



VENTANA A MI COMUNIDAD



Esta primera edición fue reproducida para distribuirse en forma gratuita en todas las escuelas primarias del país, en el marco del convenio de colaboración celebrado entre la Comisión Nacional para el Desarrollo de los Pueblos Indígenas y la Secretaría de Educación Pública.

Este programa es de carácter público, no es patrocinado ni promovido por partido político alguno y sus recursos provienen de los impuestos que pagan los contribuyentes. Está prohibido el uso de este programa con fines políticos, electorales, de lucro y otros distintos a los establecidos. Quien haga uso indebido de este programa deberá ser denunciado y sancionado de acuerdo con la ley aplicable y ante la autoridad competente.



VENTANA A MI COMUNIDAD

EL PUEBLO P'URHÉPECHA Fichas de recreación y trabajo



COORDINACIÓN GENERAL DE
EDUCACIÓN INTERCULTURAL Y BILINGÜE



COMISIÓN NACIONAL
PARA EL DESARROLLO
DE LOS PUEBLOS INDÍGENAS

Primera edición, 2006

Luz María Chapela

Autora

Rodrigo Vargas

Portada, ilustración y diseño de la colección

Alfonso Rangel

Diseño gráfico

Raquel Ahuja, Leticia Aréstegui y Erika Romero

Coordinación editorial y cuidado editorial

D.R. © 2006 Secretaría de Educación Pública
Coordinación General de Educación
Intercultural y Bilingüe
Insurgentes Sur 1685 piso 10,
Col. Guadalupe Inn. 01020 México, D.F.
Tel. 3003 6000 Exts. 24822 y 24834
<http://eib.sep.gob.mx>
correo-e: cgeib@sep.gob.mx

D.R. © 2006 Comisión Nacional para el Desarrollo
de los Pueblos Indígenas
Av. Revolución 1279, Col. Tlacopac,
Delegación Álvaro Obregón,
C.P. 01010, México, D.F.
<http://www.cdi.gob.mx>

Se autoriza la reproducción parcial o total de esta obra,
sin fines de lucro, siempre y cuando se cite la fuente.

ISBN 968-5927-53-7 (CGEIB)

Impreso y hecho en México.



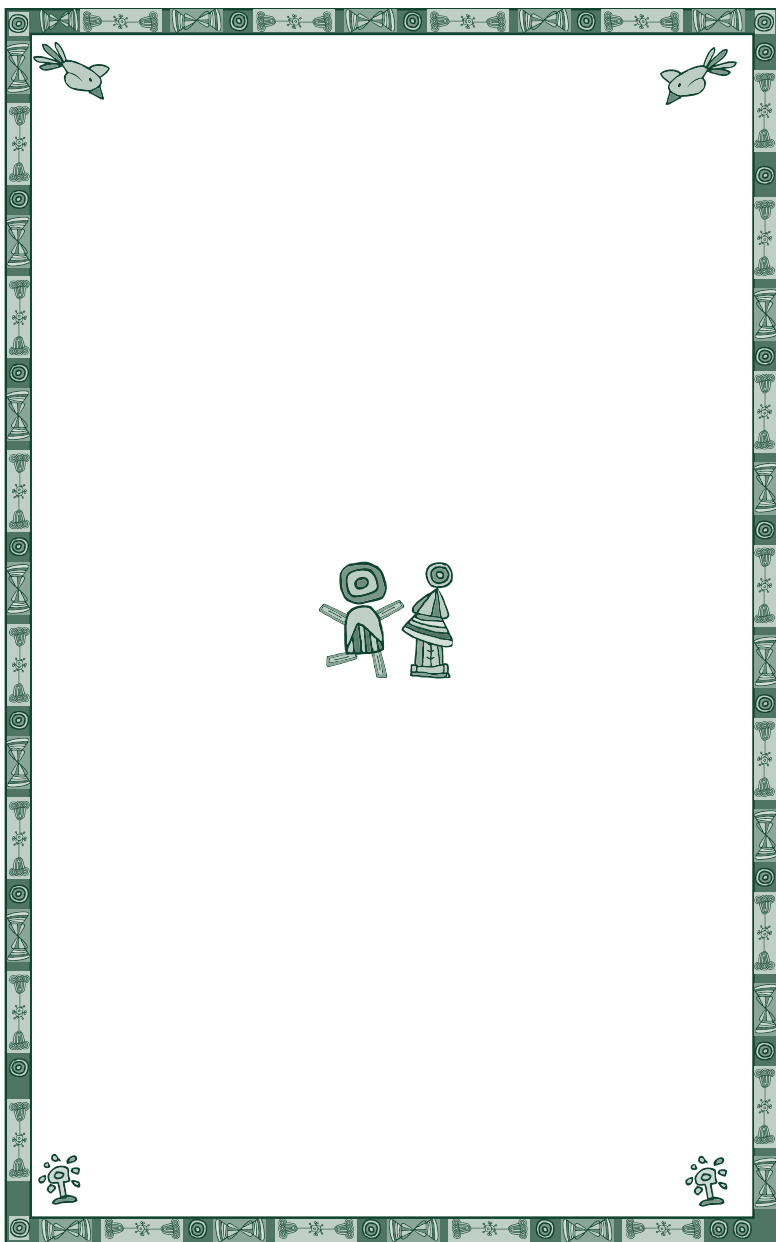


ÍNDICE

PRESENTACIÓN	7
LOS BOSQUES MICHOACANOS	11
LOS VOLCANES	14
LAS COOPERATIVAS	21
DISEÑO DE UNA COOPERATIVA	28
EL SECRETO DEL MAQUE	38
PELOTA CON ALMA	44
JUEGOS DE MESA	48



Ventana a mi comunidad





PRESENTACIÓN

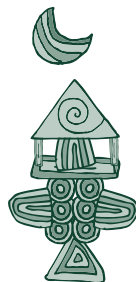
Estimada lectora, estimado lector

Diseñamos estas fichas de recreación y trabajo para que acompañes de manera interactiva al video *Los p'urhépechas*. También las diseñamos para que encuentres nuevas razones para releer el cuadernillo cultural que se llama *El pueblo p'urhépecha*.



Estos tres productos, el video, el cuadernillo cultural y las fichas de recreación y trabajo, se relacionan unos con otros, se complementan, forman parte de un mismo proyecto que se llama *Ventana a mi comunidad*, dirigido a las niñas y a los niños que estudian la educación básica.

Las fichas te invitan a trabajar, a observar con atención, a analizar, a investigar, a preguntar, a dialogar y a debatir, a construir tus propios puntos de vista y opiniones y a expresarlos ante los



miembros de tu grupo escolar. Por eso decimos que éstas son fichas de trabajo.

También decimos que son fichas para la recreación porque te invitan a tomar en cuenta algunos elementos del video para luego recrearlos, es decir, para luego transformarlos, para relacionarlos con tu propia cultura, con los elementos de tu entorno, con el trabajo que se realiza en tu comunidad.



Entre otras cosas, recrear significa volver a crear. Cuando recreamos, tomamos elementos de la realidad y los combinamos de maneras distintas, los analizamos desde puntos de vista diversos, los utilizamos para nuevos fines, los re-creamos, les damos nueva vida. Por eso decimos que éstas son fichas para la recreación.

Te hacemos una sugerencia: antes que nada, disfruta del video completo. Repítelo todas las veces que quieras. Entra en contacto afectivo, intelectual y creativo con las personas que dan vida al video.





