



KAW
KGAMANANAW
TARJETAZOS
Vamos a jugar tarjetazos

Directorio



Secretaría de Educación Pública

Otto Granados Roldán

Subsecretaría de Educación Básica

Javier Treviño Cantú

Dirección General de Educación Indígena

Rosalinda Morales Garza

Dirección de Educación Básica

Alicia Xochitl Olvera Rosas

Dirección para la Formación y Desarrollo Profesional de Docentes en Educación Indígena

Édgar Yesid Sierra Soler

Dirección para el Desarrollo y Fortalecimiento de las Lenguas Indígenas

Lucía Tepole Ortega

Dirección de Apoyos Educativos

Erika Pérez Moya



© D.R. Dirección General de Educación Indígena.
Avenida Universidad no. 1200, Col. Xoco, C.P. 03330,
Benito Juárez, Ciudad de México.

Impreso en México. 2018
Distribución gratuita.

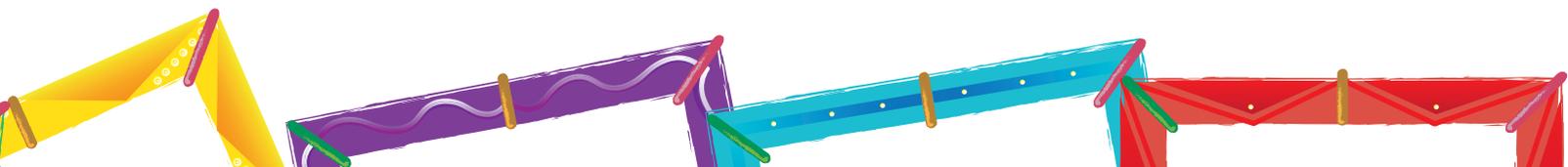
Prohibida su venta.

Reservados todos los derechos. Se prohíbe la reproducción total o parcial de esta obra por cualquier medio electrónico o mecánico sin consentimiento previo y por escrito del titular de los derechos.





KAW
KGAMANANAW
TARJETAZOS
Vamos a jugar tarjetazos





KAW KGAMANANAW TARJETAZOS

Introducción

El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) y el Comité de los Derechos del Niño establecen el concepto Primera Infancia como una etapa de la vida humana que inicia desde el nacimiento, los primeros años de vida, y continúa durante la estancia en preescolar hasta el primero y segundo grados de primaria, es decir, va de los 0 a los 8 años de edad¹. En este periodo el niño y la niña desarrollan capacidades cognitivas, emocionales, sociales y actitudinales, que se van ampliando y enriqueciendo a lo largo de la vida.

En esta etapa, la maduración de los diversos sistemas que componen el cuerpo humano se realiza de manera sorprendente, algunos menos visibles que otros, como lo es el sistema nervioso (Shonkoff & Deborah, 2004). En el cerebro se forman las células que migran para ubicarse y vincularse con otras, llevando a cabo la sinapsis y la mielinización, procesos importantes que permiten el desarrollo cognitivo del ser humano, donde el pensamiento, la solución de problemas y la motricidad se ven fortalecidas con el intercambio de estímulos, actividades y acciones entre el organismo y el ambiente externo. (Vygotsky: 2004) indica que en este proceso de maduración el lenguaje juega un papel central en el desarrollo mental y es el principal medio para favorecer el desarrollo integral de los seres humanos. Bodrova, en su libro *Herramientas de la mente* dice al respecto:

“[...] En la infancia el habla tiene sobre todo una función pública y es vital para la adaptación al ambiente social y el aprendizaje. Conforme el niño crece, el habla adquiere una nueva función, no se utiliza únicamente en la comunicación sino también para ayudar al niño a dominar su conducta y adquirir nuevos conocimientos”. (2004: 96)

El lenguaje apoya los procesos cognitivos, tales como: identificar, comparar, deducir, interpretar y dar significado al entorno. Retomando a Vygotsky, el niño cuando está hablando, está pensando y construyendo, por lo que el lenguaje se convierte en una herramienta para comprender, aclarar y enfocar lo que pasa por su mente.

Hablar, leer, escribir y escuchar la lengua indígena y aprender en ella, es de suma importancia para niños y niñas que la tienen como lengua materna porque les resulta más fácil y rápido comprender el mundo que les rodea, al darle un significado a su vida cotidiana. Hablar, leer, escribir y escuchar la lengua indígena que hablaron y hablan los abuelos y muchos padres, y que en algunos diálogos se escucha en casa, porque la mayoría de estos son en español y aprenderla como segunda lengua, es un derecho que tienen y una forma de ir dinamizando su vitalidad en el contexto actual de la comunidad de habla.

En este sentido, el aprendizaje que se busca del *tutunakú* está basado en la cognición situada o aprendizaje situado. El niño o la niña tienen en su familia el primer acercamiento para empezar a establecer canales de comunicación y socialización, para convivir, participar y ampliar horizontes del mundo que le rodea. El conjunto de interacciones con los seres humanos y con el mundo físico y natural conlleva con el paso del tiempo a que su bagaje lingüístico —vocabulario; significados de las palabras a partir de referentes; estructuras gramaticales; función/intención de los mensajes; tipos de lenguaje; formas de expresar pensamientos, sentimientos, emociones, hechos, fenómenos y creencias— se amplíe por los diversos momentos y situaciones vividas en la comunidad y en la escuela. Valorar el uso de la lengua indígena como lengua de aprendizaje, al mismo tiempo que el español, es un beneficio para su desarrollo cognitivo.

La escuela es el espacio académico donde se fortalece el desarrollo bilingüe de los alumnos. Los niños expuestos desde muy temprana edad a dos lenguas, desarrollan un pensamiento más creativo y habilidades que posibilitan aprender más, durante toda la vida, por ejemplo su desarrollo lógico es más amplio ya que tiene que organizar y clasificar ideas y conceptos de dos lenguas, al utilizar regiones del cerebro que no usa un monolingüe el cerebro es más flexible, eficiente y con mayor capacidad de memoria.

La Dirección General de Educación Indígena impulsa una política lingüística bilingüe desde hace muchos años, sin embargo es en la última década que ha dado un orden, una sistematización y un avance considerable en fortalecer los logros de los alumnos en el aprendizaje de las lenguas indígenas, sean como primera o segunda lengua, reconociendo lo mucho que hay que hacer, y poniendo a la vanguardia los conocimientos que al respecto ha ido construyendo. Una de las formas de involucrar

¹ El desarrollo del niño en la primera infancia y la discapacidad: Un documento de debate. UNICEF/OMS. Consultado el 5 de julio 2018. En: [https://www.unicef.org/earlychildhood/files/ECDD_SPANISH-FINAL_\(low_res\).pdf](https://www.unicef.org/earlychildhood/files/ECDD_SPANISH-FINAL_(low_res).pdf)



al grupo poblacional denominado primera infancia, es ofrecer materiales lúdicos, actuales y con referentes de sus contextos.

El trabajo que realiza en la creación de juegos didácticos tiene el apoyo y la participación de docentes hablantes y alfabetizados en lenguas indígenas, padres y madres de familia, alumnos y alumnas de escuelas de educación indígena, centros de educación migrante y autoridades locales. A través de su área directiva de educación básica a cargo del proyecto, ha logrado despertar el interés de instituciones internacionales y nacionales, en este caso el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) quien aportó los recursos financieros y el Centro de Investigaciones y Estudios Superiores en Antropología Social (CIESAS) quien puso su experiencia para el levantamiento del corpus lingüístico y fotográfico y su sistematización.

Vamos a jugar tarjetazos es parte de una serie de juegos de la CIESAS-DGEI-UNICEF dedicada a la primera infancia, cuya fase inicial consta de nueve juegos cada uno en una lengua en particular, que puede ser adaptado a todas las lenguas nacionales indígenas, se centra en fortalecer el lenguaje oral en los inicios del aprendizaje del lenguaje escrito.

En el camino también contamos con el apoyo de una experta en lengua tutunakú, la Doctora Gabriela Román Lobato, a quien agradecemos su apoyo al considerar que este trabajo sumaba a una renovada experiencia en el aula.

Vamos a jugar tarjetazos una vez diseñado, pasó por varias fases de prueba de concepto donde los participantes más importantes fueron los niños y niñas de preescolar y primer y segundo grados de primaria de la comunidad de San Andrés Tlayehualcingo del municipio de Ahuacatlán en el estado de Puebla. Gracias a ellos el material se consolidó dejándonos ver lo mucho que nos enseñan.

La lengua tutunakú se habla principalmente en los estados de Puebla y Veracruz, el Instituto Nacional de Lenguas Indígenas (INALI) reconoce siete variantes lingüísticas: tutunakú del sureste, del cerro de Xinoltépec, central alto, de la costa, del río Necaxa, central del norte y central del sur. En Tlayehualcingo se habla la variante central del sur, por lo que se recomienda que al jugarlo en otras regiones de habla tutunakú se realice en su propia variante. Por ejemplo, las palabras que inician con vocal en la variante de dicha comunidad llevan una “y” antes, lo que no sucede en otras², por lo que se ha de ajustar. Además si el alumno comienza, en determinado momento, a reconocer las variantes de su lengua, en la expresión oral y escrita, la diversidad en el lenguaje no será limitante, por el contrario, se contribuirá a avanzar en sus habilidades bilingües y en la valoración de estas.

Propósito general

El juego didáctico **Vamos a jugar tarjetazos** tiene como fin que los niños y niñas tutunakú, en el periodo de la primera infancia, desarrollen sus habilidades lingüísticas y cognitivas acordes a su edad, desarrollo evolutivo, cognoscitivo y madurez, usando la lengua tutunakú.

Propósitos específicos

- Que las niñas y los niños se sientan seguros al hablar, escuchar, escribir, leer en tutunakú. Al usar dicha lengua en diálogos, opiniones, preguntas, juegos, saludos, expresión de emociones y sentimientos, realizar representaciones, nombrar su entorno y describirlo.
- Acercarlos a la escritura y lectura del tutunakú yendo de lo no convencional a lo convencional, considerando el error como parte de la construcción de conocimientos.
- Fortalecer las habilidades cognitivas de análisis, síntesis, resolución de problemas, comprensión, memoria, pensamiento crítico, transferencia (bilingüismo tutunakú-español) entre otras, a través, de actividades lúdicas.
- Aprender a trabajar individualmente y en equipo, respetando el nivel de dominio del tutunakú de cada integrante del grupo, apoyándose mutuamente, conviviendo sanamente, respetando las normas.
- Reconocer la diversidad lingüística del tutunakú, al escuchar las diversas variantes de la lengua.
- Conocer paulatinamente que la diversidad lingüística y cultural es una riqueza generada por el ser humano y que las lenguas y la cultura son dinámicas.



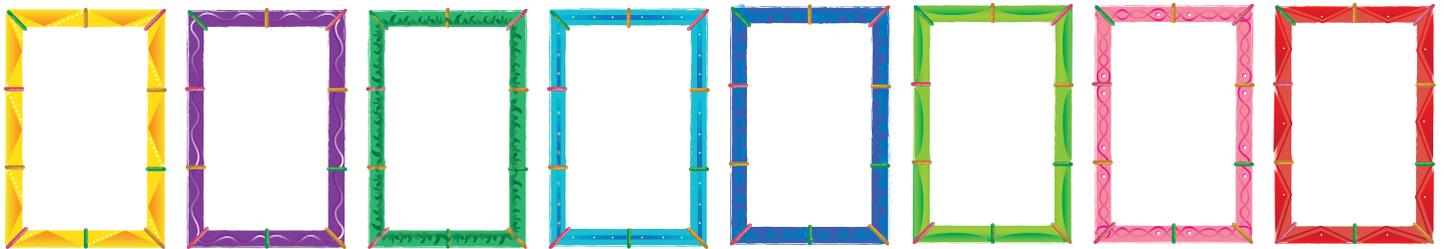
Población objetivo

Vamos a jugar tarjetazos está diseñado para las y los niños de la primera infancia (cero a 8 años de edad) que son tutunakú —vivan en su lugar de origen o hayan migrado—, que comprendan y/o hablen dicha lengua como primera lengua o segunda lengua. Para las madres y padres de familia, abuelos y abuelas y cualquier otro familiar que les acompañen. Para los docentes que están fortaleciendo su uso como hablantes y alfabetizados.

Descripción del material

El juego se llama **Vamos a jugar tarjetazos**, porque el punto de partida para las tareas y juegos son el conjunto de tarjetas que le forman, que a continuación se describen.

- 99 tarjetas plastificadas de doble vista orientación vertical. Las tarjetas están diferenciadas en su contorno por una línea gruesa de color, dando en total ocho clasificadores. En una cara aparece una imagen, en la otra, en la parte superior, la misma imagen reducida, y una frase o enunciado en tutunakú y en español.



Acciones
en casa
en la escuela
en la milpa

Alimentos
preparados

Frutas y
Verduras

Hierbas

Oficios

Objetos:
de la casa
de la milpa
de la escuela

Lugares

Animales

- 15 plumones borrables

Las imágenes de las tarjetas representan elementos y actividades de la vida actual de la región *tutunakú* de San Andrés Tlahualcingo. En ese ambiente sus niñas y niños se desarrollan, van conociendo el mundo inmediato y nombrándolo. Por tanto les son significativas en la medida que reflejan su pensar, ser y hacer, y el de personas, objetos, elementos y procesos de la naturaleza con los que se relacionan.

