

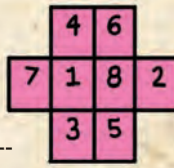


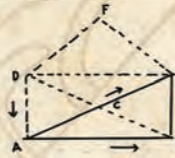


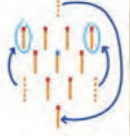
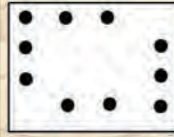

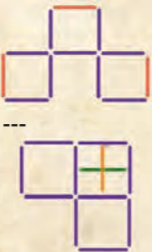

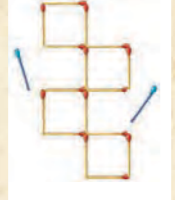


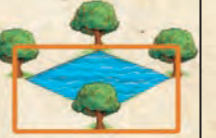




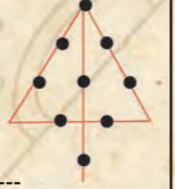
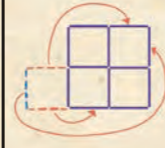





## Soluciones a los retos de nivel intermedio

1	Ejemplo: arroz-zorra. 	2	Al décimo niño le da su manzana con todo y canasta. --- No se sabe, lo único seguro es que Josefina es la mayor.	3	1/8, 1/4 --- Chicharo.	4	"B" --- Uno porque después del primero ya no tienes el estómago vacío.	5	15 --- 
6	 --- 512 Y 256.	7	El primer lugar. --- VI + V = XI	8	 --- Sal, roma.	9	III + III = VI --- 9584 + 525 3821 --- 13930	10	3 cuadrados. --- 42 puntos.
11	Cinco. --- Uno.	12	 --- 90,85.	13	Porque el pollo tiene 3 años y pico. --- Hay varias opciones. Ejemplo: 88-66= 22.	14	 --- 4 panes.	15	 --- Raza.
16	 --- VI + V = XI	17	 --- Ninguna por que las demás volaron.	18	Papel, cuaderno o renglón. --- 	19	Ejemplo: arroz-zorra. --- 	20	

## Soluciones a los retos de nivel avanzado

1	11 personas, 7 taburetes y 6 sillas. --- 	2	El planteamiento es incorrecto 25 dólares de la habitación, 3 dólares de los huéspedes y 2 dólares del mozo da un total de 30 dólares. --- Rojas= 3 kg Verdes= 2 kg Azul= 1 kg	3	Los tres hijos del jeque árabe se cambiaron de caballos; de esta manera todos hicieron lo posible por llegar en primer lugar. --- 	4	 --- 4 chicos y tres chicas.	5	Roja: 5 kg Azul: 7 kg Verde: 3 kg --- 1987.
---	--	---	--	---	---	---	---	---	---

6	Miguel 4 Pedro 3 Juan 2. --- 	7	263. --- 	8	49 --- La plática ocurre el primero de enero y el cumpleaños de su hijo es el 31 de diciembre.	9	 --- 	10	55+5/5 = 56 --- Se suman las horas del reloj y se divide entre 6, lo cual nos da un resultado de 13, por lo que debemos dividir el reloj de manera que sumen 13 en cada división 
11	Recuerda que al dividir un numero con "1/2" estaría duplicándose, entonces se tiene 100 + 5= 105. --- La puerta.	12	$33 \div 33 = 1$ $\frac{3}{3} + \frac{3}{3} = 2$ $3 \times 3 - 3 - 3 = 3$ $3 \times 3 + 3 \div 3 = 4$ $\frac{3+3}{3} + 3 = 5$ --- 3 Por qué tenía hipo.	13	$X = II + VIII$ --- 	14	 --- Lee la operación al revés.	15	 --- 6 naranjas.
16	Ejemplo: roma-amor. --- 	17	81 Y 243. --- Primero se lleva a la oveja al otro lado del río, después regresa por el repollo. Después de que dejó al otro lado del río al repollo, se lleva a la oveja y de nuevo regresa, deja la oveja y se lleva al lobo al otro lado del río. Posteriormente regresa de nuevo por la oveja.	18	Recibirán un total de 7 jarros cada uno, repartidos de la sig. forma Al primer amigo le corresponderán 3 jarros llenos 1 jarro mediano 3 jarros vacíos Recibirá un total de 7 jarros. Al segundo amigo: 2 jarros llenos 3 jarros medianos 2 jarros vacíos El tercer amigo recibirá lo mismo que el segundo. --- X + I = XI	19	1 Y 8 --- 	20	14 --- 

