

Folleto

Estos juegos están pensados para que use la lengua de una forma creativa y divertida.

En la primera parte encontrará juegos de palabras relacionados con algunas de las actividades del Libro del adulto y, en la segunda hallará juegos referidos a la Antología de *Leyendas y relatos*.

Realice todas las actividades que le proponemos en los diferentes materiales que integran su módulo *Para empezar* y comprobará lo enriquecedora y entretenida que puede ser la lengua.



DISTRIBUCIÓN GRATUITA

# Para empezar

Leer y escribir en la vida





# Para empezar

Leer y escribir en la vida



**MEVYT** ... Modelo  
Educación  
para la Vida  
y el Trabajo

Créditos a la presente edición

Coordinación académica  
Maricela Patricia Rocha Jaime

Compilación  
Adriana Leticia Bautista  
Gonzalo Hernández Mendiola  
Fabián Jiménez Flores

Coordinación gráfica  
y cuidado de la edición  
Greta Sánchez Muñoz  
Adriana Barraza Hernández  
Jorge Alberto Nava Rodríguez

Seguimiento editorial  
Ma. del Carmen Cano Aguilar

Revisión editorial  
María Eugenia Mendoza Arrubarrena  
Águeda Saavedra Rodríguez  
Laura Sainz Olivares

Diseño gráfico  
Guadalupe Pacheco Marcos

Ilustración  
Alma Rosa Pacheco Marcos,  
Gerardo Rinconcillo Pérez  
Benjamín Granados

Diagramación  
Jorge Alberto Nava Rodríguez  
Juan Pablo Rosas Mora  
Norma Guadalupe García Manzano

*Para empezar*. Folleto: *Juegos con imaginación*. D. R. © Instituto Nacional para la Educación de los Adultos, INEA. Francisco Márquez 160, Col. Condesa. México, D.F., C.P. 06140. Primera edición 2005.

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.

Respetuosos del derecho de autor, autores y editores de esta publicación tuvimos cuidado en obtener por escrito las autorizaciones para reproducir todas las imágenes y/o textos aquí incluidos; sin embargo, algunas veces no fue posible determinar el titular de su propiedad intelectual. En caso de inconformidad favor de comunicarse a este Instituto para hacer la aclaración correspondiente.

ISBN Obra completa, *Modelo Educación para la Vida y el Trabajo*: 970-23-0274-9  
ISBN *Para empezar*. Folleto: *Juegos con imaginación*: 970-23-0587-X

Impreso en México.

# Índice

Presentación	5
--------------	---

Primera parte	6
---------------	---

1. Palabras con cuadros y triángulos	6
2. Deshaciendo y formando palabras	7
3. Pirámide de palabras	8
4. Letras y números	9
5. Encuentro de vocales	9
6. Al derecho y al revés	10
7. Palabras ocultas	11
8. Adivinanzas	12
9. Encontrar palabras escondidas	12
10. Memorama	13
11. Acertijos	15
12. Deduzca cuál es el colmo de...	15
13. El árbol de familia	17
14. Encontrar los parecidos	18
15. El orden de las palabras	19
16. ¿De qué producto se trata?	20
Soluciones	22

## Segunda parte . . . . . 24

1. Sopeando las letras de los volcanes . . . . .	24
2. Adorne al chinelo . . . . .	
para la danza cósmica . . . . .	25
3. Crucigrama de la princesa . . . . .	25
4. Imágenes y palabras . . . . .	26
5. El laberinto del nahual de Tlacotepec . . . . .	27
6. El ojo supersónico . . . . .	27
7. Buscando la imagen perdida . . . . .	28
8. Los enamorados se encuentran . . . . .	29
9. La palabra invisible . . . . .	29
10. El dibujo imaginario . . . . .	30
11. Sopeando las letras . . . . .	31
12. La adivinanza de don Juan Manuel . . . . .	31
13. El dibujo de la imaginación . . . . .	32
14. Crucigrama del callejón . . . . .	33
15. La palabra invisible . . . . .	34
16. El refrán prodigioso . . . . .	34
17. El soldado libertador . . . . .	35
18. El juego de la palabra exacta . . . . .	35
19. El refrán misterioso . . . . .	36
20. Las diferencias de Fray Margil . . . . .	36
21. El juego de la elección . . . . .	37
Soluciones . . . . .	38

# Presentación

Este Folleto *Juegos con imaginación* contiene una serie de juegos que podrá resolver con la ayuda de los materiales de su módulo *Para empezar*, su imaginación, su capacidad de observación y deducción, su memoria e, incluso, con sus habilidades para dibujar.

Este material está dividido en dos partes; la primera, contiene actividades que requieren de su ingenio para formar palabras y encontrar otras que están escondidas. Para que además de divertirse refuerce sus conocimientos, en ocasiones le pediremos que consulte su Libro del adulto. La segunda parte contiene juegos relacionados con los textos de su Antología de *Leyendas y relatos a media voz*. Le recomendamos que antes de iniciar cada actividad, consulte o relea la leyenda o el relato que se relaciona con el juego.

