

PREMIO 2011
DE ALFABETIZACIÓN
UNESCO



Folleto

Saber leer

La lectura: un mundo de entretenimientos



Créditos a la presente edición

Coordinación académica
Maricela Patricia Rocha Jaime

Compilación y autoría
Maricela Patricia Rocha Jaime
Maricela Alba López
Fabián Jiménez Flores
Gonzalo Hernández Mendiola

Revisión de contenidos
María de Lourdes Aravedo Reséndiz
Lilia Mabel Encinas Sánchez

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

Seguimiento al diseño
Jorge Alberto Nava Rodríguez
María Aurora Arellano Saucedo

Seguimiento editorial
Tania Fernández Urias
María del Carmen Cano Aguilar

Revisión editorial
María Eugenia Mendoza Arrubarrena
Felipe Sierra Beamonte
Sonia Zenteno Calderón
Laura Sainz Olivares

Diseño
Guadalupe Pacheco Marcos

Diagramación
Juan Pablo Rosas Mora
Abraham Menes Núñez
Mariana Ramos Rodríguez

Saber leer. Folleto La lectura: un mundo de entretenimientos. D.R. 2007 ©Instituto Nacional para la Educación de los Adultos, INEA. Francisco Márquez 160, Col. Condesa, México, D.F., C.P. 06140.

Esta obra es propiedad intelectual de sus autores y los derechos de publicación han sido legalmente transferidos al INEA. Prohibida su reproducción parcial o total por cualquier medio, sin autorización escrita de su legítimo titular de derechos.

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 y sin fines de lucro. Si usted conoce la fuente de alguna referencia sin crédito, agradeceremos establecer contacto con nosotros para otorgar el crédito correspondiente.

ISBN *Modelo Educación para la Vida y el Trabajo*. Obra completa: 970-23-0274-9
ISBN *Saber leer. Folleto La lectura: un mundo de entretenimientos*: 978-970-23-0626-9

Impreso en México



Índice

Presentación 4

Historias para imaginar 5

Por las playas del Mar de Cortés	5
El pectoral del sumo sacerdote	6
El regreso	8

Adivinanzas 9

Naturaleza	9
De la tierra	11
Un verso en dos vías	11
Caballo saltarín	13

Trabalenguas 14

Cuentos y gustos	15
Lugares y personas	16

Relatos ingeniosos 17

Una historia cotidiana	17
El segundo sueño	21

Poemas y algo más	22
Desiderata de la felicidad	22
Sopa de letras	26
¡Tacos, joven!	26
Oficios y beneficios	27
Memorama	28
Laberintos	33
En busca del tesoro	33
El león y la liebre	34
Crucigramas	35
Sobre algunas actividades	35
Cuadro mágico	37
Animales salvajes	38
Reino animal	39
Acertijos	40
El misterio del caracol	40
Acertijo de letras	40
La palabra imposible	41
Mirada de águila	41
Al derecho y al revés	41
Soluciones	42

Presentación

Al interior de este Folleto te ofrecemos una serie de juegos con los cuales podrás divertirte y entretenerte. Estos juegos tienen la virtud de mostrarnos aspectos muy interesantes de nuestra lengua que pueden descubrirse mediante la lectura, la escritura, la escucha y la expresión oral. Con la lectura nos divertimos y, de manera deslumbrante, ampliamos nuestro conocimiento.

Estos juegos buscan darle a tu aprendizaje y conocimiento un carácter recreativo y de esparcimiento, vitales para encarar todas las actividades de nuestra vida. Si bien en muchos casos la vida diaria es un gran reto, también es el gran espacio de recreación en el que todas las personas, desde tiempos muy lejanos, la disfrutaban e incluso crean sus propios juegos.

Te invitamos a tomar este Folleto, abrirlo y divertirte. La vida también es diversión.

¡Divirtámonos, pues, con *La lectura: un mundo de entretenimientos* y aprendamos en la vida!

Por las playas del Mar de Cortés*

▶ Lee el siguiente texto y escribe en las líneas de la derecha lo que vayas imaginando durante la lectura.

A media bahía de La Paz, a la altura del canal de San Lorenzo, el viento nos abandonó y estuvimos casi dos horas sin movernos, por fortuna no había corriente, pues nos habría desviado.

Mientras esperábamos vimos los chorros de cinco ballenas de aleta y a unos metros una manta gigante nos dio la vuelta y comenzó a acercarse hasta que estuvimos a punto de tocarla. A las seis de la tarde nos empezamos a preocupar; seguíamos en medio de la bahía...

El viento soplaba indeciso de un lado y de otro hasta que finalmente pegó del oeste. Las olas chocaban con el trampolín y nos mojaban; hacía bastante frío, el sol se metió y nosotros seguíamos lejos de tierra.

[illegible]

* Pim Schalkwijk, "Por las playas del Mar de Cortés en Catamarán", en *México Desconocido*, núm. 336, 2005, pp. 22-23.

El pectoral del sumo sacerdote*

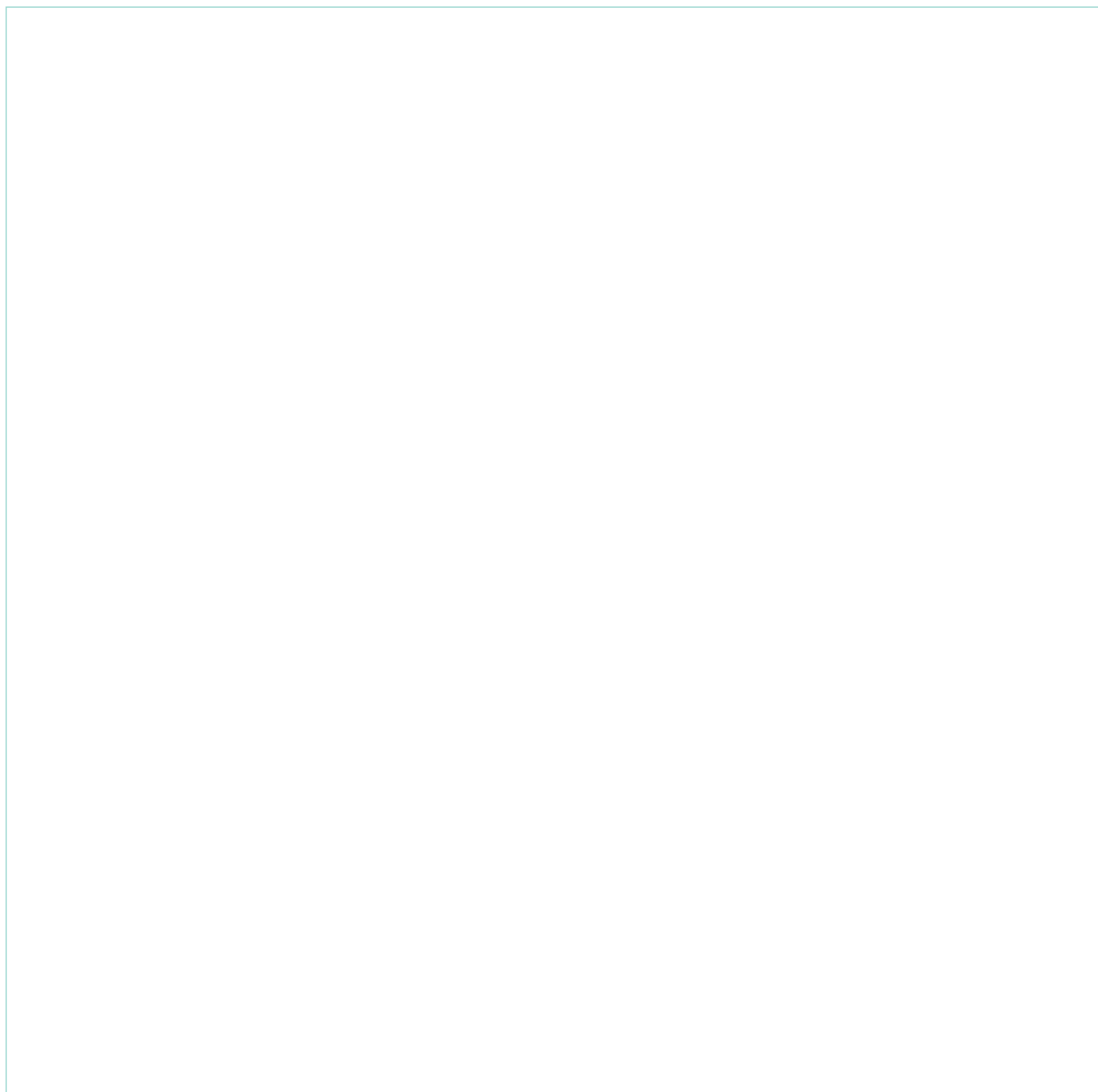
▶ Lee el siguiente texto y escribe en las líneas de la derecha lo que vayas imaginando durante la lectura.