Los enunciados que refieren a las imágenes son formas de expresión reales en *Tutunakú* y en español, que los niños las escuchan de los adultos y las van reproduciendo. La comunidad está interesada en que la niñez aprenda su lengua, y siendo función de la escuela este aprendizaje, apoyaron la elaboración del juego didáctico. Estos enunciados aparecen en la cara que tiene la imagen reducida, como un detonador para crear otras, ver su lengua escrita, identificar palabras y más.

El espacio mayor que está en blanco se ha de usar para que con los plumones, se realice lo siguiente asociado a la imagen:

Hacer dibujos	Tomar el dictado de palabras en <i>tutunakú</i>	Copiar palabras
Escribir palabras, frases o enunciados sobre la imagen real o lo que le detone para crear algo imaginario.	Pegar etiquetas con otras imágenes que asocie creativamente al tema, pudiendo con ello inventar historias.	Hacer "cuentas" o numeración asociada a la imagen.
Escribir mensajes, letreros, rimas, canciones, expresiones afectivas y emocionales.	Hablar sobre los derechos de las personas (derecho a trabajar, a jugar, a tener una vivienda, etcétera).	Buscar elementos de su identidad.

Con quién jugarlo

La relación afectiva es un elemento determinante en el desarrollo y aprendizaje. **Vamos a jugar tarjetazos**, como hemos dicho, permite involucrar a los niños y niñas entre sí, y a estos con sus madres y padres, y también con otros agentes educativos comunitarios, el o la docente, permitiendo la convivencia, el acercamiento, la exploración y el fortalecimiento de relaciones emotivas.³

Este acompañamiento da lugar a observar al niño o niña para reconocer su ritmo de aprendizaje, sus formas de aprender, las preguntas que se hace y hace, cómo responde cognitivamente y emocionalmente, qué conocimientos locales tiene, fomentar el apego seguro y particularmente reforzar su autoestima lingüística al hablar el *tutunakú* y el español.

Es importante que los adultos como mediadores fomenten el papel activo de niñas y niños, reconozcan sus intereses y necesidades, den libertad de participación fomentando la inclusión y evitando la discriminación entre ellos, promuevan el compañerismo, mantengan siempre altas expectativas respecto a los logros de las niñas y niños, y eliminen los obstáculos que debiliten el desarrollo y aprendizaje de estos.

Los momentos del juego

Antes de jugar los docentes o adultos acompañantes deben:

- Permitir que niños y niñas toquen, manipulen, observen con libertad el material.
- Escuchar la información que el niño o la niña proporciona para no valorar como errónea. Por ejemplo, un niño puede decir que la guayaba es comible y no es comible, y se puede pensar que está en un error. Sin embargo, no lo es porque en su vida cotidiana él puede comérsela cuando tiene color amarillo y no cuando es verde porque le hace daño. Esto también va sobre el tema de que no todas las manzanas son rojas, no en todos los casos el cielo es azul, ni el pasto es verde.
- Hablar en *tutunakú* todo el tiempo durante el juego.
- Invitar a las familias de los niños y niñas a que hablen en *tutunakú* en casa mencionando en voz alta los nombres de objetos, animales, plantas, personas, actividades; den instrucciones, tengan diálogos cortos y largos, hablen de cantidades, realicen mensajes, hagan preguntas y las respondan, entre otros.
- Indagar en el conocimiento de otras lenguas indígenas que se hablen en la comunidad para platicar con los niños al respecto de la diversidad lingüística.
- Propiciar que hablen de sus emociones sobre algunos temas: ¿qué les gusta de su comunidad y por qué?, ¿qué sienten al ver a los perritos que vagan en la calle?, ¿por qué los abuelitos y abuelitas son queridos?
- Identificar con qué contenidos del Plan y Programas de estudios vigentes se puede vincular este juego para fortalecer situaciones y proyectos didácticos.

Durante el juego:

- Estar cerca de los niños y las niñas para apreciar las reflexiones y los avances en sus conversaciones; motivarlos a expresarse en *tutunakú* o en español según sea el caso.
- Invitar a expresarse sin temor.
- Fomentar el bilingüismo funcional o eficaz, indicando que cuando se juega en *tutunakú*, siempre se usa el *tutunakú*, cuando se juega en español, siempre se usa el español. No combinar.
- Regular el seguimiento de instrucciones, las formas de colaboración, las interacciones, el tiempo.

3 Bruner explica que la presencia de un adulto como acompañante en los tiempos de juego produce una concentración más profunda y una rica elaboración del juego, ofreciendo seguridad e información en el momento que el niño lo necesite.



Después de jugar

- Preguntarles qué les gustó, qué no les gustó, y por qué.
- Invitar a las niñas y los niños a enriquecer el juego con nuevas posibilidades o variantes para llevarse a cabo.

Vamos a jugar tarjetazos



Rango de edad

0 a 1 año

Nombre del juego:

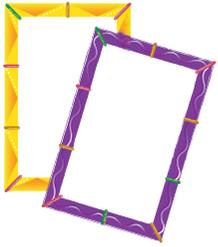
Kwenta katla'wa, kavgaxpat/Pon atención

- Seleccione tarjetas con imagen de objetos y animales y con el *kiskga'ta'* —bebé— en brazos o acostado sobre un petate o colchoneta.
- Jueguen utilizando solo una lengua (elija si *tutunakú* o español), no combine. Un día pueden hacerlo en *tutunakú*, otro en español.
- Dele una de las tarjetas con colores llamativos y deje que la agarre con sus manos y la manipule, acércale una tarjeta más para que intente sostenerla con la otra mano, y así sucesivamente para que suelte y tome las tarjetas.
- Enséñele una tarjeta por el lado de la imagen grande, mantén frente a sus ojos y pronuncie en voz alta el nombre del objeto o animal en *tutunakú* o en español (recuerda no usar en la misma sesión las dos lenguas) para que sea escuchada por el bebé y motívelo(a) a que intente imitarlo. Por ejemplo, muéstrelle la tarjeta del petate, diga la palabra *xtikat* —petate— también puede leer la frase o enunciado que aparece en la tarjeta: *Katapa nak xtikat* —Acuéstate en el petate—, o si fuera la de la lagartija: *Yuma takgalhin sluluku wanikan* —Este animal se llama lagartija—.
- Otro ejercicio es cantarle al *kiskga'ta'* —bebé—, con alguna tonadilla la siguiente letra, al tiempo que el docente o cualquier otro acompañante mueve la tarjeta, haciendo que el *kiskga'ta'* (bebé) le siga con la mirada.

<i>Tsuwajan:</i>	<i>Se mueve:</i>
<i>Yanú yan</i>	A un lado
<i>Yanú yan</i>	Hacia el otro
<i>Tatalhmani</i>	Hacia arriba
<i>Tatu'tsuwi</i>	Hacia abajo

- Puede crear otra canción en lengua indígena, frase o enunciado con la imagen de la tarjeta.
- Repítela varias veces cambiando la velocidad, entonación, ritmo, volumen, etcétera, para despertar el interés del *kiskga'ta'* —bebé—.





Rango de edad

0 a 1 año

Nombre del juego:

¿Ninta wi?/¿Dónde está?

- Seleccione tarjetas con imágenes de objetos y animales.
- Jueguen utilizando solo una lengua (elija si *tutunakú* o español), no combine. Un día pueden hacerlo en *tutunakú*, otro en español.
- Muestre al *kiskga'ta'*—bebé— una tarjeta. Platica con él o ella respecto a la imagen, por ejemplo: ¡Mira este es un gato!, como el de casa. O pregúntale algo como: *Ti chuwa* —¿Quién es?—, ¿qué es?, ¿te gusta? Esté atenta a su respuesta y continúe platicando en *tutunakú* o español.
- Oculte una tarjeta a vista del *kiskga'ta'*—bebé— con alguna hoja o pedazo de tela. Pregúntale: *¿ni wi nkapsnat xa talhkan putaju?*—¿dónde está la tarjeta de la cuna?—, *¿ni wi nkapsnat xa talhkan tajnan?*—¿dónde está la tarjeta del guajolote?—, *¿akgstin?*—¿arriba?—, *¿kstampin?*—¿debajo?—.
- Simule estar buscando la tarjeta y encuéntrala, manifestando sorpresa al hacerlo: *¡Unu wi tajna!* ¡Aquí está el guajolote!.
- Oculte y muestre en varias ocasiones la tarjeta, si aún no gatea e intenta alcanzarla, permíteselo, ayúdalo y diga la frase o enunciado correspondiente.
- Repita la acción con otras tarjetas.
- Acompañe a los niños o niñas que ya gatean o caminan hasta donde está escondida la tarjeta y que la descubran por sí mismos.
- Oculte las tarjetas en diversos lugares.
- Mencione el nombre de la imagen de la tarjeta, en *tutunakú* o español, cuando la esconda, cuando el *kiskga'ta'* —bebé— la encuentre, repita el nombre varias veces y motive para que él repita.
- Resalte palabras que lo ayuden a encontrar la tarjeta, por ejemplo: ¡Awi! —Allí está—, ¡kikhakatilha! —adelante—, ¡kstampin! —debajo—, ¡akpun! —sobre—, entre otros, o diciendo enunciados como: *¡Unu wi patux!*—¡el pato está aquí!—, *¡anta wi patux!*—¡el pato está allá!—, *¡xtambin tujmet wi wakax!*—¡debajo de la cobija está la vaca!—, emitiendo el sonido que caracteriza a estos animales.
- Siga la conversación con el *kiskga'ta'*—bebé—, cuando manifieste algún interés mayor con la tarjeta o la actividad, este intercambio de balbuceos, vocalizaciones o gestos, conforman las primeras formas de expresión y comunicación oral.
- Realice anotaciones en la parte de atrás de la tarjeta y que el *kiskga'ta'*—bebé— observe cómo escribes, siempre platicando con él de manera clara.



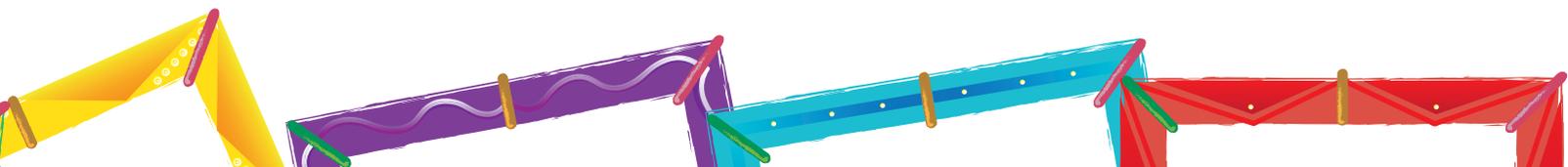
Rango de edad

1 a 2 años

Nombre del juego:

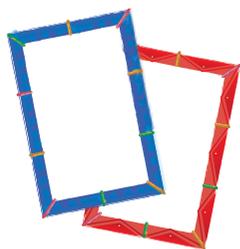
Creando un cuento corto

- Seleccione una tarjeta de animal, alimento o acción.
- Jueguen utilizando solo una lengua (elija si *tutunakú* o español), no combine. Un día pueden hacerlo en *tutunakú*, otro en español.



- Muéstrele la imagen de la tarjeta y platíquele en *tutunakú* o español un cuento corto, hágalo de manera clara, con entonación, diversas expresiones faciales y movimientos corporales. Por ejemplo, con la imagen de: *Luwa lakuan xkamani snati*—Las crías de la totola están muy bonitas— puede decir:

¡Mira! Esta es una totola que pasea con sus crías, les enseña por dónde caminar, qué pueden comer, siempre los está contando para que no se pierdan, uno, dos, tres, cuatro...
- Use la frase o enunciado de la tarjeta para contar alguna historia. Por ejemplo, la tarjeta de pájaro zanate dice: *Kakamakgeglha chekglhni makxtumakgo kintachanankan* —Espanta a los pájaros que sacan las semillas de la siembra—, use la expresión en el cuento que invente.
- Elija tarjetas de animales de los cuales se puedan usar onomatopeyas acordes al *tutunakú* o al español, contando un cuento que implique el reproducir la onomatopeya del animal en la imagen. El ejemplo con el español es, tarjeta del pato: “Estaba el pato en el granero y gritaba ¡cuac, cuac! y otra vez ¡cuac, cuac! porque tenía hambre y buscaba en el suelo, algo que comer...” Al contarlo, moverse representando al pato buscando comida en el piso. Invite al niño(a) a copiar los sonidos y realizar los movimientos sobre una superficie cómoda: tapete, cartón, cobija.
- Utilice varias tarjetas y cree cuentos o historias más largas, mostrando y señalando las imágenes al niño(a) al momento en que esté narrando.
- Tome un plumón y en la tarjeta realice un dibujo, platíquele al niño lo que está haciendo, entrega al niño(a) un plumón e invítalo a dibujar y escribir⁴ en las tarjetas lo que le gustó del cuento o historia.