Luego, puedes interactuar con el video realizando las actividades que te propone este libro o imaginando nuevos y más creativos ejercicios.

Muchas de las actividades están diseñadas para que las realices en equipo, con tus compañeros de la escuela. Hay otras que te invitan a la reflexión, a pensar hacia adentro, a entrar en ti, a descubrir tus puntos de vista y tus sentimientos. Éstas las tendrás que realizar de manera personal y reflexiva.

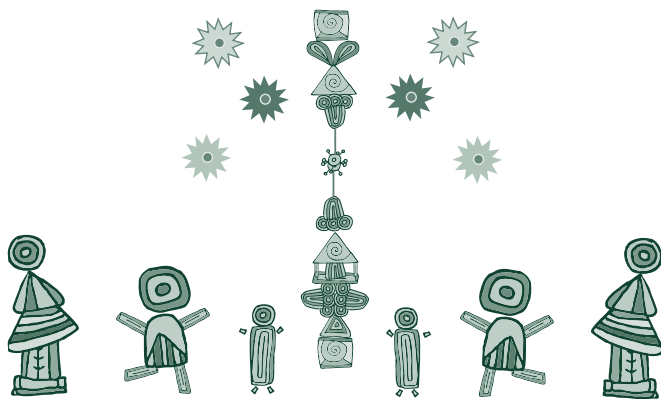
Para hacer los ejercicios recurre al cuadernillo cultural que, junto con el video, forma parte de este mismo paquete. Recurre también a los libros de tus bibliotecas escolar y de aula. Si puedes, usa *Internet* para ampliar tu información. Haz preguntas en tu casa.

Comparte tus inquietudes y reflexiones con niños, jóvenes y adultos amigos, cuéntales lo



que has aprendido y dales tu opinión, ofrécéles argumentos para sustentar lo que dices y, si se necesita, discute con respeto. Pídeles sus opiniones, ofrécéles tus puntos de vista, dialoga de manera intercultural con muchas de las personas que te rodean y, de manera indirecta, con los autores de libros, enciclopedias o videos, cuestionando con inteligencia sus argumentos.

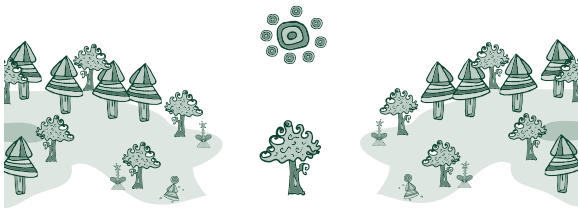
Si lo haces, estarás propiciando el surgimiento de una sociedad comunicativa en la que todos contemos nuestras cosas con claridad y escuchemos con atención las cosas de los otros. No olvides el importante papel que juegan el debate y el diálogo intercultural en la vida de los pueblos y en la construcción de la democracia y del conocimiento.





LOS BOSQUES MICHOACANOS

*Te invitamos a ver el video completo, y después la parte que se llama "Nacimiento de un volcán".
Entonces, realiza este ejercicio.*



Los bosques michoacanos son muy hermosos. Básicamente están formados por pinos, encinos y madroños. Son bosques fríos. Los cielos michoacanos son de un azul profundo y, con frecuencia, son atravesados por mariposas migrantes, gaviotas y águilas.

La vida de los bosques es intensa. El suelo está cubierto con abundante vegetación que, al descomponerse, produce un suelo fértil y saludable. La humedad de lagos, ríos y manantiales permite la vida de ranas, insectos,

serpientes y numerosos hongos diversos. Y los troncos y ramas de los árboles están habitados por hormigas, abejas, calandrias, jilgueros, ceniztos y gorriones con distintas voces y distintos cantos.

Por eso, por la belleza del paisaje y la intensidad de la vida, los dioses *p'urhépechas* decidieron quedarse a vivir para siempre en tierras michoacanas.



Los sonidos del bosque

Te invitamos a preparar pequeños aparatos que te permitan reproducir los sonidos del bosque.

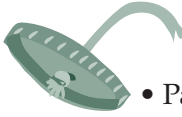
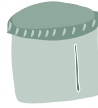
Necesitas:

- Cajitas y frascos cilíndricos de distintos tamaños y con tapa, hechos de metal o plástico grueso.
- Trozos de cordel o hilo grueso.
- Cinta adhesiva.



Sigue estos pasos:

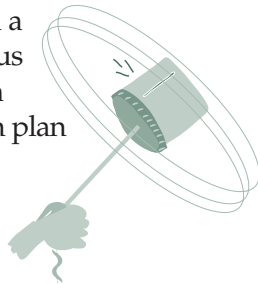
- Haz una sola ranura vertical y estrecha en el lado de la caja o frasco (si es de metal, pídele a un adulto que haga la ranura, para que no vayas a cortarte).



- Haz un agujerito pequeño en la tapa.
- Pasa el cordel por el centro de la tapa y hazle un nudo grande en la punta que queda dentro, para que no se suelte.
- Tapa la cajita o el frasco.
- Ponla a girar en el aire y escucharás un sonido parecido al sonido de las aves.
- Si quieres lograr un sonido agudo, usa una cajita chica, si quieres que el sonido sea grave, usa una caja más grande.



Puedes preparar un concierto de cantos diversos: invita a tus compañeros a tocar sus propias cajitas de manera organizada, siguiendo un plan predeterminado.

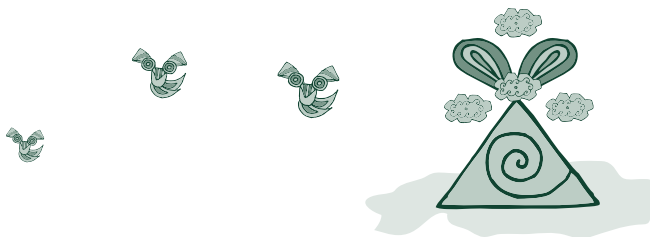




LOS VOLCANES

Te invitamos a ver el video completo, y después la parte que se llama "Nacimiento de un volcán".

Entonces, realiza este ejercicio.



El Parícutin

Así como el aire tiene sus tormentas y el océano sus olas, el interior de la Tierra tiene sus terremotos y erupciones volcánicas. La vida del interior de la Tierra es fascinante.

Nadie nunca ha podido llegar al centro de la Tierra. Únicamente podemos aprender de este centro a través de experimentos, suposiciones y mediciones hechas con instrumentos contemporáneos. Los científicos no ven el interior de la Tierra, lo escuchan y lo imaginan con base en lo que conocen.

Los investigadores aseguran que, a una profundidad de 40 kilómetros, la temperatura debe ser superior a los 1 250 grados centígrados. Si el agua hierve a 100 grados, ¿puedes imaginar cómo será una temperatura de más de mil grados?

Hace millones de años, la Tierra era una bola de fuego. Después, su corteza se enfrió, pero el interior permaneció incandescente. En ocasiones, debido a que bajo la superficie de la tierra (y del mar) ocurren rupturas y acomodados, brotan chorros de material incandescente que conocemos como lava. La lava emerge a través de los volcanes.

Nuestro planeta tiene lo que se conoce como “anillo de fuego”. Es una larga cadena de montañas muy altas entre las que se encuentran






abundantes volcanes. Este anillo comienza en Los Andes, en el sur de Chile, y corre hacia el norte hasta llegar a América Central para avanzar por la línea costera de México, Estados Unidos y Canadá. De ahí cruza al Pacífico asiático, pasa por Japón, Indonesia y llega a los mares del sur.

