



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.

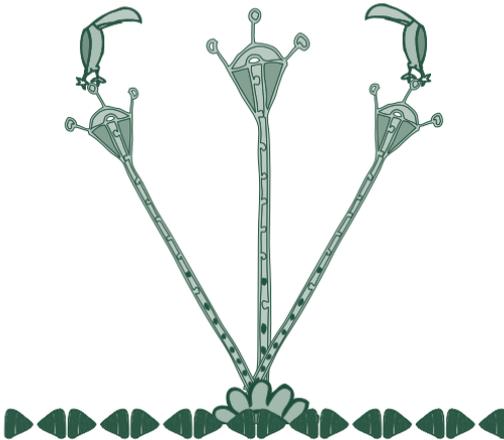
Este programa es de carácter público, no es patrocinado ni promovido por partido político alguno y sus recursos provienen de los impuestos que pagan los contribuyentes. Está prohibido el uso de este programa con fines políticos, electorales, de lucro y otros distintos a los establecidos. Quien haga uso 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 CHONTAL DE TABASCO

Fichas de recreación y trabajo



SEP
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 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 968-5927-57-X (CGEIB)

Impreso y hecho en México.

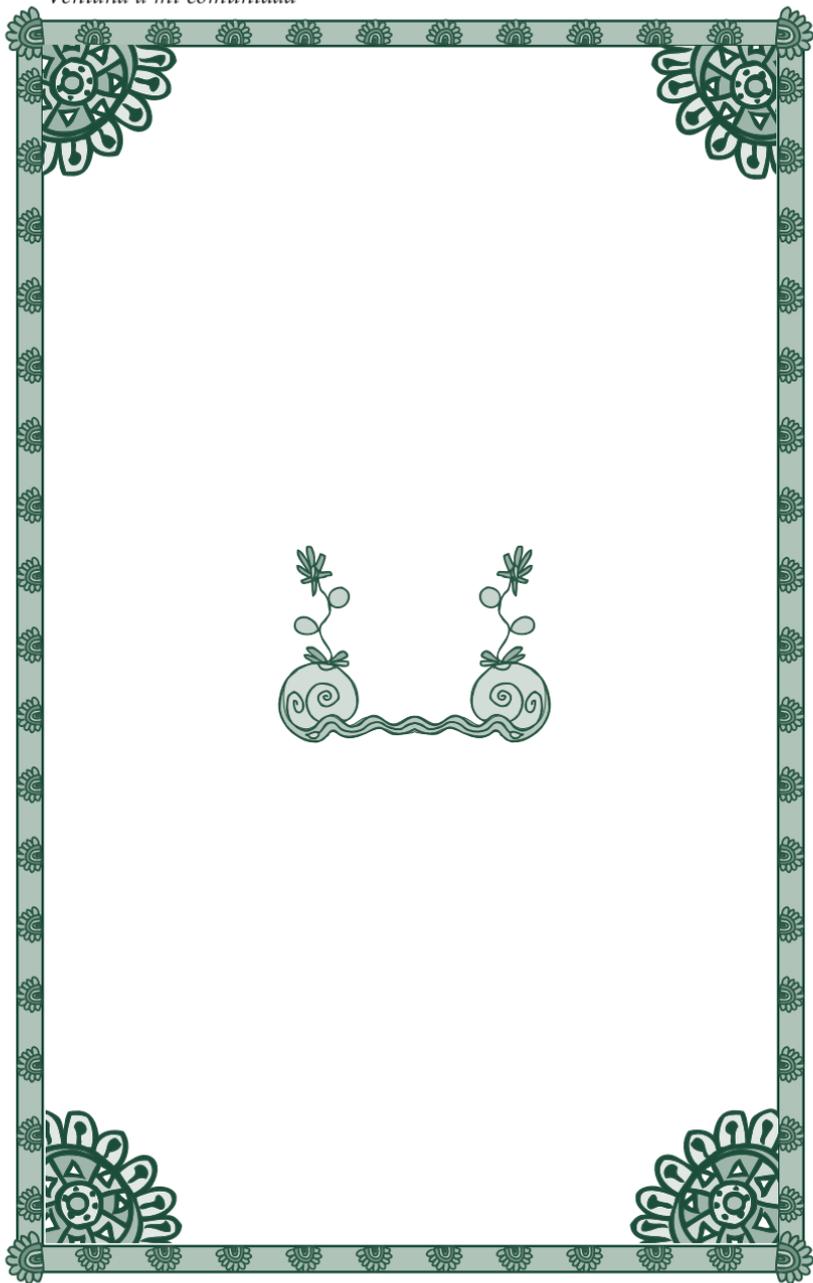


ÍNDICE



PRESENTACIÓN	7
NUESTRAS IDENTIDADES	11
INSTRUMENTOS MUSICALES	17
EL PEJELAGARTO	20
EL JUEGO	27
Pelotas	30
Pelota pesada	31
Pelota de bote alegre	31
Juegos con pelota pesada	32
Boliche de mesa	32
Diana perforada	33
Golfito de piso	33
Juegos con pelota de bote alegre	35
Tenis de mano	35
Beisbol de mano	36
El <i>zum-zum</i> del arco iris	40
PROCESOS	42







PRESENTACIÓN



Estimada lectora, estimado lector

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

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 de 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



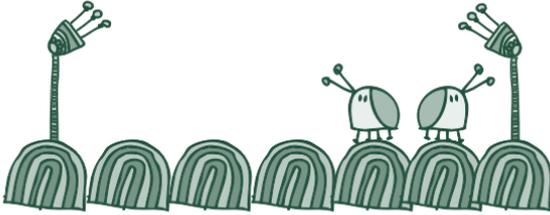


tu grupo escolar. Por eso decimos que éstas son fichas de trabajo.

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.

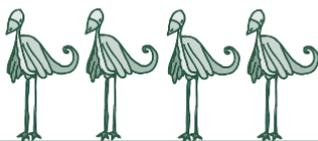
Muchas de las actividades están diseñadas para que las realices en equipo, con tus compañeros de la escuela. Hay otras que te invitan a la reflexión, a pensar hacia adentro, a entrar en ti, a descubrir tus puntos de vista y tus sentimientos. Éstas las tendrás que realizar de manera personal y reflexiva.

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, 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.

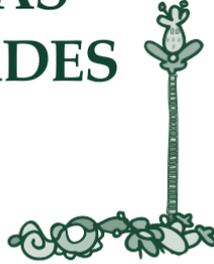


Si lo haces, estarás propiciando el surgimiento de una sociedad comunicativa en la que todos contemos nuestras cosas con claridad y escuchemos con atención las cosas de los otros. No olvides el importante papel que juegan el debate y el diálogo intercultural en la vida de los pueblos y en la construcción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





NUESTRAS IDENTIDADES



Te invitamos a ver el video completo, y después la parte que se llama "Yo soy tamborilero".

Entonces, realiza este ejercicio.

