

Uso la lengua escrita.
**Nahua del Sur
Mecayapan**

Nochipa nikhkuilow
nomela'tahtol ig
nepolewió pa
nonehnemili

**Mecayapan
Mela'tahto**



nahua • naua • náhuatl • nawatl •
mexicatl • mexicano • mela'tahtol

Tahkuilolahawiltilama'
Folleto *Juegos con imaginación*

MEVyT Indígena Bilingüe

MIBES
MEVyT Indígena
Bilingüe con Español
como segunda
lengua

5



DIRECTORIO
Mtro. Otto René Granados Roldán
Secretario de Educación Pública

Lic. Gerardo Molina Álvarez
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
Guillermina Duarte Hernández
Rita Fernández Díaz
Miguel Ángel Recillas González
Ana Isabel Jacinto Hernández
Oscar Tlalmis Jiménez
Gustavo Rodríguez Huerta

Adaptación para la población hablante
en lengua indígena
Omar Hernández Alonzo
Carmen Bautista Ramírez

Asesoría académica
Gustavo Rodríguez Huerta

Revisión técnica
Catalina García Pérez

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

Seguimiento editorial
María del Carmen Cano Aguilar

Revisión editorial
Laura de la Torre Rodríguez
Eliseo Brena Becerril
Felipe Sierra Beamonte

Diseño y diagramación
Guadalupe Pacheco Marcos

Diseño e ilustración de portada
Ricardo Figueroa Cisneros

Ilustración de interiores
Ernesto Arce Ortega
Ricardo Figueroa Cisneros
Ismael David Nieto Vital
Juan Jesús Sánchez Muñoz
Vanessa Hernández Gusmão
Ricardo Pérez Rovira
Octavio Jiménez Quiroz
Valeria Gallo López de Lara
Nora Millán Jaramillo

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

Este material tiene como antecedente la primera edición del Folleto *Juegos con imaginación* del módulo *Para empezar* del MEVyT.

Uso la lengua escrita. Nahua del Sur Mecayapan. 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. Algunas veces no fue posible encontrar la propiedad de los derechos de algunos textos y/o imágenes 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

	Telxpanitilis	5
	Presentación	5
	Primera parte. Fortalecimiento del español	6
Juego 1.	Destrabalengüemos el trabalengüero	7
Juego 2.	Encuentra las constelaciones	8
Juego 3.	La pesca	10
Juego 4.	¿Con cuál va?	11
Juego 5.	Encuentra la llave	12
Juego 6.	Descifra lo que quiso decir	13
Juego 7.	Cambiando estrofas	15
Juego 8.	En busca del fuego	16
Juego 9.	Somos lo que creemos	17
Juego 10.	¿Cómo se dice?	18
Juego 11.	Buscando familias	19
Juego 12.	Transformando palabras	22
	Soluciones primera parte	23
	Tahkol ome. Tekipanol pan ome tahtol /	
	Segunda parte. Trabajo bilingüe	26
Mawiltilis 13.	Tzontekon mawiltilis yeh teye'nextiá pan amameh	27
Juego 14.	Memorama de datos en los documentos	29
Mawiltilis 15.	Tzontekon mawiltilis yeh tekipanolmeh	31
Juego 16.	Memorama de oficios	33
Mawiltilis 17.	Taye'ihkuilolis tahtolmeh	35
Juego 18.	El orden de las cosas	36



Mawiltis 19.	¿Teyeh inín yeh tiktamawisowa?	37
Juego 20.	¿De qué producto se trata?	41
Mawiltis 21.	Taltolmeh yeh miyantokeh	43
Juego 22.	Las palabras escondidas	44
Mawiltis 23.	Weya'tahkuilolmeh yeh miyantokeh	45
Juego 24.	La palabra invisible	47
Mawiltis 25.	Tokalmeh kostixoko'	49
Juego 26.	Zurciendo sílabas	50
Mawiltis 27.	Motemohtinemi tonalis yeh momahtihto	52
Juego 28.	Buscando la imagen perdida	54
Mawiltis 29.	Ohti kan monsahtali	56
Juego 30.	El laberinto de los paskoleros	57
Mawiltis 31.	Xikchiwa weya'tahtolmeh	58
Juego 32.	La vestimenta xilocuautlense	60
Mawiltis 33.	Ichaniknimeh akosamalo'	61
Juego 34.	El descubrimiento del maíz	62
Mawiltis 35.	Motemohtinemi xochi'	63
Juego 36.	Crucigrama de Todos Santos	64
	Soluciones segunda parte	65





Inín ama' kiwahliga seh se'pa mawiltis pan tiltitahtol kensan pan momela'tahtol. Iga wel xiktami mawiltilmeh teh titahmachowas, tikmaxiti tahtolmeh, tikyehye'talih wan tiknexti yeh tikmati'ya pan momela'tahtol wan pan tiltitahtol.

Inín mawiltilmeh mochiwakeh iga mah xikmati kén moihsuilowa momela'tahtol wan tiltitahtol.

Nikcháh iga xiyolpaki iga xikye'chiwa inín mawiltilmeh wan mah xitamati.

¡Ximawilti wan xiyolpaki!

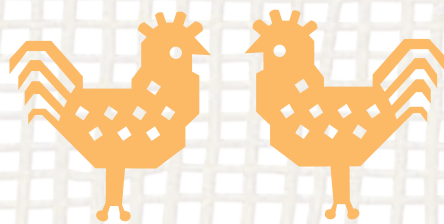


Este folleto tiene diferentes juegos tanto en español como en tu lengua. Para resolverlos tendrás que dibujar, completar palabras, ordenarlas y poner en práctica lo que sabes de tu lengua y del español.

Los juegos tienen como propósito que sigas aprendiendo cómo se escribe tu lengua y el español.

Esperamos que te diviertas al resolver los juegos y sigas aprendiendo.

¡Juega y diviértete!



Primer paso

Fortalecimiento del español



Juego 1. Destrabalengüemos el trabalengüero

1. Lee, en voz alta, los trabalenguas, lo más rápido que puedas.

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. Elige el que más te guste y apréndelo de memoria.
3. Cuando lo sepas de memoria, dilo en voz alta al grupo. ¡Si lo haces bien, ganas!
4. Consulta la hoja de soluciones.

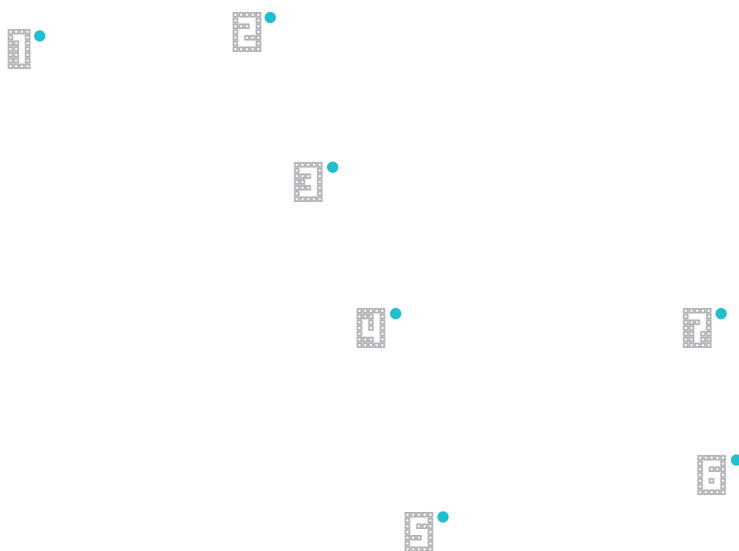


Juego 2. Encuentra las constelaciones

1. Lee los enunciados.

- | | |
|-----------------------------|----------------------|
| 1 Yo soy inteligente. | 7 Ellos son alegres. |
| 2 Tú eres amigable. | 4 Ella es simpática. |
| 3 Él es trabajador. | |
| 4 Ella es asesora. | |
| 5 Nosotros somos amigos. | |
| 6 Ustedes son desconfiados. | |

