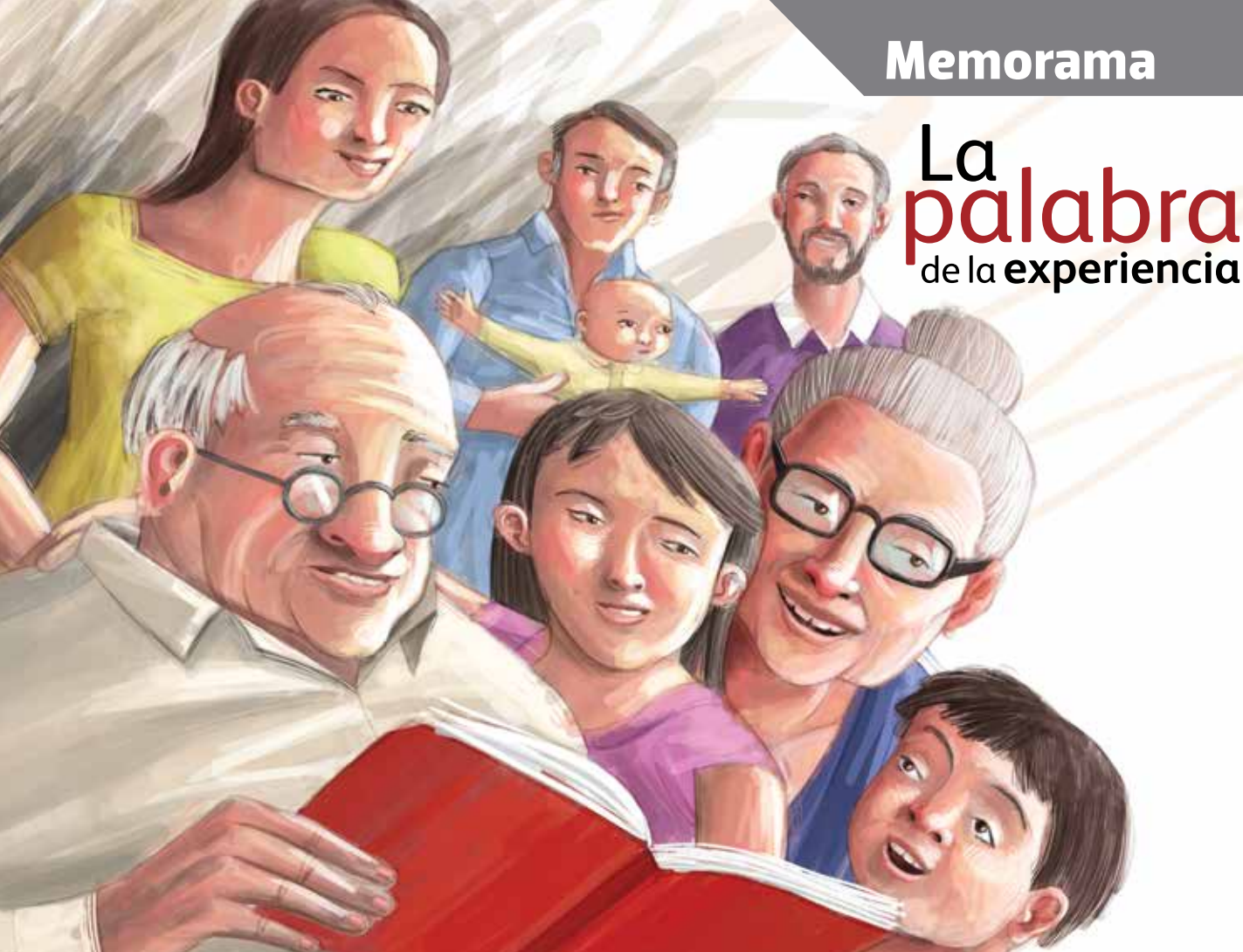


La palabra de la experiencia



Educación para la Vida y el Trabajo



Lengua y comunicación

DIRECTORIO

Mtro. Aurelio Nuño Mayer
Secretario de Educación Pública

Lic. Héctor Mauricio López Velázquez
Director General del INEA

Créditos de la presente edición

Coordinación general
Celia del Socorro Solís Sánchez

Coordinación académica
Maricela Patricia Rocha Jaime

Autoría
Marissa Ramírez Apáez
Maricela Patricia Rocha Jaime

Revisión técnico-pedagógica
María de Lourdes Aravedo Reséndiz
Maricela Alba López

Coordinación gráfica y cuidado de la edición

Greta Sánchez Muñoz
Adriana Barraza Hernández

Seguimiento editorial
María del Carmen Cano Aguilar

Revisión editorial
Eliseo Brena Becerril
Greta Sánchez Muñoz

Diseño y diagramación Ricardo Pérez Rovira

Ilustración
Ricardo Figueroa Cisneros

Fotografía
Greta Sánchez Muñoz
Adriana Barraza Hernández
Pedro Hiriart y Valencia
Lizeth Arauz Velasco

La palabra de la experiencia. Juego Memorama. D. R. 2016 ©Instituto Nacional para la Educación de los Adultos, INEA. Francisco Márquez 160, Col. Condesa. México, D.F., C.P. 06140.