Este material se elaboró en la Dirección General de Educación Indígena (DGEI) Coordinación General y Académica del proyecto de juegos didácticos: Alicia Xochitl Olvera Rosas. Coordinación de Camino al Mictlán e idea original: Eduarda Laura Santana Munguía. Elaboración: Leticia Castañeda Hernández, Margarita Morales Téllez, Débora Yamel Rossainz Rodríguez, Miriam Serena Romero Ramírez, Alicia Xochitl Olvera Rosas, Eduarda Laura Santana Munguía. Lector: Javier Huerta Sánchez. Coordinación editorial: Raúl Uribe. Ilustración y diseño: José de Santiago Torices Montero. Cuidado de la edición: Clara Barrera Corrección de estilo: Alejandro Torrecillas González

# Camino al Mictlán

### Población objetivo

El juego de mesa **Camino al Mictlán** es un material didáctico ideado para ser jugado por niñas y niños de primaria y secundaria. Los retos se han distribuido en tres grupos correspondientes con tres grados de dificultad (básico, intermedio y avanzado) para que los profesores elijan los adecuados, según las características de su grupo (multigrado, unigrado, con alumnos con discapacidad o sobresalientes). El nivel avanzado está pensado para alumnos de quinto y sexto grados de primaria y secundaria, así como para quienes tienen aptitudes sobresalientes;<sup>1</sup> el nivel intermedio se convierte en avanzado cuando se está jugando con los alumnos de primero y segundo grado de primaria, para quienes se diseñó el nivel básico; el intermedio corresponderá a los de tercero y cuarto grado de primaria. El básico y el intermedio pueden utilizarse cuando los alumnos de quinto y sexto de primaria y los de secundaria tengan dificultades para resolver el de avanzados.

Si en el grupo hay alumnas y alumnos con alguna discapacidad, el docente puede optar por utilizar solamente el nivel básico, sin importar el grado escolar al que pertenezcan. En el caso de que los profesores se percaten de que los ejercicios siguen resultando de difícil solución para algunos de estos alumnos/as, la sugerencia es que planteen problemas más sencillos, con el propósito de que **nadie abandone el juego y todos sigan participando.**

Si durante los ejercicios algún alumno o alumna tiene dificultades, se le ha de apoyar al momento y posteriormente con ejercicios similares, cercanos a su zona de desarrollo. Si algún alumno o alumna contesta fácilmente la mayoría de los ejercicios, se debe mediar para que dé oportunidad al resto y plantearle ejercicios un poco más retadores que resuelva en sesión personalizada.

El concepto de muerte es abstracto y complejo, de ahí que la forma para abordarlo y para su comprensión depende de aspectos tales como **la edad, la cultura, la educación, la sociedad y la religión.** El juego **Camino al Mictlán** remonta al mito, sabiendo que del arraigo de

estas creencias surgen los ritos que se convierten en tradiciones respecto de la muerte.

Es por ello que en **Preescolar** podemos abordar el tema, trabajando sólo con el tablero y un dado, para simplemente llegar a la meta, lo que ayuda al aprendizaje de la secuencia numérica del 1 al 62. Se ha de enlazar al contenido de la actividad número 30 (Día de muertos), con la actividad número 32 (Los niños de México: Alimentos, lengua, vestimenta y tradiciones), con la actividad número 33 (Nacemos, crecemos y nos hacemos viejos), del material para alumnos *Juegos y materiales educativos de la niñez indígena y migrante*. Preescolar, Cuaderno del alumno (SEP/DGEI).

