Juguemos aprendiendo del Sol, la Luna y el Universo.

Instructivo

Juguemos aprendiendo del Sol, la Luna y el Universo.

Introducción

El origen del juego no está definido, se sabe de actividades realizadas como tal desde la prehistoria. La civilización se ha ido creando con el juego a través del juego, a éste se le ha relacionado con lo mágico, lo divino; se coincide que muchas actividades lúdicas formaban parte de algún ritual mágico.[1] Por tanto, el juego desde siempre ha sido una actividad natural en el hombre, para niños, niñas, jóvenes y adultos, fácil de reconocer y está presente a lo largo de la vida; el juego despierta la imaginación. La naturaleza del juego es en primer lugar el entretenimiento, la diversión; de acuerdo con Brown[2] el juego va más allá pues es esencial para el desarrollo de los seres humanos y cumple con diferentes propósitos durante las etapas de la vida.

1 Saénz Gema, Monroy Antonio. (2010). Evolución del juego a través de la historia. Consultado el 1 Noviembre en: http://www.efdeportes.com/efd143/evolucion-del-juego-a-lo-largo-de-la-historia.htm

2 Brown. El juego: como moldea el cerebro, abre la imaginación y vigoriza el alma.

Para los antiguos mexicanos, **el juego constituía una de las primeras formas en la que se relacionaban los seres humanos, su intencionalidad y significado era transmitido de generación en generación**. En la enseñanza del juego, las reglas y la estructura se presentaban como el microcosmos del universo: su origen, su orden, su variación, su cambio y su movimiento se veían reflejados en él.

Al igual que en los mitos, leyendas y poemas, en el juego se plasmaba su origen, su historia, su filosofía, sus conocimientos astronómicos y su adoración a los dioses (Von Hagen, 1978; Jaulin, 1981). A través del juego, los antiguos mexicanos explicaban los fenómenos celestes y la lucha constante de sus dioses por mantener el equilibrio del universo y el orden natural, representada en el movimiento de los astros: el Sol y la Luna. Algunos de estos juegos, como el ***patolli,*** fueron registrados en diversos códices.

El juego del ***patolli*** (del verbo náhuatl ***patoloa***, que significa jugar), estaba dedicado a ***Xochipilli*** llamado tambien ***Macuilxóchitl***, el dios del canto, el baile y las flores. Entre las representaciones encontradas sobre este juego, se encuentran las registradas en los códices Vindobonensis, Borbónico, Borgia, Florentino y Magliabecchi, en este último aparecen dos jugadores sentados en pequeños petates y dos personajes que observan el tablero en forma de cruz, así como una flor que representa a ***Xochipilli*** (Swezey, W. R., y Bittman, B., 1983; FLAAR, 2011; Federación Mexicana de Juegos y Deportes Autóctonos Tradicionales, 2009).

A partir de los códices se han hecho diversas interpretaciones sobre el juego, en algunas de ellas el centro del tablero representa a la Tierra y

los cuatro extremos los puntos cardinales (INAH, 2012), mientras sus 52 casillas, los cincuenta y dos años que componen un siglo indígena (Caso, 1976), de esta manera se relacionaba con el sistema calendárico religioso[3].

El juego del *patolli* fue jugado en Mesoamérica por los teotihuacanos (200 a.C.-1000), los toltecas (750-1000), los mayas (1100-1300) y por los aztecas (1168- 1521), con algunas variantes que se ven reflejadas en el diseño de los tableros registrados en los códices y grabados en los patios de algunos palacios.

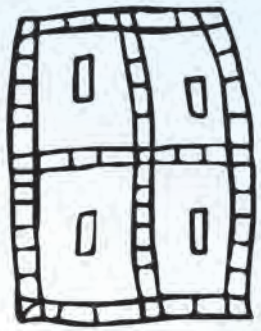
A partir de algunos cronistas, se han tenido nociones de la forma en la que era jugado:

> "Bernal Díaz lo llamó totololoque. Era un juego de apuestas, dijo, jugado '*con unas pelotillas muy tersas, hechas de oro…; arrojaban estas pelotillas a alguna distancia, lo mismo que unas pequeñas planchas, hechas también de oro…, en cinco jugas o intentos, ganaban o perdían ciertas piezas de oro o ricas joyas que apostaban*'" (Von Hagen, V., 1978)[4].

En algunos casos **el tablero también era pintado con hule líquido en un *petlatl*** (petate) que, según algunos escritos, las personas aficionadas portaban bajo el brazo todo el día en espera de algún contrincante, y se utilizaban frijoles pintados con puntos que tenían una función similar a la de los dados (Vázquez, 2006). A diferencia del ***tlachtli*** (juego de pelota), **este juego estaba extendido entre todas las clases sociales** (Soustele, J., 1987).

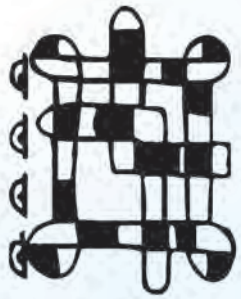
Era tanta la afición que tenían los antiguos mexicanos con el juego del ***patolli*** que terminaban por perder todo lo que tenían, incluso su libertad al ponerla en venta (Soustele, J., 1987). Debido a

Ejemplos de tableros de Patolli en Códices (Swezey y Bittman, 1983)

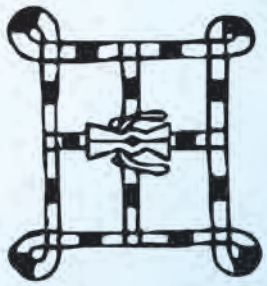


Códice Tonalamtl de Aubin

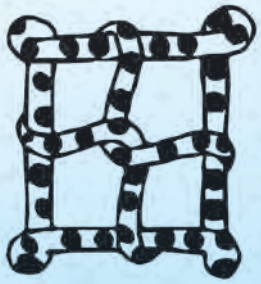
Códice Tonalamtl de Aubin



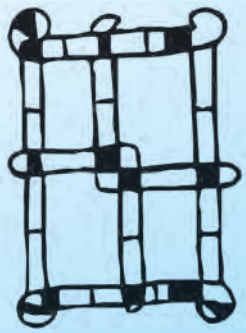
Códice de Borgia



Códice Vindobonensis



Códice de Borbónico



Códice Vaticanus B

---

3 Desde otras interpretaciones, como la de Díaz Solís, el ***patolli*** fue originalmente una especie de oráculo, que expresaba los deseos de los dioses y un calendario que consultaban los comerciantes y los guerreros para iniciar un viaje o una guerra (Swezey, W. R., y Bittman, B., 1983)

4 De acuerdo con Von Hagen V. (1978), éste era el juego que Moctezuma y Hernán Cortés jugaban cuando aquel era cautivo en su propio palacio, según algunos cronistas, aunque sólo ellos dos jugaban, ambos tenían su anotador oficial, Cortés tenía a Pedro de Alvarado, llamado por los Aztecas el "Sol" por sus cabellos rubios, Moctezuma observó que Pedro de Alvarado siempre marcaba más punto de los que ganaba Cortés y amablemente le dijo que le hacía mal porque Cortés estaba haciendo ***yxoxol*** en el juego, es decir, que estaba haciendo trampas.

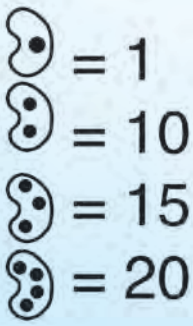
esta afición, a la llegada de los españoles, el juego fue prohibido, al considerarlo idolátrico y pagano (Archivo General Del Poder Ejecutivo Del Estado De Oaxaca, s/f).

A pesar de su prohibición, en algunos lugares se continuó practicando clandestinamente, a tal grado que **en 1920 Alfonso Caso descubrió que un grupo indígena del norte del estado de Puebla lo seguía practicando**.

Actualmente, el juego del ***patolli*** se sigue practicando en comunidades nahuas de Milpa Alta y en algunos lugares del Estado de México, Morelos y Veracruz; en algunos casos se ha conservado su carácter ceremonial y, en otros, se han adaptado sus partes (fichas y tablero), según las características geográficas del lugar.

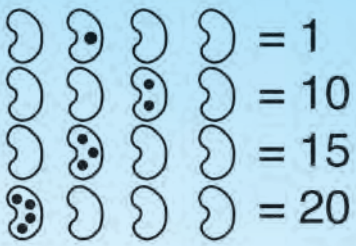
En los lugares en los que se practica se utilizan semillas como las del maíz, el frijol y el garbanzo y frijoles de colorín con pequeñas perforaciones en uno de sus lados, éstos fungen como dados. En el juego participan entre dos o cuatro personas que tienen hasta cinco fichas de juego, mismas que hacen avanzar por las casillas del tablero de acuerdo con los valores y las combinaciones obtenidas al lanzar los colorines (frijoles), por ejemplo:

Valores individuales



Tiradas probables

Si al arrojar los colorines sólo uno muestra los puntos, los valores son:

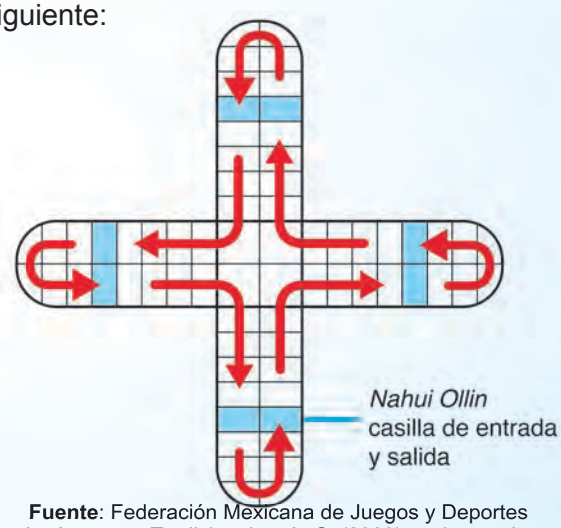


Si al arrojar los colorines caen así:

2 mostrando los puntos = 2
3 mostrando los puntos = 3
4 mostrando los puntos = 4

Si todos exhiben el lado sin perforación = 4

Las semillas se adelantarán de acuerdo con los puntos señalados por los colorines.
El avance será como se indica en la ilustración siguiente:



Fuente: Federación Mexicana de Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales, A. C. (2009).nnvbnvnvnbn

Como hemos visto este juego ha sido estudiado e interpretado y ha mantenido su importancia en algunos lugares del país para el proceso del desarrollo de identidad propio de cada región en la que aún se practica. Esto ha motivado a explorar, descubrir y debatir para la construcción del presente juego lúdico en el que se recuperan algunos elementos del juego original del ***patolli,*** tal como es la forma y diseño del tablero, y se añaden otros complementarios.

El juego "La vuelta alrededor del Sol"

Primaria Ciclo I (1° y 2°)

En el juego *La vuelta alrededor del Sol* se reconoce, cómo en diversas culturas de todo el mundo, se plantean diferentes mitos sobre el Sol, muy interesantes, que demuestran su importancia en nuestra vida. Al jugar y leer las diversas tarjetas que ilustran algunos ejemplos de esos mitos, se aprende sobre creencias de los pueblos antiguos, cuyo tema central es el Sol. Los mitos son relatos fantásticos relacionados con las divinidades y situaciones que la gente ha observado a través de la historia y que la gran mayoría de los pueblos han usado para explicar y entender el mundo que nos rodea, reflejan la filosofía de las culturas.

Para los aztecas que pertenecen a la parte central de México, el Sol era representado por ***Tonatiuh*, el señor del Sol**. Para los celtas pertenecientes de la Europa Central, *Lugh* era el dios del Sol. En la mitología Griega, *Apolo* era el hijo de *Zeus* (*Júpiter*) y *Leto* (*Letona*); *Apolo* era el hermano gemelo de la diosa Artemisa. Era el dios del Sol, la lógica, y la razón, y era también un gran músico y curandero.[1]

Recordemos que observar los fenómenos que suceden en el cielo, ha sido una acción permanente en todas las culturas del mundo, las que entretejieron diversas explicaciones sobre astros como el Sol, la Luna y el Universo mismo.

Propósito

Considerando que el tiempo para jugar es un tiempo para aprender, el juego ***La vuelta alrededor del Sol* tiene como propósito conocer a través del recorrido en un tablero analógico del *patolli* los mitos, leyendas, filosofía y concepciones de pueblos originales del mundo sobre el Sol.**

1 Mitos sobre el sol. Revisado el 5 de noviembre en: http://www.windows2universe.org/mythology/Definitions_gods/Apollo_def.html&lang=sp

Objetivos del juego *La vuelta alrededor del Sol*

- Fomentar el aprendizaje socio-emocional, desarrollo del lenguaje y la comunicación.
- Promover en las alumnas y alumnos el pensamiento lógico a través de la manipulación de todos los elementos que integran el juego y el empleo de recursos propios del contexto de los alumnos.
- Desarrollar la creatividad y adquisición de confianza en sí mismos y desarrollo de destrezas procedimentales al verse en la necesidad de generar sus propias estrategias, formular conjeturas y resolver diferentes situaciones que se le van presentando para mantener el mayor número de fichas posibles dentro del tablero.
- Conocer a través de la lectura de las partes que integran el tablero las diversas maneras de nombrar al Sol en distintas regiones del mundo.

Relaciones de este juego con los materiales de nueva generación de la DGEI

Preescolar:

Para educación preescolar se puede emplear el tablero *La vuelta alrededor del Sol* dirigido a educación primaria (Ciclo I) con algunas adaptaciones, por ejemplo, realizando el recorrido del tablero utilizando dos o tres fichas de juego y un dado. El juego del tablero se articula y refuerza el contenido de la actividad 32a del cuaderno de *Juegos y materiales educativos de la niñez indígena y migrante.*

Para educación primaria Ciclo I:

El tablero *La vuelta alrededor del Sol* complementa y refuerza el contenido de las siguientes actividades de la *Guía-Cuaderno de Exploración del Medio Sociocultural, Cuaderno del alumno, primer ciclo*:

Bloque I. *¿Quiénes somos? ¿Máaxo'on?*

Tema 1. *E quih taj haya. Somos este pueblo.*

Situación didáctica 4. *Sigun'digan ahuin yuman'huin'* (*Nuestro vestido nos da identidad*). Actividad 3. *Nan huin atsjj un ñunj yiñan ñunj* (*Así vestimos*) de la página 19.

Situación didáctica 5. *Nan na matseinei neom naya na nda tinum*

(*Imágenes que cuentan nuestra historia*). Actividad 2. ***Imach shute*** (*Una gran fiesta*) de la página 22.

Bloque II. *La tierra, Lumk'inal bast'il k´op* (tseltal), Chiapas

Tema 1. *I chanaka tejmi pu tachií* (*La Tierra es nuestra casa*)

Situación didáctica I. *Yamu tyimuarita Š taxaxu'ujmua eitŠ yeí tyuseijre Š chanaka* (*Cuentan los abuelos que así se hizo la Tierra*). Actividad 2. *Atsí tu tyityaujtsire* (*Gracias a murciélago*) de la página 56.

Situación didáctica II. *Descubramos la forma de la Tierra.* Actividad 3. *Todos pensamos la forma de la Tierra* y Actividad 4. *Otra forma de ver la Tierra* de la página 61.

Tema 2. *Ne' riña hio'oo.* (*La vida de la Tierra*).

Situación didáctica *I. Ña'anj gui ni ña'anj ahuii nariki chrej e* (*Ellos guían la vida*) Actividad 2. *Daj gurugui' gui nga ahuit* (*Cómo nacieron el Sol y la Luna*) de la página 66.

Para educación primaria Ciclo II:

El tablero *La vuelta alrededor de la Luna* complementa y refuerza el contenido de las siguientes actividades de la *Guía-Cuaderno de Exploración del Medio Sociocultural, Cuaderno del alumno, segundo ciclo*:

Bloque II. La Tierra.

Tema 1 *La tierra, nuestra casa, Tlali tonana, tocha pampa nopaya tiistokej*, mexicano (náhuatl) de Hidalgo, de la página 101.

Para educación primaria Ciclo IIII:

El tablero *La vuelta alrededor del Universo* complementa y refuerza el contenido de las siguientes actividades de la *Guía-Cuaderno de Exploración del Medio Sociocultural, Cuaderno del alumno, tercer ciclo*:

Bloque II. *La tierra, Ñu'un, tu'un savi* (mixteco) de Oaxaca.

Tema 1: *La Tierra nuestra casa, Aant quiij apii a yaocöt i ah* de la página 92.

Población Objetivo

El juego ***La vuelta alrededor del Sol*** es un material didáctico que está ideado para ser jugado con niñas y niños de primaria del ciclo I (primero y segundo grado). 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.

Descripción del material

El juego ***La vuelta alrededor del Sol*** se compone de un tablero con 52 casillas, algunas con representaciones del Sol desde diferentes culturas del mundo, otras divididas en triángulos que representan "fuertes" y otras con señalamientos que remiten al uso de las tarjetas: ***Conociendo más sobre el Sol***, ***Preguntas y desafíos*** **y** ***A que no me la adivinas***.

Las tarjetas ***Conociendo más sobre la Sol***, contienen información e ilustraciones de algunas representaciones del Sol en diferentes culturas del mundo.

En las tarjetas ***Preguntas y desafíos***, se formulan algunas preguntas y desafíos que los jugadores deberán realizar para poder avanzar a las casillas siguientes.

Las tarjetas de ***A que no me la adivinas*** contienen adivinanzas, trabalenguas y acertijos escritos en diferentes lenguas indígenas y en español.

