



Si los maestros deciden aprovechar el juego para abordar la lengua del lugar, deben tener presente que las categorías ilustradas en las tablas son susceptibles de ser cambiadas, la tabla de arriba pide las categorías gramaticales de: sustantivo, adjetivo, verbo en infinitivo y verbo conjugado, pero se pueden agregar las categorías que a cada lengua le sean pertinentes o quitar aquellas que no lo sean. Tal vez no sea necesario considerar algunas características de la lengua, como por ejemplo en el maya de Yucatán,⁵ los adjetivos (en algunos casos) pueden volverse sustantivos agregando el sufijo *il*.

Óotsil – pobre Ayik'al – rico
Óotsilil – pobreza Ayik'alil – riqueza

O bien el sufijo al

ki'imak óol - feliz toj óol - saludable
ki'imak óolal – felicidad toj óolal - salud

En tseltal⁶, ub es una partícula que convierte en verbo al adjetivo.

tulan - fuerte tulanub - fortalecerse

Estos ejercicios-juegos con las palabras, además de hacer reflexionar a los alumnos sobre la lengua (sufijos por caso) proporcionan otros beneficios, porque cambiar los verbos a sustantivos o adjetivos es una excelente forma de ampliar el léxico e incrementar la capacidad de organizar el pensamiento.

Para seguir escribiendo y jugando (variantes)

Las tarjetas del **Basta con nahuatlismos** pueden servir de motivación para animar a los alumnos a desarrollar la escritura creativa. Se puede jugar por equipos o de manera grupal, la idea es obtener textos colectivos.

Se revuelven todas las tarjetas y se pide a los alumnos que al azar (sin ver) tomen 10 tarjetas, con las palabras que les tocó tendrán que organizar un texto, la consigna es que sea original, divertido, chistoso. Alumnas y alumnos deberán agregar las palabras que sean necesarias para que cobre sentido y sea gramaticalmente correcto, pero no podrán dejar de usar las diez que les han tocado en suerte.

El equipo que termine primero gritará “¡basta!” y empezará a contar hasta 20 para que los demás equipos terminen. El profesor indicará al grupo que antes de gritar deben haber revisado su texto para que quede lo mejor posible.

Al final cada equipo compartirá los pequeños textos con los que se puede hacer una colección — previa revisión y corrección colectiva de las producciones de los alumnos— que crecerá conforme más jueguen, o bien con esos textos cortos y la participación de todo el grupo, armar una historia más grande. Ambos pueden pasar a formar parte de la biblioteca de aula y escolar.

⁵ Consultado en http://fortaleciendolalenguamaya.infored.mx/frameset.php?url=/500431_Gramatica-Maya-Yucateco.html el 18 de marzo de 2014.

⁶ Consultado en <http://www.redalyc.org/pdf/340/34004708.pdf> el 18 de marzo de 2014



Si el grupo no está muy familiarizado con actividades que impliquen la creación de textos propios, al principio pueden empezar con 5 palabras (tarjetas) o menos si es necesario, lo importante es que alumnas y alumnos echen mano de su creatividad y desarrollen habilidades para planear el texto escrito para que poco a poco se conviertan en escritores independientes.

Otras variantes

Se puede hacer una adaptación a los binomios fantásticos⁷ de Rodari: cada estudiante toma 2 tarjetas al azar, luego crea una oración loca, gramaticalmente correcta. Los estudiantes también pueden escoger sus palabras favoritas y construir las oraciones que quieran.

Retomando las ideas de Gianni Rodari, El nuevo escriturón,⁸ se proponen actividades con los binomios fantásticos, por ejemplo: escoger palabras de campos semánticos diferentes —escogimos animales y alimentos para ejemplificar—, enlistarlas aparte, recortar cada palabra sin revolver los campos, hacer “bolita” cada palabra y al azar escoger una de cada grupo, con ambas hacer un binomio, por ejemplo el tamal del mapache. En seguida contestar preguntas como ¿De qué sabor es el tamal? ¿Cuándo lo come? ¿Cómo hace el tamal? ¿Por qué le gusta?, etcétera, entre más preguntas se hagan, más se divierten los niños. Un binomio fantástico puede ser el título de un cuento que los niños escriban.

