



Uso la lengua escrita
Mixe Baja

Je'e ayuuk'aanpy jaapë
nyajtuunkpatypyëtsy

Ayuuk





Secretaría de Educación Pública
Dirección General de INEA
Dirección Académica

Coordinación académica
Sara Elena Mendoza Ortega
Elisa Vivas Zúñiga
Carmen Díaz González
Luis Alavez Bautista

Adaptación del módulo para el MIB
Guillermina Duarte Hernández

Asesoría académica de la adaptación
para el MIB
Elisa Vivas Zúñiga

Autoría de juegos
María Guadalupe Morales Castellanos
María de Jesús Hernández Francisco
Elisa Vivas Zúñiga
Maribel Eloisa Hidalgo Morales
Miguel Ángel Recillas González

Adaptación para la población hablante
en lengua mixe Baja
María Guadalupe Morales Castellanos
María de Jesús Hernández Francisco

Revisión técnica
Miguel Ángel Recillas González
Liv Kony Vergara Romani

Coordinación gráfica y cuidado de la edición
Greta Sánchez Muñoz
Adriana Barraza Hernández

Seguimiento al diseño
Ricardo Figueroa Cisneros
Jorge Alberto Nava Rodríguez

Seguimiento editorial
María del Carmen Cano Aguilar

Revisión editorial
Marlik Mariaud Ricárdez
Gabriel Nieblas Sánchez
Alicia Naves Merlín

Diseño y diagramación
Ricardo Figueroa Cisneros
Jesús García Morales
Ricardo Pérez Rovira

Diseño de portada
Ricardo Figueroa Cisneros

Ilustración
Ricardo Figueroa Cisneros
Vanessa Hernández Gusmão
Ernesto Arce Ortega
Ricardo Pérez Rovira
Pamela Saavedra Hernández
Juan Jesús Sánchez Muñoz
Melquiades González Becerra

Fotografía de interiores
Adriana Barraza Hernández
Pedro Hiriart y Valencia

Fotografía de portada
Adriana Barraza Hernández

Este material tiene como antecedente la primera edición del Folleto *Juegos con imaginación* del módulo *Para empezar*, cuyos créditos son: Coordinación académica: Maricela Patricia Rocha Jaime. Compilación: Fabián Jiménez Flores, Adriana Bautista Vargas, Gonzalo Hernández Mendiola. Coordinación gráfica y cuidado de la edición: Greta Sánchez Muñoz, Adriana Barraza Hernández, Jorge Alberto Nava Rodríguez. Seguimiento editorial: María del Carmen Cano Aguilar. Revisión editorial: María Eugenia Mendoza Arrubarrena, Águeda Saavedra Rodríguez, Laura Sainz Olivares. Diseño gráfico: Guadalupe Pacheco Marcos. Ilustración: Alma Rosa Pacheco Marcos, Gerardo Rinconcillo Pérez, Benjamín Granados. Diagramación: Jorge Alberto Nava Rodríguez, Juan Pablo Rosas Mora, Norma García Manzano.

Uso la lengua escrita. Mixe Baja. MIBES 5. Folleto *Juegos con imaginación*. D. R. 2014 © 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.

Impreso en México

Yajnatsiwëëpy / Índice

Myotsyo'ont Página

Xyaj'ijxp xyajmatoyajp / Presentación

5

Primera parte. Fortalecimiento del español

6

Juego 1. Destrabalengüemos al trabalengüero

6

Juego 2. Encuentra las constelaciones

7

Juego 3. La pesca

8

Juego 4. ¿Con cuál va?

9

Juego 5. Encuentra la llave

10

Juego 6. Descifra lo que quiso decir

11

Juego 7. Cambiando estrofas

13

Juego 8. Cortando café

14

Juego 9. Somos lo que creemos

15

Juego 10. ¿Cómo se dice?

16

Juego 11. Buscando familias

17

Juego 12. Transformando palabras

21

Soluciones. Primera parte

22

Metsk wa'xypë / Segunda parte

25

Ayë'ëky 13. Maa myamëëy yë'ë xëë jim miinpë
maa je'e noky kyapxyjoty

25

Juego 14. Memorama de datos en los documentos

29

Ayë'ëky 15. Maa myamëëy yë'ë tuunk xëë

33

Juego 16. Memorama de oficios

37

Ayë'ëky 17. Nej pyata'aky yë'ë këxyëwiin	41
Juego 18. El orden de las cosas	42
Ayë'ëky 19. ¿Tiijaaty këxyëwiin y'aja'anyaxy yë'ë?	43
Juego 20. ¿De qué producto se trata?	46
Ayë'ëky 21. Yë'ë metya'aky yu'utsypë	49
Juego 22. La palabra escondida	50
Ayë'ëky 23. ¿Matyii oy metyaakp?	51
Juego 24. La palabra invisible	52
Ayë'ëky 25. May matsa'a tsajptjoty	53
Juego 26. Juguemos a cambiar las palabras	54
Ayë'ëky 27. N'axtaapyëtsy jaa joot jwë'ënyty tää tsyëkë'ëyëp	55
Juego 28. Buscando la imagen de la humanidad	56
Ayë'ëky 29. Tu'u nëkxpë Metlatónoc	57
Juego 30. La familia del Arco iris	58
Ayë'ëky 31. ¿Tii jim maa yë'ë tu'ukpë waats?	59
Juego 32. ¿Cómo es Cucuchucho?	60
Ayë'ëky 33. May'it kajpt Pedro y'ixyë	61
Juego 34. Descubriendo Ixtacahuatla	62
Ayë'ëky 35. O'kpë xëë metya'aky maa jaay nyinyanaxyëë	63
Juego 36. Las estaciones y sus cualidades Na'atsoop Metsk wa'xypë / Soluciones. Segunda parte	64 65

Xyaj'ixp xyajmatoyajp

Presentación

Maa ataa noky may ayë'ëky myëëte mëët oy miitsy je'e mna'atsowa'any m'omtsoo kokpk'aam. Jii maatyuu'u tu'u nej je'e mna'atsowëp, m'a'atyunaxaanpy, myajpetaanpy, mma'xaanpy, jakmaatyuu'u mëët oy ma'epna'aw ween tu'un oy mwinjwë'ëy.

Maa ataa noky matyu'u ayë'ëky y'atyunyë je'e tyunaanpy ween myajmëj myajmayë'ëp je'e m'amaxan mëët m'ayuuk apëkyëpë ataa wii ayë'ëkyë xypyupejp ween miitsy je'e mnatajy mnamay yë'ë ayuuk metya'aky mëët yë'ë amaxan metya'aky.

Jamyets koo jantyim tsopaatp, nokoo ataa yajatyunëëk miinpë maa ataa noky, mnaxonta'akëp koo najty m'atyuny.

¡Ayë'ëk mëët xi'ikxon!

Este folleto contiene una serie de juegos que podrás resolver con tu imaginación. Existe una gran diversidad de formas para resolverlos: dibujar, completar, ordenar y utilizar toda tu capacidad de observación.

Está compuesto por juegos para desarrollar tu aprendizaje del español y de tu lengua mediante una serie de juegos que te ayudan a reflexionar en lengua mixe y en español.

Recuerda que lo más importante es que, al realizar las actividades de este material, disfrutes lo que haces.

¡Juega y diviértete!

Primera parte. Fortalecimiento del español

Juego 1. Destrabalengüemos al trabalengüero

Lee los trabalenguas lo más rápidamente que puedas. Si lo logras, ganarás.

Pancha plancha
con cuatro planchas.
¿Con cuántas planchas
plancha Pancha?

Compré pocas copas,
pocas copas compré.
Como compré pocas copas,
pocas copas compré.

El que poco coco come,
poco coco compra;
el que poca capa se tapa,
poca capa se compra.
Como yo poco coco como,
poco coco compro,
y como poca capa me tapo,
poca capa me compro.

El amor es una locura
que ni el cura lo cura.
Y si el cura lo cura,
es una locura del cura.

Yo gusto del gusto que gusta mi gusto.
Si tu gusto no gusta del gusto que gusta mi gusto,
qué disgusto se va a dar mi gusto
al saber que tu gusto
no gusta del gusto que gusta mi gusto.

Juego 2. Encuentra las constelaciones

Lee las frases y une con una línea las que conjuguen el verbo ser. Sigue el orden de los pronombres personales (yo, tú, él, ella, nosotros, ustedes, ellos) y descubre la constelación Osa Mayor.