A los pueblos, como a las personas, tenemos que llamarlos por sus nombres verdaderos, porque el nombre es un reflejo de la identidad. Muchos de los pueblos indígenas de México han sido llamados a lo largo de siglos con nombres que no les corresponden. Algunos de estos nombres resultan ofensivos, otros no.

Lo importante es que nuestra sociedad nacional necesita aprender a llamar a los pueblos indígenas por su nombre verdadero: el nombre que ellos mismos reconocen, el nombre que heredaron de sus antepasados, su nombre ancestral, milenario.

Por ejemplo, a los *p'urhépechas* de Michoacán antes los llamaban tarascos, que significa “cuñado”, y a los *wixárika* (la “x” suena como “r”) los llamaban huicholes, que quiere decir “los que huyen”.



El nombre más antiguo de los chontales de Tabasco es *yokot'an*. Muchos de ellos dicen que no les molesta que les digan chontales porque ya se acostumbraron a ese nombre, otros dicen que prefieren ser llamados *yokot'ano'b*, en memoria de sus antepasados.



Lo importante es reconocer que todos tenemos el derecho de pedir a los demás que nos llamen con respeto, con atención, y que nunca se refieran a nosotros con nombres ofensivos, con apodos molestos, con burla, con falta de respeto.



Por eso Francisco, el niño que aparece al principio del video, dice: “soy tamborilero y soy chontal, mejor dicho, soy *yokot'an*”. Desde el primer momento habla de sí mismo, de su identidad, de su nombre propio, para que todos lo conozcan y lo respeten.



¿Y tú cómo te llamas? ¿A qué cultura perteneces? ¿Cómo te gusta que te llamen? ¿Hay algún nombre, algún apodo que te moleste?



Si quieres, si tienes suficiente confianza en tu grupo, platica con tus compañeros acerca de este tema. Diles que te cuenten qué apodosos les molestan, tal vez quieran explicarte por qué les molestan. Diles que expliquen al grupo cómo se sienten cuando los demás los llaman por su nombre propio, con respeto.



Si en el grupo hay alguna niña o algún niño que no esté contento con su nombre, alguien a quien le haya tocado un nombre que no le parezca hermoso, pónganse de acuerdo para llamarla o para llamarlo por un nombre nuevo, el que él o ella elija. No se trata de cambiar su nombre en el registro civil, se trata de encontrar una manera sencilla de responder con creatividad al descontento de alguien que se siente descontento.

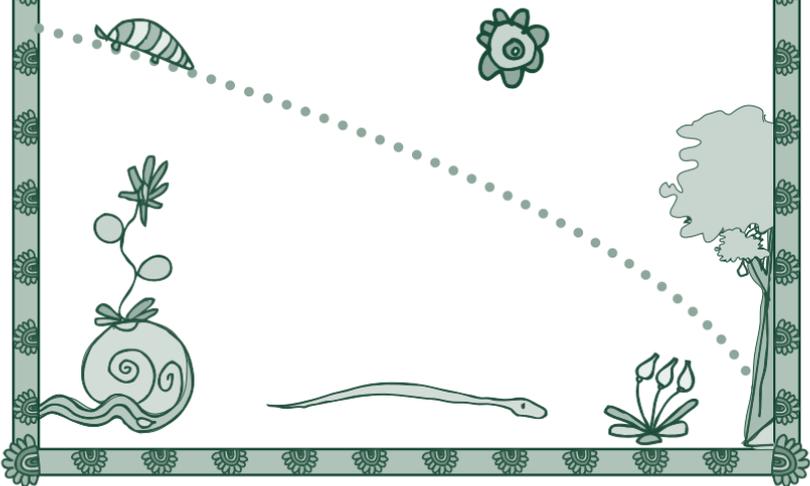


Hagan pactos entre ustedes mismos. Asegúrense unos a los otros que van a

intentar llamarse con respeto. Y luego, cuando hayan pasado dos o tres semanas en las que nadie haya insultado a nadie con apodos ofensivos, vuélvase a reunir para celebrar su victoria y para conversar acerca de cómo se sienten ahora que se han erradicado los nombres ofensivos del grupo.

Junto con tus compañeros y compañeras, hagan este ejercicio: cada uno por su parte y sin copiarse, preparen una lista con 10 apodos que les parezcan hermosos (por ejemplo, “el más ligero”, “la invencible”, “el sol radiante”, “la estrella misteriosa”).

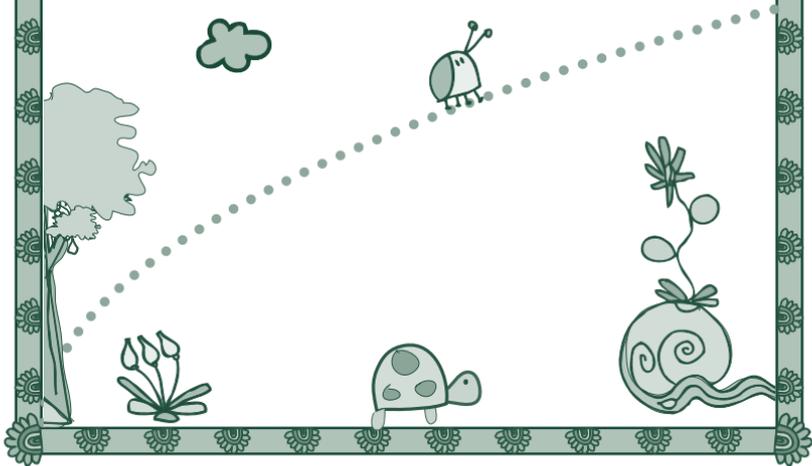
Después, registren todos los apodos en gráficas de barra para ver: a) cuáles apodos se repitieron



muchas veces; b) cuáles apodos se repitieron algunas veces; c) cuáles apodos se repitieron muy pocas veces; d) cuáles apodos no se repitieron ni una sola vez.

Analicen bien sus gráficas y coméntenlas. Formulen hipótesis. Digan por qué creen ustedes que unos apodos se repitieron muchas veces. También piensen en alguna razón que explique por qué algunos apodos no se repitieron ni una sola vez.

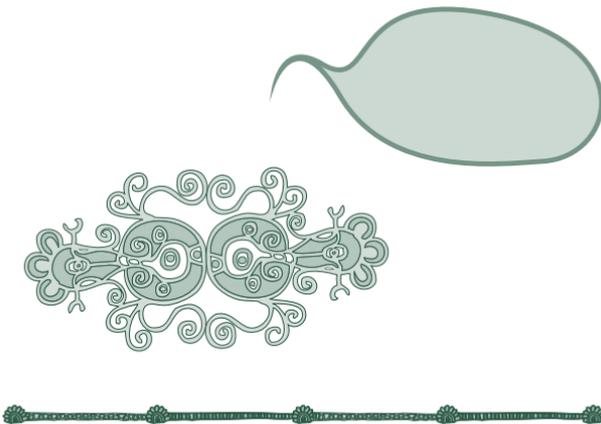
Al terminar este análisis observen los apodos y cada uno de ustedes elija un apodo que le encante (puede ser uno de los que propusieron ustedes mismos en sus propias listas o uno de los que propusieron los otros, que les haya gustado más que los apodos propios).