Los dos estábamos pálidos de espanto. Con indecible asombro vimos cómo el gran sarcófago de la momia empezaba a abrirse lentamente. La tapa se iba alzando poco a poco, y la negra abertura de la misma se hacía cada vez más ancha. Mientras mirábamos aquello con el aliento en suspenso, surgió una mano blanca y delgada por la abertura; luego surgió otra y, por último, una cara; una cara que ambos conocíamos perfectamente: la del profesor Andreas. Se deslizó sigilosamente fuera del sarcófago, volviendo constantemente la cabeza de derecha a izquierda. Bastó un leve ruido de la calle para dejarlo inmóvil, dispuesto a precipitarse otra vez al refugio que tenía a sus espaldas. Luego volvió a avanzar sigilosamente, hasta que llegó a la vitrina que había en el centro de la sala. Abrió la cerradura con sus llaves, sacó el pectoral judaico y dejándolo sobre el cristal que tenía delante comenzó a manipularlo con una herramienta pequeña y brillante. Quedaba tan vertical debajo de nosotros que su cabeza nos impedía ver lo que estaba haciendo.

[illegible]

* Arthur Conan Doyle, *Los mejores cuentos de misterio*, México, EMU, 2004, p. 20.

- Elige alguna de las lecturas anteriores, haz un dibujo a colores, siente lo placentero que es recrear, en imágenes, bellas narraciones.



- Reflexiona.

¿Realizaste una sola imagen para recrear la narración? ¿Por qué?
¿Qué tomaste en cuenta para decidir cuántas imágenes hacer?
¿Regresaste al texto elegido mientras hacías el dibujo? ¿Por qué?

El regreso

Otra forma que permite imaginar una secuencia de hechos es a través de los sonidos que escuchamos recreando lugares, ambientes, momentos, ideas y personajes

- Escucha en tu disco compacto *Voces e historias* la ambientación “El regreso”, y escribe en las columnas lo que imagines y sientas.

[illegible]

- ▶ Invita a familiares o a amigos a compartir la experiencia al escuchar la ambientación. De ser posible, lean y comparen sus escritos para identificar las semejanzas de la historia construida por cada quien.
- ▶ Regresa al Libro del adulto para continuar con las actividades de la Unidad.

Adivinanzas

► Reflexiona.

¿Sabes qué es una adivinanza?
¿Has escuchado o recuerdas alguna?



Una adivinanza es un juego que consiste en descubrir la solución de una pregunta. Sólo que no se trata de una pregunta cualquiera sino de una pregunta que reta al ingenio de la otra persona.

Naturaleza

► Lee las siguientes adivinanzas y trata de encontrar la solución a las mismas. Ve el ejemplo.

Mujer alta, delgada
de cara pálida
le dio la palabra al mundo
de morir quemada

¿Qué es? La vela.

Blanca como el algodón
suelo en el aire flotar,
a veces otorgo lluvia
y otras, sólo humedad.

¿Qué soy? _____.

Si me tiran por el suelo
ya no hay quien me recoja
y el que quiere sostenerme
es seguro que se moja.

¿Qué soy? _____.

Salimos cuando anochece,
nos vamos si canta el gallo
y hay quien dice que nos ve
cuando le pisan un callo.
¿Qué somos? _____.

De la tierra

Por fuera soy lisa y resbalosa,
por dentro fresca y jugosa;
y patriota pues soy verde,
blanca y roja.

¿Qué soy? _____.

Tengo hojitas blancas,
gruesa cabellera,
y conmigo llora
toda cocinera.

¿Qué soy? _____.

Blanco como papel,
colorado y no soy clavel,
pico y chile no soy.

¿Qué soy? _____.

(Soluciones en la página 42)

Un verso en dos vías

► Descubre qué dicen los versos de la siguiente estrofa:

ALBA EN SONROJOS
:ECERAP ZAF UT
¡NO ABRAS LOS OJOS,
*!ECEHCONA EUQROP

(Solución en la página 42)

* José Juan Tablada.

- En el espacio siguiente anota algunas adivinanzas que conozcas o inventa algunas. ¡Inténtalo!

Mi adivinanza

¿Qué es? _____

Mi adivinanza

¿Qué es? _____

Mi adivinanza

¿Qué es? _____

- Lee tus adivinanzas en voz alta y pide a otras personas que encuentren la solución.

- | | | | | |
|---------|-----|-----|----|----|
| Empezar | EN | TED | EL | LA |
| | PAN | RO | CO | US |
| | ES | TRE | Y | TU |
| | | LI | SA | JA |



Trabalenguas

Son juegos de palabras que juegan
el juego que se juega en el
juego del lenguaje.

► Reflexiona.

¿Sabes qué es un trabalenguas?

¿Has escuchado a alguien decir un trabalenguas



¡Conoce! Un trabalenguas es un texto que integra palabras difíciles de pronunciar especialmente cuando van juntas. Como su nombre lo indica, cuando tratamos de decirlo o leerlo en voz alta se nos traba o atora la lengua. Esta actividad es un reto, ya que el objetivo del trabalenguas es decirlo en voz alta lo más rápido posible y sin cometer errores.

Trabalenguas: lengua trabas.
Cuando digo un trabalenguas
le doy trabajo a mi lengua.
La lengua entonces trabaja
lengua que sube
lengua que baja
lengua aguada que se estruja,
trata y trata,
y es así como se atranca.

Lengua trabada,
trota y no aguanta.
La lengua sufre una mengua
pues finalmente se traba.
Trabalenguas: lengua trabas

Cuentos y gustos

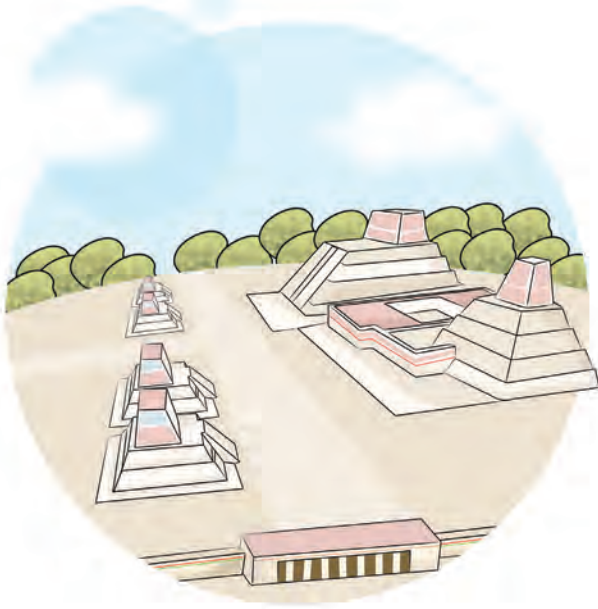
- Lee los siguientes trabalenguas en voz alta lo más rápido que puedas y sin cometer errores. Te sugerimos que primero los leas en silencio varias veces y luego intentes leerlos en voz alta a una persona.