¡Juguemos Basta con nahuatlismos!

⁷ Gianni Rodari (1993) Gramática de la fantasía Ediciones Colihue/BiblioSer. Buenos Aires, Argentina

⁸ Alvarado M., Bombini G., Feldman D. e Istvan (1995). El nuevo escriturón. México: SEP. pp. 48-49.



Este material se elaboró en la **Dirección General de Educación Indígena (DGEI)**

Dirección Académica: Alicia Xochitl Olvera Rosas.

Coordinación de proyecto e idea original: Eduarda Laura Santana Munguía.

Coordinación editorial: Raúl Uribe.

Elaboración: Erika Ivette Flores Guadarrama, Leticia Castañeda Hernández, Débora Yamel Rossáinz Rodríguez, Miriam Serena Romero Ramírez, Pamela Mestre Martínez, Eduarda Laura Santana Munguía.

Asesoría en lenguas indígenas: Rosa García López y Eleuterio Olarte Tiburcio (tutonakú), Enrique Barquera Pedraza (hñáúñu), Francisco de la Cruz Jiménez (zapoteco del Istmo), Marcelino Hernández Beatriz (náhuatl de la Huasteca), Nicéforo Aguilar López (tu'un saavi), Sol Ceh Moo (lengua maya de campeche).

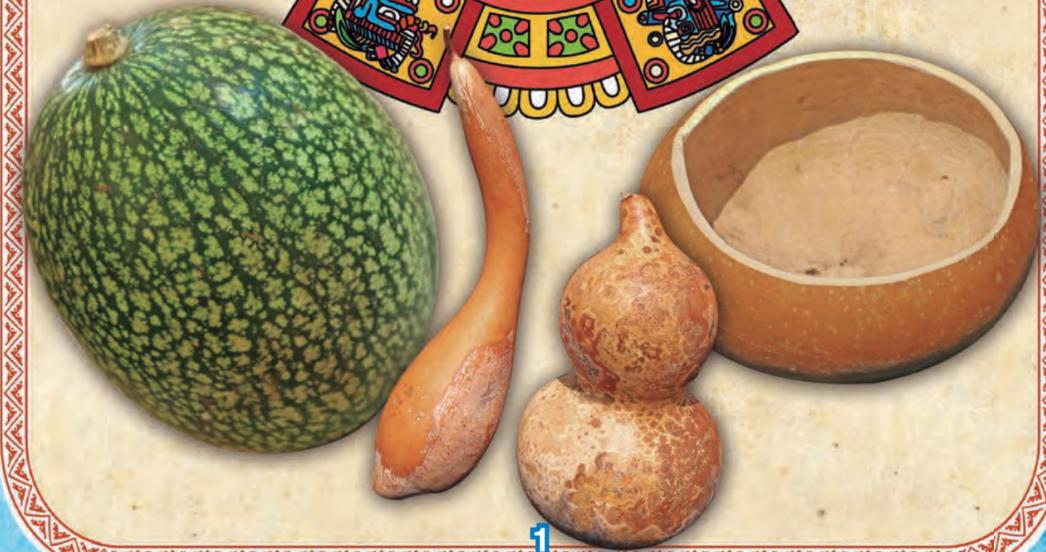
Fotografía: Dito Jacob, Clara Barrera, Tania Velasco, Acervo CONABIO y José de Santiago Torices.

Ilustración: José de Santiago Torices Montero.

Cuidado de la edición: Clara Barrera.

Corrección: Alejandro Torrecillas González y Omar Olivera.

Basta con nahuatlismos





Basta con nahuatlismos



Como diría Lope Blanch... "El habla mexicana es una modalidad vigorosa e importantísima de la lengua española, coloreada que no alterada por los idiomas indígenas, especialmente por el náhuatl."¹

En el continente americano, destaca por su extenso imperio el náhuatl, la lengua de los mexicas. Antes y a la llegada de los españoles se utilizó como "lengua franca" para establecer comunicación con otros pueblos originarios de Mesoamérica.