**Camino al Mictlán** se puede vincular con los trabajos educativos de la *Guía Cuaderno de Exploración del Medio Sociocultural. Primer Ciclo. Educación Primaria Indígena y de la población Migrante* (SEP/DGEI).

Al relacionar el juego con el tema y la actividad *Un nombre con historia*,<sup>2</sup> de dicho cuaderno, este juego provee diversos nombres con significados diversos, enriqueciendo el vocabulario con nuevas palabras en náhuatl. El tema se aborda particularmente en *Ceremonias para vivir bien*,<sup>3</sup> por lo que se fija un vínculo entre las ceremonias de celebración de Día de Muertos propia de cada región. En *Nuestro Territorio: Territorios con nombres originales*<sup>4</sup> se presta para abordar la ideología sobre la concepción de la muerte en las diversas regiones del país, ejemplificadas algunas de ellas en este juego del **Camino al Mictlán**. En *Es un derecho ser diferente*<sup>5</sup> se relacionan la tradición, el mito y la permanencia del mismo hasta ahora, con el hecho de conservar dicho conocimiento a través de los años. Con la situación didáctica *Pertenecemos a la tierra*<sup>6</sup> se narra una leyenda que puede incorporarse en el mito del **Mictlán**. La actividad *Corazón de Maíz*,<sup>7</sup> se enlaza perfectamente con el mito de Quetzalcóatl y los Hombres de Maíz, explicado en esta actividad y brevemente en el juego.

Para el segundo ciclo, se puede jugar el **Camino al Mictlán** para reforzar temas y actividades propuestos en la *Guía Cuaderno de Exploración del Medio*

<sup>1</sup> Alumno/a con aptitudes sobresalientes: el que destaca significativamente del grupo educativo y social al que pertenece en uno o más de los siguientes campos del quehacer humano: científico, tecnológico, humanístico, social, artístico y/o de acción motriz. Este alumnado tiene necesidades específicas y algunos de ellos pueden requerir de apoyos educativos complementarios, dependiendo del contexto y de la atención educativa que se les brinde, para potenciar sus capacidades y satisfacer sus necesidades e intereses.

<sup>2</sup> Tema y actividad 2, página 14.  
<sup>3</sup> Tema y actividad 3, situación didáctica 3, página 15.  
<sup>4</sup> Tema y actividad de las páginas 32-33.  
<sup>5</sup> Tema y actividad 2 página 46.  
<sup>6</sup> Tema y actividad número 3 páginas 62-63.  
<sup>7</sup> Tema y actividad 2 páginas 92-97.  
Tema y actividad 3 página 59.  
Tema y actividad 3 y 4 páginas 66 y 67  
Página 41.

# Camino al Mictlán

**Sociocultural. Segundo Ciclo. Educación Primaria Indígena y de la población Migrante (SEP/DGEI).** El tema y la actividad *El Universo es una fiesta*<sup>8</sup> aborda el mito de la muerte por algunas culturas prehispánicas y las diversas regiones de nuestro país, así como los nombres que se usan en la lengua náhuatl. Así mismo, en *Tras las huellas de nuestra historia*,<sup>9</sup> este juego será enriquecedor por los testimonios que perduran de la época prehispánica, los códices, pinturas, murales y esculturas que vinculan la creencia con las tradiciones antiguas. El bloque tres habla sobre el Maíz, al igual que en el primer ciclo se enlaza perfectamente con el mito de **Quetzalcóatl** y los hombres de Maíz, explicado más a detalle en esta actividad y brevemente en el juego.