Los "fuertes" representan casillas del tablero que los jugadores pueden utilizar (cuando una de sus fichas cae en una de esas casillas) para bloquear el paso de los demás jugadores. Cuando una ficha de otro jugador cae en la casilla bloqueada el "fuerte" desaparece, siempre y cuando el nuevo jugador decida dejar libre el paso.

Indicaciones del juego

Pueden jugar de dos a cuatro personas.

Antes de iniciar el juego:

1. Elijan cuatro fichas de juego por jugador (debe ser la misma imagen en las cuatro fichas).

Imagen 1.

2. Cada jugador elija un aspa del tablero (roja, azul, verde o amarilla) y coloquen sus cuatro fichas a la derecha, en los cuatro espacios marcados para cada aspa (Ver imagen 1).

Imagen 2.

3. Revuelvan y coloquen con el reverso hacia arriba las tarjetas de, *A que no me la adivinas, Conociendo más sobre el Sol* y *Preguntas y desafíos* en los espacios marcados con el mismo título dentro del tablero (Ver imagen 2).

4. Definan turnos de juego tirando los dados, quien obtenga el número mayor de puntos inicia el juego; los demás turnos se definen siguiendo la dirección de las manecillas del reloj a partir del primer tirador.

Para iniciar y desarrollar el juego:

5. Coloquen su primera ficha de juego en la casilla de *Inicio* de cada aspa.

6. Tiren los dados de acuerdo con los turnos definidos y avancen por las casillas de la derecha, según el número marcado por los dados. La segunda, tercera y cuarta ficha deben utilizarse en los siguientes tres tiros, de tal forma que todas las fichas de los jugadores se encuentren dentro del tablero al cuarto tiro.

Imagen 3.

7. Desde el quinto tiro de dados cada jugador deberá mover la ficha que crea conveniente (Puede ser cualquiera de sus cuatro fichas).

8. Todas las fichas deberán hacer el recorrido por todas las casillas de la derecha hasta llegar a la casilla de *Salida* del aspa de la que iniciaron el juego (Ver imagen 3).

9. Durante el recorrido de las casillas podrán encontrarse *¡sorpresas!* Si alguno de los jugadores cae:

- En la casilla *A que no me la adivinas,* deberá tomar una de las tarjetas con este título y leer la adivinanza para los otros jugadores, si no logran adivinarla ¡todos retroceden una casilla en todas sus fichas!, y el jugador que leyó la adivinanza avanza una casilla en todas sus fichas.

- En la casilla *Preguntas y desafíos,* deberá tomar una tarjeta con este título y leer en voz alta la pregunta o el desafío que contenga la tarjeta y responder o realizar el desafío, si lo hace correctamente deberá avanzar las casillas que se indiquen.

- En la casilla *Conociendo más del Sol,* deberá tomar una tarjeta de *Conociendo más del Sol* y leer la información en voz alta para los demás jugadores

10. En el recorrido por las casillas, cuando una ficha de otro jugador caiga en alguna casilla ocupada por la ficha de otro jugador, la ficha que ocupaba la casilla queda eliminada del juego.

11. Para evitar que avancen las fichas de los demás jugadores pueden formar "barreras" ocupando cualquiera de las cuatro casillas del centro del tablero. Cuando la ficha de un jugador caiga en cualquiera de estas casillas, ninguna de las fichas de los demás jugadores podrán pasar por el tramo bloqueado, únicamente las fichas del jugador que formó la "barrera" (Ver imagen 4). La única forma de romper la "barrera" es caer en la casilla en la que se encuentra la ficha que la forma, en ese momento la ficha nueva la sustituye. Es decisión del nuevo jugador si forma nuevamente la "barrera" o avanza.

Imagen 4.

12. El juego concluye cuando las fichas de cada jugador realizan el recorrido de todas las casillas, es decir cuando ya no queda ninguna ficha dentro del tablero.

13. Gana el jugador que haya logrado conservar el mayor número de fichas.

Para aprender más

Al participar en el juego y conocer las diferentes formas de nombres que refieren al Sol, en leyenda, mito o tradición como una forma de expresión que las culturas han utilizado desde los primeros tiempos, se puede utilizar el juego ***La vuelta alrededor al Sol*** para promover la creatividad al proponer a las niñas y niños que escriban una historia o dibujo que contemple como personaje principal el Sol, su nombre y sus características de acuerdo con una determinada región. **Invitar a los padres de familia a contar las historias propias de la región sobre el Sol**.

El juego "La vuelta alrededor de la Luna"

Primaria Ciclo II (3° y 4°)

En el juego ***La vuelta alrededor de la Luna*** **se reconoce cómo, en diversas culturas de todo el mundo, se plantean diversos mitos sobre el Sol**, muy interesantes, que demuestran su importancia en nuestra vida. Al jugar y leer las diversas tarjetas que ilustran algunos ejemplos de esos mitos, se aprende sobre creencias de los pueblos antiguos, cuyo tema central es el Sol. Los mitos son relatos fantásticos relacionados con las divinidades y situaciones que la gente ha observado a través de la historia y que la gran mayoría de los pueblos han usado para explicar y entender el mundo que nos rodea, reflejan la filosofía de las culturas.

La Luna representa el poder femenino, es la Señora Madre, Reina del Cielo en algunas mitologías. En otras es una deidad masculina.

Para la mitología maya pueblo prehispánico de América, la Luna era representada por *Ix Chel*, la Señora de la Luna, se representaba como una mujer hilando que llevaba en la cabeza una serpiente y en su vestimenta, en la falda, unos huesos cruzados. Protectora de las mujeres en parto, permite la fertilidad en plantas, animales y seres humanos.

Los nativos americanos *Algoquian* nombraban a la Luna de diferentes formas, de acuerdo con los meses del año, en el mes de enero le nombraban Luna lobo, por las manadas de lobos hambrientos que aullaban durante la noche. [1]

Recordemos que observar los fenómenos que suceden en el cielo, ha sido una acción permanente en todas las culturas del mundo, las que entretejieron diversas explicaciones sobre astros como el Sol, la Luna y el Universo mismo.

Propósito

Considerando que el tiempo para jugar es un tiempo para aprender, el juego ***La vuelta alrededor de la Luna*** **tiene como propósito conocer a través del recorrido en un tablero analógico del *patolli* los mitos, leyendas, filosofía y concepciones de pueblos originales del mundo sobre la Luna.**

Objetivos del juego *La vuelta alrededor de la Luna*

1. Fomentar el aprendizaje socio-emocional, desarrollo del lenguaje y la comunicación.
2. Promover en las alumnas y alumnos el pensamiento lógico a través de la manipulación de todos los elementos que integran el juego y el empleo de recursos propios del contexto de los alumnos.
3. Desarrollar la creatividad y adquisición de confianza en sí mismos y desarrollo de destrezas procedimentales al verse en la necesidad de generar sus propias estrategias, formular conjeturas y resolver diferentes situaciones que se le van presentando para mantener el mayor número de fichas posibles dentro del tablero.
4. Conocer a través de la lectura de las partes que integran el tablero, las diversas maneras de nombrar a la Luna y los mitos que alrededor de ella se entretejen en algunas de las distintas regiones del mundo.

Relaciones de este juego con los materiales de nueva generación de la DGEI

Preescolar:

Para educación preescolar se puede emplear el tablero *La vuelta alrededor del Sol* dirigido a educación primaria (Ciclo I) con algunas adaptaciones, por ejemplo, realizando el recorrido del tablero utilizando dos o tres fichas de juego y un dado. El juego del tablero se articula y refuerza el contenido de la actividad 32a del cuaderno de *Juegos y materiales educativos de la niñez indígena y migrante.*

---

1 Imagen tomada de *http://www.fotolog.com/areldhel/71739278/*

Para educación primaria Ciclo I:

El tablero *La vuelta alrededor del Sol* complementa y refuerza el contenido de las siguientes actividades de la *Guía-Cuaderno de Exploración del Medio Sociocultural, Cuaderno del alumno, primer ciclo*:

Bloque I. *¿Quiénes somos? ¿Máaxo'on?*

Tema 1. *E quih taj haya. Somos este pueblo.*

Situación didáctica 4. *Sigun'digan ahuin yuman'huin'* (*Nuestro vestido nos da identidad*). Actividad 3. *Nan huin atsjj un ñunj yiñan ñunj* (*Así vestimos*) de la página 19.

Situación didáctica 5. *Nan na matseinei neom naya na nda tinum* (*Imágenes que cuentan nuestra historia*). Actividad 2. ***Imach shute*** (*Una gran fiesta*) de la página 22.

Bloque II. *La tierra, Lumk'inal bast'il k´op* (tseltal), Chiapas

Tema 1. *I chanaka tejmi pu tachií* (*La Tierra es nuestra casa*)

Situación didáctica I. *Yamu tyimuarita Š taxaxu'ujmua eitŠ yeí tyuseijre Š chanaka* (*Cuentan los abuelos que así se hizo la Tierra*). Actividad 2. *Atsí tu tyityaujtsire* (*Gracias a murciélago*) de la página 56.

Situación didáctica II. *Descubramos la forma de la Tierra.* Actividad 3. *Todos pensamos la forma de la Tierra* y Actividad 4. *Otra forma de ver la Tierra* de la página 61.

Tema 2. *Ne' riña hio'oo.* (*La vida de la Tierra*).

Situación didáctica *I. Ña'anj gui ni ña'anj ahuii nariki chrej e* (*Ellos guían la vida*) Actividad 2. *Daj gurugui' gui nga ahuit* (*Cómo nacieron el Sol y la Luna*) de la página 66.

Para educación primaria Ciclo II:

El tablero *La vuelta alrededor de la Luna* complementa y refuerza el contenido de las siguientes actividades de la *Guía-Cuaderno de Exploración del Medio Sociocultural, Cuaderno del alumno, segundo ciclo*:

Bloque II. La Tierra.

Tema 1 *La tierra, nuestra casa, Tlali tonana, tocha pampa nopaya tiistokej*, mexicano (náhuatl) de Hidalgo, de la página 101.

Para educación primaria Ciclo IIII:

El tablero *La vuelta alrededor del Universo* complementa y refuerza el contenido de las siguientes actividades de la *Guía-Cuaderno de Exploración del Medio Sociocultural, Cuaderno del alumno, tercer ciclo*:

Bloque II. *La tierra, Ñu'un, tu'un savi* (mixteco) de Oaxaca.

Tema 1: *La Tierra nuestra casa, Aant quiij apii a yaocöt i ah* de la página 92.

Población Objetivo

El juego ***La vuelta alrededor de la Luna*** es un material didáctico está ideado para ser jugado con niñas y niños de primaria del ciclo II (tercero y cuarto grado).

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.

Descripción del material

El juego ***La vuelta alrededor de la Luna*** se compone de un tablero con 52 casillas, algunas con representaciones de la Luna desde diferentes culturas del mundo, otras divididas en triángulos que representan "fuertes" y otras con señalamientos que remiten al uso de las tarjetas: ***Conociendo más sobre el Sol***, ***Preguntas y desafíos*** **y** ***A que no me la adivinas***.

Las tarjetas ***Conociendo más sobre la Luna***, contienen información e ilustraciones de algunas representaciones de la Luna en diferentes culturas del mundo.

En las tarjetas ***Preguntas y desafíos***, se formulan algunas preguntas y desafíos que los jugadores deberán realizar para poder avanzar a las casillas siguientes.

Las tarjetas de ***A que no me la adivinas*** contienen adivinanzas, trabalenguas y acertijos escritos en diferentes lenguas indígenas y en español.

Los "fuertes" representan casillas del tablero que los jugadores pueden utilizar (cuando una de sus fichas cae en una de esas casillas) para bloquear el paso de los demás jugadores. Cuando una ficha de otro jugador cae en la casilla bloqueada el "fuerte" desaparece, siempre y cuando el nuevo jugador decida dejar libre el paso.

Indicaciones del juego

Pueden jugar de dos a cuatro personas.

Antes de iniciar el juego:

1. Elijan cinco fichas de juego por jugador (debe ser la misma imagen en las cinco fichas).

Imagen 1.

2. Cada jugador elija un aspa del tablero (roja, azul, verde o amarilla) y coloque sus cinco fichas a la derecha, en los cinco espacios marcados para cada aspa (Ver imagen 1).

3. Revuelvan y coloquen las tarjetas de *A que no me la adivinas, Conociendo más de la Luna y Preguntas y desafíos* en los espacios marcados con el mismo título dentro del tablero (Ver imagen 2).

Imagen 2.

4. Definan turnos de juego tirando los dados, quien obtenga el número mayor de puntos inicia el juego; los demás turnos se definen siguiendo la dirección de las manecillas del reloj a partir del primer tirador.

Para iniciar y desarrollar el juego:

5. Coloquen su primera ficha de juego en la casilla de *Inicio* de cada aspa.

6. Tiren los dados de acuerdo con los turnos definidos y avancen por las casillas de la derecha, según el número marcado por los dados. La segunda, tercera, cuarta y quinta ficha deben utilizarse en los siguientes cuatro tiros, de tal forma que todas las fichas de los jugadores se encuentren dentro del tablero al quinto tiro.

7. Desde el sexto tiro de dados cada jugador deberá mover la ficha que crea conveniente (Puede ser cualquiera de sus cinco fichas).

8. Todas las fichas deberán hacer el recorrido por todas las casillas de la derecha hasta llegar a la casilla de *Salida* del aspa de la que iniciaron el juego (Ver imagen 3).

Imagen 3.

9. Durante el recorrido de las casillas podrán encontrarse *¡sorpresas!* Si alguno de los jugadores cae:

- En la casilla *A que no me la adivinas*, deberá tomar una de las tarjetas con este título y leer la adivinanza, el trabalenguas o el acertijo para los otros jugadores, si no logran responder correctamente ¡todos retroceden sus cinco fichas dos casillas!, y el jugador que leyó la adivinanza, el trabalenguas o el acertijo avanza dos casillas en todas sus fichas.

- En la casilla *Preguntas y desafíos,* deberá tomar una tarjeta con este título *y* leer en voz alta la pregunta o el desafío que contenga la tarjeta y responder o realizar el desafío, si lo hace correctamente avanza las casillas que se indiquen.

- En la casilla *Conociendo más de la Luna,* deberá tomar una tarjeta con este título y leer la información en voz alta para los demás jugadores.

10. En el recorrido por las casillas, cuando una ficha de otro jugador caiga en alguna casilla ocupada por la ficha de otro jugador, la ficha que ocupaba la casilla queda eliminada del juego.

11. Para evitar que avancen las fichas de los demás jugadores pueden formar "barreras" ocupando cualquiera de las cuatro casillas del centro del tablero o las casillas marcadas con triángulos en cada una de las aspas (Ver imagen 4). Cuando la ficha de un jugador caiga en cualquiera de estas casillas, ninguna de las fichas de los demás jugadores podrán pasar por el tramo bloqueado, únicamente las fichas del jugador que formó la "barrera". La única forma de romper la "barrera" es caer en la casilla en la que se encuentra la ficha que la forma, en ese momento la ficha nueva la sustituye. Es decisión del nuevo jugador si forma nuevamente la barrera o avanza.

Imagen 4.

12. El juego concluye cuando las fichas de cada jugador realizan el recorrido de todas las casillas, es decir cuando ya no queda ninguna ficha dentro del tablero.

13. Gana el jugador que haya logrado conservar el mayor número de fichas.

Para aprender más

Al participar en el juego y conocer las diferentes formas de nombres que refieren a la Luna, en leyenda, mito o tradición como una forma de expresión que las culturas han utilizado desde los primeros tiempos, se puede utilizar el juego ***La vuelta alrededor de la Luna*** para promover la creatividad al proponer a las niñas y niños que escriban una historia o dibujo que contemple como personaje principal la Luna, su nombre y sus características de acuerdo con una determinada región. Invitar a los padres de familia a contar las historias propias de la región sobre la Luna.

El juego "La vuelta alrededor del Universo"

Primaria Ciclo III (5° y 6°)

En ***La vuelta alrededor del Universo*** se reconoce como los seres humanos de diversas culturas han sido influenciados por el desconocido cielo, por el universo. Al tratar de explicarlo se plantean diversos mitos que demuestran la importancia e influencia que tiene en nuestra vida. Los mitos son relatos fantásticos, que encierran la filosofía de una cultura, relacionados con las divinidades y situaciones que la gente ha observado a través de la historia y que la gran mayoría de los pueblos han usado para explicar y entender el mundo que nos rodea.

Al jugar y leer las diversas tarjetas que ilustran algunos ejemplos de esos mitos, se aprende sobre los conocimientos y las creencias de los pueblos antiguos, cuyo tema central es el Universo.