2. Une con una línea los que estén conjugados con el verbo **ser**, siguiendo el orden de los pronombres personales (yo, tú, él, ella, nosotros, ustedes, ellos):



- 1 Yo
- 2 Tú
- 3 Él
- 4 Ella
- 5 Nosotros
- 6 Ustedes
- 7 Ellos
- 4 Ella

3. ¿Qué figura formaste?, muéstrala a tus compañeros y compárala con la de ellos.
4. Ahora lee y une los enunciados que estén conjugados con el verbo **estar**, siguiendo el orden de los pronombres personales (yo, tú, él, ella, nosotros, ustedes, ellos):





- 1 Yo estoy asombrado.
- 2 Tú estás feliz.
- 3 Él está contento.
- 4 Ella está bonita.
- 5 Nosotros estamos sentados.
- 6 Ustedes están perdidos.
- 7 Ellos están.



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

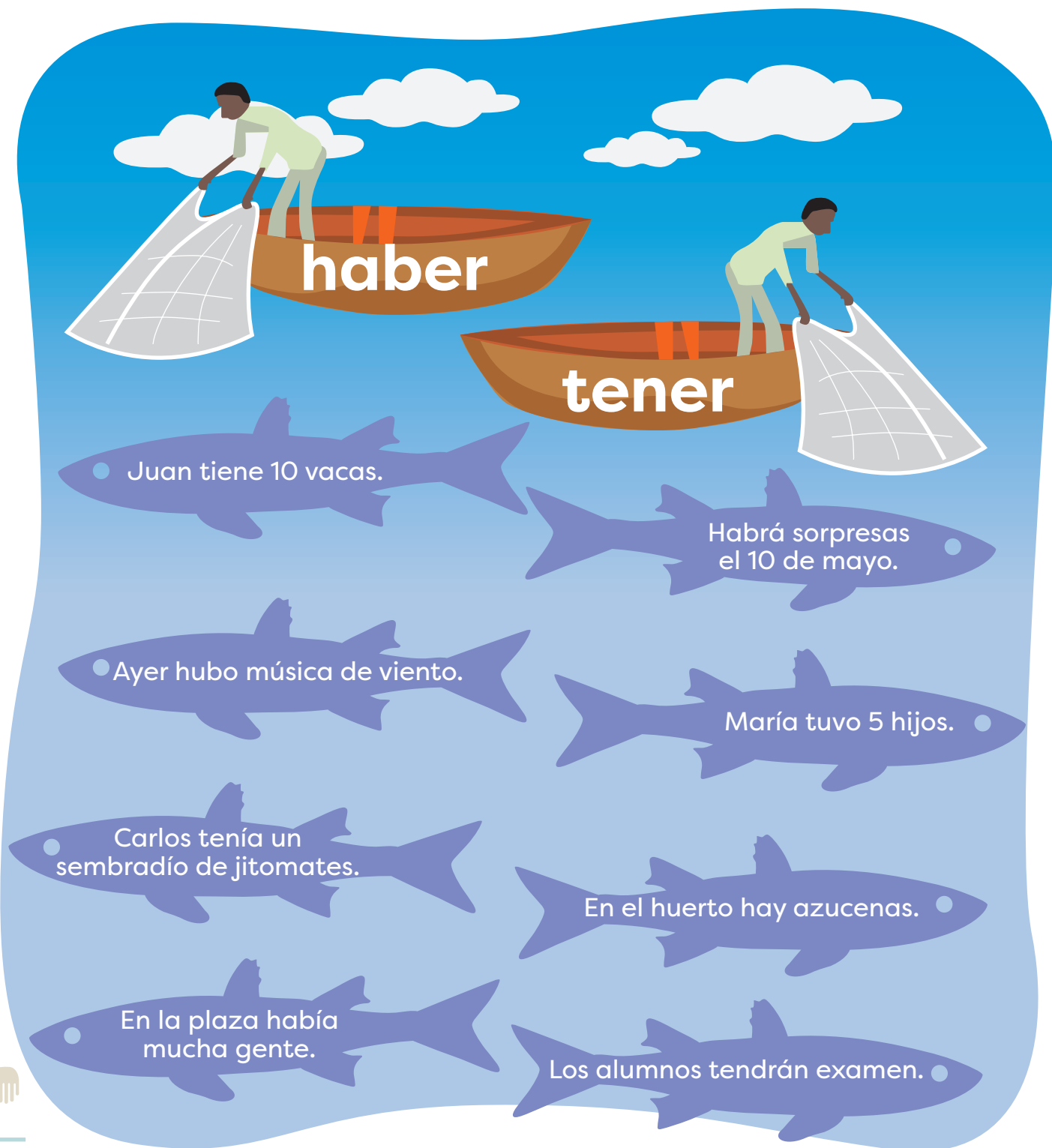
Conjuga el verbo ser con la palabra <i>amigable</i>	Conjuga el verbo estar con la palabra <i>feliz</i>

6. Compara las conjugaciones que escribiste con la hoja de soluciones. Marca con una  las conjugaciones correctas y con una  las incorrectas. Corrige las incorrectas.
7. ¿Quieres saber cómo se llaman las constelaciones que hiciste?, consulta tu hoja de soluciones y, si quieres, corrégelas.



Juego 3. La pesca

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



Juego 4. ¿Con cuál va?

1. Lee las palabras.
2. Une cada palabra con la imagen correcta.
3. Evita que las líneas que vayas trazando se crucen o encimen.



la

el

las

el

la

los



Juego 5. Encuentra la llave

1. Busca la llave que contiene la palabra que completa el enunciado correctamente y enciérrela.

1

El caballo caminó y se dirigió _____ el río.

hacia

en el

2

He comprado este vestido _____ mamá.

para

por

3

He dejado los lentes _____ la mesa.

sobre

entre

4

Mi trabajo está _____ mercado.

en el

para el

5

La caña no se puede cortar _____ el cuchillo.

con

por

2. Lee en voz alta cada enunciado con la preposición elegida.

Juego 6. Descifra lo que quiso decir

1. Lee los textos y pon atención a las palabras que están en letras negritas.
2. Escribe en el cuadro de abajo el significado de las 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. Revisa las respuestas en la hoja de soluciones.
4. Corrige el significado de las palabras que tuviste mal.

Palabras	Significado
vaya	_____
valla	_____
baya	_____
aya	_____
haya	_____
halla	_____
tuvo	_____
tubo	_____



Juego 7. Cambiando estrofas

(Canto a mi pueblo)

1. Lee cada una de las estrofas.
2. Observa las palabras que están en negritas.
3. Cambia las palabras **en negritas** de cada estrofa por alguna de las que están en la columna del centro y que consideres adecuadas.
4. Escribe la nueva estrofa en las líneas de la derecha.

Hoy canto a mi pueblo
porque en él **nacieron**
mis primeros sueños
y el sol de tus cerros
me vieron **crecer**.

comieron
surgieron
creer
correr

Tierra bendita, donde
mis padres **crecieron** al
empezar el día
también a mí me vieron
correr.

nacieron
bebieron
comer
crecer

Mi pueblo, al **pasar** por
tu cielo, el azul crece
en mis ojos, y tus
nubes a mí también
me enseñaron a **pintar**.

caminar
andar
bordar
soñar

5. Lee en voz alta los versos con las palabras que elegiste.

Regresa al Libro del adulto y
continúa con las actividades.



