

Nanri'i
nu'u saka.
Dau Duku 3

Uso la lengua
escrita.
**Mixteco
Alta 3**



MIBES
MEVyT Indígena
Bilingüe con Español
como segunda
lengua

5

Tutu sanri'a te tu'a u nu'u
Guía para el asesor bilingüe

Nu' u dau Duku 3 • Mixteco Alta 3 • Nu' u dau Duku 3 • Mixteco Alta 3 • Nu' u dau Duku 3 • Mixteco Alta 3 • Nu' u dau Duku 3



Presentación

El material que tienes en tus manos apoya tu trabajo como asesor o asesora de personas jóvenes y adultas que se encuentran en el nivel inicial de la educación básica, con el cual mejorarán sus aprendizajes de lectura y escritura.

Esta guía está pensada para facilitar tu trabajo y consta de seis partes:

- El módulo *Uso la lengua escrita*
- Recomendaciones para el trabajo de asesoría
- Tu papel como asesora o asesor de este módulo
- El material que forma parte del módulo
- Sugerencias para trabajar algunas actividades del Folleto *Juegos con imaginación*
- Tu evaluación como asesor o asesora

Te felicitamos por la decisión que has tomado para apoyar a las personas jóvenes y adultas en su aprendizaje inicial de la lectura y la escritura, y te deseamos mucho éxito en el trabajo que realizarás con ellas.

El módulo *Uso la lengua escrita*

Dentro del Modelo de Educación para la Vida y el Trabajo, existen tres niveles: inicial, intermedio y avanzado. Este módulo se ubica en el primer nivel y su propósito es:

Reafirmar la lectura y la escritura, considerando el uso y la utilidad que tienen para las personas jóvenes y adultas en su vida cotidiana.

Para lograr dicho propósito, en este módulo:

- La lectura se entiende como el proceso mediante el cual la persona que lee recupera o recobra el significado que tiene un texto; esto quiere decir que aprender a leer no consiste sólo en reconocer los signos escritos, sino en comprender lo que se dice por medio de ellos.
- La escritura es el proceso que permite a la persona representar y expresar por escrito sus ideas, pensamientos, intenciones, etcétera.



Recomendaciones para el trabajo de asesoría

Cuando una persona se encuentra en el nivel inicial, tiene muchas cosas por aprender; y dado que es un material para la ruta MIBES, te sugerimos las siguientes recomendaciones:

- Relacionar palabras que tienen significados similares u opuestos.
- Ubicar las palabras en textos correspondientes al tema que se esté trabajando.

- Trabajar con **palabras de función**, es decir: palabras que desempeñan el papel de nexos o conectores, por ejemplo: *y, o, pero*; palabras que sustituyen nombres (pronombres) como: *yo, tú, él, éste, ése*; palabras que desempeñan otras funciones como los artículos: *el, la, los, las*, y las preposiciones: *en, de, sobre, entre*.

En cada sesión, recuerda:

1. Preguntar si la persona avanzó algo de forma individual. Si es así, revisa lo que hizo y pregunta si tiene dudas y ayuda a resolverlas.
2. Solicitar que realice las actividades que continúan en el tema o la unidad que esté trabajando.
3. Estar cerca de la persona cuando realiza las actividades, para apoyarla por si se presentan algunos obstáculos.
4. Preguntar cómo se siente al trabajar con las actividades y motivarla para que continúe.

Tu papel como asesora o asesor de este módulo

Este nivel es muy importante, ya que los conocimientos, habilidades y estrategias que aprendan y desarrollen serán los soportes en su educación básica. Tu papel en este módulo, como parte del nivel inicial, es diferente a la asesoría con los otros dos niveles, ya que aquí necesitarán de un mayor acompañamiento en cada una de las actividades que realicen.