A continuación se describe el mito Desana (al noreste del Amazonas, en América. Colombia) que explica la formación del Universo:

> *"Nuestro mundo está conformado por agua y tierra (selva). Alrededor, el aire se expande entre este mundo natural y el sobrenatural donde abunda la energía que controla el poder y la fuerza, los fenómenos físicos y espirituales, la vida y la fertilidad. La zona inferior del cosmos está constituida por un "río de leche" (ahpikon diá) femenino y una "tierra de leche" (ahpikon yéba) envueltos y contenidos por la "maloca de leche" (ahpikon wi'í) protegida por el colibrí, que se concibe como un útero o placenta a donde van los espíritus de los muertos.*
> *Se considera que el Padre Sol (pagé abé) es el creador que ha originado todas las cosas (energía, aire, agua y tierra) y tiene representante, uno de los cuales es el Sol diurno y otro la Luna, concebida como Sol nocturno. También lo representan los "personajes de los días" (êmêkóri mahsá), que rigen el tiempo e intervienen para mediar los conflictos y, los "personajes de la sangre" (diroá mahsá), que protegen a la gente y viven cerca de las malocas. Los jaguares son también delegados del Sol, los sacerdotes y los payé.*
> *Cuando una pez boréka ("trucha") se enamoró de un hombre y cohabitó con él. Sus hijos fueron los primeros Desano, quienes se consideran protegidos por el colibrí (mimí) quien también se identifica con el viento. Al morir los Desano se convierten en colibrís. Los Desano cohabitaron con diferentes hembras y así originaron los diferentes sib. No deben casarse ni tener relaciones sexuales con mujeres desanas o cometerían incesto, lo cual tendría consecuencias catastróficas para la naturaleza y el cosmos, tal y como se dice que ocurrió cuando el Sol cometió incesto con su hija. La hija del Sol se describe como la transmisora de la cultura desano.*
> *Todos los animales están sometidos al "dueño de los animales" (kêgê) que habita los cerros rocosos y los raudales, desde donde rige la proliferación de las diferentes especies. En la selva hay además espíritus, algunos de los cuales son "demonios" que causan mal, matando o enfermando a la gente[1]".*

Recordemos que observar los fenómenos que suceden en el cielo, ha sido una acción permanente en todas las culturas del mundo, las que entretejieron diversas explicaciones sobre astros como el Sol, la Luna y el Universo mismo.

Propósito

Considerando que el tiempo para jugar es un tiempo para aprender, el juego ***La vuelta alrededor del Universo*** **tiene como propósito conocer a través del recorrido en un tablero analógico del *patolli* los mitos, leyendas, filosofía y concepciones de pueblos originales del mundo sobre el Universo.**

Objetivos del juego *La vuelta alrededor del Universo*

- Fomentar el aprendizaje socio-emocional, desarrollo del lenguaje y la comunicación.
- Promover en las alumnas y alumnos el pensamiento lógico a través de la manipulación de todos los elementos que integran el juego y el empleo de recursos propios del contexto de los alumnos.

---

1 Tomado de: Mitos de origen de pueblos indígenas de Colombia. Consultado en: http://www.mininterior.gov.co/sites/default/files/mitos_de_origen_pueblos_indigenas_de_colombia.pdf

- Desarrollar la creatividad y adquisición de confianza en sí mismos y desarrollo de destrezas procedimentales al verse en la necesidad de generar sus propias estrategias, formular conjeturas y resolver diferentes situaciones que se le van presentando para mantener el mayor número de fichas posibles dentro del tablero.
- Conocer a través de la lectura de las partes que integran el tablero las diversas maneras de concebir el Universo en algunas de las distintas regiones del mundo.

Relaciones de este juego con los materiales de nueva generación de la DGEI

Preescolar:

Para educación preescolar se puede emplear el tablero *La vuelta alrededor del Sol* dirigido a educación primaria (Ciclo I) con algunas adaptaciones, por ejemplo, realizando el recorrido del tablero utilizando dos o tres fichas de juego y un dado. El juego del tablero se articula y refuerza el contenido de la actividad 32a del cuaderno de *Juegos y materiales educativos de la niñez indígena y migrante.*

Para educación primaria Ciclo I:

El tablero *La vuelta alrededor del Sol* complementa y refuerza el contenido de las siguientes actividades de la *Guía-Cuaderno de Exploración del Medio Sociocultural, Cuaderno del alumno, primer ciclo*:

Bloque I. *¿Quiénes somos? ¿Máaxo'on?*

Tema 1. *E quih taj haya. Somos este pueblo.*

Situación didáctica 4. *Sigun'digan ahuin yuman'huin'* (*Nuestro vestido nos da identidad*). Actividad 3. *Nan huin atsjj un ñunj yiñan ñunj* (*Así vestimos*) de la página 19.

Situación didáctica 5. *Nan na matseinei neom naya na nda tinum* (*Imágenes que cuentan nuestra historia*). Actividad 2. ***Imach shute*** (*Una gran fiesta*) de la página 22.

Bloque II. *La tierra, Lumk'inal bast'il k´op* (tseltal), Chiapas

Tema 1. *I chanaka tejmi pu tachií* (*La Tierra es nuestra casa*)

Situación didáctica I. *Yamu tyimuarita Š taxaxu'ujmua eitŠ yeí tyuseijre Š chanaka* (*Cuentan los abuelos que así se hizo la Tierra*). Actividad 2. *Atsí tu tyityaujtsire* (*Gracias a murciélago*) de la página 56.

Situación didáctica II. *Descubramos la forma de la Tierra.* Actividad 3. *Todos pensamos la forma de la Tierra* y Actividad 4. *Otra forma de ver la Tierra* de la página 61.

Tema 2. *Ne' riña hio'oo.* (*La vida de la Tierra*).

Situación didáctica *I. Ña'anj gui ni ña'anj ahuii nariki chrej e* (*Ellos guían la vida*) Actividad 2. *Daj gurugui' gui nga ahuit* (*Cómo nacieron el Sol y la Luna*) de la página 66.

Para educación primaria Ciclo II:

El tablero *La vuelta alrededor de la Luna* complementa y refuerza el contenido de las siguientes actividades de la *Guía-Cuaderno de Exploración del Medio Sociocultural, Cuaderno del alumno, segundo ciclo*:

Bloque II. La Tierra.

Tema 1 *La tierra, nuestra casa, Tlali tonana, tocha pampa nopaya tiistokej*, mexicano (náhuatl) de Hidalgo, de la página 101.

Para educación primaria Ciclo IIII:

El tablero *La vuelta alrededor del Universo* complementa y refuerza el contenido de las siguientes actividades de la *Guía-Cuaderno de Exploración del Medio Sociocultural, Cuaderno del alumno, tercer ciclo*:

Bloque II. *La tierra, Ñu'un, tu'un savi* (mixteco) de Oaxaca.

Tema 1: *La Tierra nuestra casa, Aant quiij apii a yaocöt i ah* de la página 92.

Población Objetivo

El juego ***La vuelta alrededor del Universo*** un material didáctico está ideado para ser jugado con niñas y niños de primaria del ciclo III (quinto y sexto grado).

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.

Descripción del material

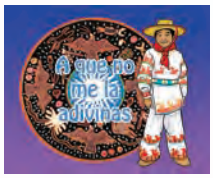
En el juego ***La vuelta alrededor del Universo***, se recuperan algunos elementos mencionados del juego original del ***patolli*** y se añaden otros complementarios. El juego se compone de un tablero con 52 casillas, algunas con representaciones del Universo desde

diferentes culturas del mundo, otras divididas en triángulos que representan “fuertes” y otras con señalamientos que remiten al uso de las tarjetas: ***Conociendo más sobre el universo, Preguntas y desafíos y A que no me la adivinas.***

Las tarjetas ***Conociendo más sobre el Universo***, contienen información e ilustraciones de algunas representaciones del Universo en diferentes culturas del mundo.

En las tarjetas ***Preguntas y desafíos***, se formulan algunas preguntas y desafíos que los jugadores deberán realizar para poder avanzar a las casillas siguientes.

Finalmente las tarjetas de ***A que no me la adivinas*** contienen adivinanzas, trabalenguas y acertijos escritos en diferentes lenguas indígenas y en español.



Los “fuertes” representan casillas del tablero que los jugadores pueden utilizar (cuando una de sus fichas cae en una de esas casillas) para bloquear el paso de los demás jugadores. Cuando una ficha de otro jugador cae en la casilla bloqueada el “fuerte” desaparece, siempre y cuando el nuevo jugador decida dejar libre el paso.

Indicaciones del juego

Pueden jugar de dos a cuatro personas.

Antes de iniciar el juego:

1. Elijan seis fichas de juego por jugador (debe ser la misma imagen en las seis fichas).

2. Cada jugador elija un aspa del tablero (roja, azul, verde o amarilla) y coloque sus seis fichas a la derecha, en los seis espacios marcados para cada aspa (Ver imagen 1).

Imagen 1.

3. Revuelvan y coloquen con el reverso hacia arriba las tarjetas de *A que no me la adivinas*, *Conociendo más del Universo* y *Preguntas y desafíos* en los espacios marcados con el mismo título dentro del tablero (Ver imagen 2).

Imagen 2.

4. Definan turnos de juego tirando los dados, quien obtenga el número mayor de puntos inicia el juego; los demás turnos se definen siguiendo la dirección de las manecillas del reloj a partir del primer tirador.

Para iniciar y desarrollar el juego:

5. Coloquen su primera ficha de juego en la casilla de *Inicio* de cada aspa.

6. Tiren los dados de acuerdo con los turnos definidos y avancen por las casillas de la derecha, según el número marcado por los dados. La segunda, tercera, cuarta, quinta y sexta ficha deben utilizarse en los siguientes cinco tiros, de tal forma que todas las fichas de los jugadores se encuentren dentro del tablero al sexto tiro.

7. Desde el séptimo tiro de dados cada jugador deberá mover la ficha que crea conveniente (Puede ser cualquiera de sus seis fichas).

8. Todas las fichas deberán hacer el recorrido por todas las casillas de la derecha hasta llegar a la casilla de *Salida* del aspa de la que iniciaron el juego (Ver imagen 3).

Imagen 3.

9. Durante el recorrido de las casillas podrán encontrarse *¡sorpresas!* Si alguno de los jugadores cae:

- En la casilla *A que no me la adivinas*, deberá tomar una de las tarjetas con ese título y leer la adivinanza, el trabalenguas o el acertijo para los otros jugadores, si no logran responder correctamente ¡todos retroceden tres casillas en todas sus fichas!, y el jugador que leyó la adivinanza, el trabalenguas o el acertijo, avanza tres casillas en todas sus fichas.

- En la casilla *Preguntas y desafíos,* deberá tomar una de las tarjetas con ese título *y* leer en voz alta la pregunta o el desafío que contenga la tarjeta y responder o realizar el desafío, si lo hace correctamente ¡avanza las casillas que se indiquen¡

- En la casilla *Conociendo más del Universo,* deberá tomar una tarjeta con ese título y leer la información en voz alta para los demás jugadores.

10. En el recorrido por las casillas algunas de las fichas pueden ser eliminadas en dos casos:

    α) Cuando una ficha caiga en alguna casilla ocupada por la ficha de otro jugador, la ficha que ocupaba la casilla queda eliminada del juego.

    β) Cuando una ficha es rebasada por la ficha de otro jugador, la ficha rebasada queda eliminada.

11. Para evitar que avancen las fichas de los demás jugadores pueden formar "barreras" ocupando cualquiera de las cuatro casillas del centro del tablero o las casillas marcadas con triángulos en cada una de las aspas (Ver imagen 4). Cuando la ficha de un jugador caiga en cualquiera de estas casillas, ninguna de las fichas de los demás jugadores podrán pasar por el tramo bloqueado, únicamente las fichas del jugador que formó la "barrera". La única forma de romper la "barrera" es caer en la casilla en la que se encuentra la ficha que la forma, en ese momento la ficha nueva la sustituye. Es decisión del nuevo jugador si forma nuevamente la "barrera" o avanza.

Imagen 4.

12. El juego concluye cuando las fichas de cada jugador realizan el recorrido de todas las casillas, es decir cuando ya no queda ninguna ficha dentro del tablero.

13. Gana el jugador que haya logrado conservar el mayor número de fichas.

Para aprender más

Al participar en el juego y conocer las diferentes formas de nombres que refieren al Universo, en leyenda, mito o tradición como una forma de expresión que las culturas han utilizado desde los primeros tiempos, se puede utilizar el juego ***La vuelta alrededor al Universo*** para promover la creatividad al proponer a las niñas y niños que escriban una historia o dibujo que contemple como personaje principal al Universo, su nombre y sus características de acuerdo con una determinada región**. Invitar a los padres de familia a contar las historias propias de la región sobre el Universo**.

Obras consultadas

Archivo General Del Poder Ejecutivo Del Estado De Oaxaca. (s/f). *Juegos De Azar en La Colonia.* México: Gobierno del Estado de Oaxaca 2010-2016. Consultado el 26 de octubre de 2014 en: http://www.archivohistorico.oaxaca.gob.mx/?q=node/104

Biblioteca digital de la medicina tradicional mexicana. *Diccionario enciclopédico de la medicina tradicional mexicana, el Sol.* México: UNAM. Consultado el 24 de octubre de 2014 en: http://www.medicinatr adicionalmexicana.unam.mx/termino.php?l=1&t=sol

Caso, Alfonso. *El pueblo del Sol.* (3° reimp.). México, Fondo de Cultura Económica, 1976.

Comisión Nacional para el Desarrollo de los Pueblos Indígenas. *Tepehuas, Pueblos indígenas del México contemporáneo.* México, CDI, 2009.

_____ *Totonacas – Totonacatl.* México, CDI. Consultado el 24 de octubre de 2014 en: http://www.cdi.gob.mx/index.php?option=com _content&task=view&id =612&Itemid=62

De la Fuente, B. *La Pintura Mural Prehispánica en México*. México, UNAM, 1995.

De Sahagún, Bernardino. *Historia general de las cosas de Nueva España,* Volumen *2.* México, Porrúa, 2006.

El juego tan importante en la niñez como en la vida adulta. Revisado el 2 noviembre 2014 en: http://www.ecolife.co/index.php/ecobienestar/167-el-juego-tan-importante-en-la-ninez-como-en-la-vida-adulta

Federación Mexicana de Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales FLAAR Mesoamérica. *Juegos y Deportes Autóctonos y tradicionales de México*. México, Trillas, 2009.

_____ *El Patolli: Juego Prehispánico practicado en Mesoamérica*. Guatemala, Foundation for Latin American Anthropological Research, 2011. Consultado el 24 de octubre de 2014 en: http://www.arqueologia-maya.org/etnohistoria-estudios-mayas-prehispanicos-etnografia-danzas-juegos-rituales-popol-vuh-mesoamerica-guatemala-mexico-honduras-el-salvador-belice/patolli.php

Florescano, Enrique. *La visión del cosmos de los indígenas actuales. Desacatos.* 2000. Consultado el 22 de octubre de 2013 en: http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=13900502

Instituto Nacional de Antropología e Historia*. Entre el juego y la adivinación*. *Hallan "Pasatiempo" Prehispánico en el Área Maya.* Boletín electrónico 22 de Febrero de 2012. México, INAH Noticias, 2012. Consultado el 25 de octubre de 2014 en: http://www.inah.gob.mx//images/stories/Boletines/BoletinesPDF/article/5685/hallazgo_juego_patolli.pdf

Instituto Nacional Indigenista. *Etnografía contemporánea de los pueblos indígenas de México, centro*. México, INI, 1995.

_____ *Etnografía contemporánea de los pueblos indígenas de México, sureste*, México, INI, 1995.

_____ *Etnografía contemporánea de los pueblos indígenas de México, noroeste*, México, INI, 1995.

_____ *Etnografía contemporánea de los pueblos indígenas de México, pacífico sur*. México: INI.

Jaulín, Robert (comp.). *Juegos y juguetes, ensayos de etnotecnología*. México, Siglo XXI, 1981.

León-Portilla, Miguel. *Los antiguos mexicanos*. (10° reimp.). México, Fondo de Cultura Económica, 1993.

Mitos sobre el Sol. Revisado el 5 de noviembre 2014, en http://www.windows2universe.org/mythology/Definitions_gods/Apollo_def.html&lang=sp

Olmos Curiel, Alejando. *Evidencias etnográficas y arqueológicas del K'uilichi Ch'anaku* en Revista digital del Museo Nacional de antropología. Dossier Solar Purépecha. México, ENAH, 2014. Consultado el 26 de octubre de 2014 en: www.mna.inah.gob.mx/documentos/OLMOS.pdf

Olvera Rosas, Alicia Xochitl. "La fiesta del santuario de la Xochipila", en *México Desconocido*. México, México Desconocido, 1993. Junio, No.196, año XVII.

Sáenz Gema, Monroy Antonio. *Evolución del juego a través de la historia. Revista digital.* Buenos Aires, 2010. Año 15 No. 143. Consultado el 1 Noviembre en: http://www.efdeportes.com/efd143/evolucion-del-juego-a-lo-largo-de-la-historia.htm

Sen, Felipe. *El Sol en las civilizaciones antiguas.* España: Universidad complutense de Madrid. Consultado el 24 de octubre de 2014 en: http://www.um.es/cepoat/biblioteca/archivos/pantarei/pantarei22/articulo3.pdf

Secretaría de Educación Pública. *Guía Cuaderno de Exploración del Medio Sociocultural*. Primer Ciclo. Educación Primaria Indígena y de la población Migrante. México, SEP, 2013.

_____ *Guía Cuaderno de Exploración del Medio Sociocultural. Segundo Ciclo*. Educación Primaria Indígena y de la población Migrante. México, SEP, 2013.

_____*Guía Cuaderno de Exploración del Medio Sociocultural. Tercer Ciclo*. Educación Primaria Indígena y de la población Migrante. México, SEP, 2013.

_____.*Cuaderno para el alumno de Ciencias, Tecnologías y Narrativas de las Culturas Indígenas y Migrantes, Preescolar.* México. SEP-DGEI-UNAM, 2012.

_____.*Cuaderno para el alumno de Ciencias, Tecnologías y Narrativas de las Culturas Indígenas y Migrantes, Ciclo I (1° y 2°).* México. SEP-DGEI-UNAM, 2012.

_____. *Cuaderno para el alumno de Ciencias, Tecnologías y Narrativas de las Culturas Indígenas y Migrantes, Ciclo II (3° y 4°).* México. SEP-DGEI-UNAM, 2012.

_____. *Cuaderno para el alumno de Ciencias, Tecnologías y Narrativas de las Culturas Indígenas y Migrantes, Ciclo III (5° y 6°).* México. SEP-DGEI-UNAM, 2012.

