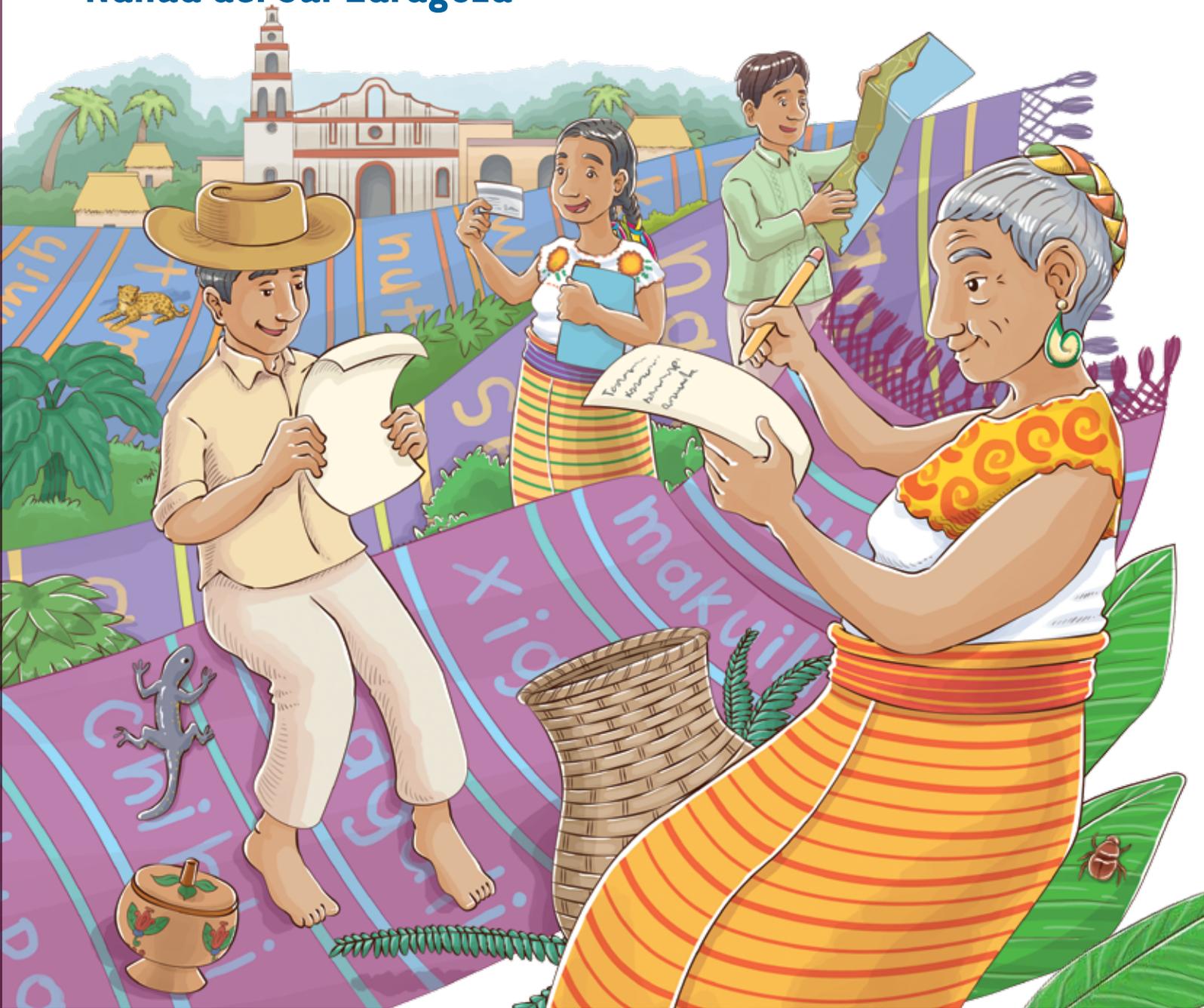


Inuchipa nitaihkuiluwa nutahtuh iga nexpalewia pa nunehnemilis. Nawatahtuh Saragosah

Uso la lengua escrita. Nahua del Sur Zaragoza



nawatl · náhuatl · nahuat · nahuatl · nahuas
mexcatl · mexicano · mexicanero · nunawatahtu · nawa

Ahawih amataihkuiluh
Folleto Juegos con imaginación

Mi nombre es: _____

Vivo en: _____



DIRECTORIO

Mtro. Otto René Granados Roldán
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
Carmen Díaz González
Elisa Vivas Zúñiga
María de la Luz Rodríguez Hernández
Margarita de la Cruz Hernández

Adaptación del módulo para el MIB
Guillermina Duarte Hernández

Asesoría académica de la adaptación para el MIB
Elisa Vivas Zúñiga

Autoría de juegos para la lengua indígena
Elisa Vivas Zúñiga
Gustavo Rodríguez Huerta

Adaptación a la lengua indígena
Guillermo Antonio de Jesús
Vicente Cruz Martínez

Asesoría académica
Natalia Martínez García

Revisión técnica
José Iván Quezada López

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

Apoyo al cuidado de la edición
Hugo Fernández Alonso

Seguimiento editorial
María del Carmen Cano Aguilar

Revisión editorial
Laura de la Torre Rodríguez
Eliseo Brena Becerril
Hugo Fernández Alonso

Diseño de interiores
Jesús García Morales

Diseño de portada
Francisco Castro Miranda

Diagramación
Jesús García Morales
Ricardo Pérez Rovira
Danya Desiree Zamora Hernández

Ilustración de portada
Alberto Eduardo Hernández Pérez

Fotografía de interiores
Banco Digital del INEA

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. Nahua del Sur Zaragoza. MIBES 5. Folleto *Juegos con imaginación*. D. R. 2018 ©Instituto Nacional para la Educación de los Adultos, INEA. Francisco Márquez 160, Col. Condesa, Ciudad de México, 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

Tamanextilis/Índice

Amatuga/
Página

Tanextilis/Presentación 5

Primera parte. Fortalecimiento del español 6

Juego 1. Destrabalengüemos el trabalengüero 7

Juego 2. Encuentre las constelaciones 9

Juego 3. La pesca 12

Juego 4. ¿Con cuál va? 13

Juego 5. Encuentre la llave 14

Juego 6. Descifre lo que quiso decir 16

Juego 7. Cambiando estrofas 18

Juego 8. En busca del fuego 19

Juego 9. Somos lo que creemos 21

Juego 10. ¿Cómo se dice? 22

Juego 11. Buscando familias 23

Juego 12. Transformando palabras 27

Hoja de soluciones. Primera parte 28

Tachiwalis ume. Tegipanulis pa umetahtu/

Segunda parte. Trabajo bilingüe 32

Ahawih 13. Ahawih gamba nitegipanuwa wa nuxonteh yeh
unugih pa amameh yeh teipah 33

Juego 14. Memorama de datos en los documentos 35

Ahawih 15. Ahawih gamba nitegipanuwa
wa nuxonteh pa tegipanulis 37

Juego 16. Memorama de oficios 39

Ahawih 17. Taye'unulu teihkimih 41

Juego 18. El orden de las cosas.....	42
Ahawih 19. ¿Teihki unu' ni?.....	43
Juego 20. ¿De qué producto se trata?	47
Ahawih 21. Taihkuilumih yeh taiyandugih	49
Juego 22. Las palabras escondidas	50
Ahawih 23. Tahtuhmih yeh taiyandugih	51
Juego 24. La palabra invisible	53
Ahawih 25. Tapixkah durasnoh	55
Juego 26. Zurciendo sílabas	56
Ahawih 27. Mutemuhtu' animah yeh mahmahtu'	58
Juego 28. Buscando la imagen perdida	60
Ahawih 29. Uhti satepa'	62
Juego 30. El laberinto de los paskoleros	63
Ahawih 31. Xinechigu tahtuhmih	64
Juego 32. La vestimenta xilocuautlense	66
Ahawih 33. Nami'newa kuasamalu'	67
Juego 34. El descubrimiento del maíz	68
Ahawih 35. Xitatemu xuchi'.....	70
Juego 36. Crucigrama de Todos Santos	71

Tepa' amatanangilis. Tachiwalis ume/ Hoja de soluciones.
Segunda parte 73

Tanextilis

Yi ahawih amataihkuiluh gipia ahawimih pa castillah wa pa munawatahtuh. Ga ma tepa' xitanangili xichiwa ixkupinxaya', xigaxihti taihkuilumih, xiyetali tepa' wa xitegipanuhti gen timuma'xtih pa munawatahtuh wa castillah.

Yi ahawimih mi's palewiti ga ma xitaixmati pa munawatahtuh wa pa castillah.

Ti'negih ga ximawihti kua'tia tichiwati yi ahawimih.

¡Ximawihti wa xipagi!

Presentación

Este folleto tiene diferentes juegos tanto en español como en su lengua. Para resolverlos tendrá que dibujar, completar palabras, ordenarlas así como poner en práctica lo que sabe de su lengua y del español.

Los juegos tienen como propósito que siga aprendiendo.

Esperamos que se divierta al resolver los juegos.

¡Juegue y diviértase!



**Primera parte.
Fortalecimiento del
español**

Juego 1. Destrabalengüemos el trabalengüero

1. Lea, en voz alta los trabalenguas, lo más rápido que pueda.

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



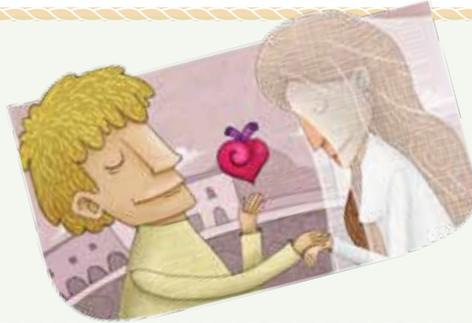
Compré pocas copas,
pocas copas compré.
Como compré pocas copas,
pocas copas compré.