El náhuatl tuvo gran dinamismo en su desarrollo e influenció a las lenguas de otras culturas del territorio de lo que sería México y más allá desde Nueva España hasta Costa Rica, a tal grado que éstas incorporaron del náhuatl a sus idiomas y variantes, vocablos y expresiones referentes a la gastronomía, la agricultura, las manufacturas y tecnologías, la religión, la herbolaría, las toponimias, la medicina, los nombres de los animales, los fenómenos celestes, entre otros. Su trascendencia ha alcanzado al español de nuestros días; los estudiosos de las lenguas, entre ellos Carlos Montemayor², han denominado a las palabras de origen náhuatl que perviven en español como nahuatlismos. Ello contribuye a que en nuestros días el náhuatl se destaque como lengua viva. Entender esto en lo cotidiano del uso del español y el náhuatl, es participar de un fenómeno lingüístico y cultural, resultado del contacto entre culturas, en donde ambas lenguas y culturas se enriquecen.

Partiendo de la organización de los nahuatlismos en categorías gramaticales y campos semánticos, este material con un carácter lúdico y didáctico, está diseñado con el propósito de que los profesores junto con sus alumnas y alumnos reflexionen sobre los cambios y permanencias en las lenguas, los préstamos lingüísticos entre ellas, la existencia de palabras de origen indígena que han influido y permanecen vivas en el español actual, sobre los conceptos que eran desconocidos por los europeos por no tener referentes en sus culturas y por tanto

no tenían una palabra para designarlos en español (por ejemplo chocolate, aguacate, jitomate, alimentos desconocidos en Europa al momento del encuentro con lo que hoy es México), sobre los conceptos que llegaron a sustituir o competir con voces usadas en el español (tiza, de tizatll —tierra blanca—, en vez de gis, yeso y clarión), observar los cambios que sufre el léxico (en este caso el náhuatl al pasar a otro idioma (en este caso al español) por ejemplo: cempoalxóchtli que en español pasó como cempasúchil; tlapalli como tlapalería; pozolli como pozole; tzápōtl como zapote o axolotl como ajolote. Con estas reflexiones y los conocimientos adquiridos podrán analizar qué está pasando actualmente con vocablos como faxear, accesar, Basic, blog, bite, cache, cookie, indexar, teclear, web, entre otros, que se incorporan al español. O de dónde vienen vocablos como closet, chaperón, sándwich, shampoo, futbol, Augusto, Fanny, Itaii o Eréndira, por ejemplo.

Con las actividades propuestas en el juego **Basta con Nahuatlismos** se desarrollan competencias lingüísticas y de comunicación, conocimientos conceptuales (vocabulario, adjetivos, verbos, lengua) procedimentales (elaborar un cuento en forma oral y escrita, buscar información, comparar sistemas lingüísticos en el marco del plurilingüismo, discriminación de categorías gramaticales), para realizar operaciones intelectuales (razonar por analogía, generalizar inductivamente), sociales (trabajar en grupo, dialogar convivir sanamente, mediar conflictos), actitudinales y valores (honestidad, perseverancia, por ejemplo) que potencian la resolución de retos lingüísticos al leer, argumentar, reflexionar sobre la lengua, a la vez que amplían su vocabulario y desarrollan su creatividad.

Población objetivo

Basta con Nahuatlismos está pensado para ser jugado con alumnas y alumnos de segundo ciclo de primaria (tercero y cuarto grado) en adelante, incluyendo aquellos con discapacidad motora, auditiva y visual. No obstante que se hace referencia a ese rango de grado escolar en cada escuela y en cada grupo—incluso multigrado—, las maestras y los maestros pueden hacer diversas adecuaciones para aprovechar el material y jugar con todos.