_____. *Guía-cuaderno del docente de Ciencias, Tecnologías y Narrativas de las Culturas Indígenas y Migrantes, Preescolar.* México. SEP-DGEI-UNAM, 2012.

_____. *Guía-cuaderno del docente de Ciencias, Tecnologías y Narrativas de las Culturas Indígenas y Migrantes, Ciclo I (1° y 2°).* México. SEP-DGEI-UNAM, 2012.

_____. *Guía-cuaderno del docente de Ciencias, Tecnologías y Narrativas de las Culturas Indígenas y Migrantes, Ciclo II (3° y 4°).* México. SEP-DGEI-UNAM, 2012.

_____. *Guía-cuaderno del docente de Ciencias, Tecnologías y Narrativas de las Culturas Indígenas y Migrantes, Ciclo III (5° y 6°).* México. SEP-DGEI-UNAM, 2012.

Stresser-Péan, Guy. *El antiguo calendario totonaco y sus probables vínculos con el de Teotihuacán*. México: UNAM. Consultado el 26 de octubre de 2014 en: http://www.historicas.unam.mx/publicaciones/revistas/nahuatl/pdf/ecn34/674.pdf

Soustele, Jacques. *La vida cotidiana de los aztecas en vísperas de la conquista*. (5° reimp.).México, Fondo de Cultura Económica, 1987.

Swezey, William. R., y Bittman, B. *El rectángulo de cintas y el patolli: Nueva evidencia de la antigüedad, distribución, variedad y formas de practicar este juego precolombino*. Centro de Investigaciones Regionales de Mesoamérica, 1983. Consultado el 24 de octubre de 2014 en: www.dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4009293.pdf

Universidad Autónoma de ciudad Juárez. *La religión de los Rarámuri.* México: UACJ. Consultado el 26 de octubre de 2014 en: http://www2.uacj.mx/UEHS/Mapa/ReligionRaramuris.htm#LA RELIGIÓN DE LOS RARÁMURI

Von Hagen Wolfgang, Víctor. *Los aztecas. Hombre y tribu. (10° reimp.).* México, Editorial Diana, 1978.

Weisz, Gabriel. *El juego viviente: indagación sobre las partes ocultas del objeto lúdico*. (2° ed.). México, Siglo XXI, 1993.

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

Coordinación general: Rosalinda Morales Garza

Dirección general del proyecto de juegos didácticos y académica:
Alicia Xochitl Olvera Rosas.

Coordinación de proyecto Juguemos aprendiendo del Sol, la Luna y el Universo, La vuelta alrededor del Universo: Alicia Xochitl Olvera Rosas, Marcelino Hernández Beatriz (náhuatl de la Huasteca).

Coordinación editorial: Raúl Uribe.

Idea original: Irving Carranza Peralta.

Elaboración: Irving Carranza Peralta, Aideé Karina Domínguez Monroy, Alicia Xochitl Olvera Rosas

Asesoría en lenguas indígenas: Marcelino Hernández Beatriz (náhuatl de la Huasteca).

Apoyo técnico pedagógico: Margarita Morales Téllez

Ilustración: Araceli Serrano y José de Santiago Torices Montero.

Cuidado de la edición: Clara Barrera.

Corrección de estilo: Omar Olivera.

La cultura inca de Perú

Los incas de Perú representan a laLuna con la diosa ***Mamá Quilla***, madre de todas las cosas. Ella es la encargada de proteger todo lo femenino en el Universo. Aún le realizan algunas ceremonias en los meses de septiembre.

Conociendo más sobre la Luna

La cultura *ayuujk* (mixe) de Oaxaca

Para los ***ayuujk*** de Oaxaca, la Luna es la "verdadera madre" ya que ella fue, junto con el Sol, la creadora de este mundo.

Conociendo más sobre la Luna

La antigua cultura china

Los antiguos chinos decían que había doce Lunas (una por cada mes del año), hechas de agua, y que estaban habitadas por un conejo blanco.

Conociendo más sobre la Luna

La cultura hindú

En la cultura hindú, ***Soma*** es el dios de la Luna. Los hindúes lo representan en el cielo, montando una carroza tirada por caballos blancos.

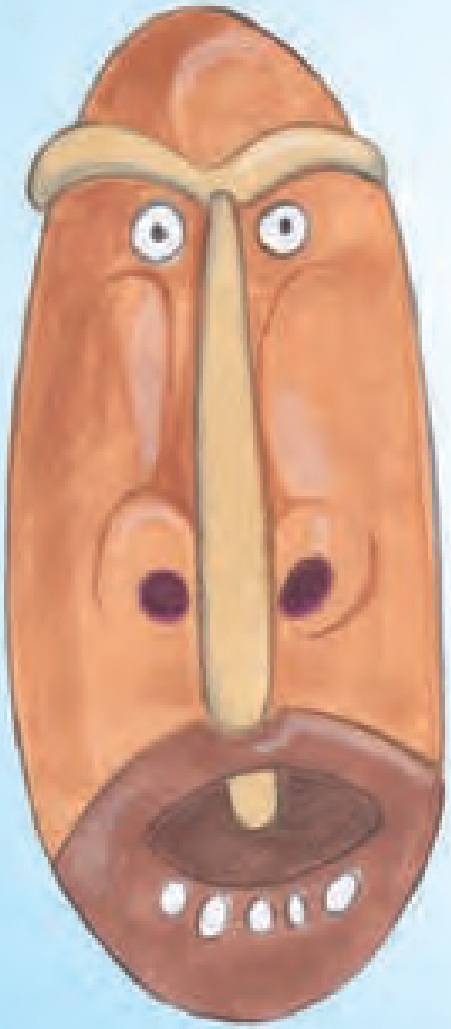
Conociendo más sobre la Luna

La cultura fon de África

En la cultura fon de África, la Luna es llamada ***Mawu*** y es su diosa principal. ***Mawu*** es representada como una madre anciana.

Conociendo más sobre la Luna

La cultura inuit de Groenlandia



Para los inuit de Groenlandia, la Luna es la diosa ***Anningan***. Dicen que ***Anningan*** siempre sigue a Malina (diosa del Sol) y se le olvida comer, por eso a veces la Luna se ve delgada.

Conociendo más sobre la Luna

La cultura *mexica* (azteca)

Para la cultura mexica, la diosa de la Luna: ***Meztli***, se representa como una serpiente que lleva agua al cielo.

Conociendo más sobre la Luna

Los pueblos algoquianos de Norteamérica

Los algoquianos de Norteamérica, nombraban a las diferentes fases de la Luna según las estaciones del año y las actividades de cacería, pesca o cosecha que realizaban.

Conociendo más sobre la Luna

La antigua cultura japonesa

La Luna era considerada como un dios llamado ***Tsuki-yomi***, nacido del ojo derecho del dios supremo ***Izanagi***. El Sol se creía que era una Diosa llamada ***Amaterasu***.

Conociendo más sobre la Luna

Los antiguos sumerios

Para los sumerios, la Luna representaba al dios ***Sin***. Principalmente las mujeres realizaban ceremonias a él, por ser su protector.

Conociendo más sobre la Luna

La cultura *tutunakú* (totonaca) del estado de Veracruz

En la cultura ***tutunakú*** del estado de Veracruz, la Luna es un ser sagrado que atrae a las mujeres y al cual se le hacen peticiones de mágia.

Conociendo más sobre la Luna

La cultura *ko'lew* (kiliwa) de Baja California

Para los ***ko'lew*** (kiliwa) de Baja California, el Señor Coyote-Gente-Luna es el padre creador de todas las cosas y el origen de todo lo que existe.

Conociendo más sobre la Luna

La antigua cultura griega

En la antigua cultura griega, la diosa de la Luna, ***Selene***, se representaba con una Luna en la cabeza, conduciendo un carruaje de plata tirado por dos caballos.

Conociendo más sobre la Luna

La antigua cultura egipcia

En la antigua cultura egipcia, el dios ***Thot*** era el creador de la Luna y las estrellas. ***Thot*** era representado con cuerpo humano y cabeza de ibis, coronado a veces con un disco lunar.

Conociendo más sobre la Luna

La cultura *wixárika* (huichol) del estado de Nayarit

Cuentan los abuelos ***wixárika*** (huichol) del estado de Nayarit, que antes del nacimiento del Sol, la Luna, el fuego y todos los animales chocaban y se comían entre sí, hasta que un día la Madre Tierra se sacudió cinco veces y apareció primero ***Tatewari*** (el padre del fuego) y después ***Shewi*** (la Luna) de una viejecita que cayó al fuego.

Conociendo más sobre la Luna

La cultura *rarámuri* (tarahumara) del estado de Chihuahua

Los ***rarámuri*** del estado de Chihuahua, tienen dos dioses principales "El padre" Onorúmae y la "La madre" Iyerúame. A Onorúmae lo asocian con el Sol y a Iyerúame con la Luna.

Conociendo más sobre la Luna

La cultura *chwisita'na* (cora) del estado de Nayarit

Para los coras, la señora Madre Luna creó el mundo después de sacar a sus hijos de las profundidades del océano.

Conociendo más sobre la Luna

La cultura *o'dam* (tepehuana) del estado de Durango

Para los ***o'dam*** del estado de Durango, la Luna representa a la muerte y el renacimiento, y es considerada la protectora de las mujeres. De ella depende que las flores crezcan, pero también ocasiona enfermedades.

Conociendo más sobre la Luna

La cultura *maaya* (maya) del estado de Yucatán

En la cultura ***maaya*** del estado de Yucatán, se considera que la diosa Ixchel es la deidad de la Luna, patrona del embarazo y creadora del arte de tejer. Es representada con un signo que simbolizaba la Luna o con una mujer acompañada de un conejo.

Conociendo más sobre la Luna

La cultura *kickapoo* (Kickapoo) de Baja California

En las fiestas de primavera los ***Kickapoo*** de Baja California, realizan danzas dirigidas al "Abuelo Sol" y a la "Abuela Luna" en agradecimiento por la cosecha de las primeras frutas del año. En las danzas dirigidas al "Abuelo Sol" sólo participan los hombres y; en las danzas dirigidas a la "Abuela Luna", sólo las mujeres.

Conociendo más sobre la Luna

¿Ten yewal? Istak, istak, motali tahkit kaha tamalin tonat, han sela mokistiyas, tanawatitiyas kuah kinekis kiawis
¿Ten yewal?

In mestle

Lengua mexicano (náhuatl)
del estado de Guerrero.

¿Qué es? Es blanca, blanca, se coloca como un pedacito en donde se mete el Sol. Se para de lado avisando cuando quiere llover.
¿Qué es?

La Luna

A que no me la adivinas

Kuxi na kakui'i kuxi kuy,
dii kivi sakutyún io.
da koo mei koo xiko ntyai
tyikiaá.

N!!

Lengua ***tu'un savi*** (mixteca)
del estado de Oaxaca.

Blanca nací, blanca soy, a diario me ocupas, sin
m tu comida no tiene sabor.

La sal

A que no me la adivinas

Nanta'a mani ni unhí umbo ki ndi sikhá kima´ kan'a ni masis ihı'.

Lengua ***uza*** (chichimeca)
del estado de Guanajuato.

Una mujer muy morena, si la tomas, tus manos huelen muy feo. ¿Qué es?

Tuphi'

La hormiga negra.

A que no me la adivinas

Ska mbare inku lo'om'bare.
—¿Ni ra inguila'a shkue?
Lo no ndte skuein.
—Bicha ka sna tsaan.
¿Ni tsaan nguila?

Rii 'ni i'

Lengua ***chatino*** del estado de Chiapas.

Un compadre le preguntó a su compadre:
—¿Cuándo llegó?
Y que le contesta:
—Pasado mañana va a tener tres días.
¿Qué día llegó?

Hoy

A que no me la adivinas

Bitjuu ma xi tjean sujña fas'ean ma xi tjean se'án chján ni tsinnjiyá nitsin xi nkú chananú.

Ndyío

Lengua ***an ndexu*** (mazateca)
del estado de Oaxaca.

Sale de los cuartos, entra en la cocina moviendo la cola como un pato.

La escoba

A que no me la adivinas

¡Na'at le ba'ala' paalen! Kéen xi'ike' sáal kéen suunake' aal.

Xíik wa xúuxak

Lengua ***maaya*** (maya)
del estado de Yucatán.

¡Adivínala! Cuando se va no pesa; eso, es cuando regresa.

El costal

A que no me la adivinas

¿Sak ta spat k'an ta yutil?
¿Ya bal ana'ik binti a?

Tommut

Lengua ***bats'il k'op*** *(tseltal)* del estado de Chiapas.

¿Qué es blanco por fuera y por dentro amarillo?

El huevo

A que no me la adivinas

Trabalenguas

Jts'un chenek' sok jbankil, te jbankil ya sts'un chenek,' chenek' ya sts'un te jbankil.
Ahiay'ik jmololab, ya xba ts'un chenek', te me ma'yuk chenek' ma xweotik, te chenek ma xweotik ya xlajotik ta winal.

Lengua *wixárika* (huichol) de Nayarit.

Siembro frijol con mi hermano,
mi hermano siembra frijol,
frijol siembra mi hermano.
Oigan amigos, voy a sembrar frijol,
si no hay frijol no comemos,
sin frijol no comemos de hambre morimos.

A que no me la adivinas

Tita tita tihiki, tita tihiki, kaniwiranini katiyuwiwietiwani.

Kaunarí

Lengua ***wixárika*** (huichol) de Nayarit.

¿Qué será, qué será?, es blando y tiene la misión de atar.

La soga

A que no me la adivinas

¿Báaxten ku yokol le peek' te u hotoch yum k'uj'?

Lengua ***maaya*** *(maya)* de Yucatán.

Tumen jek'a

¿Por qué entra un perro a la iglesia?

Porque está abierta

A que no me la adivinas

¿Cómo se dice
"La Luna brilla" en tu lengua indígena?

Si respondiste ¡avanza 1 casilla y deja atrás a los demás!

Preguntas y desafíos

¿Cuáles son las fases lunares?

¡Menciona el nombre de dos fases lunares y avanza 1 casilla!

Preguntas y desafíos

¿Qué danzas o ceremonias dirigidas a la Luna realizan las personas de tu comunidad?

¡Responde en tu lengua indígena!

Si respondiste, ¡avanza 2 casillas!

Preguntas y desafíos

¿Qué representa la Luna en tu cultura?

¡Responde rápido que la oportunidad se te va!

Si respondiste, ¡avanza 1 casilla!

Preguntas y desafíos

¡Levántate!

¡Da 5 brincos con los ojos cerrados y avanza 1 casilla!

Preguntas y desafíos

¡Grita!

¡Grita con toda tu fuerza
tu nombre y avanza
1 casilla!

Preguntas y desafíos

¿Por qué sucede un eclipse?

¡Responde y avanza 3 casillas!

Preguntas y desafíos

¡Corre lo más rápido que puedas!

Sal del salón de clases y trae contigo un sombrero.

¡Avanza 1 casilla!

Preguntas y desafíos

¡Sacúdete!

¡Sacude tu cuerpo con toda tu fuerza y avanza 1 casilla!

Preguntas y desafíos

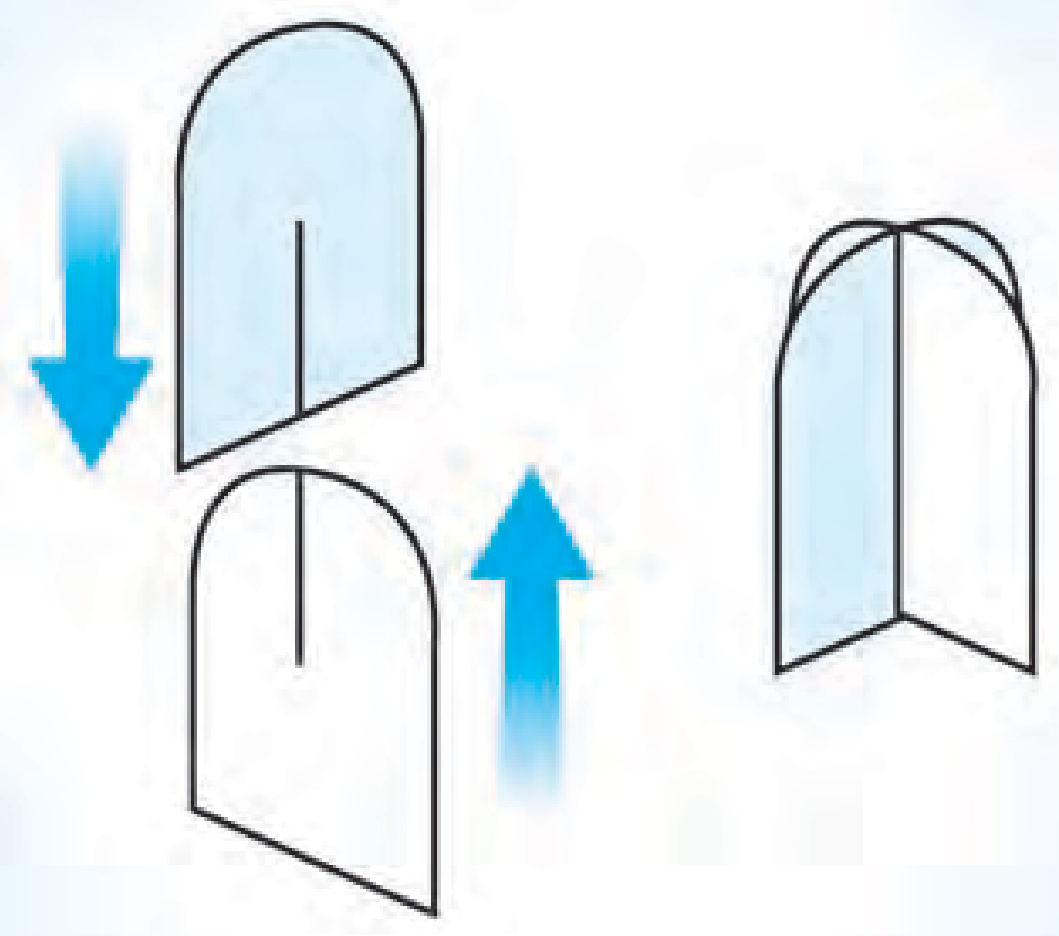
¡Baila!