Entonces, hagan un autorretrato en el que se dibujen a ustedes mismos expresando su apodo. Pongan un globo en su autorretrato (como los de las caricaturas cuando hablan los personajes) y escriban en el globo un texto breve. ¿Qué diría “la estrella misteriosa”?, ¿qué diría “el sol radiante”?

Concluyan el ejercicio con dos actividades:

- compartan sus dibujos con los compañeros del grupo y coméntenlos;
- descubran el apodo que fue elegido por más personas y denle al autor o a los autores de este apodo un gran aplauso.





INSTRUMENTOS MUSICALES



Te invitamos a ver el video completo, y después la parte que se llama "Yo soy tamborilero".

Entonces, realiza este ejercicio.

La vida chontal está llena de música. El pueblo *yokot'an* vive su vida en medio de ritmos de tambor y cantos de flauta. Desde que son chiquitos, los niños y las niñas aprenden a tocar sus propios instrumentos que les fabrican sus familiares.

En Tabasco es casi imposible visitar una casa chontal sin encontrar un tambor o una flauta y sin encontrar un flautista o un tamborilero.



En las tardes, cuando el calor se hace menos intenso y todavía no se mete el sol, se escuchan entre los pantanos

melodías llenas de tonos que recuerdan la dulzura del agua, el rugido del jaguar o el canto de las aves.

Los chontales hacen sus propios instrumentos en sus propios talleres domésticos.

No te pedimos que repitas la flauta perforando el carrizo, como lo perfora el papá de Francisco, porque es delicado manejar los punzones y no queremos que alguien se lastime.



En cambio, te invitamos a hacer un sencillo instrumento musical que tal vez no tenga los tonos más profesionales, pero que, seguramente, te dará muy buenos momentos musicales.

Si vives en el campo, consigue cañas de carrizo. Si vives en la ciudad, consigue en la tlapalería tubos de pvc (son unos tubos rígidos, como mangueras).

Corta los tubos o las cañas, para que tengan diferentes longitudes, para que formen una especie de escalerita.

Tapa uno de sus extremos con plastilina.
Únelos con firmeza uno al lado del otro.

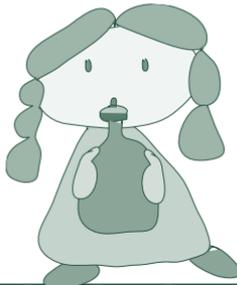


Ahora tienes un instrumento musical. Para tocarlo, sostenlo cerca de tu barbilla, con ambas manos y sopla en el interior de los tubos. Si soplas en los tubos largos, tendrás sonidos graves y si soplas en los tubos más cortos, tendrás sonidos agudos.



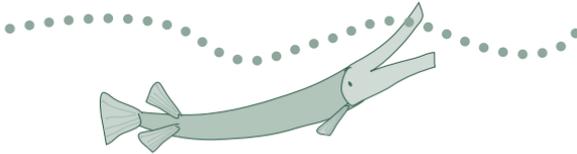
Practica para que domines el instrumento, para que, cuando lo toques, obtengas los sonidos que quieres. Ofrece conciertos a tus compañeros y escucha los suyos. Preparen conciertos colectivos.

También puedes ofrecer bellos conciertos si soplas dentro de botellas de distintos tamaños. O dentro de botellas del mismo tamaño llenas con distinta cantidad de arena o agua.





EL PEJELAGARTO



Te invitamos a ver el video completo, y después la parte que se llama "Tomando pozol".

Entonces, realiza este ejercicio.

El pejelagarto parece un animal místico, mágico, imposible y misterioso, pero es real, existe, vive en las aguas de Tabasco.

Como puedes ver en el video, su cabeza parece una larga y dentada cabeza de lagarto y su cola parece una clásica cola de pez.

Hasta donde se sabe, es un animal milenario, una especie de dinosaurio de las aguas. El pejelagarto es el rey del misterio, no hay otro como él.



Todos los pueblos del mundo tienen sus propias leyendas míticas, es decir, tienen historias que buscan las causas de algunos fenómenos. De manera especial, los animales son tema preferido de la literatura. Éstas son algunas razones legendarias: el tlacuache tiene la cola corta y como quemada porque se robó el fuego, la jirafa tiene el cuello largo porque se enamoró de la luna y quiere estar cerca de ella, la tortuga tiene la concha en pedazos porque se cayó desde las regiones más altas del cielo, el conejo tiene las orejas largas porque se las jaló, un día que lo regañaron.



Cada una de estas razones tiene su propia historia llena de detalles y episodios, llena de paisajes y costumbres, llena de encanto.

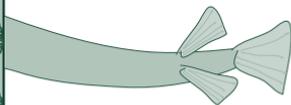
Es más, para un mismo animal, existen diversas leyendas, porque la imaginación de los pueblos del mundo es inagotable y porque las condiciones de cada pueblo son distintas. Si revisas los cuadernillos culturales de *Ventana a mi comunidad*, encontrarás abundantes leyendas que los pueblos indígenas de México han construido a través de los siglos.



Al preparar para ti este cuadernillo, buscamos la leyenda chontal del pejelagarto pero no la encontramos. Seguramente existe porque, cuando se trata de culturas y pueblos, todo tiene su razón de ser, todo tiene su historia, pero no la encontramos.



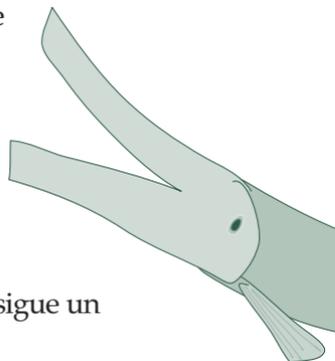
Por eso, te invitamos a construir una historia que explique por qué el pejelagarto es como es, con cola de pez y cabeza de lagarto.



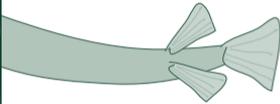
Tu construcción no será una leyenda, porque las leyendas son historias que viven en la mente, en el corazón y en la

boca de los pueblos a lo largo de cientos de años. Lo que tú vas a hacer es una narración, un cuento mágico.

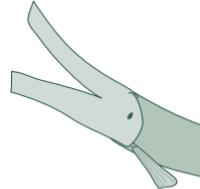
Antes de empezar, revisa el cuadernillo cultural que habla del pueblo chontal de Tabasco, del pueblo *yokot'an*, para que tengas información variada que te permita construir un ambiente geográfico, social y ecológico para el pejelagarto. Después, consigue un



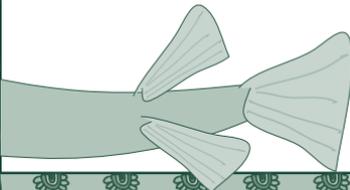
atlas para que observes en él la región de Tabasco. Finalmente, vuelve a ver el video y deteno cuando aparezca la imagen del pejelagarto, para que la observes con atención. A los escritores, muchas veces les inspira la imagen misma de las cosas.