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.



2. Elija el que más le guste y apréndalo de memoria.
3. Cuando lo sepa de memoria, dígallo en voz alta al grupo.
¡Si lo hace bien, gana!
4. Consulte la Hoja de soluciones. Primera parte.

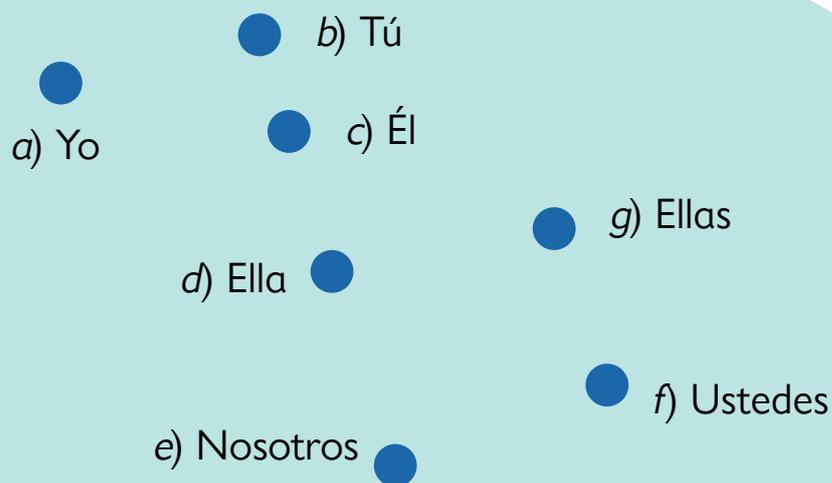
Juego 2. Encuentre las constelaciones

1. Lea los enunciados.

- a) Yo soy inteligente.
- b) Tú eres amigable.
- c) Él es trabajador.
- d) Ella es asesora.
- e) Nosotros somos amigos.
- f) Ustedes son desconfiados.
- g) Ellas son alegres.

2. Una con una línea los enunciados que conjuguen el verbo **ser**, siguiendo el orden de los pronombres personales (yo, tú, él, ella, nosotros, ustedes, ellas).

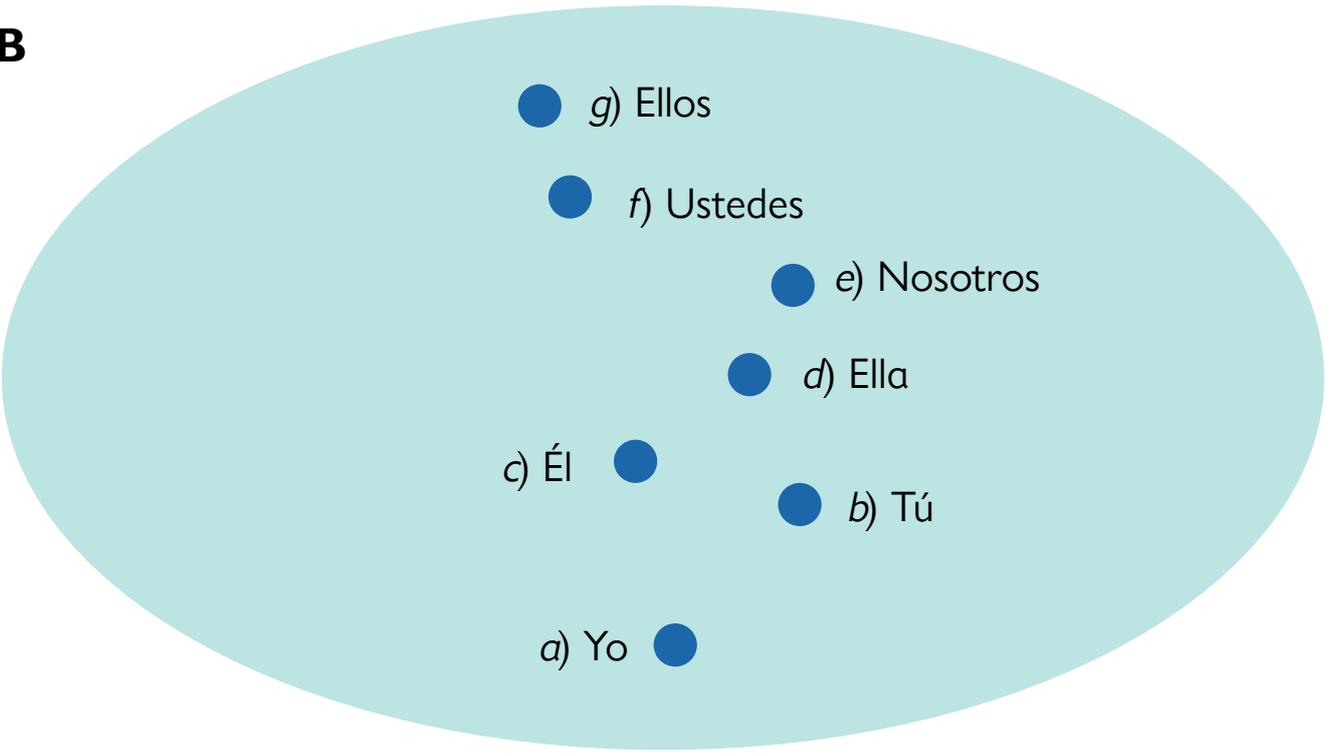
A



3. ¿Qué figura formó? Muéstrela a sus compañeros y compárela con la de ellos.
4. Ahora lea y una los enunciados que conjuguen el verbo **estar**, siguiendo el orden de los pronombres personales (yo, tú, él, ella, nosotros, ustedes, ellos).

- a) Yo estoy asombrado.
- b) Tú estás feliz.
- c) Él está contento.
- d) Ella está bonita.
- e) Nosotros estamos sentados.
- f) Ustedes están perdidos.
- g) Ellos están.

B

- 
- g) Ellos
 - f) Ustedes
 - e) Nosotros
 - d) Ella
 - c) Él
 - b) Tú
 - a) Yo

5. Ahora conjugue los verbos **ser** y **estar** con las palabras amigable y feliz.

Amigable	Feliz

6. Compare las conjugaciones que escribió con las que aparecen en la Hoja de soluciones. Primera parte. Marque con una ✓ las conjugaciones correctas, y con una ✗ las incorrectas. Corrija las incorrectas.

¿Quiere saber cómo se llaman las constelaciones que hizo?, consulte su Hoja de soluciones. Primera parte y, si quiere, corrija las.

Juego 3. La pesca

Una con una línea los peces a la red del pescador de acuerdo con las palabras **haber** o **tener**.

haber

tener

1 Juan tiene 10 vacas.

2 Ayer hubo música de viento.

3 Carlos tenía un sembradío de jitomates.

4 En la plaza había mucha gente.

5 Los alumnos tendrán examen.

6 María tuvo cinco hijos.

7 En el huerto hay azucenas.

8 Habrá sorpresas el 10 de mayo.

Juego 4. ¿Con cuál va?

1. Lea las palabras.
2. Una cada palabra con la imagen correcta.
3. Evite que las líneas que vaya trazando se crucen o encimen.



la

las



el

los

el

las



Juego 5. Encuentre la llave

1. Busque la llave que contiene la palabra que completa el enunciado correctamente.
2. Encierre en un círculo la llave correcta.

Puerta 1

El caballo caminó
y se dirigió
_____ el río.

hacia

hasta



Puerta 2

He comprado este
vestido _____ mamá.

para

por



Puerta 3

He dejado los lentes
_____ la mesa.



Puerta 5

La caña no se puede
cortar _____ cuchillo.



Puerta 4

Mi trabajo está
_____ mercado.



3. Lea en voz alta cada enunciado con la palabra de la llave.

Juego 6. Descifre lo que quiso decir

1. Lea los textos y ponga atención a las palabras que están en letras **de color**.
2. Escriba en el cuadro de abajo el significado de estas palabras.

¡**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.

Palabras	Significado
vaya	
valla	
baya	
aya	
haya	
halla	

tuvo

tubo

3. Revise las respuestas en la Hoja de soluciones. Primera parte.
4. Corrija el significado de las palabras que tuvo incorrectas.

Palabras	Significado
vaya	
valla	
baya	
aya	
haya	
halla	
tuvo	
tubo	

Juego 7. Cambiando estrofas (18. Canto a mi pueblo)

1. Lea cada una de las estrofas.
2. Observe las palabras que están en **color**.
3. Cambie las palabras **de color** de cada estrofa por alguna de las que están en la columna del centro que considere adecuadas.
4. Escriba la nueva estrofa en las líneas de la derecha.

<p>1. Hoy canto a mi pueblo porque en él nacieron mis primeros sueños y el sol de tus cerros me vieron crecer.</p>	<p>comieron surgieron creer correr</p>	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
<p>2. Tierra bendita, donde mis padres crecieron al empezar el día también a mí me vieron 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/>

5. Lea en voz alta los versos con las palabras que eligió o cambió.

Regrese al Libro del adulto y continúe con las actividades.