¡Imagina la canción que te gusta y baila!

¡Avanza 1 casilla!

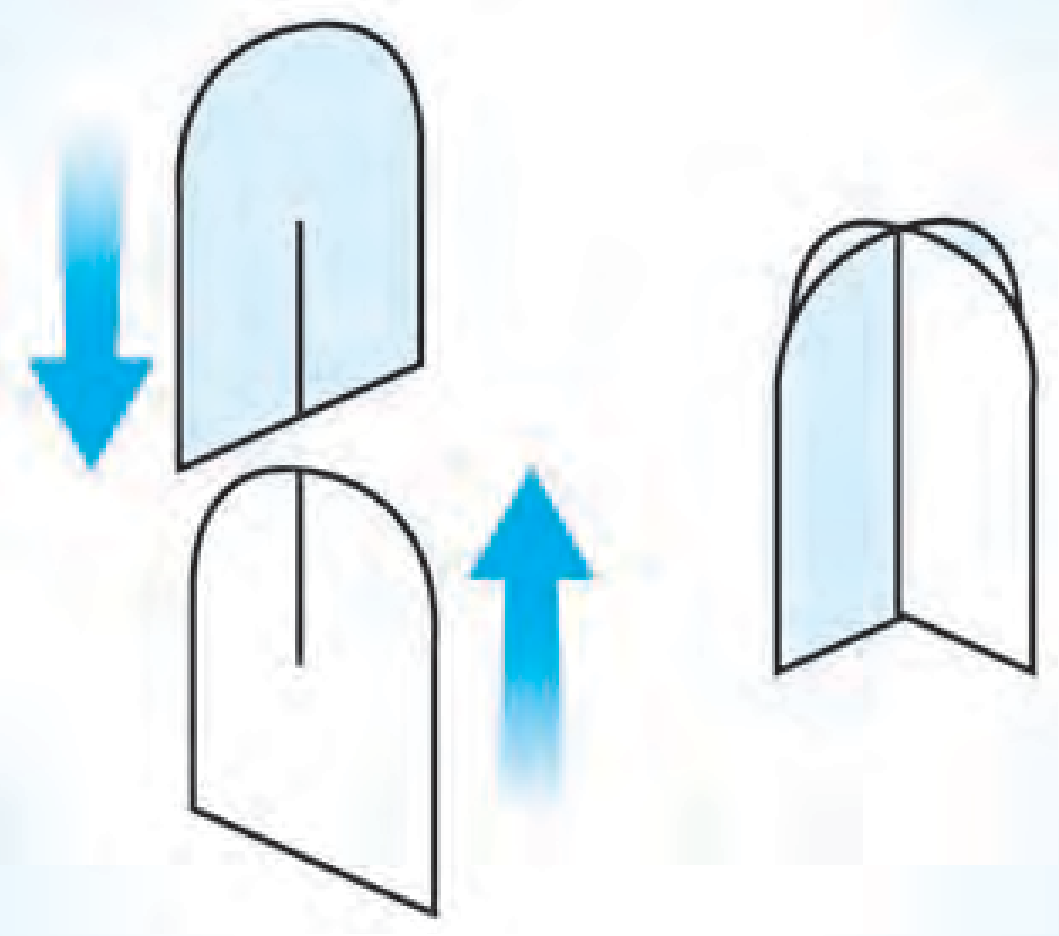
Preguntas y desafíos

Fichas recortables.



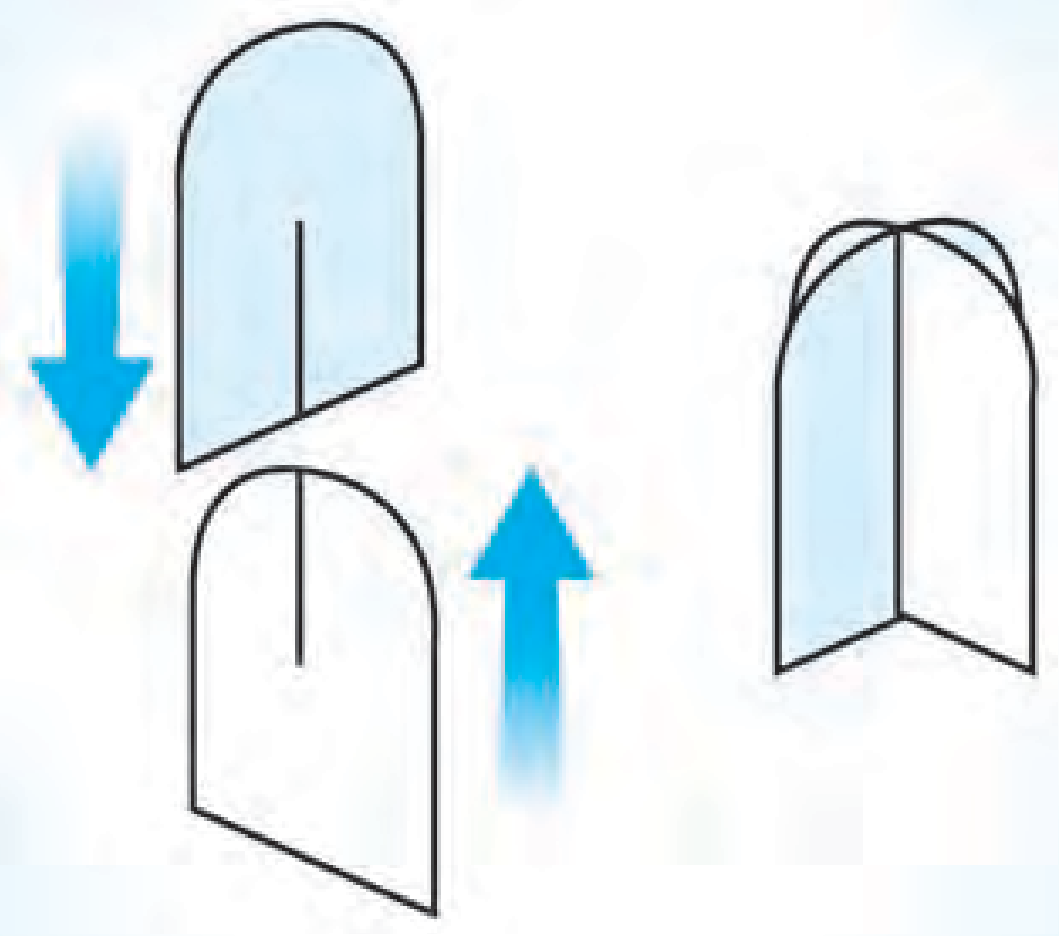
Recorta y une ambas piezas.

Fichas recortables.



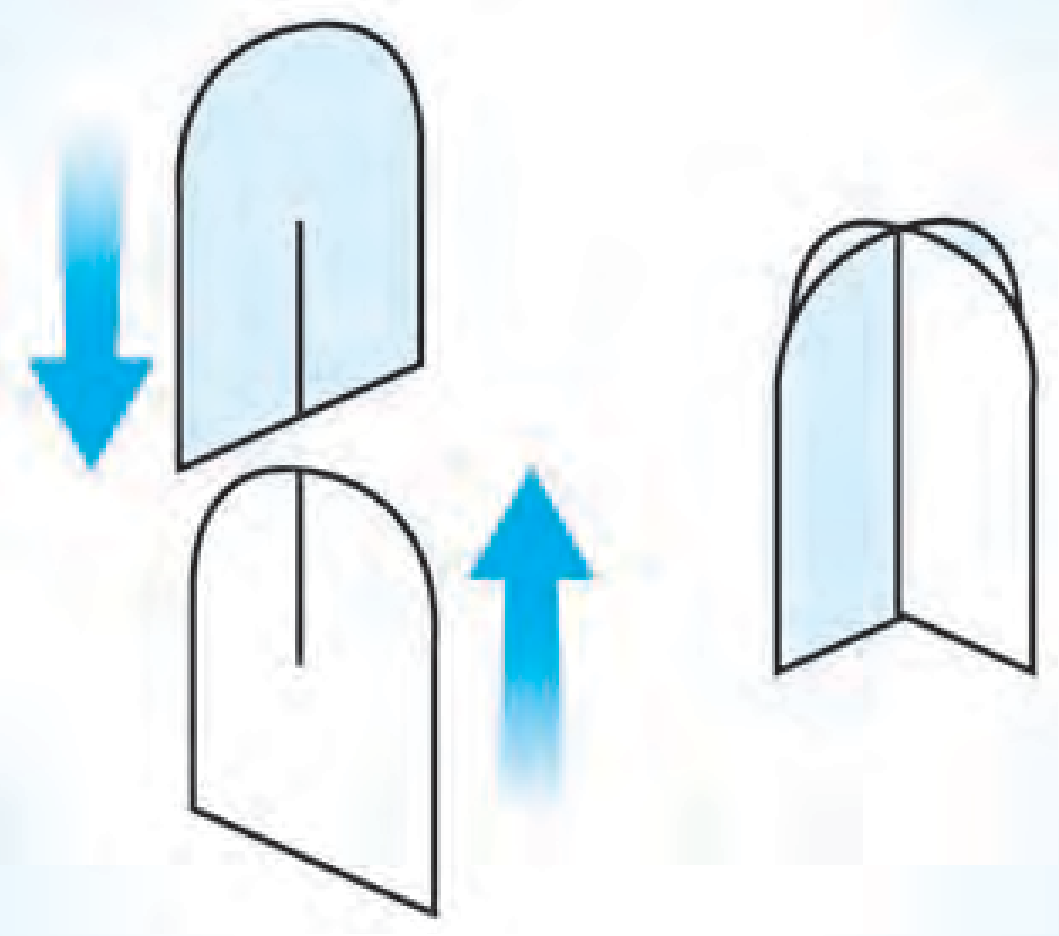
Recorta y une ambas piezas.

Fichas recortables.



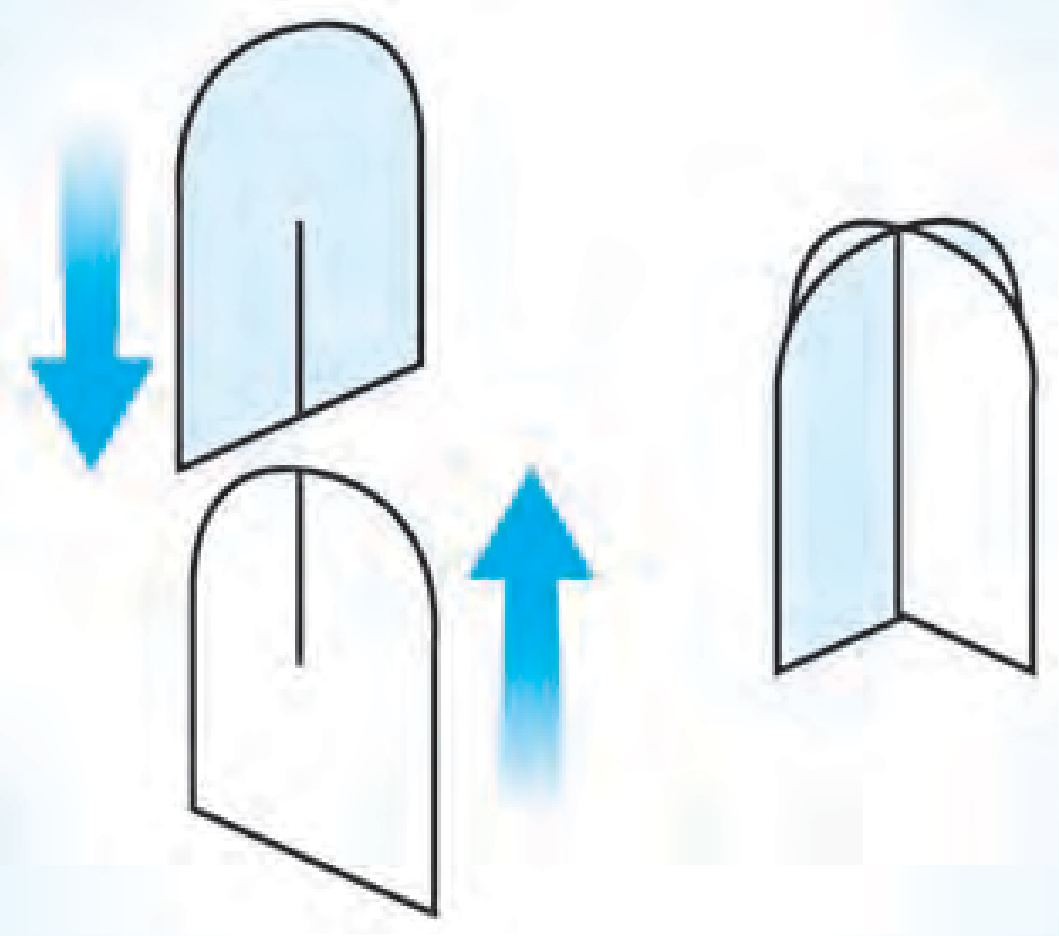
Recorta y une ambas piezas.

Fichas recortables.



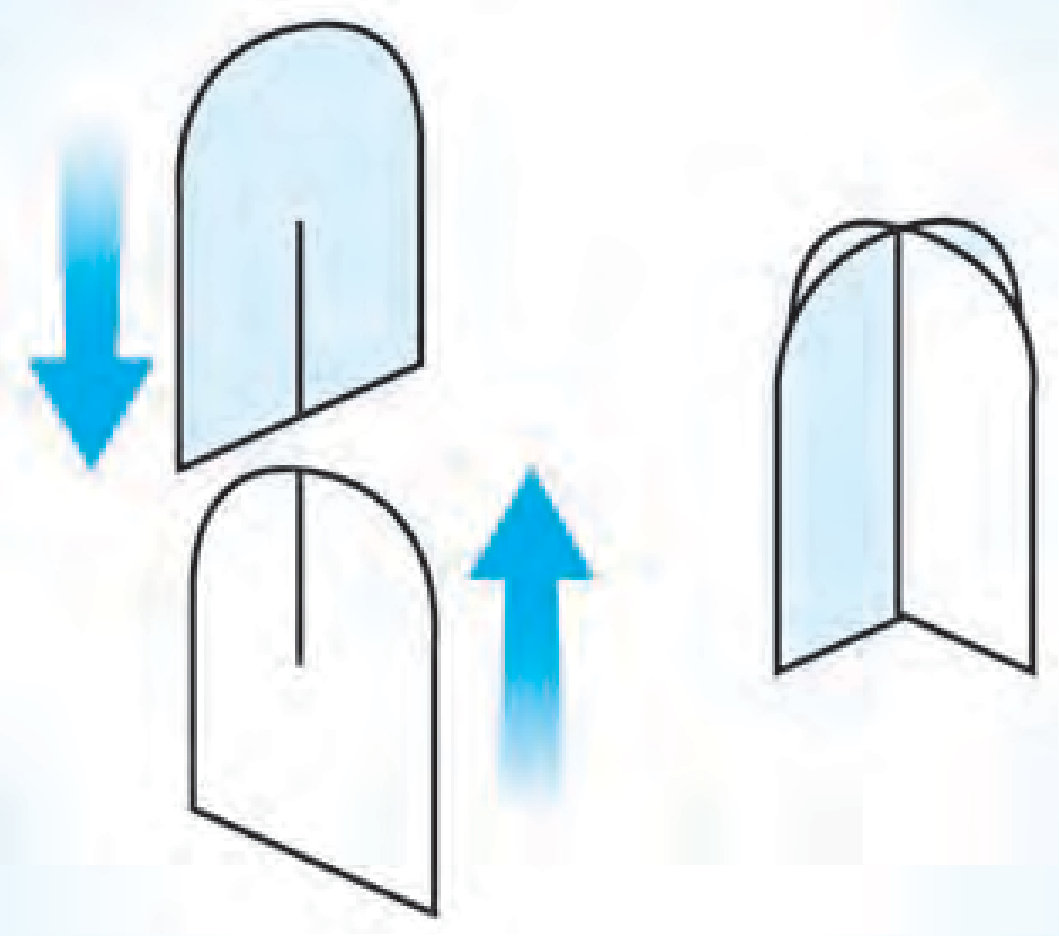
Recorta y une ambas piezas.

Fichas recortables.