Cuando estés preparado, consigue un lugar silencioso en el que puedas escribir sin interrupciones, en soledad, con concentración. Porque las musas de la inspiración huyen del ruido y las interrupciones.

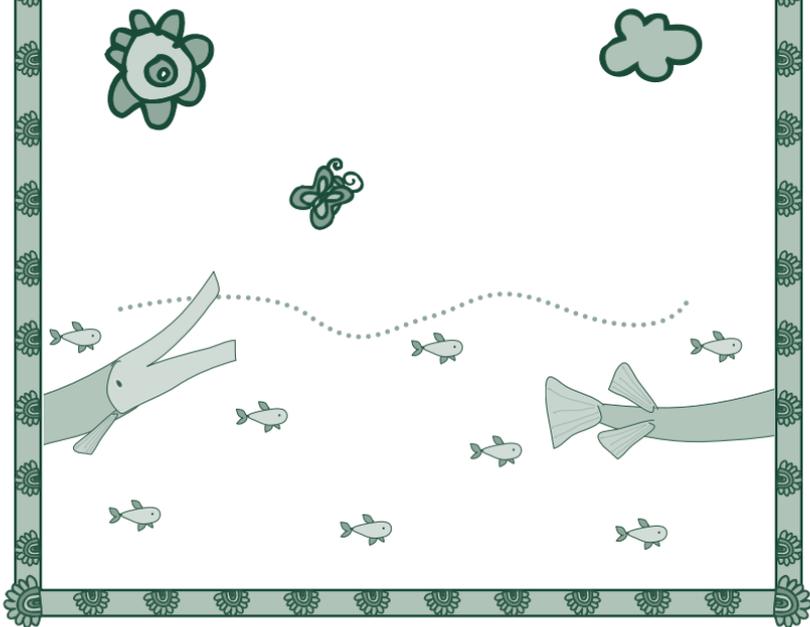


Para construir tu historia piensa, por ejemplo, ¿qué tienen en común el pez y el lagarto?; si pudieran pensar por separado, ¿qué pensaría la cola (con mente de pez) y qué pensaría la cabeza (con mente de lagarto)?; si pudieran ponerse a platicar, ¿de qué hablarían la cabeza y la cola del pejelagarto?; ¿qué pasaría si un día la parte lagarto que tiene el pejelagarto sintiera nostalgia de la tierra y quisiera salir a dar un paseo bajo el sol de Tabasco?; ¿qué razones tendría la naturaleza para unir a un pez y a un lagarto?; ¿qué piensan los otros peces de su vecino extraño?



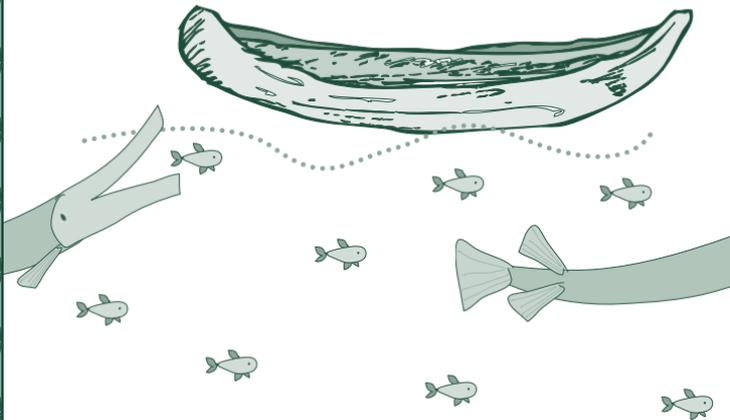
Generalmente, las historias se preparan primero en la mente, los escritores entran en contacto con sus historias y las traen en sus cabezas y corazones por días enteros, piensan en ellas cuando se están bañando, cuando van caminando, cuando mastican sus alimentos, cuando se guarecen de la lluvia o cuando se abrochan la agujeta del zapato.

Salvo en algunos casos en los que la historia brota de pronto lista para nacer, todo esto ocurre casi siempre antes de que una narración salte del corazón y la cabeza al lápiz y al papel.



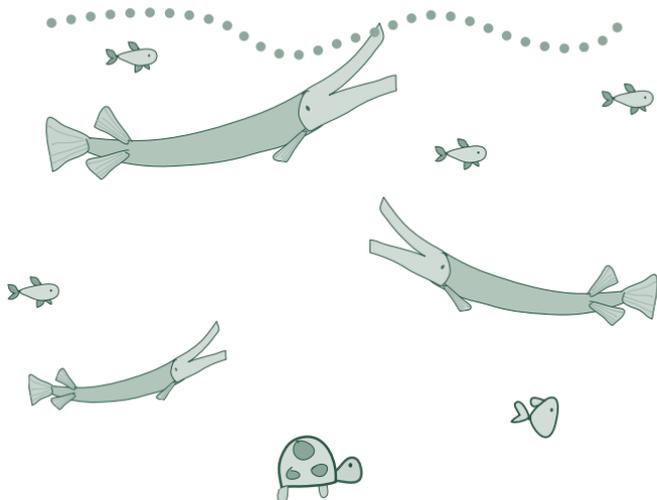
Te deseamos que la experiencia sea, para ti, satisfactoria. No olvides que ponerle nombre a una historia es, en sí mismo, todo un proceso. Elige con afecto el nombre que pondrás a tu narración cuando la hayas terminado.

Cuando tú y todos tus compañeros tengan lista su historia, preparen una sesión, para que todos lean ante el grupo sus creaciones. Tal vez encuentren, con sorpresa, que entre todos imaginaron muchas razones diversas que explican el origen del pejelagarto. ¿Cuántos nombres distintos dieron entre todos a sus narraciones? ¿Se repitió alguno de estos nombres?



Festéjense al terminar esta sesión, toquen con alegría sus instrumentos musicales para celebrarlo y, si sienten ganas de hacerlo, bailen. La música y el baile son muy buenos compañeros de las personas y, más aún, de los grupos humanos.

Una vez terminado el proceso completo, busca por todos los medios que encuentres la leyenda *yokot'an* del pejelagarto. Seguramente existe. Si la encuentras, compártela con tus compañeros y, si quieres, con nosotros, los que editamos este cuadernillo. Si tienes acceso a *Internet*, nuestro correo electrónico es cgeib@sep.gob.mx, nos dará mucho gusto conocer tus descubrimientos.





EL JUEGO



*Te invitamos a ver el video completo, y después la parte que se llama "Jugando lo nuestro".
Entonces, realiza este ejercicio.*

El juego es un don, un regalo. Todos los pueblos del mundo juegan. Todas las culturas del mundo juegan.

Cuando jugamos con otros, experimentamos una gran alegría y sentimos que pertenecemos a un grupo. Sentimos que formamos parte de algo que es más grande que nosotros mismos. Y esto nos da confianza y alegría.