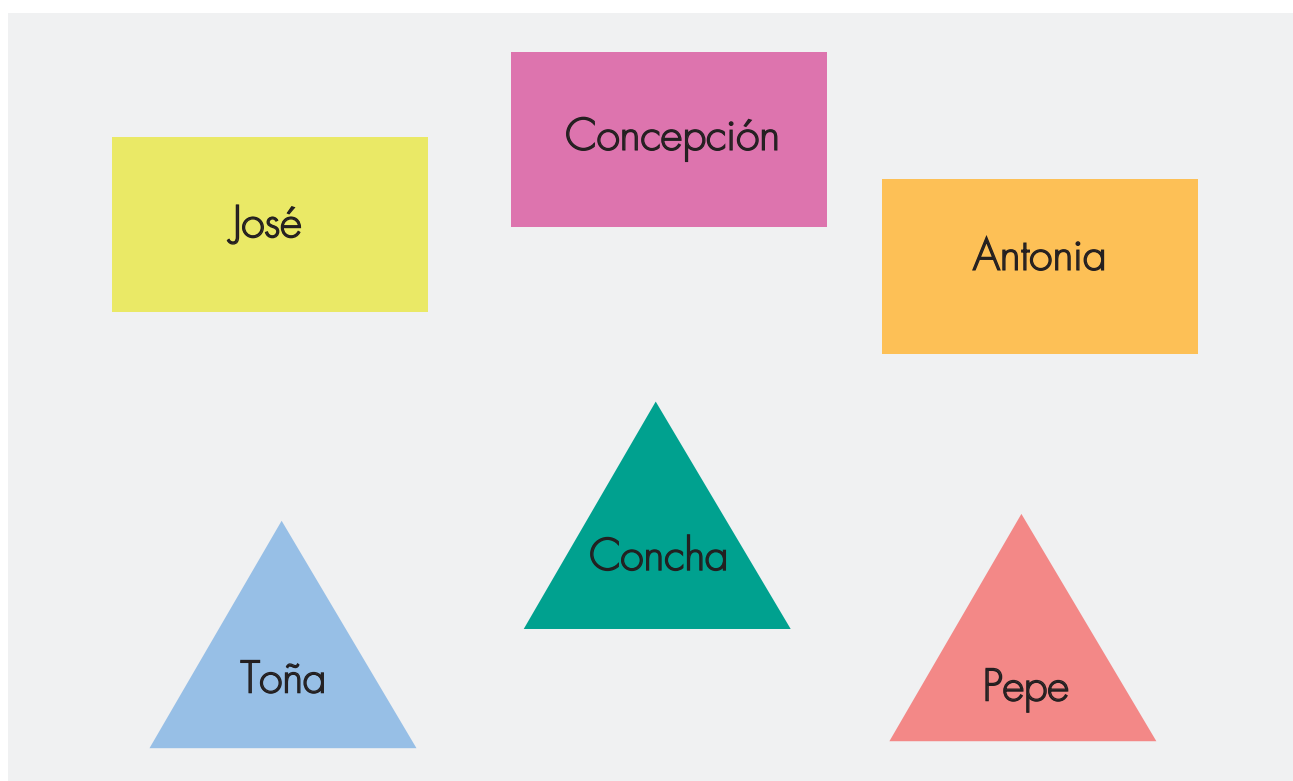
Recuerde que lo más importante es que usted disfrute la posibilidad de enriquecer el uso de la lengua hablada y escrita.

¡Juegue, diviértase y aprenda!

## Primera parte

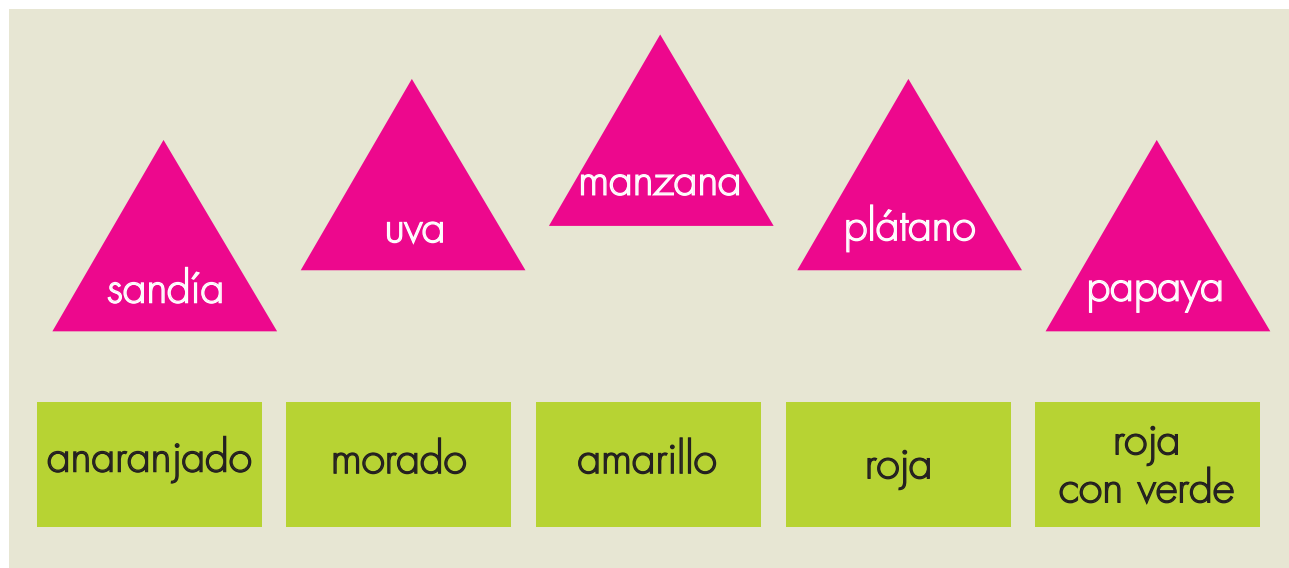
### I. Palabras con cuadros y triángulos

- Relacione cada cuadro de los nombres José, Concepción y Antonia con el triángulo correspondiente a la forma familiar: Pepe, Concha y Toña. La condición es que las líneas no deben cruzarse ni salirse del recuadro. ¿Cómo podrá resolverlo? ¡Inténtelo!



- Una vez resuelto, le invitamos a que continúe con las actividades de la Unidad 1, tema 1 de su Libro del adulto.

- Una los nombres de las frutas con los colores: sandía, plátano, manzana, papaya, uva. Recuerde que la condición es no cruzar una línea con otra. ¡Inténtelo!



- ¡Lo logró! Ahora abra nuevamente su Libro del adulto y continúe con las actividades de la Unidad 2, tema 2.

## 2. Deshaciendo y formando palabras

- Con la siguiente palabra, puede formarse dos veces una palabra; utilizando todas las letras que la componen, puede o no escribirse con acento. ¿Qué palabra será?

Observe el ejemplo y después inténtelo.