Diagram showing the constellation Ursa Major formed by connecting sentences with pronouns in order: Yo, Tú, Él, Ella, Ellos, Ustedes, Nosotros.

- Yo soy inteligente. ●
- Tú eres amigable.
- Él es trabajador. ●
- Ella es profesora. ● — ● Ellos son alegres.
- Ustedes son desconfiados.
- Nosotros somos amigos. ●

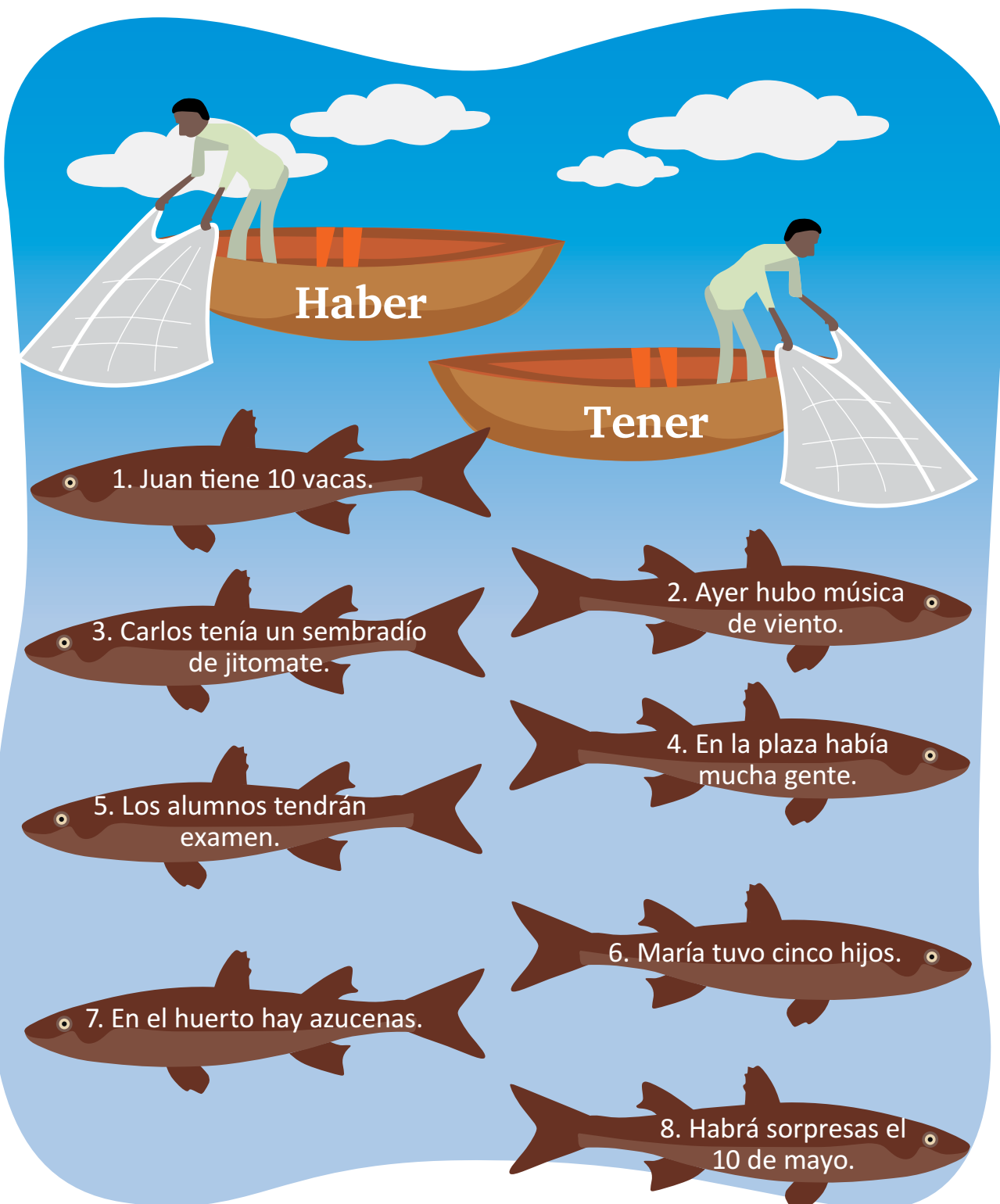
Ahora une las frases que conjuguen el verbo estar. Sigue otra vez el orden de los pronombres personales (yo, tú, él, ella) y descubre la constelación Cáncer.

Diagram showing the constellation Cancer formed by connecting sentences with pronouns in order: Yo, Tú, Él, Ella.

- Yo estoy asombrado.
- Tú estás feliz. ●
- Él está contento.
- Ustedes están perdidos.
- Ella está bonita.

Juego 3. La pesca

Une con una línea los peces a la red del pescador que tiene el verbo haber o tener, según corresponda.



Juego 4. ¿Con cuál va?

Lee las palabras y únelas con la imagen correcta. Ten cuidado de no entrecruzar las líneas.



los

las

el

el

la

las

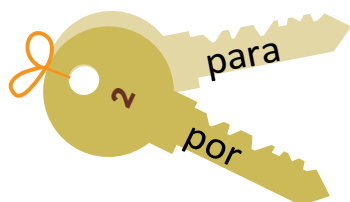
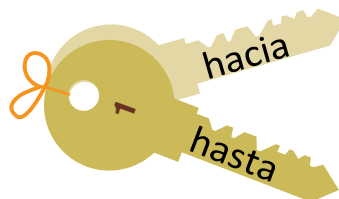


Juego 5. Encuentra la llave

Busca la llave con la palabra que completa el enunciado y mácala.

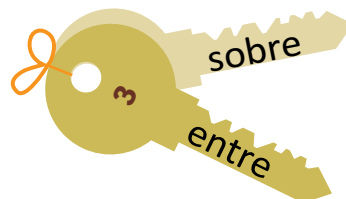
1

El caballo caminó y se dirigió _____ el río.



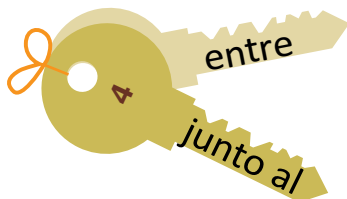
2

He comprado este vestido _____ mamá.



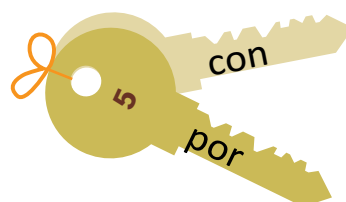
3

He dejado los lentes _____ la mesa.



4

Mi trabajo está _____ mercado.



5

La caña no se puede cortar _____ el cuchillo.

Juego 6. Descifra lo que quiso decir

Lee los textos y escribe el significado de las palabras que están en negritas.

¡**Vaya valla** que saltó
el caballo bayo!
El **aya** hallaba bayas
debajo del **haya**.
Vaya con la **baya** del haya
que se **halla** allá en la valla.

(original de Nacho Guillén)

Juan **tuvo** un tubo,
pero el tubo que tuvo
se le rompió.
Y para recuperar
el tubo que tuvo,
tuvo que comprar un tubo
igual al **tubo** que tuvo.

vaya

valla

baya

aya

haya

halla

tuvo

tubo

Juego 7. Cambiando estrofas

(Canto a mi pueblo)

Lee cada una de las estrofas y observa las palabras en negritas.
De la columna del centro, elige las que consideres adecuadas para sustituirlas y escribe la nueva estrofa a la derecha.

<p>1. Hoy canto a mi pueblo porque en él nacieron mis primeros sueños y el sol de sus cerros me vio crecer.</p>	<p>comieron surgieron creer correr</p>	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
<p>2. Tierra bendita, donde mis padres crecieron al nacer el día, también a mí me viste correr.</p>	<p>nacieron bebieron comer crecer</p>	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
<p>3. Mi pueblo, al pasar por tu cielo, el azul crece en mis ojos, y tus nubes a mí también me enseñaron a pintar.</p>	<p>caminar andar bordar soñar</p>	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>

Regresa al Libro del adulto y continúa con las actividades.

Juego 8. Cortando café

(Un niño y un león)

Observa las imágenes y completa los enunciados con las palabras que están del lado derecho.



1. El niño jugaba y jugaba _____.

poco

mucho



2. El niño se había quedado _____ de ellos.

lejos

cerca



3. En la punta de un cerro, _____ estaban ya nomás sus huesos.

allí

aquí

Regresa al Libro del adulto y continúa con las actividades.