Rango de edad

2 a 3 años

Nombre del juego:

El lugar de los colores

- Seleccione tarjetas de dos campos semánticos, por ejemplo animales y frutas y verduras, divídalas de manera equitativa en dos mazos.
- Jueguen utilizando solo una lengua (elija si *tutunakú* o español), no combine. Un día pueden hacerlo en *tutunakú*, otro en español.
- Divida en dos equipos al grupo.
- Dibuje dos figuras geométricas por cada equipo en un espacio del salón con los colores de los campos elegidos, por ejemplo, animales de color rojo y frutas y verduras de color verde oscuro.
- Anote en cada figura geométrica el nombre del campo y coloque una tarjeta como guía del campo semántico con el que se jugará.
- Coloque los dos mazos de tarjetas en el extremo opuesto del lugar donde están las figuras dibujadas.
- Pase por turnos a un integrante de cada equipo a seleccionar una tarjeta de su mazo, la observa, dice que es y pasa rápidamente a colocarla dentro de la figura, donde cree que deba ir la imagen.
- Gana el equipo que menciona el nombre de todas las imágenes en *tutunakú* o en español (alterna el uso de la lengua, un día en *tutunakú* otro en español, nunca en el mismo día). Se felicita a ambos equipos por su esfuerzo, destacando la importancia de su participación.
- ¡Asigne tiempos para hacerlo más divertido y que no pierdan la atención!

4 Ferreiro y Teberosky mencionan que dibujar y escribir implican procesos de construcción interna, citando a Luquet explican que dibujar no es reproducir lo que se ve sino lo que se sabe y si este principio aplica para el dibujo, con mayor razón para la escritura. Además “[...] El niño se ve continuamente envuelto, como actor u observador, en el mundo “letrado”. Los adultos le dan la posibilidad de actuar como si fuera lector –o escritor–, ofreciéndole múltiples oportunidades para su realización (libros de cuentos, periódicos, papel y lápiz, pinturas, etc.). Al poder comportarse como lector, antes de serlo, se llega precozmente a aprender lo esencial de las prácticas sociales ligadas a la escritura” dado lo anterior la importancia de considerar que el niño o niña des de los primeros años escriben y leen de manera no convencional. Consultado en Ferreiro, E. & Teberosky, A. “La comprensión del sistema de escritura: construcciones originales del niño e información específica de adultos” Consultado el 4 julio 2018. En http://www.lecturayvida.fahce.unlp.edu.ar/numeros/a2n1/02_01_Ferreiro.pdf





Rango de edad

2 a 3 años

Nombre del juego:

Dando brinquitos

- Seleccione tarjetas de los diversos campos. Elija un espacio donde los niños y niñas se puedan mover hacia la derecha y hacia la izquierda.
- Jueguen utilizando solo una lengua (elija si *tutunakú* o español), no combine. Un día pueden hacerlo en *tutunakú*, otro en español.
- Ponga las tarjetas en medio de dos letreros uno con la palabra Sí y otro con No.
- Indica a los alumnos que hagan una fila en medio de ambos letreros.
- Seleccione una tarjeta y plantee preguntas que se contesten con un Sí o un No; ellos se moverán hacia el lado que crean que es la respuesta. Por ejemplo, con la tarjeta de *Kapekxwi kistapukan watsa nawayaw yatlankaliya*. —Vamos a pelar los frijoles, que eso es lo que vamos a comer en la tarde/al rato—, puede plantear la pregunta: *¿Stama stapu puskat?*—¿Está vendiendo frijoles la señora?—. Con la tarjeta de *Kgalhi yakgtsis chichi'* —El perro tiene chinches—, puede preguntar: *¿Chichi' li tlawan tantate xtuwan?*—¿El perro camina en cuatro patas?—.
- Complejice realizando preguntas que puedan generar las dos opciones de respuesta, motivando a que justifiquen su elección; por ejemplo, mostrando la tarjeta de *Skgalama mitsi tsiya* —El gato vigila al ratón—, les puede preguntar: *¿Xman tsiya wakgoy misto?*—¿Los gatos solo comen ratones?—, algunos pueden contestar que sí, pero otros que no porque han visto que comen conejos, serpientes, leche, tortillas, etcétera. O con la tarjeta de *Chama chixku stapu nak kakiwin* —El señor está sembrando frijoles en el monte—, puede decir: *¿Xman kuxi chan chixku?*—¿El campesino solo siembra maíz?—.
- Establezca tiempos para que los niños y niñas mantengan la atención.
- Realice preguntas sobre otros aspectos de la vida cotidiana, puede preguntar: ¿Juanito tiene 10 años?, conociendo que Juanito tiene 4 años, y después pida que hagan una tarjeta haciendo la pregunta y dando la respuesta.



Rango de edad

3 a 4 años

Nombre del juego:

El gato (*mitsi*) y los ratones (*tsiya*)

- Seleccione las tarjetas de acciones en la casa, escuela y milpa.
- Jueguen utilizando solo una lengua (elija si *tutunakú* o español), no combine. Un día pueden hacerlo en *tutunakú*, otro en español.
- Elija en el grupo quien será el mitsi —gato— y el resto serán tsiya —ratones—, mediante una retahíla⁵ que sea conocida por los niños.
- Entregue a cada ratón una tarjeta, pida que la observen y vaya preguntando en *tutunakú* o en español (recuerde usar solo una lengua, misma en la que deben responder), por turnos, qué están haciendo las personas y que imiten la acción.
- Indique que formen un círculo, dejen en el piso la tarjeta y se tomen de la mano de sus compañeros, giren alrededor de las tarjetas, mientras entonan una canción, ronda o alguna otra retahíla que conozcan.

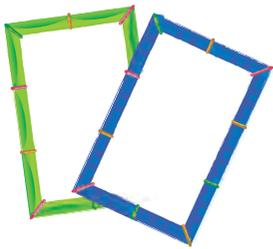
5

Composiciones que preceden al juego para determinar la suerte de los participantes al formar equipos, designar turnos, etc. “[...] juego de palabras que favorecen la memoria, ayudan a la fluidez verbal e incluso, mejoran la memoria y la atención, en el terreno del lenguaje, el termino retahíla es utilizado para hablar de la mención ordenada de una serie de palabras (cosas, nombres, objetos).” Consultado el 4 julio 2018. En <http://www.banrepcultural.org/blaavirtual/ayudadetareas/literatura/retahíla>.



- Al término de la canción los *tsiya*, —ratones— se ubican en la tarjeta que les quede enfrente y, al mismo tiempo, imitan la acción que corresponde; mientras el *mitsi* (gato) observa las imitaciones de sus compañeros caminando fuera del círculo. Los ratones —*tsiya*— se detienen y el *mitsi* (gato) se mete al círculo y se para enfrente de alguno de sus compañeros imitando lo que realizó, si lo hace correctamente, toma el lugar de ese *tsiya*, ratón. Así se convierte en ratón y su compañero en el gato.
- Repiten la actividad varias veces para que los ratones imiten diferentes acciones.
- Pueden interpretar por ejemplo la siguiente canción:

<i>Tsiya</i>	El ratón
<i>Tsiya antsá wi nak pukuxtu.</i>	El ratón vive en el campo.
<i>Tsiya antsá wi nak kaluwanin.</i>	el ratón vive en la ciudad,
<i>Yankgalhin kgalhi taskujut.</i>	siempre realizando tareas,
<i>Ankgalhin palhnama.</i>	como cuando él barre,
<i>Ni akxni katetlawagkolh</i>	que nunca terminará.
<i>xpalakata sokgali misto.</i>	Cuando el gato viene a molestar.



Rango de edad

3 a 4 años

Nombre del juego:

¡Quemados!

- Seleccione tarjetas con imágenes de animales; elegir tres bases en el patio, por ejemplo una esquina, un árbol y un punto de un muro.
- Jueguen utilizando solo una lengua (elija si *tutunakú* o español), no combine. Un día pueden hacerlo en *tutunakú*, otro en español.
- Indique a los niños que van a jugar “¡Quemados!” utilizando las tarjetas, y que todo será en la lengua (elija si *tutunakú* o español).
- Invite a los niños a formar un círculo y entregue al azar una tarjeta, pida que identifiquen al animal que le tocó a cada uno, lo dicen en voz alta.
- Inicie el juego lanzando la pelota tan alta como pueda. Mientras cae, los niños deberán correr a una base; al cazarla de nuevo, lance la pelota para tocar con ella a un niño o niña.
- Pida que quien fue tocado muestre su tarjeta e imite el sonido o movimiento que hace el animal que tiene. Por ejemplo, si tienen la imagen del gato —*mitsi*— pueden decir en *tutunakú* o español, si fuera el caso: *Kit misto chu ktasay* ¡miau, miau! —Soy un gato y hago ¡miau, miau! — Con la imagen del zancudo —*xuy*—, *ktlaway watiyá xuy*. ¡Zzzuumm! ¡Zzzuumm! —Hago igual que el zancudo—. ¡Zzzuumm! ¡Zzzuumm! Solicite que regresen al centro e intercambien entre ellos la tarjeta. El niño que fue tocado avienta la pelota hacia arriba y al atraparla, la lanza a uno de sus compañeros y se repite la actividad.
- Después de algunos turnos, cambie la indicación señalando que quien sea tocado ahora, deberá decir una característica del animal que le tocó, por ejemplo, si acordaron que fuera en *tutunakú*: ¡*Snapapa xtilan!* Si en español: ¡La gallina es blanca!
- El juego termina hasta que los niños así lo deseen.
- Pida que al terminar dibujen en su tarjeta qué animal les gustó más imitar y comenten sobre ello.





Rango de edad

4 a 5 años

Nombre del juego:

¿Tin chuwa yiki?/¿Quién soy?

- Elija tarjetas con la imagen de acciones y oficios. Divida al grupo en dos equipos (A y B) y colóquelas en un mazo al frente de los equipos. Explique que el juego se trata de adivinar ¿quién es?, ¿qué hace?
- Indique a los niños que van a jugar ¿Tin chuwa yiki?, ¿Quién soy? utilizando las tarjetas, y que todo será en la lengua... (elija si *tutunakú* o español).
- Invite a pasar a un integrante del equipo A para tomar una tarjeta. El equipo se pone de acuerdo en cómo representar lo que ven en la tarjeta sin hablar —pueden usar movimientos del cuerpo, gestos, señas, etcétera— evitando que el otro equipo se dé cuenta (puede ponerlos de tal forma que no se vean). Asigne un tiempo para que se pongan de acuerdo.
- El equipo en turno pasa a representar la imagen de la tarjeta. El equipo B adivinará de qué acción se trata, quién es, qué hace; si lo logra ganará la tarjeta del contrario que vale un punto y si no lo adivina el punto será para el equipo imitador.
- Por turnos cada equipo realiza su representación.
- Gana el equipo que más puntos acumule y todos ganan por participar. Promueva que al ganar no debemos burlarnos, y si perdemos, antes de estar tristes, felicitar por el esfuerzo al equipo contrario y saber que es parte del juego.



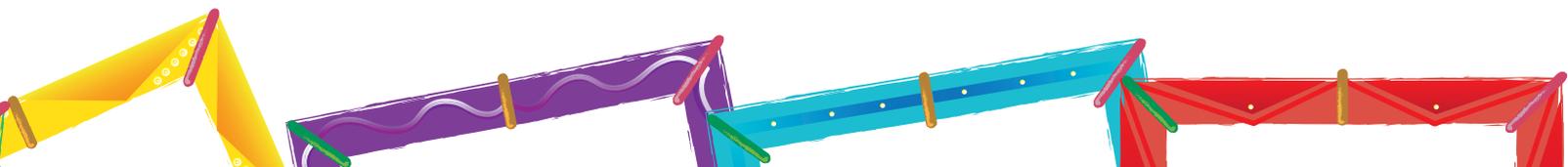
Rango de edad

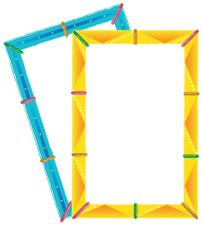
4 a 5 años

Nombre del juego:

Tarjetazos

- Haga un atrapatarjetas con unas hojas de papel, de plátano, de maíz o de cualquier otro material.
- Seleccione tarjetas de objetos, alimentos y animales.
- Indique a los niños que van a jugar “tarjetazos” utilizando las tarjetas, y que todo será en la lengua... (elija si *tutunakú* o español).
- Elija del mazo de tarjetas dos, e invite a los niños/as a que las miren y recuerden, cuente cinco segundos y retire las tarjetas.
- Coloque esas tarjetas acompañadas de otras dos más.
- Pida a uno de los integrantes del equipo que atrape las tarjetas que se indicó que mirará y con ayuda de su atrapa tarjetas las retire. Si elige las correctas, el jugador se quedará con ellas y gritará: ¡tarjetazos!, si no, se regresan al mazo. Ganará el equipo que atrape el mayor número de tarjetas.
- Para aumentar la dificultad del juego, incrementa el número de tarjetas que deberán de recordar.
- Pide que al tener un par de tarjetas cada niño observe y comente cuáles son las semejanzas y diferencias con preguntas como las siguientes:
 - ¿En qué son iguales una costurera y una vaca?, ¿toman leche?, ¿tienen ojos?, ¿respiran?, ¿son seres vivos?, ¿las dos se comunican?, entre otras.
 - ¿En qué son diferentes una costurera y una vaca?, ¿la costurera es una persona?, ¿la vaca habla?, ¿la costurera muge?, etcétera.