Ejemplo:

a r i s t o c r á t i c o s  
corista      corista

Palabra:

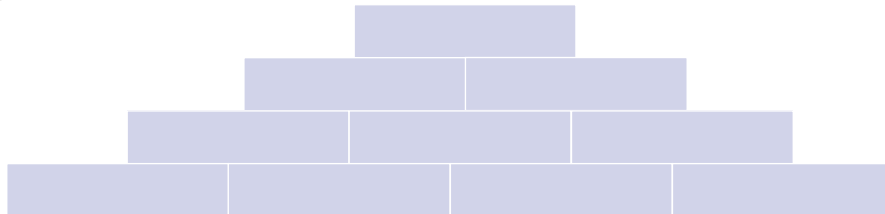
t e r m ó m e t r o  
 \_\_\_\_\_



### 3. Pirámide de palabras

- Forme una pirámide con las letras de la siguiente palabra. Responda cada una de las preguntas y escriba las letras en los cuadros de la derecha.

barrabrava



¿Cuántas letras **v** hay en la palabra anterior? \_\_\_\_\_

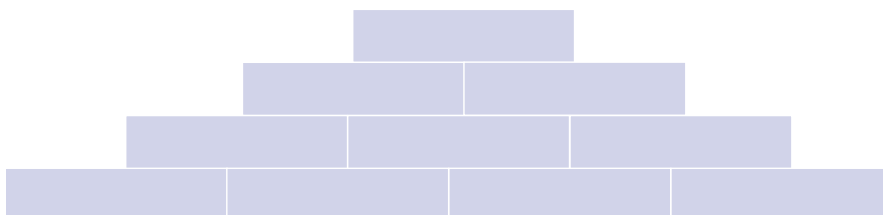
¿Cuántas letras **b** hay? \_\_\_\_\_

¿Cuántas letras **r**? \_\_\_\_\_

¿Cuántas letras **a**? \_\_\_\_\_

- Ahora arme su propia pirámide con las letras de la siguiente palabra. Siga los mismos pasos, pero ahora deberá contar las letras para acomodarlas en el lugar indicado.

horrorosos



## 4. Letras y números

- Encierre en un círculo el número cuyo nombre tiene el mismo número de letras. ¿Ya sabe cuál es? Escríbalos para comprobar.

6		7		9
			2	
	5			3

El número es el: \_\_\_\_\_

## 5. Encuentro de vocales

- Marque con una **x** las vocales que se encuentren en la siguiente palabra.

**murciélagos**

¿Cuáles vocales encerró? ¿Cuál vocal faltó?

¡Ninguna! Es una palabra que contiene todas las vocales.

- Complete estas dos palabras que también tienen cinco vocales. ¿Falta alguna vocal?

E \_ c \_ l \_ p t \_      \_ \_ f \_ r \_ a

## 6. Al derecho y al revés

► Lea las siguientes palabras al derecho y después escríbalas al revés, ¿qué dicen? Observe el ejemplo.

ojo

Ojo

oso

nadan

narran

reconocer

anita lava la tina

amor a roma

la ruta natural

atar a la rata

## 7. Palabras ocultas

► Encuentre la palabra oculta, utilice las pistas que se encuentran a un costado y las letras de ayuda.

El que juega ajedrez es un...

\_\_ j \_\_ d \_\_ e c \_\_ s \_\_ a

Un acertijo también es una...

\_\_ d \_\_ \_\_ i \_\_ \_\_ n \_\_ a

Los llevamos puestos para poder caminar, son los...

\_\_ a \_\_ a \_\_ \_\_ s

Un buen cafecito lo podemos acompañar con unas...

g \_\_ \_\_ l \_\_ t \_\_ s

Parece una luz en la oscuridad, pero en realidad es una...

\_\_ u c \_\_ é \_\_ \_\_ a \_\_ a

Tiene una pantalla y se conecta a la luz, es una...

t \_\_ \_\_ e \_\_ i \_\_ \_\_ ó \_\_

Por lo regular es de vidrio y tiene el cuello alto, se le conoce como...

\_\_ o \_\_ e \_\_ l a



## 8. Adivinanzas

► Lea las siguientes adivinanzas y responda ¿qué es?

Todos pasan sobre mí  
y yo no paso por nadie;  
muchos preguntan por mí,  
yo no pregunto por nadie. \_\_\_\_\_

¿Qué cosa posee el hombre  
que nadie la puede ver,  
sin alas vuela hasta el cielo  
y es la causa del saber? \_\_\_\_\_

¿Quién será la desvelada  
si lo quieres discernir,  
de día y noche acostada  
sin poder nunca dormir? \_\_\_\_\_

## 9. Encontrar palabras escondidas

Agua pasa por mi casa  
cate de mi corazón,  
¿qué es? \_\_\_\_\_

Oro parece, plata no es  
¿qué es? \_\_\_\_\_

► Continúe sus actividades en la Unidad 4 de su Libro del adulto.

## 10. Memorama

- Recorte las tarjetas y colóquelas boca abajo para voltearlas de dos en dos hasta encontrar los pares correspondientes.

### Memorama de oficios

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

- Le invitamos a que continúe con las actividades de su Unidad 3 del Libro del adulto.

### Memorama de datos en documentos

✂ Domicilio	Juárez 11	Estado Civil	Casado	Teléfono
✂ Ocupación	Chofer	Lugar de nacimiento	Pátzcuaro	3412578
✂ Apellido	Rodríguez	Edad	33 años	Fecha de nacimiento
✂ Nombre	Ángel	Nacionalidad	mexicana	16 octubre 1957

- Revise y concluya las actividades de la Unidad 1 de su Libro del adulto.



## 11. Acertijos

Lea con cuidado las siguientes preguntas y encontrará las respuestas.

a) ¿Qué es lo que se repite una vez cada minuto, dos veces cada momento y nunca en cien años?

---

b) ¿Barcelona empieza con B y Termina con...?

---

c) ¿A qué palabra de cuatro letras le quitas una y sólo queda una?

---

## 12. Deduzca cuál es el colmo de...

El humor es importante para responder las siguientes preguntas.

a) ¿Cuál es el colmo de una abeja obrera?

---

---

b) ¿Cuál es el colmo de una ballena?

---

---



c) ¿Cuál es el colmo de un canguro?

---

---

d) ¿Cuál es el colmo de un carnicero?

---

---

e) ¿Cuál es el colmo de una cazuela?

---

---

f) ¿Cuál es el colmo de un comerciante?

---

---

g) ¿Cuál es el colmo de un hojalatero?