Juego 9. Somos lo que creemos

(La víbora y la iguana)

Ordena las palabras y numéralas en el paréntesis. Después, escribe correctamente cada enunciado.

es	La	ponzoñosa	serpiente
()	()	()	()

iguana	La	asomaba	se
()	()	()	()

se	hombre	cayó	El
()	()	()	()

El	espantó	se	campesino
()	()	()	()

Regresa al Libro del adulto y continúa con las actividades.

Juego 10. ¿Cómo se dice?

(La zorra y el cuervo)

Lee los enunciados y escribe en el paréntesis la letra del enunciado correcto.

- a) El cuervos encaramado en los árbol.
b) El cuervo está encaramado en el árbol.

()

- c) La zorra es un animal muy astuto.
d) La zorra es una animal muy astuta.

()

- e) El zorra y la cuervo comieron el queso.
f) La zorra y el cuervo comieron el queso.

()

- g) El cuervo fue engañado por la zorra.
h) El cuervo fue engañado por el zorra.

()

Regresa al Libro del adulto y continúa con las actividades.

Juego 11. Buscando familias

(Las viviendas seris)

Lee el nombre de cada familia y persona en la siguiente página.
Después, recorta las personas y pégalas en el cuadro de la familia a la que pertenecen.

Familia: Cielo

Familia: Mar

Familia: Árbol

Familia: Casa

Regresa al Libro del adulto y continúa con las actividades.



estrella



tronco



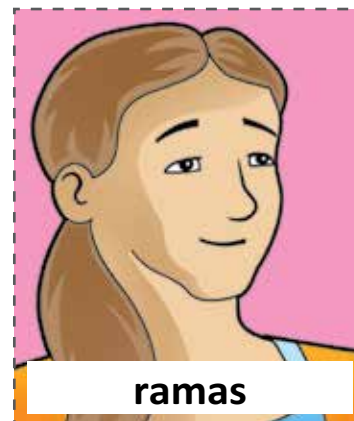
cocina



esponja marina



luna



ramas



sala



hojas



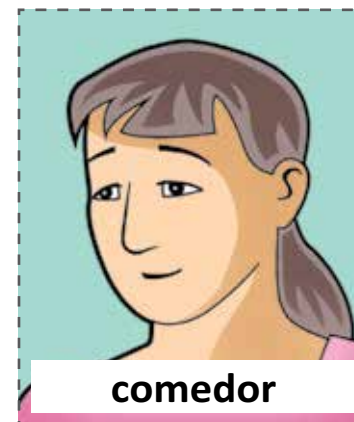
tortuga marina



estrella de mar



sol



comedor

Juego 12. Transformando palabras

(Los dos compadres)

Lee el fragmento de “Los dos compadres” y copia en los cuadros de abajo las palabras en negritas, según los ejemplos. En la columna de la derecha escribe una nueva palabra a partir del verbo o sustantivo.

Ellas se pusieron de acuerdo en **golpear** a sus maridos y correrlos de la casa, sin **preguntar** la **razón** del porqué llegaron tarde. Las mujeres golpearon y echaron de la casa a los dos compadres. Los compadres se fueron a una cantina para **ahogar** sus **penas** y se vieron inmersos en una **pelea** que finalmente los llevó a la **cárcel**, donde fueron acusados de **consumir** drogas. Las mujeres se enteraron y buscaron la forma de liberarlos.

Verbo	Nueva palabra
consumir	consumo o consumidor

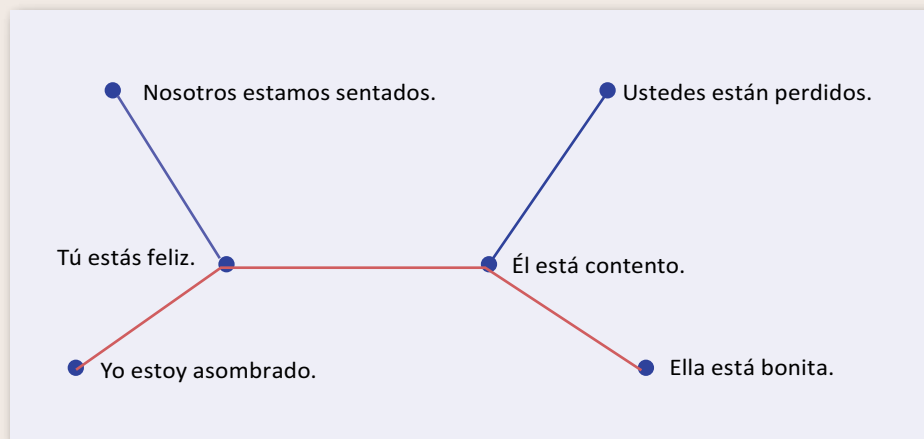
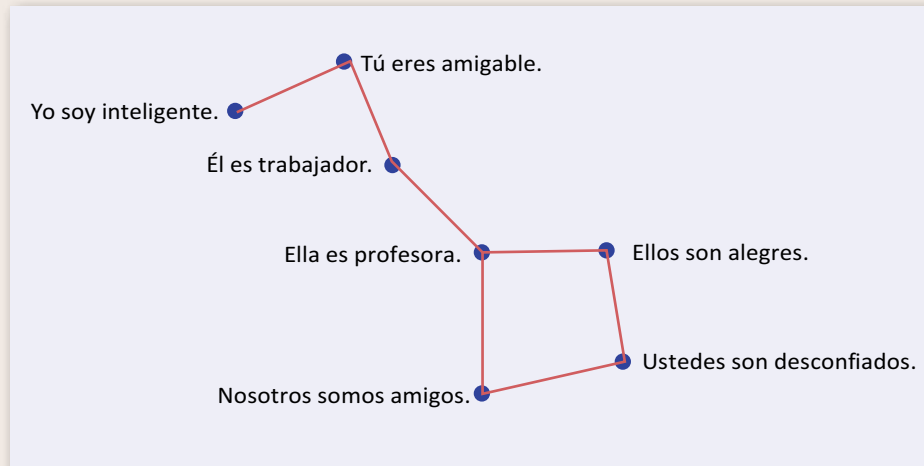
Sustantivo	Nueva palabra
cárcel	encarcelar

Regresa al Libro del adulto y continúa con las actividades.

Soluciones. Primera parte

Juego 1 No requiere solución.

Juego 2



Juego 3 Haber: 2, 4, 7, 8
Tener: 1, 3, 5, 6

Juego 4 El gato blanco
 Las ollas de barro
 Los libros
 El carro rojo
 La casa vieja
 Las flores amarillas

Juego 5 Puerta 1: hacia
 Puerta 2: para
 Puerta 3: sobre
 Puerta 4: junto al
 Puerta 5: con

Juego 6 vaya: expresión que remarca las cualidades de una persona o cosa.
 valla: línea de estacas que sirve de defensa o protección.
 baya: tipo de fruto carnoso con semillas rodeadas de pulpa.
 aya: persona encargada de la crianza y educación de un niño.
 haya: árbol cuyo fruto es el ayuco.
 halla: forma del verbo hallar.
 tuvo: forma del verbo tener.
 tubo: objeto cilíndrico abierto por ambos extremos.

Juego 7 1. **nacieron**/surgieron **crecer**/correr
 2. **crecieron**/nacieron **correr**/crecer
 3. **pasar**/caminar **pintar**/soñar

Juego 8 1. mucho
 2. lejos
 3. allí

Juego 9 La serpiente es ponzoñosa.
La iguana se asomaba.
El hombre se cayó.
El campesino se espantó.

Juego 10 *b, c, f, g*

Juego 11 Mar: esponja marina, tortuga marina, estrella de mar
Árbol: ramas, hojas, tronco
Casa: comedor, sala, cocina
Cielo: estrella, luna, sol

Juego 12

Verbo	Nueva palabra
consumir	consumo o consumidor
golpear	golpe o golpeador
preguntar	pregunta
ahogar	ahogado

Sustantivo	Nueva palabra
cárcel	encarcelar
razón	razonar
penas	penar
pelea	pelear

Metsk wa'xypë / Segunda parte



Ayë'ëky 13. Maa myamëëy yë'ë xëë jim miinpë maa je'e noky kyapxyjoty

Nake'ptu'ut yë'ë noky jatu'unts jupyat pata'ak nej yë'ë oy metskjaty mwa'ajwonpita'anyën ween je'e jyamyëët jatu'un mpaaty.





ijp tsanaapy	Juárez 11
mtuunkajpy	tëjkmü'tspë
xëëkokp	Rodríguez
xëë	Ángel



nityu'umajp o mpëky	pëky
maa minykya'ay	Pátzcuaro
jumëjt	33 jumëjt
nacionalidad	mexicana
ataa myajnimyëkapxëep	3 41 25 78
jwetsyë manaa miny kya'ay	16 <i>octubre</i> po'o 1977

Najxtëkats maa yë'ë Ayuuk jeya'ay y'ayuuk noky mënit jakyajtuyo'oy je'e tuunk.