Rango de edad

5 a 6 años

Nombre del juego:

¡Kachipataxtokg!

¡Atrápala!

- ◉ Divide al grupo en tríos y distribuye entre ellos seis tarjetas de manera equitativa. Deben ser de distintos objetos, elementos de la naturaleza, acciones u oficios.
- ◉ Jueguen utilizando solo una lengua (elija si *tutunakú* o español), combinen. Un día pueden hacerlo en *tutunakú*, otro en español.
- ◉ Pide a un integrante del equipo que pase con sus tarjetas y elija una. Sin que los demás la miren, debe observarla para describir en voz alta sus características físicas y su función o para qué sirve, sin mencionar qué es, es decir, su nombre. Por ejemplo, la tarjeta del papalote la describen como: es plano, de colores, de plástico o papel de china, es grande, va por el cielo, con él nos divertimos. Si es una acción, ejemplo, siembra: la realizan en el campo, todos podemos llevarla a cabo, se usa una herramienta llamada coa. Si es un alimento, por ejemplo, naranja: es jugosa, tiene cáscara gruesa, su color puede ser amarillo, verde o anaranjado, tiene semillas.
- ◉ Al terminar su descripción grita: ¡Kachipataxtokg! o ¡Atrápala!
- ◉ Se permite que los alumnos le hagan preguntas para tener más pistas, sin decir el objeto, elemento o acción: para el caso del papalote, ¿vuela?, ¿se usa en el baño?. Para el caso de la siembra: ¿se pueden usar bueyes?, ¿se usa un serrucho?
- ◉ Los niños y niñas que están buscando la respuesta, cuando crean tenerla, dibujan la imagen descrita en hojas blancas, y ponen el nombre del objeto, elemento o acción. Cuando todos terminan la muestran y comentan diciendo por qué pensaron que era así. Valore la creatividad de los alumnos en sus respuestas, sin calificar como buenas o malas sus respuestas.
- ◉ Si uno o varios participantes dicen ¡papalote!, ¡siembra!, ¡naranja!, el que describió debe decir: ¡atrapada! ¡atrapada!
- ◉ Haga un listado de los que respondieron con la respuesta esperada y los que no.
- ◉ Pida a cada alumno que elija una fruta, un animal, una acción y un objeto, de esas imágenes y que las lleven a casa para hacer el juego con su familia, debe llevar a clase los dibujos de los participantes y comentar si se divertieron, qué pasó, cómo jugaron.
- ◉ Busque variaciones de este juego.



Rango de edad

5 a 6 años

Nombre del juego:

¿Hasta ni *chuwa*?/¿Hacia dónde?

- ◉ Seleccione de 25 a 30 tarjetas de cualquiera de los temas. Busque un espacio libre de objetos para que puedan poner todos —de manera simultánea— sus tarjetas, dejando espacio entre ellas para que puedan caminar.
- ◉ Jueguen utilizando solo una lengua (elija si *tutunakú* o español), no combine. Un día pueden hacerlo en *tutunakú*, otro en español.
- ◉ Invite a los niños y niñas a elegir una tarjeta, cada uno pasará a poner su tarjeta en el piso, debe recordar cuál es y dónde la ubicó.
- ◉ Un niño le tapa los ojos a otro, con un trozo de tela; ayuda a llegar al niño vendado a un extremo del salón, se le pide caminar hacia el frente donde están las tarjetas, los demás darán indicaciones para que no pise la tarjeta que



- le pertenece a cada uno, diciendo expresiones como: camina hacia la derecha cuatro pasos porque vas a aplastar el *pukukan* —huacal—; sube la pierna izquierda, vas a pisar la presidencia municipal; da una vuelta porque pisas la *akaxka* —piña— También pueden dar instrucciones como agáchate y camina de enanito cinco pasos, da tres pasos con un solo pie y llegas al nacimiento de agua, (tarjeta ¿*Yanu taxtunan?* ¿Ahí es nacimiento de agua?)
- Si el niño o niña con los ojos vendados pisa una tarjeta ésta se quemará (porque no lo guiaron bien) volteándola.
- Explica que al llegar al otro extremo, el participante comentará qué indicaciones le ayudaron a orientarse de mejor manera indicando al o los compañero(s) que lo hicieron, ambos ganan.
- Realiza la misma dinámica, pero cuando el niño(a) tenga tapados los ojos, los dueños de las tarjetas las recogen y dan indicaciones como si su tarjeta continuara en el piso, por ejemplo: sube más las piernas —*chikgin*—, puedes pisar el guajolote —*tajnan*—, camina con los pies —*tux'tak*— juntitos, estás entre la costurera —*tsapana'*— y el zapatero —*xtsapanatatu*—, da un salto hacia atrás porque pisas la presidencia municipal, etcétera.



Rango de edad

6 a 7 años

Nombre del juego:

Enunciados perdidos

- Seleccione 15 tarjetas diferentes con las cuales deseen trabajar. Escribe palabras de los enunciados de las tarjetas en hojas de tamaño bibliográfico; de manera desordenada pégalas en el pizarrón. Oculta la frase o enunciado que se encuentra en las tarjetas con un papel o cinta adhesiva.
- Jueguen utilizando solo una lengua (elija si *tutunakú* o español), no combine. Un día pueden hacerlo en *tutunakú*, otro en español.
- Elija tres tarjetas para iniciar el juego y colóquelas sobre la mesa o el escritorio.
- Pida al grupo conformar tres equipos y nombre cada uno su representante. Haga una señal para que pasen los representantes y al azar toman una tarjeta; cada representante con su equipo observan la imagen.
- Indique que hagan enunciados sobre la imagen, las escriban en su cuaderno, revíselas y converse con ellos al respecto, vea que sus escritos tengan palabras que están en el pizarrón e invítelos a buscarlas en él y tomarlas.
- Pida que cada representante quite la cinta adhesiva para comparar la frase de la tarjeta con lo que escribieron, y con las tarjetas que quitaron del pizarrón. Ganan los equipos que tengan dos o más palabras de las que hay en la frase de la tarjeta.
- Repita el juego regularmente con otro trío de tarjetas.



Rango de edad

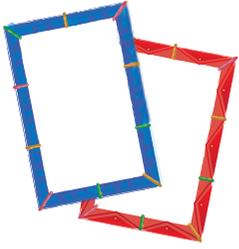
6 a 7 años

Nombre del juego:

Armando oraciones

- Seleccione 10 tarjetas y colóquelas en dos mazos.
- Jueguen utilizando solo una lengua (elija si *tutunakú* o español), no combine. Un día pueden hacerlo en *tutunakú*, otro en español.
- Organice dos equipos, un integrante de cada equipo, simultáneamente, pasa a tomar una tarjeta. Cada equipo lee la frase que está en su tarjeta, identifican la palabra que signifique la acción (verbo) la escriben en el espacio en blanco de la tarjeta, al concluir pasa otro integrante a tomar una tarjeta, y se repite la actividad, hasta que no haya tarjetas. Gana el equipo que tenga más tarjetas.
- Cada equipo le dicta los verbos que encontró al otro y juntos construyen otra oración.





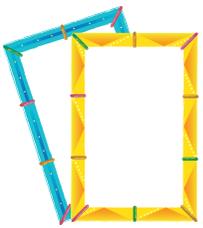
Rango de edad

7 a 8 años

Nombre del juego:

Vagones de historia

- ◉ Divide al grupo en equipos de cinco personas, cada uno es un tren y cada niño un vagón. La mesa o escritorio será la estación de trenes, sobre ella se colocarán las tarjetas revueltas.
- ◉ A la indicación de el docente, un tren sale de algún punto del salón y los demás observan. El maquinista se dirige hacia la estación, él y cada vagón toman cada uno, una tarjeta.
- ◉ El maquinista dice una oración asociada a la imagen de su tarjeta, el primer vagón dice otra oración que dé continuidad a la historia, pero haciendo uso de la imagen que tiene su tarjeta y así sucesivamente, hasta el último vagón, además debe tratar de cerrar la historia.
- ◉ Al término es el turno de otro tren y se repite el ejercicio.
- ◉ Pida a cada alumno escriba en un papelito el número de la historia que le gustó más (1, 2, 3). Cuenten los votos. Y apláudanse todos por su participación.
- ◉ Puede cambiar la dinámica solicitando que construyan una canción.
- ◉ Pida que escriban en el recuadro en blanco de la tarjeta o en una hoja la historia que construyeron.



Rango de edad

7 a 8 años

Nombre del juego:

¿Qué pasa si no lo hago?

- ◉ Seleccione tarjetas que puedan tener alguna consecuencia al no tomar en cuenta lo que se manifiesta en la frase o enunciado, por ejemplo: *Laliwan nawilhaya milhtukita kua ninapulhku* —Le mueves seguido al atole para que no se quemé— o *Yikxni nanaw sakgnanaw tlan nakaxtlawaya minkikiwi ninakgepitayan* —Cuando vayamos a traer leña la arreglas bien para que no te lastime la espalda—.
- ◉ Forme tres equipos, dé a cada uno un plumón y una tarjeta.
- ◉ Deles un tiempo específico para hacer la actividad.
- ◉ Pida que observen la imagen y con su ayuda cada equipo lee el enunciado o frase.
- ◉ Pide que platicuen sobre tres consecuencias de no seguir el consejo que encierra la frase o enunciado, deles un ejemplo: Por no arreglar bien la leña en mi espalda, me lastimé la espalda y... De no mover seguido el atole, se me quemará y... (los niños pueden decir expresiones como: me regañarán, lavaré la olla, me pondrán una venda, permita que expresen por qué piensan eso.
- ◉ Una vez que tengan seleccionadas las tres consecuencias, pida que las escriban en su tarjeta, en el tiempo marcado, después que lean al grupo la frase o enunciado de la tarjeta y las tres consecuencias, solicite al grupo otras consecuencias, o que digan qué piensan de las que dijeron los otros equipos.
- ◉ Al finalizar diga: La consecuencia de trabajar en equipo es... deje que den sus opiniones y todos aplauden.





Rango de edad

7 a 8 años

Nombre del juego:

¡Akkni kputsama! ¡Cuando ando buscando!

- Tome las tarjetas de objetos; animales; frutas y verduras, se dividen en dos mazos de 25 cada uno y se colocan en el piso o en una mesa.
- Divida al grupo en dos equipos formando una fila en cada extremo del salón o patio de la escuela.
- Explique que por turnos, cada integrante del equipo debe correr hasta el mazo de tarjetas, toma una, dice el nombre del objeto, animal, fruta o verdura y rápidamente dice el nombre de otro elemento (de cualquier campo semántico) que empiece igual en tutunakú, por ejemplo: kgalhina (araña) y kgalhwath (huevo) o puskat (mujer), puskan (terreno enjorjado) y pustan (tienda).
- Si la respuesta es correcta, la tarjeta es suya. En caso de que no sea, o de no hacerlo, colocar la tarjeta hasta abajo del mazo. El juego termina cuando se acaben las tarjetas de los mazos y se realiza el conteo para conocer quién tiene más tarjetas. Pide que escriban la palabra que dijeron en su tarjeta. Aquellos que no ganaron tarjeta dales palabras para que busquen una que inicie igual con algún apoyo, libros, diccionario, glosario.

¡Maestra, maestro!

Contribuye con tus ideas para enriquecer Vamos a jugar tarjetazos, envía tus sugerencias a materialesdgei@gmail.com.mx. Ingresa al link de la Dirección General de Educación Indígena, para conocer otros materiales de apoyo para tu práctica docente, <http://dgei.basica.sep.gob.mx/es/fondo-editorial.html>

Tus compañeros de la Dirección de Educación Básica de la Dirección General de Educación Indígena te damos las gracias.



Obras consultadas

Biblioteca virtual, Luis Ángel Arango. Banco de la Republica. Actividad Cultural. Consultado el 5 de julio de 2018. En: <http://www.banrepcultural.org/blaavirtual/ayudadetareas/literatura/retahíla>.

Bodrova, E. y Leong, D.J. (2004). *Herramientas de la mente*. México, Pearson Educación de México, S.A de C.V.

Bruner, J. (1986). *Acción, pensamiento y lenguaje*. México: Alianza Editorial.

Ferreiro, E. y Teberosky, A. La comprensión del sistema de escritura: construcciones originales del niño e información específica de los adultos. Consultado el 5 de julio de 2018. En: http://www.lecturayvida.fahce.unlp.edu.ar/numeros/a2n1/02_01_Ferreiro.