En el territorio mexicano tenemos numerosos volcanes. Los más conocidos son el Volcán de Colima, la Malintzin, el Pico de Orizaba, el Nevado de Toluca, el Iztaccíhuatl y el Popocatepetl. El Parícutin, que hizo erupción en Michoacán en el siglo pasado, y su pequeño compañero, el Zapichu, forman parte de esta cadena volcánica.

¿Puedes imaginar la sorpresa de los pobladores de San Juan Viejo cuando se dieron cuenta de que algo extraordinario estaba pasando en sus tierras? En el lugar en el que erupcionó el Parícutin no había monte alguno, había una superficie laborable en la que Dionisio Pulido, un campesino *p'urhépecha*, cultivaba su milpa.

Al ver que la tierra temblaba, Dionisio corrió a observar el fenómeno. Se quitó el






sombrero y lo dejó sobre el piso.
¡Entonces vio que su sombrero flotaba!
Era el aire caliente que salía del fondo de la tierra el que lo elevaba. Luego se abrió la tierra y, ante el asombro de todos, surgió el volcán arrojando, desde su centro, ríos de lava.

El ambiente se llenó de calor, lava, ceniza y vapor hirviente. Y los habitantes de San Juan el Viejo apenas tuvieron tiempo de huir llevando con ellos al Santo Patrón, al que sacaron del templo para ponerlo a salvo. La lava alcanzó también al vecino pueblo de Parangaricutiro.

No hubo muertos porque el volcán fue dando avisos paulatinos que alertaron a los pobladores. Todos se salvaron. Del pueblo sólo quedaron las torres de la iglesia que todavía pueden verse ahí: erguidas en medio de las rocas volcánicas.



El volcán duró activo nueve años más y después se apagó. Los habitantes de Parangaricutiro y de San Juan Viejo, al verse sin tierras, construyeron juntos una comunidad nueva en lo que se conoce como el Valle de Conejos: es San Juan Nuevo, población floreciente.

Bajo el volcán

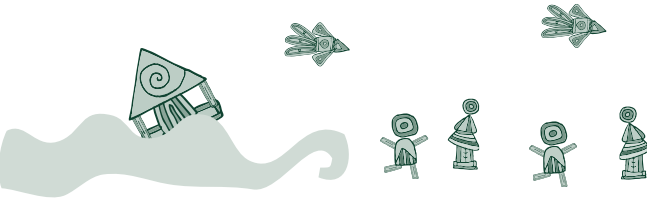
Los *p'urhépechas* se salvaron. Sin embargo, hay otras poblaciones del mundo que no han tenido tiempo de huir ante el embate de los volcanes. Un caso ejemplar es el de los habitantes de Pompeya que, en el año 79 AC (antes de Cristo) quedaron enterrados bajo las rocas y cenizas del Vesubio, hermoso monte de Italia.



En Pompeya, cuando ésta fue sepultada por el Vesubio, florecía una civilización magnífica que lentamente ha ido apareciendo ante nuestros ojos por las acciones de los investigadores, que con gran paciencia han quitado una a una las capas volcánicas para descubrir objetos y construcciones que nos indican cómo era la vida en aquella ciudad enterrada. Gracias al Vesubio, las personas del siglo XXI podemos conocer algunas facetas de la cultura que desarrollaron, hace más de veinte siglos, los habitantes de Pompeya, porque muchas de ellas quedaron petrificadas y, así, se conservaron.

Un cuento colectivo

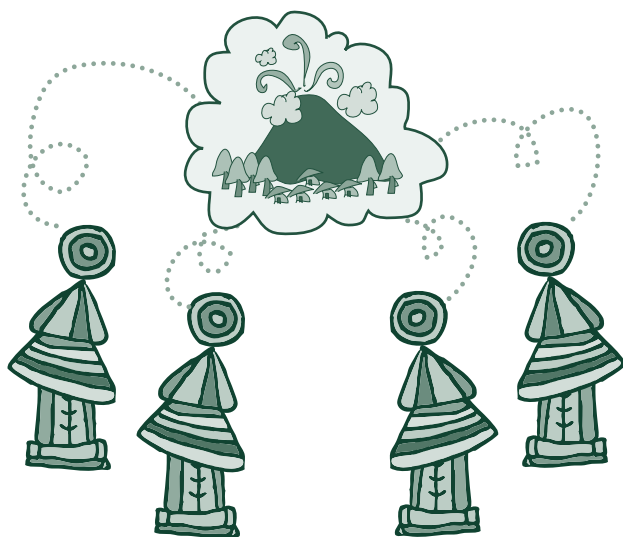
Junto con tus compañeros y compañeras formen equipos con tres o cuatro integrantes. Luego construyan un cuento colectivo que tenga como tema central la erupción del Parícutin. En su cuento ¿habría un protagonista o muchos protagonistas?, ¿en la historia aparecerían animales?, ¿alguno de los protagonistas



tendría talentos especiales?, ¿los hechos ocurrirían antes de la erupción, durante la erupción o después de la erupción?, ¿el cuento narraría hechos que ocurrieron antes, durante y después de la erupción?, ¿vendrá alguien de fuera a resolver los problemas?, ¿entrarían en juego otros elementos de la naturaleza además del volcán mismo?, ¿habrá momentos de miedo?, ¿tendrá un final feliz?, ¿tendrá un final triste?, ¿tendrá un final abierto? Muchas veces ocurre que, cuando un autor empieza a escribir un cuento, no sabe bien cómo terminará porque, a veces, es el cuento mismo el que dice

hacia dónde giran los acontecimientos. Echen a volar la imaginación y desarrollen con libertad el cuento.

Cuando terminen conviertan su texto en libro. Escriban la historia sobre un papel limpio y resistente, ilústrenla y encuadérnenla. Si es posible, hagan un ejemplar idéntico para cada uno de los participantes, para que cada uno de los coautores se lleve a casa un ejemplar propio. Y, por supuesto, hagan otro ejemplar para dejarlo como regalo en su biblioteca de aula.





LAS COOPERATIVAS

*Te invitamos a ver el video completo, y después la parte que se llama "Nacimiento de un volcán".
Entonces, realiza este ejercicio.*



Los p'urhépechas que sobrevivieron a la erupción del Parícutin, fundaron juntos una sola comunidad: San Juan Nuevo.

Como ya vimos, los fundadores de San Juan Nuevo venían de dos poblados distintos: San Juan Viejo y Parangaricutiro. Pero tenían muchas cosas en común: ambos tenían el bosque como entorno natural, sabían trabajar la madera y pertenecían a la cultura p'urhépecha, es decir, hablaban la lengua p'urhépecha, compartían una misma historia, tenían ritos y costumbres semejantes y habían sido expulsados de sus tierras por las cenizas y la lava del Parícutin.

Como estaban conscientes de sus semejanzas, los fundadores de San Juan Nuevo decidieron iniciar otra etapa de sus vidas compartiendo un proyecto. Fundaron una cooperativa maderera para cuidar juntos el bosque que los rodeaba, extraer con sabiduría los árboles adecuados, trabajar la madera y vender sus productos.

También para repartirse entre todos, de manera igualitaria, las ganancias.

Con el paso del tiempo, esta cooperativa se ha convertido en un modelo de acción para otras comunidades rurales. Incluso ha ganado premios internacionales por su gran organización y por los productos que ofrece: tablones, polines, planchas de triplay, muebles y juguetes, como el camión con el que juega en el video el hermanito de Alejandro.