Para el tercer ciclo podemos jugar el **Camino al Mictlán** para enriquecer y reforzar, de la *Guía Cuaderno de Exploración del Medio Sociocultural, tercer ciclo. Educación Primaria Indígena y de la población Migrante (SEP/DGEI)*, el tema y la actividad *Diversidad cultural: Riqueza de la humanidad*<sup>10</sup> al complementar la información del juego de los nombres de los dioses, la creencia y mito sobre la muerte en la tradición de cada región y en la fiesta a los difuntos. También podemos vincularlo con las actividades del bloque II *La tierra nuestra casa*, en que se describen mitos y leyendas de la creación de la Tierra, hasta Nuestra Relación con la Madre Tierra, las tradiciones, y el mito en que se basa **Camino del Mictlán**, la cosmovisión de la muerte y la vida. En *De la tierra a la Tierra*<sup>11</sup> y en *El señor del destino Tezcatlipoca*<sup>12</sup> se vincula de manera armónica dado que el juego plantea el destino de las almas con un mito y la mención de este creador y otros más enriquecen la actividad.

Les invitamos a hacer sus propias vinculaciones con el material de la serie: *Ciencias, tecnologías y narrativas de las culturas indígenas y migrantes*, que abarca en dos partes los temas *Colores, luz y sombra* y *Seres vivos y astronomía*, publicada por la SEP, que abarca de Preescolar hasta sexto grado de Primaria.

## Descripción del material

El juego de mesa **Camino al Mictlán** consta de:

-Un tablero con 63 casillas, de las cuales ocho corresponden a un paraje o lugar del mito (casillas 7, 14, 21, 28, 35, 42, 49 y 56); quien llegue a alguna de ellas tendrá que descifrar un acertijo. 15 de las casillas

contienen instrucciones para regresar o avanzar, según toque en suerte.

-60 tarjetas organizadas en tres grupos o niveles de dificultad: básico, intermedio y avanzado. Cada grupo de tarjetas se identifica en el dorso con un color: verde, amarillo y morado, respectivamente.

-Las tarjetas tienen tres secciones:

- **Reto A:** es el primero por resolver, si no se logra está el reto B.
- **Reto B:** es el segundo reto por resolver, como segunda oportunidad para avanzar en el juego.
- **El cuento cuenta que:** sección con información sobre aspectos y temas relacionados con el mito del **Mictlán** —dioses, episodios del mito, descripciones, imágenes, su trascendencia en la actualidad—, las formas de ver la muerte en diferentes culturas y otras manifestaciones contemporáneas. Este título se generó para el juego pensando en que a través de esta sección se obtiene información (cuento) y se espera que ésta sea usada por los participantes (cuenta).

### Básico



### Intermedio



### Avanzado



8 Tema y actividad 3 página 59.  
9 Tema y actividad 3 y 4 páginas 66 y 67.  
10 Página 41.  
11 Página 108.  
12 Página 109.

# Camino al Mictlán

## Instrucciones

Organizar al grupo en seis equipos, cada equipo nombrará a un representante y tomará un turno en el juego. El representante puede ir cambiando en cada turno, lanzará los dados y avanzará las casillas correspondientes a los puntos obtenidos.

Si en suerte cae en uno de los parajes del **Camino al Mictlán**, leerá el texto escrito en la casilla, luego destapará una tarjeta y entre todos los miembros del equipo encontrarán las respuestas al reto planteado en ella con un tiempo límite de dos a cinco minutos. Los demás equipos pueden tratar de resolver el problema, pero sólo darán su respuesta cuando el equipo en turno no logre hacerlo.

Los profesores pueden determinar otro tiempo límite a partir de las características de su grupo (más tiempo para el nivel básico; la mayoría tiene logros de aprendizaje acordes con lo esperado para el momento escolar, por lo cual en cada equipo ha de haber por lo menos una alumna/alumno con muy buenos logros). Hay una heterogeneidad compleja pero rica en las distintas edades, grados y capacidades, lo que permite formar equipos con tutores, o bien jugar a la vez, dividiendo en equipos un tanto homogéneos (dos o tres niveles; por ejemplo); sin embargo, de hacerlo, será tomando en cuenta que el juego debe ser dinámico y no rebasar más allá de 10 minutos.