¹ Lope Blanch, Juan M. *Cuestiones de filología mexicana* pag.50 México, UNAM

² Diccionario del Náhuatl en el Español de México



Juguemos "basta"

Descripción del material

Acompañamos la propuesta con 94 tarjetas, cada una tiene una imagen que representa la palabra que aparece en ella (nahuatlismo) y un color distintivo para cada campo semántico, en el margen inferior de la tarjeta aparece su traducción en braille (sólo para el 5% de la distribución). Se entrega también un video en Lengua de Señas Mexicana (LSM) con el vocabulario del juego.

El Sistema Braille, para las niñas y los niños ciegos, es la principal herramienta para acceder a la palabra escrita además de ser un vehículo para comprender el mundo que le rodea. Al incluir en el juego los nahuatlismos en braille, éste se convierte en un material interesante que los acerca a la lengua escrita y les permite participar como lo hacen los demás.

La lengua de Señas Mexicana (LSM), es la lengua natural de los sordos, con ella se comunican, expresan ideas, conocimientos, sentimientos, plantean inquietudes, comparten saberes y experiencias. El **Basta con nahuatlismos** pretende ser un juego que genere una cultura de la inclusión, por lo que se acompaña de un video que explique en LSM las palabras que conforman el juego. Con las imágenes y el video los niños sordos podrán comprender el significado de los nahuatlismos.³

Cada profesor en su región, comunidad o escuela puede dar un giro al juego de acuerdo a la lengua del lugar, además de usar nahuatlismos, puede recurrir a la lengua materna o a la lengua que se requiera fortalecer, y seguir jugando "basta" con las mismas categorías gramaticales; lo anterior sólo si existen en la lengua indígena del lugar esas mismas categorías sintácticas.

Instrucciones

Este juego y sus variantes, propician la participación activa de alumnas y alumnos en el aula para construir conocimientos sobre la lengua. Siendo que **Basta con nahuatlismos** se puede jugar con el grupo en conjunto o dividido en equipos, se puede crear un ambiente propicio para la construcción social de significados, lo cual resulta beneficioso para aquellos alumnos a quienes les cuesta más trabajo apropiarse de los contenidos de este campo de formación.

³ Para más información sobre Sistema Braille y LSM consultar la serie "Educación Pertinente e inclusiva. La discapacidad en educación indígena. Guías- cuaderno 2 y 5. (SEP-DGEI 2012)

Juguemos Basta con nahuatlismos

El juego de Basta, es jugado en varias partes del mundo, en donde el nombre puede variar; es uno de los que sólo utiliza lápiz y papel, por lo cual es muy popular. Se traza un cuadro como el que se presenta a un lado, en la primera columna de la primera fila se coloca la letra con la que se van a buscar las palabras de las categorías; en las siguientes columnas de la primera fila se colocan las categorías con las que se va a trabajar (generalmente son sustantivos como: nombre, país, fruta o vegetal, animal, objeto); en la última columna se escribe: Total. El total parcial se obtiene de la suma de las puntuaciones obtenidas por cada palabra (categoría) escrita correctamente con la letra de la ronda en cuestión y el total final, de la suma de los totales parciales. Cada participante requiere de una hoja de papel (si es blanca sin rayas ni cuadrícula, se debe proporcionar una regla para que tracen el cuadro) y un lápiz.

Pueden jugar dos o más personas, cuando se juega entre 5 o 6 es más retador y divertido. Se necesita que los jugadores sepan escribir, por eso **Basta con nahuatlismos** está dirigido a niños de tercer grado de primaria en adelante. Sin embargo, se puede jugar con niños más pequeños siempre y cuando un adulto funcione como su transcriptor.

El objetivo del juego es que cada participante escriba en todas las categorías la palabra correspondiente que comience con una letra específica. Lo debe hacer en el menor tiempo posible, para gritar antes que ninguno, ¡Basta con Nahuatlismos! o ¡Basta!, y obtener la mayor puntuación.