¿Conoces alguna cooperativa? ¿En tu comunidad hay algún grupo de trabajadores organizados para

producir entre todos un producto y llevarlo al mercado?

¿Alguno de tus familiares, amigos o vecinos trabaja en una cooperativa? ¿Alguno



de los productos que usas o conoces fueron elaborados en una cooperativa?

Los objetos que pueden producir las cooperativas son innumerables: pan, bolsas, juguetes, frutas enlatadas, ungüentos medicinales, velas, ropa, libros, tortillas a granel, pigmentos, perfumes o muebles para las oficinas y las casas.

Para que una cooperativa funcione, es necesario que sus miembros tengan confianza unos en los otros, se respeten, crean en su palabra y estén dispuestos a trabajar persiguiendo un fin compartido. Es necesario que todos tengan claro los productos que harán, la manera en la que conseguirán los recursos y también la manera en la que se dividirán las ganancias.

Las cooperativas, para organizar sus proyectos, tienen que pensar en las materias primas, las máquinas y aparatos que usarán, los espacios que necesitarán y los servicios indispensables (luz, agua, drenaje, acceso a caminos y carreteras, permisos especiales...).



Además de producir ganancias económicas, las cooperativas fortalecen las identidades de las personas y de los grupos, los lazos sociales y los vínculos comunitarios.

Lo mismo ocurre en la escuela, los proyectos compartidos fortalecen las relaciones y construyen amistades. Tal vez por eso sea que los equipos de deporte son tan populares en la vida escolar: porque, como requieren de confianza, participación, destreza, respeto y esperanza, fortalecen las identidades de los estudiantes y fortifican sus relaciones interpersonales.



Diseña una cooperativa imaginaria



Reúnete con cuatro compañeras y compañeros para formar un equipo de trabajo. Dialoguen acerca de las cooperativas y de las ventajas que tiene trabajar de manera organizada.

Si es posible, visiten una cooperativa real y platicuen con sus miembros. Háganles preguntas diversas: ¿qué producen?, ¿quiénes les compran lo que producen?, ¿qué materias primas utilizan?, ¿de dónde las traen?, ¿cómo se organizan?, ¿qué hace cada uno?, ¿qué procesos siguen para la producción?, ¿dónde aprendieron lo que saben?, ¿habían trabajado antes de manera individual?, ¿cómo se sienten trabajando de manera cooperativa?, ¿la cooperativa enfrenta algún problema?, ¿qué problemas enfrenta?, ¿cómo los piensan solucionar?, ¿conocen otras cooperativas parecidas a la suya?, ¿cuándo se fundó la cooperativa?, ¿tienen relaciones con otras cooperativas semejantes?





Con toda la información reunida, regresen a la escuela y comenten en grupo lo que escucharon, lo que vieron, lo que aprendieron y algunos de los sentimientos que tuvieron durante la visita. Escuchen lo que dicen los miembros de otros equipos y háganles preguntas y comentarios. Si dialogan con libertad, van a ver cómo cada uno de ustedes tiene algo distinto que decir, porque las personas somos diversas y, aunque estemos en un mismo lugar, percibimos cosas distintas porque observamos desde distintos puntos de vista y tenemos distintos intereses que nos llevan a fijarnos más en unas cosas que en otras.

Después de poner en común los resultados de la visita, por equipos, imaginen algo que quieran producir de manera cooperativa (de manera imaginaria) y hagan un diseño sencillo en el que describan lo más esencial de su cooperativa. Para que el ejercicio resulte menos complejo, diseñen una empresa que venda un solo producto.

En las siguientes páginas te proponemos un formato sobre el que puedes diseñar tu cooperativa imaginaria. Si sientes que algo le falta, añádelo. Es sólo una propuesta, tal vez tú tengas otras ideas y quieras diseñar tu propio formato. Tienes toda la libertad de hacerlo.

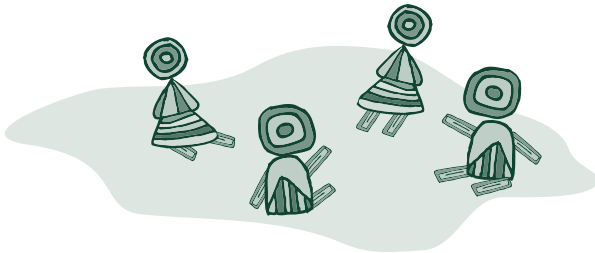




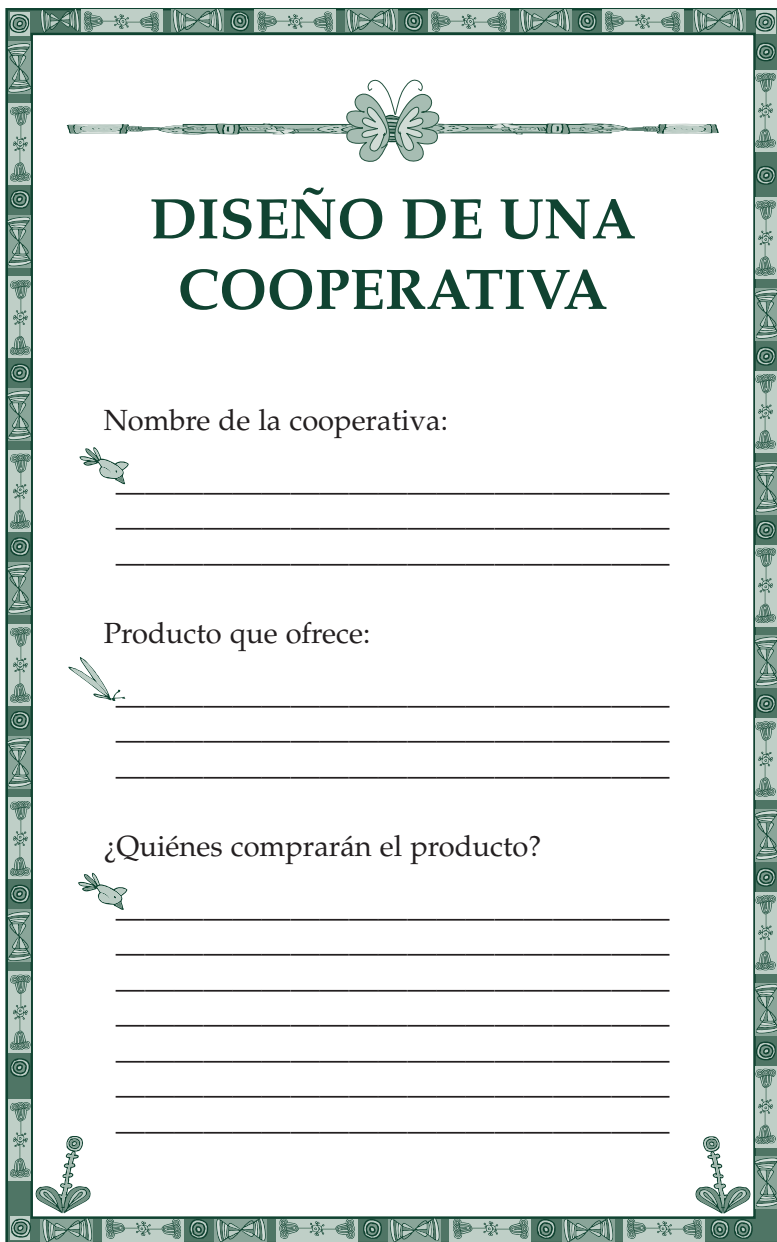
Cuando tú y tus compañeros de equipo terminen el diseño, preséntenlo en grupo para que los otros lo conozcan y pídasen a los otros equipos que presenten los suyos. Comenten sus proyectos.