Juego 14. Memorama de datos en los documentos

Recorta las tarjetas y colócalas boca abajo para voltearlas de dos en dos hasta encontrar los pares correspondientes.






domicilio	Juárez 11
ocupación	albañil
apellido	Rodríguez
nombre	Ángel
teléfono	3 41 25 78




estado civil	casado
lugar de nacimiento	Pátzcuaro
edad	33 años
nacionalidad	mexicana
fecha de nacimiento	16 de octubre de 1977




Regresa al Libro del adulto y continúa con las actividades.


Ayë'ëky 15. Maa myamëëy yë'ë tuunk xëë


Nake'ptu'ut yë'ë noky jatu'unts jupyaty pata'ak nej yë'ë oy metskjaty mwa'ajwompita'anyën ween je'e jyamyëët jatu'un mpaaty.





tëjkmu'tspë	sementë
witxuupy	piity
kamtuunpë	pujxt
tsejtspëpujxpë	jë't
yakëxpëjp	ja'apyëjt





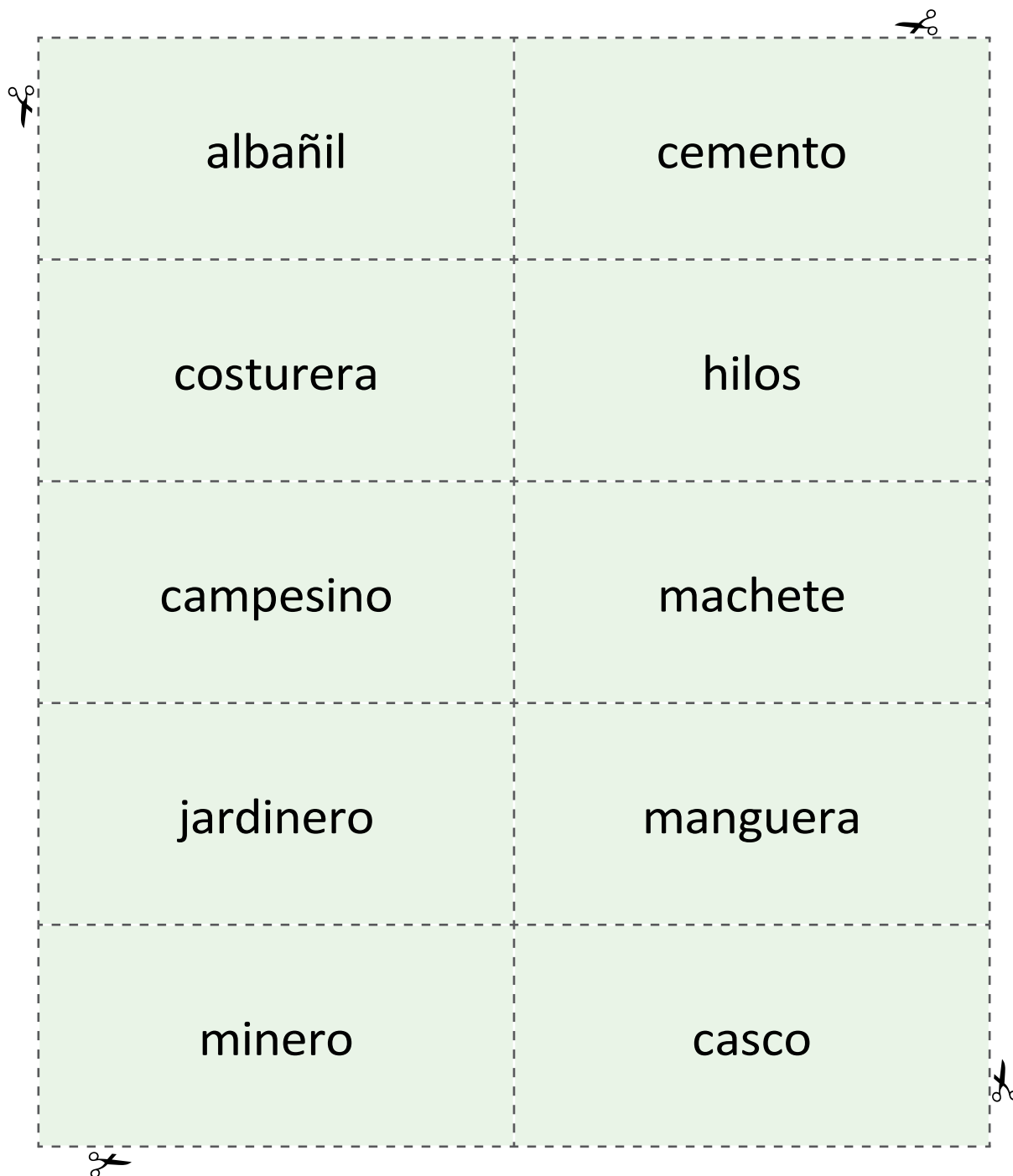
 kume'xpë	me'xt
kay'atyuunp	tu'ts
makë'ëkpo'pë	xëkyë'ëk po't
tu'u'apeetp	peetk
matsoyëëpy	tsooy





Najxtëkats maa yë'ë Ayuuk jeya'ay y'ayuuk noky mënit
jakyajtuyo'oy je'e tuunk.

Juego 16. Memorama de oficios

Recorta las tarjetas y colócalas boca abajo para voltearlas de dos en dos hasta encontrar los pares correspondientes.








cocinera	sartén
bolero	cera para zapatos
barrendero	escoba
maestra	pizarrón
doctor	estetoscopio

Regresa al Libro del adulto y continúa con las actividades.

Ayë'ëky 17. Nej pyata'aky yë'ë këxyëwiin

Eep yë'ë ajanyaxy mëet yajpetëë jim maa yë'ë këxyëwiin xyëë.



k _ n _ ' _ x



_ e e _



m _ _ p e _ t



w _ t _ ë x _ j x t



_ n y _ _ p y _ j _



_ u _ ë ' ë _ t y



k _ _ x

Najxtëkats maa yë'ë Ayuuk jeya'ay y'ayuuk noky mënit jakyajtuyo'oy je'e tuunk.

Juego 18. El orden de las cosas

Observa las imágenes y completa los nombres de los objetos.



a _ m _ _ _ a d _ s



m _ s _



c _ _ _



t _ l _ _ _ s _ _ n



s _ l _ _ _



l _ _ a _ _ r _



_ s _ u _ a

Regresa al Libro del adulto y continúa con las actividades.

Ayë'ëky 19. ¿Tiiyaty këxyëwiin y'aja'anyaxy yë'ë?

Eep yë'ë wii aja'nyaxy mëët kuja'ayë yë'ë xyëë, mënit ma'x yë'ë xyëë nej je'e m'ayuuk jaay tsyonta'akyën, yë'ë jiipy jaaytsyonta'akpyë m'ijxta'ant'ataanpy.

































Yë'ë këxyëwiin xyëë:

a _____

t _____

j _____

t _____

j _____

t _____

k _____

ts _____

k _____

ts _____

k _____

ts _____

k _____

u _____

k _____

w _____

m _____

x _____

n _____

x _____

o _____

x _____

p _____

y _____

p _____

**Najxtëkats maa yë'ë Ayuuk jeya'ay y'ayuuk noky mënit
jakyajtuyo'oy je'e tuunk.**

Juego 20. ¿De qué producto se trata?

Observa las siguientes imágenes y escribe el nombre de cada producto. Después ordena los nombres de acuerdo con el alfabeto.





Los productos son:

a _____

l _____

b _____ n _____

m _____

b _____

m _____

c _____

n _____

c _____

o _____

c _____

p _____

ch _____

p _____

c _____

p _____

e _____

p _____

f _____

p _____

f _____

t _____

j _____ de g _____

z _____

j _____

Regresa al Libro del adulto y continúa con las actividades.