Si el equipo logra obtener la respuesta correcta podrá avanzar 5 casillas, de lo contrario tienen dos opciones: una es permanecer en ese lugar perdiendo un turno, la otra es resolver el segundo reto de la tarjeta y avanzar tres lugares. De no resolver ninguno de los retos, perderá su próximo turno y se dará oportunidad de responder a otro equipo.

A criterio de los profesores, cuando no se logre resolver el ejercicio, se podrá leer la respuesta (que aparece al final de este instructivo) para que los alumnos expliquen la manera de llegar a ese resultado.

Gana el jugador que llegue primero a la casa de Mictlantecuhtli.

**Nota importante:** Es necesario resolver los acertijos en hojas aparte para no dañar las tarjetas, también es necesario tener a la mano palillos o cerillos, dos dados y fichas o algunas semillas para usar como fichas.

Una vez resueltos los retos, alumnas y alumnos, en sus mismos equipos, leerán la sección **El cuento cuenta que** de cada tarjeta, comentarán sobre la información y harán

una pregunta por cada tarjeta. Después puede optarse por las siguientes actividades:

1. **El dibujo ciego.** Este juego está indicado para niños de todas las edades. Para empezar, los participantes deberán estar sentados, con los ojos tapados, y con lápiz y papel en manos. A cada uno de los participantes se le comunica, en voz baja, lo que deben dibujar en el papel, un dios prehispánico, una zona del **Mictlán**, etcétera. Una vez que termine, el resto que ha estado observando debe intentar adivinar lo que se ha dibujado.

2. **Inventa un cuento.** En donde los personajes sean los dioses que se presentan en las cartas, ambientados en un lugar diferente en tiempo y espacio. Debe presentarse un problema o dificultad y resolverlo, aplicando una moraleja.

3. **¿Cómo se escribe?** Es otra opción de juego, la lengua náhuatl no se escribe igual a como suena, podríamos deletrear y aprender cómo se lee y escribe en esa lengua con las palabras que nos presenta el juego **Camino al Mictlán**. Gana quien escriba correctamente el mayor número de palabras.

4. **Prohibido pronunciar.** Los participantes deberán estar formando un círculo. Se trata de que cuando se lea una tarjeta con la información de **El cuento cuenta que**, en la cual está prohibido pronunciar alguna consonante, por ejemplo la "t", pudiendo sustituirla por otra consonante. Ejemplo: Una leyenda náhuatl asegura que al salir del Mictlán, **Quetzalcóatl** dropezó y dejó caer los huesos, los recogió y los lavó con su sangre miendras el resdo de los dioses... ¡Este juego mueve a la risa a niñas y niños!

# Camino al Mictlán

## Soluciones a los retos de nivel básico

1	Todos, porque ninguno se la quita para comer. --- Hacia ningún lado, el tren es eléctrico.	2	El conductor eres tú. --- De agujeros.	3	Mojado. --- 	4	Cualquier palabra que empiece con "t". 	5	El viento. --- 
6	El pez. --- Tío.	7	El pato (porque se queda sin pata). --- 	8	Una bola verde y una naranja. --- Baile, música, comida.	9	Verdad. --- Planta del pie.	10	
11	La "e". --- 4 gatos.	12	La "C". --- 	13		14	Ejemplo: mano, México, entre otras*. --- 1c, 2b, 3a.	15	Aire. --- 
16	En 4 días. --- El 9.	17	Pesan lo mismo. --- 	18	hígado. --- 	19	ELOTE. --- Creta Andrómeda Mesopotamia Mediterráneo Constantinopla.	20	Sonrisa Elenita. --- 5

\*

Rarámuri	Español
Mako	Diez
Micho	Machucar
Mo'ó	Cabeza
Molo	Humea
Mo	Sube

Hñähñu	Español
Mädo	Huevo
Ma'yo	Pastor
Mefantho	Cazador de venado
Miñ'ó	Coyote
M'ego	Sirvienta

# Camino al Mictlán

¡Cumple los retos y llegarás al Mictlán!