¿Se repitió algún proyecto?, ¿todos los proyectos fueron distintos?, ¿algún equipo decidió producir algo que tú no conocías, un producto desconocido? Dialoguen acerca de las razones por las que eligieron esos productos y acerca del esquema escrito que produjeron. Cuando terminen esta charla, con todo lo que han aprendido, imaginen qué otros proyectos podrían diseñar si tuvieran que hacer este mismo ejercicio otras dos o tres veces.


Reflexionen acerca de cómo la experiencia y el conocimiento abren nuevos horizontes, nuevas posibilidades.






DISEÑO DE UNA COOPERATIVA


Nombre de la cooperativa:





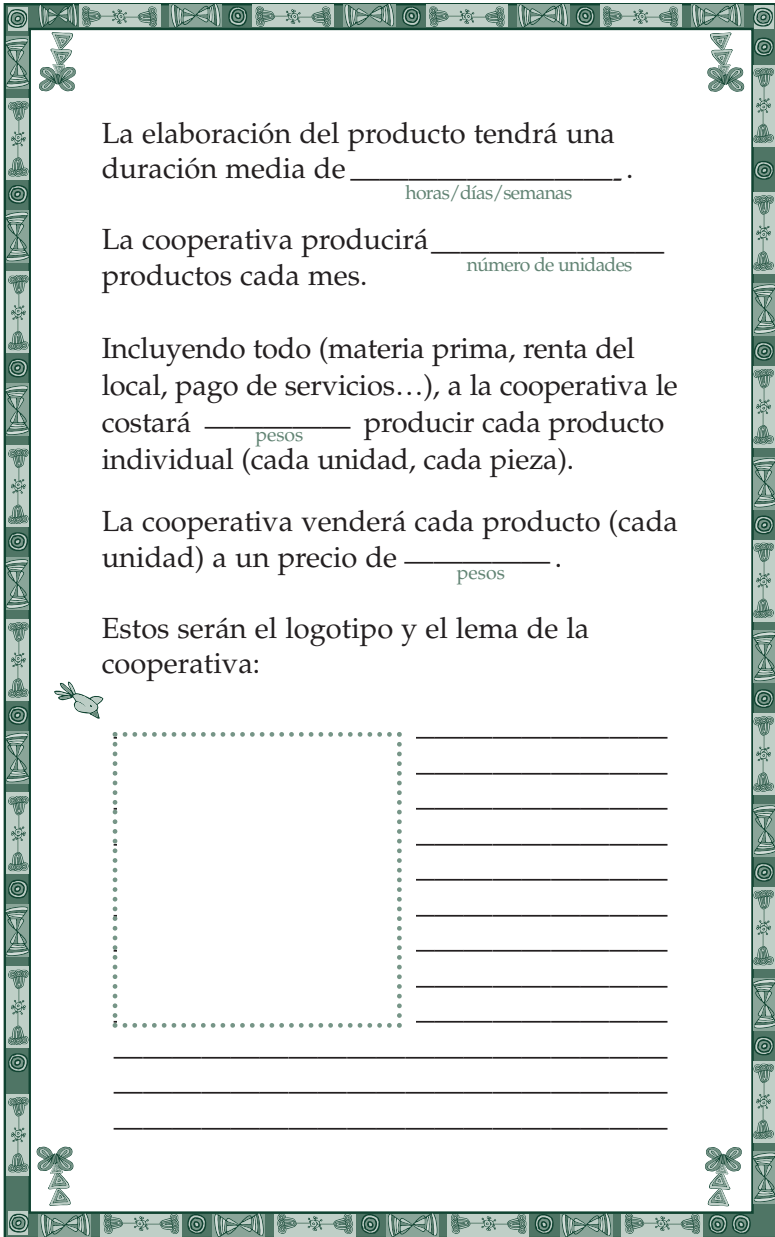
Producto que ofrece:



¿Quiénes comprarán el producto?








La elaboración del producto tendrá una duración media de _____ .
horas/días/semanas

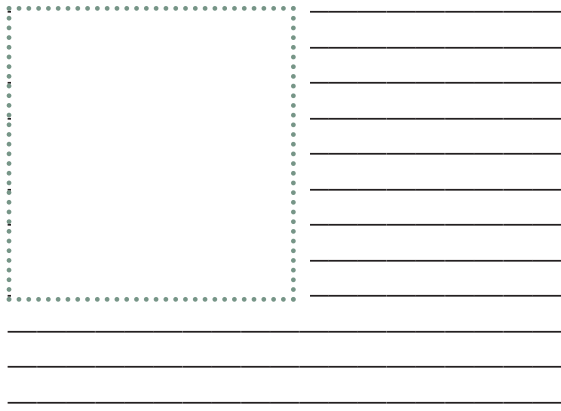
La cooperativa producirá _____
productos cada mes. número de unidades

Incluyendo todo (materia prima, renta del local, pago de servicios...), a la cooperativa le costará _____ pesos producir cada producto individual (cada unidad, cada pieza).

La cooperativa venderá cada producto (cada unidad) a un precio de _____ pesos .

Estos serán el logotipo y el lema de la cooperativa:





Éste será el anuncio comercial de la cooperativa:

Si tomamos en cuenta que, como ya se dijo, el costo de producción por unidad es de _____ y que cada unidad se venderá en ^{pesos} _____ , cada unidad producida y vendida ^{pesos} generará una ganancia de _____ pesos .

Como la cooperativa piensa producir _____ ^{cantidad} unidades al mes y la ganancia por unidad es de _____ ^{pesos} , la cooperativa ganará _____ ^{pesos} al mes.

Tomando en cuenta que la cooperativa está integrada por _____ personas (incluyendo el director y los administradores) y considerando que la ganancia mensual es de _____ , cada uno de los socios ganará _____ al mes.

La cooperativa trabajará de lunes a viernes desde las _____ hasta las _____ .

Los trabajadores tendrán cada día laboral _____ minutos para descansar y tomar sus alimentos.

Los trabajadores tendrán _____ días de vacaciones al año.





EL SECRETO DEL MAQUE

*Te invitamos a ver el video completo, y después la parte que se llama "Maque, un arte antiguo".
Entonces, realiza este ejercicio.*

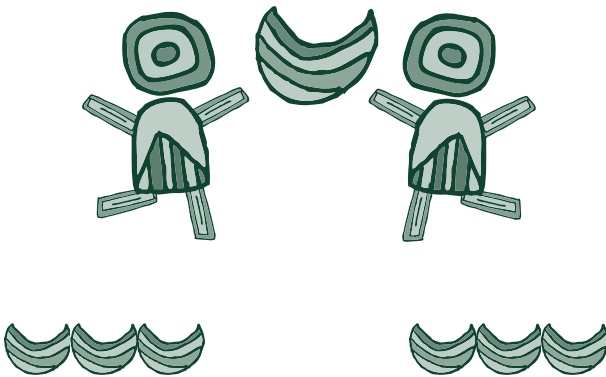


Como puedes ver en el video, el maque es un arte antiguo. Dice Alejandro que los investigadores han encontrado jícaras que fueron hechas hace unos 2 500 años. El arte del maque es un arte que desarrollaron los p'urhépechas antiguos.