Juego 8. En busca del fuego (48. El principio del fuego)

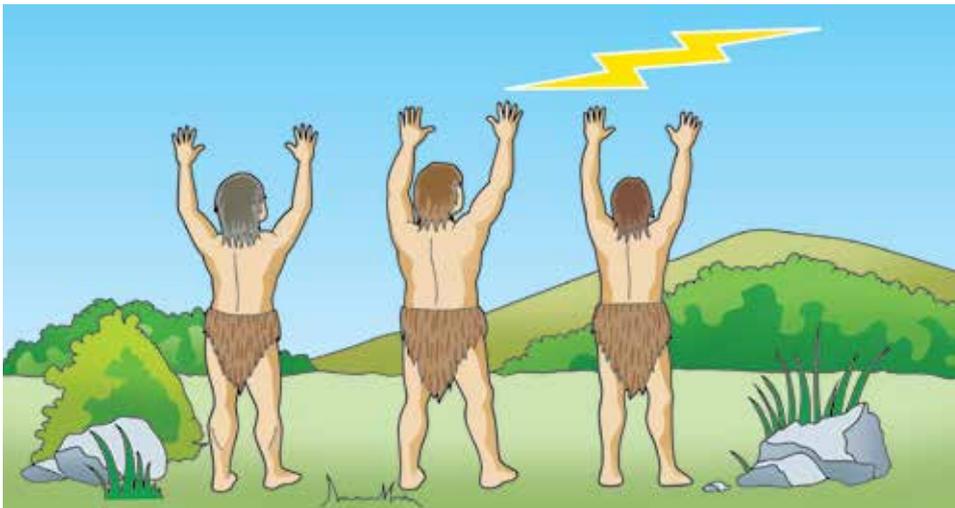
1. Observe las imágenes.
2. Complete los enunciados con las palabras que están del lado derecho.



pocas

muchas

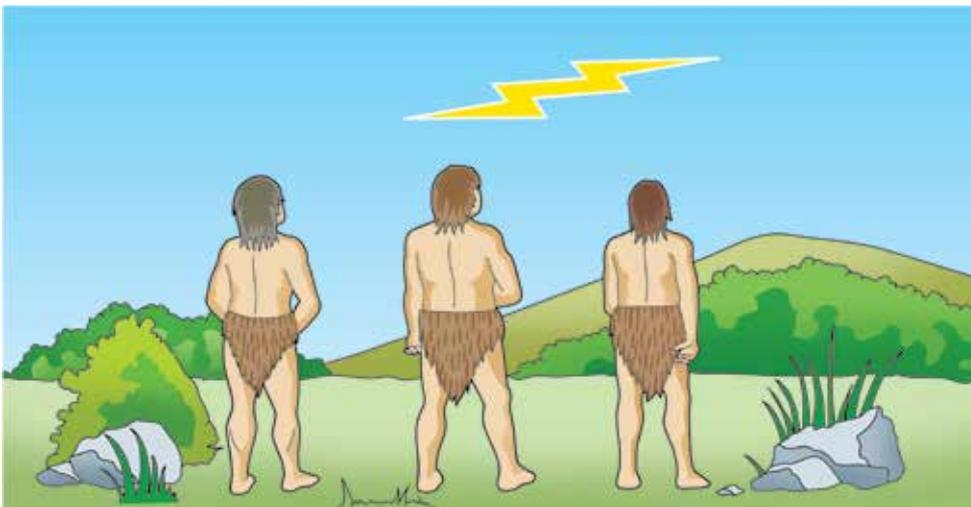
a) El gorrión vio _____ brasas adentro de una cueva.



Ahí

Acá

b) _____ donde entraron es mi casa.



allá

aquí

c) Bueno, les voy a dar el fuego, pero no _____.

3. Preste atención a la lectura en voz alta de su asesora o asesor porque así identificará las respuestas.

Regrese al Libro del adulto y continúe con las actividades.

Juego 9. Somos lo que creemos

(44. La víbora y la iguana)

1. Enumere en el paréntesis las palabras de cada enunciado.
2. Considere el orden correcto que deben tener las palabras en cada uno.
3. Escriba en la línea los enunciados correctamente.

a) es La ponzoñosa serpiente
() () () ()

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

c) se hombre cayó El
() () () ()

d) El espantó se campesino
() () () ()

4. Compare sus respuestas con la Hoja de soluciones. Primera parte, y corrija si es necesario.

Regrese al Libro del adulto y continúe con las actividades.

Juego 10. ¿Cómo se dice?

(4. La zorra y el cuervo)

1. Lea los enunciados.
2. Escriba en el paréntesis la letra de los enunciados correctos. Fíjese en el ejemplo.

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

3. Intercambie con con otro compañero o compañera su folleto.
4. Califiquen sus respuestas con la Hoja de soluciones. Primera parte.

Regrese al Libro del adulto y continúe con las actividades.



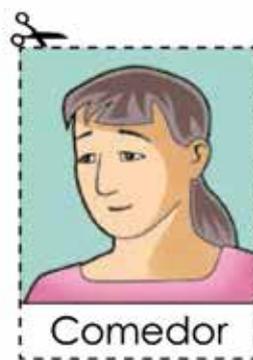
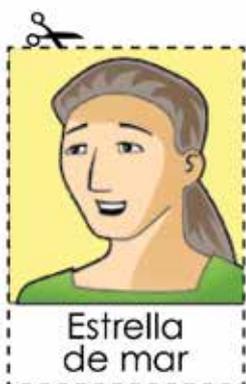
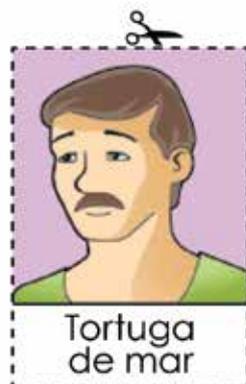
Juego 11. Buscando familias (22. Las viviendas seris)

1. Lea el nombre de cada familia (Cielo, Mar, Árbol y Casa), y después el de cada persona en los rótulos de las imágenes recortables.
2. Recorte las personas y péguelas en el cuadro de la familia a la que pertenecen.





3. Escriba qué pasos siguió para realizar el juego y vea en su Hoja de soluciones. Primera parte, si logró llegar a la respuesta correcta. En caso de ser necesario, corrija.



Regrese al Libro del adulto y continúe con las actividades.



Juego 12. Transformando palabras

(54. La estrella de mar semejante a una flor)

1. Lea el fragmento de la lectura 54 “La estrella de mar semejante a una flor”.

El mono **despidió** a la tortuga agitando una mano. Después, **paseó** su **mirada** hasta el horizonte. Su **alegría** de vivir se desbordaba ante la **idea** de tener como palacio aquel arrecife de coral y de llegar a ser, un día, **rey** del universo.

2. Escriba en los cuadros de abajo las palabras que están en **negritas** del texto que leyó, observe los ejemplos.
3. Escriba una nueva palabra (verbo o sustantivo) en las columnas de la derecha, según sea el caso.

Sustantivo	Verbo
mirada	mirar
alegría	

Verbo	Sustantivo
paseó	

4. Consulte las respuestas correctas en la Hoja de soluciones. Primera parte, y corrija si es necesario.

Regrese al Libro del adulto y continúe con las actividades.

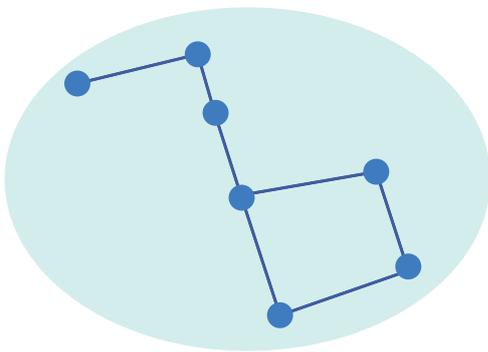
Hoja de soluciones. Primera parte

Juego 1

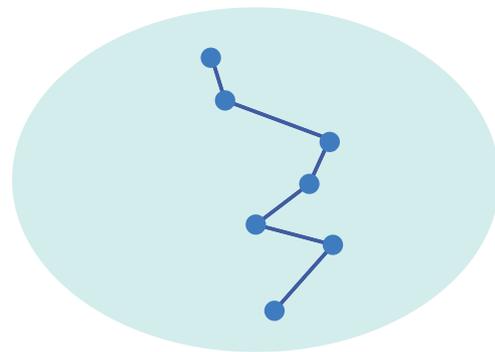
El adulto expresa de manera fluida y de memoria el trabalenguas que eligió.

Juego 2

A



B



La figura A es la constelación de la Osa Mayor.

La figura B es la constelación de Casiopea.

Una constelación es un conjunto de estrellas que forman una figura.

Amigable	Feliz
Yo soy amigable.	Yo estoy feliz.
Tú eres amigable.	Tú estás feliz.
Él es amigable.	Él está feliz.
Ella es amigable.	Ella está feliz.
Nosotros somos amigables.	Nosotros estamos felices.
Ustedes son amigables.	Ustedes están felices.
Ellos son amigables.	Ellos están felices.

Juego 3

Enunciados con el verbo **haber**:

2. Ayer hubo música de viento.
4. En la plaza había mucha gente.
7. En el huerto hay azucenas.
8. Habrá sorpresas el 10 de mayo.