Ayë'ëky 21. Yë'ë metya'aky yu'utsypë

Paat yë'ë metya'aky yu'utsypë, yajtuunkpaat yë'ë xii ijxta'ant mmëëtpë mëët yë'ë jaay xii atu'ukjatypë xypyupetaanp.

Yë'ë pitsymook jim jyëtsyëë maa je'e...

m ____ ii n ____

Yë'ë paxy ja'apy mëët yë'ë ja'apyejt jim mjuyëp maa je'e...

____ a ____ l ____ r í a

Paa mkayaanpy je'e waj tsu'utsy o atsëm tsu'utsy jim nëkxy mjuya'any maa je'e...

ts ____ ' ____ tsy ____ ' p ____

Yë'ë mkajwëë myajmëjamyëtatëp je'e tsajkaaky mjuupyë maa je'e...

ts ____ j k ____ ky ____ o' ____ ë

Nokoo najty mjuya'any niy, ko'on mëët tsajkëtsi'ixy jim mnëkxëp maa je'e...

m ____ r c ____ d ____

Najxtëkats maa yë'ë Ayuuk jeya'ay y'ayuuk noky mënit jakyajtuyo'oy je'e tuunk.

Juego 22. La palabra escondida

Encuentra la palabra oculta. Para hacerlo, utiliza la pista y las letras de ayuda.

El lugar donde se muele el nixtamal es el...

m _ _ l _ _ n _ _

El lápiz y el cuaderno se compran en la...

_ _ a _ _ _ l _ _ r _ _ a

Si quieres comer carne de res o de puerco, debes ir a la...

_ _ a r _ _ i c _ _ r _ _ a

Acompaña tu café con el pan de la...

p _ _ _ a _ _ e _ _ í _ _

Para comprar chile, jitomate y cebolla, debes ir a la...

p _ _ _ z _ _

Regresa al Libro del adulto y continúa con las actividades.

Ayë'ëky 23. ¿Matyii oy metyaakp?

(Je'e Alcozauca kajpt)

Wits ataa ✕ jiipy maa yë'ë mana'anaanpë je'e oy metyapkë.

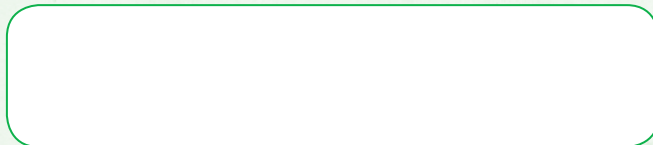
Kon metya'aky	Je'e kon metya'aky oy metyaakpë
1. Axëëy je'e ntsuku'umëtsy y'ooy.	()
2. Axëëy je'e ntsuku'umëtsy myina'any.	()
3. Yë'ë tajjeya'ay joytyuump jemy yë'ë.	()
4. Yë'ë tajjeya'ay jemy yë'ë pyaan.	()
5. Jim poopjok maa yë'ë teety Miguel tyëjk.	()
6. Jim xëëtsuu jyatyëë maa yë'ë teety Miguel tyëjk.	()
7. Jantylim may yë'ëya'ay y'animalë myëëtë.	()
8. Jantylim wintuk yë'ëya'ay y'animalë.	()

Najxtëkats maa yë'ë Ayuuk jeya'ay y'ayuuk noky mënit jakyajtuyo'oy je'e tuunk.

Juego 24. La palabra invisible **(Glorietas del Paseo de la Reforma, Ciudad de México)**

Descubre en los siguientes versos el nombre del objeto que motivó el tema de la historia y encierra las letras iniciales de cada verso. Forma la palabra y escríbela.

Gran avenida
las posee a su largo;
ornamentos lucen,
recuerdos de la historia;
inertes esculturas
en sus fuentes
tiene, que dan vida
a quien las admira.



Regresa al Libro del adulto y continúa con las actividades.

Ayë'ëky 25. May matsa'a tsajptjoty (Teety Fidel mëet yë'ë jyemytyëjk)

Jajnawitsë'ëw matyii je'e oy myapaatyp yë'ë nametyakpë je'e
tu'ukpë, metskpë mëet je'e matëkëëkpë jeya'ay.



Najxtëkats maa yë'ë Ayuuk jeya'ay y'ayuuk noky mënit
jakyajtuyo'oy je'e tuunk.

Juego 26. Juguemos a cambiar las palabras **(Diario de clases)**

La concordancia es incorrecta en los siguientes ejemplos.
Corrígelos encerrando la forma correcta y escríbela abajo, en la línea.

1. Todos/Todo los niño/niños puede/pueden hacer amigo/amigos.

2. Ellas/Ella me acaba/acababan de mandar una/unas lista.

3. Vamos a escribirle/escribirles una/unas carta al/a los niño que nos tocó.

Regresa al Libro del adulto y continúa con las actividades.



Ayë'ëky 27. N'axtaapyëtsy jaa joot jwë'ënyty tëë tsyëkë'ëyëp

(Nëë tsëkë'ë)

Yajnawitsë'ëw yë'ë yony metya'aky mëët je'e aja'anyaxy myapaataanpyë.

Koo ataa pa'am najty mëëtë jwe'e xypyaatëp: toy, tëtsyk xëëpitëë, napa'amëë, axëëk kuma'ayëë.



Je'e jeya'ay nëkxy nyëëwitsa'any myënu'xtakaanpy je'e nëë koo je'e wyitsa'any.



A jwe'e je'e nëë ajxy yajkuwa'ataanpy 12 mook pajk, 12 niiy, 12 xëjk pajk.



Najxtëkats maa yë'ë Ayuuk jeya'ay y'ayuuk noky mënit jakyajtuyo'oy je'e tuunk.

Juego 28. Buscando la imagen de la humanidad

(Leyenda de la creación del ser humano)

Relaciona con una línea las frases y las imágenes correspondientes.

Manitú hizo otro intento.
Estuvo atento y creó así la
raza de piel roja.



Manitú quiso hacer otro
muñeco. El tiempo de
cocción fue menor y no se
coció. Sería la raza de piel
blanca.



Se quedó dormido y el
tiempo de cocción hizo que
el muñeco quedara moreno.



Manitú decidió crear al
hombre de arcilla cocida en
horno.