Armus M., Duhalde, C., Oliver, M. y Woscoboinik, N. (2012). Desarrollo Emocional. UNICEF, Fundación Kaleidos. Consultado el 5 de julio de 2018. En: http://www.unicef.org/ecuador/Desarrollo_emocional_0a3_simple.pdf

Shonkoff, J. y Deborah, A. (2004). *Cuadernos sobre desarrollo y aprendizaje infantil, No. 1. Avances recientes en el conocimiento de los niños en edad preescolar. Desarrollo emocional y autocontrol. Desarrollo cerebral*. México: SEP.

Olvera, A. X. (2005). Análisis de las concepciones de los niños sobre la expresión de la simultaneidad en textos didácticos de historia. Tesis de maestría. México.

Olvera A. X. (2010). Marcos curriculares para atender la diversidad étnica. En: *Transformación posible de la educación para la niñez indígena. Contextos, alianzas y redes*. Mexico: SEP.

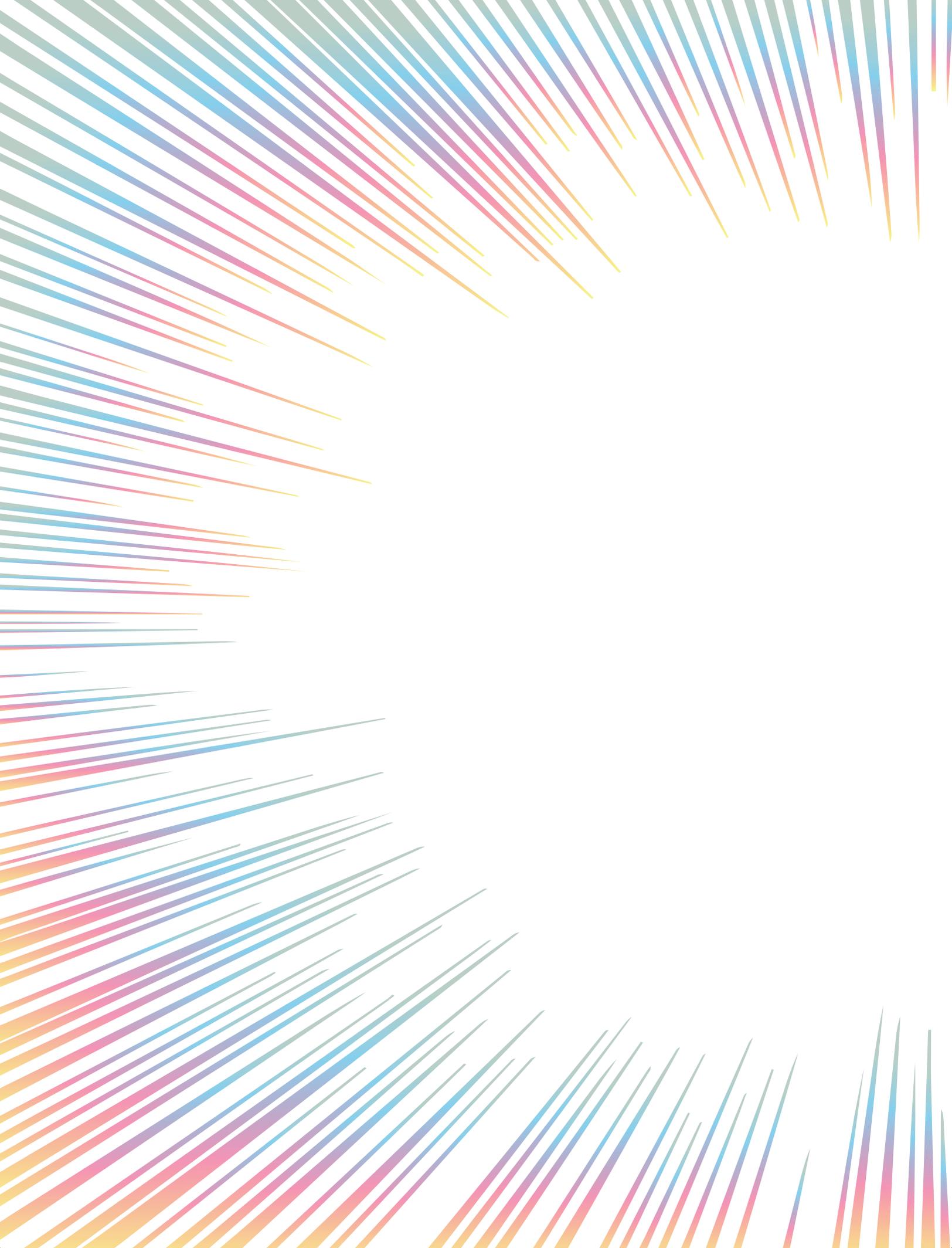
Olvera A. X. (2015). "Nueva generación de materiales. El fortalecimiento del currículo inclusivo y participativo". En: *Correo del maestro*, 13-26.





KAW
KGAMANANAW
TARJETAZOS

Vamos a jugar tarjetazos







KAW
KGAMANANAW
TARJETAZOS
Vamos a jugar tarjetazos

*TARJETAS
AMARILLAS*





***Stakaka natlawaya miskiti' xlakata
tlani nacha, na tlani napakgon minchuj.***

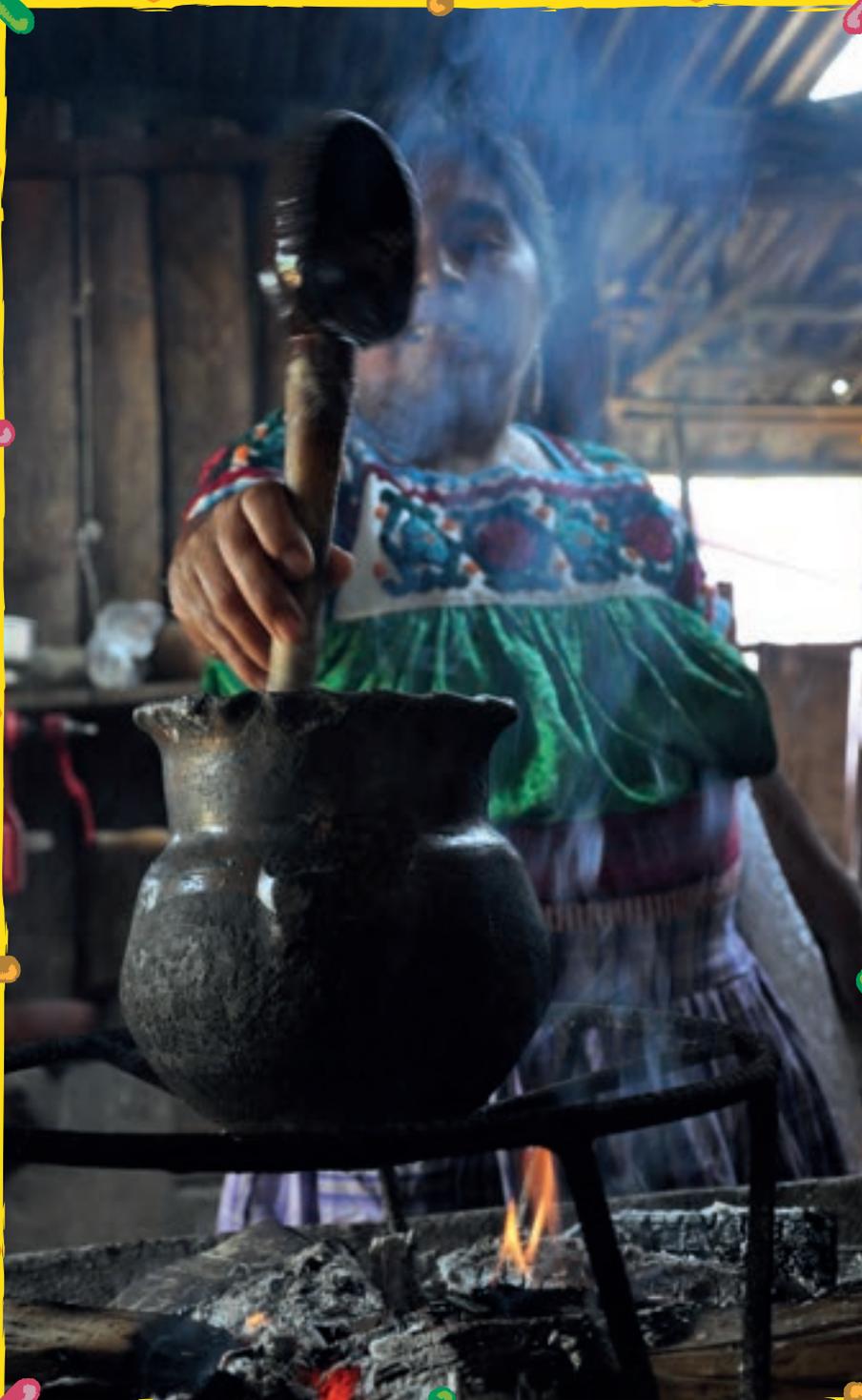
Haces delgada tu masa (tortilla) para
que se cueza bien y se esponjen tus tortillas.





***Lakatsuku nachuchuya minpin kua
ninalhkuy nilhuwa nawaliniya lhkuya'.***

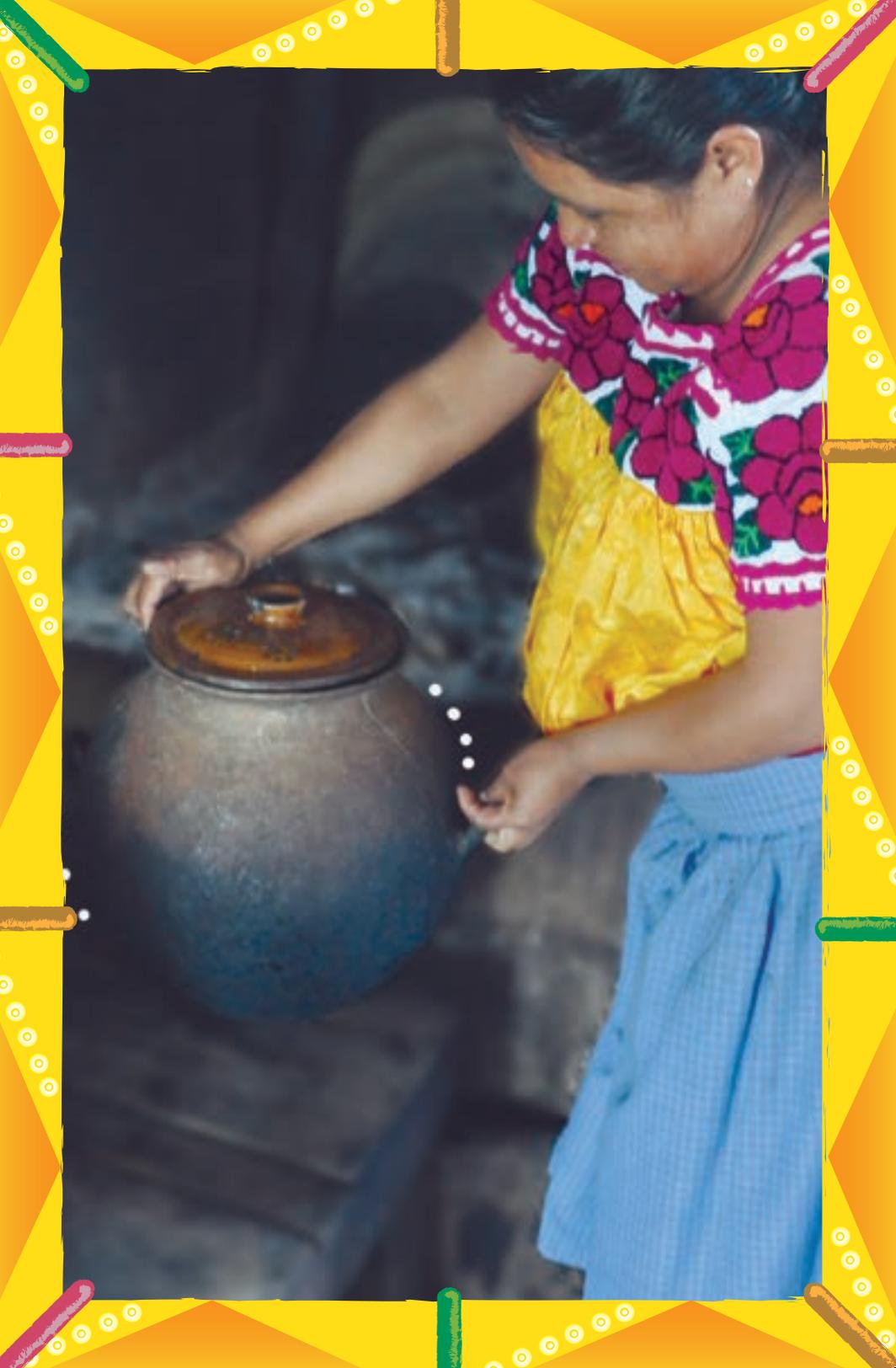
Tuestas despacio el chile para que no se quemé, no le pongas mucho fuego para que no se quemé el chile.





***Laliwan nawilhaya milhtukita
kua ninapulhku.***

Le mueves seguido al atole para que
no se queme.