Hablaremos de tres momentos metodológicos:

Recuperación de la experiencia

En este momento se pretende que a partir de imágenes, preguntas, historias de otras personas o textos breves, las personas que aprenden expresen sus opiniones, experiencias y saberes previos para *ambientar*, es decir, contextualizar situaciones en las cuales reconocerán cosas que ya saben, que les serán de utilidad para enfrentar situaciones nuevas.



Actualización del conocimiento

Se presentan, en este segundo momento, algunas actividades que posibilitarán descubrir aspectos nuevos de la lengua. Éstos no se tratan en forma aislada, sino como parte de la misma situación comunicativa que se estudia para que la elaboración de textos tenga sentido para las personas jóvenes y adultas.

Elaboración de conclusiones y aplicación de lo aprendido

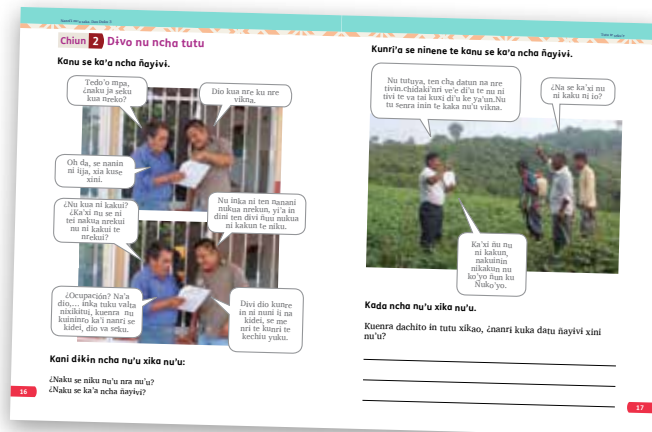
En este momento se promueve que las personas recreen situaciones similares a las antes revisadas a fin de aplicar lo aprendido. Posiblemente, en este momento todavía existan dudas; es importante revisar nuevamente las actividades realizadas para resolver las dudas presentadas.

El material que forma parte del módulo

El material para la persona joven o adulta correspondiente a este módulo se compone de:

- Libro del adulto
- Libro de lecturas
- Folleto *Juegos con imaginación*





Libro del adulto

Está dividido en dos unidades, cada una con cuatro temas. El tema se presenta primero en lengua indígena y después en español.

Los temas de las dos unidades se relacionan con el uso de diferentes textos, su

ocupación y descripción física; luego se revisan las relaciones de la persona con otras que la rodean, así como con su mundo y el espacio físico y temporal en el que se desenvuelve.

En algunas actividades se encontrará una indicación que invita a las personas a usar el Folleto *Juegos con imaginación*, es importante que sigas las indicaciones, ya que con los juegos la persona disfruta más el tema y lo comprende mejor.

Al final de cada tema se encuentra una instrucción que invita a las personas a leer un texto del Libro de lecturas; es muy importante que lean el texto correspondiente y regresen a continuar con las actividades del Libro del adulto para que logren los propósitos que cada unidad pretende desarrollar.

Libro de lecturas

El libro de lecturas contiene una serie de textos como leyendas, cuentos, relatos de diferentes lugares, que probablemente algunos pertenezcan al lugar donde viven las personas que estudian y, por lo mismo, sean más significativos.

Propicia que compartan con familiares y amigos la lectura de todos los textos del Libro de lecturas.



Este material permite que los adultos practiquen la lectura en lengua indígena y en español, ya que aparecen textos en ambas lenguas.

Al final de algunos relatos se encuentra una invitación para que realicen juegos del Folleto *Juegos con imaginación*. Esta actividad les ayudará a reafirmar la comprensión del texto y a la reflexión de la lengua, además de que disfrutarán de jugar al mismo tiempo que aprenden.

Folleto *Juegos con imaginación*

Es un material que busca favorecer el aprendizaje de la lengua escrita de una forma divertida y original, además de que les permite reflexionar sobre algunos aspectos de la lengua indígena y del español. Este material contiene actividades como memoramas, encontrar palabras escondidas, relación de columnas, entre otros. En ellas, la persona aplicará sus aprendizajes de lectura y de escritura para poder resolver diversos juegos.