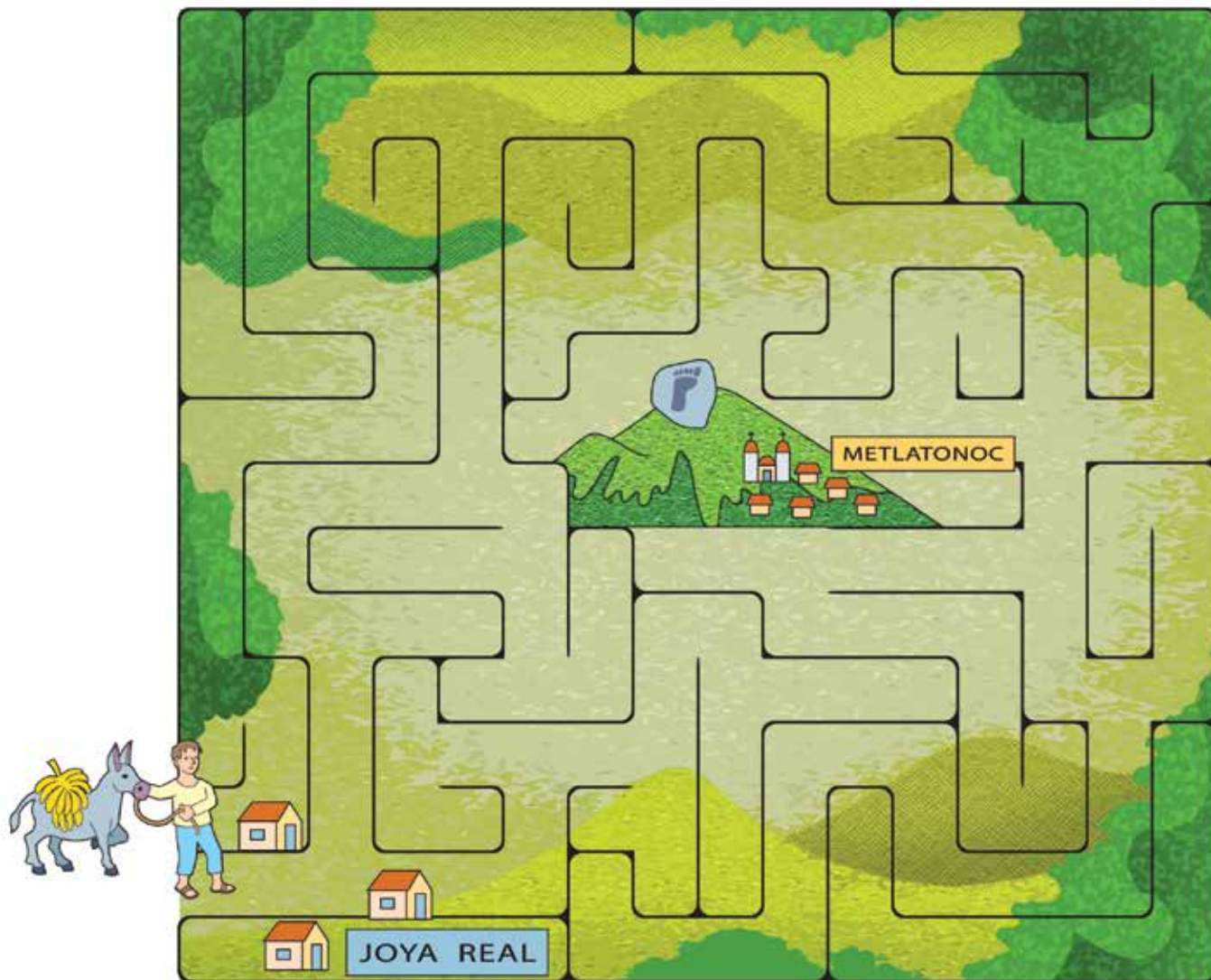


Regresa al Libro del adulto y continúa con las actividades.

Ayë'ëky 29. Tu'u nëkxpë Metlatónoc

(Je'e tun woon)

Puupet yë'ë juupy to'pë ween myetsëp jim Metlatónoc awijtsë je'e tu'u matyii pyanëkxaanpy.



Najxtëkats maa yë'ë Ayuuk jeya'ay y'ayuuk noky mënit jakyajtuyo'oy je'e tuunk.

Juego 30. La familia del Arco iris

(El señor Arco iris)

Con una línea ayuda a cada personaje a buscar lo que le corresponde. Traza las líneas sin que se crucen.



Regresa al Libro del adulto y continúa con las actividades.

Ayë'ëky 31. ¿Tii jim maa yë'ë tu'ukpë waats?

(Je'e jemy akujktëjk)

Winpiw motsyo'ont tu'uk maa yë'ë waats yajpatpë a'oy'aam mëët jatu'unts yajnamëjkjayë'ëw jiipy maa yë'ë waatsjoty anajty'aam yajpatpë yë'ë najty nametyakpë jawompit'aanpy.

1 ☐ winma'antymetsy

2 ☐ jotkujk

3 ☐ tuunpjeya'ay

4 ☐ mëj

5 ☐ pëky

6 ☐ mayëë

7 ☐ may

11 Jotmay

12 ëxmatsy

13 tsyuuk

14 jaywinma'antymetsy

15 weenty

16 nuuxjeya'ay

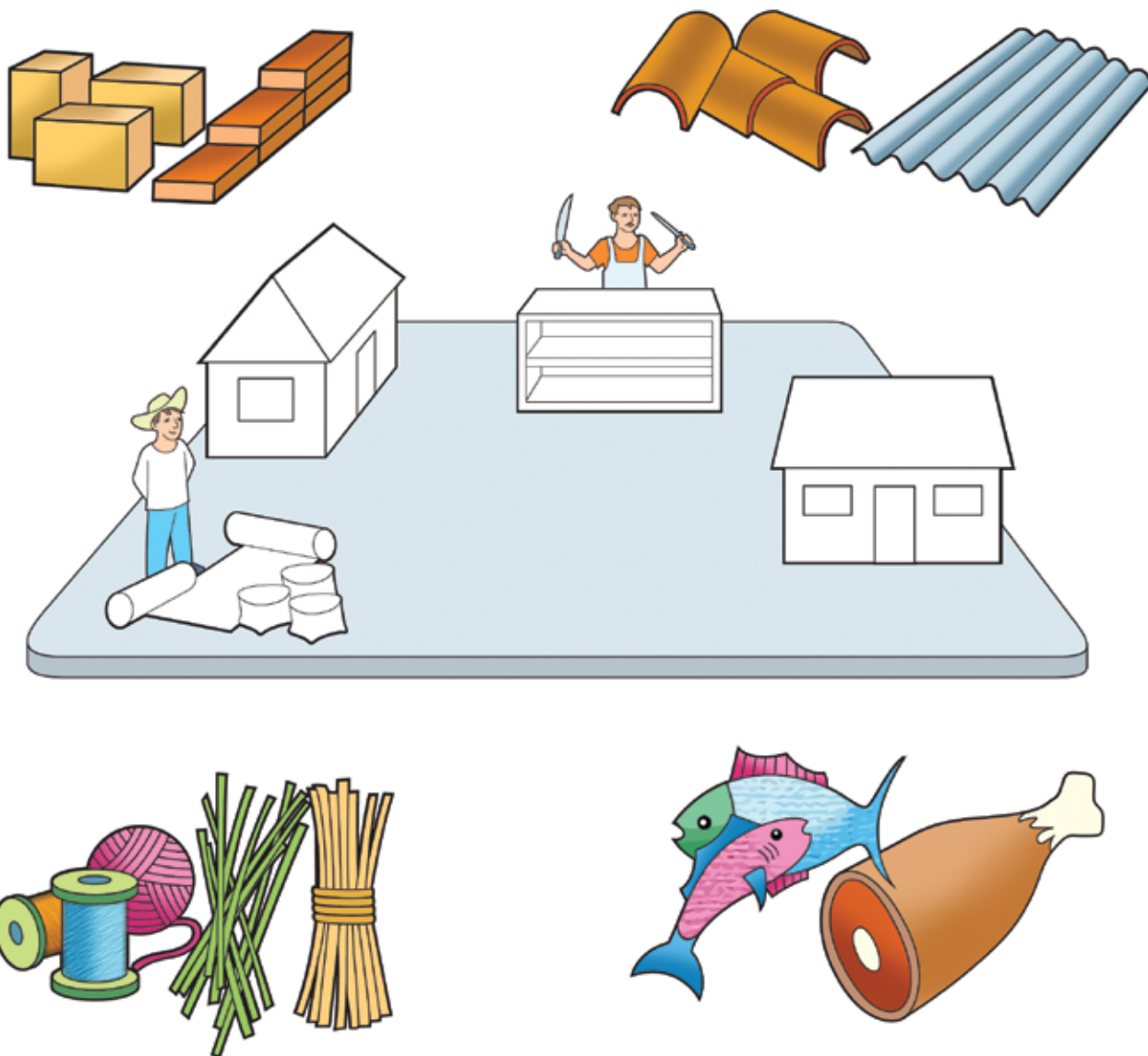
17 ayoop

Najxtëkats maa yë'ë Ayuuk jeya'ay y'ayuuk noky mënit jakyajtuyo'oy je'e tuunk.

Juego 32. ¿Cómo es Cucuchucho?

(Cucuchucho)

Con una línea elige los materiales que se usan en Cucuchucho para los objetos que aparecen en blanco.



Regresa al Libro del adulto y continúa con las actividades.

Ayë'ëky 33. May'it kajpt Pedro y'ixyë

(Je'e mutskmixy jim nëkxëp Tlapa)

Paat je'e nakapx nametyakëp mëet je'e wii kajpt xëë maa yë'ë kapxy metya'akyën "Je'e mutskmixy jim nëkxëp Tlapa" mëet jatu'unëts juwijtswëtit.

PEDRO	VICENTE GUERRERO	PUEBLA
TLAPA	CHILPANCINGO	MIRASOL

J	T	U	P	M	N	TS	O	T	P	X	W	Ë	A	Y	U	M
V	I	C	E	N	T	E	G	U	E	R	R	E	R	O	P	I
Y	W	K	D	E	A	P	U	P	J	T	N	A	Y	W	U	R
E	N	TS	R	Ë	K	W	T	A	U	M	Y	J	E	I	N	A
K	A	I	O	X	K	O	I	TS	Y	E	K	W	O	E	T	S
Ë	T	Y	M	U	I	T	N	O	Ë	A	B	P	TS	Y	U	O
TS	X	W	I	E	N	L	O	Y	X	J	N	L	M	K	O	L
O	N	Y	U	O	T	A	Ë	TS	I	Y	P	K	A	O	J	Y
E	J	C	H	I	L	P	A	N	C	I	N	G	O	R	Z	P
X	M	I	K	J	N	A	W	E	U	TS	M	T	K	N	X	E

Najxtëkats maa yë'ë Ayuuk jeya'ay y'ayuuk noky mënit jakyajtuyo'oy je'e tuunk.