Las categorías pueden variarse, en el caso de **Basta con nahuatlismos**, se han conservado algunas de las más comunes (nombre, planta, flora o fruto; animal), variando otra (país por lugar) e introducido otras (utensilio, alimento, verbo). Con niños pequeños, se pueden escoger de dos a cuatro categorías, las más simples o amplias.

¡Empecemos a jugar! En el juego se realizan rondas, en las cuales se selecciona una letra para escribir las palabras. Hay varias formas para elegir la letra: 1) Un jugador dice en voz baja el abecedario, diciendo sólo en voz alta la primera letra: "A", y otro dice ¡ya! o ¡basta! La letra que el primero estaba diciendo en ese momento será la elegida. b) Otra forma es que se juegue siguiendo el orden del abecedario.



Instrucciones del juego

Después de elegir la letra, todos los jugadores, de manera simultánea, empezarán a escribir palabras que inicien con la letra elegida, según cada categoría. El jugador que termine primero sus palabras deberá decir ¡Basta con nahuatlismos!; todos cesarán de escribir. En algunas versiones se cuenta hasta diez para dar un poco más de oportunidad a los participantes faltantes y en lugar de decir 10 se podría decir de nuevo ¡Basta con nahuatlismos!

Las puntuaciones se asignan de la siguiente manera. Para cada palabra válida y no repetida entre los jugadores se le asignarán 100 puntos (puede variar, por ejemplo 25 según el caso, independientemente de que otros la tengan. Para los más pequeños puede ser 20, 10, 5, por ejemplo.), para cada palabra válida y repetida entre dos participantes se le dará 50 puntos, y para cada palabra válida y repetida por más de tres participantes, se le dará 30 o 25 puntos, según acuerden previamente los jugadores. Las palabras no consideradas válidas (por mala clasificación o espacios en blanco) no reciben puntos (pueden poner cero 0). Después de que los jugadores finalizan de determinar la puntuación por cada categoría, se escribe el total parcial en la última columna de la tabla. Gana el juego quien tenga mayor puntuación al sumar todas las rondas, puntuación total.

| | Sustantivo | Sustantivo | Sustantivo | Sustantivo | Sustantivo | Sustantivo | Verbo | |
|----|-----------------|---------------------|--------------------|------------------|-------------------|-----------------|-------------------|-------|
| | Nombre | Planta Flor o fruto | Utensilio | Alimento | Animal | Lugar | Verbo | Total |
| A | Atzin 100 | aguacate 100 | ayate 100 | atole 100 | ajolote 100 | ----- 0 | apachurrar 100 | 600 |
| C | Citlalli 100 | capulín 100 | comal 100 | ---- 0 | cócono 100 | Coyoacán 100 | ----- 0 | 500 |
| Ch | ---- 0 | chía 100 | chiquihuite 100 | chocolate 100 | chachalaca 100 | ----- 0 | chamuscar 100 | 500 |
| | | | | | | | | 1600 |

También puede adaptarse su uso a otras actividades de reflexión sobre la lengua, una forma sería que los maestros aprovechen la oportunidad para mostrar a los alumnos que un verbo se puede sustantivar⁴, convertirlo en adjetivo, o proceder de un sustantivo, por ejemplo: Apapachar – apapachador- apapachado.

Se puede jugar así:

| | Verbo en infinitivo | Verbo conjugado | Sustantivo | Adjetivo | Total |
|----|---------------------|-----------------|-------------------------|-----------------|-------|
| Ch | enchilar 25 | enchilé 25 | chile o enchilado 25 | enchilado 25 | 100 |
| P | pepenar 25 | pepenó 25 | pepenador 25 | Pepenado 25 | 100 |
| | | | | | 200 |

⁴ Formación de un sustantivo partiendo de otro tipo de palabra. Este tipo de proceso morfológico sólo es posible a partir de categorías léxicas.