---

---

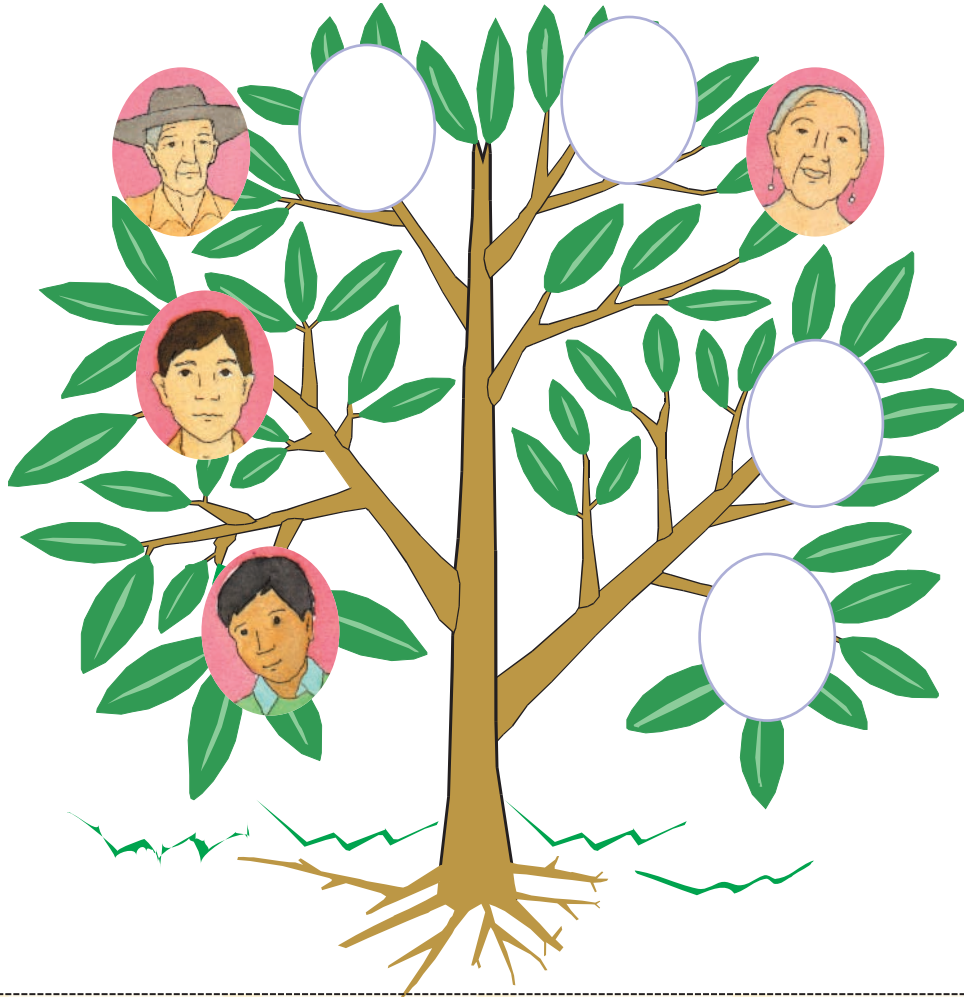
h) ¿Cuál es el colmo de una maestra?

---

---

### 13. El árbol de familia

Complete el siguiente árbol de familia que se deriva del tema 1 de la Unidad 2, de su Libro del adulto. Ahí se encuentran las relaciones familiares. Recorte y pegue las caras de las personas que faltan en el árbol. Cuando sea necesario, escriba los nombres para completarlo.



Para empezar

- ▶ Regrese al tema 1 de la Unidad 2 de su Libro del adulto y continúe con sus actividades.

## **14. Encontrar los parecidos**

- ▶ Responda con humor las siguientes preguntas.

a) ¿En qué se parecen los dedos a los huevos?

---

b) ¿En qué se parece un esquimal a una serpentina?

---

c) ¿En qué se parece el fuego a la sed?

---

d) ¿En qué se parece un marinero a un sacristán?

---

e) ¿En qué se parece un panadero a un político?

---



## 15. El orden de las palabras

- Escriba los nombres de los objetos que se presentan a continuación donde corresponda. Las letras de guía se encuentran en orden alfabético. Encuentre a qué palabra se refiere cada espacio.



a \_ m \_ \_ a d \_ s

\_ \_ d \_ o

L \_ \_ a \_ \_ r \_

\_ \_ j \_

s \_ l \_ \_ \_

\_ i \_ \_ e \_ \_

c \_ \_ r \_ \_ \_ r \_

t \_ l \_ \_ \_ s \_ \_ n

m \_ \_ a

\_ \_ s \_ \_ \_ \_

\_ \_ t \_ \_ a

\_ \_ t \_ r \_ \_

\_ á \_ a \_ a \_

L \_ \_ r \_ \_ \_

c \_ \_ \_

\_ a \_ \_ d \_ o

L \_ \_ \_

\_ o \_ \_ i \_ \_ s

\_ r \_ \_ t \_ \_

\_ i \_ \_ e \_ \_

- Le recomendamos continuar con sus actividades en el tema 4 de la Unidad 3 de su Libro del adulto.



## 16. ¿De qué producto se trata?

- Observe las siguientes imágenes y escriba el nombre del producto que representan, después ordene los nombres de acuerdo con el alfabeto, tomando en cuenta la letra que ahí aparece.



Los productos son:

A \_\_\_\_\_

A \_\_\_\_\_ de p \_\_\_\_\_

A \_\_\_\_\_

B \_\_\_\_\_ n \_\_\_\_\_

B \_\_\_\_\_

C \_\_\_\_\_

C \_\_\_\_\_ de p \_\_\_\_\_

C \_\_\_\_\_

C \_\_\_\_\_

C \_\_\_\_\_

D \_\_\_\_\_ t \_\_\_\_\_

F \_\_\_\_\_

J \_\_\_\_\_

J \_\_\_\_\_

L \_\_\_\_\_

M \_\_\_\_\_

M \_\_\_\_\_

N \_\_\_\_\_

O \_\_\_\_\_

P \_\_\_\_\_

P \_\_\_\_\_

P \_\_\_\_\_

T \_\_\_\_\_

V \_\_\_\_\_ s \_\_\_\_\_

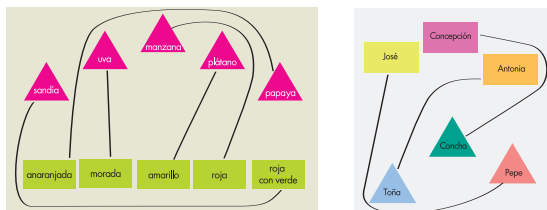
Z \_\_\_\_\_

► Continúe con las actividades del tema 2, de la Unidad 4, de su Libro del adulto.