Enunciados con el verbo **tener**:

1. Juan tiene 10 vacas.
 3. Carlos tenía un sembradío de jitomates.
 5. Los alumnos tendrán examen.
 6. María tuvo cinco hijos.
-

Juego 4

El gato blanco

Las ollas de barro

Los libros

El carro rojo

La casa vieja

Las flores

Juego 5

Puerta 1: **hacia**

Puerta 2: **para**

Puerta 3: **sobre**

Puerta 4: **en el**

Puerta 5: **con**

Juego 6

vaya: Palabra que indica sorpresa.

valla: Línea de estacas que sirve de defensa o protección.

baya: Tipo de fruto carnoso con semillas rodeadas de pulpa.

aya: Es una persona encargada de la crianza y educación de los niños.

haya: Tipo de árbol.

halla: Del verbo hallar.

tuvo: Del verbo tener.

tubo: Objeto generalmente redondo y hueco por dentro, elaborado de diferentes tipos de material (metal, plástico, entre otros).

Juego 7

1. **nacieron**/surgieron

crecer/correr.

2. **crecieron**/nacieron

correr/crecer.

3. **pasar**/caminar

pintar/soñar.

Juego 8

a) El gorrión vio **muchas** brasas adentro de una cueva.

b) **Ahí** donde entraron es mi casa.

c) Bueno, les voy a dar el fuego, pero no **aquí**.

Juego 9

a) La serpiente es ponzoñosa.

b) La iguana se asomaba.

c) El hombre se cayó.

d) El campesino se espantó.

Juego 10

- b) El cuervo encaramado en el árbol.
- c) La zorra es un animal muy astuto.
- f) La zorra y el cuervo comieron el queso.
- g) El cuervo fue engañado por la zorra.

Juego 11

Familia Mar: esponja marina, tortuga marina, estrella de mar.

Familia Árbol: ramas, hojas, tronco.

Familia Casa: comedor, sala, cocina.

Familia Cielo: estrella, luna, sol.

Juego 12

Sustantivo	Verbo
mirada	mirar
alegría	alegrar
rey	reinar
idea	idear

Sustantivo	Verbo
despidió	despedida
paseó	paseo/paseante

**Tachiwalis ume.
Tegipanulis pa
umetahtuh/
Segunda Parte.
Trabajo bilingüe**

Ahawih 13. Ahawih gamba nitegipanuwa wa nuxonteh yeh unugih pa amameh yeh teipah

1. Xitegi amachinih.
2. Xitenwepa.
3. Xikuepa ume amachinih, xipewa wa se kua' tami xikuepa seyu', xita'wa ma ihkuilumih tepa' munamigih, siku, xi'kui, gamba aya', xikahtewa wa xicha ga ma ximawihti seyu' biah.
4. Gitani, yeh mia' taululuwa.

Gambiga timuchandia	Nacional 9	Ahtepe' gan chanditugih ahtepemih gan tita-hwetzi'	Veracrus	Horah
Ai'hki (taga' u siwa')	Taga'	Gambiga tahwetzi'	Saragosah	10:00
Apellidoh muye	De Jesús	Ge'xki xiwi' tipia	38 xiwi'	Gema tita-hwetzi'
Ituga	Guillermo	Muweyi ah-tepe'	Mexicanah	10 febreroh 1969

Ximukuepa pa Amataihkuiluh ga ma muma'xti wa taihkuilu wa pewasaseh xitegipanu.



Juego 14. Memorama de datos en los documentos

1. Recorte las tarjetas.
2. Colóquelas boca abajo.
3. Voltee dos tarjetas, primero una y luego otra. Vea si tienen los datos correctos. Si es así, tómelas. Si no, regréselas y espere su turno.
4. Gana el que tenga más pares de tarjetas.

Domicilio	Nacional 9	Entidad de nacimiento	Veracruz	Hora
Sexo	Masculino	Lugar de nacimiento	Zaragoza	10:00
Segundo apellido	De Jesús	Edad	38 años	Fecha de nacimiento
Nombre	Guillermo	Nacionalidad	Mexicana	10 de febrero de 1969

Regrese al Libro del adulto y continúe con las actividades.



Ahawih 15. Ahawih gamba nitegipanuwa wa nuxonteh pa tegipanulis

1. Xitegi amachinih.
2. Xitenwepa.
3. Xikuepa ume amachinih, xipewa wa se kua' tami xikuepa seyu', xita'wa ma ihkuilumih tepa' munamigih, siku, xi'kui, gamba aya', xikahtewa wa xicha ga ma ximawihti seyu' biah.
4. Gitani yeh mia' taululuwa.

Tachiwani tegahli	Xumah yeh taxawa	Tzungah tategini	Pachuwas	Tama'xtiani
Taxkuluwani	Matayawah	Tahkewani	Kunechini	Wepahtaihkuilundi
Tatugani	Weyitatehtegilundi	Chiwiwi'chiwani	Kuamega'	Tegipanuwani wepah
Serruchoh	Yeh tahtzuma	Irka' wa aguxah	Tapahtiani	Gan gikagih gen tatikuini muyoloh

**Ximukuepa pa Amataihkuiluh ga ma muma'xti wa taihkuilu
wa pewasaseh xitegipanu.**



Juego 16. Memorama de oficios

1. Recorte las tarjetas.
2. Colóquelas boca abajo.
3. Voltee dos tarjetas, primero una y luego otra. Vea si tienen los datos correctos. Si es así, tómelas. Si no, regréselas y espere su turno.
4. Gana el que tenga más pares de tarjetas.

Albañil	Cuchara para mezcla	Peluquero	Peine	Maestra
Pescador	Matayahual	Partera	Niñito	Pizarrón
Campesino	Machete	Cestero	Bejuco	Carpintero
SERRUCHO	Costurera	Hilo y aguja	Doctor	Estetoscopio

Regrese al Libro del adulto y continúe con las actividades.



Ahawih 17. Taye'unulu teihkimih

Xita'wa ixkupinxayamih wa xigaxihti ihkuiluh gamba puliwi.



a_k_s_w_s



p_n_u



h_c_o_



i_p_



t_ut_u_



m_t_'



w_p_h

**Ximukuepa pa Amataihkuiluh ga ma muma'xti wa taihkuilu
wa pewasaseh xitegipanu.**

Juego 18. El orden de las cosas

Observe las imágenes y complete los nombres de los objetos.



a__ani__o



m__t__t__



t__b__a



b__nc__



v__l__



r__p__

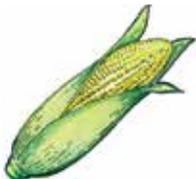


s__ll__

Regrese al Libro del adulto y continúe con las actividades.

Ahawih 19. ¿Teihki unu' ni?

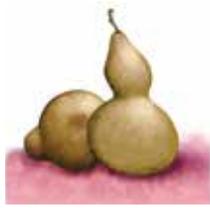
1. Xita'wa ixkupinxayamih.
2. Xitaihkuilu, gamba wasanihkih itamba ixkupinxaya', ituga yi teihki.



3. Xigihkuilu induga teihkimih gen pewa alfabetoh pa munawatahtuh.

Yi teihkimih u:

4. Kua' tami muahawih ximaga seyu mu'ne muahawih amataihkuiluh.
5. Xita'wa itangilis mu'ne: gen taihkuiluh wa gen mutugatiawih sese ihkuiluh gen unu' pa tepa' amatanangilis yeh gihtuwa gen unu' tepa' tanangilis wa xitali se ✓ gan unugih tepa' wa se ✗ gan muyetaliti.
6. Xiyetali taihkuilumih.
7. Xikuepili ahawih amataihkuiluh mu'ne.
8. Xigihkuilu tepa' taihkuluhmih gen mitzihlih mu'ne.



9. Xigihkuilu induga teihkimih gen pewa alfabetoh pa munawatahtuh.

10. Xigita mutanangilis gen unu' pa Tepa' amatanangilis. Tegipanulis ume.

¿Teihki unu' ni?... Ga xitaixmati wa xitaihkuilu inuchipa.

¡Ga ximune'xti ga xitaixmati wa ga titaihkuiluwa u se tegipanulis yeh tichiwati inuchipa pa munehnemilis!

Ximukuepa pa Amataihkuiluh ga ma muma'xti wa taihkuilu wa pewasaseh xitegipanu.

Juego 20. ¿De qué producto se trata?

1. Observe las siguientes imágenes.
2. Escriba en la línea de abajo de la imagen el nombre del producto.
3. Con las letras que aparecen en el cuadro “Los productos”, ordene los nombres de acuerdo con el alfabeto del español.
4. Lea en voz alta las palabras.



Los productos

A	E	O
A	F	P
B	H	Q
C	H	S
C	M	T
C	M	T
C	M	T
C	M	
C	M	

Regrese al Libro del adulto y continúe con las actividades.

Ahawih 21. Taihkuilumih yeh taiyandugih

Xitaxmati ihkuiluh wa xigaxihti taihkuiluh yeh iyandu'.

Gan mupayana nextama munutza...	m__t__'
Kuawichini yeh taihkuiluwa wa mia' ama' gan nitaihkuiluwa muguwa pa...	k__h__t__n__m__g__l__s
Kua' tikuahnegi naga' wa kuyame'naga' tikuwati pa...	n__g__'t__n__m__g__l__s
Xiguhni mu kahbeh wa mu pan yeh tikuwa pa...	p__ __ a__ e__ i__h
Ga ma xikuwa chihli, tuma' wa weyi sebulinah tia tiati pa...	t__h__k__a__t__p__ __

Ximukuepa pa Amataihkuiluh ga ma muma'xti wa taihkuilu wa pewasaseh xitegipanu.

Juego 22. Las palabras escondidas

Lea el enunciado y complete la palabra oculta.