Esta obra es propiedad intelectual de sus autores, y los derechos de publicación han sido legalmente transferidos al INEA. Prohibida su reproducción parcial o total por cualquier medio, sin autorización escrita de su legítimo titular de derechos.

ISBN *Modelo Educación para la Vida y el Trabajo*. Obra completa: 970-23-0274-9

ISBN *La palabra de la experiencia. Juego Memorama*: En trámite

Impreso en México

Instructivo

Este memorama está integrado por pares de cartas, en las que se relacionan imagen y palabra.

Para jugar:

Primero se revuelven las cartas y se reparten con las figuras y las imágenes hacia abajo, de modo que no sea posible ver lo que tienen.

Un jugador escoge dos cartas, si las dos que escogió tienen la imagen y la palabra que corresponde, las conserva y tiene derecho a escoger otras dos. Si en dos cartas que escoge después no se relacionan la imagen y la palabra, las voltea otra vez boca abajo y procura recordar cuáles eran.

El siguiente jugador selecciona otras dos cartas. Si puso atención a las dos cartas anteriores que su compañero volteó boca abajo, selecciona primero una carta al azar y si se da cuenta que la carta que seleccionó hace par con una de las cartas que su compañero puso boca abajo, la escoge y ya tiene un par. Las cartas que no hacen par las vuelve a dejar boca abajo.

Gana el jugador que consiga más pares de cartas.

El juego también puede ser solitario

Consiste en barajar las cartas, de modo que queden revueltas, en dos paquetes: por un lado, se deben barajar las imágenes y por otro las palabras.

La persona saca una carta de un paquete y busca en el otro paquete la imagen o la palabra que haga par. Así sigue, hasta que tenga todos los pares.

piñata



familia



casa



medicina



vacuna





receta

<small>NUMERO DE IDENTIFICACION DEL PACIENTE DEL REGISTRO</small> Rosa Martínez de García 0482 9642 265		<small>NUMERO DE IDENTIFICACION DEL MEDICO</small> Dr. Manuel de J. Solís Pérez <small>NUMERO DE IDENTIFICACION DEL MEDICO</small> 44580111	
<small>37 W 658425</small> INSTITUTO MEXICANO DEL SEGURO SOCIAL <small>DIRECCION DE PRESTACIONES MEDICAS</small> RECETA INDIVIDUAL		<small>CLASE</small> 01 <small>GRUPO</small> 01 <small>FECHA DE EMISION</small> 01 / MAR / 16 <small>FECHA DE VENCIMIENTO</small> 01 / MAR / 16 <small>FECHA DE RECETA</small> 01 / MAR / 16 <small>FECHA DE RECETA</small> 01 / MAR / 16 <small>FECHA DE RECETA</small> 01 / MAR / 16 <small>FECHA DE RECETA</small> 01 / MAR / 16	
Paracetamol acetaminofeno, tabletas Tomar 1 cada 8 horas durante tres días		<small>COPIA PARA EL ENFERMO</small>	

bailar



médico



ejercicio





cantar



caminar



leer



escribir



arar





trasquilar



leche



tortilla



manzana





electricista



cocinera



pastora



yunta



serrucho





naranja



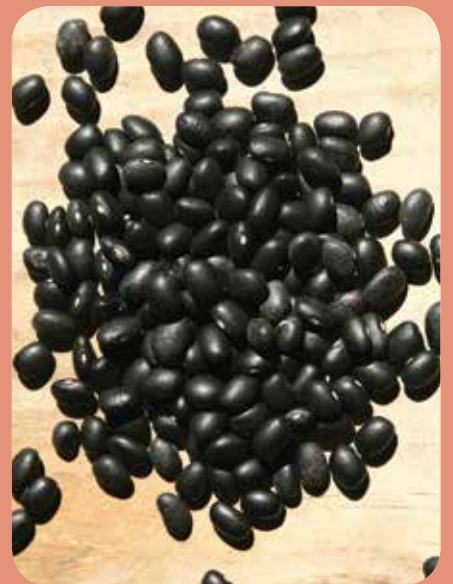
limón



plátano



frijoles





mercado



jarra



taza



pescado



pollo





mesa



cama



corral



jarro