## Soluciones

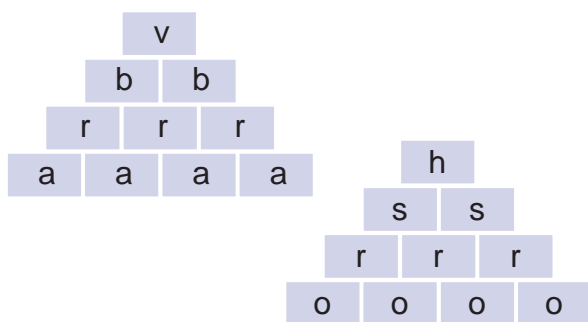


### 1. Palabras con cuadros y triángulos



### 2. Deshaciendo y formando palabras metro, metro.

### 3. Pirámide de palabras



### 4. Letras y números

5 - cinco

### 5. Encuentro de vocales

1) eucalipto, 2) euforia.

### 6. Al derecho y al revés

1) oso, 2) nadan, 3) narran,  
4) reconocer, 5) anita lava la tina,  
6) amor a roma, 7) la ruta natural,  
8) atar a la rata.

### 7. Palabras ocultas

1) ajedrecista, 2) adivinanza,  
3) zapatos, 4) galletas, 5) luciérnaga,  
6) televisión, 7) botella.

### 8. Adivinanzas

1) La calle, 2) El pensamiento, 3) La cama.

### 9. Encontrar palabras escondidas

1) aguacate, 2) plátano.

### 10. Memorama

Memorama de oficios

Albañil - Cemento; Costurera - Hilos;

Campesino - Machete;

Jardinero - Regadera; Minero - Casco;

Cocinera - Sartén; Bolero - Cera para

zapatos; Barrendero - Escoba; Maestra

- Pizarrón; Doctor - Estetoscopio.

Memorama de datos en documentos

Domicilio - Juárez 11; Ocupación -

chofer; Apellido paterno - Rodríguez;

Nombre - Ángel; Estado civil - Casado;

Lugar de nacimiento - Pátzcuaro; Edad -

33 años; Nacionalidad - Mexicana;

Teléfono - 3412578; Fecha de

nacimiento - 16 octubre 1957.

11. Acertijos
- a) La letra m
  - b) la letra T
  - c) Luna.
12. Deduzca cuál es el colmo
- a) Ser alérgica al polen;
  - b) Ir vacía;
  - c) Perderlo todo por jugar a la bolsa;
  - d) Tener un perro salchicha;
  - e) Que no le haga caso al cazo;
  - f) Tener un corazón de oro y no poderlo vender;
  - g) Tener un hijo soldado;
  - h) Enseñar a leer a la niña de sus ojos.

13. El árbol de familia



14. Encontrar los parecidos
- a) En que los dos tienen yemas;
  - b) En que el esquimal tiritita de frío y la serpentina tiritita de papel;
  - c) En que los dos se apagan con agua;
  - d) En que los dos arreglan velas;
  - e) En que los dos mueven masas.
15. El orden de las palabras
- almohadas, batería, caja, cama, cerradura, cortinas, cosas de limpieza, estufa, lavadero, letrina, librero, luz, mesa, radio, sábanas, sillas, taladro, televisión, trastos.
16. ¿De qué producto se trata?
- Aguacate, Artesanías de palma, Azúcar, Barro negro, Bordados, Café, Canastas de palma, Cartonería, Chocolate, Cobre, Dulces típicos, Frijol, Jitomate, Joyería, Leche, Madera, Maíz, Nopales, Oro, Piel, Plata, Plátano, Talavera, Vidrio soplado, Zapatos.



## Segunda parte

### I. Sopeando las letras de los volcanes

(La leyenda de los volcanes)

- Localice en la sopa de letras los tres nombres de los volcanes que surgieron de leyenda. Puede encontrarlos de izquierda a derecha o de arriba hacia abajo.

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

## 2. Adorne al chinelo para la danza cósmica

(La danza cósmica del chinelo)

- Relacione, con una línea, cada parte del atuendo del chinelo con la figura humana que se encuentra delineada.



## 3. Crucigrama de la princesa

(La muerta que resucitó)

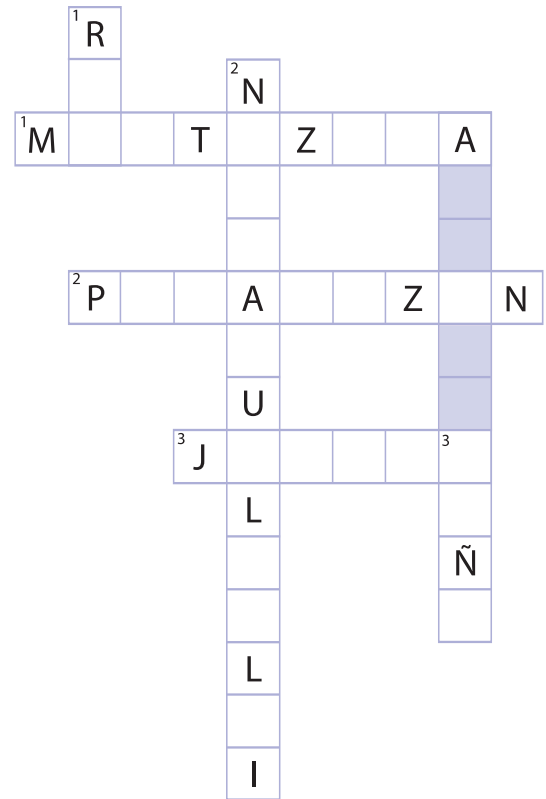
- Complete el siguiente crucigrama, colocando las letras que faltan.