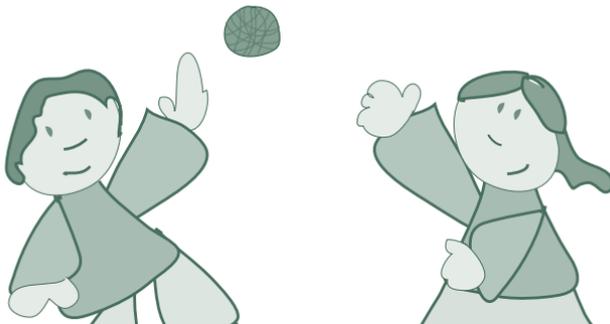
Cuando jugamos, nos atrevemos a ponernos en situación de riesgo, nos arriesgamos a perder, quedamos inseguros. Y esto nos permite recordar que el mundo es inmenso y que perder no significa algo grave sino la posibilidad de hacer un nuevo intento con perseverancia.





Cuando jugamos, obedecemos reglas que nos parecen razonables y, en ocasiones, ponemos reglas propias que nos permiten disfrutar más el juego. Las reglas estrictas son las mejores cuando se trata del juego porque nos exigen más y nos ofrecen retos mayores. Cuando superamos las reglas más estrictas, tenemos grandes alegrías.

Cuando jugamos, tomamos conciencia del azar. Aprendemos que, por más que pongamos todo lo que está en nuestras manos, la suerte es la que dice la última palabra. Tener conciencia del azar produce una hermosa sensación de ligereza. El azar nos lleva entre sus brazos por los aires y no sabemos a ciencia cierta dónde nos soltará o cuándo. De esta manera abrimos nuestros corazones y también nuestras inteligencias a la novedad, a la sorpresa y nos volvemos mejores investigadores, mejores científicos y personas más abiertas.

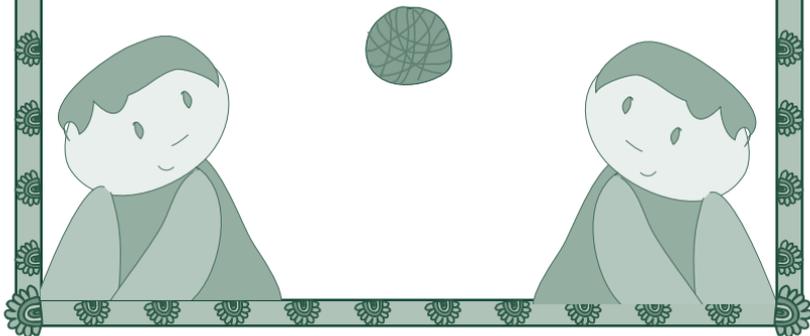




Quando se trata de interculturalidad, las personas que juegan están más preparadas para conversar con otros que piensan distinto, que tienen historias distintas, que tienen sus propios puntos de vista. Porque la interculturalidad es una charla entre gente diversa que tiene la capacidad de escuchar lo que dicen los otros y de sorprenderse ante las novedades que de ellos aprenden. El juego fortalece la capacidad de asombro que es la gran capacidad creadora.

Hay juegos de mesa en los que es la mente la que se pone en movimiento. El ajedrez, el dominó, los laberintos, los rompecabezas, el gato o el timbiriche son juegos de mesa.

Hay juegos de patio, campo o jardín en los que el cuerpo tiene la primera palabra, guiado por el corazón y la mente, por supuesto. La roña (o "la traes"), las estatuas, el fútbol o el basquetbol, son juegos de movimiento.



El video del pueblo *yokot'an*, del pueblo chontal de Tabasco, destina una gran parte al juego. En pleno campo y como parte de las actividades escolares, las niñas y los niños juegan juegos grupales con gran creatividad, usando cosas sencillas como: hojas secas de plantas, cañita deshilada o troncos de árbol perforados. Incluso usan instrumentos de siembra en uno de los juegos que nos muestran.

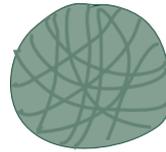
Cuando el alma está alegre, cuando el cuerpo está lleno de energía, las personas juegan, hacen música y bailan. No necesitan juguetes, pistas o instrumentos comprados. La alegría es la madre de la creatividad y el juego es el camino que sigue la alegría cuando está desbordada.

PELOTAS

Así como los chontales de Tabasco preparan sus pelotas con cañita deshilada, prepara tú dos pelotas diversas para que juegues con ellas.



Pelota pesada



- Consigue muchas ligas nuevecitas para que tengan elasticidad.
- Haz un montoncito con unas cinco ligas.
- Alrededor de este montoncito enreda las ligas una tras otra, estirándolas para que alcancen a rodear la esfera que se forma.
- Cuida que la forma de tu pelota sea esférica y no ovalada.
- Al terminar, vas a ver que tienes una pelota firme y pesada.

Pelota de bote alegre



- Consigue unos 25 globos chicos y córtales el cuello. Deja uno solo completo, con el cuello intacto.
- Llena con agua el globo completo y amárrale el cuello para que el agua no se salga.
- Empieza a cubrir el globo con agua metiéndolo dentro de los globos que tienen el cuello cortado. Cada globo nuevo que envuelva al globo de agua tiene que estar en una posición distinta, para que los huecos que dejó el cuello cortado estén por todas partes.
- Al terminar, descubrirás que tu pelota tiene un bote alegre y no se rompe cuando la lanzas.

JUEGOS CON PELOTA PESADA



Bolicho de mesa

Se colocan 10 “pinos” (botellas de plástico, cilindros de carrizo con un poco de tierra adentro, estructuras hechas con papel periódico arrugado, etc.) en la posición que indica la ilustración y, desde atrás de una línea marcada, el primer jugador lanza la pelota rodando por el suelo, para intentar derribar todos los “pinos”. Si tira todos, cede el turno al siguiente jugador. Si no tira todos, vuelve a tirar otra vez. Luego, cuenta y anota los “pinos” tirados en sus dos lanzamientos y cede el turno al siguiente jugador.

En cada turno los jugadores hacen dos lanzamientos consecutivos (menos cuando derriban todos los “pinos” en su primer lanzamiento). Y en un juego completo, cada jugador tiene 10 turnos.

Gana quien tire más “pinos” en todos sus 10 turnos.

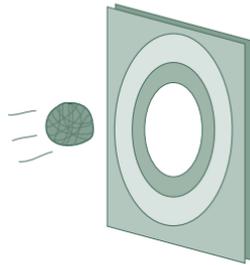


Diana perforada

Se dibuja una diana como la que indica la ilustración y se pega sobre un cartón, para darle rigidez.

Se marca una línea de lanzamiento. Los jugadores, por turnos, lanzan la pelota de ligas para hacerla pasar por el hueco de la diana. Cada vez que la pelota pase bien, el jugador se anota cinco puntos.

El juego continúa hasta que el tiempo o el interés del grupo se acabe. Gana quien acumule más puntos al final del juego.



Golfito de piso

Sobre un piso de tierra húmeda bien aplanada, se dibuja una cancha de aproximadamente 2 metros cuadrados. Dentro de la superficie de la cancha se hacen hoyos con poca profundidad. Al lado de estos hoyos se dibujan números sucesivos (del 1 al 10) que indiquen el orden que los jugadores deben seguir. La colocación



de estos hoyos es cuestión de gusto, se pueden distribuir como cada grupo prefiera.