El lugar donde se muele el nixtamal es el...	m__ t__ t__
El lápiz y el cuaderno se compran en la...	__ a __ __ l __ r __ a
Si quieres comer carne de res o 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 __

Regrese al Libro del adulto y continúe con las actividades.

Ahawih 23. Tahtumih yeh taiyandugih

Yi tahtumih muihkuiluhkih pa tapuwalis taihkuiluh taiyanah, ga ma ximati gen gihtuwa, xituga gen mitzihliah:

1. Xita'wa pualismih yeh tza'tu' pa gulahchini wa pualismih yeh unu' pa alfabetoh yeh unu' pa gulahchini yeh gipia tapuwalis **taihkuiluh taiyanah**.
2. Xitali taihkuiluh yeh ginamigi wa puali sese gulahchini tahtumih.

Gulahchini tapuwalis taihkuiluh taiyanah.

1 = a	2 = ch	3 = e	4 = g	5 = h	6 = i	7 = k	8 = ku	9 = l
10 = m	11 = n	12 = p	13 = s	14 = t	15 = tz	16 = u	17 = w	18 = x
			19 = y	20 = '				

1.

14	3	20		14	1	12	1	11	6	20

2.

14	1	7	16	1	9	6	13		16	11	16	19	1

4	3	11		13	3		14	1	17	3	15	6	9	6	13

3. Kua' tami muahawih ximaga seyu mu'ne muahawih amataihkuiluh.
4. Xita'wa itanangilis mu'ne: xitaixmati itanangilis wa xigita yeh unu' pa tepa' amatanangilis wa xitali se ✓ gan unugih tepa' wa se ✗ gan muye'taliti.
5. Xikuepili ahawih amataihkuiluh mu'ne.
6. Xitaihkuiluh tepa' tahtuhmih gen mitzilih mu'ne.
7. Xigita mutanangilis gen muhkuiluh pa Tepa' amatanangilis. Tegipanulis ume.

1.

14	3	20

14	1	12	1	11	6	20

2.

14	1	7	16	1	9	6	13

16	11	16	19	1

4	3	11

13	3		14	1	17	3	15	6	9	6	13

Xitaixmati tahtuhmih ga ma gikagiga mu'newa.

¡Ti gasi' tahtuhmih yeh tepa'unugih!

**Ximukuepa pa Amataihkuiluh ga ma muma'xti wa taihkuilu
wa pewasaseh xitegipanu.**

Juego 24. La palabra invisible (20. El rey de Zinacantán)

1. Recorte los versos.
2. Léalos.
3. Identifique la primera letra de cada verso.
4. Forme la palabra.
5. Ordene los versos.
6. Lea la estrofa completa en voz alta y diga: "¡Gané!".

lo hace un objeto codiciado	incandescente su brillo
oculta su enorme riqueza	nunca antes visto
Aro luminoso	la noche estrellada

La palabra es: _____

Regrese al Libro del adulto y continúe con las actividades.



Ahawih 25. Tapixkah durasnoh (39. Durasnoh)

1. Xita'wa ixkupinxayamih wa xisagi yeh aya' ku nesi pa 10 segundoh.
2. Xigihtu gamba aya' kunesi, wa amu magisa gen gipia mu'newa.
3. Kua' puliwi yeh aya' kunesi, xitemu seyu' biah pa 10 segundoh.
4. Xigihtu gexki yeh aya' kunesi pulihkih.
5. Xita'wa tanangilis gen muhkuiluh pa tepa' amatanangilis.
6. Gitani yeh mia' gasi' yeh aya' ku nesi pa ixkupinxayahmih.



**Ximukuepa pa Amataihkuiluh ga ma muma'xti wa taihkuilu wa
pewasaseh xitegipanu.**

Juego 26. Zurciendo sílabas (34. El espíritu malo)

1. Una con una línea las sílabas y escriba la palabra que se forma.
2. Al terminar su juego intercambie su folleto con otro compañero o compañera.
3. Revise las respuestas en la Hoja de soluciones. Segunda parte, y marque con ✓ las que están bien, y con ✗ las que se deben corregir.
4. Corrija las palabras.
5. Devuelva el folleto a su compañero o compañera.

se	do	
rui	che	
no	lo	
ma	ñor	señor

Za	ño	ra	
se	tan	sia	
cre	den	do	
i	gle	tlán	
flo	ca	cial	

6. Corrija sus respuestas.

se
rui
no
ma

do	
che	
lo	
ñor	

Za
se
cre
i
flo

ño
tan
den
gle
ca

ra	
sia	
do	
tlán	
cial	

- 7. Revise sus respuestas en la Hoja de soluciones. Segunda parte.
- 8. Lea en voz alta las palabras a sus compañeros.

Regrese al Libro del adulto y continúe con las actividades.

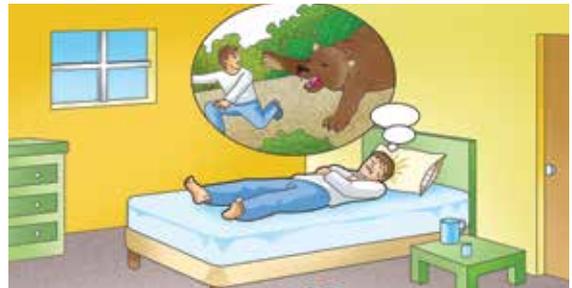
Ahawih 27. Mutemuhtu' animah yeh mahmahtu' (19. Sengawilis pa a')

1. Xitaxihti wa se wasanilis tahtuhmih wa ixkupinxaya' yeh ginamigi.
2. Kua' tami muhawih, xipanu'tili mu ahawih amataihkuilu seyu' mu'ne.
3. Xita'wa inangilis mu'ne: gen taihkuiluh wa gen gichih pa ama' yeh gihtuwa gen unu' Tepa' amatanangilis. Tegipanulis ume, wa xitali se ✓ gan unugih tepa' wa se ✗ gan muyetaliti.
4. Xikuepili ahawih amataihkuiluh mu'ne.

Yeh gipia yi kugulis
gimachihlia ki: kawanih,
kuehkuechini igahlu, xonteh
puluhtu', gitemigi aye'ti...



Yeh gikuiti a' mutahnekuiti
kua' giwahliga...



Yi a' gitalilitih 12 tayuh,
12 chihli, 12 ahayu'...



5. Xiye'tali mutanangilis.

Yeh gipia yi kugulis
gimachihlia ki: kawanih,
kuehkuechini igahlu, xonteh
puluhtu', gitemigi aye'ti...



Yeh gikuiti a' mutahnekuiti
kua' giwahliga...



Yi a' gitalilitih 12 tayuh,
12 chihli, 12 ahayu'...



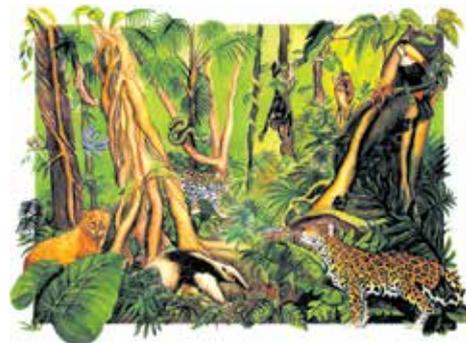
6. Xigita tanangilis pa Tepa' amatanangilis. Tegipanulis ume.

**Ximukuepa pa Amataihkuiluh ga ma muma'xti wa taihkuilu wa
pewasaseh xitegipanu.**

Juego 28. Buscando la imagen perdida (50. El jaguar castigado)

1. Una con una línea los enunciados y la imagen que le toca.
2. Al terminar su juego, intercambie su folleto con otro compañero o compañera.
3. Revise las respuestas de su compañero con el apoyo de la Hoja de soluciones. Segunda parte, y marque en cada enunciado con ✓ la respuesta correcta o con ✗ si es incorrecta.
4. Devuelva el folleto a su compañero o compañera.

Y los monos y los jabalíes le lanzaron aguacatillos al jaguar.



El Señor del Monte hizo nacer cola a los monos para que huieran por las ramas.



El Señor del Monte era quien mandaba en la selva.



5. Corrija sus respuestas.

Y los monos y los jabalíes le lanzaron aguacatillos al jaguar.



El Señor del Monte hizo nacer cola a los monos para que huyeran por las ramas.



El Señor del Monte era quien mandaba en la selva.



6. Verifique las respuestas en la Hoja de soluciones.

Reflexionemos:

¿Qué hicimos en los juegos 23, 26, 27 y 28?

1. Leímos y resolvimos el juego.
2. Evaluamos las respuestas.
3. Corregimos nuestras respuestas.
4. Verificamos con las respuestas correctas.

¿Estos pasos le sirven para aprender? _____

Busque en qué otros juegos se aplican estos pasos: _____

Respuesta: Juegos 31, 32 y 33.

Regrese al Libro del adulto y continúe con las actividades.

Ahawih 29. Uhti satepa' (53. Piji's)

1. Ximunechigu wa mu'newa gen mitzihliti tamaxtiani.
2. Xichiwa mu tegipanulis gen mitzihliti tamaxtiani.
3. Xitanangiliga yi ahawih se'ka gan timunechiguwa wa mu'newa.
4. Xita'wa tanangilis pa Tepa' amatanangilis. Tegipanulis ume.



**Ximukuepa pa Amataihkuiluh ga ma muma'xti wa taihkuilu
wa pewasaseh xitegipanu.**

Juego 30. El laberinto de los paskoleros (28. El origen del mundo)

1. Intégrese al equipo que asigne el asesor o asesora.
2. Realice la tarea que le indique.
3. Resuelva en equipo el juego.
4. Revisen la respuesta en la Hoja de soluciones. Segunda parte.