Juego 34. Descubriendo Ixtacahuatla

(Mi comunidad es chiquita)

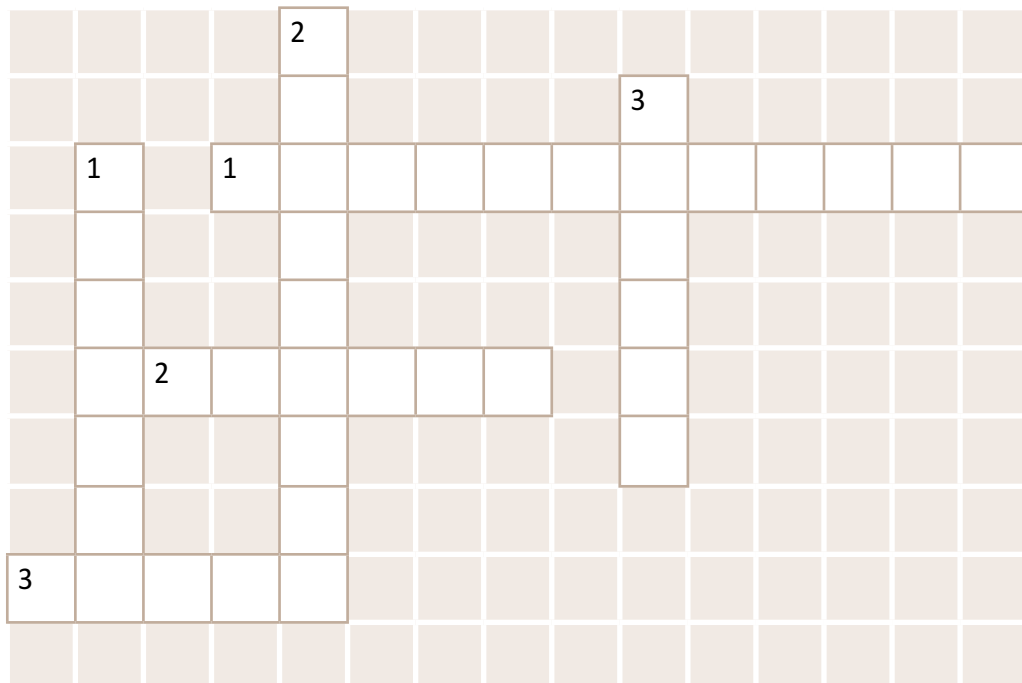
Completa el siguiente crucigrama.

Verticales

1. Hay que caminar tres horas para llegar a ese lugar.
2. Lugar en el que se agarra el carro para ir a Mendoza.
3. Animales que tienen algunos señores, además de vacas.

Horizontales

1. Nombre de la comunidad de la que habla el texto.
2. Planta que siembran los señores, además de maíz y calabaza.
3. Material del que está hecha la escuela, además de lámina.



Regresa al Libro del adulto y continúa con las actividades.

Ayë'ëky 35. O'kpë xëë metya'aky maa jaay nyinyanaxyëë

(O'kpë xëë)

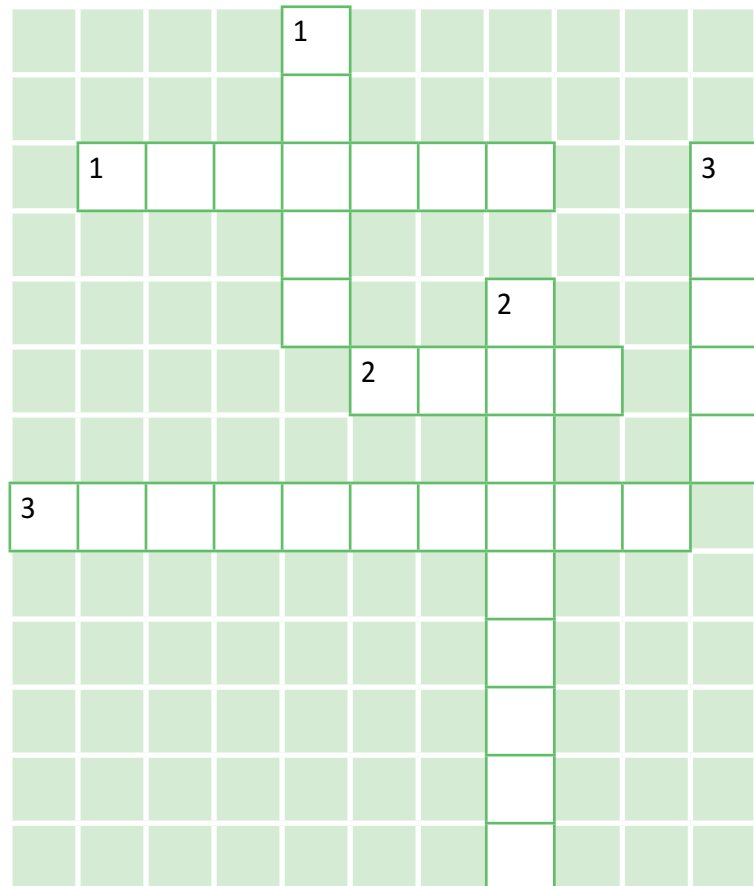
Yajpetëë yaa maa ataa jaay nyinyanaxyëëjën je'e pata'ak matyii metya'aky oy na'atsoop nej yë'ë jii yajtëyën.

Tana'aanpy

1. ¿Tseey mëët
jaktii animalë je'e
teetyjeya'ay kyuxu'ts
jim meex wintuum?
2. ¿Maa je'e jeya'ay
myanëkxy je'e kajë
tëëm tsa'am mëët?
3. ¿Maa je'e teetyjeya'ay
y'ooy jaa tu'uk
xëë'ajpë *noviembre*?

Ko'na'aanpy

1. ¿Je'e to'oxyëjk ajxy
nej yë'ë "tsë'ëpy" ajxy
kyay'atyuuny?
2. ¿Tii awaats manaa
je'e jeya'ay najty ujts
wyixy?
3. ¿Pyën najtyje'e je'e
kixy pënu'këp mëët
je'e teetyjeya'ay wii
y'uunk?



Najxtëkats maa yë'ë Ayuuk jeya'ay y'ayuuk noky mënit jakyajtuyo'oy je'e tuunk.

Juego 36. Las estaciones y sus cualidades

(La ronda de las estaciones del año)

Encuentra las estaciones del año con sus cualidades y enciérralas con una línea.

PRIMAVERA

VERANO

OTOÑO

INVIERNO

BELLEZA

ALIMENTO

LIMPIEZA

TRISTEZA

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

Regresa al Libro del adulto y continúa con las actividades.

Na'atsoop Metsk wa'xypë

Soluciones. Segunda parte

Ayë'ëky 13 Kaj myëëtë je'e na'atsoopë.

Juego 14 No requiere solución.

Ayë'ëky 15 Kaj myëëtë je'e na'atsoopë.

Juego 16 No requiere solución.

Ayë'ëky 17 kunë'ëx, witjëxëjxt, pujë'ënty, meex, maapejt, anyaapyejt, kaax

Juego 18 almohadas, televisión, lavadero, mesa, cama, sillas, estufa

Ayë'ëky 19 akx, jëëpy, jinytu'ts, kajwee, kayje'pt, ka'ak, ko'on, kuutyp, mu'utë'ëts, niiy, orë, pooppa'ak, pujxtu'ts, taat, taatsktëy, tujy, tsim, tsi'i, tsuxmuutsy, uxyp, wajtsitsknëë, xëjk, xëëkyë'ëk, xiix, yaaw

Juego 20 aguacate, barro negro, bordados, café, calabaza, carrizo, chocolate, cobre, elote, fresas, frijol, jícara de guaje, jitomate, leche, madera, manzanas, nopales, oro, palma, pejelagarto, pescado, plata, plátano, talavera, zapatos

Ayë'ëky 27

Koo ataa pa'am najty mëëtë
jwe'e xypaatëp: toy, têtsyk
xëëpitëë, napa'amëë, axëëk
kuma'ayëë

Je'e jeya'ay nëkxy
nyëëwitsa'any
myënu'xtakaanpy je'e nëë
koo je'e wyitsa'any

A jwe'e je'e nëë ajxy
yajkuwa'attaanpy 12 mook
pajk, 12 niy, 12 xëjk pajk



Juego 28

Manitú hizo otro intento.
Estuvo atento y creó así la
raza de piel roja.