Cada juego está numerado y tiene un nombre. Cuando los juegos se relacionan con el Libro de lecturas, encontrarás el nombre de la lectura que hay que leer para poder resolverlo.

Con la finalidad de lograr un aprendizaje, es necesario que en los juegos que se relacionan con alguna lectura, ésta sea leída antes de resolverse.

El folleto está organizado en dos partes, la primera contiene juegos para el reforzamiento del español. La segunda está integrada por los juegos relacionados con el Libro del adulto y el Libro de lecturas.

Para lograr los propósitos de cada unidad, es importante seguir la secuencia indicada en el Libro del adulto para consultar el Libro de lecturas y el Folleto *Juegos con imaginación*; sin embargo, ambos materiales pueden revisarse de manera independiente en el momento que lo deseen las personas jóvenes o adultas.



Sugerencias para trabajar algunos juegos del Folleto *Juegos con imaginación*

En este apartado te presentamos recomendaciones para realizar algunas actividades con los juegos. Es importante que revises con anticipación estas sugerencias para que sepas qué necesitas hacer o preparar.

Juego 1

Para realizar este juego, solicita a los adultos una sesión antes que elijan uno de los trabalenguas. Coméntales que deben memorizarlo para la siguiente sesión.

Para llevar a cabo este juego haz lo siguiente:

- Realicen primero una lectura de todos los trabalenguas que se presentan; pueden leerlos despacio y, luego, poco a poco, van aumentando la velocidad. Practíquenlos varias veces.
- Pide a los adultos que lean los trabalenguas en voz alta y rápido.
- Cuando los hayan practicado varias veces, invítalos a que digan el trabalenguas que eligieron.

El adulto que diga bien el trabalenguas, rápido y fuerte, es el ganador!

Juego 2

Antes de iniciar el juego recuerda que “constelación” significa:

Conjunto de estrellas agrupadas en una parte del cielo que forman, aparentemente, una figura determinada.

Al iniciar este juego, pregunta a los adultos “¿Qué es una constelación?”. Después recupera en una hoja de rotafolio las participaciones y precisa los comentarios con la definición de la página anterior.

Coméntales que este juego consiste en formar una constelación con los pronombres personales, lee con ellos las instrucciones y explica si es necesario, ponles un ejemplo.

Juegos 13 y 14

Para realizar estos juegos te sugerimos las siguientes indicaciones:

- Invita a dos adultos a participar y coméntales que uno de ellos va a realizar la función de secretario y el otro la de escrutador.
- Explica las funciones:
 - * **Secretario:** Es la persona encargada de escribir los nombres completos de los participantes, lleva el control de las participaciones y suma los resultados.
 - * **Escrutador:** Cuenta y verifica que las tarjetas sacadas sean pares, y dicta el resultado de cada participante al secretario. Después de que el escrutador verifica las tarjetas, le anuncia al secretario quién es la persona con mayor número de pares de tarjetas, para que, a su vez, el secretario notifique quién es el ganador.
- Lean primero las instrucciones que se encuentran en el folleto para que sepan lo que van hacer. Pregunta si hay alguna duda para que sea aclarada.
- Indica a los adultos que pongan las tarjetas al centro de la mesa. Después pide que tomen una tarjeta y luego la otra.

Las respuestas de los pares de tarjetas son:

Pares de tarjetas, juego 13	
Nu kua nrekui	Juárez 11
Na chiun kiden	Te kadu'a ve'e
Nase kua'n	Rodríguez
Nanani	Ángel
Nre ku men o nre ku unro	Na nra'a
Nu kua ni kakui	Pátzcuaro
Nadu'a kuia	33 kuia
Ñuu yi na'a ni'i te ni koyo	Se ñuu ko'yo
Kaa ka'o xika	3412578
Nru ni kakui	16 octubre 1957

Pares de tarjetas, juego 14	
Domicilio	Juárez 11
Ocupación	Albañil
Apellido	Rodríguez
Nombre	Ángel
Estado civil	Casado
Lugar de nacimiento	Pátzcuaro
Edad	33 años
Nacionalidad	Mexicana
Teléfono	3 41 25 78
Fecha de nacimiento	16 de octubre de 1957

Juegos 15 y 16

Para realizar estos juegos, ahora vas a dejar la responsabilidad en los adultos, para ello:

- Coméntales que ellos van a coordinar este juego. Pídeles que recuerden cómo jugaron los juegos 13 y 14, y diles que son las mismas indicaciones.

- Indícales que las personas que participaron como secretario y escrutador en los juegos 13 y 14 no podrán jugar el mismo rol.
- Menciónales que te vas a incorporar al juego.

Las respuestas de los pares de tarjetas son:

Pares de tarjetas, juego 15	
Te kadu'a ve'e	Se ku'a ve'e
Se tikui doo	Yu'a
Tee kechiun yuku	Machiti
Te kadu'a yu'a	Se danchiko
Te kadu'a paa	Xiknu
Ñaa kadu'a nreyu	Kuse'e
Te nrada nro chau	Ñuma nriri chau
Te nati'vi	Nuti'vi
Tee dakua'a	Nu sako
Te xini yuku	Yikitikui

Pares de tarjetas, juego 16	
Albañil	Cemento
Artesana	Hilos
Campesino	Machete
Paletero	Refrigerador
Panadero	Horno
Cocinera	Sartén
Bolero	Cera para zapatos
Barrendero	Escoba
Maestra	Pizarrón
Doctor	Estetoscopio

Juegos 17 y 18

Para la realización de estos juegos:

1. Léeles las instrucciones y realiza un ejercicio con ellos.
2. Verifica que todos entendieron.
3. Indica a los adultos que resolverán el juego de forma individual.
4. Cuando terminen, haz lo siguiente:
 - Pide que intercambien entre ellos su folleto, **nadie debe quedarse con el propio.**
 - Solicita que busquen en la “Hoja de soluciones. Segunda parte las respuestas” y comparen las soluciones del folleto que van a revisar.
 - Pídeles que escriban una (✓) en aquellas palabras que están correctas.
 - Solicítales que devuelvan el folleto calificado y expliquen a su compañero en qué consistió su error.
 - Pide que lo corrijan.
 - Verifica que lo hayan corregido bien.

Juegos 19 y 20

Para llevar a cabo estos dos juegos se requiere una sesión completa para cada uno.

A continuación te indicamos cómo trabajar estos juegos:

1. Lee o pide a alguno de los adultos que lea las primeras cuatro instrucciones.
2. Da un tiempo de aproximadamente 25 minutos para que contesten el ejercicio de manera individual.
3. Pide que intercambien el folleto con alguno de sus compañeros.
4. Lee las últimas cuatro instrucciones para que continúen con la resolución del juego.

Juegos 21 y 22

Para la realización de estos juegos **sigue las instrucciones de los juegos 17 y 18 de este material.**

Juego 24

Explica en qué consiste el juego:

- Comenta a los adultos que van a formar dos equipos.
- Indica que tendrán cinco minutos para armar los versos. Cuatro minutos después de haber iniciado el juego, diles que les queda un minuto.
- Si alguno de los equipos termina de armar los versos antes del tiempo establecido, se interrumpe el juego, y se les pregunta: **“¿De qué palabra se trata?”**. La respuesta que deben dar los adultos es: **anillo**.
- Solicita al equipo ganador que revise la solución del equipo contrario; si los versos no están bien ordenados, deben corregir la respuesta.



Cuando hayas terminado de explicar el juego, solicita que lean las instrucciones del folleto, aclara si hay dudas e inicien el juego.