***Angelina maxijma xtlamank, ay makchalh
xlakgchilix, lu kgama naway.***

Angelina está quitando de la lumbre su olla, ya coció sus tamales de haba, va a comer muy sabroso.





Kapekgwi kistapukan watsa nawayaw yatlankaliya.

Vamos a pelar los frijoles, que eso es lo que vamos a comer en la tarde/al rato.





***Puskat kitanulh nak pukgalhtawakga,
kiyukxilh xkgawasa nachu
kilitakgalhchiwinalh makgalhtawakgena.***

La señora entró a la escuela, fue a ver a su hijo
y de paso a hablar con la maestra.





***Lakatsuku natlawana, ninatalikatalaya
yikxni napina nak minpukgalhtawakga.***

Camina despacio no te vayas a caer cuando
vayas a la escuela.







Chuama natlawaya, lakatsuku, kua tlani natlawaya, titum nalipina.

Los haces así, despacio para que lo hagas bien y lo lleves derecho.





Yixni natsiliya pulana tlan namachichiya mincazuela kua namakapina chu'.

Cuando vayas a freír primero calientas bien la cazuela y ya le echas.





Tlan naxpataya minpin kua sipi nawan.

Muelas bien el chile para que esté bien molido.





***Yixni nanaw sakgnanaw tlan
nakaxtlawaya minkiwini ninakgepitayan.***

Cuando vayamos a traer la leña, la arreglas bien para que no te lastime la espalda.





***Tlan namasipiya miskiti' luwa
skan natlawaya.***

Muele bien tu masa para que esté bien fina.







***Tlani katlawá chuwa la wanin
mimakgalhtawakgena nalakgachixkuwiya.***

Hazlo bien, así como te dijo la maestra
y la obedeces.



chik
tal



Klalgati ktsokgnan.

Me gusta pintar.





***Lakatsuku nakgamananati',
ninatapatlakgayati'.***

Jueguen despacio, no corran/no se correeteen.





Chama chixku stapu nak kakiwin.

El señor está sembrando frijoles en el monte.





***Yixni nalaguxtuya mixawa' tlan
natupulhuya ninakaya kua nalakgtapuya,
ninakgewaliya lhuwa tiya'.***

Cuando limpies tu milpa le quitas las hierbas,
no cortes la mata del maíz y no le amontones
la tierra atrás.







***Pulana napixtonkga minpuyu kua
namapupiya minchuchu' yixni tlan pupuni,
namatsankgeyanchu tlan natsatatan kua
tlanin chu napulhuya.***

Primero le jalas el pescuezo a tu pollo, hierves el agua, lo sumerges para que se suavice y ya se puede desplumar.

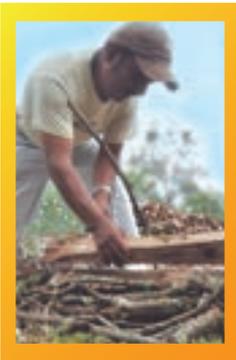




***Chuama namaktiya nina tukxa xtsan
xlakata naxanapala natawakapala.***

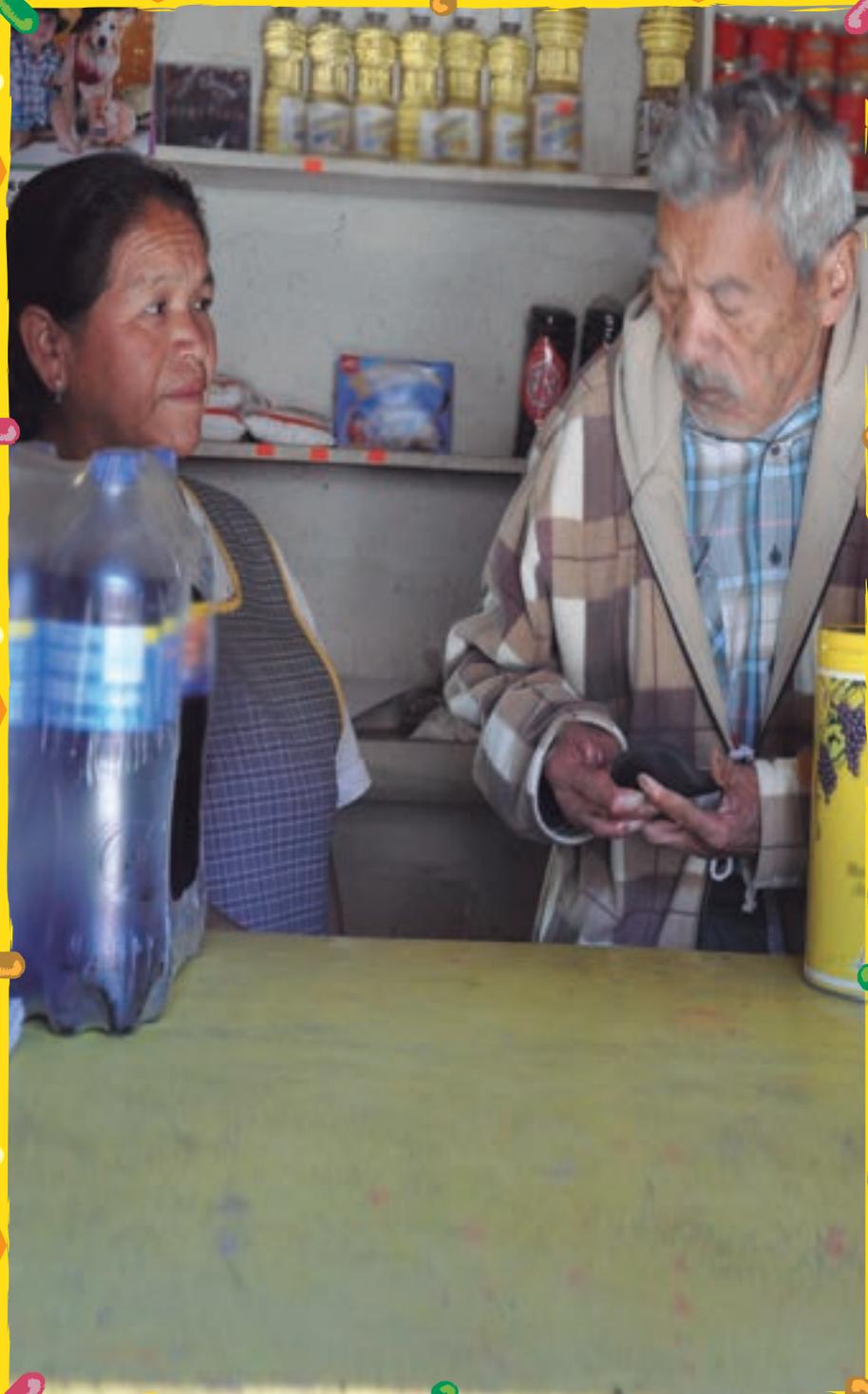
Así lo cortamos, no cortes con todo y el folículo (el tallito que une el árbol a la fruta), para que vuelva a florear y dé más frutas.





Tiyama xkiwi chixku.

El señor está acarreando su leña.





Stanamakgo lakgolatsin.

Los viejitos están vendiendo.





Nakamawiyatiti kintajnakan max ay tsinkskgoy, na nakawaliniyati' xchuchu'kan.

(Ustedes) Les dan de comer a los guajolotes, seguro ya tienen hambre, les dejan/ponen su agua.

***TARJETAS
AZUL MARINO***





***Makgalhtawakgena
kamakgatakgsnima kaman.***

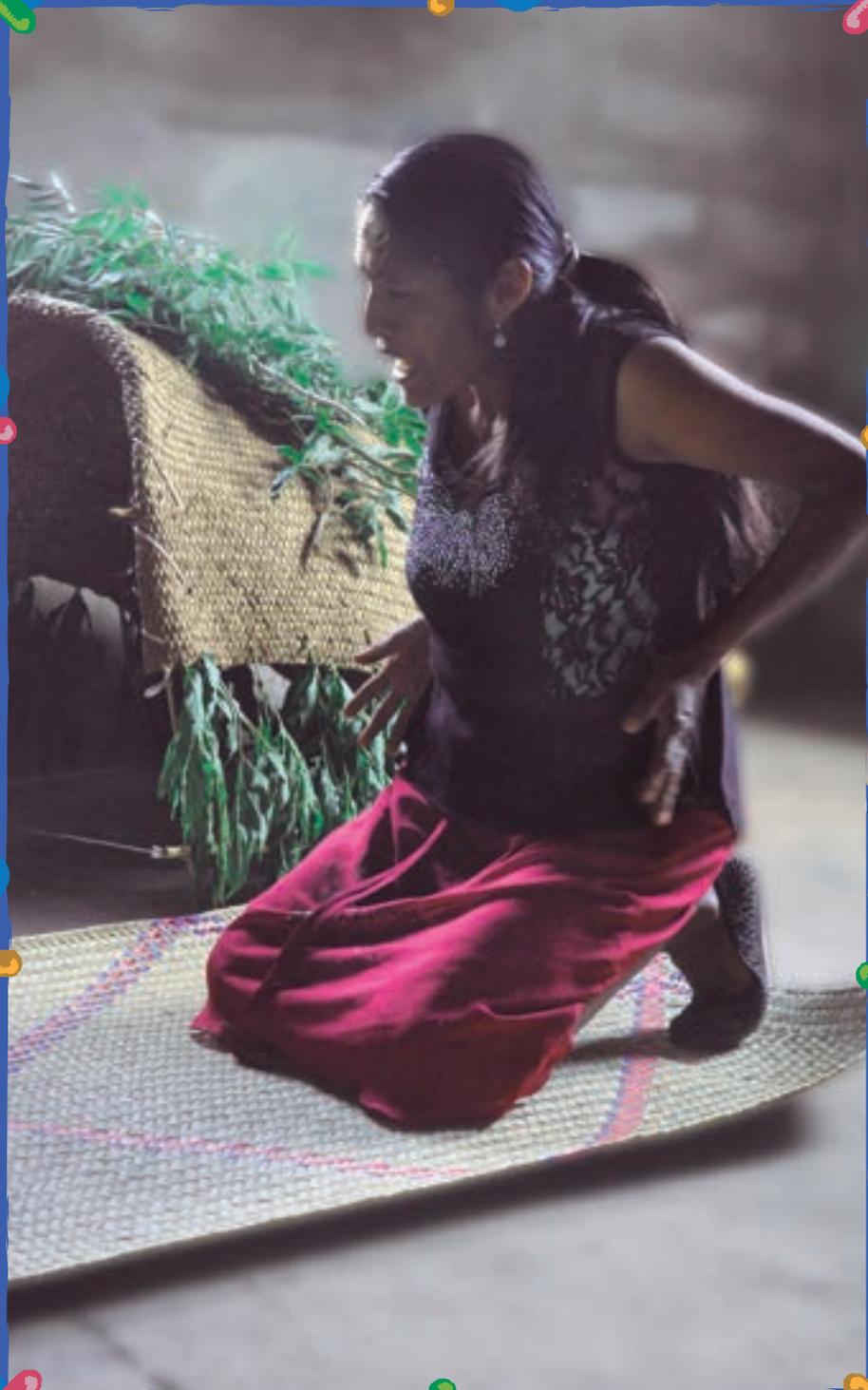
La maestra les está explicando a los niños.





*Yixni namasijnana pulana namakgotniya
miwakax kua nachiya, tlan nayiktsanks
xlekgapi.*

Cuando vayas a cambiar de lugar el ganado,
le das agua, lo amarras y refuerzas la estaca.





Makinan yuma puskat.

Esta señora es partera.





Chi puskat tsapanama.

La señora está cosiendo.





Maliya chu Xiwan kuxtumakgo.

María y Juan están limpiando la milpa.





Ay taxtitma mintatunu nakliyini xtsapana'.

Ya se está rompiendo tu zapato, se lo voy a llevar al zapatero.





*Yuma chixku' xwakma kiwi, pulana
lilhkama xmetro, xpalakata tsaj
nachuku xkiwi.*

Este señor está cortando la madera,
primero lo mide con el metro para que
le salga derecho el corte en su madera.





Lakuihama xalikaxtlawati kaxtlanchu.

Está revolviendo los ingredientes para hacer pan.