Atole





Chilaquiles





Chipotle





Chocolate





Enchiladas





Esquites





Itacate





Jitomate





Memela





Mole





Nixtamal





Nopalitos





Pinole





Pozole





Tamales





Tlachique





Acamaya





Ajolote





Cenzontle





Chachalaca





Chapulín





Chichicuilotte





Cocono





Coyote





Total





Jicote





Mapache





Tecolote





Tuza





Zanate





Zopilote





Acapulco





Azcapotzalco





Chapultepec





Coyoacan





Cuernavaca





Cuernavaca





Iztaccíhuatl





Jalisco





México





Michoacán





Oaxaca





Popocatepetl





Tepotzotlán





Tlalpan





Tlatelolco





Xochicalco





Xochimilco





Atzin





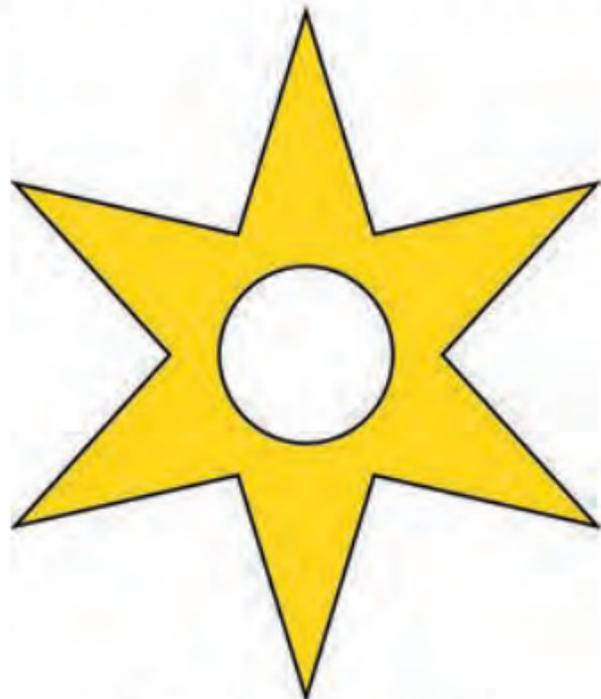
Cuauhtémoc