A este arte también se le conoce como arte del laqueado. Por lo que nos cuenta Alejandro, el trabajo del laqueado consiste en añadir color a las jícaras que se hacen de madera o de bules, también conocidas como guajes.

El secreto del laqueado está en una fórmula secreta que las familias transmiten a sus descendientes de manera cuidadosa, de generación en generación. De este secreto sólo sabemos que para la laca se usa tierra roja de Michoacán, llamada charanda, que se talla con un aceite misterioso hecho con semillas de chía y polvo de ciertos gusanos cuyo nombre ignoramos.

Esto de transmitir fórmulas secretas de generación en generación es común en algunas familias. Por ejemplo, hay familias que guardan con celo la fórmula del mole, otras no quieren decir cómo preparan los chiles en nogada, y es muy frecuente encontrar personas que hornean pasteles



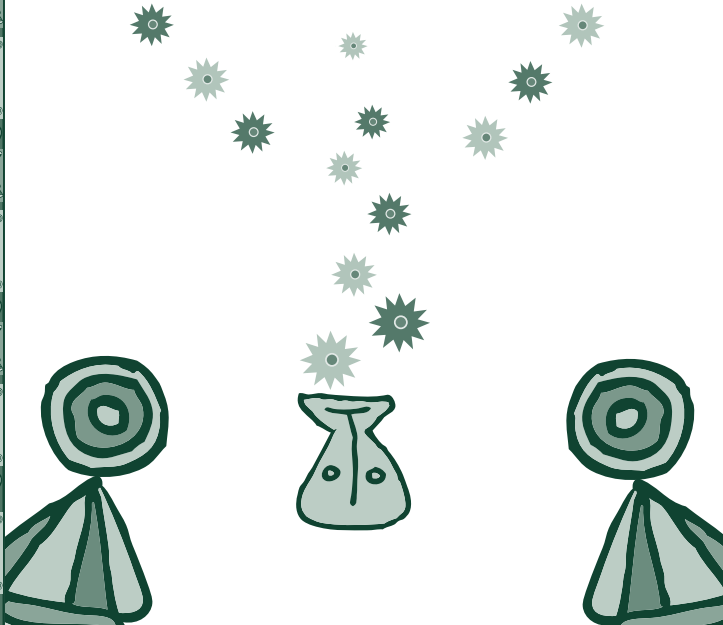
exquisitos y que guardan sus recetas debajo de la almohada. También hay productores de ungüentos medicinales que no dicen sus fórmulas y es sabido que los fabricantes de perfumes más renombrados ni siquiera tienen escritas sus fórmulas por temor a que alguien pueda encontrarlas: las guardan en su memoria y sólo las transmiten a sus descendientes, para que el perfume siga siendo exclusivo por muchos años.



Hay elementos de las culturas que son públicos, todos los interesados pueden conocerlos. Otros elementos son privados, sólo pueden ser conocidos por los miembros de las comunidades. Esto permite a las personas que forman los grupos humanos tender lazos interpersonales que trasciendan el tiempo. También les permite mantener un admirable orgullo por los descubrimientos que sus antepasados lograron.

¿Hay alguna receta secreta en tu familia?

Investiga. Es posible que en tu familia existan algunas fórmulas secretas. Pregunta a tus parientes. Es evidente que si las recetas o las fórmulas son secretas, no te las van a decir. Esto es natural. Pero, en cambio, sí pueden contarte de qué se trata la fórmula secreta en cuestión, de qué rama de la familia viene, quiénes son los que la conocen y por qué fueron ellos y no otros los elegidos para dar vida al secreto.



Comparte con tus compañeros y con tus compañeras lo que encuentres y comprueba que, en casi todas las familias, hay recetas secretas.



De abajo hacia arriba

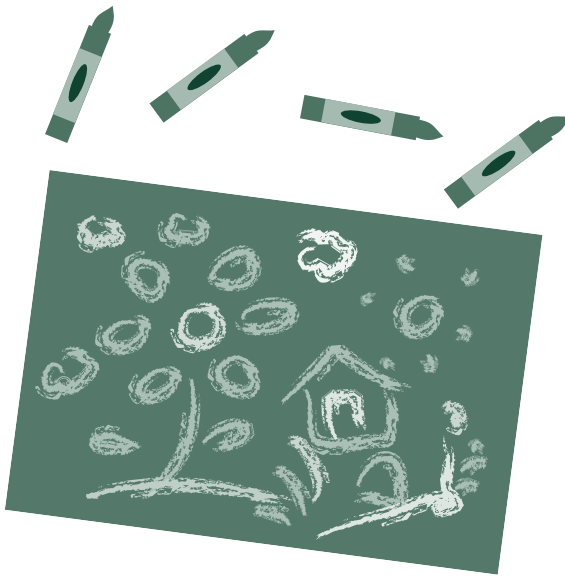
Como te explica el video, los colores que los artesanos ponen en las jícaras laqueadas se colocan encima de huecos tallados sobre la madera o el bule. El color pasa de arriba a abajo.

Pero el color también puede venir de abajo hacia arriba. Te invitamos a comprobarlo al seguir estos pasos:

- Consigue un papel blanco y grueso.
- Llénalo con pintura de crayolas: haz rayones y manchas de distintos colores hasta que la superficie quede completamente cubierta. Mientras más color pongas y más gruesa esté la capa de crayola, mejor quedará tu trabajo.



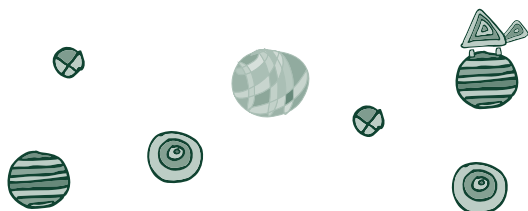
- Después, con un pincel, cubre toda la superficie del papel con tinta china negra y espera a que seque.
- Finalmente, talla el papel con una punta de metal. Dibuja con tus tallas flores, pájaros, casas, coches, puentes, edificios o montañas. Dibuja lo que quieras. Vas a ver cómo aparecen muchos colores diferentes en tu trabajo.





PELOTA CON ALMA

*Te invitamos a ver el video completo, y después la parte que se llama "Juegos p'urhépechas".
Entonces, realiza este ejercicio.*



Como tú sabes, en materia de juego la imaginación no tiene límite. En muchos de los videos del proyecto *Ventana a mi comunidad*, seguramente has visto algunas pelotas diversas. Los chontales de Tabasco las hacen con listones de cañita enrollados hasta formar una bola, los tseltales y tsotsiles de Chiapas hacen pelotas tejidas a gancho rellenas con arena o semillas finas, hay otras pelotas que se hacen con vejigas de animales llenas de agua.



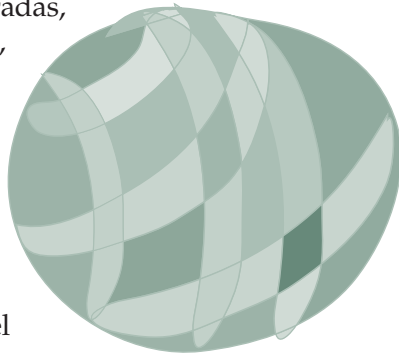


Es que el juego es universal, vive en todas las culturas de la Tierra y, para el juego, las pelotas resultan indispensables.

