse cuando sea necesario.

#### Después de la lectura

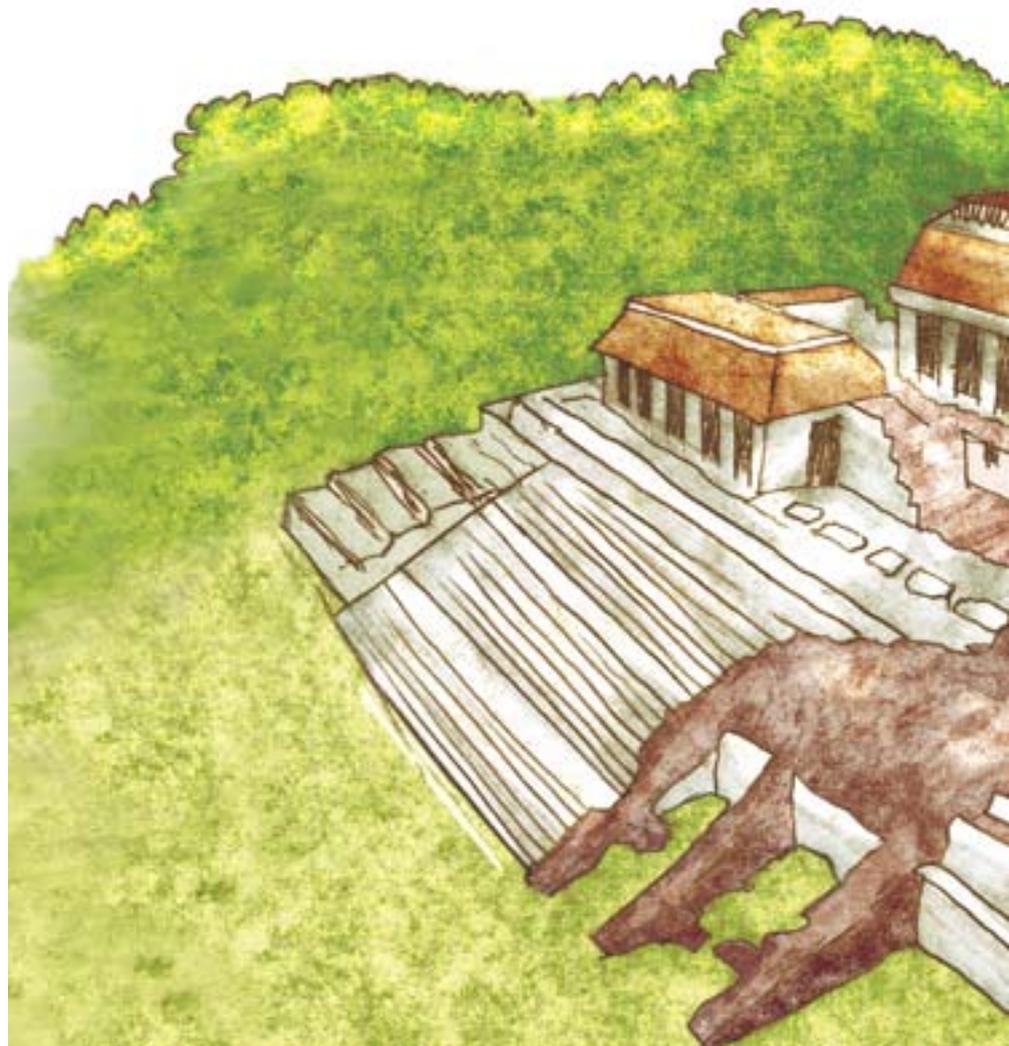
- Orientar a los alumnos para que reconstruyan la información leída, ya que este tipo de texto lo exige.

#### Leer y compartir

- Realizar la lectura por temas para que los niños comprendan la estructura de un texto informativo.