Cuitláhuac





Citlali





Xóchitl





Meztli





Tonatiuh





Xicoténcatl





Aguacate





Ahuehuete





Amate





Cacahuate





Cacao





Camote





Capulín





Cempasúchil





Chayote





Chía





Chilacayote





Chiles





Ejote





Elote





Huitlacoche





Chiquigüite





Comal





Guajes





Huacal





Jacal





Jícara





Mecate





Milpa





Molcajete





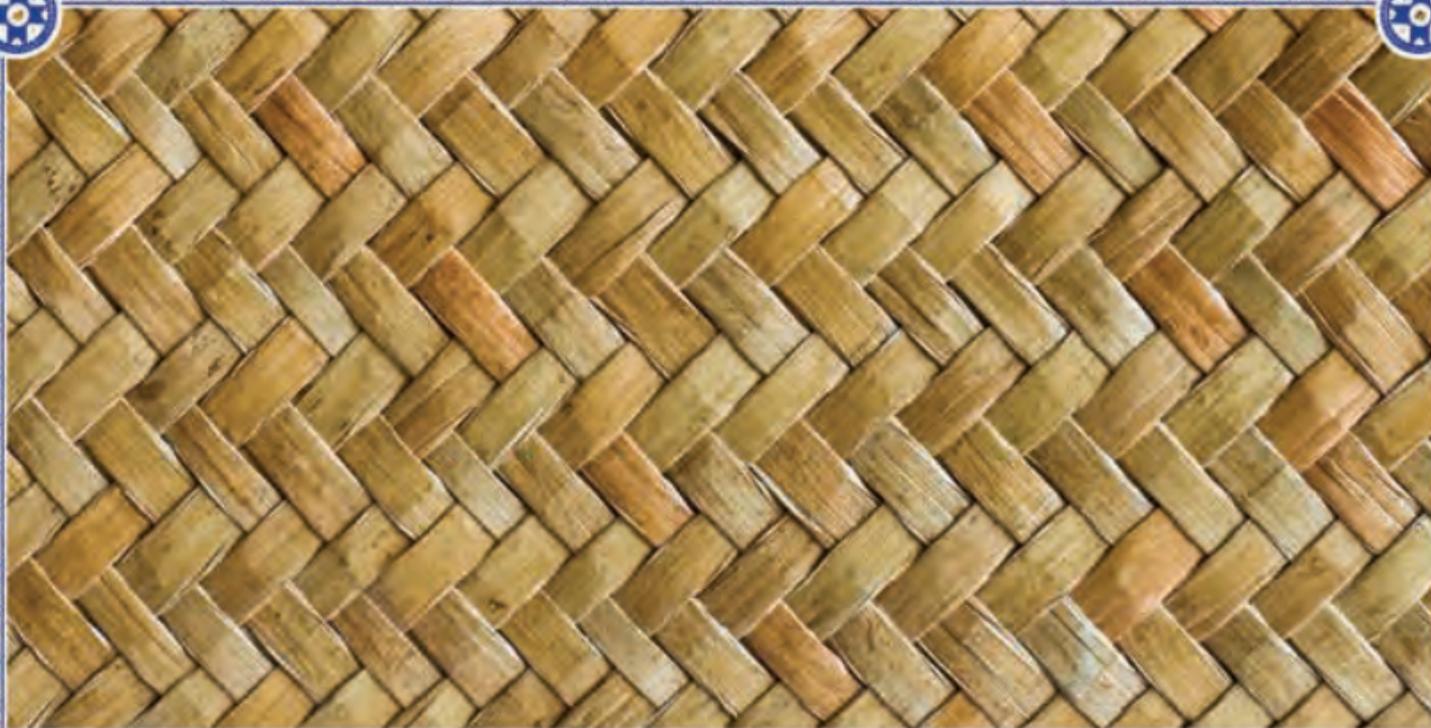
Molinillo





Petaca





Petate





Popote





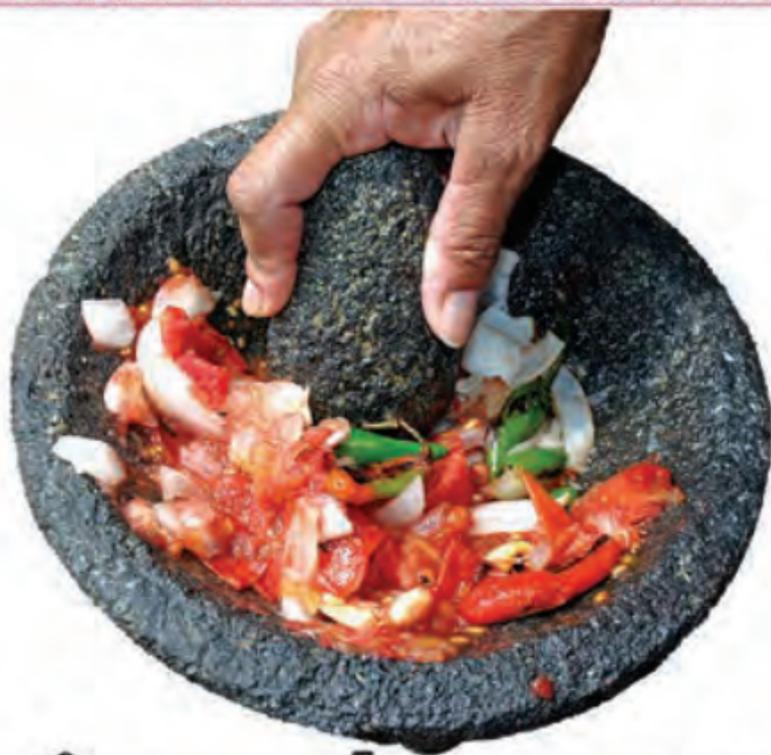
Tejamanil





Tiza





Apachurrar





Apapachar





Aposcaguarse





Chacualear





Chamuscar





Enchilar





Huapanguear





Jimar





Pepear





Petatear





Pizcar





Talachear





Tatemar





Zopilote