**INICIO**

1

2

3

4

5

6

7

**Izcuintlan**

"El lugar donde se tiene que cruzar el agua"

Necesitas la fuerza del perro xoloitzcuintle.

No sabes dónde estás.  
Regresa a la casilla INICIO.



14

**Tepetl Monamicyan**

"El lugar de los cerros que se juntan"

Los muertos deben cruzar en medio de ellos para no ser triturados.

Necesitas velocidad y precisión.



13

12

11

10

9

8

En vida trataste mal a los perros. Regresa a la casilla 7 y espera tu turno.



No entendiste el lenguaje de las montañas y casi quedas apachurrado. Regresa a la casilla 14.

Demostraste gran conocimiento de la montaña. Avanza a la casilla 35.

**Itztepetl**

"Cerro de obsidiana"

El reto es escapar de filos pedernales que desarran a los muertos

cuando éstos tienen que escalarlo para completar su camino. Necesitas fuerza y astucia.

28

**Itzehecayan**

"El lugar del viento de obsidiana"

Lugar desolado y gélido. Necesitas una estrategia para no congelarte.



27

26

25

24

23

22

Avanza a la casilla 33.



Perdiste tu sombra. Regresa al INICIO.  
¿Dónde la dejé?



No soportas el frío. Regresa a la casilla 8.



Avanza a la casilla 42.

**Pancucuetlacayan**

"El lugar donde la gente vuela y se voltea como banderas"

Aquí empieza una zona desértica de ocho páramos donde existen vientos congelantes que cortaban los cadáveres con múltiples puntas de pedernal al recorrerlo.

Necesitas agilidad para esquivarlas.

42

**Temiminaloyan**

"El lugar donde la gente es flechada"

Sendero en cuyos lados, manos invisibles envían puntiajadas saetas para acribillar a los cadáveres. El muerto debe evitarlas para no ser flechado y desangrarse.

Necesitas coordinación y cálculo para evadir las flechas.



41

40

39

38

37

36

Quedaste muy herido. Regresa a la casilla 28.



Te resbalaste con las flechas. Regresa a la casilla 42.



49

**Teyollocualóyan**

"El lugar donde se come el corazón de la gente"

Aquí habitan fieras salvajes que abren los pechos de los muertos para comerse su corazón.

Sin este órgano el difunto cae en el río Apanuiayo y no puede seguir su camino. Necesitas ingenio para engañar a las bestias.

56

**Itzmictlan Apochcalocan.**

"El lugar de la muerte por obsidiana y del templo que humea con agua"

En este nivel los muertos pueden perderse debido a la neblina. Necesitas tiempo para reflexionar y encontrar el camino.



55

54

53

52

51

50

Perdiste tu corazón y el río es un peligro. Regresa a la casilla 49.



Avanza a la casilla 59.



¡Por fin has llegado al Mictlán!

57

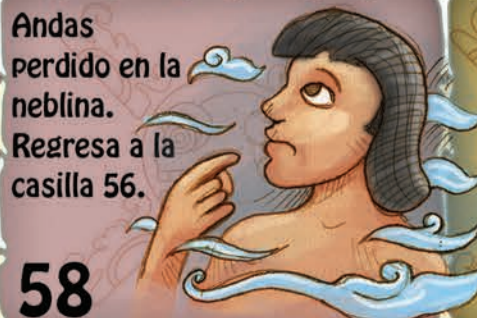
58

59

60

61

62



Andas perdido en la neblina. Regresa a la casilla 56.