Regrese al Libro del adulto y continúe con las actividades.

Ahawih 31. Xinechigu tahtuhmih (35. Sakalum)

1. Xitaxihti wa se wasanilis yi tahtuhmih ga ma se'ka gichiwaga sesa tahtuh.
2. Kua' tami' muahawih, xipanuhtili ahawih amataihkuiluh seyu' mu'ne.
3. Xita'wa itanangilis mu'ne: xigita tahtumih yeh tepa'ginamigi, ximupalewi wa Tepa' amatanangilis. Tegipanulis ume, wa xitali se ✓ gan unugih tepa' wa se ✗ gan muye'taliti.
4. Xikuepili ahawih amataihkuiluh mu'ne.

Sakalum yi tuga wi's pan
ahtepe' mayah,

Yi tahli ge'sa gipia
kalsioh,

Payu' ahtepe', pa
tagumega, gisa'

Payi' ahtepe' tatugah
sindi, limun wa larankas.

Pa tagumega gisa' yu
kawayuh, wa

Kua'nehke tapixkayah
ye'kardoh.

yu tawa gitehkawih.

gihtusnegi “Ista' tahli”.

“ikawayuh tzitzimi” u yeh
tawanah.

yuiga siwarki'h gikuah.

5. Xita'wa wa xiyetali mutanangilis.

Sakalum yi tuga wi's pan
ahtepe' mayah,

Yi tahli ge'sa gipia
kalsioh,

Payu' ahtepe', pa
tagumega, gisa'

Payi' ahtepe' tatugah
sindi, limun wa larankas.

Pa tagumega gisa' yu
kawayuh, wa

Kua'nehke tapixkayah
ye'kardoh.

yu tawa gitehkawih.

gihtusnegi "Ista' tahli".

"ikawayuh tzitzimi" u yeh
tawanah.

yuiga siwarki'h gikuah.

6. Xigita mutanangilis pa Tepa' amatanangilis. Tegipanulis ume.

**Ximukuepa pa Amataihkuiluh ga ma muma'xti wa taihkuilu
wa pewasaseh xitegipanu.**

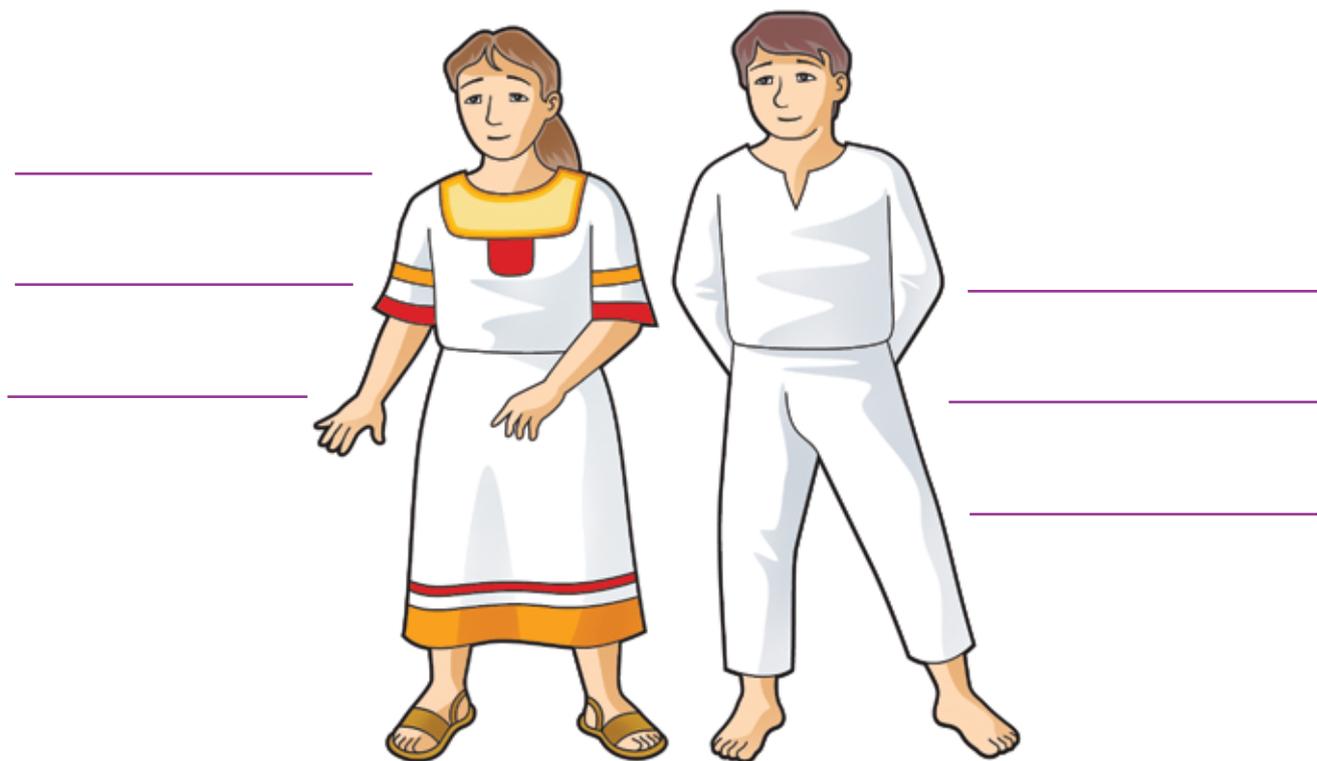
Juego 32. La vestimenta xilocuautlense (16. Historia de la comunidad de Xilocuautla)

1. Lea la sopa de palabras.

sombrero	camisa	pantalón	huaraches
falda	blusa	aretes	quexquemetl

2. Escriba en las líneas lo que le falta a cada persona.

3. Verifique las respuestas en la Hoja de soluciones. Segunda parte.



Regrese al Libro del adulto y continúe con las actividades.

Ahawih 33. Nami'newa kuasamalu' (51. Taga' kuasamalu')

1. Xitaixmati taihkuilumih yeh unugih pa gulahcini.

nagaspilu'	ka'ti	ka'ti pah taga'
kuamega' pa ige'x	uhtama'pah	

2. Xitaihkuilu gamba tawasanihkih ituga.

3. Xigita tanangilis pa Tepa' amatanangilis. Tegipanulis ume.



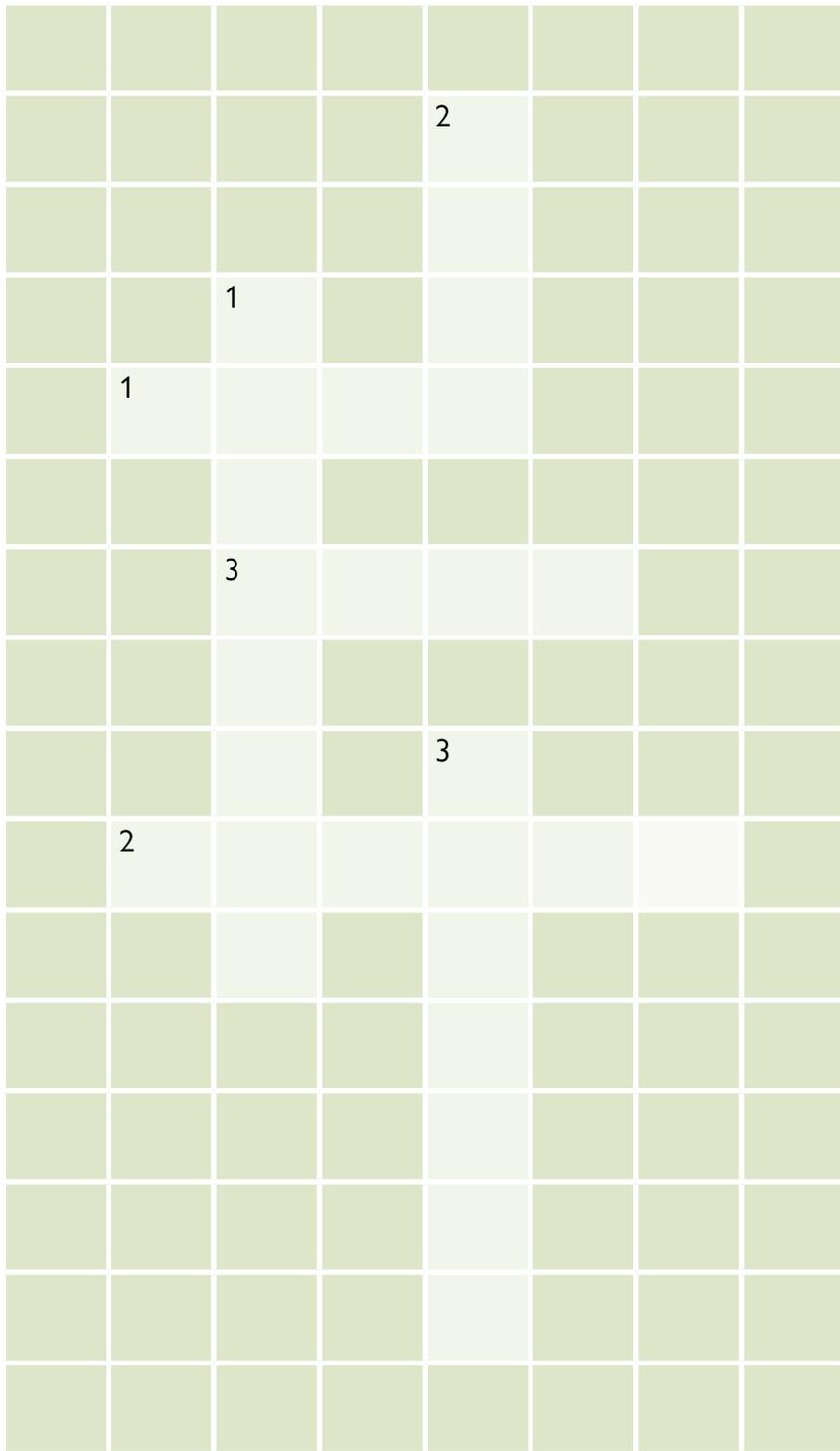
**Ximukuepa pa Amataihkuiluh ga ma muma'xti wa taihkuilu
wa pewasaseh xitegipanu.**

Juego 34. El descubrimiento del maíz (38. El cuento del pájaro carpintero)

1. Lea el texto 38 “El cuento del pájaro carpintero”.
2. Cierre y guarde su Libro de lecturas.
3. Busque con su Círculo de estudio las respuestas correctas.
4. Resuelva el crucigrama.
5. Verifique sus respuestas en la Hoja de soluciones. Segunda parte.