Si no se cuenta con un piso de tierra, los hoyos se pueden dibujar con gis, pero esto es más difícil puesto que se necesita más destreza para lograr que una pelota permanezca inmóvil sobre un dibujo plano.

Cada jugador tiene su propia pelota de ligas. Para distinguir las pelotas se les puede meter entre las ligas de la superficie, un pétalo de flor de distinto color o un trocito de estambre.

Los jugadores consiguen un palo cualquiera y con él llevan a golpes sus pelotas, haciéndolas caer en cada uno de los hoyos marcados. Es necesario seguir el orden de los números.

Se trata de dos cosas: a) de entrar a cada hoyo y salir de ahí para pasar al siguiente; b) de alejar (con el golpe de la pelota propia) la pelota de los otros, para evitar que avancen.

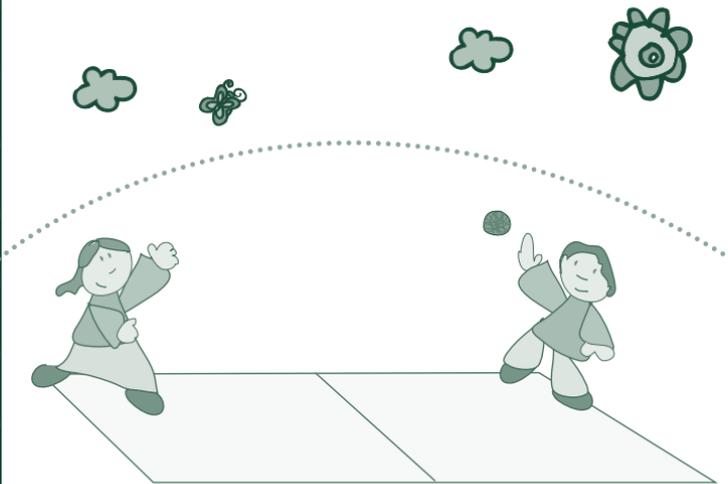
Gana aquel que termine primero su paso por los 10 hoyos reglamentarios.



JUEGOS CON PELOTA DE BOTE ALEGRE

Tenis de mano

Se dibuja una cancha sobre un piso de tierra bien aplanada o de cemento. La cancha tiene que medir aproximadamente 6 metros de largo por 3 de ancho pero las dimensiones pueden variar de acuerdo con el espacio disponible. Al centro se dibuja una línea divisoria.

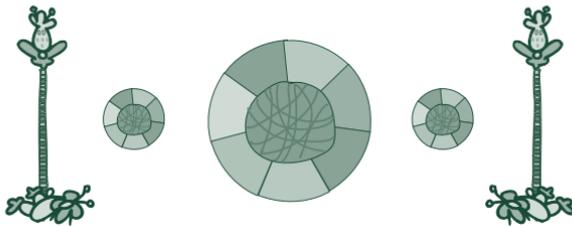


Dos jugadores se colocan frente a frente y, así como los tenistas, sólo que sin red y sin raqueta, pelotean la bola con la mano, intentando que caiga dentro de la cancha del de enfrente.

La pelota debe hacer un solo rebote en cada cancha. Los jugadores también la pueden pelotear al aire, sin que la pelota toque el piso de su cancha.

Cada vez que la pelota cae fuera de la cancha del oponente, quien la lanzó tiene un punto en contra.

Gana el que acumule menos puntos en contra.

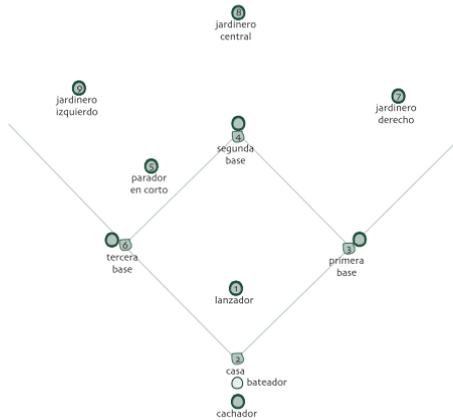


Beisbol de mano

En el campo abierto, en el patio o en un jardín, se colocan cuatro bases formando un diamante como lo indica la ilustración.

Se forman dos equipos de nueve jugadores. Los jugadores de un equipo se colocan en los puntos que indica la ilustración, para detener la pelota si pasa cerca de la posición en la que están parados. Los jugadores del otro equipo, forman línea para esperar su turno al bat.

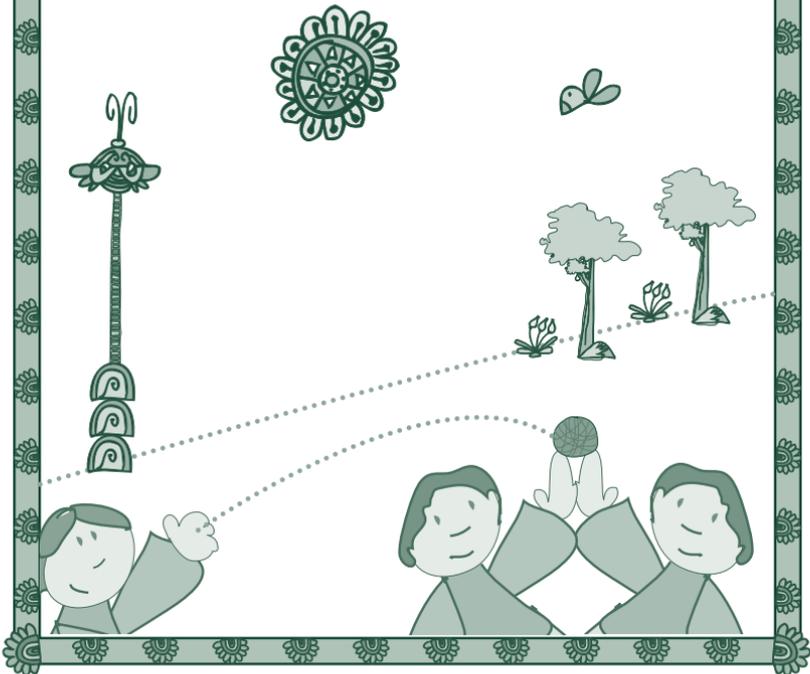
El primer bateador se para en el punto que está marcado con el número 2 en la ilustración. El lanzador (que ocupa el punto 1) lanza la pelota y el bateador la golpea con la mano y se echa a correr rumbo al punto 3, toca la base y, si ve que el equipo contrario tiene problemas controlando la pelota, corre hacia el 4, luego al 6, e intenta alcanzar el punto 2 del diamante.



Mientras, los jugadores del equipo que está cuidando las bases intentan controlar la pelota bateada para atraparla y tocar con ella al jugador que corre. Lo pueden tocar llevando la pelota en la mano o lanzándosela. Lanzarla es más riesgoso porque, si la pelota no toca al corredor, éste tendrá la oportunidad de avanzar, al menos, una base más.