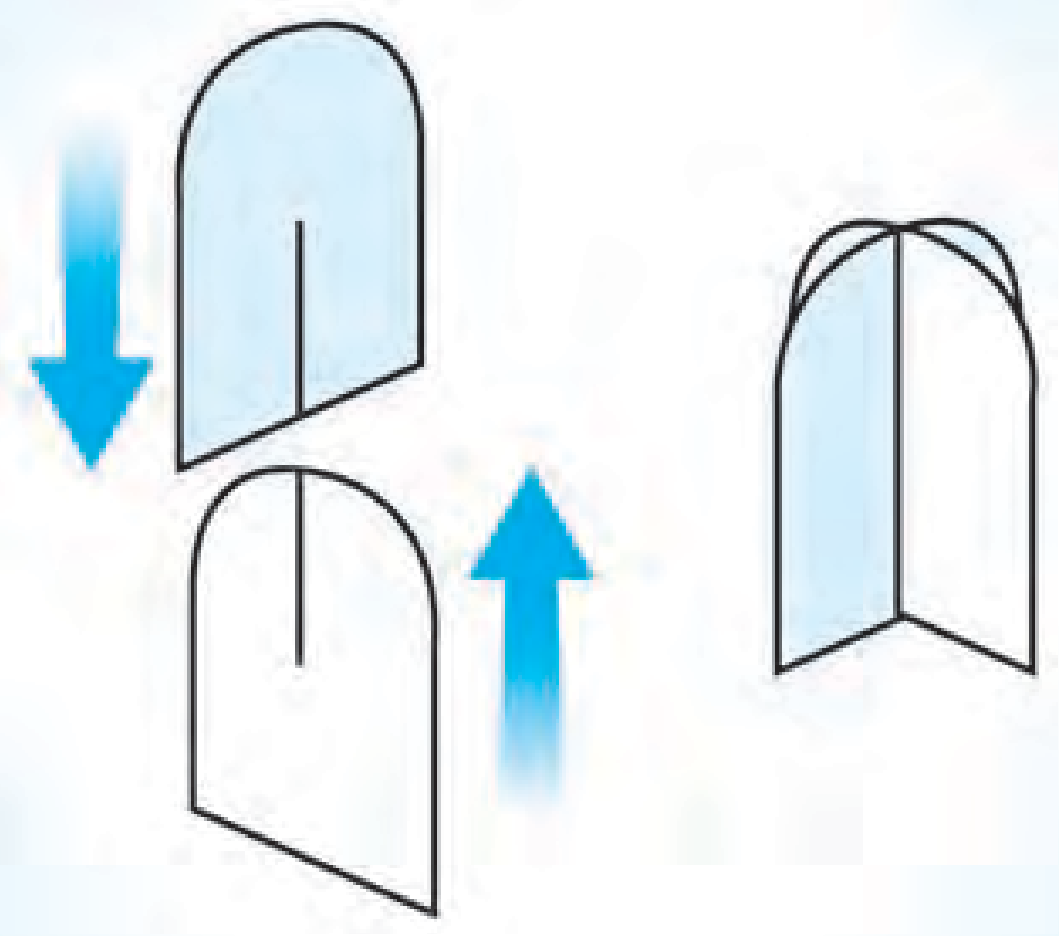
Recorta y une ambas piezas.

Fichas recortables.



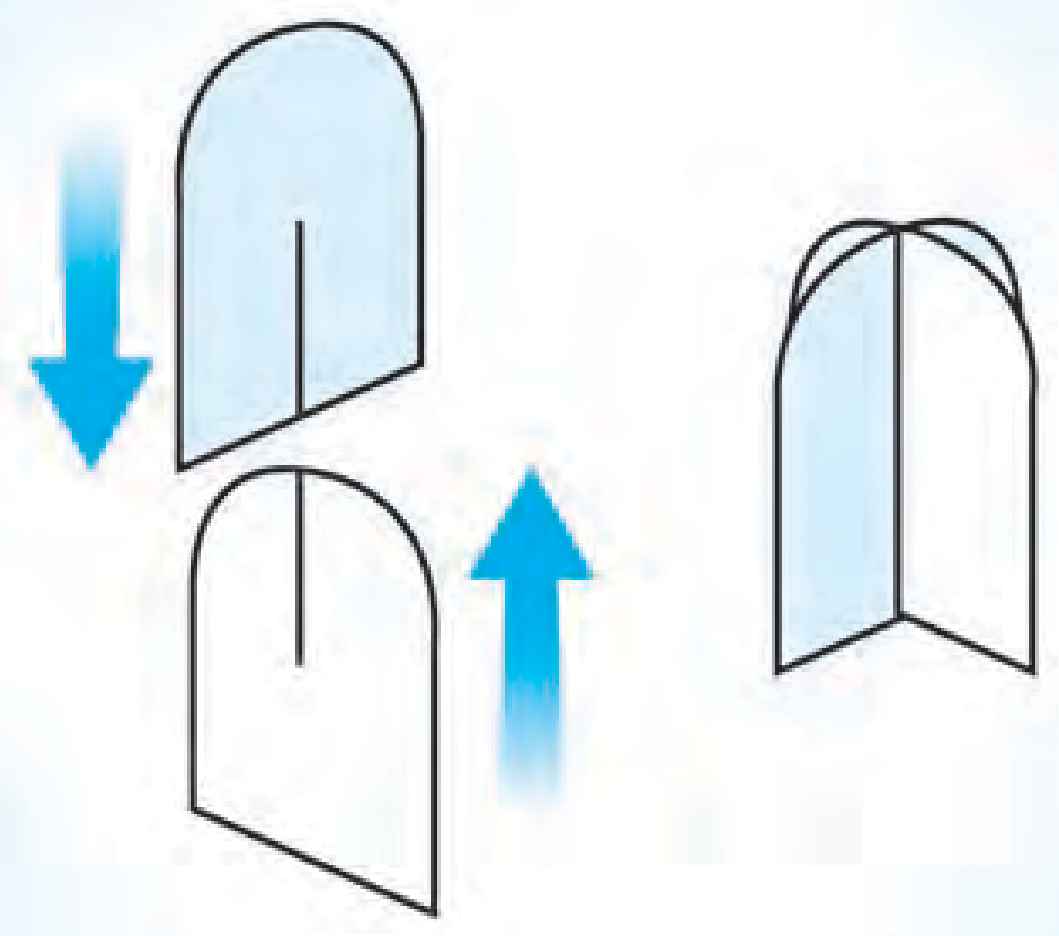
Recorta y une ambas piezas.

Fichas recortables.

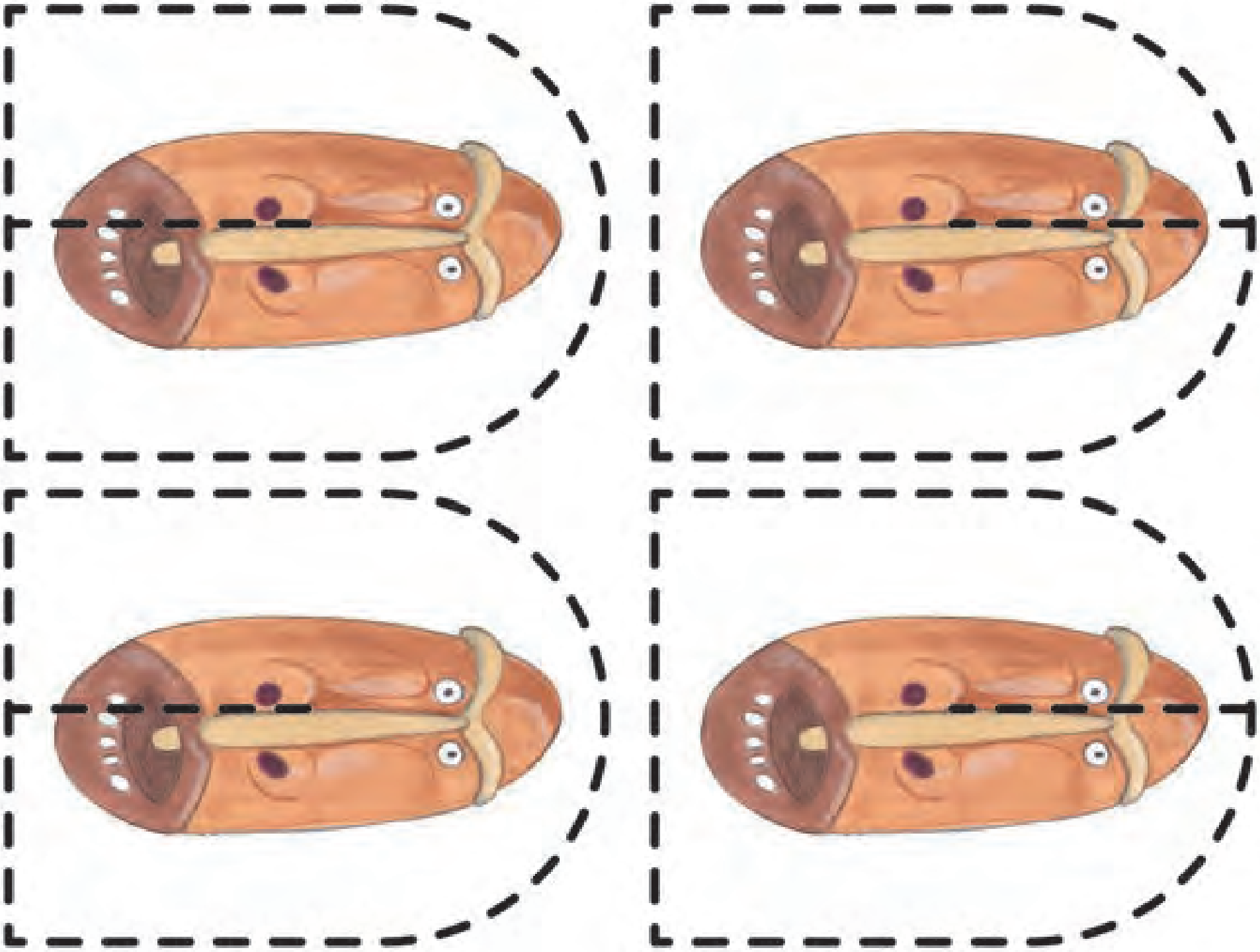


Recorta y une ambas piezas.

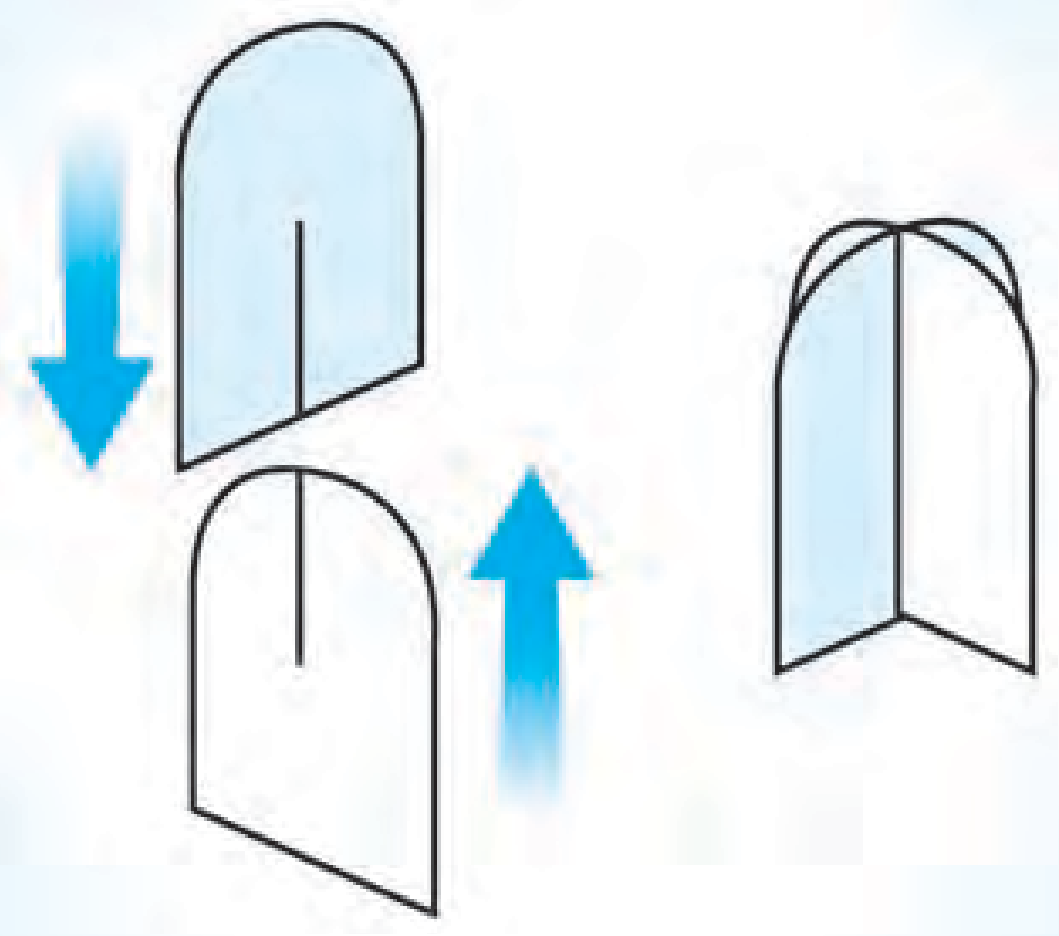
Fichas recortables.



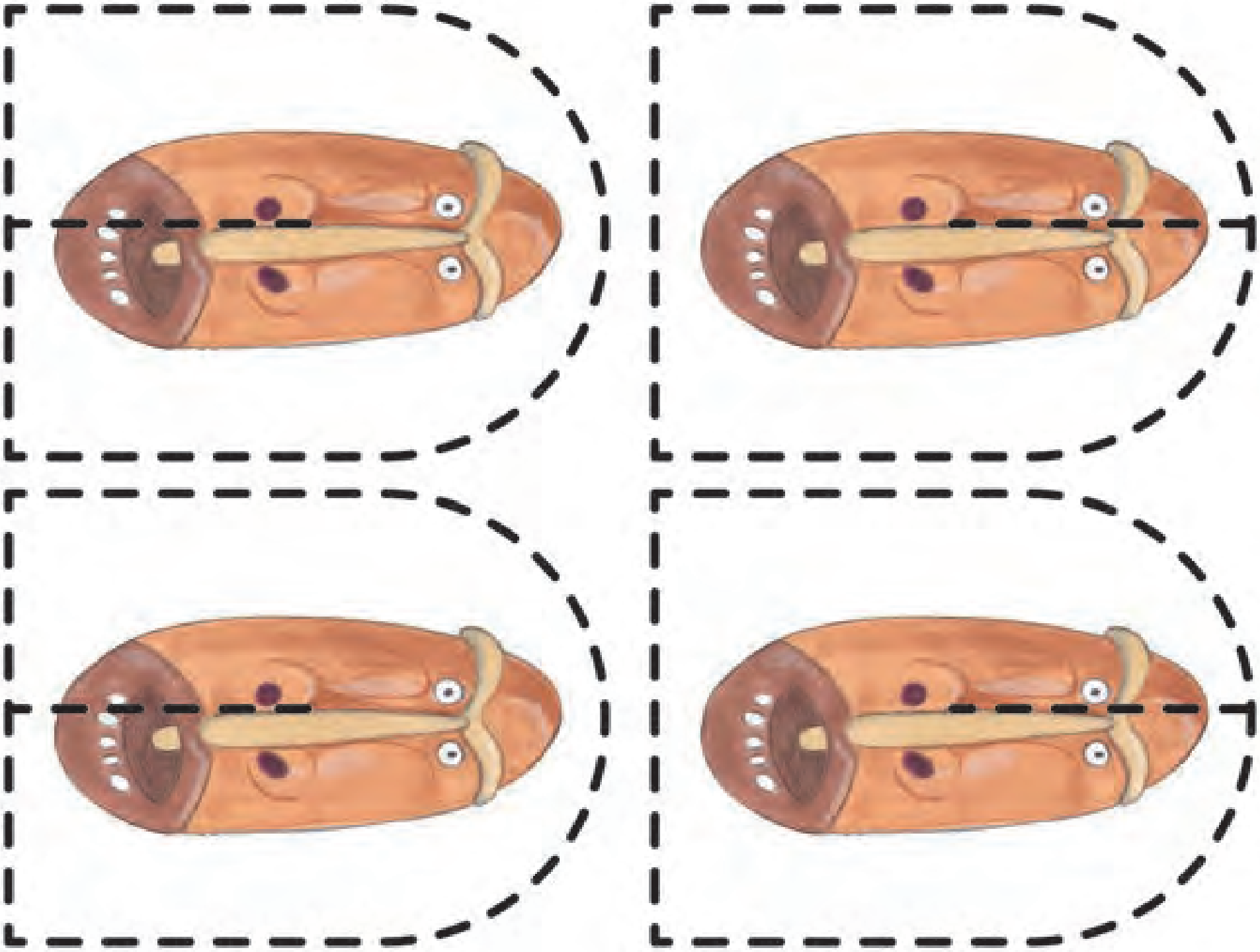
Recorta y une ambas piezas.