Cuando cuentes cuentos
nunca cuentes cuántos cuentos cuentas,
porque si cuentas cuántos cuentos
cuentas no contarás cuentos.



Si tu gusto no gusta del gusto
que gusta a mi gusto,
que disgusto se lleva mi gusto
al ver que tu gusto no gusta del gusto
que gusta a mi gusto.

Lugares y personas



El cielo de Tenochtitlán
se quiere destenochtitlanizar
el tenochtitlanizador que lo
destenochtitlanrizare
buen destenochtitlanizador será.

Nadie silba como Silvia Silva silba
porque el que silba como Silvia Silva silba
Silvia Silva le enseñó a silbar.

- En el espacio siguiente anota un trabalenguas o invéntalo. Si decides inventarlo, observa cómo los trabalenguas muchas veces usan la repetición de una sílaba o de sílabas que se parecen, o bien, utilizan palabras largas.

Mi trabalenguas

- Di tu trabalenguas en voz alta y luego pide a otras personas que lo hagan sin equivocarse.

Relatos ingeniosos

Una historia cotidiana

- Lee la siguiente historia, al encontrar una palabra de distinto color, detén la lectura, observa el número, pasa a la sección de preguntas y contesta la pregunta correspondiente.



Mary y Luis se fueron a vivir a otra ciudad. Ambos son de **Guadalajara** (1). Al llegar a **Chihuahua** (2) buscaron un lugar donde vivir, y encontraron un lindo **departamento** (3) muy cerca del centro. El portero les informó que el **gas** (4) se paga al final del mes con base en el consumo de cada vivienda. Les explicó también que la **luz** (5) y el **teléfono** (5) deberían ser contratados por cada arrendatario, así que tuvieron que ir a hacer los trámites correspondientes.

Después de dos meses de su estancia en Chihuahua, Luis y Mary se han organizado con los gastos de acuerdo con el **sueldo** (6) de cada uno. Una noche se sientan a revisar los pagos del mes y encuentran que del **teléfono** (7) tendrán que pagar \$40.00 más que el mes pasado, el recibo de **luz** (8) llegó igual y sólo el del agua llegó por el doble.

Preocupados se preguntan si lo que perciben les alcanzará o tendrán que pedir prestado. Hacen cuentas y no les alcanza y todavía falta el gas...

Mary vuelve a revisar los recibos y descubre que el del **agua** (9) no corresponde al departamento en el que viven...

Ahora se podrán ir a **cenar** (10) al restaurante de su preferencia.

Preguntas

1. ¿Qué documento dice de dónde son las personas?

2. ¿Por qué tendrían que cambiar su credencial de elector?

3. ¿Qué documentos les van pedir y cuáles les van a entregar?

4. ¿Dónde verifican el consumo?

5. ¿Qué trámite tendrán que realizar?

6. ¿Qué información se puede encontrar en los recibos de pago de sueldos?

7. ¿En qué rubro gastaron más?

Recibo de Teléfono

SERVICIO
RESIDENCIAL

MAYO 1999
Pág.: 1 de 2

Cuauhtemoc 129, Col. Pesidentes de México
C.P. 06599 Chihuahua Chi.
RFC TME840315-KT6 21 MAYO 99 DV5

CONSULTAS Y ACLARACIONES :

Teléfono	Total a pagar	Vencimiento
636-2356	\$ 288.00	12-JUN-99

Cliente: PÉREZ JIMÉNEZ MARÍA ROCÍO

Dirección: ROSALES 27 EDF. B INT 65 COL. POETAS
GUADALUPE Y CALVO CHIH. 05000

Favor de pagar antes de la fecha de vencimiento

RFC: 00 0000 0000001

DUPLICADO

RESUMEN	CONCEPTO DE COBRO	IMPORTE	PERIODO
	SALDO ANTERIOR	289.00	ABRIL
	SU PAGO GRACIAS	289.00	14 MAYO 1999
	SALDO INICIAL	0.00	MAYO
	CARGOS DEL MES		
	CARGO POR REDONDEO	0.17	
	RENTA	128.00	MAYO
	SERVICIO MEDIDO	123.11	VER DETALLE
	SUBTOTAL DEL MES	251.28	
	IVA	37.66	
	TOTAL DEL MES	288.94	
	IMPORTE A CREDITO	0.94	
	TOTAL A PAGAR	288.00	



INSTITUTO FEDERAL ELECTORAL
REGISTRO FEDERAL DE ELECTORES
CREDENCIAL PARA VOTAR

NOMBRE
**ALVAREZ
SANCHEZ
SOL**

EDAD 22
SEXO M

DOMICILIO
**2A CDA BELISARIO DOMINGUEZ 19
COL DEL CARMEN 4100
COYOACAN, D.F.**

FOLIO 012424722 AÑO DE REGISTRO 1991 01

CLAVE DE ELECTOR ALSNSL69080409M900

ESTADO 09 DISTRITO
MUNICIPIO 003 LOCALIDAD 0001 SECCION 0695



8. ¿Cuál es la fecha límite?

AVISO - RECIBO
LUZ Y FUERZA DEL CENTRO
MELCHOR OCAMPO 171, COL. COLOALCO, CHIHUAHUA, CHIH., C.P. 11379 LFC940208C77

NOMBRE O RAZON SOCIAL Y DIRECCION				NUMERO DE CUENTA			
MARÍA ROCÍO JIMÉNEZ ROSALES 27 EDF.B INT 65 COL. POETAS GPE. Y CALVO CHIH.				11242066 7906 01B1 BLQ ZONA RUTA FOLIO TFA BIM			
				DESDE 1988 09 15 HASTA 1999 01 18 AÑO MES DIA AÑO MES DIA			

NUM. MEDIDOR	LEC. ANT	LEC. ACT	MULT.	CONSUMO
A512784	3589	3967	1	378

TOTAL DE CONSUMO KWH 378

HISTORIA DE CONSUMO			CONSUMO MISMO BIMESTRE AÑO ANTERIOR
254 BIM.1	201 BIM.2	117 BIM.3	
176 BIM.4	170E BIM.5	378R BIM.6	307

BIMESTRES ANTERIORES

CONCEPTO	IMPORTE	CLAVE
SALDO ANTERIOR		
CONSUMO ENERGIA	134.36	
A FAVOR		
170 KWH	67.95 CR	
I.V.A.	20.14	
D.A.P.		
D.S.C.I.B.		

IMPORTE POR PAGAR \$ 87.00

CUENTA :11 242 066 7906 7

EL IMPORTE TOTAL INCLUYENDO 78 CTS. PENDIENTES DE LA FACTURACION RESULTO DE \$ 87.33 PARA CERRARLO A PESOS EXACTOS QUEDAN PENDIENTES DE COBRAR 33 CTS. PARA LA PROXIMA FACTURACION.

COMPROBANTE USUARIO


VALIDO COMO FACTURA SOLO CON LA CERTIFICACION O SELLO Y FIRMA DEL CAJERO

EN CASO DE NO EFECTUAR EL PAGO DEL PRESENTE AVISO RECIBO DENTRO DE LA FECHA INDICADA SE PROCEDERA AL CORTE DEL SUMINISTRO A PARTIR DEL DIA HABIL SIGUIENTE DE LA FECHA CITADA

FECHA DE EXPEDICION :	CONSECUTIVO	EVITE EL CORTE PAGUE ANTES DE:
1999 05 22 AÑO MES DIA		1999 JUN 15 AÑO MES DIA

IMPORTE POR PAGAR \$ 87.00

CUENTA :11 242 066 7906 7



NUMERO DE CUENTA IMPORTE

325426542655266552365500

ZONA DE LECTURA OPTICA

9. ¿En qué parte del recibo encontraste el error?

Secretaria de Obras y Servicios
COMISION DE AGUAS DEL DISTRITO FEDERAL

DERECHOS POR EL SUMINISTRO DE EGUA

ZONA B

SI NO SE ENCUENTRA EL DESTINATARIO DEJE EL DOCUMENTO EN EL DOMICILIO

FECHA 30-JUN-99

AL USUARIO DE LA TOMA
OTE.90 234
SAN FERNANDO
C.P. 09800, GUADALUPE Y CALVO CHIH.

NUMERO DE CUENTA	FOLIO
90-87-864-469-01-000-1	075789

USO	BIMESTRE	AÑO
DOMESTICO	1	1999

ACTIVIDAD

ESTA BOLETA PUEDE PAGARSE EN LAS OFICINAS DE ESTA COMISION, EN LAS ADMINISTRACIONES TRIBUTARIAS DE LA TEORERIA DEL D.F., O EN CUALQUIER SUCURSAL BANCARIA DEL D.F.

DATOS DE LA(S) TOMA (S):		LECTURAS DEL MEDIDOR				No DE TIAS	PRIMERA DIAS	CONSUMO DEL BIMESTRE m3	
NUMERO DE CUENTA	DIAMETRO TOMA	PRIMERA	FECHA	SEGUNDA	FECHA				
90-87-864-469-01-000-1		R-0402996	1,136	30-ENE-99	1,240	28-FEB-99	58	1.88	114.68

10. Además de pagar, ¿para qué sirve la nota de consumo?

► Compara tus respuestas con las de otras personas.

► Lee el siguiente relato.

El segundo sueño*

En el segundo sueño ella era una araña instalada en la tranquilidad de su tela. Aunque era grande dentro de su especie y solitaria en el centro de la pared de seda, no dejaba de percibir el mundo como una trampa. Y así esperaba a sus presas.

Por otro lado, el macho diez veces más pequeño que ella había comenzado el cortejo y luego de varios intentos fallidos, se instaló por fin sobre la enorme araña al tiempo que movía sus varios pares de patas y depositaba los huevos.



La araña, inmóvil y oscura, se dejaba aparear con sosiego, esperando el momento de absoluta entrega de su amante. En efecto, el arácnido dio con su cuerpo una vuelta total y depositó su cabeza dentro de las fauces de la hembra. Así, mientras ella lo consumía, el macho eliminaba con mayor facilidad los huevos requeridos por el cuerpo de su pareja.

Cuando despertó, estaba encendida la lámpara sobre el velador. Al sacudirse las últimas imágenes del sueño...

► Como pudiste notar, el relato está inconcluso. Echa a volar tu imaginación y escribe un final divertido. Entre más chusco mejor.

* Zulema Retamal.

Poemas y algo más

► Lee el siguiente poema.

Desiderata de la felicidad*

Camina plácido entre el ruido y la prisa
y piensa en la paz que se puede encontrar en el
silencio.

En cuanto sea posible y sin rendirte,
mantén buenas relaciones con todas las personas.
Enuncia tu verdad de una manera serena y clara
y escucha a los demás, incluso al torpe e ignorante,
también ellos tienen su propia historia.

Esquiva a las personas ruidosas y agresivas,
ya que son un fastidio para el espíritu.
Si te comparas con los demás, te volverás vano y
amargado, pues siempre habrá personas más grandes
y más pequeñas que tú.

Disfruta de tus éxitos lo mismo que de tus planes.
Mantén el interés en tu propia carrera
por humilde que sea, ella es un verdadero tesoro
en el fortuito cambiar de los tiempos.

Sé cauto en tus negocios pues el mundo está lleno de
engaños, mas no dejes que esto te vuelva ciego para la
virtud que existe.

* Max Ehrmann, "Desiderata de la felicidad", en <http://www.rcadena.net/DESIDERATA.htm>

Hay muchas personas que se esfuerzan por alcanzar nobles ideales.

La vida está llena de heroísmo.

Sé sincero contigo mismo, en especial no finjas el afecto, y no seas cínico en el amor; pues en medio de todas las arideces y desengaños es perenne como la hierba.

Acata dócilmente el consejo de los años,
abandonando con donaire las cosas de la juventud.
Cultiva la firmeza del espíritu,
para que te proteja en las adversidades repentinas.
Muchos temores nacen de la fatiga y la soledad.
Sobre una sana disciplina, sé benigno contigo mismo.
Tú eres una criatura del universo.
No menos que las plantas y las estrellas,
tienes derecho a existir.
Y sea que te resulte claro o no,
indudablemente el universo marcha como debiera.

Por eso debes estar en paz con Dios
cualquiera que sea tu idea de Él.
Y sean cualesquiera tus trabajos y aspiraciones,
conserva la paz con tu alma en la bulliciosa confusión
de la vida.
Aún con toda su farsa, penalidades y sueños fallidos,
el mundo es todavía hermoso.

Sé cauto, ¡esfuérzate por ser feliz!

- Subraya los refranes que se apeguen a las ideas y consejos expresados en el poema.

Nada es verdad, nada es mentira,
todo depende del cristal con que se mire.

El que escucha consejos llegará a viejo.

Barco parado no toma flete.

Despacio voy porque de prisa estoy.

Honra y dinero no van por el mismo sendero.

Hombre prevenido vale por dos.

Abril lluvioso da un mayo hermoso.

Buey viejo, surco derecho.

Sabe más el diablo por viejo que por diablo.

Lo que en los libros no está, la vida te lo enseñará.

- ▶ Lee el poema *Mi madre ya no ha ido al mar* que se encuentra en el cuadernillo del disco compacto Voces e Historias.



- ▶ Ahora disfruta del poema de viva voz. Para ello realiza alguna de las dos opciones:
 - Escucha en el disco compacto la emoción del intérprete al realizar la lectura del poema.
 - Para escuchar el poema en voz de su autor, consulta la página http://palabravirtual.com/index.php?ir=ver_poema_l.php&pid=8384

Sopa de letras



¡Tacos, joven!

Este juego consiste en encontrar distintas palabras dentro del siguiente cuadro con letras. Las puedes encontrar vertical (↓) u horizontalmente (→), como en el ejemplo.



Cueritos
Buche

Bistec
Guisado
Costilla

Canasta
Pastor
Tripa

Carnitas
Suadero



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

Verifica la solución de la sopa de letras en la página 43.
¡Compara tus respuestas!

Oficios y beneficios

- Busca las siguientes palabras en la sopa de letras. Las puedes encontrar vertical (↓), horizontal (→) o diagonalmente (↘), (↙), como en el ejemplo.

Cerrajero
Plomero

Carpintero
Herrero
Electricista

Cocinero
Panadero
Mecánico

Pintor
Albañil



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



- Verifica la solución de la sopa de letras en la página 44.
¡Compara tus respuestas!

- Crea una sopa de letras, para ello:
1. Primero escribe una lista de palabras.
 2. Distribúyelas en la cuadrícula, cuidando que al cruzarse dos palabras, coincidan en una letra.
 3. Rellena el resto de los cuadritos con letras al azar.



Memorama

▶ En esta actividad te vamos a invitar a jugar memorama. Este juego consiste en reconocer pares de figuras que se encuentran boca abajo sobre una mesa.



Las reglas del juego

1. Primero, deberán desprenderse las dos hojas siguientes y recortar las estampas. Cada estampa aparece dos veces.
2. Posteriormente deben voltearse las figuras sobre la mesa, de tal manera que nadie pueda verlas. Todas las estampas deben estar revueltas.
3. Cada participante o jugador tiene la oportunidad de levantar y voltear dos estampas y permitir que los demás participantes las vean. Asimismo, debe leerse en voz alta lo que dice cada estampa.
4. Cuando el jugador levanta las dos figuras, si éstas forman un par (si las dos figuras son iguales y dicen lo mismo), el jugador guarda ese par de estampas y sigue levantando más.
5. Si las dos estampas que levanta el jugador son diferentes, éste debe colocarlas volteadas en el mismo lugar en que estaban y otro jugador levanta otras dos estampas.
6. El juego termina cuando todos los pares de figuras han sido descubiertos por los jugadores. El jugador que tenga más pares de figuras es el ganador.
7. En este juego de memoria todas las figuras representan lugares (topónimos) cuyo nombre proviene de la lengua náhuatl.

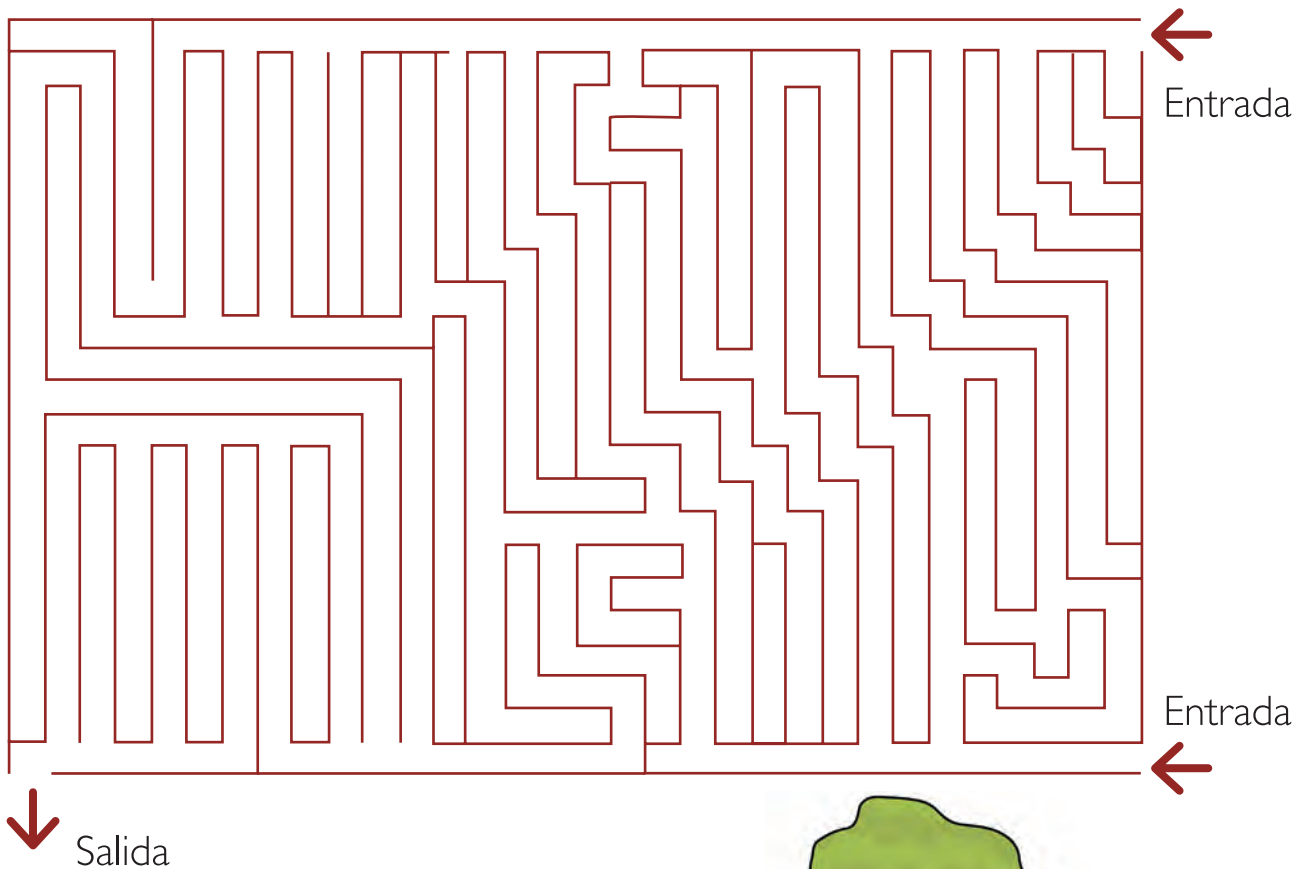
				
Churubusco	Ticomán	Citlaltepec	Tlacotal	Coapa
				
Iztacalco	Popotla	Coatepec	Zumpango	Tenochtitlán
				
Tlatelolco	Olnalá	Mazatlán	Cuetzalán	Taxco
				
Coyoacán	Ocelotepec	Cuautla	Chiapas	Metepec
				
Amatlán	Tamazula	Tonatico	Meztitlán	Ixtapan
				
Azcapotzalco	Xilotzingo	Xilototitlán	Tulancingo	Cuitláhuac
				
Olac-Xochimilco	Tlalpan	Anenecuilco	Acapulco	Tenayuca
				
Mixcoac	Ayotla	Acozpa	Chalco-Atenco	Tizayuca

				
Churubusco	Ticomán	Citlaltepec	Tlacotla	Coapa
				
Iztacalco	Popotla	Coatepec	Zumpango	Tenochtitlán
				
Tlatelolco	Olinalá	Mazatlán	Cuetzalán	Taxco
				
Coyoacán	Ocelotepec	Cuautla	Chiapas	Metepec
				
Amatlán	Tamazula	Tonatico	Meztlán	Ixtapan
				
Azcapotzalco	Xilotzingo	Xilotitlán	Tulancingo	Cuitláhuac
				
Olac-Xochimilco	Tlalpan	Anenecuilco	Acapulco	Tenayuca
				
Mixcoac	Ayotla	Acozpa	Chalco-Atenco	Tizayuca

Laberintos

En busca del tesoro

Recrea la lectura “Historia de los dos que soñaron” de la Antología, conversando con otras personas y tu asesor. Después, ayuda a uno de los soñadores a encontrar su tesoro. Entra al laberinto y busca la salida marcando tu ruta con un lápiz.

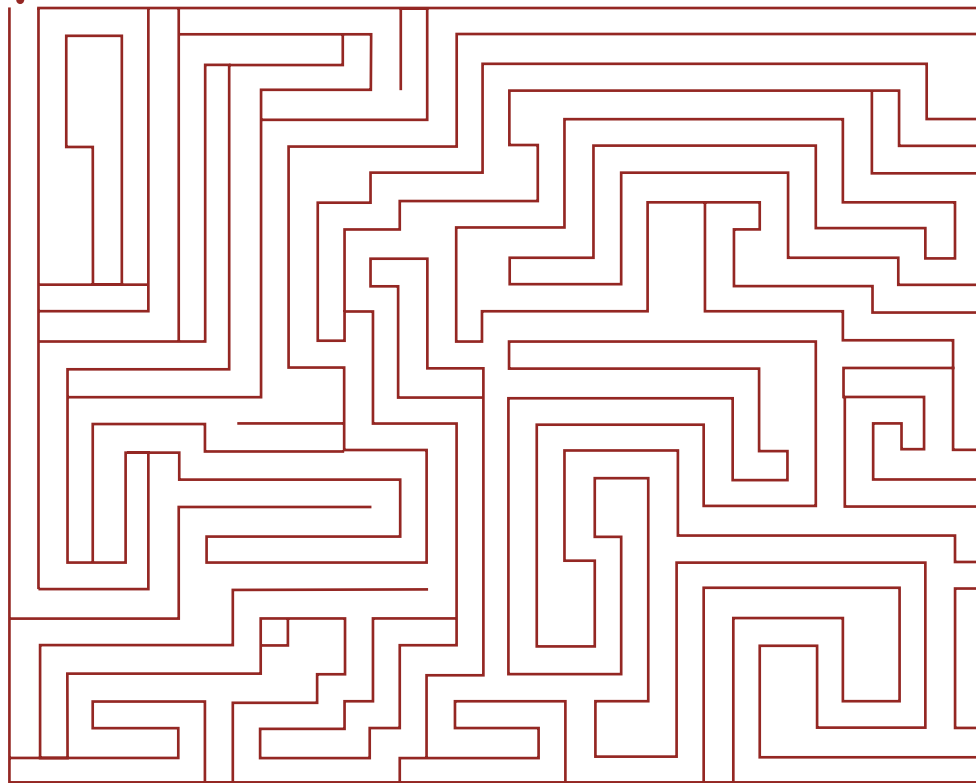


El león y la liebre

- Recrea la lectura “El león y la liebre” que aparece en la Antología, platicando con tu asesor y otras personas. Después ayuda a encontrar el camino que salvó la vida de la liebre. Entra al laberinto y busca la salida, marcando tu ruta con un lápiz.



↑ Salida



← Entrada



Entrada



- Ahora crea tu propio laberinto. Asegúrate de que al menos haya un camino por el que se pueda llegar de la entrada a la salida.

Crucigramas

Los crucigramas están formados de pequeños cuadros o casillas que generan líneas horizontales y verticales. Sus casillas deben ser llenadas con letras que son la respuesta a preguntas fáciles.

- Lee las preguntas, contéstalas y diviértete resolviendo el crucigrama. Te damos algunas letras para que lo soluciones más rápido.

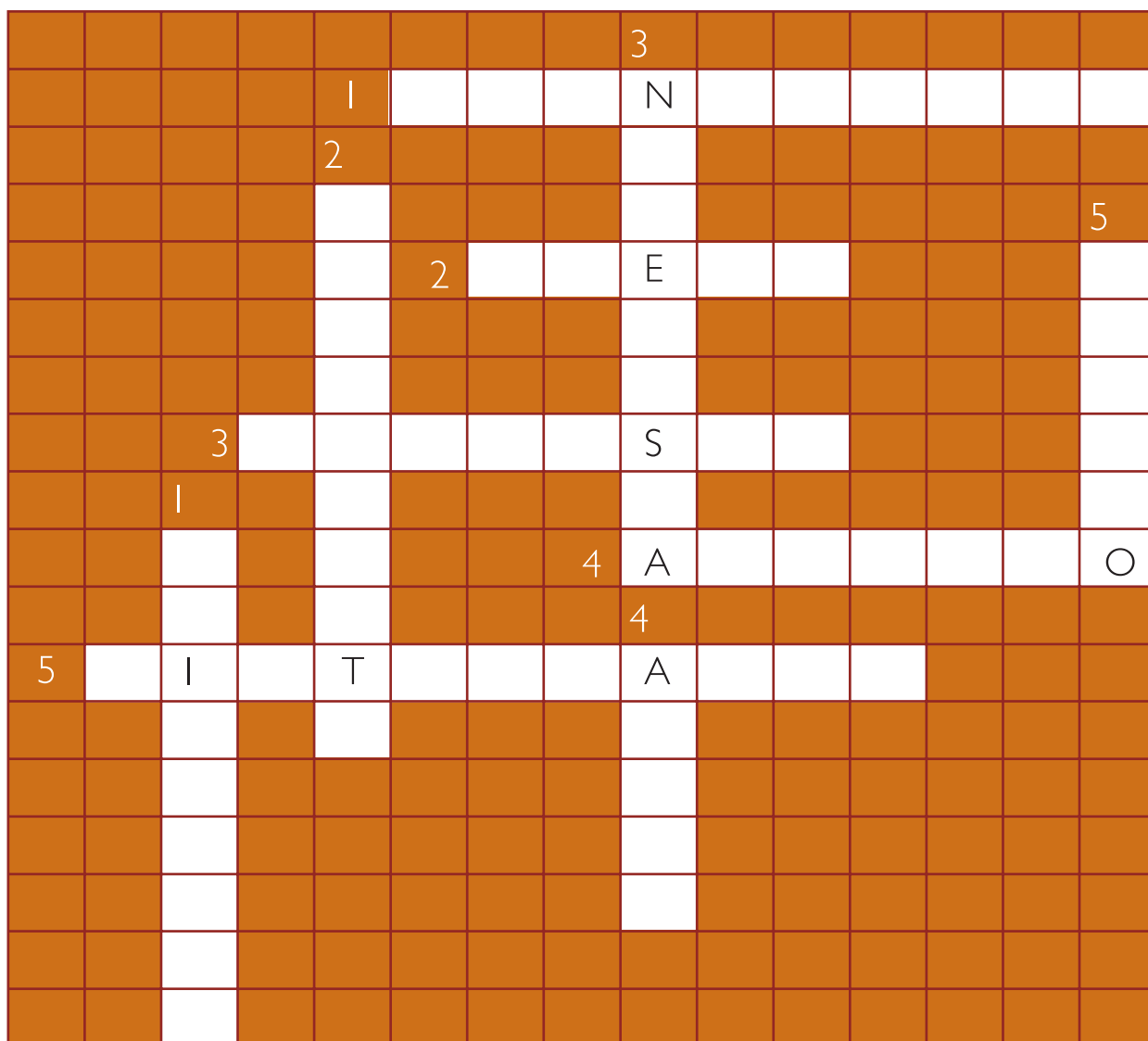
Sobre algunas actividades

Verticales

1. ¿Cómo se le llama a la persona que estudia el comportamiento y la conducta de las personas?
2. ¿Cómo se llama a la persona que diseña grandes edificios o pequeñas casas?
3. ¿Cómo se le llama a la persona que escribe novelas?
4. ¿Cómo se le llama a la persona que actúa en obras de teatro o en películas cinematográficas?
5. ¿Cómo se le llama a la persona que toca un instrumento musical?

Horizontales

1. ¿Cómo se le llama a la persona que se dedica al estudio de las ciencias?
2. ¿Cómo se le llama a la persona que escribe poemas?
3. ¿Cómo se le llama a la persona que toca un piano?
4. ¿Cómo se le llama a la persona que trabaja en los juzgados como defensor?
5. ¿Cuál es la palabra que define a la persona que estudia historia?



(Solución en la página 45)

Cuadro mágico

Los cuadros mágicos son crucigramas puros donde las mismas palabras, acomodándolas de otra manera, pueden leerse de modo horizontal y vertical.

- Escribe todas las palabras horizontalmente, una debajo de otra hasta formar el cuadro.

E
S
A
S

S
O
L
A

A
L
A
N

S
A
N
A

(Solución en la página 46)

Animales salvajes

► A partir de las siguientes descripciones descubre el nombre de los seis animales correspondientes.

1. Es carnívoro y tiene rayas.
2. Su pelambre es muy negra.
3. Vive en los montes de México.
4. Es un depredador muy veloz.
5. Es un felino que vive en zonas montañosas.
6. Es muy grande, fuerte y come miel.

[illegible]

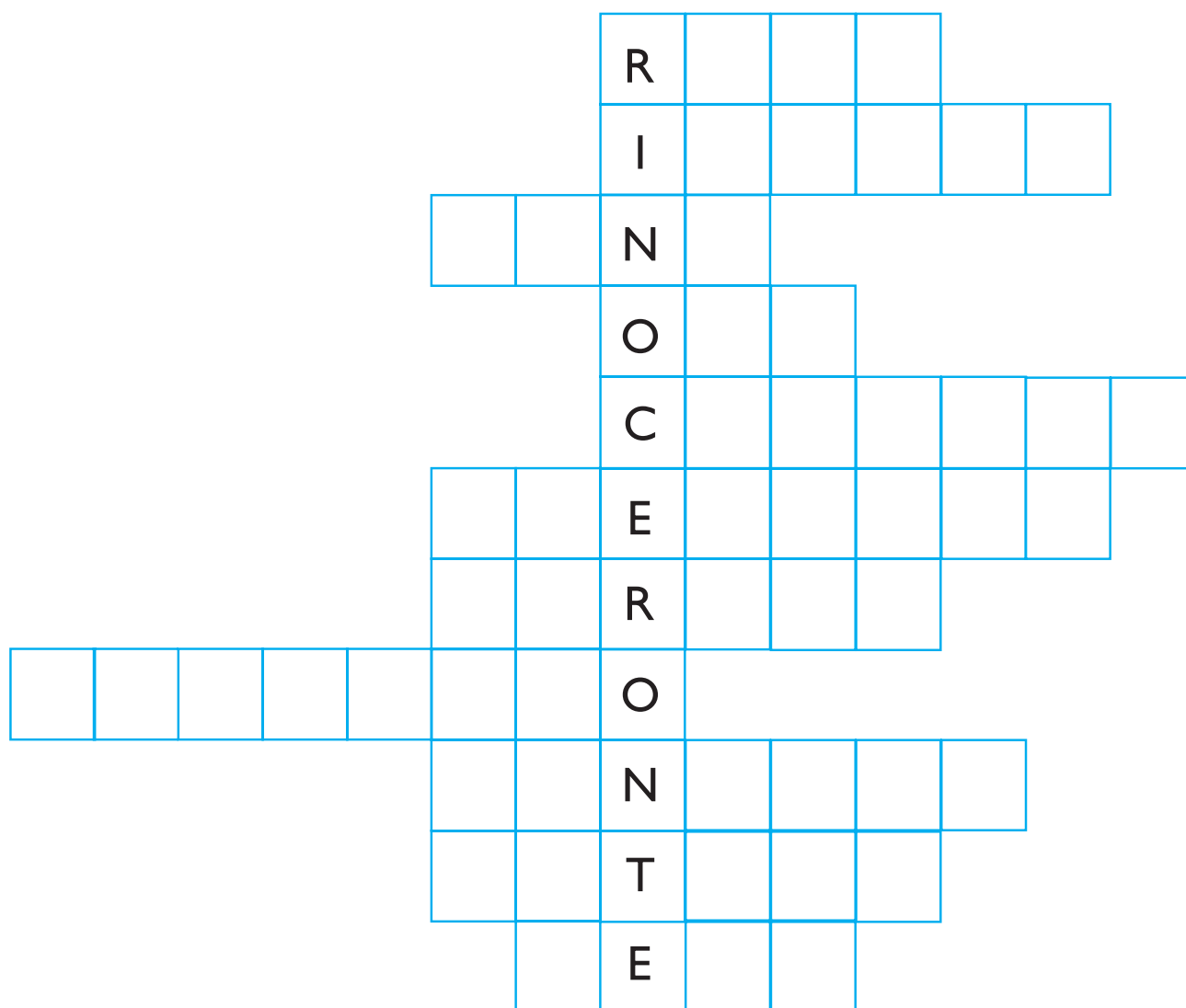
▶ Responde la siguiente pregunta.

¿Qué característica comparten todos estos animales?

(Solución en la página 46)

Reino animal

- Con el nombre de rinoceronte puesto en vertical coloca diversas letras sobre los cuadros de modo que se forme el nombre de otros animales.



(Solución en la página 47)



El misterio del caracol

► Encuentra el mensaje oculto en las siguientes letras...

D	E	T	O	D	O
E	S	I	D	A	S
R	O	L	A	D	L
D	I	C	O	E	O
A	M	A	L	S	S
S	O	I	C	I	V

(Solución en la página 48)

Acertijo de letras

► Encuentra las palabras que se buscan, a partir de las siguientes pistas.

Con *a* soy abrigadora;
con *i*, soy nombre de mujer;
con *o*, cubro del sol y la lluvia;
y con *u* ilumino la noche.

¿Cuál es la palabra que con
cambiar una letra cambia
totalmente su significado?

Respuestas: _____

(Solución en la página 48)

La palabra imposible

Es difícil, difícilísimo, encontrar una palabra en la que aparezca cinco veces la vocal **i**. Sin embargo, si se busca con paciencia, esmero y atención, encontrar dicha palabra no será tan difícil como parece.

Busca la palabra, encuéntrala y dila.

(Solución en la página 48)

Mirada de águila

- ▶ Agudiza tu mirada.
Lee la frase encerrada en el recuadro.

DESPUÉS DE CANTAR EN EL TEATRO ALDANA, LA CANTANTE ERA RECONOCIDA EN TODAS LAS CIUDADES EN QUE SE PRESENTABA.

- ▶ Ahora, cuenta cuántas N hay en la frase. Cuéntalas sólo una vez y después de ver la solución regresa a contarlas para ver si contaste bien. ¿Atinaste a mirar todas?

(Solución en la página 48)

Al derecho y al revés

Otto perdió la memoria. Busca a su novia. Lo único que recuerda de ella es que su nombre tiene tres letras. Un amigo de Otto sabe que el nombre de su novia se lee igual al derecho y al revés. Le toca a usted resolver el acertijo.



- ▶ ¿Cómo se llama la novia de Otto?

(Solución en la página 48)

Soluciones

Adivinanzas

Naturaleza: las nubes, el agua y las estrellas.

De la tierra: la sandía, la cebolla y el rábano.

Verso en dos vías

Alba en sonrojos

Tu faz parece:

¡No abras los ojos

Porque anochece!

Caballo saltarín:

Empezar	EN	TED	EL	LA
	PAN	RO	CO	US
	ES	TRE	Y	TU
		LI	SA	JA
				Fin

La adivinanza es: Puñadito de algodón que brinca sin ton ni son: El cordero.

Sopa de letras

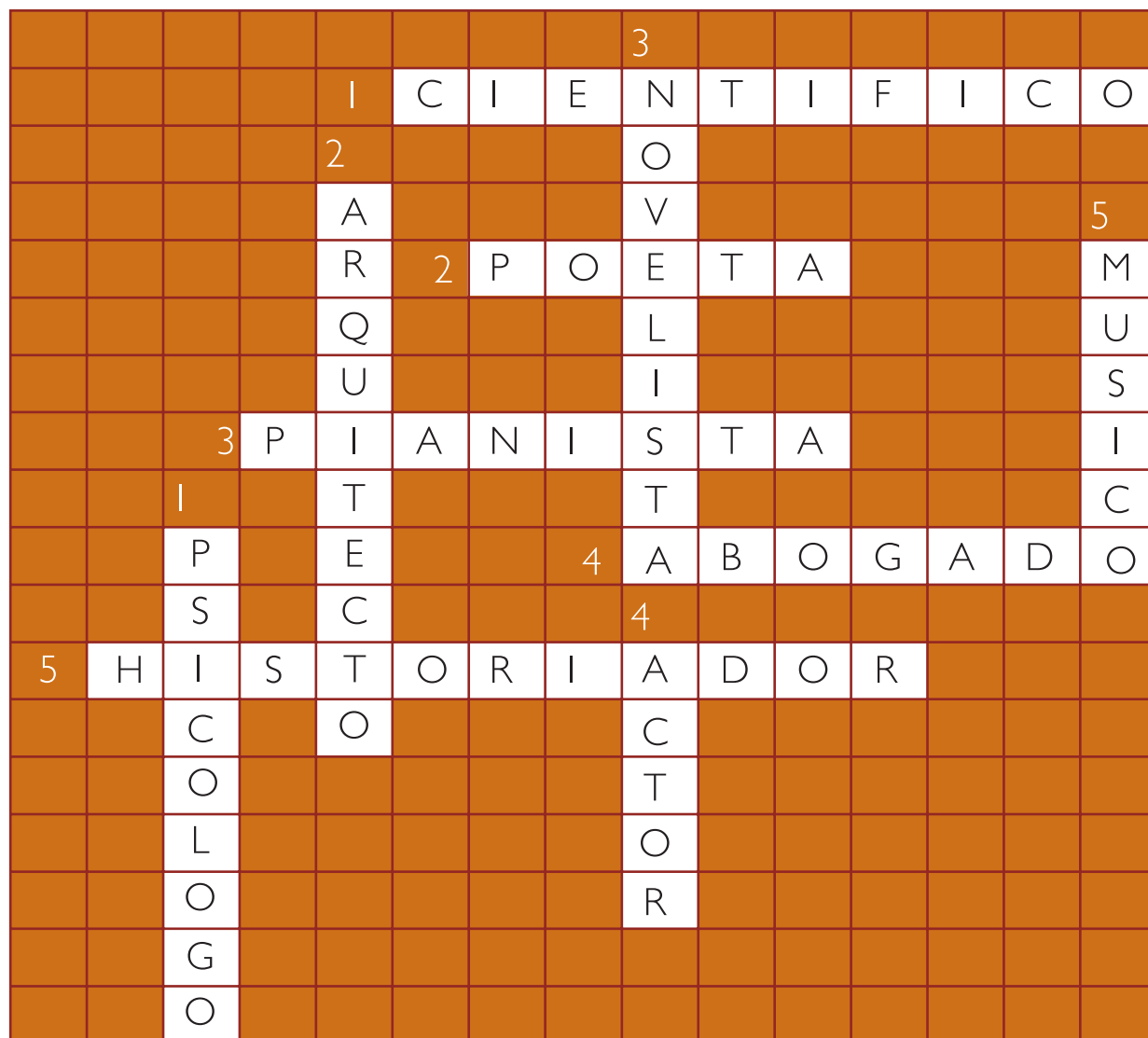
¡Tacos, joven!