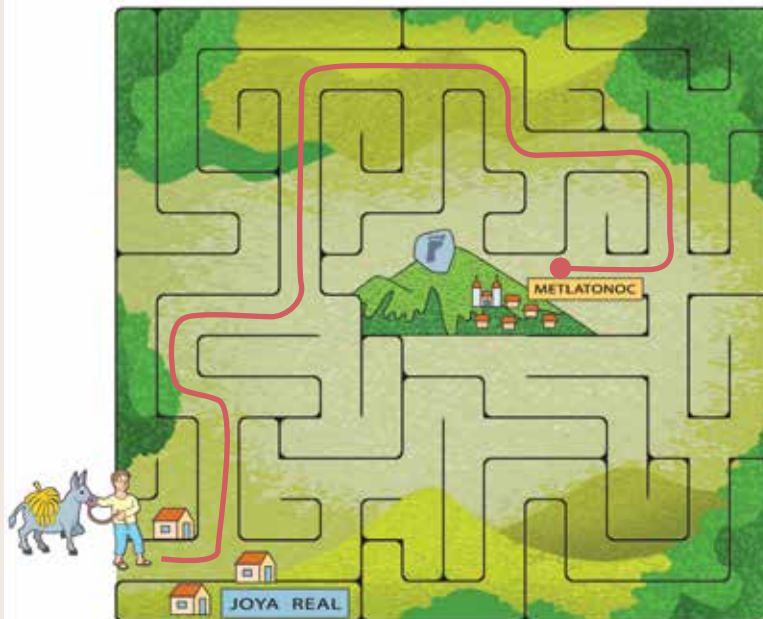
Manitú quiso hacer otro
muñeco. El tiempo de
cocción fue menor y no se
coció. Sería la raza de piel
blanca.

Se quedó dormido y el
tiempo de cocción hizo
que el muñeco quedara
moreno.

Manitú decidió crear al
hombre de arcilla cocida en
horno.



Ayë'ëky 29



Juego 30



Mujer: aretes, huaraches

Hombre: zapatos de fábrica, corbata

Niño: huaraches, flauta de carrizo

Ayë'ëky 31

1-14, 2-11, 3-16, 4-13, 5-12, 6-17, 7-15

Juego 32

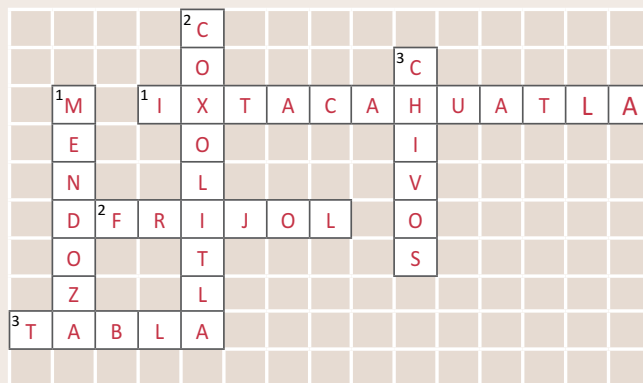


69

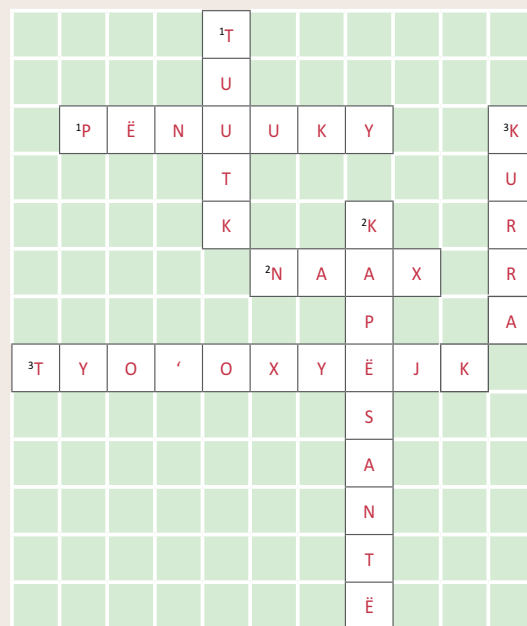
Ayë'ëky 33

J	T	U	P	M	N	TS	O	T	P	X	W	Ė	A	Y	U	M
V	I	C	E	N	T	E	G	U	E	R	R	E	R	O	P	I
Y	W	K	D	E	A	P	U	P	J	T	N	A	Y	W	U	R
E	N	TS	R	Ė	K	W	T	A	U	M	Y	J	E	I	N	A
K	A	I	O	X	K	O	I	TS	Y	E	K	W	O	E	T	S
Ė	T	Y	M	U	I	T	N	O	Ė	A	B	P	TS	Y	U	O
TS	X	W	I	E	N	L	O	Y	X	J	N	L	M	K	O	L
O	N	Y	U	O	T	A	Ė	TS	I	Y	P	K	A	O	J	Y
E	J	C	H	I	L	P	A	N	C	I	N	G	O	R	Z	P
X	M	I	K	J	N	A	W	E	U	TS	M	T	K	N	X	E

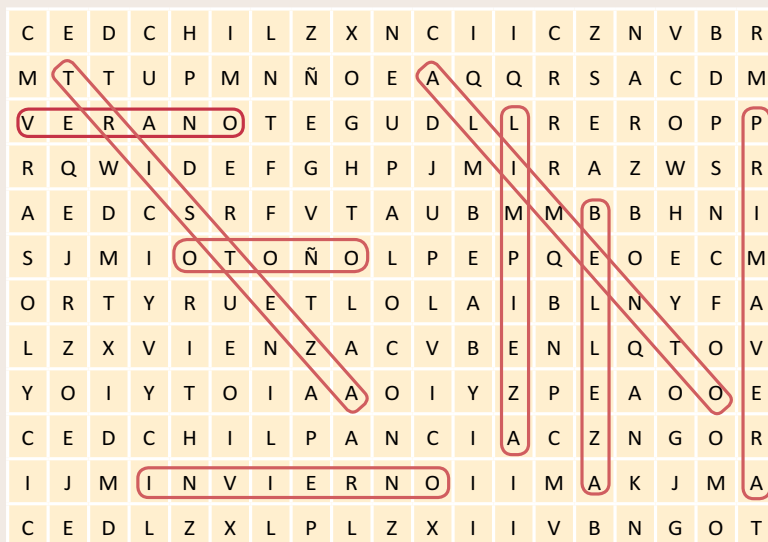
Juego 34



Ayë'ëky 35



Juego 36



[illegible]

[illegible]



Este material está pensado para que realices algunas actividades de una forma divertida y amena.

Se compone de dos partes; la primera contiene juegos de palabras relacionados con algunas de las actividades del Libro del adulto. La segunda se compone de juegos que podrán resolverse a partir de un texto del Libro de lecturas, la cual también forma parte de este módulo *Uso la lengua escrita*.

Ataa noky jwe'e nyatajy nyamayë ween axi'ik axonta'aky myëët m'atyunëp je'e yaa yajtunaanpë.

Metsk tu'u yajpaaty; yë'ë jawyiinpë je'e myëët, ayë'ëky matyii myëttu'ukëëpy je'e jim m'atyunaanpy maa yë'ë Ayuuk jeya'ay y'ayuuk noky. Maa yë'ë myametskpë jim mteky'ixa'any maa yë'ë Na'ap metya'aky noky je'e ayë'ëky yaa mna'atsowaanpyë, jim këxyë yajpaaty maa ataa tu'uk kony xëë'ajp *Je'e ayuuk'aanpy jaapyë nyajtuunkpatypyëtsy.*



DISTRIBUCIÓN GRATUITA
Namëyajt ataa noky ajxy yeky

Este programa es público, ajeno a cualquier partido político. Queda prohibido su uso para fines distintos a los establecidos en el programa.

ayuuk • mixe • ayöök • ayuujk • ayuk • ayuuk • mixe • ayöök • ayuujk • ayuk