#### Reflexión sobre la lengua

- Comentar con los alumnos las actividades y acertijos de la página 96 del libro de español.
- Comparar las adivinanzas de la página 56. Para llevar a cabo esta actividad, los pequeños pueden dividirse en equipos y practicar una lectura de muestreo para descubrir el significado.
- Propiciar que los estudiantes comenten libremente las adivinanzas.



- Establecer, con los niños, la diferencia entre una adivinanza y un acertijo.
- Estimular a los alumnos para que inventen adivinanzas a partir de la información que ofrece el libro *Descubre... las raíces de México*.

#### Tiempo de hablar y escuchar

- Pedir a los estudiantes que lean la información de la página 78 que se refiere a la zona arqueológica de Tajín y señalarles que investiguen con respecto al tema de manera individual.
- Integrar a los alumnos en equipos de cuatro, luego, indicarles que cada grupo elabore un escrito con la información recabada; después, prepare una conferencia para exponer su trabajo.
- Destinar una sesión para que los alumnos presenten sus informes.
- Propiciar un clima de respeto y confianza para que los pequeños comprendan y acepten las observaciones que tienen como fin mejorar su participación.



# Guía para maestros

## cuarto grado

### HISTORIA

#### Contenido:

México prehispánico

- La información que ofrece el presente libro puede ser de gran utilidad para apoyar los contenidos sugeridos en este bloque temático.
  - A) Antecedentes de la prehistoria:
    - El primer descubrimiento
    - El avance de la migración
    - Cazadores y recolectores
    - De dónde llegaron
    - Los primeros agricultores
    - Las primeras culturas agrícolas
  - B) Civilizaciones mesoamericanas: ubicación temporal y espacial
    - Los olmecas
    - Los mayas
    - Los teotihuacanos
    - Los zapotecas
    - Los mixtecos
    - Los toltecas
  - C) Los aztecas o mexicas
    - La fundación de Tenochtitlán
    - La organización social, militar y religiosa
    - La ciencia
- Solicitar a los alumnos que analicen y reflexionen acerca de la herencia prehispánica.
- Indicarles que pueden elaborar un escrito personal.

Anotaciones del maestro:

Para uso exclusivo en las aulas como apoyo didáctico. Prohibida su venta.

© Todos los derechos reservados para Editorial Santillana S.A de C.V., México 2016-2017

## GEOGRAFÍA

### Eje temático

- La Tierra y el sistema solar.

### Contenido

- Los mapas (el planisferio).
- Solicitar a los estudiantes que ubiquen México en un planisferio y luego lo coloreen.
- Pedir a los niños que observen la ilustración de la página 10 y que localicen México.
- Indicar a los alumnos que lean la página 11 y sugerirles que comenten la información sobre México.
- Analizar las páginas 15 y 16 de forma grupal y señalarles a los pequeños que comparen el planisferio donde localizaron México con el de la página 17.
- Sugerir a los estudiantes que ubiquen los continentes y mostrar que en el continente americano se encuentra México.

## EDUCACIÓN ARTÍSTICA

### Eje temático

- Expresión y apreciación plástica.

### Contenido

- Creación de carteles y códices.
- Proponer a los alumnos que trabajen un taller de artesanías donde se elaboren códices, carteles, penachos, etcétera.
- Explicarles que las indicaciones para construir un penacho y un códice se encuentran en la página 22.
- Invitar a los estudiantes a que expongan sus códices al grupo y a la escuela. Sugerirles que pinten sus penachos para ampliar la información que explique ese momento histórico. Lo anterior fortalecerá la expresión oral.

### Eje temático

- Apreciación y expresión teatral.

### Contenido

- Obras teatrales.
- Pedir a los estudiantes que observen los dibujos de las páginas 40 y 41.
- Señalarles que copien los trajes y los personajes en hojas blancas, luego, que los coloreen y después, que los recorten.
- Proponer a los niños que formen equipos de cuatro alumnos cada uno para que cada estudiante vista a un personaje a partir de una temática y después, cada equipo elabore un guión teatral.
- Invitar a los estudiantes a que ensayen el guión para que representen su obra de teatro guiñol por equipos.