Verticales	Horizontales
1. ¿Las personas que se fueron al monte vieron caminar a unas...?	1. ¿Por seguir a las hormigas arriaras llegaron hasta una...?
2. ¿La persona se cayó y se pegó en la...?	2. ¿La persona empezó a sangrar mucho y ahora trae plumas rojas en la...?
3. ¿Al picar la piedra se cayó y se abrió por donde estaban las...?	3. ¿El descubrimiento del...?





Regrese al Libro del adulto y continúe con las actividades.

Ahawi 35. Xitatemu xuchi' (47. Xuchi' wa wichichihli)

1. Xigixmati taihkuiluh 47 “Xuchi' wa wichichihli”.
2. Xitzakua' wa xigewa mu Amataihkuiluh pah yeh nemisa taixmati.
3. Xitegipanu wa taihkuilumih yeh unugih pa gulahcini.
4. Xigita mutanangilis pa Tepa' amatanangilis. Tegipanulis ume.

CH	TZ	U	W	E	M	E	'	S	T	I	CH	X	S	A	CH	M
W	A	E	I	T	G	X	A	G	U	H	TZ	I	E	N	'	P
K	X	U	CH	X	I	'	G	H	P	J	P	A	U	A	W	S
E	P	CH	I	'	KU	G	X	T	A	G	Y	Y	G	T	X	N
G	X	U	CH	T	I	'	TZ	H	L	'	N	E	W	I	E	A
W	E	Y	I	CH	K	U	A	H	Y	U	H	H	G	'	L	G
S	X	S	H	P	S	N	M	P	M	E	'	E	M	E	K	U
U	I	Y	L	Y	'	I	Y	L	U	I	G	G	L	L	U	I
L	P	X	I	A	Y	K	W	A	Y	U	H	A	L	E	E	'
M	E	H	P	X	T	M	G	W	H	M	I	'	N	K	H	M

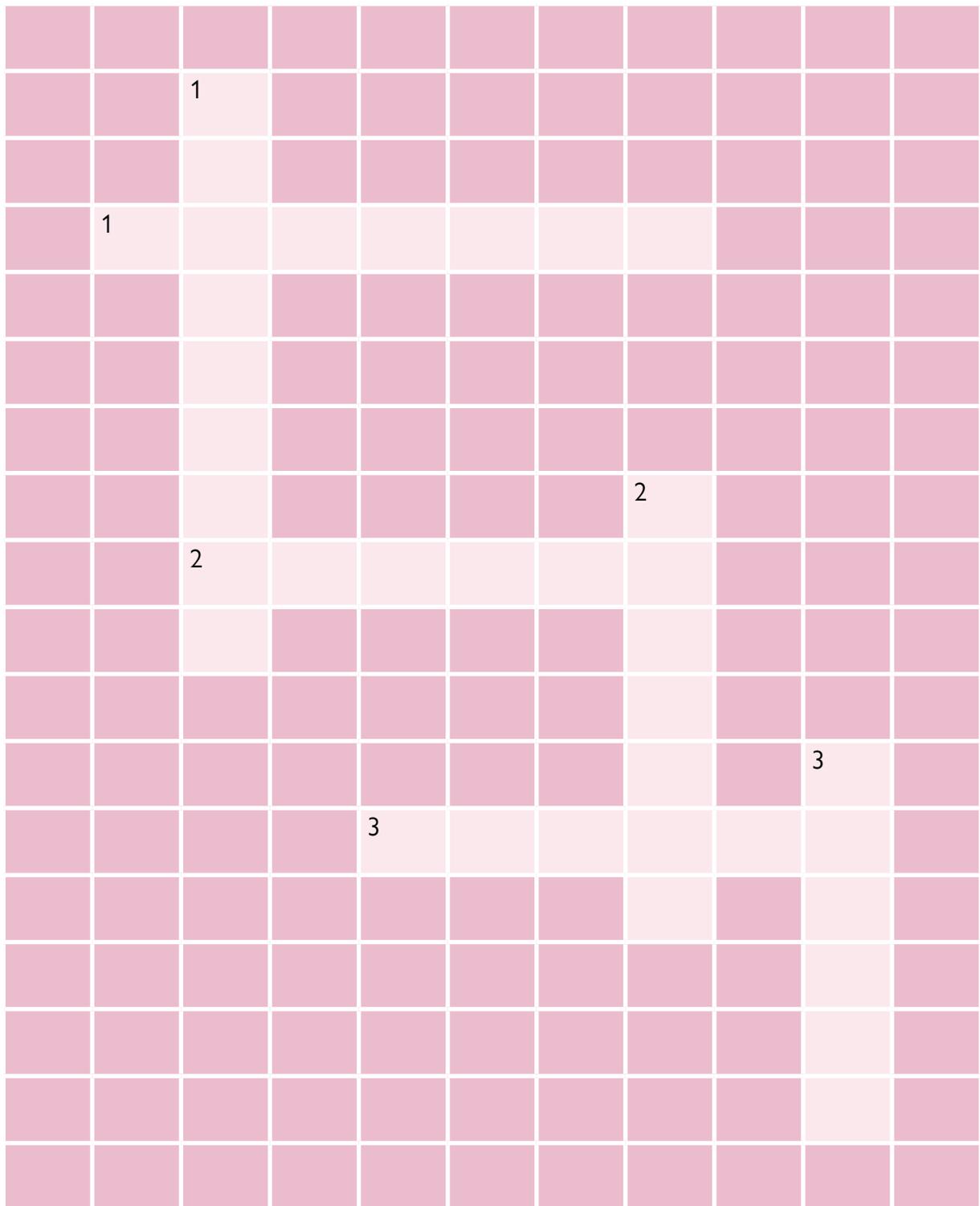
**Ximukuepa pa Amataihkuiluh ga ma muma'xti wa taihkuilu
wa pewasaseh xitegipanu.**

Juego 36. Crucigrama de Todos Santos (42. Día de Muertos)

1. Lea el texto 42 “Día de Muertos”.
2. Cierre y guarde su Libro de lecturas.
3. Busque con su Círculo de estudio las respuestas correctas.
4. Resuelva el crucigrama.
5. Verifique sus respuestas en la Hoja de soluciones. Segunda parte.

Verticales	Horizontales
1. ¿Qué animal amarró el señor junto con la gallina al altar de su casa?	1. ¿Qué alimento prepararon las mujeres con la hierba “mafafa”?
2. ¿A qué lugar llevó el hombre el guacal con fruta?	2. ¿Qué se abrió cuando el hombre desherbaba?
3. ¿Adónde se fue el señor el 1 de noviembre?	3. ¿Qué era del señor la mujer que hizo los tamales junto con las hijas?





Regrese al Libro del adulto y continúe con las actividades.

Tepa' amatanangilis. Tachiwalis ume! Hoja de soluciones. Segunda parte

Ahawih 13

Gambiga timuchandia—Nacional 9
Ahtepe' gan chanditugih ahtepemih gan titahwetzi'—Veracruz
Horah—10:00
Ai'hki (taga' u siwa')—Taga'
Gambiga tahwetzi'—Saragosah
Apellidoh muye—De Jesús
Ge'xki xiwi' tipia—38 xiwi'
Gema titahwetzi'—10 febreroh 1969
Ituga—Guillermo
Muweyi ahtepe'—Mexicanah

Juego 14

Domicilio—Nacional 9
Entidad de nacimiento—Veracruz
Hora—10:00
Sexo-Masculino
Lugar de nacimiento—Zaragoza
Segundo apellido—De Jesús
Edad—38 años
Fecha de nacimiento—10 de febrero de 1969
Nombre—Guillermo
Nacionalidad—Mexicana

Ahawi 15

Tachiwani tegahli—xumah yeh taxawa
Tzungah tategini—pachuwas
Tama'xtiani—wepahtaihkuilundi
Taxkuluwani—matayawah

Tahkewani—kunechini
Tatugani—weyitatehtegilundi
Chiwiwi'chiwani—kuamega'
Tegipanuwani wepah—serruchoh
Yeh tahtzuma—irka' wa aguxah
Tapahtiani—gan gikagih gen tatikuini muyoloh

Juego 16

Albañil—cuchara para mezcla
Peluquero—peine
Maestra—pizarrón
Pescador—matayahual
Partera—niñito
Campesino—machete
Cestero—bejuco
Carpintero—serrucho
Costurera—hilo y aguja
Doctor—estetoscopio

Ahawi 17

Ahkasewas, wepah, pangu, meta', tzutzuh, i'pa, hachon.