Los corredores permanecen en las bases hasta que el siguiente bateador golpea la pelota. Entonces, corren a la siguiente base, intentando siempre llegar al punto 2 del diamante (se llama *home*, palabra del inglés que se pronuncia "jom" y significa "casa"). Cuando un jugador llega a *home*, anota una carrera para su equipo.

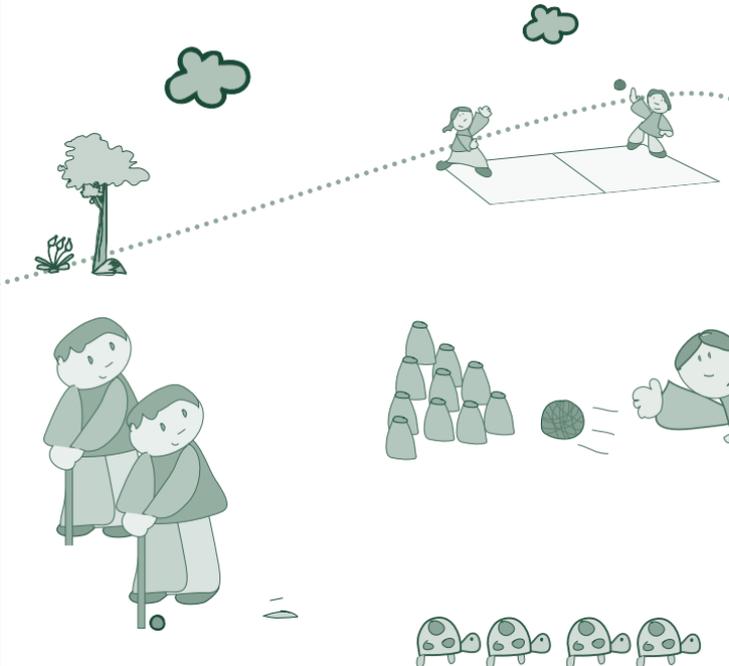
Cada vez que la pelota toca al corredor en medio de las bases, hay un *out* (se pronuncia "aut"). Los jugadores que reciben un *out* se



retiran del juego. Cada equipo tiene derecho a tres *outs*. Después de los tres *outs* los equipos cambian: los que cuidaban las bases se forman para batear y viceversa.

Generalmente cada equipo debe tener nueve oportunidades de batear pero, si el recreo es corto o hay poco tiempo, se puede jugar con dos o tres oportunidades al bat.

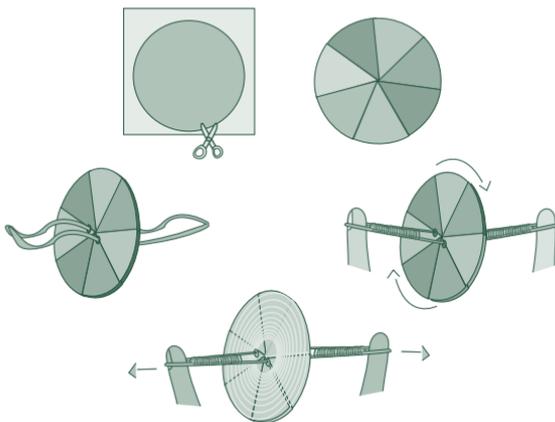
Gana el equipo que llegue más veces a *home*, es decir, el que logre más carreras.

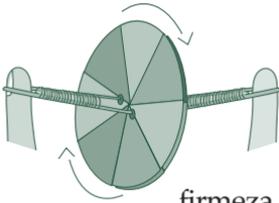


EL ZUM-ZUM DEL ARCO IRIS

Los niños chontales que dan vida al video aparecen jugando a lo que ellos mismos llaman *zum-zum*. Es muy probable que tú conozcas un *zum-zum* y que sepas cómo usarlo. En caso de que no, te mostramos una manera de hacerlo.

- Corta un círculo de cartón muy grueso y muy liso (mientras más liso mejor).
- Haz dos perforaciones en el centro, como indica la ilustración.
- Consigue un hilo grueso (pita o cordel) de, aproximadamente 80 cm, pásalo por las perforaciones y átalos como indica la ilustración. Enróllalo haciendo girar al disco en el aire.



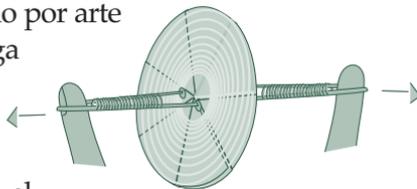


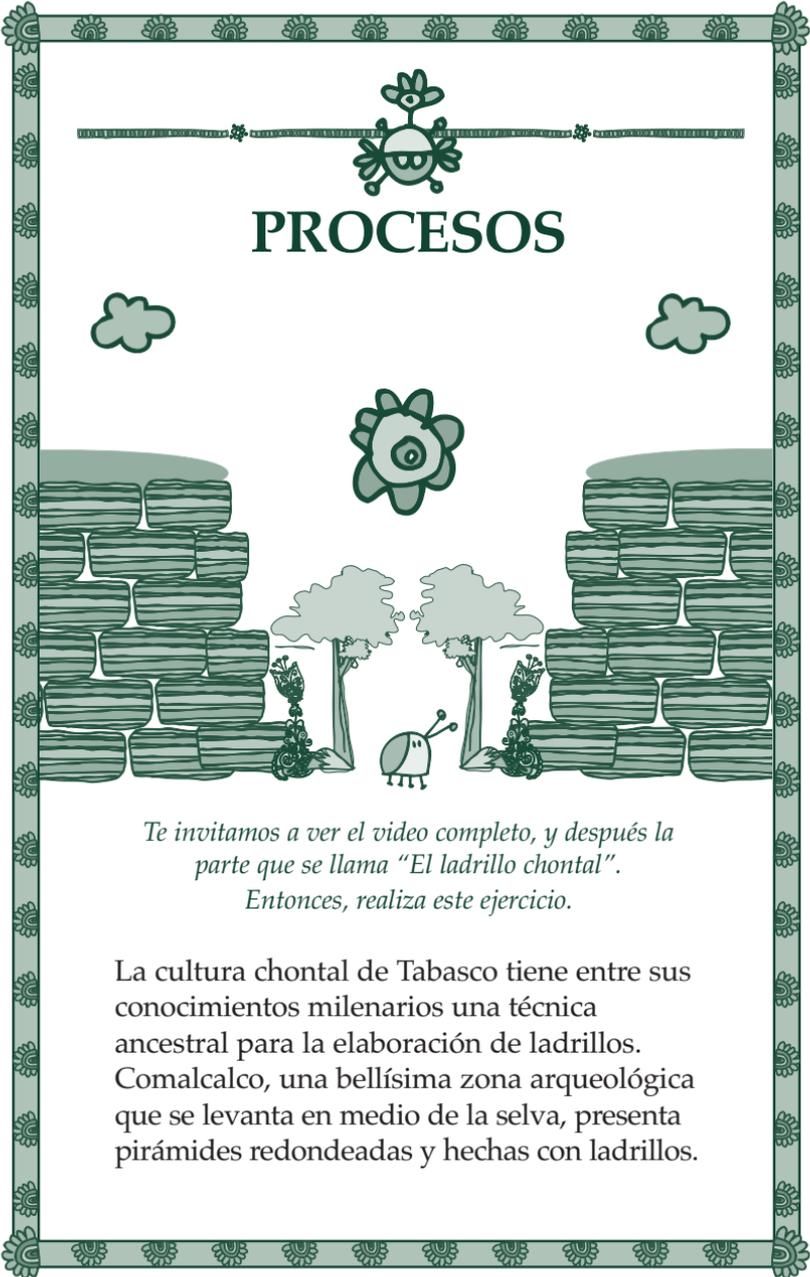
- Cuando esté bien enrollado el hilo, jálalo hacia los extremos con suavidad pero con firmeza. Cuando sientas que se acaba la resistencia del hilo, vuelve a jalarlo y continúa así. Siente la tensión del cordel, ella te indicará cuándo debes jalar y cuándo no.