Como viste en el video, los niños *p'urhépechas* hacen sus pelotas así: consiguen una pelota de esponja, la envuelven con manta y luego le enrollan tiras de tela de algodón hasta que obtienen el tamaño preciso. Entonces, amarran todo esto con un mecate delgado.

Con alma y sin alma

Haz una pelota enrollando tiras de tela amarradas, pero así nada más, sin pelota de esponja al centro. Juega con ella y observa su comportamiento.

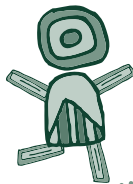


Después haz otra pelota siguiendo el mismo proceso que siguen los *p'urhépechas*, no olvides poner al centro una pelota de esponja. Juega con ella, observa su comportamiento y compáralo con

el comportamiento de la pelota hecha sólo con tela y mecate.

Si tienes la oportunidad, investiga, con el apoyo del maestro o la maestra de física de una secundaria, por qué tienen distinto comportamiento las dos pelotas que fabricaste.

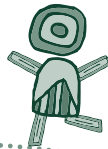
A la hora del recreo, juega fútbol con tus compañeros. En el primer tiempo usen la bola que no tiene alma de esponja. En el segundo tiempo utilicen la otra, la que tiene la pelota de esponja al centro. ¿Qué tiempo resultó más divertido? ¿Por qué?



Ahora juega basquetbol: primero con una pelota y luego con la otra. ¿Con cuál te resulta más fácil encestar? ¿Por qué?

¿Si jugaras golfito, cuál pelota resultaría mejor?
¿Qué pelota elegirías para jugar boliche? Y para tirar a un círculo pintado en el piso, ¿cuál escogerías?

Así son las cosas: en todo existe una especialización, una mejor manera de hacer las cosas, una técnica precisa. Esto pasa también en una de las más recomendables actividades de la vida: el juego en grupo, el juego entre pares.

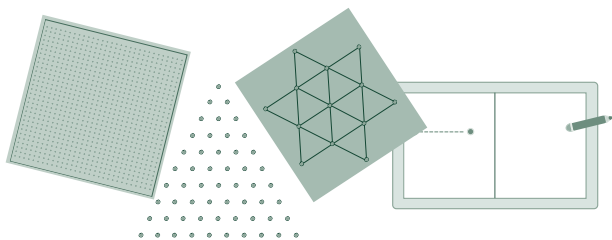




JUEGOS DE MESA

Te invitamos a ver el video completo, y después la parte que se llama “Juegos p’urhépechas”.

Entonces, realiza este ejercicio.



En el video puedes ver cómo los niños *p’urhépechas* tienen un tablero que ellos mismos hicieron. Están jugando un juego tradicional que se llama *k’uillichi* y consiste en recorrer, en el menor número de tiros posible, todas las rutas marcadas, evitando caer en los puntos rojos. Quien cae en estos puntos “se quema” y tiene que regresar al punto de partida para comenzar el camino desde el principio.

Si detienes el video, puedes copiar el tablero de este juego para jugarlo con tus compañeros. En las bibliotecas de aula, formando parte de la colección *Astrolabio*, hay un libro que se llama *El k'uillichi*, también de ahí puedes copiar el tablero.

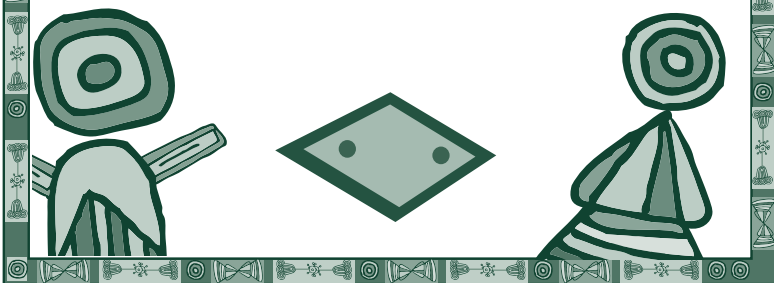
Los juegos de mesa permiten a las personas reunirse, conversar, pasar un rato amable, divertirse y sentir que pertenecen a un grupo humano. Por eso son tan populares.

Todos y cada uno de los juegos de mesa son inventos de las personas. Algunos inventos se vuelven más famosos que otros y algunas personas hacen versiones comerciales de algunos de los juegos inventados, para venderlos. Pero todos son inventos y muchos de los juegos de mesa pueden jugarse sobre tableros hechos por los mismos jugadores. ¿Has inventado alguna vez un juego de mesa? ¿Te gustaría inventarlo?



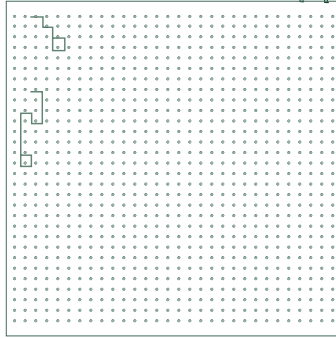
Algunos juegos tienen mayor grado de dificultad que otros. Algunos necesitan mucho tiempo, otros pueden jugarse en un periquete. Y casi todos necesitan un tablero, dados y algunas fichas que permitan marcar los pasos que cada equipo o cada jugador van dando. En el caso de los niños *p'urhépechas*, las flores de diferentes colores hacen la función de fichas y los palitos marcados y de distintos colores funcionan como dados.

En estas páginas te mostramos algunos tableros. Si los reproduces sobre un cartón, un papel o un suelo de tierra húmeda y bien apisonada, puedes jugar con tus compañeras y compañeros de escuela y compartir con ellos la suerte, la astucia, la inseguridad, la sorpresa, el triunfo o la derrota que acompañan siempre a los juegos aquí y en cualquier sitio de la Tierra.



Timbiriche en cuadro

- Por turnos, cada jugador une dos puntos (no se vale unirlos en diagonal). Cuando un jugador logra hacer una casilla cerrada,



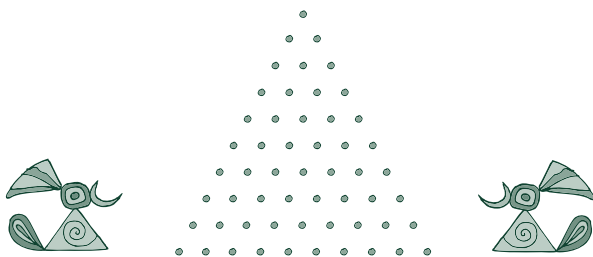
escribe en ella la inicial de su nombre y consigue un nuevo tiro. El que cierra una casilla tiene un doble turno.

- Se trata: a) de conseguir el mayor número posible de casillas; b) de no permitir que, gracias a la jugada propia, el otro consiga cerrar un cuadro.
- El juego termina: a) cuando se acaba el tiempo; b) cuando todas las casillas del tablero han sido tomadas.
- Gana quien tenga más casillas cerradas cuando el juego se acaba.



Timbiriche en triángulo

- Se juega igual que el timbiriche en cuadro pero, en este caso, se trata de formar triángulos.
- Además de los triángulos que se forman al unir tres puntos, los jugadores pueden formar triángulos mayores formados por tres triángulos previamente marcados con sus iniciales. Para esto, los tableros necesitan tener muchos puntos, para abrir las posibilidades.