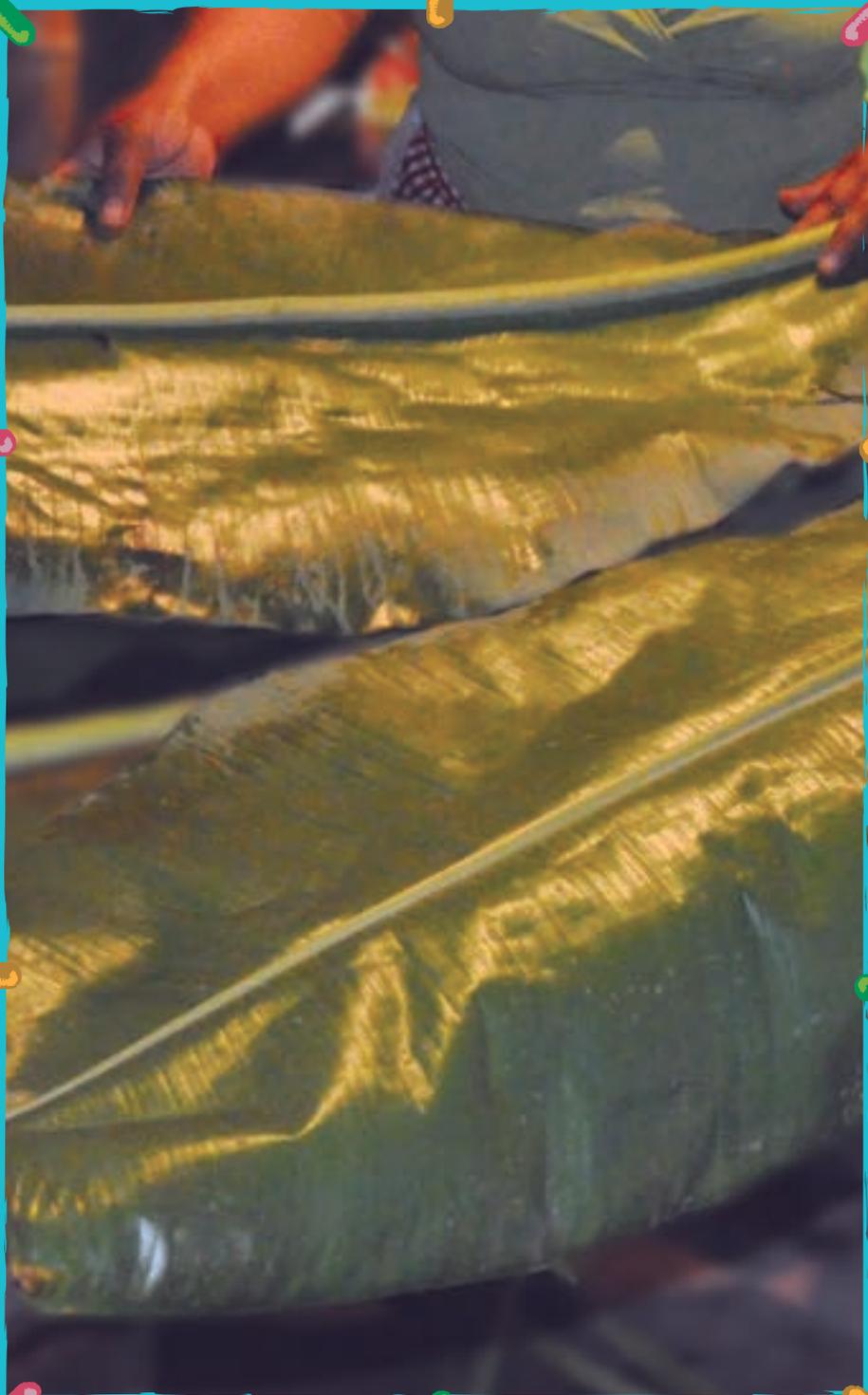
TARJETAS
AZUL

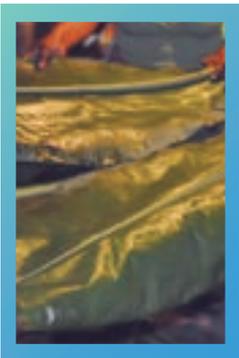




***Lu tlan tasi yakgxana stapu nak katakuxtu,
nakkipuxa chu nakmapupi.***

Se ve muy bien la flor de frijol en el sembradío,
la voy a ir a cortar y la voy a hervir.

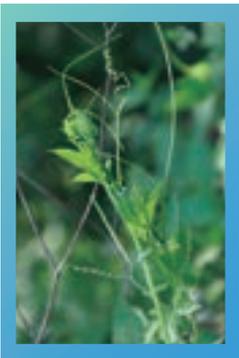




Yuma palhma limakgchikan pulakgliwa.

Esta hoja se envuelve con los tamales.





***Amã mekgemáyak ay nakan ji, naktaliyan
nak pulhkuyat xpalakata nacha.***

Esta guía de chayote ya la voy a ir a cortar,
la voy a poner en la lumbre para que se cueza.





Tsutsokgo jinan tlani lipaxkan.

La hoja santa roja se puede usar para bañarse.

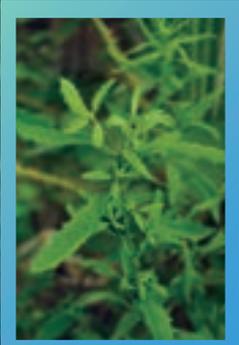




***Nawaya tsisekge Ihkgejna
nialhkatipakatsanti chu.***

Tomas yerbabuena para que ya
no te duela el estómago.





*Xasnapapa lhkgejna naklakgmakan
kintaliwan, kistapu chu kinpinilhtukita.*

El epazote se lo voy a echar a mi comida,
a mis frijoles y a mi chileatole.

*TARJETAS
MORADAS*





***Napekxaw stapu, na namakchayaw
xpalakata naliwayaw.***

Vamos a pelar el frijol, lo vamos a cocer para comer, primero lo vamos a freír.





***Yixni ay pupunit mi pin
namakapiniyanchu liwa.***

Cuando ya esté hirviendo tu salsa,
le echas la carne.





Natatlawayawi manteca kinpulaklhakan namakgami.

Le echamos manteca al tamal de frijol para que le dé sabor.





Xalhtukita sgotnan natlawaya xaxkuta skitit, akxni nawaya xaskgewiwi lhtukita namojoya nakxalu. Palapi chichiku' pulana namamixiya.

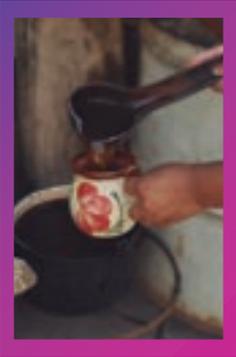
El atolle agrio lo haces con masa agria, cuando lo tomes fresco lo vas a servir en un jarro. Si está muy caliente, lo enfrías primero.





Xalhtukita kgaya ay xamixni wakan.
El atole de chilacayote se toma frío.





***Lakatsuku namojoya minkapen
ninachichina.***

Te sirves despacio el café no te vayas
a quemar.





***Kama tamawa kaxtlanchu nawayaw,
kkgalpuwama.***

Voy a comprar pan, vamos a comer,
se me antojó.





***Xxtakganalhkū, tlan nawaya xpalakata
lu tsatatakū, ay katat tata, ay wi
xataxtakga minchuj.***

La tortilla recién hecha la puedes comer
porque está muy blanda, ¡Ya ven hijo!
Ya está tu tortilla hecha a mano.





***Ay wilih xkgalhwat xtilan,
ay tlan natsiliwayaw.***

Ya puso el huevo la gallina,
ya podremos comer huevo frito.





Ay naklakgkgochi kiskitit, nakxtakgay kinchuj, nakkamawi kinkaman.

Ya voy a hacer mi masa, voy a hacer mis tortillas para darles de comer a mis hijos.





Xaskawawa yawix limatsatati pala naliwakan xatatsili.

Se ablandan las habas secas para comerlas fritas.

*TARJETAS
ROJAS*





Lamakgo tsutsokgo chan.

Hay hormigas rojas.





***Kakamakgeklha chekglhni makxtumakgo
kintachanankan.***

¡Espanta a los pájaros que sacan las semillas
de la siembra!





Lawakalhi cera nak xana' nina chuwayan.

La abeja está en la flor, no te vaya a picar.





***Watsá yuma kapux tu taknu nak tiyat,
ninamakgniya xpalakata nitu tlawaninan.***

Este gusano, gallina ciega, que se entierra,
no lo vayas a matar porque no hace nada.





Kgalhi yakgtsis chichi'.

El perro tiene chinchas.





***Lawaklh nak xakgapixan chiki kgalhina,
mawakay klhtawana xyakgatsastun chiki,
nixkanan palapi yukxilha.***

La araña está en medio del techo de la casa:
teje su telaraña en la esquina de la casa,
no "muerde" si la ves.





Skgalama mitsi tsiya.

El gato vigila al ratón.





Kapalhmani lama spilili patux.

El pato pinto está en las hierbas.





Luwa lakuan xkamani snati.

Las crías de la totola están muy bonitas.





Yuma takgalhin sluluku wanikan.

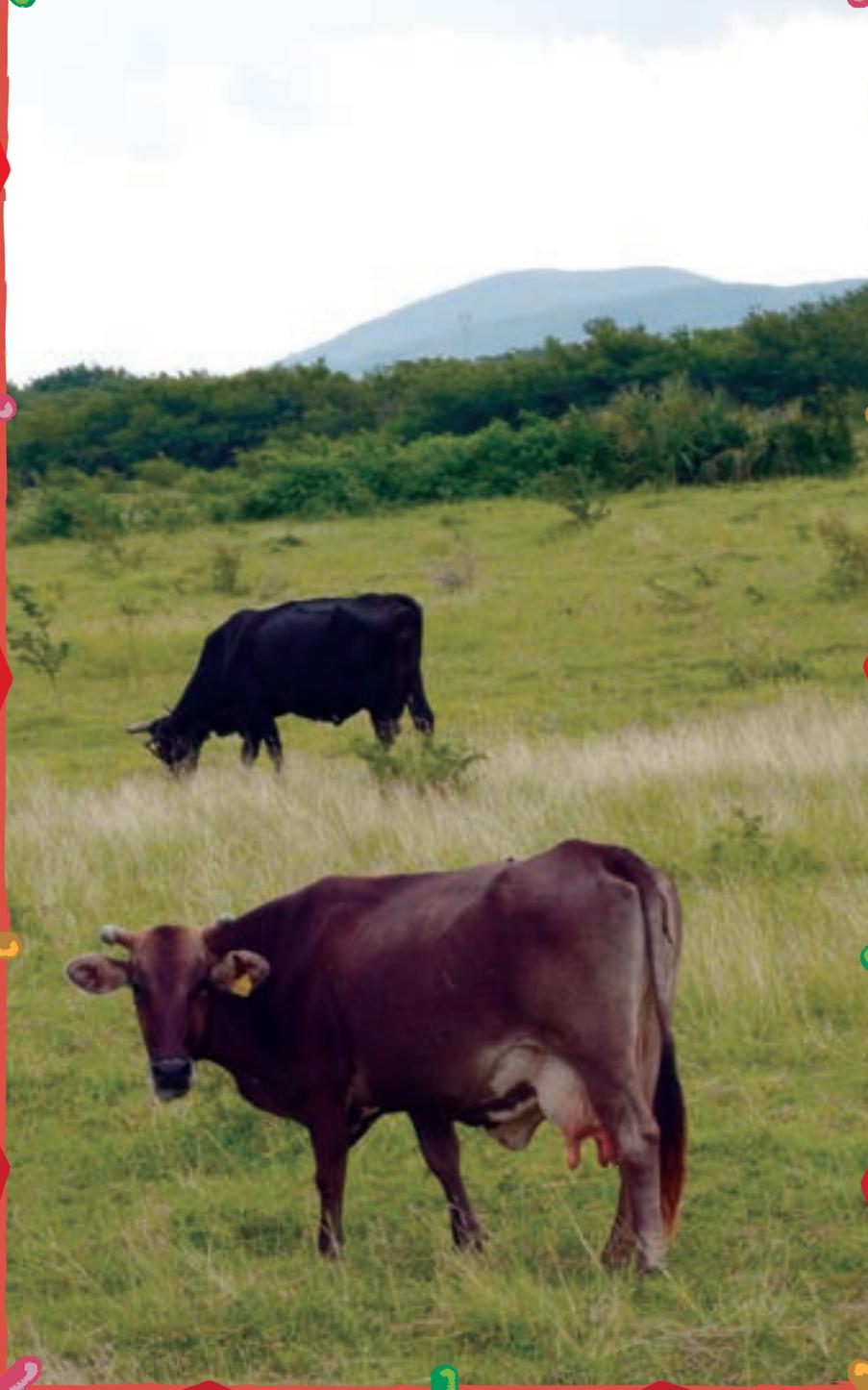
Este animal se llama lagartija.

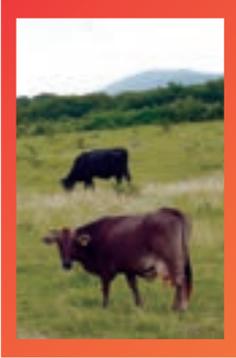




Kimakgekglha toro.

Me asusta el toro.

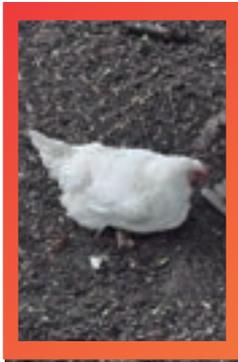




Klalgati wakax.

Me gusta la vaca.





*Wa yuma xtilan lu tlan tasí xlitlanka
chu xlisnapapa xpalakata tlan way kuxi.*

Esta gallina se ve muy bien, está grande
y blanca, eso es porque come bien el maíz.





Ninaxkayani xuy wakalhi nak palhma.

No te vaya a picar el zancudo, está sobre la hoja.

TARJETAS
ROSAS





Ay likaxtlawati kinchik.