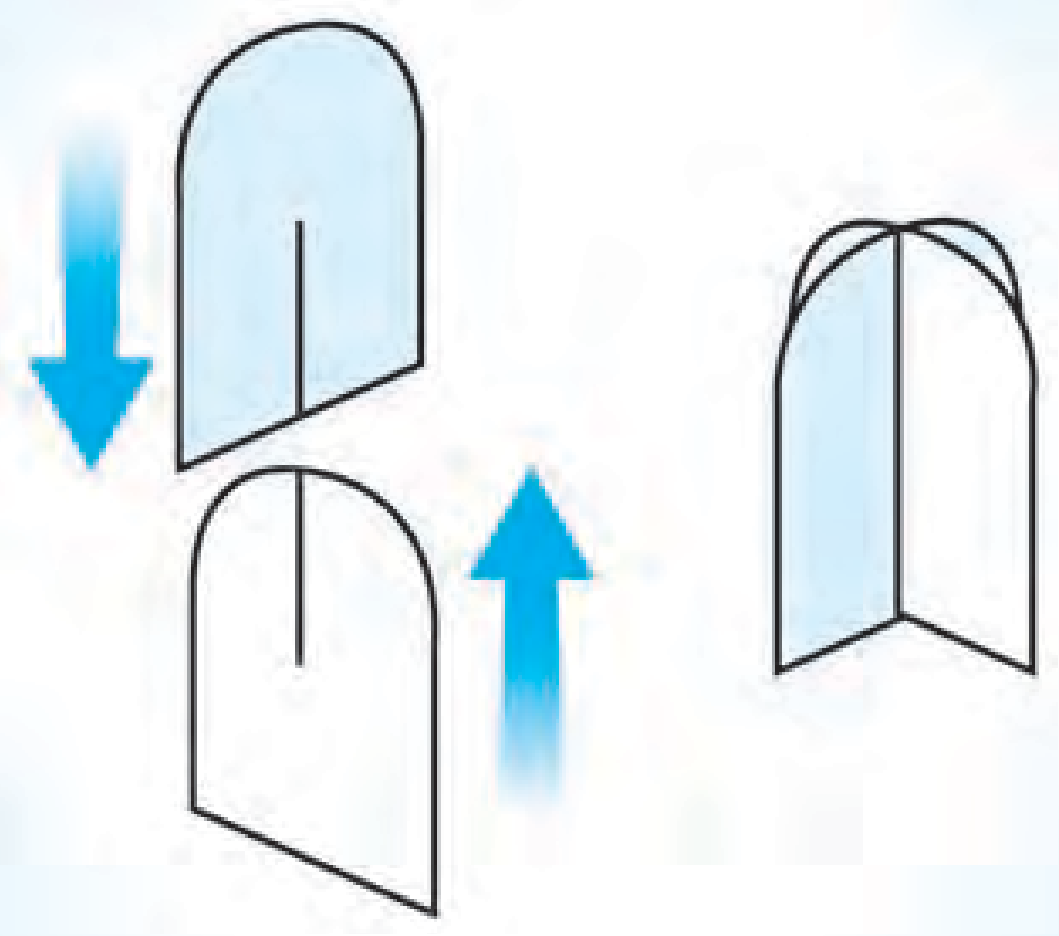
Fichas recortables.



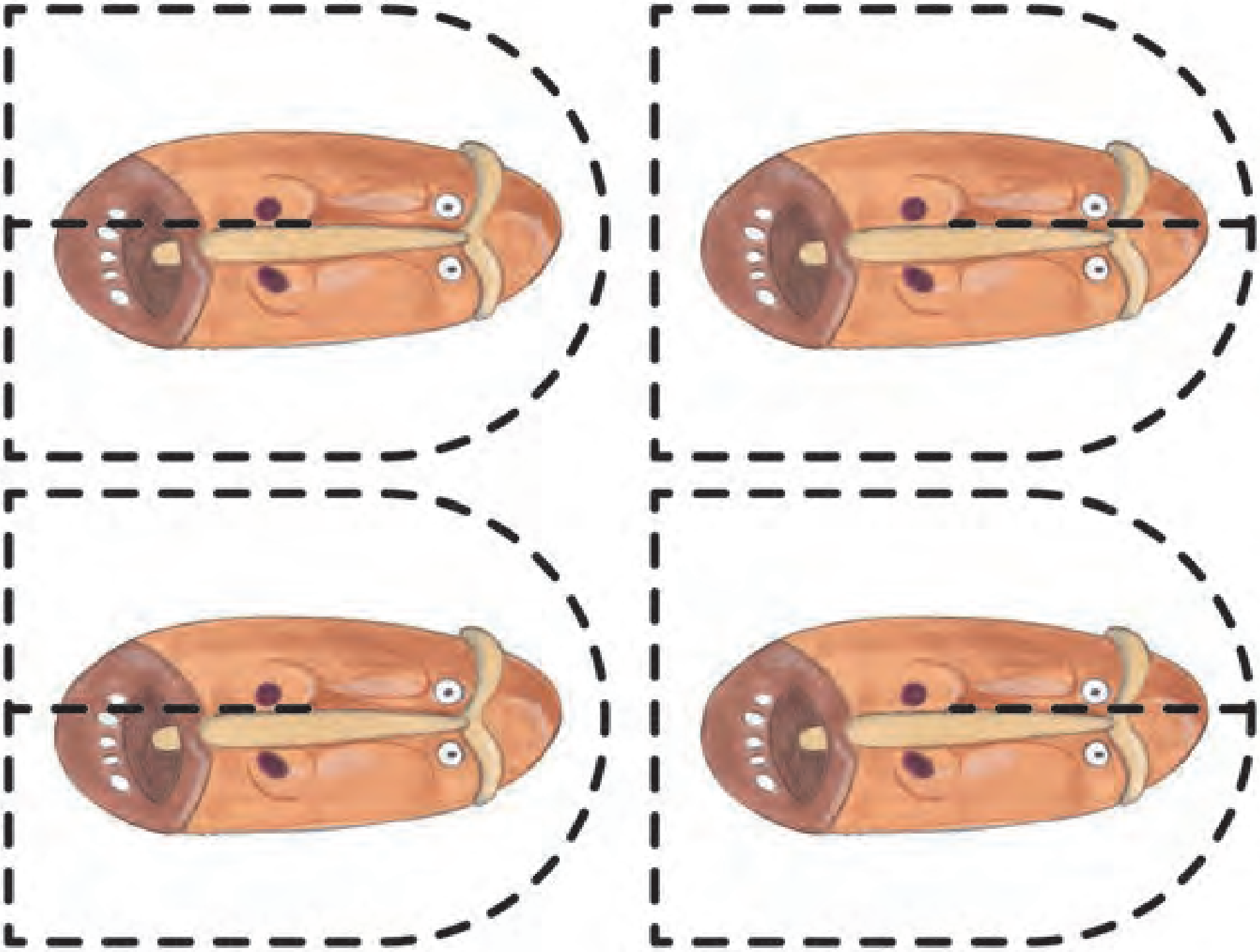
Recorta y une ambas piezas.



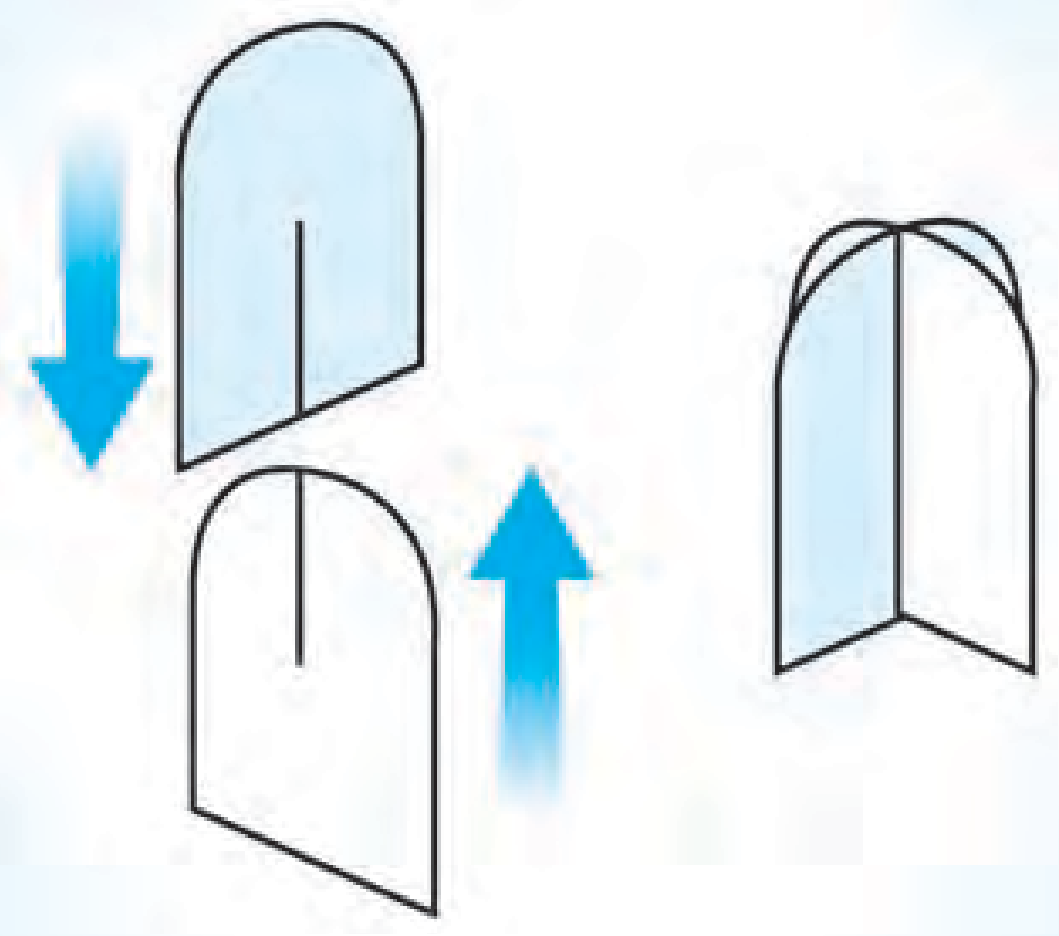
Fichas recortables.



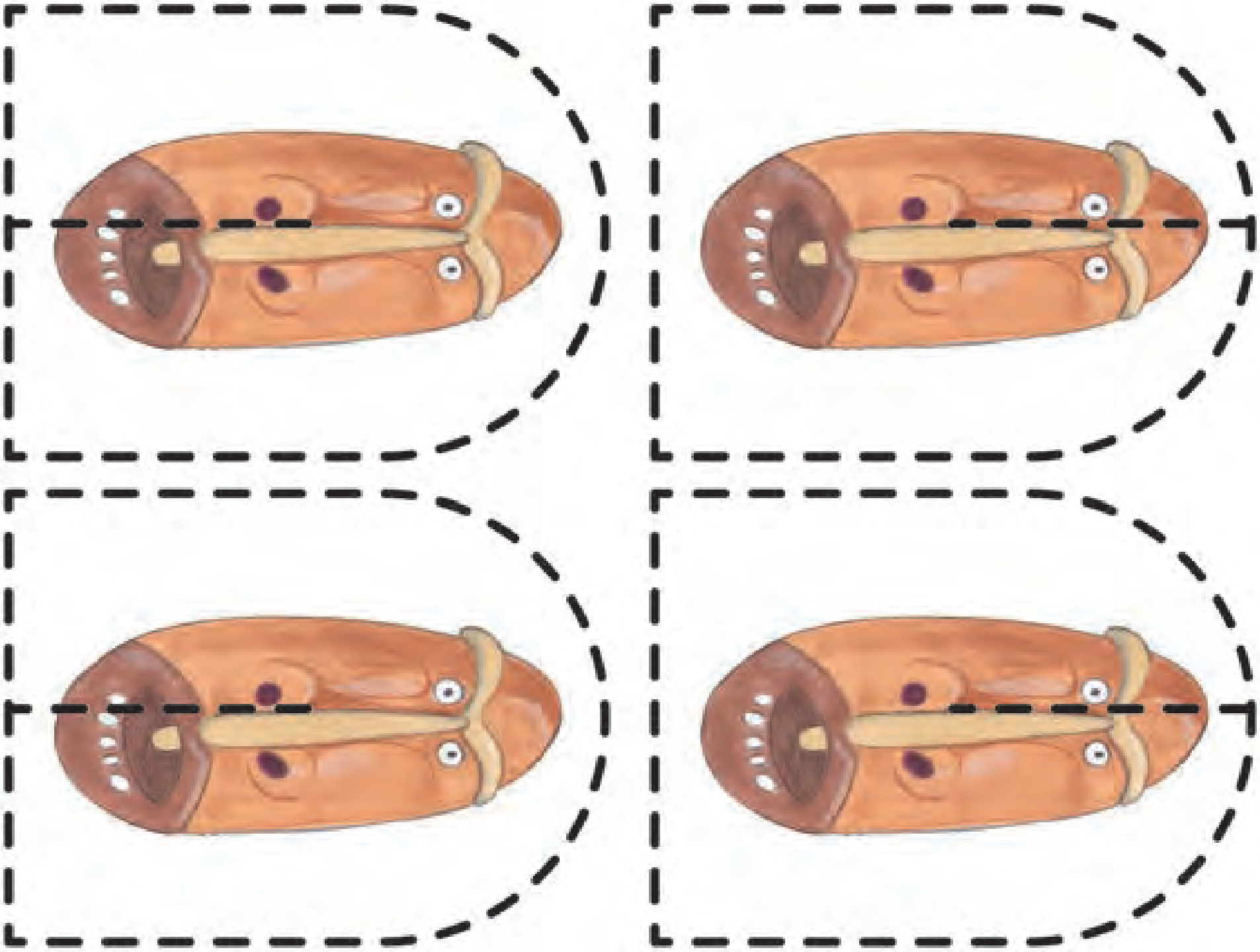
Recorta y une ambas piezas.



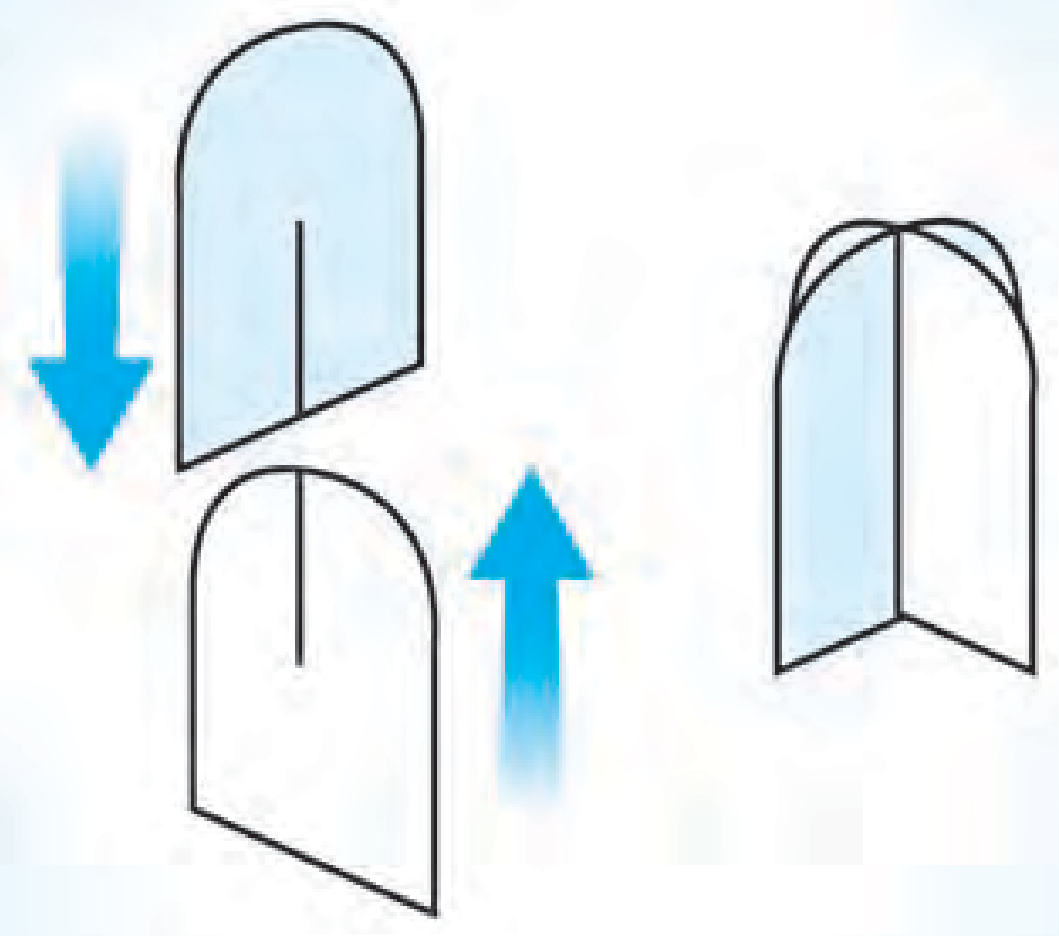
Fichas recortables.



Recorta y une ambas piezas.

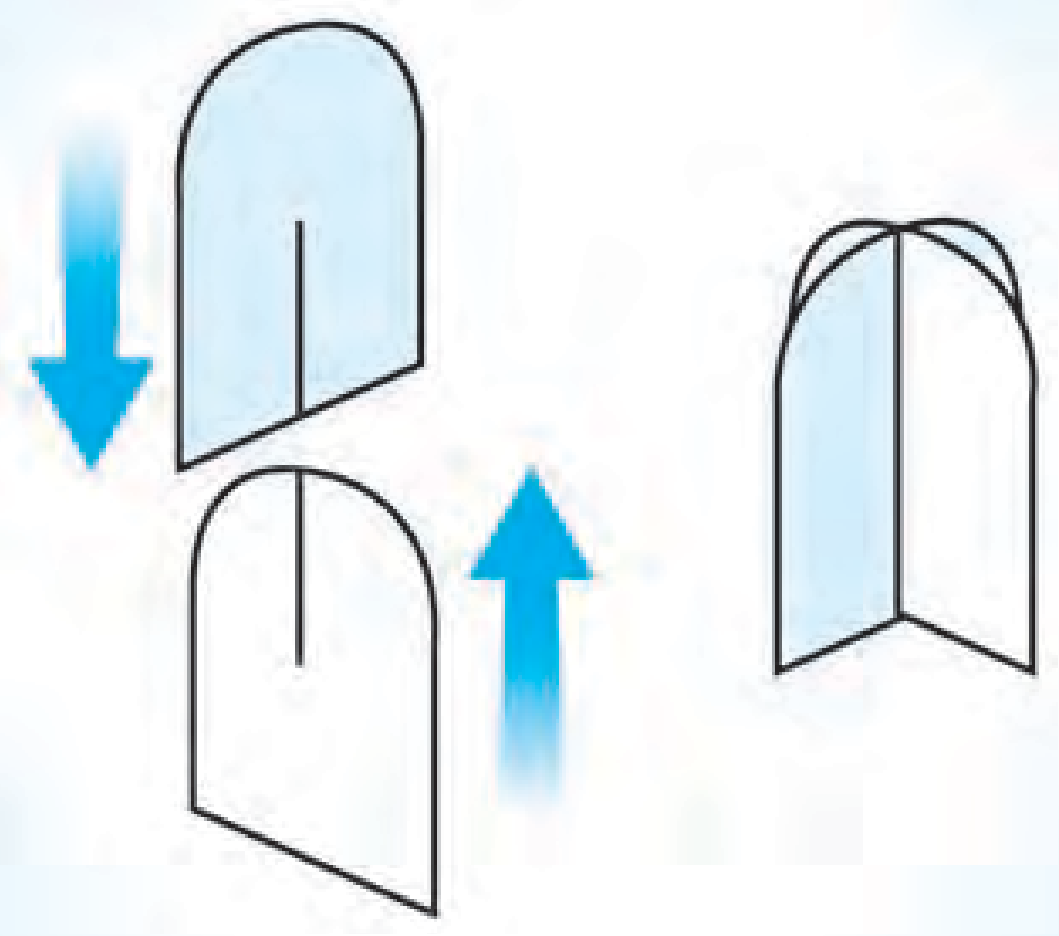


Fichas recortables.