Al girar, el disco producirá un zumbido especial. Por eso llaman *zum-zum* a este juego.

Cuando tengas práctica y seas experta o experto en el arte del *zum-zum*, dibuja seis gajos en un disco nuevo. Colorea cada gajo con uno de los colores del arco iris (rojo, naranja, amarillo, verde, azul, lila). Dibújalos en el mismo orden en el que aparecen en el arco iris real.

Haz girar tu disco y descubre qué pasa, qué color aparece como por arte de magia. Investiga las razones de este fenómeno junto con tus compañeros y con el apoyo de tu maestra o maestro y los libros de tu biblioteca escolar.





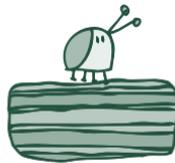
PROCESOS

Te invitamos a ver el video completo, y después la parte que se llama “El ladrillo chontal”.

Entonces, realiza este ejercicio.

La cultura chontal de Tabasco tiene entre sus conocimientos milenarios una técnica ancestral para la elaboración de ladrillos. Comalcalco, una bellísima zona arqueológica que se levanta en medio de la selva, presenta pirámides redondeadas y hechas con ladrillos.

Esta construcción tiene cientos de años y los ladrillos permanecen gloriosos resistiendo las más fuertes lluvias tropicales y el sol más intenso. Están bien hechos. Fueron hechos con conocimiento, con sabiduría, con el uso de materiales de la región y técnicas ancestrales.

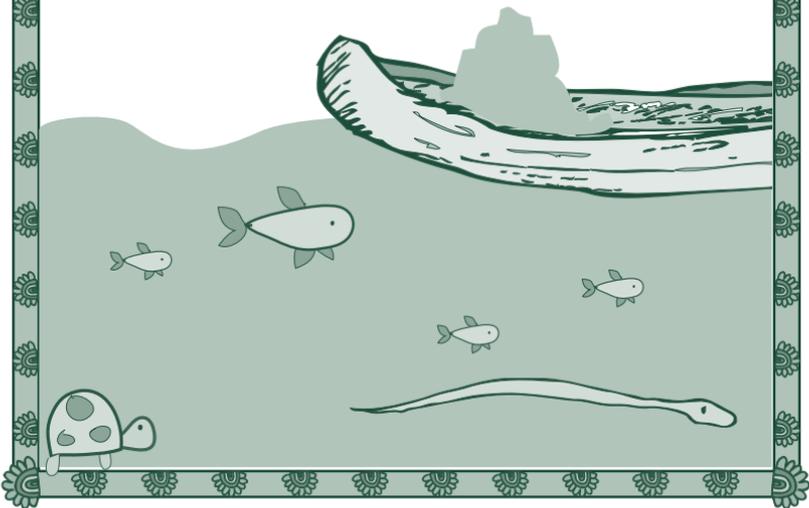


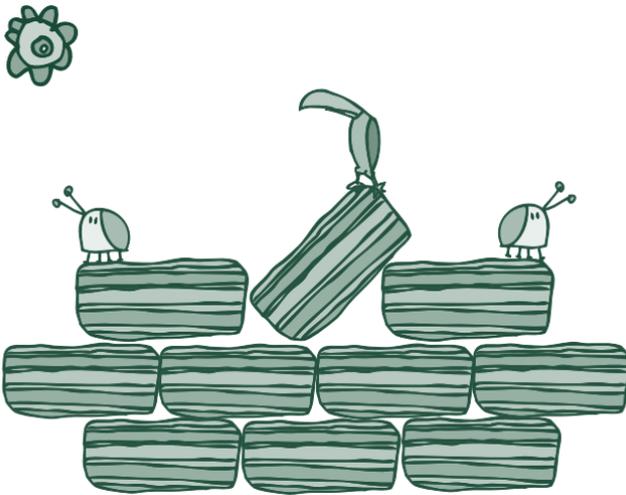
Todas las comunidades del mundo conocen técnicas específicas, procesos que les permiten la producción de cosas que necesitan para sus vidas diarias.



Cada técnica tiene propósitos específicos y sigue pasos predeterminados. Por ejemplo, los ladrillos chontales se hacen siguiendo estos pasos:

- A bordo de una lancha y con una pala de mango largo, se saca lodo del fondo de las lagunas tropicales.
- Se vierte el lodo en moldes pre-fabricados y se limpian bien las orillas.
- Se deja el lodo en los moldes durante dos días para que tenga forma de ladrillo.
- Después de dos días se sacan los ladrillos de lodo y se secan al sol durante 15 días, voltéandolos con cuidado para que sequen parejo.
- Al cabo de 15 días, se meten al horno (que se calienta con cáscaras de coco que se usan como combustible) y se hornean durante 24 horas seguidas.





Cada proceso necesita instrumentos propios. En el caso de los ladrillos se necesita: una lancha, una pala de mango largo, moldes con forma de ladrillos, un horno.

¿Qué procesos se realizan en tu comunidad? Seguramente cerca de tu escuela se realiza algún proceso. Y seguramente, este proceso tiene una técnica específica que los trabajadores aprendieron de sus mayores.

Tal vez exista una tortillería, una panadería, una pizzería, una fábrica de vidrio, una alfarería en la que se produzcan ollas de barro o adornos, un centro de bordado



manual o mecánico, un lugar en el que se hagan letreros o carteles con propaganda, un centro de serigrafía en el que se impriman camisetas con dibujos de colores, o una casa en el campo en la que un especialista trabaje con hierbas para producir ungüentos, gotas o aromas medicinales.

Investiga con el apoyo de tus mayores y encuentra un centro de producción. Consigue que los trabajadores te inviten a conocer sus técnicas y sus procesos. Haz una

descripción de los procesos anotando cada momento paso a paso. Haz una lista ilustrada (con tus propios dibujos) de las herramientas y los aparatos usados.

Descubre cómo cada pueblo, cada cultura, cada comunidad, cada grupo, tiene conocimientos antiguos y técnicas propias para responder a los retos que les presentan sus entornos específicos y sus propias realidades.