Juego 8. En busca del fuego

(La víbora y la iguana)

1. Observa las imágenes.
2. Completa los enunciados con las palabras que están del lado derecho.



El gorrión vio _____
brasas adentro de una cueva.

pocas
muchas



_____ donde entraron
es mi casa.

Ahí
Acá



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

allá
aquí

3. Presta atención a la lectura en voz alta del asesor, porque así identificarás las respuestas.

Regresa al Libro del adulto y
continúa con las actividades.

Juego 9. Somos lo que creemos

1. Enumera en el paréntesis las palabras de cada enunciado.
2. Considera el orden correcto que deben tener las palabras.
3. Escribe los enunciados correctamente.

1. es La ponzoñosa serpiente
() () () ()

2. iguana La asomaba se
() () () ()

3. se hombre cayó El
() () () ()

4. El espantó se campesino
() () () ()

4. Compara tus respuestas con la hoja de soluciones y corrige si es necesario.

Regresa al Libro del adulto y continúa con las actividades.

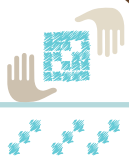


Juego 10. ¿Cómo se dice? (La zorra y el cuervo)

1. Lee los enunciados.
2. Escribe en el paréntesis la letra (inciso) de los enunciados correctos. Fíjate 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. Intercambia con otro compañero tu folleto.
4. Califiquen sus respuestas con la hoja de soluciones.



Regresa al Libro del adulto y continúa con las actividades.

Juego 11. Buscando familias

(Las viviendas seris)

1. Lee el nombre de cada familia y de cada persona en la siguiente página.





2. Recorta las personas y pégalas en el cuadro de la familia a la que pertenecen.
3. Escribe qué pasos seguiste para llegar al triunfo o la derrota.

Familia: Cielo

Familia: Mar

Familia: Árbol

Familia: Casa

Regresa al Libro del adulto y continúa con las actividades.



Juego 12. Transformando palabras

(La estrella de mar semejante a una flor)

1. Lee el fragmento de la lectura “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.

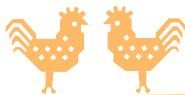
2. Escribe en los cuadros de abajo las palabras que están en **negritas** en el texto que leíste, observa los ejemplos.
3. Escribe una nueva palabra (verbo o sustantivo) en las columnas de la derecha, según sea el caso.

Sustantivo	Verbo
mirada	mirar
alegría	

Verbo	Sustantivo
paseó	

4. Consulta las respuestas correctas en la hoja de soluciones y corrige si es necesario.

Regresa al Libro del adulto y continúa con las actividades.



Juego 1

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

figura A

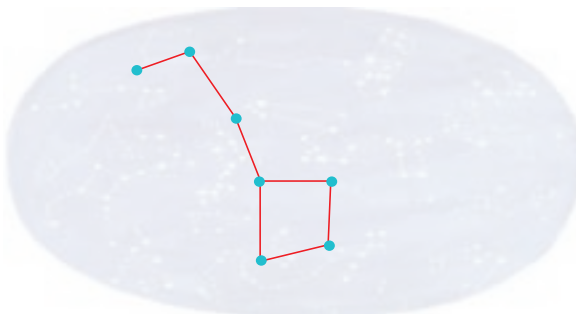
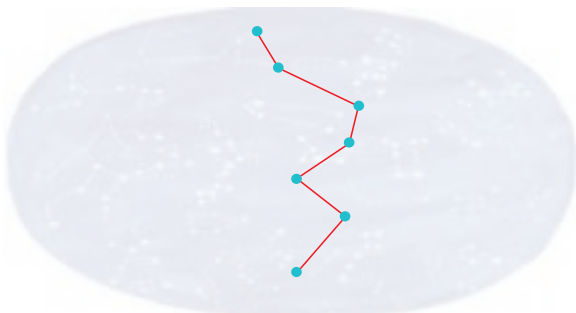


figura B



Juego 2

La figura A es la constelación de la Osa Mayor.

La figura B es la constelación Casiopea.

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

Conjuga el verbo ser con la palabra amigable	Conjuga el verbo estar con la palabra 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 5 hijos.

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: 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

- 1 El gorrión vio **muchas** brasas adentro de una cueva.
2. **Ahí** donde entraron es mi casa.
3. Bueno, les voy a dar el fuego, pero no **aquí**.

Juego 9

1. La serpiente es ponzoñosa.
2. La iguana se asomaba.
3. El hombre se cayó.
4. 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

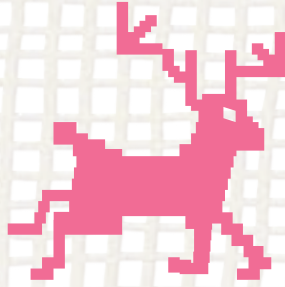
Familia Mar: Esponja marina, Tortuga, Estrella de mar.
Familia Árbol: Ramas, Hojas, Tronco.
Familia Casa: Comedor, Sala, Cocina.
Familia Cielo: Estrella, Luna, Sol.

Juego 12

Sustantivo	Verbo
Mirada	Mirar
Alegría	Alegrar
Rey	Reinar
Idea	Idear

Verbo	Sustantivo
Despidió	Despedida
Paseó	Paseo/Paseante





ᑭᑭᑭᑭᑭᑭ ᑭᑭᑭᑭᑭᑭ ᑭᑭᑭᑭᑭᑭ

ᑭᑭᑭᑭᑭᑭ ᑭᑭᑭᑭᑭᑭ ᑭᑭᑭᑭᑭᑭ

ᑭᑭᑭᑭᑭᑭ ᑭᑭᑭᑭᑭᑭ ᑭᑭᑭᑭᑭᑭ

Trabajo bilingüe



Mawiltilis 13. Tzontekon mawiltilis yeh teye'nextiá pan amameh

1. Xiktehteki amatzitzin.
2. Xikihixkuepa.
3. Xikuepa ome amatzitzin, se achto wan ihkón se', xikitta' siga yeh melá', siga ihkón, xikui, siga ayá, xikahte ompa wan xikchá' te kua' teh seh tipanoh.
4. Kitaniá yeh kipiá mah yeh ihihkompa.

Kan mochan	juárez 11	timonamikti'ya, timosekanti'ya o' moselti tiono' mochan	nimonamiktihto'ya
motepostanotzalis	katiapa motekipanol	kalchiwani	kan pewa monehnemilis
Pátzcuaro	3412578	itokamochaniknimeh	Rodríguez
ké xiwi' tikpiá	33 xiwi'	keman pewa monehnemilis	motoka
Ángel	nacionalidad	mexicana	16 octubre 1957

Ximokuepa pan Momachtilama'
wan xikchiwa tekipanolmeh.





Juego 14. Memorama de datos en los documentos

1. Recorta las tarjetas.
2. Colócalas boca abajo.
3. Voltea dos tarjetas, primero una y luego otra, ve si tienen los datos correctos, si es así, tómalas, si no, regrésalas y espera tu turno.
4. Gana el que tenga más parejas.

Domicilio	Juárez 11	estado civil	casado
teléfono	ocupación	albañil	Lugar de nacimiento
Pátzcuaro	3412578	apellido	Rodríguez
edad	33 años	fecha de nacimiento	nombre
Ángel	nacionalidad	mexicana	16 octubre 1957

Regresa al Libro del adulto y continúa con las actividades.