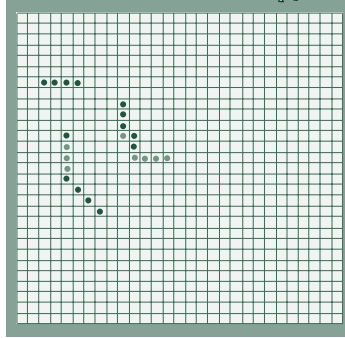


Cuatro en línea

- Por turnos, cada jugador coloca una ficha propia en uno de los puntos que marca el tablero, intentando colocar cuatro fichas en línea, una seguida de la otra, sin interrupciones. Se vale hacer líneas horizontales, verticales e inclinadas, en diagonal.

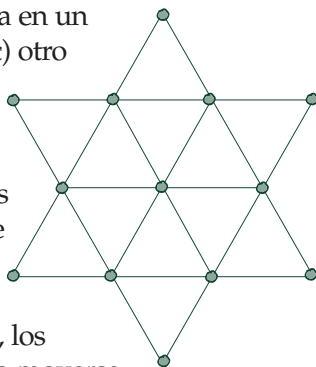


- Se trata de preparar distintas jugadas poco a poco: a) para distraer al contrincante y evitar que obstaculice las líneas propias colocando sus fichas en las líneas que se están formando; b) para contar con distintas alternativas abiertas en caso de que el contrincante obstaculice las propias jugadas.
- Los jugadores hacen dos tipos de jugadas: a) unas constructivas que vayan formando líneas en el tablero; b) otras ofensivas que obstaculicen, que corten las líneas que el contrincante está preparando.
- El juego termina: a) cuando se acaba el tiempo; b) cuando todos los puntos del tablero han sido tomados.
- Gana quien, al final del juego, tenga más líneas formadas con cuatro fichas propias seguidas.



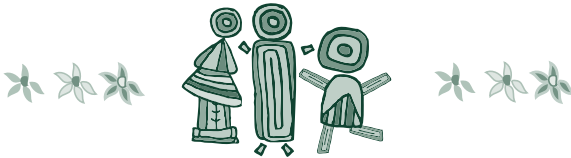
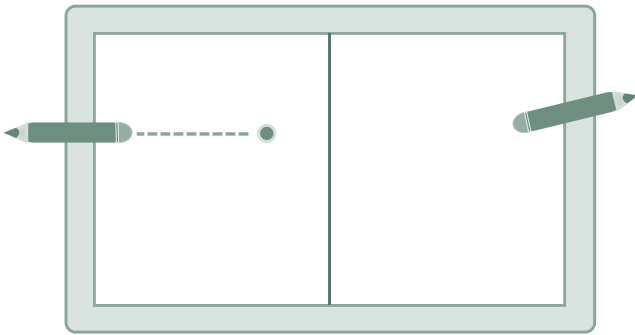
Los conejos y el zorro

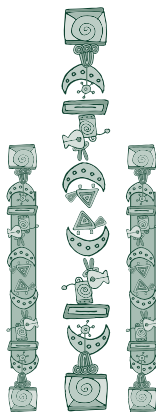
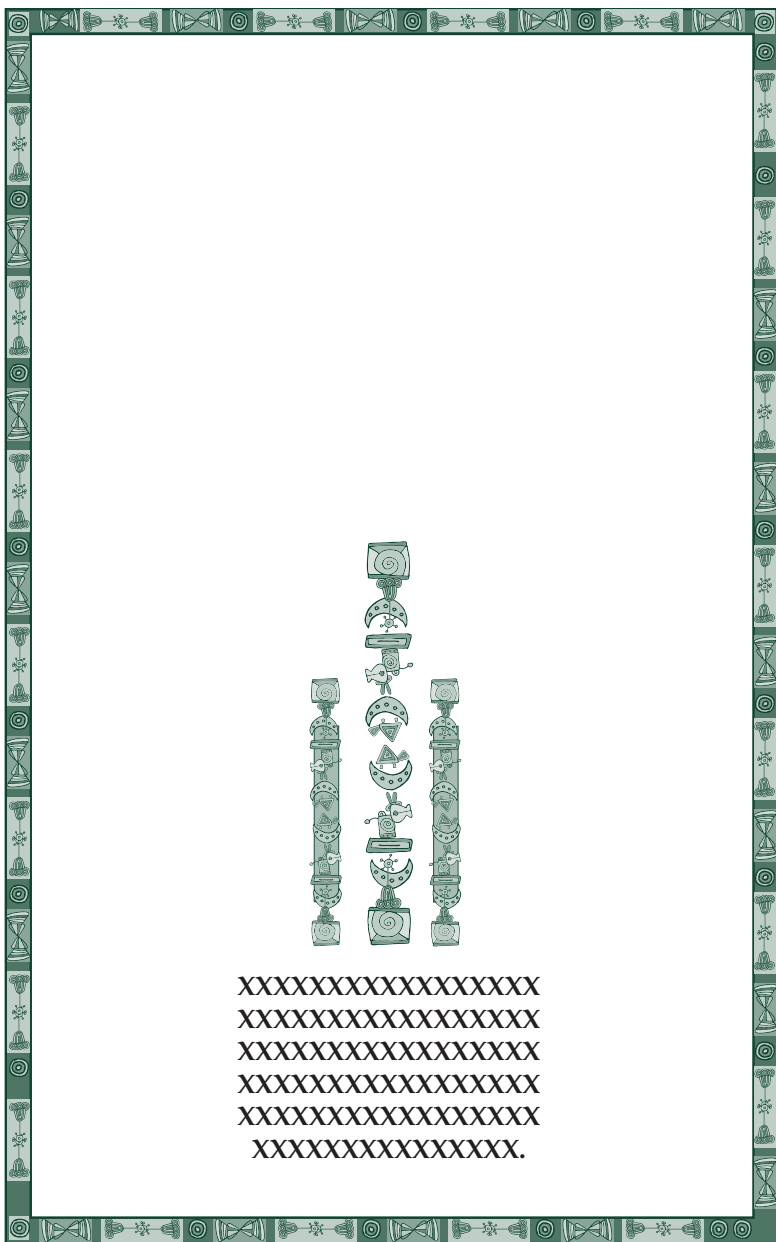
- Un jugador tiene una sola ficha (el zorro), el otro jugador tiene siete fichas (los conejos).
- Por turnos, ambos pueden moverse de punto a punto en la dirección que quieran y el zorro puede saltar sobre los conejos (de punto a punto y sobre las líneas de la estrella) para comérselos.
- a) Un conejo salta al tablero;
b) el zorro se coloca en un punto adyacente; c) otro conejo salta al tablero; d) el zorro se mueve...
e) cuando todos los conejos están sobre el tablero, comienza la cacería: por turnos, los conejos empiezan a moverse de punto a punto mientras el zorro trata de comérselos saltando sobre ellos.
- El juego termina: a) cuando el zorro se come cuatro conejos; b) cuando tres conejos o más logran rodear al zorro y lo dejan sin posibilidad de moverse.



Tenis plano de mesa

- Es un juego para dos jugadores. Se juega con una tapa de refresco rellena de plastilina, papel mojado o barro (para que pese) y un par de lápices con goma.
- Cada jugador se coloca en uno de los lados de la cancha y, como si se tratara del juego del billar, golpea la tapa con la goma de su lápiz, para enviarla a la cancha vecina. Sólo puede dar un golpe en cada turno. El contrincante, cuando ve la tapa sobre su cancha, la golpea para devolverla a la cancha vecina.





XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX