

VENTANA A MI COMUNIDAD

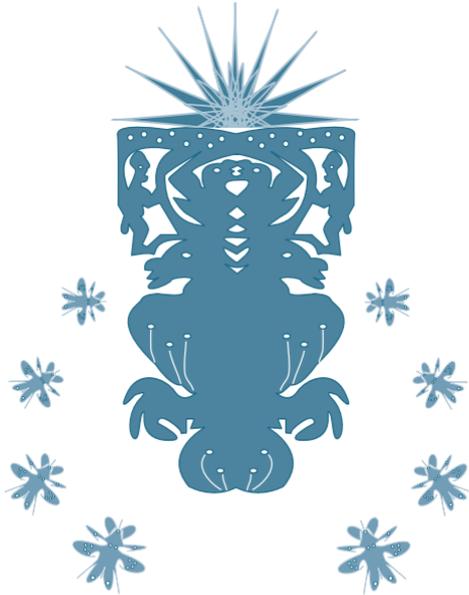
Esta segunda edición fue reproducida en el marco del convenio de colaboración celebrado entre la Comisión Nacional para el Desarrollo de los Pueblos Indígenas y la Secretaría de Educación Pública.

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 HÑÄHÑU
Fichas de recreación y trabajo



SEP
COORDINACIÓN GENERAL DE
EDUCACIÓN INTERCULTURAL Y BILINGÜE

Primera edición, 2005
Segunda edición, 2006

Luz Chapela
Autora

Rodrigo Vargas
Diseño de la colección, portada e ilustración

Alfonso Rangel
Diseño gráfico

Raquel Ahuja, Ernestina Loyo y Erika Romero
Coordinación 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

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

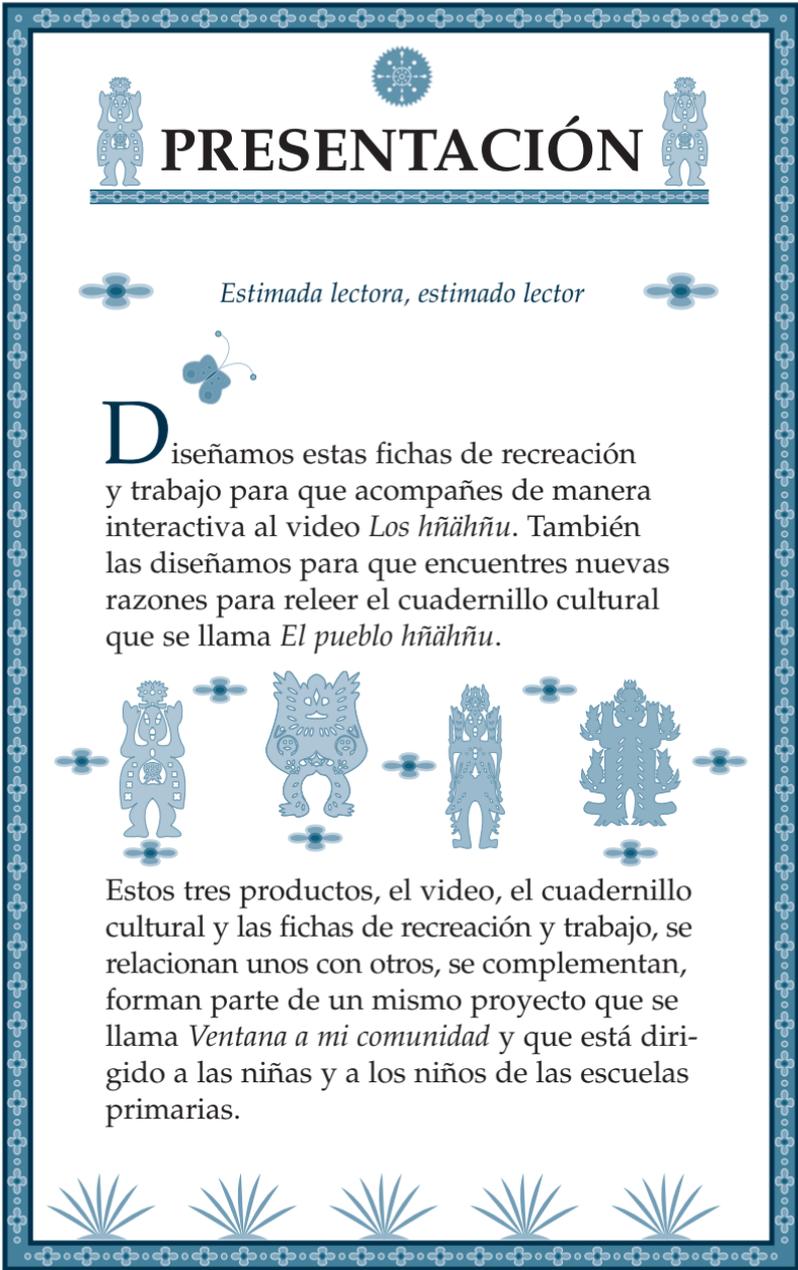
ISBN 970-814-165-8 (segunda edición)
ISBN 968-5927-35-9 (primera edición)

Impreso y hecho en México

ÍNDICE

➤ Presentación	6
➤ Papel de papel	10
➤ Un concierto a golpes	17
➤ Dibujos recortados	22
➤ Historias en papel	28
➤ El pastoreo	33
➤ Las regiones secas	40
➤ El nopal y el maguey	43
➤ Un cuento	56





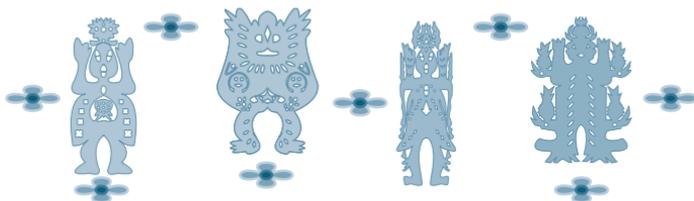
PRESENTACIÓN



Estimada lectora, estimado lector



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



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* y que está dirigido a las niñas y a los niños de las escuelas primarias.



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.



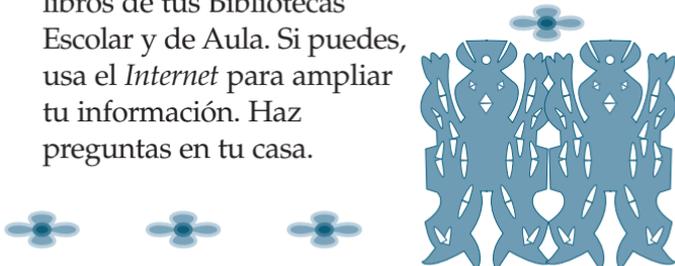


Te hacemos una sugerencia: antes que nada, disfruta del video completo. Repítelo todas las veces que quieras. Entra en contacto afectivo, intelectual y creativo con el mundo de vida y trabajo comunitario que te presenta el video.

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

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 en silencio.

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 el *Internet* para ampliar tu información. Haz preguntas en tu casa.

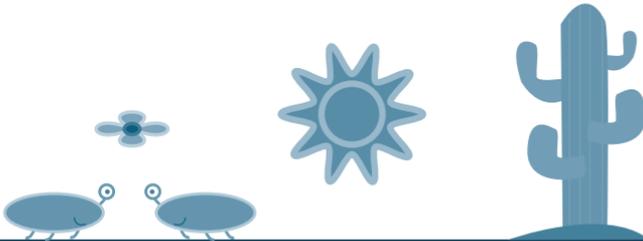




Comparte tus inquietudes y reflexiones con niños, jóvenes y adultos amigos, cuéntales lo que has aprendido y dales tu opinión, ofréceles

argumentos para sustentar lo que dices y, si se necesita, discute con respeto. Pídeles sus opiniones, ofréceles 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.





PAPEL DE PAPEL

*Cuando hayas visto el video al menos dos veces,
vuélvelo a ver y deténlo cuando termine
el capítulo que se refiere al papel amate.
Entonces, realiza este ejercicio.*

Allá en la serranía, entre laderas cubiertas de pinos, encinos y oyameles, se escucha el golpeteo de San Pablito Pahuatlán. Todos lo pueden oír porque el eco de los montes lo repite con insistencia.

Así comienza el video *Los hñähñu* que te invita a conocer algunos oficios milenarios de algunas comunidades hñähñu que viven en distintas regiones del territorio mexicano.





Como puedes ver, el video explica todo el proceso completo que sigue una comunidad para producir el famoso papel amate que muchos conocen porque lo han visto en las tiendas de artesanías, en los mercados o en las calles, en manos de vendedores hñähñu que lo llevan a las ciudades desde sus localidades.

El papel amate tiene este nombre porque, generalmente, se fabrica con la corteza de un árbol que se llama amate. Pero en San Pablito, no usan este árbol. Los hñähñu de San Pablito hacen su papel con la corteza de un árbol que en su región se conoce como jonote colorado. De todos modos, debido a la técnica de preparación, se le llama papel amate, aunque esté hecho con jonote.



Lo primero que hay que hacer es conseguir una fibra que se saca de la corteza del jonote colorado y que se remoja en agua de cal y ceniza. Hilos de fibra remojada se extienden sobre una tabla muy lisa para



formar una cuadrícula y luego llega el momento cumbre: ¡el golpeteo de la fibra! Con una piedra lisa, las personas golpean con ritmo, casi con dulzura, el jonote para que los golpes estallen la fibra y, así, todos los cuadritos se cubran con una fina pasta hasta formar una lámina continua sobre la tabla.

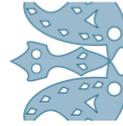


Las láminas extendidas sobre las tablas de madera, se ponen a secar al sol en posición inclinada, para que escurra la humedad y el papel seque.

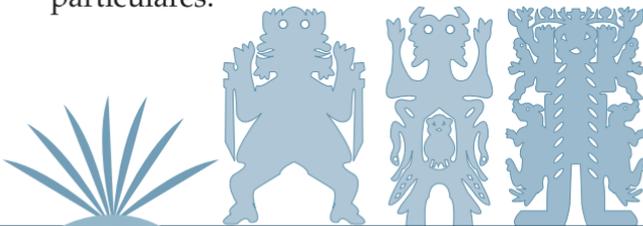
Al final, cuando todos han hecho su parte: cuando el jonote ya ofreció su fibra, cuando los preparadores ya la remojaron y lavaron, cuando los golpeadores ya realizaron su trabajo, cuando el sol con su calor secó la pasta, con cuidado se desprende de la tabla un hermoso pliego de papel amate recién hecho, recién creado.



Esta técnica es ancestral. Esto quiere decir que la conocen los ancestros de los ancestros de los ancestros de las personas hñähñu que viven en San Pablito Pahuatlán allá en la serranía. Es un conocimiento antiguo que los hñähñu transmiten de generación en generación a sus descendientes, para que nunca se olvide, para que siempre forme parte de la vida de las comunidades.



Las maneras que tienen las personas de organizarse para trabajar, las técnicas que conocen, las maneras en las que usan sus recursos naturales (en este caso la corteza del jonote, el agua y el sol), los usos que dan a los productos de su trabajo, son elementos que forman parte de lo que conocemos como la cultura de los pueblos. Todos los pueblos tienen cultura, todos los pueblos trabajan, pero cada uno tiene maneras especiales de trabajar. Por eso, existen numerosas y diversas culturas sobre la Tierra, todas con sus rasgos específicos, particulares.





Papel de papel



Para que experimentes la sensación de producir papel, y para que reflexiones acerca de algunos aspectos de la vida diaria del pueblo hñähñu, te invitamos a que hagas tu propio papel. La materia prima que vas a usar no es el jonote colorado, vas a usar periódico viejo como materia prima, vas a hacer papel de papel.

Recorta en trocitos pequeños uno o dos pliegos de papel periódico y remójalos durante unas tres o cuatro horas. Luego, escurre el exceso de agua y amasa el papel con tus manos, como si estuvieras amansando masa para tortillas o para pan.

Luego, consigue una superficie muy lisa.

Elije algunos elementos decorativos: pequeños pétalos de flor, hojas tiernas o granitos de trigo, por ejemplo, y ponlos a remojar.



Coloca sobre la superficie lisa bolitas muy húmedas de masa de papel (como del tamaño de un chícharo). Pon las bolitas



sobre la superficie, alejadas un centímetro y medio unas de las otras, de tal manera que la superficie lisa quede cubierta por una cuadrícula hecha con bolitas.



Consigue una piedra con una cara plana.



Entonces, inicia el golpeteo. Usa la piedra para aplastar, con su cara plana, las bolitas y para lograr que la masa de periódico se extienda y cubra toda la superficie lisa. Consigue que toda la superficie tenga el mismo grosor, evita zonas más delgadas que otras y no dejes ningún hueco.

Decora la superficie que lograste con los elementos decorativos que remojaste. Humedécete los dedos y con delicadeza, incorpora los elementos decorativos que remojaste al papel recién aplastado, para que la superficie quede adornada a tu gusto.

Entonces, coloca la superficie lisa con la masa aplanada en posición inclinada, para que escurra el exceso de agua. Colócala bajo

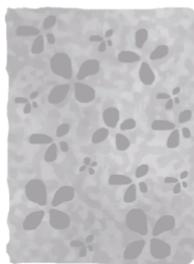




los rayos del sol, para que la masa seque. Cuando la masa aplastada y decorada esté completamente seca, despréndela con mucho cuidado de la superficie lisa. En las manos tendrás un pliego de papel completamente liso en una de sus caras y un poco rugoso y decorado en la otra cara. Además de los colores de los adornos, tu papel tendrá hermosos tonos grises con toques de negro y blanco.

Ponle un marco a tu papel de papel y úsalo como adorno, por ejemplo, para una pared, la puerta del ropero o la cabecera de tu cama.

No pierdas la oportunidad de analizar de cerca un auténtico papel amate. Vas a ver que entre este papel y el tuyo hay algunas semejanzas y también algunas diferencias.



UN CONCIERTO A GOLPES

*Cuando hayas visto el video al menos dos veces,
vuélvelo a ver y detenlo cuando termine el capítulo
que se refiere al papel amate. Entonces,
realiza este ejercicio.*

No podemos dejar pasar la oportunidad de invitarte a organizar un concierto de golpes con tus compañeros y con tus compañeras de la escuela. En este ejercicio, todos pueden jugar el papel de músicos y también, por turnos, el papel de directores.

Cada uno de ustedes tiene que elegir su propio instrumento: una piedra que golpea contra otra piedra, una cuchara que golpea



contra un vaso, un palo que golpea contra otro palo, un sartén que golpea contra una tabla de picar, una





cuchara que golpea
contra otra cuchara,
un zapato que golpea



contra otro zapato... las posibilidades son
infinitas. Cada quien tiene que conseguir
un sonido que le agrade.



Luego, es necesario dividir
los instrumentos por zonas:
si pensamos en un teatro y
en un espectador que observa

desde las butacas, los que tienen sonido más
grave pueden colocarse en la zona de la
derecha del espectador y los agudos en la
zona de la izquierda. Aquellos con sonidos
intermedios se colocan al centro.

Luego necesitan dibujar sobre tres cartones
(muy gruesos y con un palo que funcione
como mango, para poder manipularlos) tres
dibujos que signifiquen *bajos*, *intermedios* y
agudos. Ustedes decidan qué signo quieren
usar para cada cartel.

Al frente de la orquesta, en el lugar del
director, se coloca una mesa y sobre ella se
colocan los tres carteles con sus respectivos
mangos.





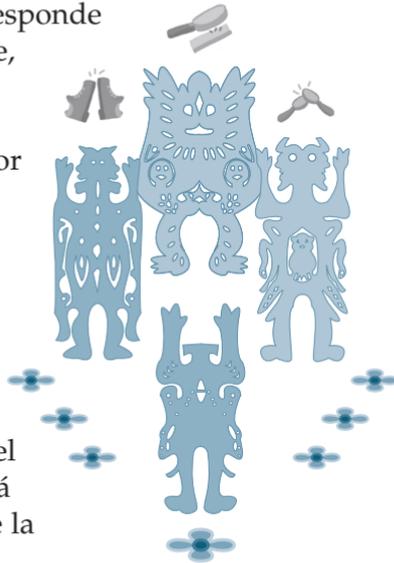
Los miembros de la orquesta, con sus instrumentos en la mano toman sus lugares y el director toma el suyo: de espaldas al público y de frente a los músicos.

Entonces, el director marca un ritmo golpeando con uno de sus pies sobre el piso, para que todos lo escuchen y lo analicen.

Finalmente, el concierto empieza: siguiendo el ritmo que marca el director, los miembros de la orquesta tocan sus instrumentos cada vez que el director levanta la señal que corresponde a su grupo (grave, agudo o intermedio).

Cuando el director baja la señal, el grupo correspondiente deja de tocar.

El director puede levantar una sola señal y el público escuchará sólo una parte de la



orquesta. Puede levantar dos señales y el público escuchará dos terceras partes de la orquesta. Si el director levanta las tres señales a un tiempo, el público escuchará a la orquesta completa.



Además de tener la responsabilidad de decidir qué sección de la orquesta toca y durante cuánto tiempo toca, el director también tiene que decidir si quiere que la orquesta toque fuerte o quedo. Si levanta alto las señales, la orquesta tocará fuerte y si baja las señales casi a la altura del piso, la orquesta disminuirá el volumen para producir sonidos quedos.

También le corresponde al director indicar a la orquesta cuándo tiene que callar de manera definitiva (al terminar su presentación). Para esto, el director tiene que dejar caer todas las señales sobre la mesa de un solo golpe y hacer una profunda inclinación ante la orquesta. Entonces, todos los músicos tienen que hacer, de inmediato, un silencio total. No podemos olvidar que un gran final añade siempre un tono





de calidad a cualquier presentación artística. A cada uno de los músicos le puede tocar un turno para dirigir a la orquesta. Cuando le toque su turno, cada uno tendrá que:

- a)* inventar su propio ritmo (que marcará con un pie) y mantenerlo constante;
- b)* hacer sus propias combinaciones decidiendo qué secciones de la orquesta tocan, cuáles se quedan calladas y durante cuánto tiempo toca cada sección;
- c)* llevar a la orquesta de volúmenes fuertes a susurros leves, según lo considere necesario;
- d)* marcar un gran final logrando que los músicos, en respuesta a su señal, callen de inmediato.



Como puedes darte cuenta, este ejercicio aparentemente sencillo pide grandes dosis de atención, coordinación y creatividad. Deseamos que tú y tus compañeros y compañeras ofrezcan conciertos memorables y que, de vez en cuando, recuerden la sierra hñähñu y piensen con cariño en el golpeteo de San Pablito.





DIBUJOS RECORTADOS



Cuando hayas visto el video al menos dos veces, vuélvelo a ver y detenlo cuando termine el capítulo que se refiere al papel amate. Entonces, realiza este ejercicio.

De acuerdo con lo que muestra el video y según lo que dice el cuadernillo cultural *El pueblo hñähñu*, los habitantes de San Pablito usan el papel amate para recortar imágenes de sus dioses y también de sus demonios, como si se tratara de dibujos.



En los recortes, a golpe de tijera, trazan todas las características de dioses y demonios: les dibujan arrugas en la cara si son viejos, les ponen coronas o cuernos según sean sus atributos, ponen en sus manos herramientas y los colocan sobre pedestales, sobre montículos, sobre rocas o sobre lo que corresponda a cada uno de ellos.

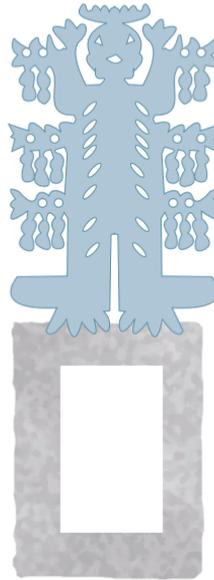




Con estas imágenes en la mano, los hñähñu van a las cuevas sagradas o a los lugares sagrados para ponerse en contacto con los seres sobrenaturales que forman parte de su vida diaria y de su vida ceremonial.

Estas imágenes sobre amate funcionan como ventanas por las que los hñähñu se asoman para convocar a sus dioses y los dioses se asoman para conversar con los hñähñu.

Sabemos que el arte de recortar imágenes es ancestral: se enseña de generación en generación y se logra con mucha repetición, con empeño y a través de los años. No pretendemos lograr en un solo ejercicio lo que los hñähñu logran con conocimiento, técnica y experiencia, pero sí queremos que realices un ejercicio con recortes.



Las cosas valorables



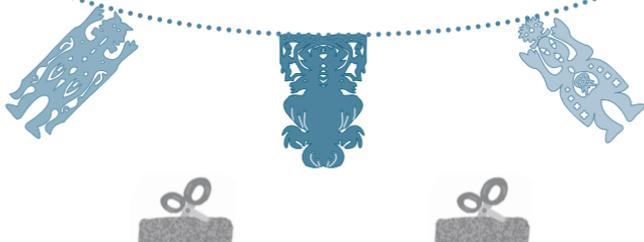
Te invitamos a reflexionar acerca de las cosas que valoras en tu vida diaria. Te invitamos a pensar en lo que más alegría te da, en las cosas que facilitan tu vida, en las ilusiones que te dan energía para amanecer contenta, para amanecer contento cada mañana.



¿Qué cosas te alegran?, ¿qué cosas valoras?, ¿cuáles son tus ilusiones?

Elige tres o cuatro cosas valiosas que forman parte de tu vida diaria o que anhelas para tu vida diaria, las tengas o no, si las anhelas tómalas en cuenta para realizar el ejercicio que vamos a explicarte.

Si no pudieras usar el alfabeto y no pudieras hablar, ¿cómo le dirías a alguien sobre un papel cuáles son las cosas que valoras? Piensa que no conoces el alfabeto y que

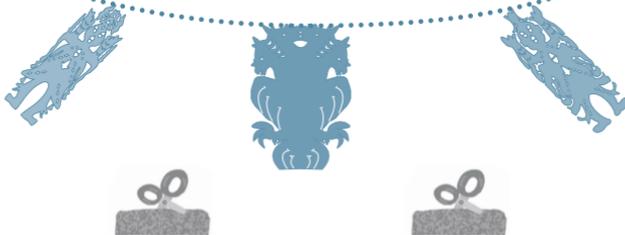


quieres dejar un mensaje sobre papel para que otra persona sepa en lo que estás pensando. ¿Qué símbolo gráfico usarías?

Observa las imágenes de papel recortado que ilustran el cuadernillo cultural llamado *El pueblo hñähñu* y también las que ilustran este cuaderno de ejercicios. Analízalas para que descubras los secretos del dibujo con tijeras.

Después, piensa en un símbolo gráfico para cada una de las cosas que valoras y dibújalos con lápices sobre un papel cualquiera, para que te sirvan de modelo para el recortado que harás a continuación.

Consigue un hermoso papel grueso (semejante al papel amate). Entonces, copia sobre este papel los símbolos que dibujaste. Pero no los copies con lápices, cópialos con tijeras. Dibuja con tijeras los símbolos de las cosas que valoras.

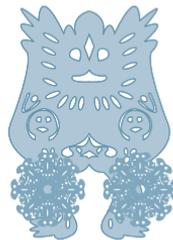
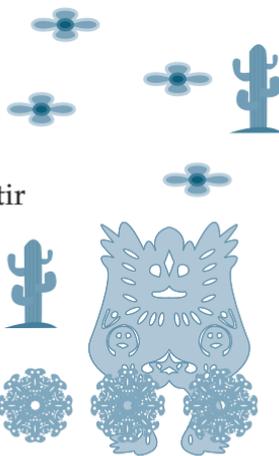




Cuando tengas tus símbolos recortados, pégalos sobre un papel más grande, para que quepan todos. Entonces, si quieres que este testimonio de tus cosas valiosas permanezca como algo íntimo, guárdalo con cariño en alguno de tus lugares personales y, si quieres ver tu testimonio a diario, enmárcalo y cuélgalo donde tú prefieras, para que lo tengas a la vista.

Todos y todas tenemos el derecho de conservar para nosotros mismos nuestros asuntos íntimos y personales. Sólo los compartimos cuando así lo decidimos por voluntad propia. Nadie puede forzarnos a exponer nuestras cosas personales.

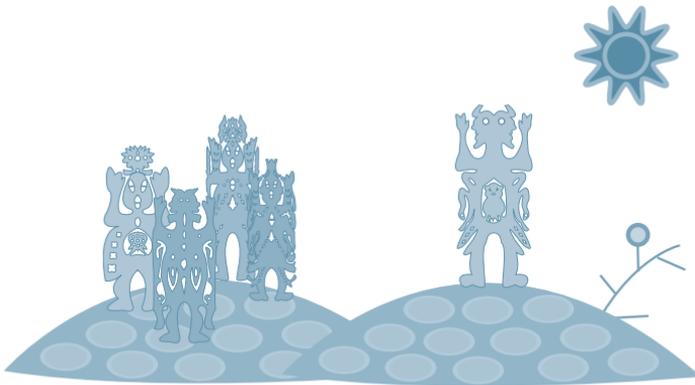
Puede ser que tú o algunas compañeras y compañeros tuyos tengan ganas de compartir sus testimonios recortados. Entonces, charlen con confianza,





compartan sus ideas, encuentren coincidencias, descubran diferencias, dense cuenta de cómo cada persona tiene un mundo en sí misma y también de cómo las personas compartimos muchas de las cosas que valoramos.

De esto se trata precisamente la interculturalidad: de poner en la mesa de todos, algunos de nuestros propios rasgos, para que los otros los conozcan, para propiciar debates, para escuchar argumentos que puedan enriquecernos, para oír otros puntos de vista, para abrir nuestros horizontes y dar entrada en nuestros mundos a rasgos culturales de otros, a otras ideas, a otros proyectos y posibilidades.





HISTORIAS EN PAPEL

*Cuando hayas visto el video al menos dos veces,
vuélvolo a ver y deteno cuando termine el capítulo
que se refiere al papel amate. Entonces,
realiza este ejercicio.*

A través de los dibujos, las persona podemos contar nuestras historias, proponer nuestras inquietudes, compartir nuestros anhelos. Eso es precisamente lo que logran las pinturas rupestres (las pinturas milenarias dibujadas sobre rocas) y las grandes pinturas murales que nos legaron nuestros antepasados: relatan



historias y nos permiten entrar al mundo interior de aquellos que las pintaron.

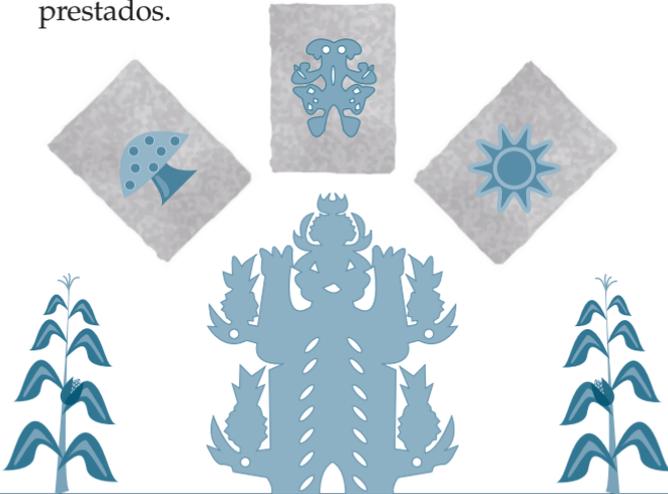
Algunas culturas indígenas de Mesoamérica aprendieron a dibujar sus historias sobre

papel amate. Con trazos limpios y evidentes, algunos grupos culturales, como los hñähñu, los mazahuas o los nahuas, describen a través de dibujos algunas de sus actividades diarias o ceremoniales, algunos de los problemas que enfrentan, algunas de las cosas que celebran, algunas de las cosas que saben.



Y nosotros podemos leer lo que dicen y podemos enterarnos de cómo es su vida, cuando leemos los dibujos en amate.

En las Bibliotecas Escolares y de Aula, existen libros que tienen historias contadas con dibujos sobre amate. Busca algunos de ellos. Si no los tienes en tu aula, investiga qué grados escolares sí los tienen y pídelos prestados.



Lectura de imágenes

Reúnanse en equipos de dos o tres participantes. Observen con atención algunos de los dibujos pintados en amate. Entonces, por turnos, lean en voz alta lo que dice el amate. Lean de la misma manera en la que leerían si estuvieran leyendo palabras escritas. Cada uno de ustedes tiene que leer algo distinto pero nada inventado: sólo pueden leer lo que dice el amate. Cambien de turno cada vez que terminen de leer algo específico y continúen así, leyendo por turnos hasta que ya no encuentren nada escrito que no hayan leído.

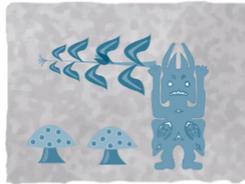
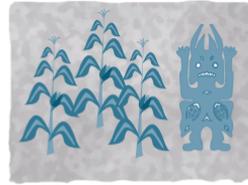
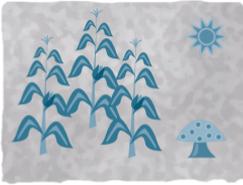
Cuando hayan comprobado cómo los dibujos cuentan historias y describen situaciones, analice cada uno de ustedes, por separado, las páginas de la historia nacional o mundial. De manera personal, encuentren un episodio de la historia que ya hayan estudiado en la escuela (para que todos los del equipo lo conozcan), uno que les parezca particularmente atractivo, que les guste por alguna razón especial.



Escritura con dibujos



Sin que ninguno de los compañeros y compañeras del equipo se dé cuenta de qué episodio se trata, cada uno de ustedes escriba con dibujos, como si estuviera escribiendo sobre amate, el episodio elegido. Dibujen una secuencia, como se dibujan las tiras cómicas en las que aparecen distintos momentos de la aventura, unos antes, otros después.



Entonces, cuando todos los miembros del equipo terminen, reúnanse y compartan sus dibujos sin decir de qué episodio se trata. El juego consiste en leer los dibujos de los otros, para descubrir cuál es el episodio histórico relatado.





Si el tiempo y las condiciones lo permiten, compartan sus historias con las historias que dibujaron los miembros de los otros equipos. Descubran las coincidencias, pregunten a los otros por qué eligieron los episodios que eligieron, pídales que construyan argumentos para explicar su elección y ustedes mismos expliquen con sólidos argumentos por qué eligieron lo elegido.

¿Algún episodio conocido se quedó sin ser representado?, entonces pregúntense en grupo por qué sería. ¿Un mismo episodio se repitió muchas veces?, entonces pregúntense por qué sería. Establecer este tipo de charlas informales al interior del grupo les permite conocerse mejor y también profundizar en los temas de aprendizaje que trabajan en la escuela, como parte de sus planes de estudio, como parte de su formación básica.



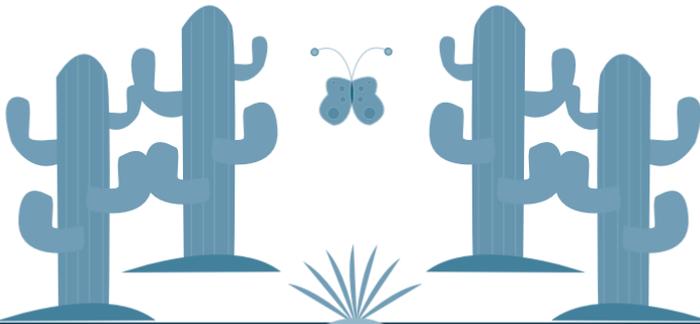


EL PASTOREO

Cuando hayas visto el video al menos dos veces, ve de nuevo el segundo capítulo, el que habla del corral hecho con órganos. Entonces, realiza este ejercicio.

Como puedes ver en el video, la zona hñähñu del Valle del Mezquital es desértica y en ella abundan los cactus (como el nopal) y los agaves (como el maguey). También hay órganos que los hñähñu usan para construir las paredes de sus casas y los corrales de sus animales domésticos.

En el video, Dajé saca a pasear a sus chivas, acompañado de su papá. Como seguramente sabes, la vida de los pastores



es muy distinta de la vida que llevan, por ejemplo, los jóvenes de las ciudades, los campesinos que cultivan la milpa o los artesanos que hacen productos con técnicas ancestrales.

Los pastores salen en la mañana con chivas y borregos y los llevan a lugares remotos en busca de pastos. Seguramente ya sabes que las chivas y los borregos se alimentan con hierbas y que, como comen poco a poco y mastican mucho, necesitan todo un día para alimentarse. Por esta razón, los pastores pasan todo el día en el campo y regresan a sus casas al atardecer, para encerrar a los animales en sus corrales.

Un día pastoreando

Imagina que eres un pastor. Imagina que vas a pasar un día completo en el campo, vigilando a los animales.

Si tú no eres pastor, a lo mejor piensas que te vas a aburrir. Si eres una





gran conversadora, a lo mejor piensas que te vas a desesperar por no tener con quién hablar. Si eres comelón, a lo mejor piensas que vas a tener sed y hambre. Si eres friolenta, a lo mejor piensas que vas a sentir frío por la tarde o muy temprano en la mañana. Si eres un escritor o un artista plástico, a lo mejor piensas que, en el campo, podrías inspirarte para realizar alguna obra original.

Cada mente es distinta, cada persona tiene sus propias características. Nadie es idéntico a nadie.



En este ejercicio queremos invitarte a comprobar la gran diversidad que existe en tu grupo. Te invitamos a comprobar cómo cada uno de tus compañeros y cada una de tus compañeras tiene su propia identidad diversa.

Para realizar este ejercicio como grupo, necesitan cartulina blanca, plumones, tijeras y algún tipo de cinta adhesiva.





Cada uno de ustedes tiene que imaginar que va a pasar un día completo en el campo, vigilando un rebaño de chivas que pastan y tiene que pensar en las cosas que le gustaría llevar para sentirse bien a lo largo del día.

Pero las reglas del juego dicen que cada quién tiene que llevar únicamente tres cosas, nadie puede llevar más de tres cosas.

Entonces, cada uno de ustedes tiene que dibujar sobre cartulina blanca las tres cosas que va a llevar consigo y tiene que recortar sus dibujos siguiendo la silueta de los objetos elegidos, para tener una especie de medallones. Tienen que hacer esta tarea por duplicado de tal manera que cada uno de ustedes tenga dos ejemplares de cada uno de los tres objetos elegidos.

Cuando todos y todas terminen de hacer sus objetos duplicados recortados por la silueta, el grupo se reúne para ver qué fue lo que cada uno eligió.

Los resultados del ejercicio se tienen que registrar en el pizarrón en gráficas de barra. Abran una columna para cada objeto diverso





y marquen con colores sobre las columnas una casilla cada vez que un objeto se repita.

¿Cuál fue el objeto más elegido? (Aquel cuya barra haya tenido más casillas registradas.)

¿Cuál fue el objeto menos elegido?

¿Algunos objetos fueron elegidos únicamente una vez? Con apoyo del maestro o de la maestra analicen la gráfica resultante.

Una vez analizada la diversidad, realizarán una actividad denominada trueque. El aula se convierte en un mercado en el que cada uno de los participantes ofrece a los otros las tres copias de sus tres objetos elegidos, como si las estuviera vendiendo.

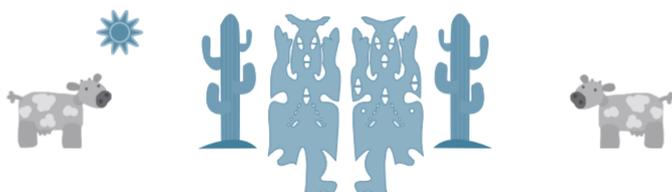
En este mercado, todos son, al mismo tiempo, compradores y vendedores. En el trueque no hay dinero de por medio, hay intercambio de productos. Los que ofrecen objetos se consideran vendedores, los que solicitan objetos se consideran compradores. Como todos ofrecen y solicitan al mismo tiempo, todos actúan como vendedores y compradores al mismo tiempo. Así funciona el trueque, que era una de las maneras





ancestrales en las que las comunidades indígenas de mesoamérica conseguían los productos que deseaban, y que todavía se utiliza en nuestros días en algunos pueblos.

Cada participante analiza los objetos diversos de los otros y decide cuáles pueden enriquecer su día de pastoreo. Entonces, intenten conseguir que los dueños de los objetos elegidos les cambien el objeto deseado por uno de los objetos propios.



Los que ofrecen pueden decidir que no quieren intercambiar su objeto por el que el comprador ofrece. Así, la actividad consistirá en conseguir, con buenos argumentos, que los otros se interesen por los objetos propios, para conseguir los objetos que ellos tienen.

Al final, cada uno de los participantes tendrá seis objetos para pasar el día de pastoreo: los tres suyos, originales y los tres objetos obtenidos a través del trueque realizado.

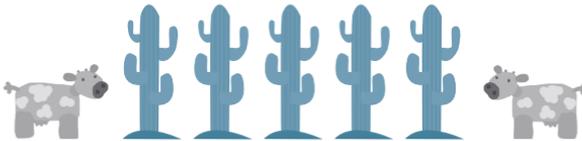


Para terminar la actividad, cada participante preparará un cartel siguiendo estos pasos:

- a) pegará a la izquierda de una cartulina completa sus tres objetos originales y los tres objetos conseguidos a través del trueque;
- b) escribirá a la derecha de cada uno de estos objetos y completará con su propio texto la siguiente leyenda “Con esto yo podré _____ cuando vaya a pastorear un día completo”; c) exhibirá su cartel colgándolo en una pared, junto con los carteles de los otros participantes.

Cuando todos los carteles estén colgados, el grupo completo, en compañía del maestro o la maestra, analizará la exhibición poniendo énfasis en la diversidad resultante.

Nosotros apostamos a que, cuando mucho, habrá dos carteles idénticos. ¿Acertamos? ¿Cuántos carteles idénticos resultaron?





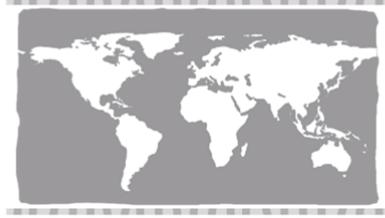
LAS REGIONES SECAS

La Tierra, nuestro planeta, está cubierta por zonas polares llenas de hielos, por altas montañas con bosques perennes (siempre verdes), por valles con grandes pastizales, selvas húmedas y pantanosas, desiertos inmensos, cañones áridos y profundos, lagos, ríos y mares, además de carreteras y grandes manchas urbanas con grandes cantidades de ladrillos y cemento por todas partes.

En nuestro país, una parte del pueblo hñähñu vive en una región seca, casi desértica, una región con muy poca agua, con muy poca tierra fértil, sin una capa de suelo cultivable.



Con el apoyo de tu maestra o maestro, con el apoyo de los libros, videos y discos compactos de tu biblioteca, con el apoyo de tus familiares, realiza una investigación en la que descubras dónde están los grandes desiertos del planeta Tierra.



Sobre un mapamundi plano (que tú misma o tú mismo puedes dibujar copiándolo de un atlas mundial) dibuja las zonas desérticas y semidesérticas de la Tierra (como el Valle del Mezquital, en México).

De acuerdo con lo que descubras en tu investigación, dibuja en estas

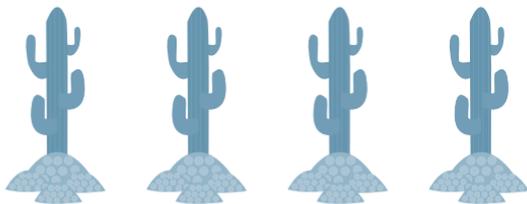


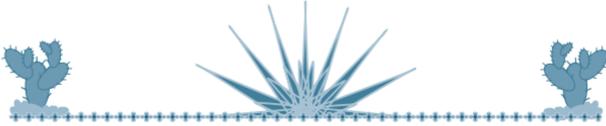


zonas muchas de las especies de plantas y animales que habitan en estas regiones.

En la parte inferior de tu mapamundi escribe un texto original y breve que exprese lo que tú piensas y lo que tú sientes cuando reflexionas acerca del desierto.

No olvides compartir con tus compañeros y compañeras del grupo los resultados de tu trabajo. Pídeles que compartan contigo sus trabajos. Consigan tiempo para que conversen acerca de lo que cada uno de ustedes piensa y siente en relación con el desierto. ¿Cuántas ideas y cuántos sentimientos diversos aparecen en medio de la diversidad de tu grupo?

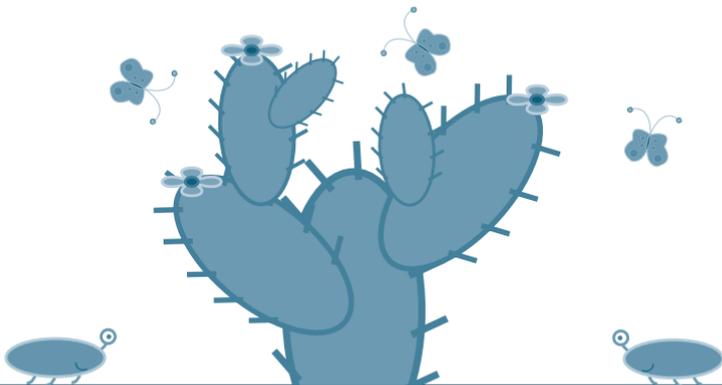




EL NOPAL Y EL MAGUEY

Antes de realizar este ejercicio ve al menos unas dos veces el video completo. Luego, ve el tercer capítulo, el que habla del maguey y, cuando termines, realiza el siguiente ejercicio.

El nopal es una planta del desierto. Como seguramente sabes, su cuerpo está formado por una especie de paletas aplanadas. Una paleta sale de la anterior y, de ésta, sale la siguiente.





Como las plantas transpiran a través de las hojas, el nopal, a lo largo de miles y miles y miles de años, aprendió a cambiar sus hojas por espinas, para no perder la humedad interna y para aprovechar mejor la poca agua existente en un ambiente seco.

Una de las maravillas más hermosas y sutiles del desierto son las flores de los nopales: delicadas, casi transparentes, llenas de colores increíbles. Parece que están formadas por ligeras alas que se agrupan alrededor de un centro.

Y, además, el nopal da tunas. Ese alimento extraño, lleno de semillas comestibles que a muchos extranjeros les produce admiración cuando las comen por primera vez.

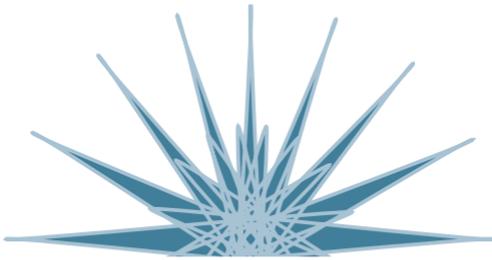


El nopal es originario de Mesoamérica y fue llevado a Europa allá por los siglos xv y xvi. A los europeos del Mediterráneo les encantó. Actualmente, muchas

cercas de los campos, por ejemplo de la España del sur, están hechas con nopales, así como las cercas de Dajé (el joven del video) están hechas con órganos.

Para sembrar una nueva planta de nopal, basta con enterrar una penca. De ella brotará una nueva planta que crecerá y dará flores, tunas y exquisitas pencas tiernas para comer asadas.

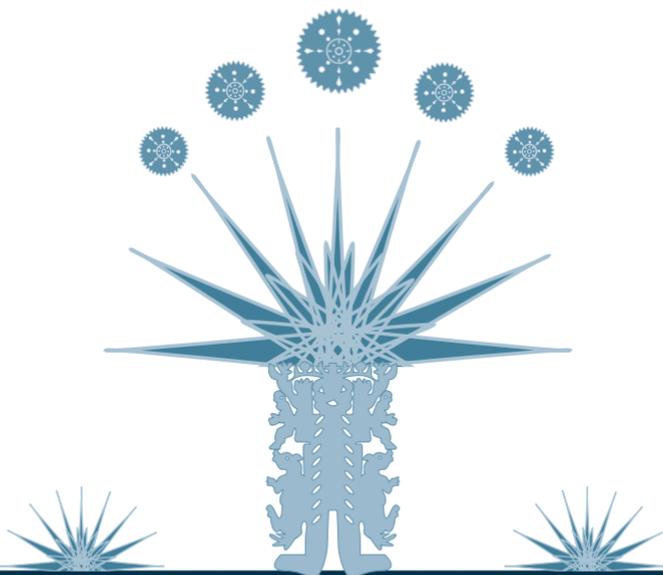
Para los hñähñu, el maguey es una planta mágica que encierra en sí misma un universo.

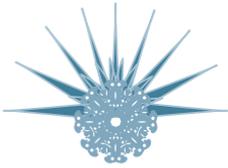


Con las fibras del maguey confeccionan telas, cuerdas y morrales. Usan las espinas como agujas para coser pieles y ayates. El quote del maguey (ese gran cilindro que crece alto en el centro y se adorna en la punta con hermosas flores) sirve como viga central

para los techos, y las pencas se usan en lugar de tejas. Las pencas y las raíces secas se utilizan como combustible, para hacer fuego. El jugo del maguey ofrece un líquido vital en mitad del desierto. Y la delgada cutícula llamada *mexiote* que cubre las pencas se usaba antiguamente para fabricar un papel parecido al amate y para envolver los deliciosos mixiotes (carne adobada que se cuece envuelta en *mexiote* en hornos bajo tierra).

Para los hñähñu el maguey es techo, vestido, ayate, comida, vino, medicina y defensa contra las inclemencias del tiempo.

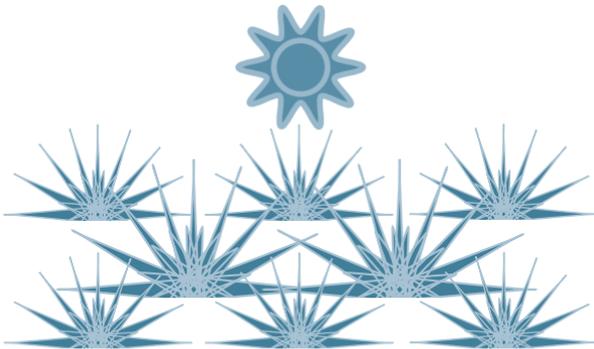




Por eso, los hñähñu lo llaman con respeto el Señor Maguey.

Al maguey lo relacionan con la luna porque el cuerpo del maguey encierra agua y, los antiguos hñähñu, consideraban que el cuerpo de la luna estaba lleno de agua. Tanto el maguey como la luna, son considerados seres generosos que ofrecen muchas de las cosas que necesitan los humanos.

Por eso, porque se considera que el maguey es un ser lunar, los que cultivan magueyes, cuando van a sembrar un retoño, se lavan con gran cuidado las manos antes de tocarlo, para que la pureza de sus manos corresponda a la pureza de la planta.



Un debate abierto

Antes de iniciar esta actividad, ve a la biblioteca y realiza una investigación amplia y profunda para que conozcas muchas características tanto del nopal, como del maguey. Pregunta en tu casa, conversa con tus vecinos, pídeles que te cuenten lo que saben acerca de estas dos plantas. Porque, mientras más sepas acerca del nopal y del maguey, mejores argumentos podrás contruir. Y de lo que se trata en este ejercicio es de construir buenos argumentos.



En las siguientes páginas presentamos lo que se conoce como un guión abierto pero estructurado. Es un formato para que tú escribas ahí lo que quieras. Sin embargo, no quedas en completa libertad para escribir porque el mismo guión te va pidiendo cosas determinadas y porque lo único que puedes anotar es lo que quepa en los renglones vacíos que dejamos para que escribas en ellos.

Escribe pues tus propios textos de acuerdo con tus propias ideas. Si tienes muchas cosas que decir, escribe con la letra más pequeña que puedas, para que los renglones te alcancen.



Escribe el nombre de tu texto hasta que termines el ejercicio. Casi todos los autores bautizan sus creaciones hasta que terminan de escribirlas.



Escribe aquí el título que quieras dar a tu texto.

Maguey: 

Señoras y señores estoy aquí ante ustedes porque el nopal y yo tenemos una seria disputa: él dice que es el mejor y yo digo que nadie puede superarme. Por eso hemos venido aquí, para que ustedes juzguen y decidan quién de los dos es el mejor, el más grande del desierto.



Nopal: 

¿Y mis flores? Supongo que ya sabrás que mis flores _____

Magüey: 

No me hables de flores a mí que soy capaz de producir, no sólo las más hermosas que existen sino también de elevarlas para que todos las contemplen desde lejos. Mejor toma en cuenta que _____



Por eso, nuestro veredicto es el siguiente:

_____ . Así que les
pedimos a los dos que _____

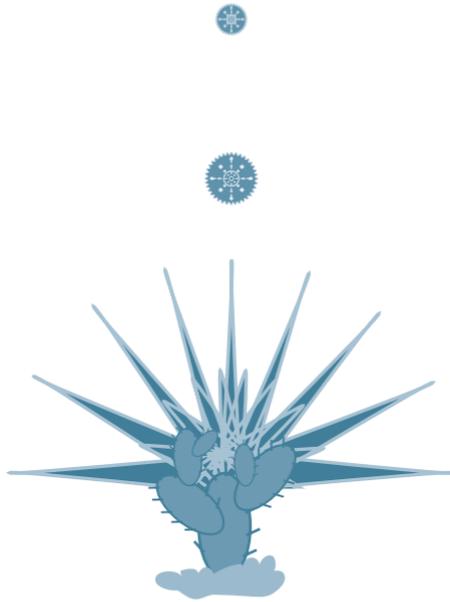
_____ para que, de aquí en
adelante _____

¡Se levanta la sesión! ¡Pueden irse a sus
casas!



Al terminar el ejercicio, si quieres, comparte tus textos con tus compañeros y compañeras y pídeles que, de manera siempre voluntaria, compartan sus textos contigo.

Vas a comprobar cómo, aun dentro de límites determinados, los argumentos y los veredictos son diversos. La creatividad humana es muy grande: aun dentro de límites estrictos, suele desbordarse.





UN CUENTO

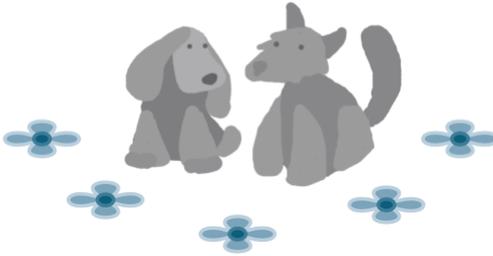
Antes de terminar queremos contarte un cuento hñähñu que, como muchos cuentos hñähñu tiene que ver con la vida de los animales y con las maneras en las que los animales se relacionan con las familias y con las personas de las comunidades.

Éste es un cuento de tradición oral y nadie sabe con precisión quién es el autor original. Es un cuento de todos que escribimos para ti en una versión libre. A lo mejor te interesa escribir tu propia versión cuando termines de leer la que te presentamos.

Si te gusta la historia, tal vez puedas montar con tus compañeras y compañeros una obra de teatro. ¿Qué papel te gustaría representar?, ¿a quién te gustaría invitar a ver tu obra de teatro?



AMIGOS



Había una vez un pobre perro miserable. Vivía triste y preocupado porque, como estaba poniéndose viejo, ya no podía defender a las gallinas del corral por las noches, cuando el coyote venía a atacarlas.

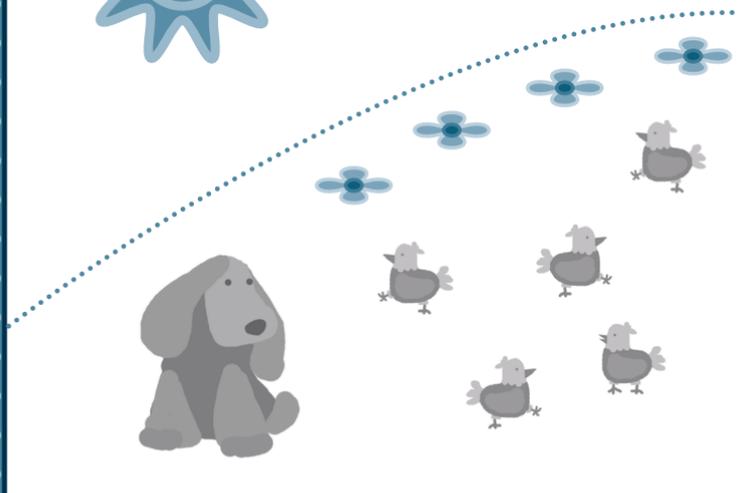


Sus ingratos amos, en lugar de tomar en cuenta el valor que en su juventud había mostrado y las muchísimas gallinas que había salvado de las fauces del coyote,

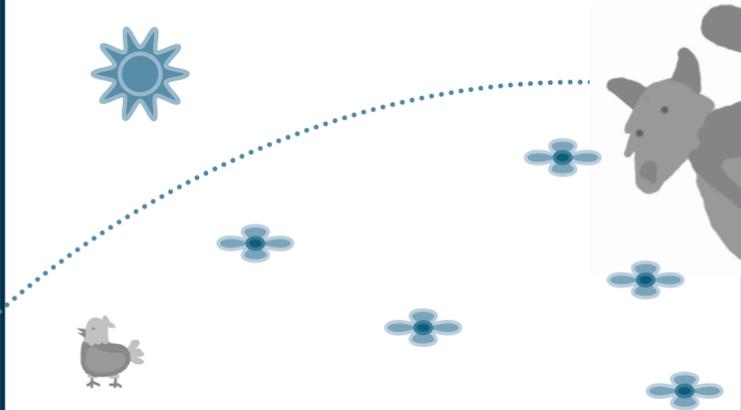


en lugar de cuidarlo y consentirlo como se cuida y se consiente a los ancianos, lo querían llevar al monte lejano, para perderlo ahí. No querían tener nada que ver con él. Lo consideraban inútil y desechable.

El pobre perro no sabía ni qué hacer ni qué pensar ni a dónde irse y pasaba el día acurrucado cerca de la puerta con mucho miedo de que, en verdad, se lo llevaran a perder al monte y lo abandonaran.

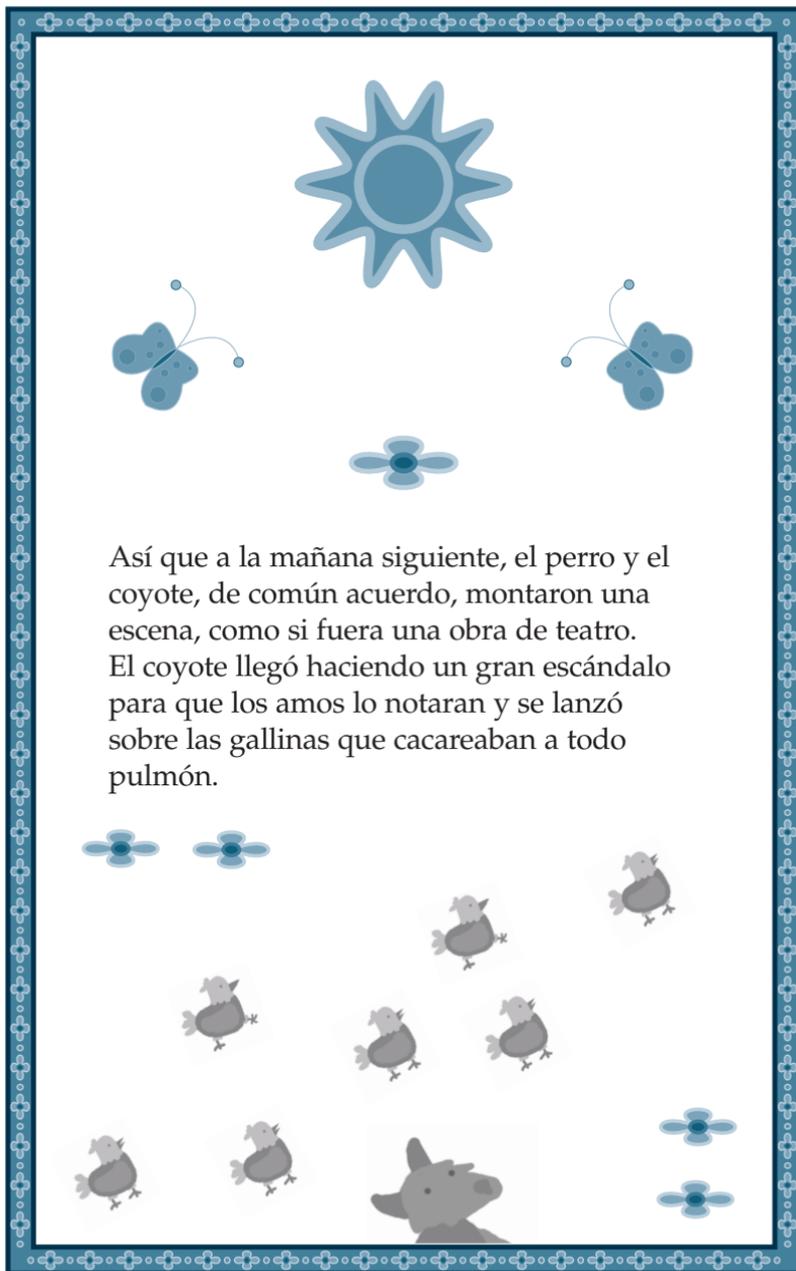


El coyote conocía muy bien al perro. Sabía que era valiente. Era testigo de cómo, durante muchos años, el coyote fue capaz de enfrentarse a él, de luchar contra él y de quitarle las gallinas del hocico cuando él ya las había atrapado. El coyote sentía gran admiración por el perro, había sido un digno rival para su propia bravura.

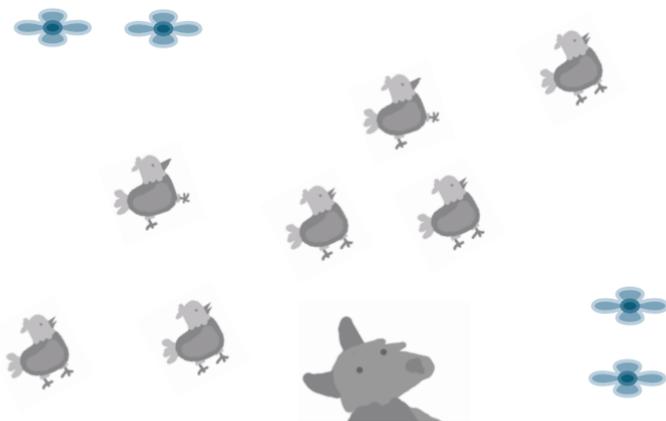


El coyote, una tarde, se acercó al perro y le dijo:

—Ya no te preocupes. Tengo la solución a tus problemas. Mañana vamos a demostrar a tus amos quién eres tú y de qué eres capaz. Confía en mí, estoy dispuesto a ayudarte.

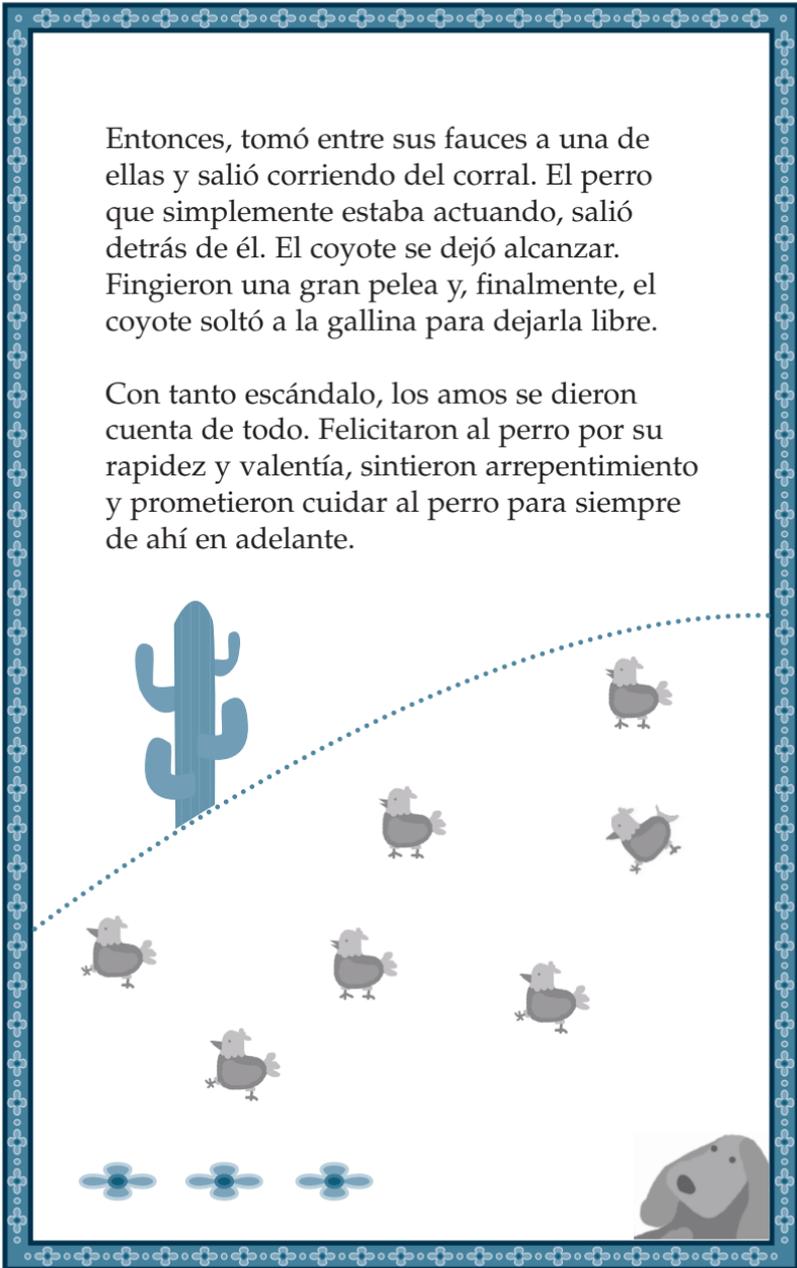


Así que a la mañana siguiente, el perro y el coyote, de común acuerdo, montaron una escena, como si fuera una obra de teatro. El coyote llegó haciendo un gran escándalo para que los amos lo notaran y se lanzó sobre las gallinas que cacareaban a todo pulmón.



Entonces, tomó entre sus fauces a una de ellas y salió corriendo del corral. El perro que simplemente estaba actuando, salió detrás de él. El coyote se dejó alcanzar. Fingieron una gran pelea y, finalmente, el coyote soltó a la gallina para dejarla libre.

Con tanto escándalo, los amos se dieron cuenta de todo. Felicitaron al perro por su rapidez y valentía, sintieron arrepentimiento y prometieron cuidar al perro para siempre de ahí en adelante.

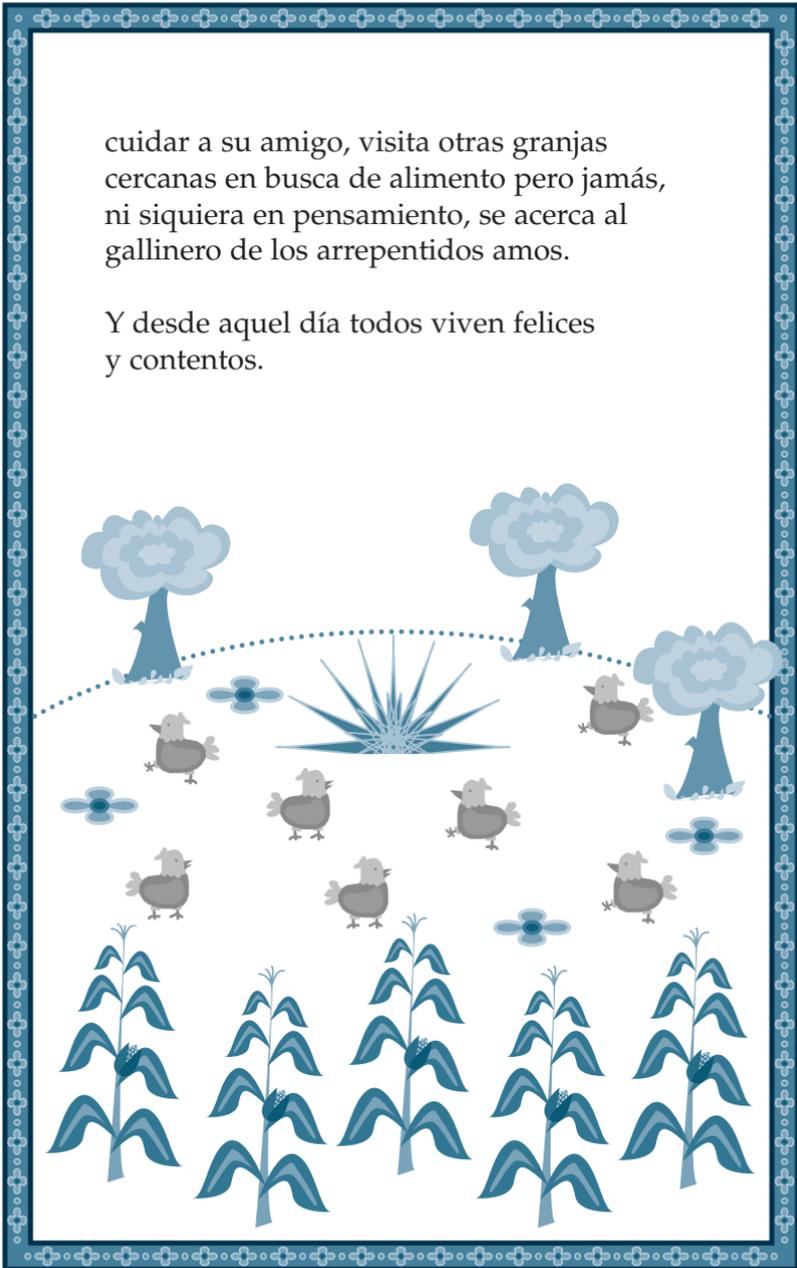


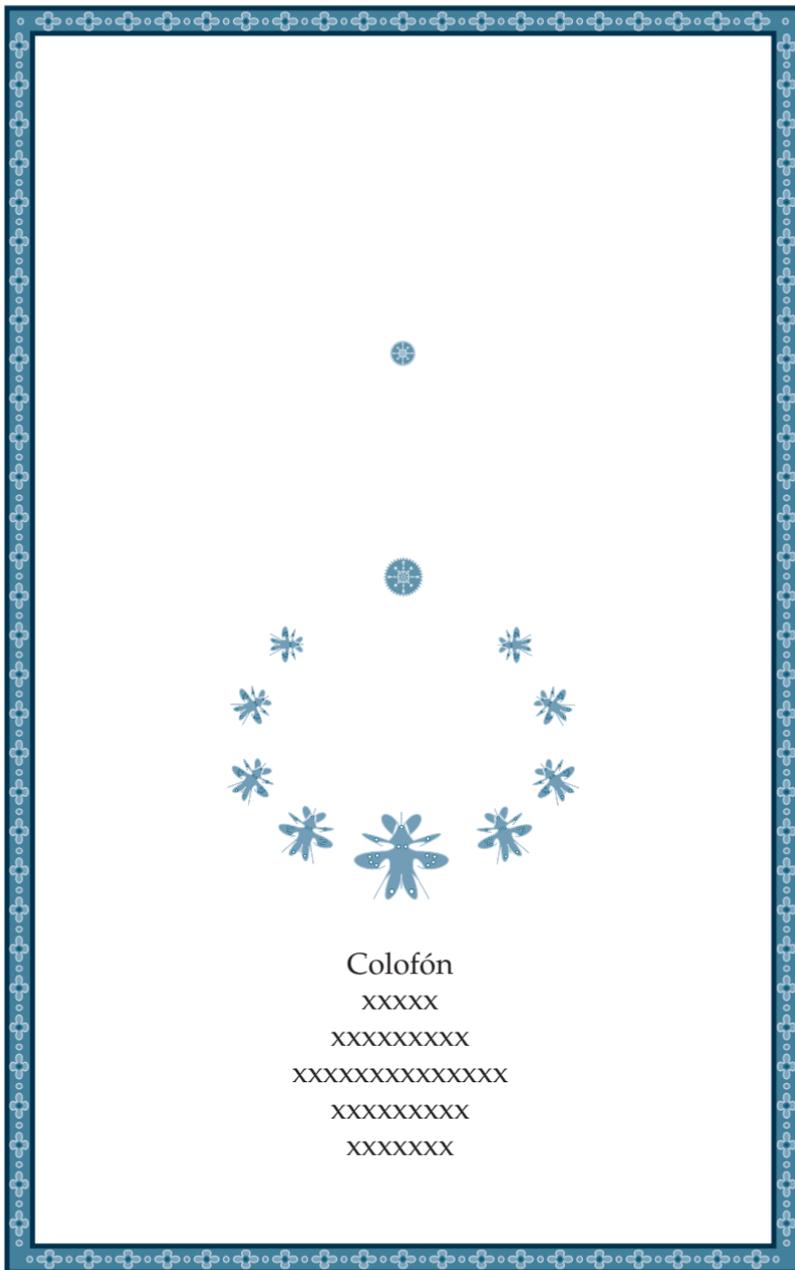
Desde ese día, el perro y el coyote son amigos. El perro espera que llegue la tarde para conversar con el coyote acerca de los viejos tiempos. Por su parte el coyote, consciente de su amistad y ansioso por



cuidar a su amigo, visita otras granjas
cercanas en busca de alimento pero jamás,
ni siquiera en pensamiento, se acerca al
gallinero de los arrepentidos amos.

Y desde aquel día todos viven felices
y contentos.





Colofón

XXXXX

XXXXXXXXXX

XXXXXXXXXXXXXXXXXX

XXXXXXXXXX

XXXXXXX