Mawiltilis 15. Tzontekon mawiltilis yeh tekipanolmeh

1. Xiktehteki amatzitzin.
2. Xikihixkuepa.
3. Xikuepa ome amatzitzin, se achto wan ihkón se', xikitta' siga yeh melá', siga ihkón, xikui, siga ayá, xikahte ompa wan xikchá' te kua' teh seh tipanoh.
4. Kitaniá yeh kipiá mah yeh ihihkompa.

kalchiwani	semento	tomintemowani	tzontekontzakualis
tamachtiani	tamachiwani	ipka'	takualchiwani
kan yoksi takual	pisarron	milchiwani	machete
tepichowani gakti	tepichowalon gakti	taпахtiani	tokalxochiwani
taapachowalon	tachpanwani	ochpanwal	estetoskopio

Ximokuepa pan Momachtilama' wan xikchiwa tekipanolmeh.





Juego 16. Memorama de oficios

1. Recorta las tarjetas.
2. Colócalas boca abajo.
3. Voltea dos tarjetas, primero una y luego otra. Ve si tienen los datos correctos. Si es así, tómalas, si no, regrésalas y espera tu turno.
4. Gana el que tenga más parejas.

albañil	cemento	minero	casco
maestra	artesana	hilos	cocinera
sartén	pizarrón	campesino	machete
bolero	cera para zapatos	doctor	jardinero
manguera	barrendero	escoba	estetoscopio

Regresa al Libro del adulto y continúa con las actividades.





Mawiltilis 17. Taye'ihkuilolis tahtolmeh

1. Xiktamawiso tahmachmeh wan xikmaxiti itokameh tehtemeh.



Tz___hm___

T___p___cht___ku___hku___l___n___

Ku___t___p___ch

T___ch___lx___ku___l___n

___kp___l

Ku___t___ ___h___n___ltz___tz___l

P___g___n



Ximokuepa pan Momachtilama'
wan xikchiwa tekipanolmeh.

Juego 18. El orden de las cosas

1. Observa las imágenes y completa los nombres de los objetos.



c__b__j__



m__s__



c__m__



m__l__a j__t__



s__l__



r__pe__o

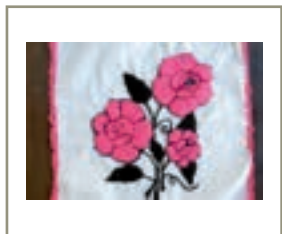


f__g__n

Regresa al Libro del adulto y continúa con las actividades.

Mawitilis 19. ¿Teyeh inín yeh tiktamawisowa?

1. Xiktamawiso tahmachmeh.
2. Xitahkuilo, itani tahmachmeh, itokameh tehtemeh.













3. Xikyehye'tali itokameh tehtemeh ken tahkuilolmeh yeh ono' pan momela'tahtol.

Inín tehtemeh:			
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

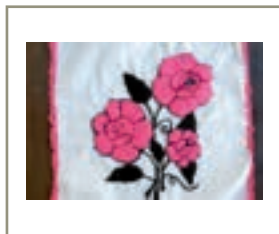
4. Kua' tami'ya timawilti xikpata motahkuilolahawiltilama' wan se' moiknin.

5. Xikitta' yeh kichi' moiknin: ken kiihkuilo tahtolmeh wan ken kiyehye'talihto pan momela'tahtol wan ama' kan kinextiá ken mochiwa wan xiknexti wan se ✓ yeh yekti wan se ✗ yeh ma kiye'tali.

6. Xikye'hye'tali tahtolmeh.

7. Xikmaka se' itahkuilolahawiltalama' moiknin.

8. Xikye'hye'ihkuilo tahtolmeh yeh mitzihlih moiknin.





9. Xikyehye'tali tahtolmeh ken moihkuilowa pan momela'tahtol.

Los productos son:			
<hr/>	<hr/>	<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>	<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>	<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>	<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>	<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>	<hr/>	<hr/>

10. Xikitta' yeh teh tikchih siga melá' pan ama' kan kinextiá ken mochiwa.

¿Teyeh inín yeh tiktamawisowa?

Yeh tikpowa wan tikhkuilowa nochipa.

*¡Iga ximomachti xitapowa wan xitahkuilo se tekipanól
yeh nochipa tikchiwa pan monehnemilis!*

Ximokuepa pan Momachtilama'
wan xikchiwa tekipanolmeh.



Juego 20. ¿De qué producto se trata?

1. Observa las siguientes imágenes.
2. Escribe, en la parte de abajo de la imagen, el nombre del producto.





3. Con las letras que aparecen en el cuadro “Los productos son”, ordena los nombres de acuerdo con el alfabeto del español.
4. Lee en voz alta las palabras.

Los productos son:			
<hr/>	<hr/>	<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>	<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>	<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>	<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>	<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>	<hr/>	<hr/>

Regresa al Libro del adulto y continúa con las actividades.

Mawitilis 21. Taltolmeh yeh miyantokeh

1. Xikpowa tahkuiloltzin wan xiknexti tahtol yeh miyanto.

Kan mopayana tayol inín se...

T__p__y__n__lk__n

Kuatahkuilon wan tahkuilowanama' mokowa kan...

__a__ __l__r__a

Siga tikuahneki naka xa' xikowati pan...

K__lt__n__m__k__ln__k__'

Xikoni mokape wan pan yeh monamaka kan...

K__lt__n__m__k__lp__n

Iga xikowa chihli, toma' wan cebolla xa' xikowati kan...

K__lt__n__m__k__l__s t__ch__w__l t__k__ __l

**Ximokuepa pan Momachtilama'
wan xikchiwa tekipanolmeh.**



Juego 22. Las palabras escondidas

1. Lee el enunciado y completa la palabra oculta.

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 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...

v _ _ _ d _ _ l _ _ r í _ _

Regresa al Libro del adulto y continúa con las actividades.

Mawitilis 23. Weya'tahkuilolmeh yeh miyantokeh

Weya'tahkuilolmeh moihkuilohtokeh pan taihiyantahtol, iga xikmati yeh kiihtowah, xikchiwa ihkín:

1. Xiknetecho numero yeh ono' pan sehsé kuadro wan numero yeh tahkuilol yeh ono' pan tomela'tahtol pan kuadro **taihiyantantol**.
2. Xikihkuilo tahkuilol kan numero yawi pan sehsé kuadro yeh weya'tahtol.

taihiyantantol

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

1.

15	3	17	3	5	15	1	13	1	11	6	20

2.

15	1	8	15	1	9	7	1	15	7	1	14	3

15	1	7	1	5	7	1	19	1	17	1	9



3. Kua' tami'ya, xikpata motahkuilolahawiltilama' wan se' moiknin.
4. Xikitta' yeh kichih moiknin: Xikpowa yeh yekti pan ama' kan kinextiá ken mochiwa wan xiknexti wan se ✓ yeh yekti wan se ✗ yeh ma kiye'tali.
5. Xikmaka se' itahkuilolahawiltilama' moiknin.
6. Xikyehye'ihkuilo weya'tahkuilolmeh yeh mitzihlih moiknin.
7. Xikitta' yeh tikchih siga melá' pan ama' kan kinextiá ken mochiwa.

1.

2.

8. Xikahakapowa weya'tahkuilolmeh moikninwan.

¡Tikasi'ya yeh melá' weya'tahtolmeh!

Ximokuepa pan Momachtilama' wan xikchiwa tekipanolmeh.

Juego 24. La palabra invisible

(El rey de Zinacantán)

1. Recorta los versos.
2. Lee los versos.
3. Identifica la primera letra de cada verso.
4. Forma la palabra con la primera letra de cada verso.
5. Ordena los versos.
6. Lee la estrofa completa en voz alta y termina diciendo:
¡Ganamos!

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

La palabra es: _____

Regresa al Libro del adulto y continúa con las actividades.







Mawilitilis 25. Tokalmeh kostixoko' (Kostixoko')

1. Xiktamawiso tahmachmeh wan xikasi' ken sehse'pa pan 10 *segundos*.
2. Xikihto se yeh se'pa, e' amo xikihto ken yeh kiihto se' moiknin.
3. Siga poliwi o', seh xiktemo pan 10 *segundos*.
4. Xikihto kahkatiapa yeh sehse'pa poliwiá'.
5. Xikitta' yeh tikchih siga melá' pan ama' kan kinextiá ken mochiwa.
6. Kitaniá yeh mah kiasi' ken sehse'pa.



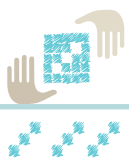
Ximokuepa pan Momachtilama'
wan xikchiwa tekipanolmeh.

Juego 26. Zurciendo sílabas (El espíritu malo)

1. Une con una línea las sílabas y escribe la palabra que se forma.
2. Al terminar tu juego intercambia tu folleto con otro compañero.
3. Revisa las respuestas: Escritura de palabras correctas con la hoja de soluciones y marca con  las que están bien y con una  las que se deben corregir.
4. Corrige las palabras.
5. Devuelve el folleto a tu compañero.

se	do	_____
ruí	che	_____
no	lo	_____
ma	ñor	Señor _____

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



6. Corrige tus respuestas.

se	do	_____
rui	che	_____
no	lo	_____
ma	ñor	_____

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

7. Revisa tus respuestas en la hoja de soluciones.

8. Lee las palabras en voz alta a tus compañeros.

Regresa al Libro del adulto y continúa con las actividades.

Mawiltilis 27. Motemohtinemi tonalis yeh momahtihto (Mahmahtilis aihti')

1. Xiksekanti weya'tahtolmeh wan tahmachmeh yeh kiihtonekih.
2. Kua' tami'ya timawilti, xikpata motahkuilolahawiltilama' wan se' moiknin.
3. Xikitta' yeh kichi' moiknin: Kan kisekanti weya'tahtolmeh wan tahmachmeh, ximopalewi pan ama' kan kinextiá ken mochiwa. Xiknexti wan se ✓ yeh yekti wan se ✗ yeh ma kiye'tali.
4. Xikmaka se' itahkuilolahawiltilama' moiknin.



Pan inín kokolis momachiliáh ken: kawan, seseka'milin, yeh ayekti temikilis...



Toiknin yeh kiwahligas a' ma yawi ma motankuaketzati kua' kiwahligas...



A' xikakilikan 12 gramos tayol, 12 chihli, 12 iyol ahayo'...

5. Xikyehye'tali yeh tikchih



Pan inín kokolis momachiliáh
ken: kawan, seseka'milin, yeh
ayekti temikilis...



Toiknin yeh kiwahligas a' ma
yawí ma motankuaketzati kua'
kiwahligas...



A' xikakilikan 12 gram

6. Xikitta' yeh tikchih siga melá' pan ama' kan kinextiá ken mochiwa.

**Ximokuepa pan Momachtilama'
wan xikchiwa tekipanolmeh.**

Juego 28. Buscando la imagen perdida

1. Une con una línea los enunciados con la imagen que le toca.
2. Al terminar tu juego, intercambia tu folleto con otro compañero.
3. Revisa las respuestas de tu compañero: Relación de los enunciados con las imágenes, con el apoyo de la hoja de soluciones y marca en cada enunciado con una **✓** la respuesta correcta o con una **x** si es incorrecta.
4. Devuelve el folleto a tu compañero.



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.

5. Corrige tus 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. Verifica 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 te sirven para aprender?

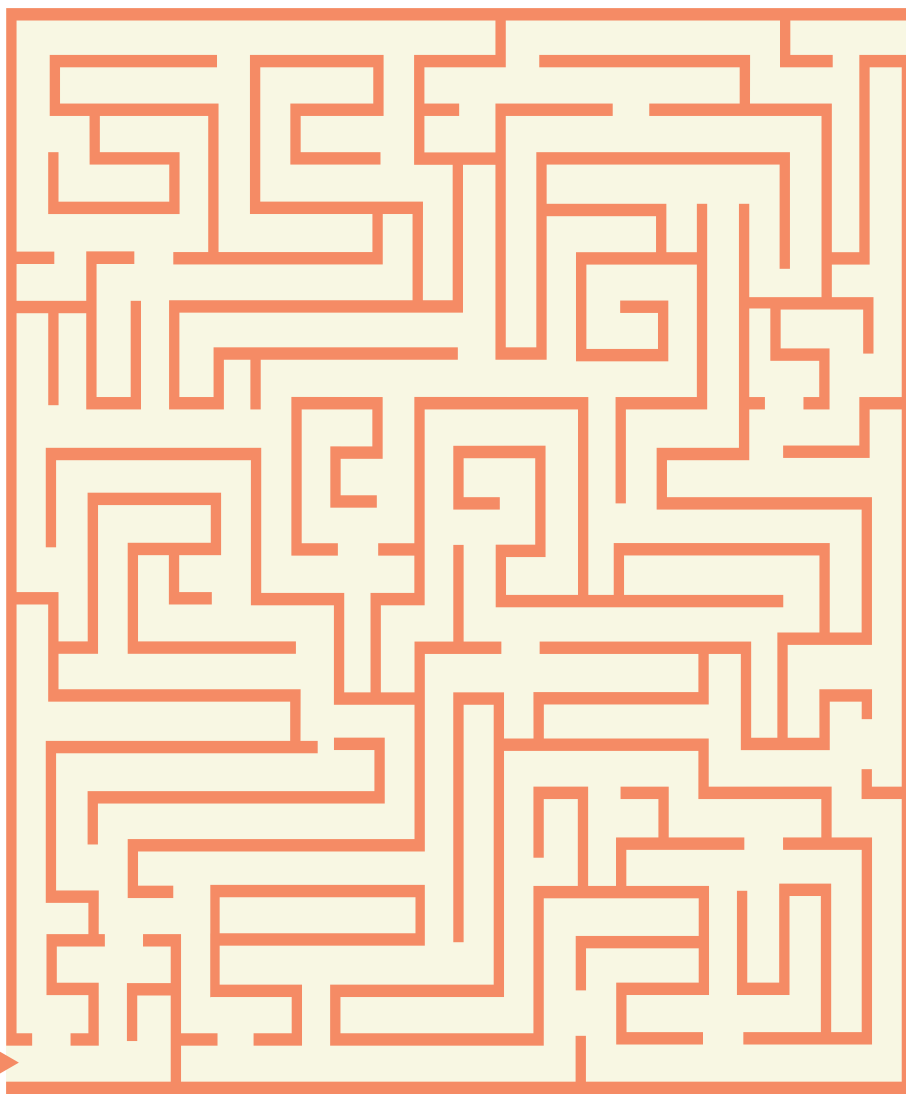
Busca en qué otros juegos se aplican estos pasos:

Regresa al Libro del adulto y continúa con las actividades.

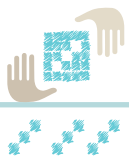
Respuesta: Juegos 31, 32 y 33.

Mawiltilis 29. Ohti kan monsah tahli (Katal)

1. Ximosekanti kan nechkolis yeh mitzihlih momachtiani.
2. Xikchiwa tekipanol yeh mitzihlih momachtiani.
3. Pan amonechkolis xikchiwakan mawiltilis.
4. Xikittakan yeh ankichihkeh siga melá' pan ama' kan kinextiá ken mochiwa.

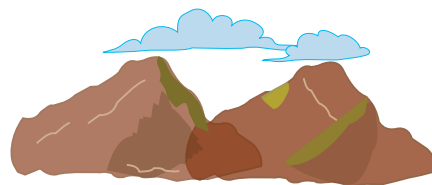


Ximokuepa pan Momachtilama'
wan xikchiwa tekipanolmeh.



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

1. Intégrate al equipo que te asigne el asesor.
2. Realiza la tarea que te asigne.
3. Resuelve en equipo el juego.
4. Revisen la respuesta en la hoja de soluciones.



Regresa al Libro del adulto y continúa con las actividades.

Mawiltilis 31. Xikchiwa weya'tahtolmeh (Sacalum)

1. Xiksekanti weya'tahtolmeh iga xikmaxiti yeh kiihtonekih.
2. Kua' tami'ya momawiltilis, xikpata motahkuilolahawiltilama' wan se' moiknin.
3. Xikitta' yeh kichih moiknin: Kan kisekanti weya'tahtolmeh iga kimaxiti yeh kiihtonekih, ximopalewi pan ama' kan kinextiá ken mochiwa. Xiknexti wan se ✓ yeh yekti wan se ✗ yeh ma kiye'tali.
4. Xikmaka se' itahkuilolahawiltilama' moiknin.

Sacalum inín toka wi' pan
tahtol *maya*,

ikkia motokaya itzti'.

Pan inín tahli ono'
xoko'tahli yeh kipalewiáh
siwatkeh,

tawan kikuatehkawili.

Kiihtowah yeh ikkiapameh
ompa mochantihtoyah, iga
pan inón pozohweh nesi
tayowakan,

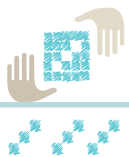
yeh kiihtoneki "ista
tahli".

Itokalmeh inín tayol wan
limomeh, lalaxmeh wan
se'meh,

"ikawayoh tzitzimmi"
wan kimahmahtiáh
tawameh.

kisa' kan takomichkan
kawayoh wan

inón iga siwahkeh
kikuah.



5. Xikye'itta wan xikye'tali yeh tikchih.

Sacalum inín toka wi' pan
tahtol *maya*,

ikkia motokaya itzti'.

Pan inín tahli ono'
xoko'tahli yeh kipalewiáh
siwatkeh,

tawan kikuatēhkawili.

Kiihtowah yeh ikkiapameh
ompa mochantihtoyah, iga
pan inón pozohweh nesi
tayowakan,

yeh kiihtoneki "ista
tahli".

Itokalmeh inín tayol wan
limomeh, lalaxmeh wan
se'meh,

"ikawayoh tzitzimmi"
wan kimahmahtiáh
tawameh.

kisa' kan takomichkan
kawayoh wan

inón iga siwahkeh
kikuah.

6. Xikitta' yeh tikchih siga melá' pan ama' kan kinextiá ken
mochiwa.

Ximokuepa pan Momachtilama'
wan xikchiwa tekipanolmeh.

Juego 32. La vestimenta xilocuatlense (Historia de la comunidad de Xilocuatla)

1. Lee la sopa de palabras.

sombrero, camisa, pantalón, huaraches, falda, blusa, aretes y quexquemetl.

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

3. Verifica las respuestas en la hoja de soluciones.



Regresa al Libro del adulto y
continúa con las actividades.

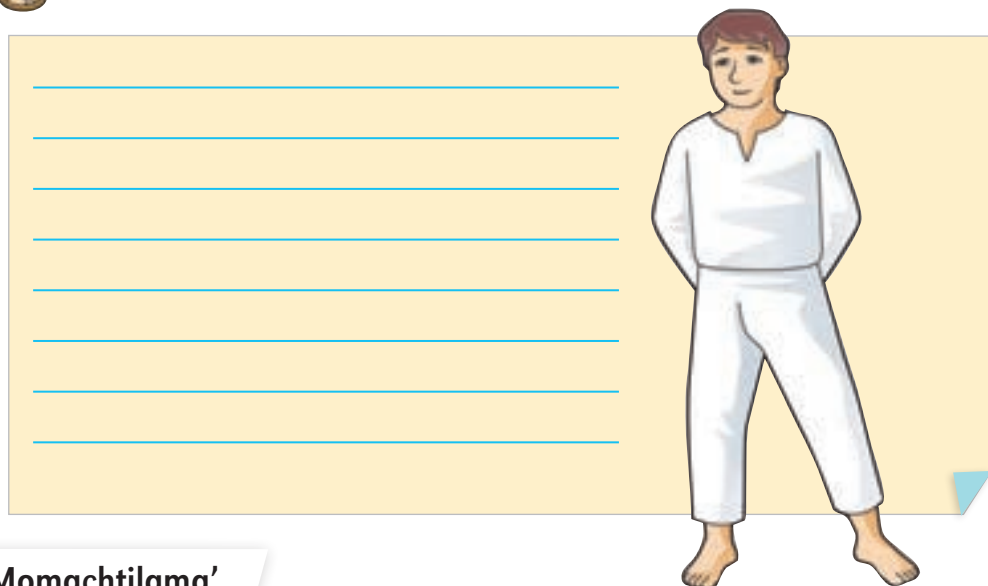
Mawilitilis 33. **Ichaniknimeh akosamalo'** (Taga' yeh akosamalo')

1. Xikpowa yeh mihiyanto tahtolmeh

nakaspipilon, gakti, siwa'gakti, takechilpilkuahti, tapitzal.

2. Xikihkuilo pan ohtitzitzin yeh tehté kipolowah toikninwan.

3. Xikitta' yeh tikchih siga melá' pan ama' kan kinextiá ken mochiwa.

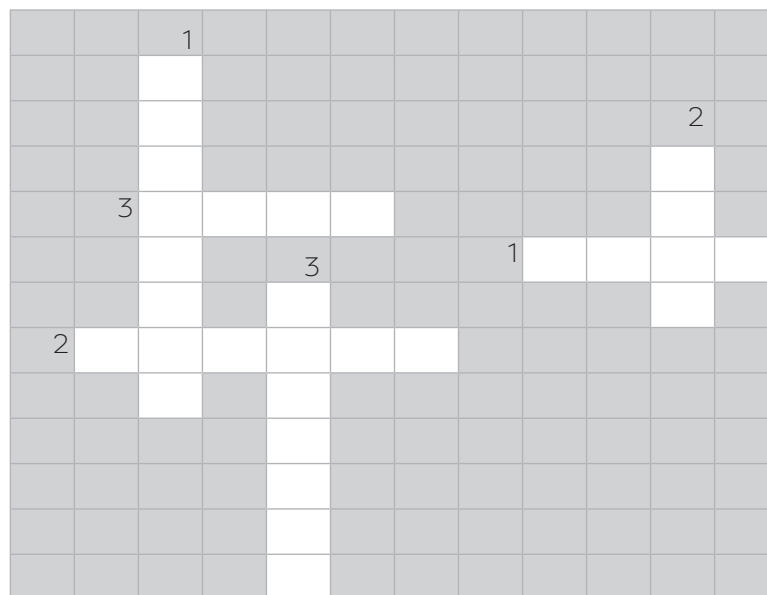


Ximokuepa pan Momachtilama'
wan xikchiwa tekipanolmeh.

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

1. Lee el texto 26 “El cuento del pájaro carpintero”.
2. Cierra y guarda tu Libro de lecturas.
3. Busca con tu grupo las respuestas correctas.
4. Resuelve el crucigrama.
5. Verifica tus respuestas en la hoja de soluciones.

Verticales	Horizontales
1. ¿Las personas que se fueron al monte vieron caminar a unas...?	1. ¿La persona se cayó y se pegó en la...?
2. ¿Por seguir a las hormigas arrieras llegaron hasta una...?	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...?



Regresa al Libro del adulto y continúa con las actividades.

Mawiltilis 35. Motemohtinemi xochi' (Xochi' wan silge)

1. Xikpowa weya'tahkuilol "Xochi' wan silge".
2. Xiktzakua' wan xikena' Powalama'.
3. Xiknexti yeh mihmiyanto tahtolmeh.
4. Xikitta' yeh tikchih siga melá' pan ama' kan kinextiá ken mochiwa.

XOCHI'
TUPÁ
KUAYOHTZIN

ÁGIL
EHEKA'
AIHTI

MESTI
SILGE

C	T	U	E	M	M	E	S	T	I	Q	R	S	K	C	D	F
B	Á	E	G	G	I	K	L	U	N	A	L	N	U	O	P	T
Q	W	G	L	E	F	G	H	P	J	Q	I	A	A	W	S	X
E	D	C	I	R	F	V	T	A	G	B	Y	H	B	H	N	U
J	M	I	S	L	K	O	F	T	E	A	Y	I	T	Z	I	N
R	T	Y	R	U	I	P	L	O	I'	A	S	D	S	I	F	H
Z	X	E	T	E	K	S	E	H	E	K	A'	M	Q	K	O	P
O	I	Y	T	O	I	Y	C	O	I	Y	P	K	U	O	I	Y
E	D	K	U	A	Y	O	H	T	Z	I	N	L	E	E	D	C
J	M	I	F	J	X	I	W	J	M	I	M	Ñ	K	J	M	I

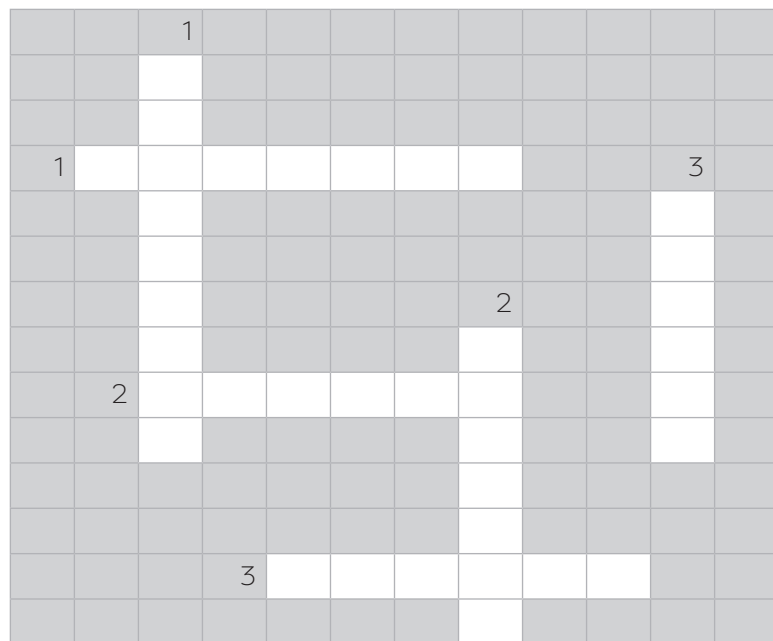
Ximokuepa pan Momachtilama'
wan xikchiwa tekipanolmeh.



Juego 36. Crucigrama de Todos Santos

1. Lee el texto “Día de muertos”.
2. Cierra y guarda tu Libro de lecturas.
3. Busca con tu grupo las respuestas correctas.
4. Resuelve el crucigrama.
5. Verifica tus respuestas en la hoja de soluciones.

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 deshiebaba?
3. ¿A dónde se fue el señor el 1 de noviembre?	3. ¿Qué era del señor la mujer que hizo los tamales junto con las hijas?



Regresa al Libro del adulto y continúa con las actividades.



sonoma

SEGUNDA PARTE

Mawilitilis 13

1. Motoka / Ángel
2. Kan mochan / Juárez 11
3. Katiapa motekipanol / Kalchiwani
4. Itokamochaniknimeh / Rodríguez
5. Timonamikti'ya, timosekanti'ya o' moselti tiono' mochan / Nimonamiktihto'ya
6. Kan pewa monehnemilis / Pátzcuaro
7. Ké xiwi' tikpiá / 33 xiwi'
8. Nacionalidad / mexicana
9. Motepostanotzalis / 3412578
10. Keman pewa monehnemilis / 16 OCTUBRE 1957

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 octubre de 1957.

Mawilitilis 15

1. kalchiwani / Semento
2. Tomintemowani / Tzontekontzakualis
3. Tamachtiani / Pisarron
4. Tamachiwani / Ipka'
5. Takualchiwani / Kan yoksi takual
6. Milchiwani / Machete
7. Tepichowani gakti / Tepichowalon gakti
8. Tapahtiani / Estetoskopio
9. Tokalxochiwani / Taapachowalon
10. Tachpanwani / Ochpanwal



Juego 16

Albañil-cemento.
Artesana-hilos.
Campesino-machete.
Jardinero-manguera.
Minero-casco.
Cocinera-sartén.
Bolero-cera para zapatos.
Barrendero-escoba.
Maestra-pizarrón.
Doctor-estetoscopio.

Mawiltilis 17

Tzohmi (cobija), tachilxakualon (molcajete),
kuataehenaltzotzol (ropero), tapechtakuahkualon (mesa),
kuatapech (cama de madera o palitos), ikpal (silla), pogon
(fogón).

Juego 18

fogón, cama, mesa, sillas, ropero, cobija, molcajete.

Mawiltilis 19

1. Frijol (Ahayo)
2. Calabaza con guía (ayoh)
3. Canasta de carrizo (chikiwi)
4. Elotes (elomeh)
5. Huarache con suela de llanta (gakti)
6. Granos de café (kape'yoloh)
7. Caballo kawayoh
8. Comal (komal)
9. Olla de barro (komi)
10. Zapote mamey (kuahtzapó)
11. Jícara de guaje (kuawahkal)
12. Cucharas de madera (kuaxopilonmeh)
13. Refajo (kueyi)
14. Servilleta bordadas (mantelex)
15. Piña (matza')
16. Metate (meta')
17. Nopal (nopal)
18. Pollo fresco (piyo)
19. Blusa de manta (siwa'kuachti)
20. Tortillero de palma para tortilla (taxkalchiki')
21. Jitomates (tomameh)
22. Pescados (topohmeh)
23. Plátanos (tzapomeh)
24. Jícara de plástico (wahkal)
25. Bandeja de plástico (xikal)

Juego 20

Los productos son:

Bandeja de plástico	Guaraches con suela de llanta	Piña
Blusa de manta	Jícara de guaje	Plátanos
Caballo	Jícara de plástico	Pollo fresco
Calabaza con guía	Jitomates	Refajo
Canastas de carrizo	Metate	Servilleta bordada para tortillas
Comal	Nopales	Taza de talavera
Cucharas de madera	Olla de barro	Tortillero de palma
Elotes	Pescados	Zapote mamey
Frijoles		

Mawilitis 21

1. Tapayanalkan: lugar donde se muele el maíz (nixtamal)
2. Papeleria: papelería
3. Kaltanamakalnaka': lugar donde se vende carne (carnicería)
4. Kaltanamakalpan: lugar donde se vende pan (panadería)
5. Kaltanamakalis tachiwal takual: lugar donde se venden ingredientes para cocinar (verdulería)

Juego 22

molino, papelería, carnicería, panadería, verdulería.

Mawilitis 23

1. Teweh tapani'
2. Takual katka se takahkayawal

1.

15	3	17	3	5	15	1	13	1	11	6	20
T	e	w	e	h	t	a	p	a	n	i	'

2.

15	1	8	15	1	9	7	1	15	7	1	14	3
T	a	k	u	a	l	k	a	t	k	a	s	e

15	1	7	1	5	7	1	19	1	17	1	9
t	a	K	a	h	k	a	y	a	w	a	l

Juego 24

Anillo

Mawiltilis 25



Juego 26

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

Mawiltilis 27



Pan inín kokolis
momachiliáh ken:
kawan, seseka'milin, yeh
ayekti temikilis...

Toiknin yeh kiwahligas
a' ma yawi ma
motankuaketzati kua'
kiwahligas...

A' xikakilikan 12 gramos
tayol, 12 chihli, 12 iyol
ahayo'...

Juego 28

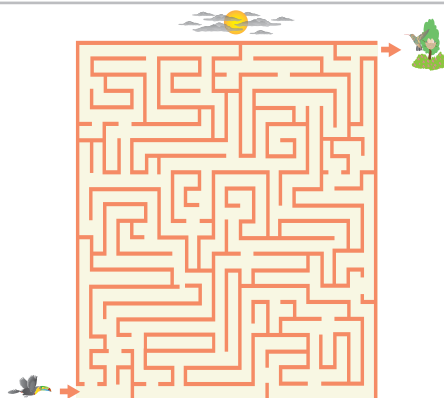


Y los monos y los jabalíes le lanzaron aguacatillos al jaguar.

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.

Mawilitilis 29



Juego 30



Mawilitilis 31

Sacalum inín toka wi'
pan tahtol maya,

Pan inín tahli ono'
xoko'tahli yeh
kipalewiáh siwatkeh,

Kiihtowah yeh
ikkiapameh ompa
mochantihtoyah, iga
pan inón pozohweh
nesi tayowakan,

Itokalmeh inín
tayol wan limomeh,
lalaxmeh wan
se'meh,

kisa' kan
takomichkan
kawayoh wan

ikkia motokaya itzti'.

tawan
kikuatehkawili.

yeh kiihtoneki "ista
tahli".

"ikawayoh
tzitzimmi" wan
kimahmahtiáh
tawameh.

inón iga siwahkeh
kikuah.

Juego 32

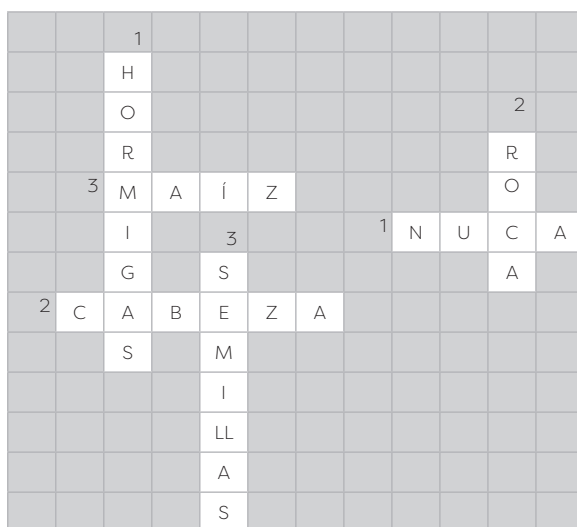
Hombre: huaraches/sombrero.
Mujer: quexquemetl/aretes.

Mawilitilis 33

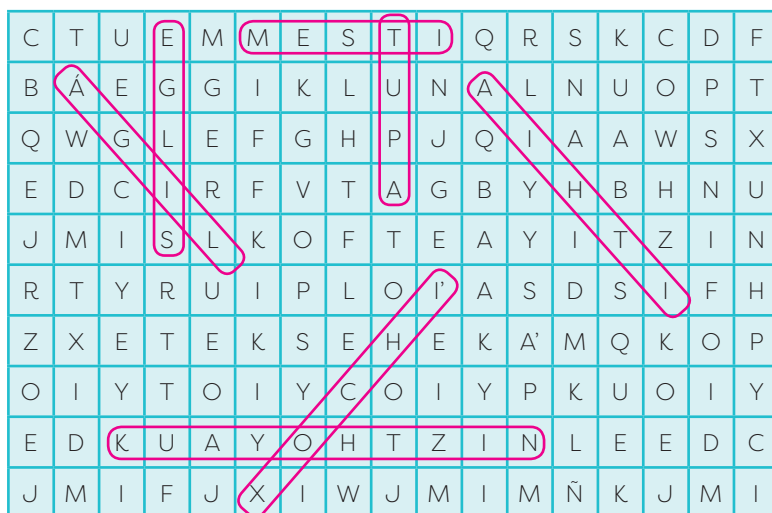
Taga': mosekantiá wan se wey akosamalo, takechilpilkuachti
wan gakti
Siwa': mosekantiá siwa'gakti, nakaspipilon wan
akosamalotzin
Choochin: mosekantiá choochingakti wan tapitzal

1. Aretes: nakaspipilon
2. Huaraches de suela de llanta y tiras de piel o cualquier objeto para cubrir el pie del hombre: gakti
3. Huarachos: siwa'gakti
4. Corbata: Takechilpilkuachti
5. Flauta de carrizo: tapitzal.

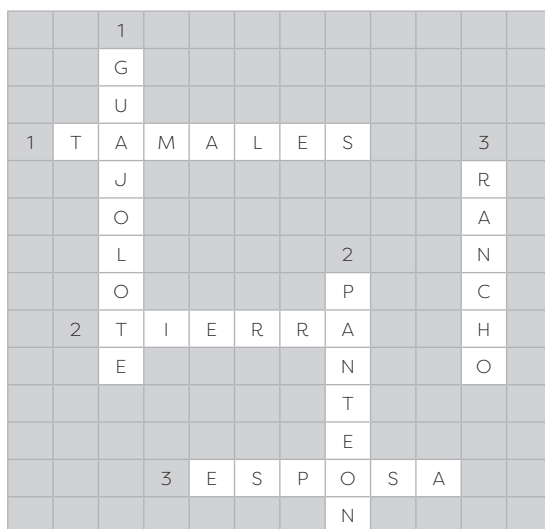
Juego 34



Mawitilis 35



Juego 36





Nochipa nikihkuiowa
nomela'tahtol iga
nepalewiá pan
nonehnemilis.

Mecayapan Mela'tahtol

Uso la lengua escrita.

Nahua del Sur Mecayapan

U na 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 con el Libro
del adulto, seguramente se divertirá y se entretendrá
con este material.



el no kimatis mah imela'tahtol wan tiltitahtol ma
mawiltihtiáh, pan inín ama' teh tiá tikasiti mawiltilmeh
yeh tiáti pan Powalama' wan pan Momachtilama', ihkón
ihto tiyolpakis wan timoyolpolohtos wan inín ama'.



GOBIERNO DE
MÉXICO

EDUCACIÓN
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA



DISTRIBUCIÓN GRATUITA
MOMOYAWA, AYÁ MONAMAKA

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