Juego 18

Abanico, banca, metate, ropa, silla, tabla, vela

Ahawi 19

Ahayu', ahkasewas, ayuh, chagali, chigiwi', elu', i'pa, kalapa, kamuh, ka'ti, kili, kuamega', kumah, kumi', matayawah, mata', meta', nagaspilu, sindi, tanah, tegumah, tekuis, tuma', tzapu', xilah.

Juego 20

Abanico, aretes, bejuco, calabaza, camarón, camote, canasta, cangrejo, comal, elote, frijol, hamaca, huaraches, maíz, matayahual, metate, montura (silla de montar), morral, olla, plátano, quelite, silla, tecomate, tomate, tortuga.

Ahawi 21

Meta', kahtanamagalis, naga'tanamagalis, panaderiah, tahkuahtepe'.

Juego 22

Metate, papelería, carnicería, panadería, plaza.

Ahawi 23

14	3	20
t	e	'

14	1	12	1	11	6	20
t	a	p	a	n	i	'

14	1	7	16	1	9	6	13
t	a	k	u	a	l	i	s

16	11	16	19	1
u	n	u	y	a

4	3	11
g	e	n

13	3
s	e

14	1	17	3	15	6	9	6	13
t	a	w	e	tz	i	l	i	s

Juego 24

Anillo

Ahawi 25



Juego 26

señor, ruido, noche, malo, Zacatlán, señora, credencial, iglesia, flotando.

Ahawi 27

Yeh gipia yi kugulis gimachihlia ki:
kawanih, kuehkuechini igahlu,
xonteh puluhtu', gitemigi aye'ti...

Yeh gikuiti a' mutahnekuiti
kua' giwahliga...

Yi a' gitalilitih 12 tayuh,
12 chihli, 12 ahayu'...

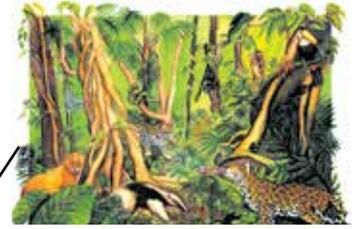


Juego 28

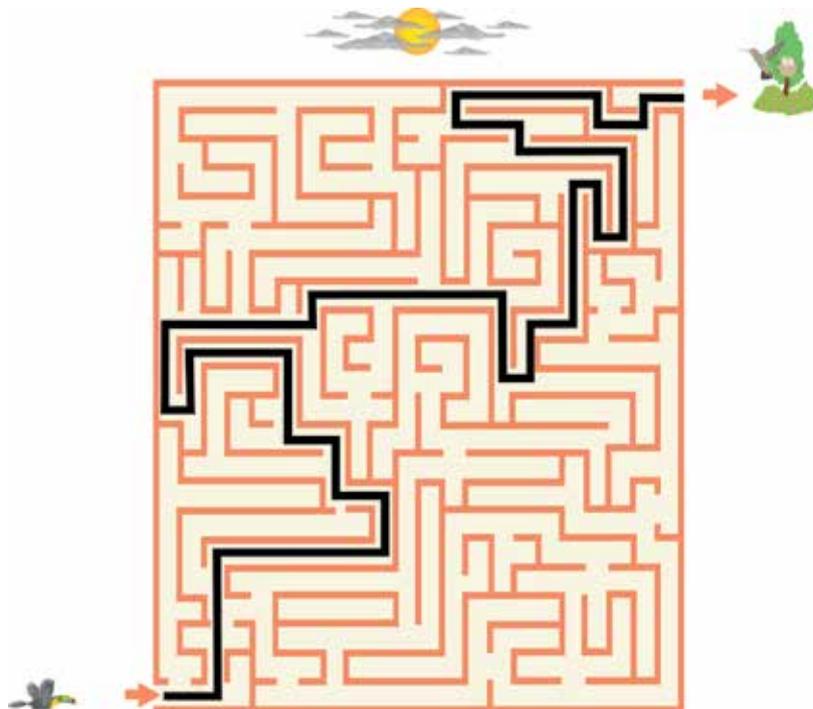
Y los monos y los jabalíes le lanzaron aguacatillos al jaguar.

El Señor del monte hizo nacer cola a los monos para que huyeran por las ramas.

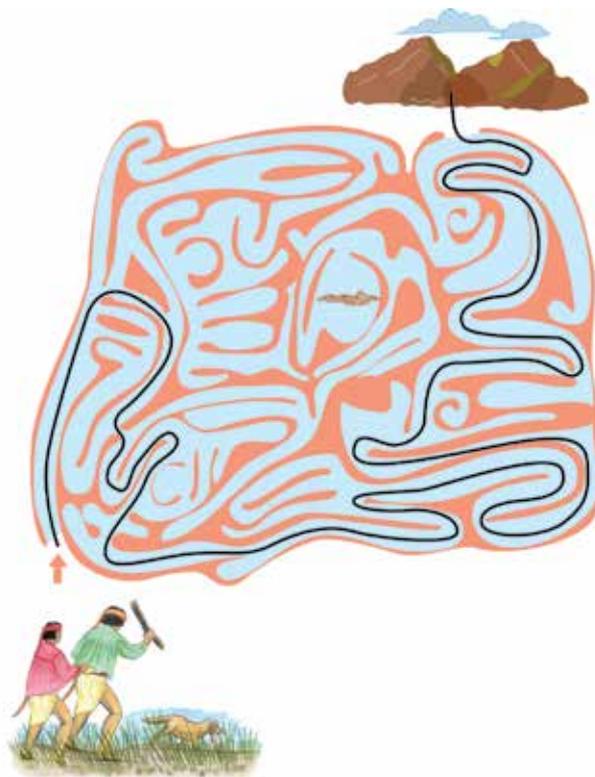
El Señor del monte era quien mandaba en la selva.



Ahawi 29



Juego 30



Juego 31

Sakalum yi tuga wi's pan
ahtepe' mayah,

Yi tahli ge'sa gipia
kalsioh,

Payu' ahtepe', pa
tagumega, gisa'

Payi' ahtepe' tatugah
sindi, limun wa larankas.

Pa tagumega gisa' yu
kawayuh, wa

Kua'nehke tapixkayah
ye'kardoh.

yu tawa gitehkawih.

gihtusnegi "Ista' tahli".

"ikawayuh tzitzimi" u yeh
tawanah.

yuiga siwarki'h gikuah.

Juego 32

Hombre: huaraches/sombrero.

Mujer: quexquemetl/aretes.

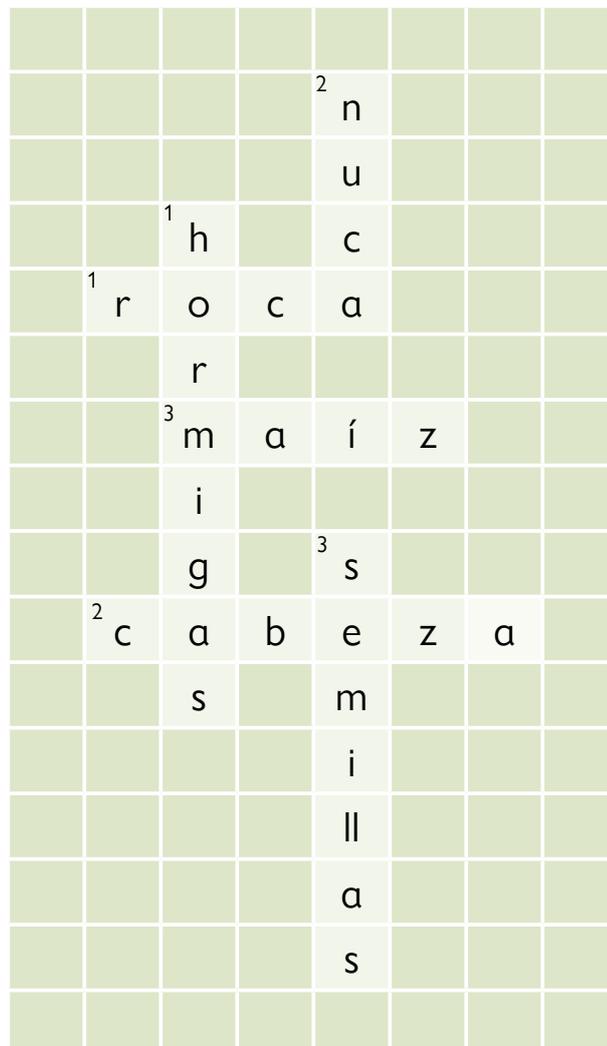
Ahawi 33

Taga': kuamega' pa ige'x/ka'ti pah taga'.

Siwa': ka'ti/nagaspilu'.

Kunechini: ka'ti/uhtama'pah.

Juego 34



Una manera de aprender más su lengua y el español es jugando. En este material usted va a encontrar juegos que se relacionan con el Libro de lecturas y el Libro del adulto; seguramente se divertirá y se entretendrá con este folleto.

Ga ma tepa' xitaxmati pa mutahtuh wa pa castillah ximawihti. Pa yi amataihkuiluh tigasiti ahawih yeh tigita' pa Amataihkuiluh pah yeh nemisa taixmati wa Amataihkuiluh ga ma muma'xti wa taihkuilu, tiawi timumaxtiti satepa'.



AYA' MUNAMAGA | DISTRIBUCIÓN GRATUITA

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