### Horizontales

1. ¿Quién era el hermano del personaje principal?
2. ¿Cuál es el nombre del personaje principal?
3. ¿A qué lugar salió por primera vez la princesa?

### Verticales

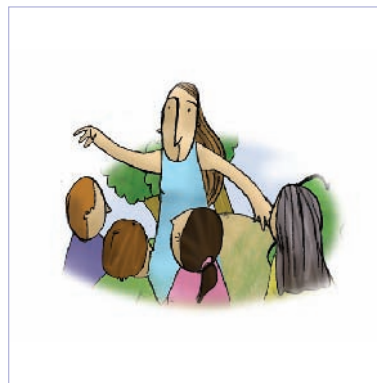
1. ¿Qué es lo que atraviesa nadando la princesa en su viaje a la muerte?
2. ¿A quién le da el primer aviso el mayordomo, acerca de la resurrección de la princesa?
3. ¿Quién fue la primera mensajera de la princesa?



## 4. Imágenes y palabras

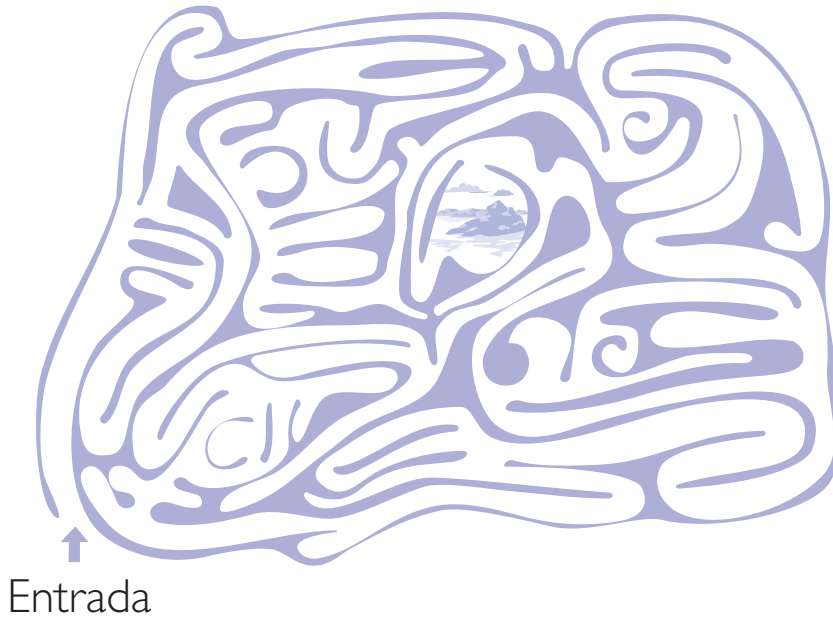
(Zapotlatlenan, la madre de los zapotecas)

- Según la leyenda "Zapotlatlenan, madre de los zapotecas", organice el recorrido del pueblo zapoteca. ¿Qué fue lo primero y lo último que hicieron? Escriba debajo de cada figura el número correspondiente.



## 5. El laberinto del nahual de Tlacotepec

- ▶ La leyenda “El nahual del cerro de Tlacotepec” trata acerca del surgimiento de una laguna. Ayude al nahual a llegar a su laguna, en el siguiente laberinto.



## 6. El ojo supersónico

(La leyenda de Quetzalcóatl)

- ▶ Encuentre y marque cinco diferencias entre las dos imágenes siguientes de Quetzalcóatl.

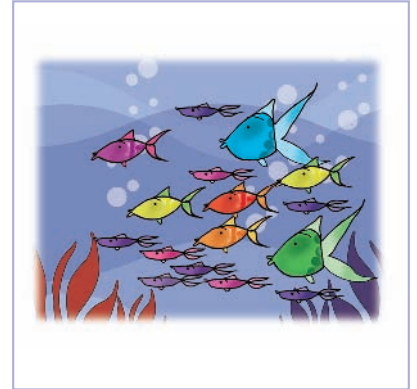


## 7. Buscando la imagen perdida

(La leyenda del Quinto Sol)

- Relacione con una línea las frases y las imágenes correspondientes.

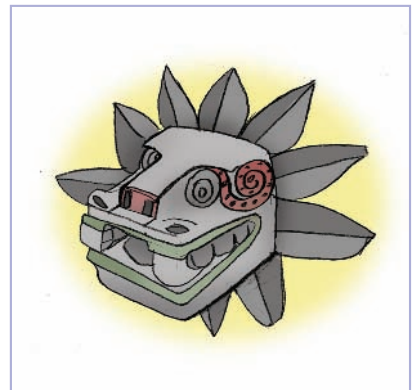
1. Durante el primer sol el hombre se convirtió en...



2. Durante el quinto sol, ¿quién fue el que propició la creación del hombre?



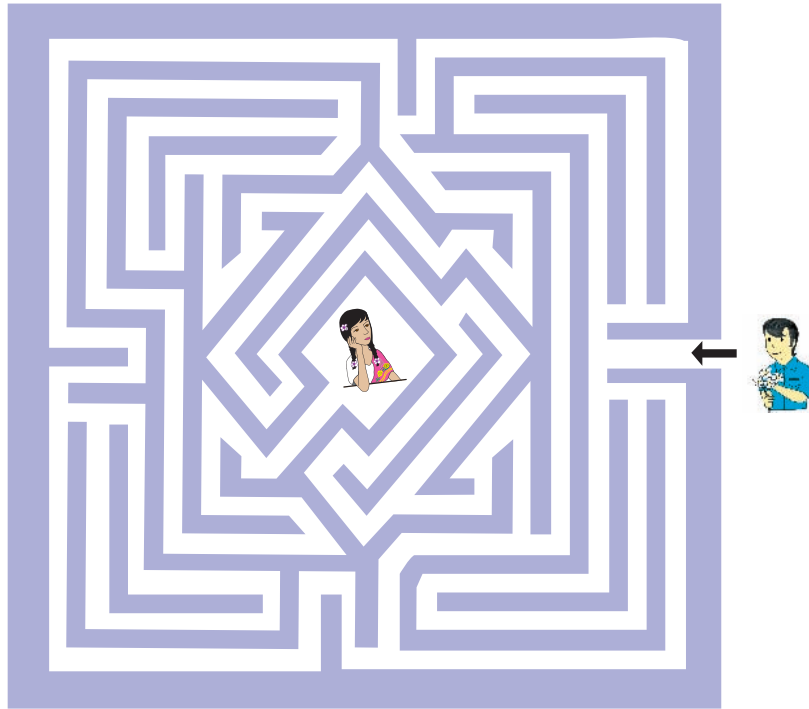
3. ¿De qué fue hecho el hombre durante el tercer y el cuarto sol?



## 8. Los enamorados se encuentran

(El callejón del beso)

- Ayude a los dos enamorados a encontrarse, guiándolos correctamente por el laberinto. Marque el camino con color rojo.



## 9. La palabra invisible

(El fantasma de la monja)

- Descubra qué palabra se encuentra escondida dentro de la siguiente frase. Si junta la sílaba inicial de tres palabras diferentes, formará una palabra nueva, cuyo significado es el tema de toda la lectura.

Se des-com-pu-so el a-ni-llo mor-tal.

Respuesta \_\_\_\_\_

## 10. El dibujo imaginario

(La Zacatecana)

- ▶ Dibuje cómo imagina que era la casa del personaje apodado "La Zacatecana".



## 11. Sopeando las letras

(Don Bartolo)

- Localice en la sopa de letras a los dos personajes principales de la leyenda Don Bartolo. Puede encontrarlos de arriba hacia abajo o de izquierda a derecha.

B	A	S	T	O	L	E	R
A	B	R	T	A	N	R	A
S	A	T	A	N	A	S	O
U	R	I	R	O	L	O	B
M	T	E	R	E	R	I	O
R	O	R	Z	O	L	A	L
E	L	M	I	R	A	N	E
M	O	E	L	A	P	A	S

## 12. La adivinanza de don Juan Manuel

(La calle de don Juan Manuel)

- Responda la siguiente adivinanza que alude al título de la leyenda de don Juan Manuel.

**"Todos pasan por mí  
y yo no paso por nadie.  
Todos preguntan por mí  
y yo no pregunto por nadie".**

¿Qué es? Respuesta \_\_\_\_\_

### 13. El dibujo de la imaginación

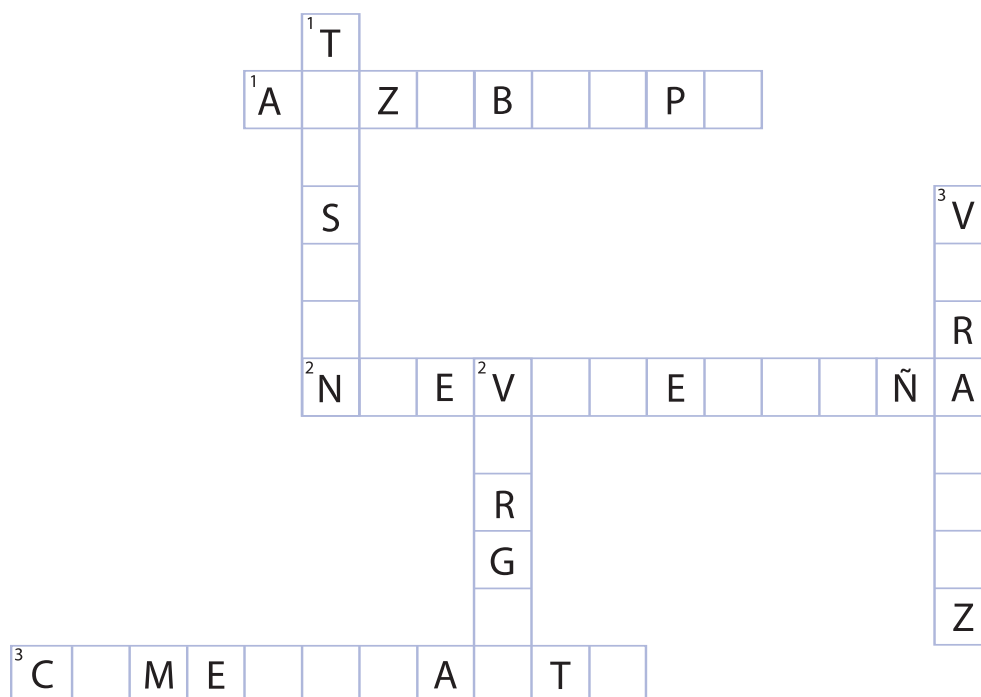
(El brujo "Perro negro")

- ▶ Haga un dibujo de cómo imagina al brujo de la leyenda *El brujo Perro negro*.

## 14. Crucigrama del callejón

(El callejón del muerto)

- Complete el siguiente crucigrama, colocando las letras que faltan.



### Verticales

1. ¿Cómo se llama el personaje principal?
2. ¿A quién le hace la promesa de regresar don Tristán?
3. ¿A dónde envía don Tristán a su hijo cuándo éste cae enfermo?  
Hoy ese lugar es un estado de la República Mexicana.

### Horizontales

1. ¿Qué oficio tenía don Fray García de Santamaría, amigo del personaje principal?
2. ¿En qué lugar se ubica la leyenda?
3. ¿Cuál era el oficio del personaje principal?

## 15. La palabra invisible

(La calle de la Quemada)

- Descubra en los siguientes versos el nombre del personaje principal. Uniendo las letras iniciales de cada verso, formela palabra y escriba su respuesta.

Bella como un lucero  
empiezas a aparecer,  
alma de mi alma;  
tu rostro, tus labios dulces,  
radiantes de estrellas  
iluminan tus ojos,  
zafiros de luz infinita.

Respuesta \_\_\_\_\_

## 16. El refrán prodigioso

(La cruz de los ajusticiados)

- Según la lectura "La cruz de los ajusticiados", ¿qué refrán podría aplicársele al mensaje de la leyenda? Márquelo con una cruz.

a) El que a hierro mata, a hierro muere. \_\_\_\_\_

b) No por mucho madrugar, amanece más temprano. \_\_\_\_\_

c) En boca cerrada, no entran moscas. \_\_\_\_\_

## 17. El soldado libertador

(El que mató al animal)

- Ordene cronológicamente la secuencia de las imágenes, escribiendo los números correspondientes.

¿Qué fue lo primero y lo último que ocurrió en la leyenda "El que mató al animal"?



El hombre mata al animal.



El hombre platica con su amada.



La serpiente acecha al pueblo.

## 18. El juego de la palabra exacta

(El puente del cuervo)

¿En qué rumbo estaba ubicada la casa de don Rodrigo Ballesteros? Anote una palabra en los siguientes cuadros, sin que sobren espacios ni falten letras. Como pista se dirá que empieza con la letra A y termina con la letra O.

A											O
---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	---

## 19. El refrán misterioso

(La carroza del cura)

► ¿Qué refrán le aplicaría al mensaje de la leyenda "La carroza del cura"? Márquelo con una **X**.

a) Camarón que se duerme, se lo lleva la corriente. \_\_\_\_\_

b) Si ves las barbas de tu vecino rasurar, pon las tuyas a remojar. \_\_\_\_\_

c) Al que obra mal, mal le va. \_\_\_\_\_

## 20. Las diferencias de fray Margil

(El báculo de fray Margil)

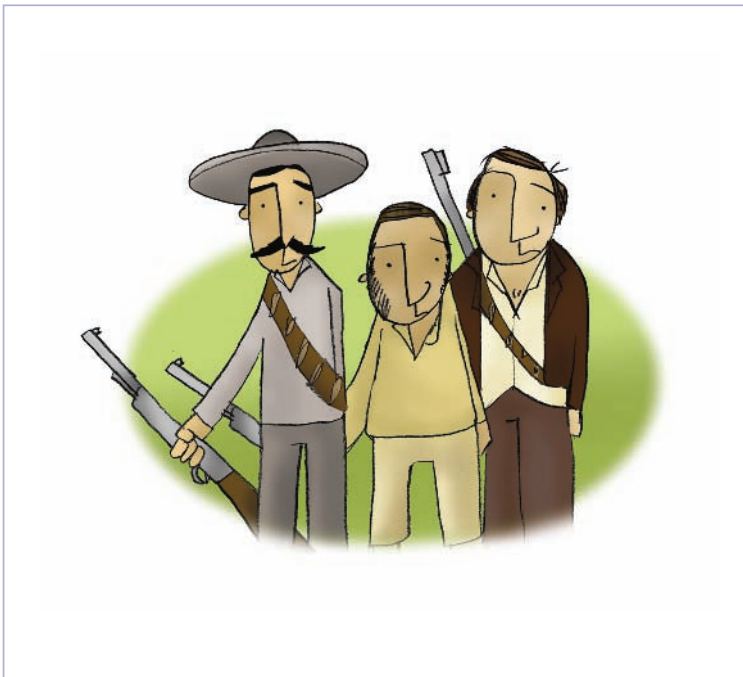
► Encuentre y marque cinco diferencias entre las dos imágenes siguientes de fray Margil.



## 21. El juego de la elección

(El fantasma del convento)

- Marque con una **X** la imagen a la que corresponde la época de la leyenda "El fantasma del convento".





## Soluciones



1. Sopeando las letras de las vocales

Popocatépetl

Citlaltépetl

Iztaccíhuatl

2. Adorne al chinelo

Imagen correcta:



3. Crucigrama de la princesa

Verticales:

1) Río

2) Netzahualpilli

3) Niña

Horizontales:

1) Moctezuma

2) Papantzin

3) jardín

4. Imágenes y palabras

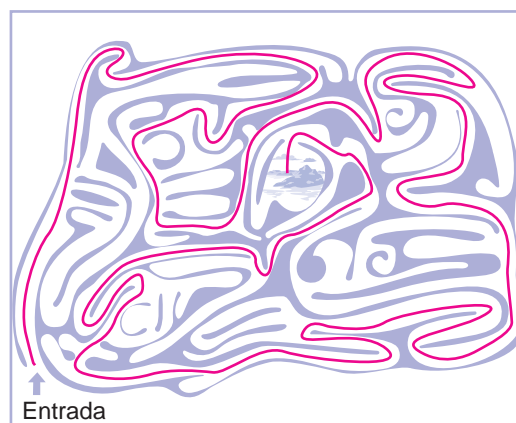
El pueblo en el bosque (1)

El pueblo frente a su diosa (2)

El pueblo comiendo zapotes (3)

5. El laberinto del nahual

Salida número 4.



6. El ojo supersónico

Diferencias: oreja, ojo, boca, manos y pies.

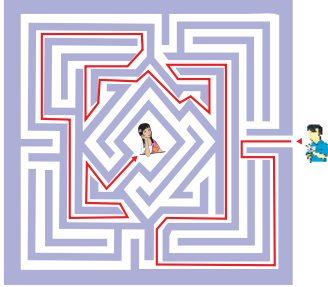
7. Buscando la imagen perdida

1) maíz

2) Quetzalcóatl

3) cardumen

8. Los enamorados se encuentran



9. La palabra invisible  
Desamor

10. El dibujo imaginario  
Dibujo libre

11. Sopeando las letras  
Satanás y Bartolo

12. Las adivinanzas de Juan Manuel  
La calle

13. El dibujo de la imaginación  
Dibujo libre

14. Crucigrama del callejón

Verticales:

1. Tristán
2. Virgen
3. Veracruz

Horizontales:

1. Arzobispo
2. Nueva España
3. Comerciante

15. La palabra invisible  
Beatriz.

16. El refrán prodigioso  
a) El que a hierro mata,  
a hierro muere.

17. El soldado libertador  
Imagen 1 = frase 3  
Imagen 2 = frase 1  
Imagen 3 = frase 2

18. El juego de la palabra exacta  
AZCAPOTZALCO

19. El refrán misterioso  
c) Al que obra mal, mal le va.

20. La diferencia de fray Margil  
Diferencias: bastón, anudado del lazo,  
pies, boca, cabello.

21. El juego de la elección  
Imagen 2, La Revolución.