Mi casa ya necesita un arreglo.



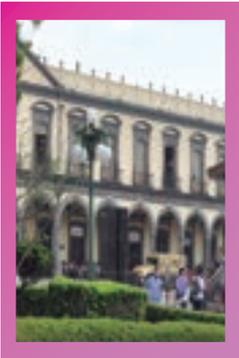




Kakilatakuxtuw chali.

Me ayudan a trabajar la milpa mañana.





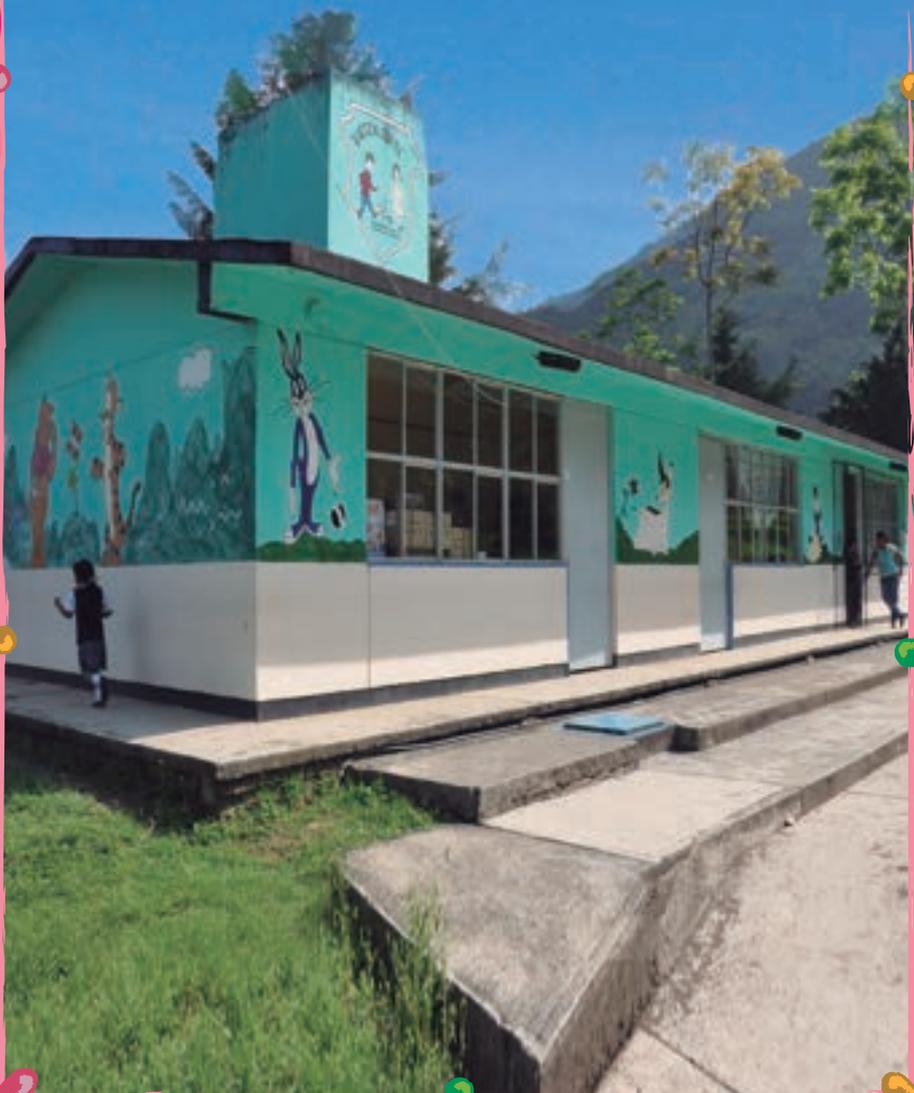
Kama nak tamakxtumit nak puchiwin.

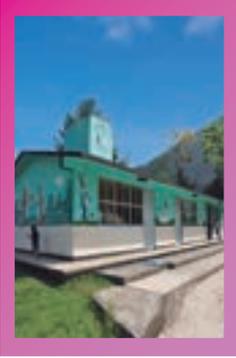
Voy a una junta en la presidencia.



SEP
SECRETARÍA DE
EDUCACIÓN PÚBLICA







Klkgati kinpukgalhtawakga.

Me gusta mi escuela.





Luwa tlanka kgepun.
El patio es grande.





¿Yanu taxtunan?

¿Ahí es un nacimiento de agua?





Nawiliyaw kixakgakan, yatlankaliya naxakganaw.

Al rato ponemos el temazcal para usarlo.





Talagachitanukgoniti nak lipakan tajna'.

Los guajolotes están encerrados en el corral
/los guajolotes están en el corral.

*TARJETAS
VERDE CLARO*





Kalita puxpatan, nakxpata kinpin.

Me pasas el molcajete, voy a hacer mi salsa.





Kapiti xkgatnana, kalipi stun.

Ve a traer agua, llévate el cántaro.





*Nak xapulhankgolpu puwa kpuwayaw
xalhkakani liwa xlakata ni
natakgelhmakgan.*

En el plato (hondo) comemos mole
de olla para que no se caiga.





Nalitana machita, nanaw sakgnanaw.

Trae tu machete, vamos a ir a leñar.





***Pulana nakuchuya mincazuela,
nawaliniya kgaxta kua namapupiya.***

Primero curas tu cazuela, le echas cal
y la hierves.





Nak yikswiku' kakapumaxki chuchu'.

En la jarra de barro das el agua.





Nak tsunka nakliyan kixokgono.

En el tenate me llevo la semilla.





Katapa nak xtikat.

Acuéstate en el petate.





***Klakaskinaw tsutsokgo tsinit chu xa
spupokgo, chu xatsitsekge.***

Necesitamos hilo rojo, azul y negro.





Kachich wi kiwi xlakata pala naskak.

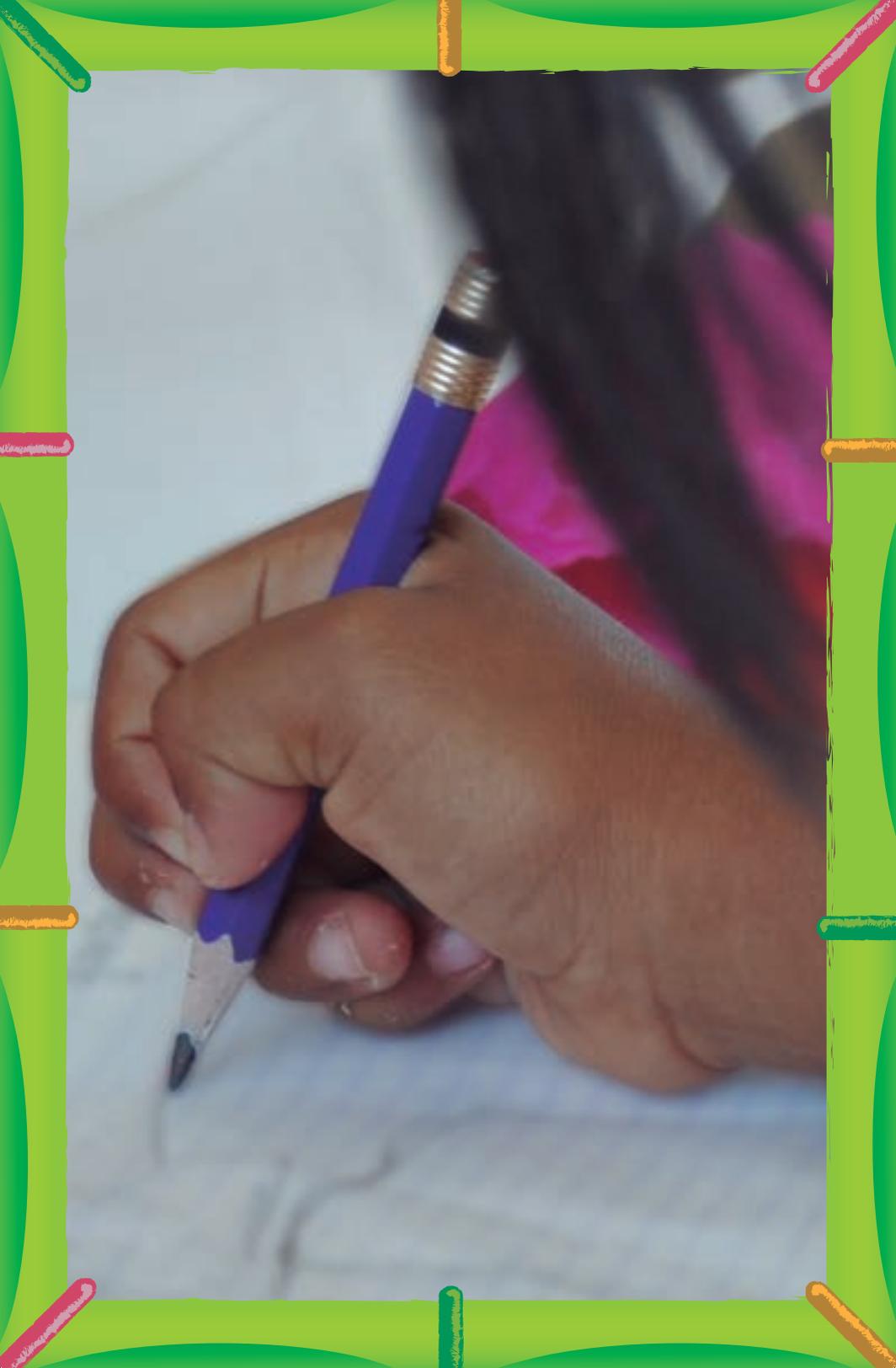
La leña está en el sol para que se seque más rápido.





*Watsá yuma pukukan xla laktsu
lakgskgatan, pukukanankgo lakpuskan
akxni yankgo tamawanankgo nak pustan,
akxni yankgo sakgnankgo,
chu chakganankgō nak taxtuna'.*

Este huacal para bebés lo cargan las mujeres cuando van a la tienda a comprar, cuando van a leñar y a lavar al manantial.





Klakgalhaman spupokgo litsokgni.

Te regalé un lápiz azul.





Yuma puway kgentati xtuwan.

Esta mesa tiene cuatro patas.





Kinpapaluti luwa talhmani yin.

¡Mi papalote vuela muy alto!

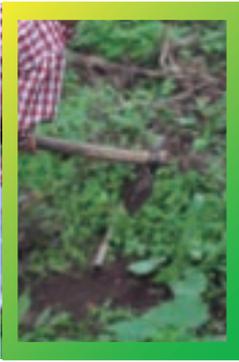




Klakchukuwiliyaw kapsna' nak pukgalhtawakga.

Recortamos papel en la escuela.





Ninalitukakana chana'.

No te vayas a cortar el pie con el azadón.





Kkaxtlawalh kilichan.

Arreglé mi chuzo.





***Namaxtuyaw kiskitikan nakpatiya
namatsamayaw.***

Sacaremos nuestra masa
y llenaremos la bandeja.

*TARJETAS
VERDE*





Nanaw kayaw xuwa sekna, lakatsuku na chay, na wayaw. Na tlan wakan xatalapu.

Vamos a cortar racimos de plátanos y los vamos a dejar madurar despacio para comerlos, también se pueden comer hervidos.





Kkitamawalh akaxka, nawayaw.

Fuí a comprar piña, nos la vamos a comer.





***Katat tata ay tlaninchu nawaya
tsusokgo jaka, ay chalh.***

¡Ven hijo! Ya puedes comer el mamey,
¡ya maduró!





***Nanaw puxaw kinkukatajkan
ay katlamakgo.***

Vamos a ir a cortar los aguacates porque ya están madurando.





Yuma kuyim nalisantujnanaw nina tinawa.

Con estas jícamas vamos a adornar el día de muertos, aún no se las vayan a comer.





***Nasuya yiksni nawaya yuma chanka',
ninapixtayiyán.***

Pelas bien la caña cuando te la comas
y no se te vaya a atorar.





*Ay nanaw puxaw laxux, nawayaw,
nakaxtlawayaw xachuchut.*

Ya vamos a cortar naranjas, las vamos
a comer, vamos a preparar agua.

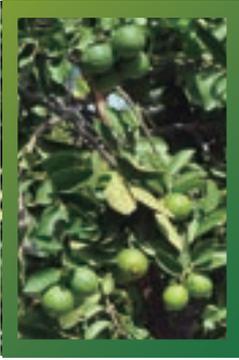




*Yuma yasiwi' lakuani wakal,
tlani tlawakan xachuchu'.*

Estas guayabas ya están buenas
como para hacer agua.





***Nakapuxaw limunax natlawayaw
xachuchu' wa nalikgotnanaw.***

Vamos a cortar limón para preparar
en agua para tomar.





***Yuma pakghcha luwa lakuan,
luwa tlani likaxtlawakani taliwan.***

Estos jitomates se ven bien bonitos para que salga bien la comida.





***Yuma chilianchu tlan maskawawikan
xlakata tlan taswakga.***

El chile ancho tiene que estar bien tostado para que se pueda moler.





Yuma xachan skuni swakgakan.

Este chile chipotle se muele cocido.