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

Oficios y beneficios

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

Crucigramas



Cuadro mágico

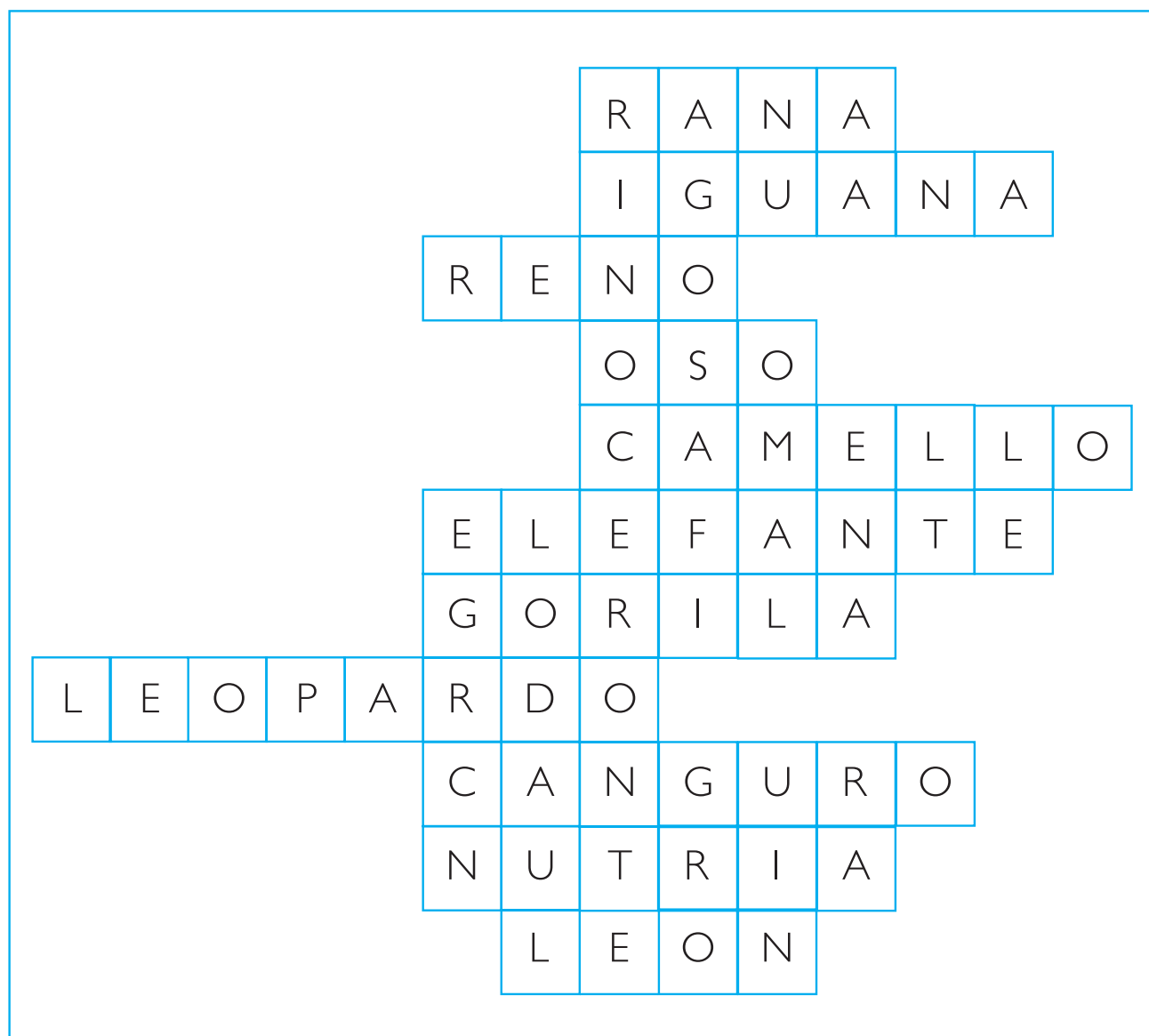
E S A S
S O L A
A L A N
S A N A

Animales salvajes

1					T	I	G	R	E			
2						P	A	N	T	E	R	A
3	J	A	G	U	A	R						
4	L	E	O	P	A	R	D	O				
5				P	U	M	A					
6							O	S	O			

La característica que comparten estos animales es que tienen garras.

Reino animal



Acertijos

El misterio del caracol

D	E	T	O	D	O
E	S	I	D	A	S
R	O	L	A	D	L
D	I	C	O	E	O
A	M	A	L	S	S
S	O	I	C	I	V

Acertijo de letras

Lana, lina, lona y luna.

La palabra imposible:

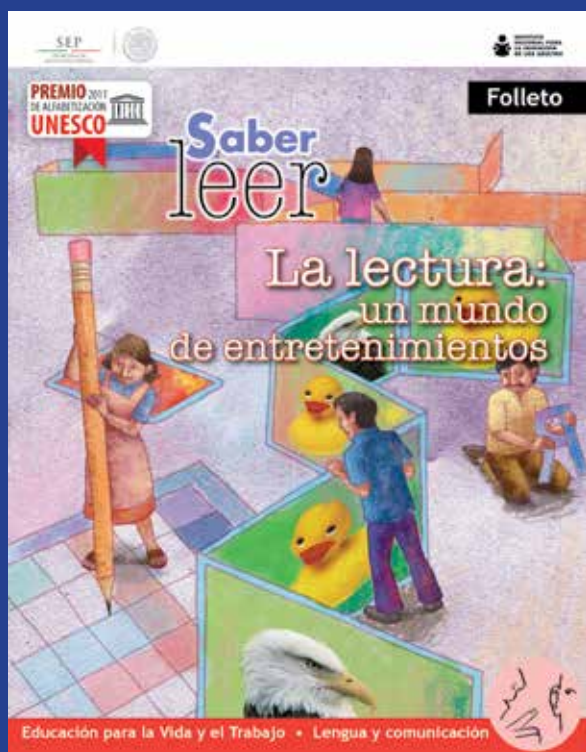
La solución a este enigma es la palabra **difícilísimo**.

Mirada de águila:

En la oración existen nueve N. ¿Por qué cuesta trabajo contarlas todas? Eso también es difícil de responder. Tal vez porque la gente omite la N de los EN. Prueba este juego con tus familiares y amigos y ve lo que ocurre.

Al derecho y al revés:

Existen muchas palabras que pueden decirse al derecho y al revés; incluso algunas frases. La solución a este pequeño enigma es ANA. A este tipo de palabras se les llama capicúa.



Este folleto tiene como finalidad promover un aprendizaje significativo, por medio de actividades lúdicas.

En un primer momento, se busca que las personas se diviertan, poniendo a prueba su ingenio y creatividad.

En un segundo momento, se pretende consolidar lo aprendido.

Este material nace, por lo tanto, para ofrecer diversión y, sobre todo, conocimiento.



DISTRIBUCIÓN GRATUITA

Este programa es público, ajeno a cualquier partido político.

Queda prohibido su uso para fines distintos a los establecidos en el programa.