Juego 25

Comenta a los adultos que el juego consiste en encontrar las cinco diferencias en las imágenes en un tiempo aproximado de 10 segundos. Para llevar a cabo el juego pide a uno de los adultos que lea cada una de las instrucciones y pregunta si hay alguna duda, en caso de haberla, aclárala.

Juegos 29 y 30

Comenta que para realizar estos juegos, tienen que formar equipos y que a cada persona se le va a asignar una tarea.

- Organiza equipos de tres personas.
- Distribuye la tarea a cada integrante:
 - * **Integrante 1:** Con los ojos cerrados, y el apoyo de sus demás compañeros, marcará el camino en el Folleto *Juegos con imaginación*.
 - * **Integrante 2:** Va a ser el guía que dirige la mano del integrante 1 para que pinte la salida en el laberinto, no debe despegar el lápiz de la hoja del folleto.
 - * **Integrante 3:** Es el orientador, es el único que puede hablar para indicar a las otras dos personas qué es lo que tienen que hacer.
- Señala que tienen un minuto y medio para llegar a la salida.
- Terminado el primer intento, realicen el mismo ejercicio intercambiando las funciones, es decir, el que estuvo con los ojos cerrados toma el papel de guía y el guía el del orientador; y el orientador, el de integrante con los ojos cerrados. La idea es que los tres integrantes realicen cada función.

Tu evaluación como asesor o asesora

La autoevaluación de tu práctica educativa es una forma de reconocer tu participación en los avances de las personas que asesoras. Contesta las siguientes preguntas periódicamente y reflexiona sobre tus fortalezas y debilidades.

Pregunta	Sí	No
¿Logré interesar a las personas jóvenes y adultas en el aprendizaje?		
¿Se llevaron a cabo las actividades planeadas?		
¿Di acompañamiento en los momentos de aprendizaje de las personas?		
¿Motivé a las personas jóvenes y adultas para que buscaran por sí mismas la información requerida?		
¿Di oportunidad a que expresaran libremente lo que sabían y opinaban en relación con el tema?		
¿El tiempo que dediqué a mis sesiones fue el adecuado?		
¿Propicié que las personas jóvenes y adultas relacionaran los contenidos estudiados con su vida cotidiana?		
¿Logré aclarar las dudas de las personas jóvenes y adultas?		

Te invitamos a que continúes dando tu tiempo, esfuerzo y voluntad para que este trabajo se enriquezca aún más.

¡Felicidades por ser parte de la educación!

DIRECTORIO
Mtro. Aurelio Nuño Mayer
Secretario de Educación Pública

Lic. 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

Adaptación del módulo para el MIB
Guillermina Duarte Hernández

Asesoría académica de la adaptación
para el MIB
Elisa Vivas Zúñiga

Revisión técnica
Maribel Eloisa Hidalgo Morales

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

Seguimiento editorial
María del Carmen Cano Aguilar

Revisión editorial
Laura Sainz Olivares
Laura de la Torre Rodríguez
Agustín Escamilla Viveros

Diseño de portada
Ricardo Figueroa Cisneros

Diseño y diagramación
Jesús García Morales

Ilustración de portada
Juan Jesús Sánchez Muñoz

Fotografía
Lizeth Arauz Velasco
Pedro Hiriart y Valencia

Este material tiene como antecedente los contenidos de la segunda edición de la Guía del asesor del módulo *Para empezar* del MEVyT.

Uso la lengua escrita. Mixteco Alta 1. MIBES 5. Guía para el asesor bilingüe. D. R. 2017
©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.

Algunas veces no fue posible encontrar la propiedad de los derechos de algunos textos aquí reproducidos. La intención nunca ha sido la de dañar el patrimonio de persona u organización alguna, simplemente el de ayudar a personas sin educación básica sin fines de lucro. Si usted conoce la fuente de alguna referencia sin crédito, agradeceremos establecer contacto con nosotros para otorgar el crédito correspondiente.

Impreso en México

KUAÑA'A TA'O

DISTRIBUCIÓN

GRATUITA

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