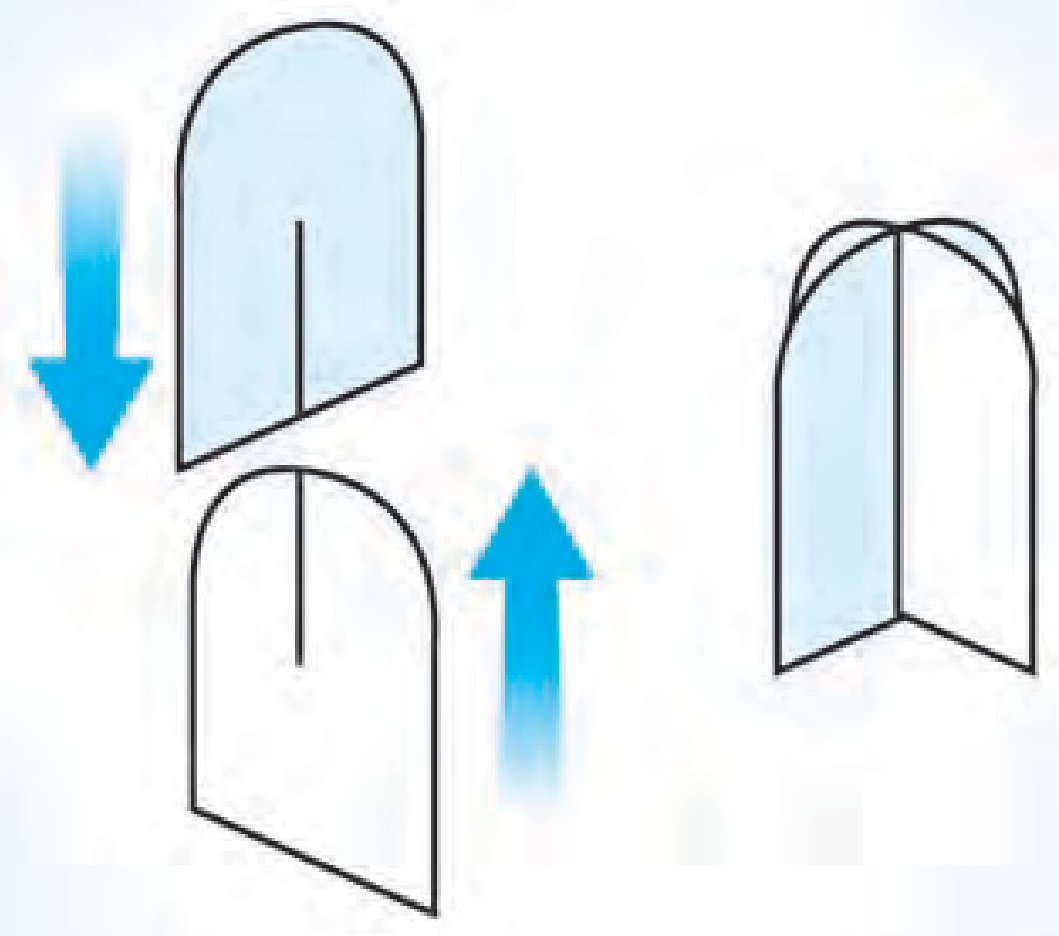
Recorta y une ambas piezas.

Fichas recortables.



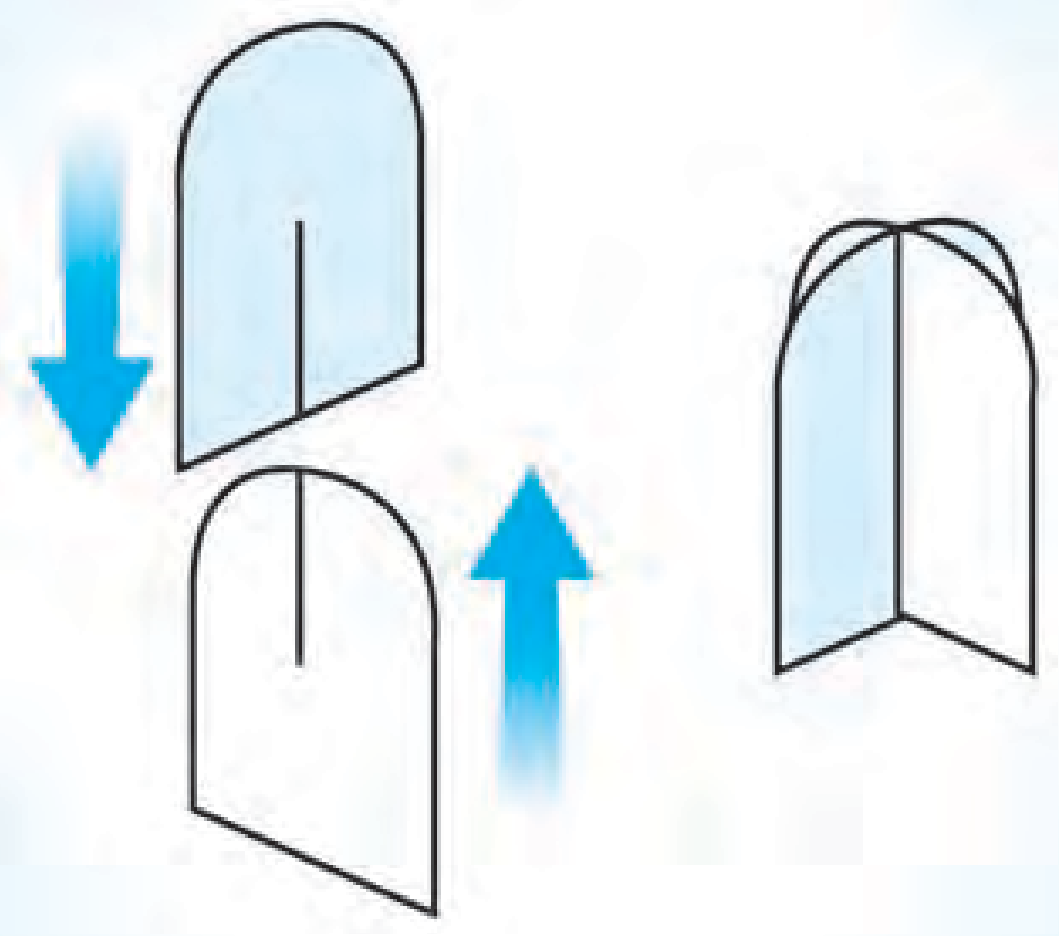
Recorta y une ambas piezas.

Fichas recortables.



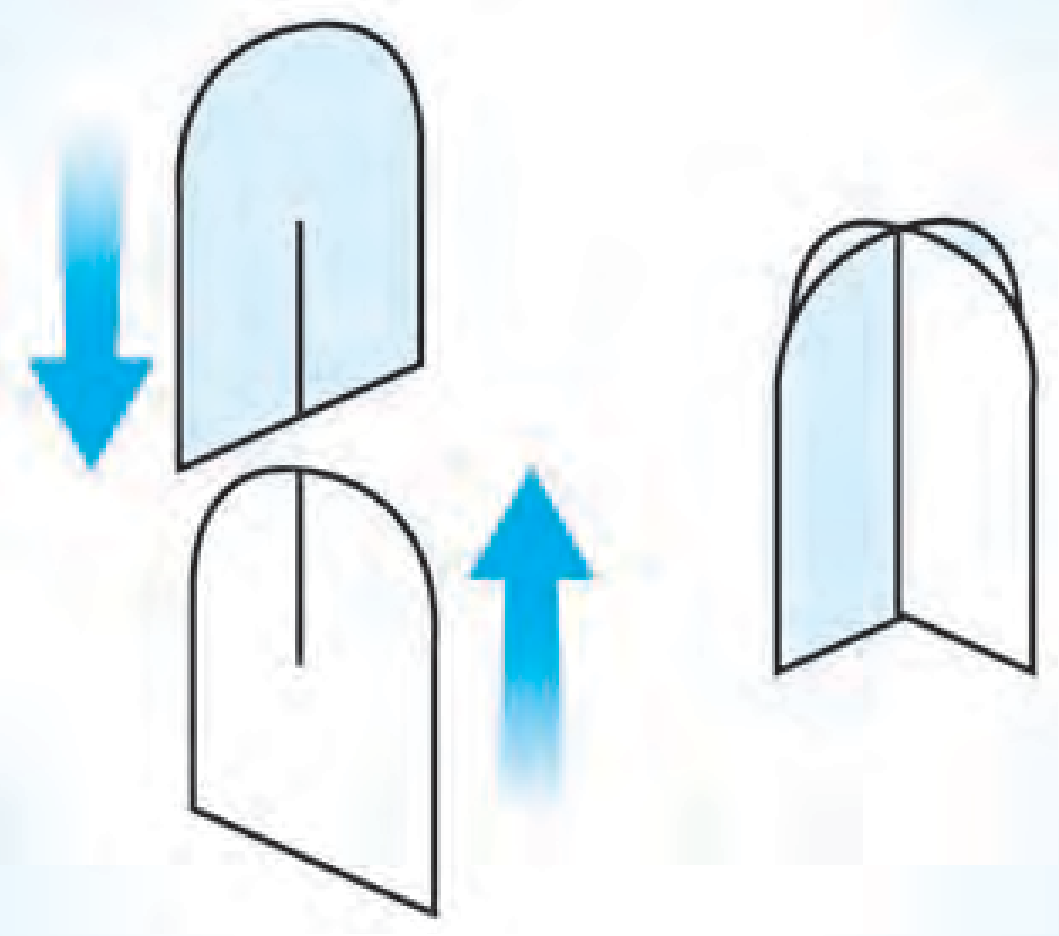
Recorta y une ambas piezas.

Fichas recortables.



Recorta y une ambas piezas.

Fichas recortables.



Recorta y une ambas piezas.

Inventa y escribe tu propio reto.

Preguntas y desafíos

Inventa y escribe tu propio reto.

Preguntas y desafíos

Inventa y escribe tu propio reto.

Preguntas y desafíos

Inventa y escribe tu propio reto.

Preguntas y desafíos

Inventa y escribe tu propio reto.

Preguntas y desafíos

Inventa y escribe tu propio reto.

Preguntas y desafíos

Inventa y escribe tu propio reto.

Preguntas y desafíos

Inventa y escribe tu propio reto.

Preguntas y desafíos

Inventa y escribe tu propio reto.

Preguntas y desafíos

Inventa y escribe tu propio reto.

Preguntas y desafíos

Inventa y escribe tu propio reto.

Preguntas y desafíos

Inventa y escribe tu propio reto.

Preguntas y desafíos

Inventa y escribe tu propio reto.

Preguntas y desafíos

Inventa y escribe tu propio reto.

Preguntas y desafíos

Inventa y escribe tu propio reto.

Preguntas y desafíos

Inventa y escribe tu propio reto.

Preguntas y desafíos

Inventa y escribe tu propio reto.

Preguntas y desafíos

Inventa y escribe tu propio reto.

Preguntas y desafíos

Inventa y escribe tu propio reto.

Preguntas y desafíos

Inventa y escribe tu propio reto.

Preguntas y desafíos

Inventa y escribe tu propio reto.

Preguntas y desafíos

Inventa y escribe tu propio reto.

Preguntas y desafíos

Inventa y escribe tu propia adivinanza.

A que no me la adivinas

Inventa y escribe tu propia adivinanza.

A que no me la adivinas

Inventa y escribe tu propia adivinanza.

A que no me la adivinas

Inventa y escribe tu propia adivinanza.

A que no me la adivinas

Inventa y escribe tu propia adivinanza.

A que no me la adivinas

Inventa y escribe tu propia adivinanza.

A que no me la adivinas

Inventa y escribe tu propia adivinanza.

A que no me la adivinas

Inventa y escribe tu propia adivinanza.

A que no me la adivinas

Inventa y escribe tu propia adivinanza.

A que no me la adivinas

Inventa y escribe tu propia adivinanza.

A que no me la adivinas

Inventa y escribe tu propia adivinanza.

A que no me la adivinas

Inventa y escribe tu propia adivinanza.

A que no me la adivinas

Inventa y escribe tu propia adivinanza.

A que no me la adivinas

Inventa y escribe tu propia adivinanza.

A que no me la adivinas

Inventa y escribe tu propia adivinanza.

A que no me la adivinas

Inventa y escribe tu propia adivinanza.

A que no me la adivinas

Inventa y escribe tu propia adivinanza.

A que no me la adivinas

Inventa y escribe tu propia adivinanza.

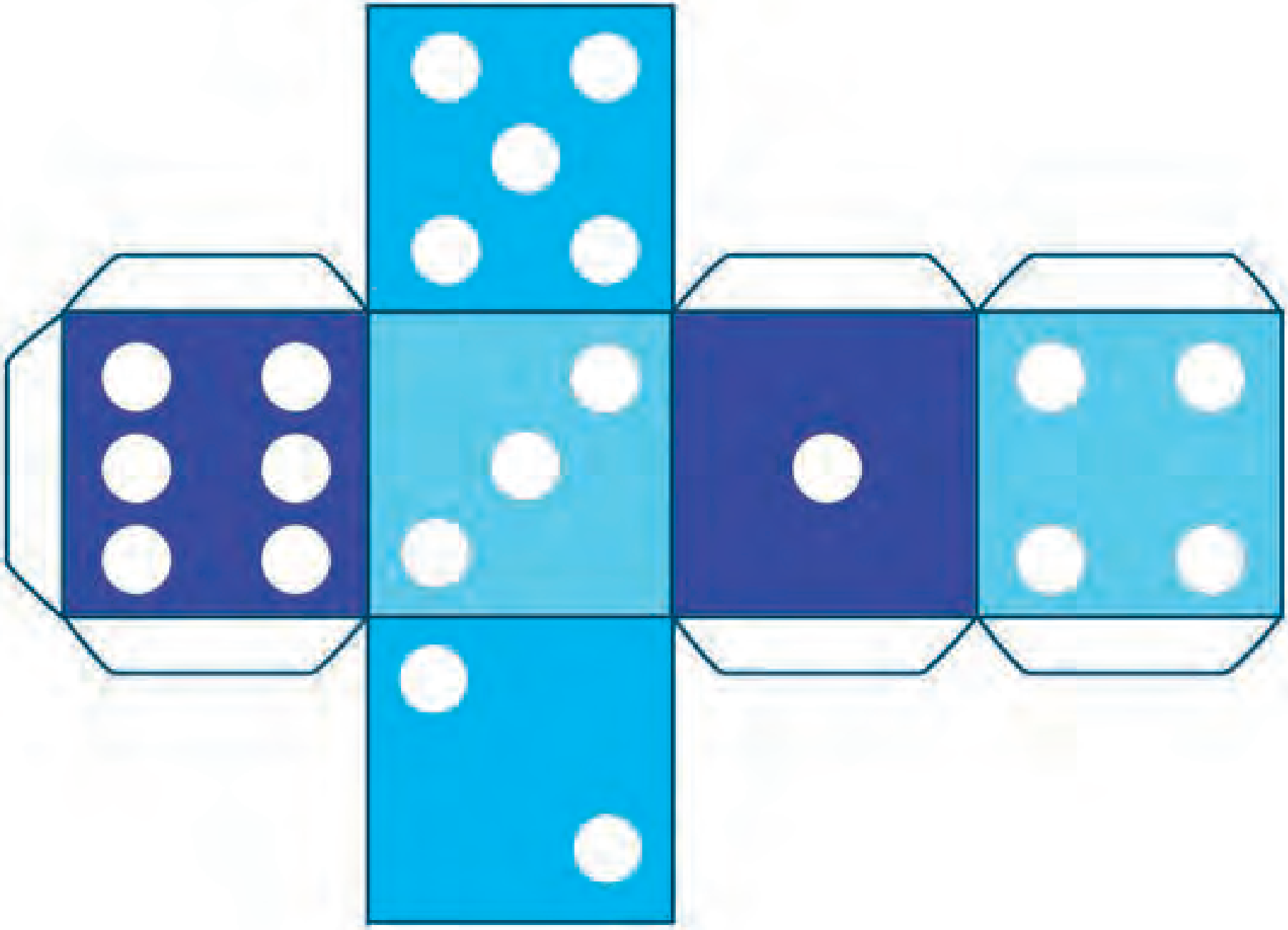
A que no me la adivinas

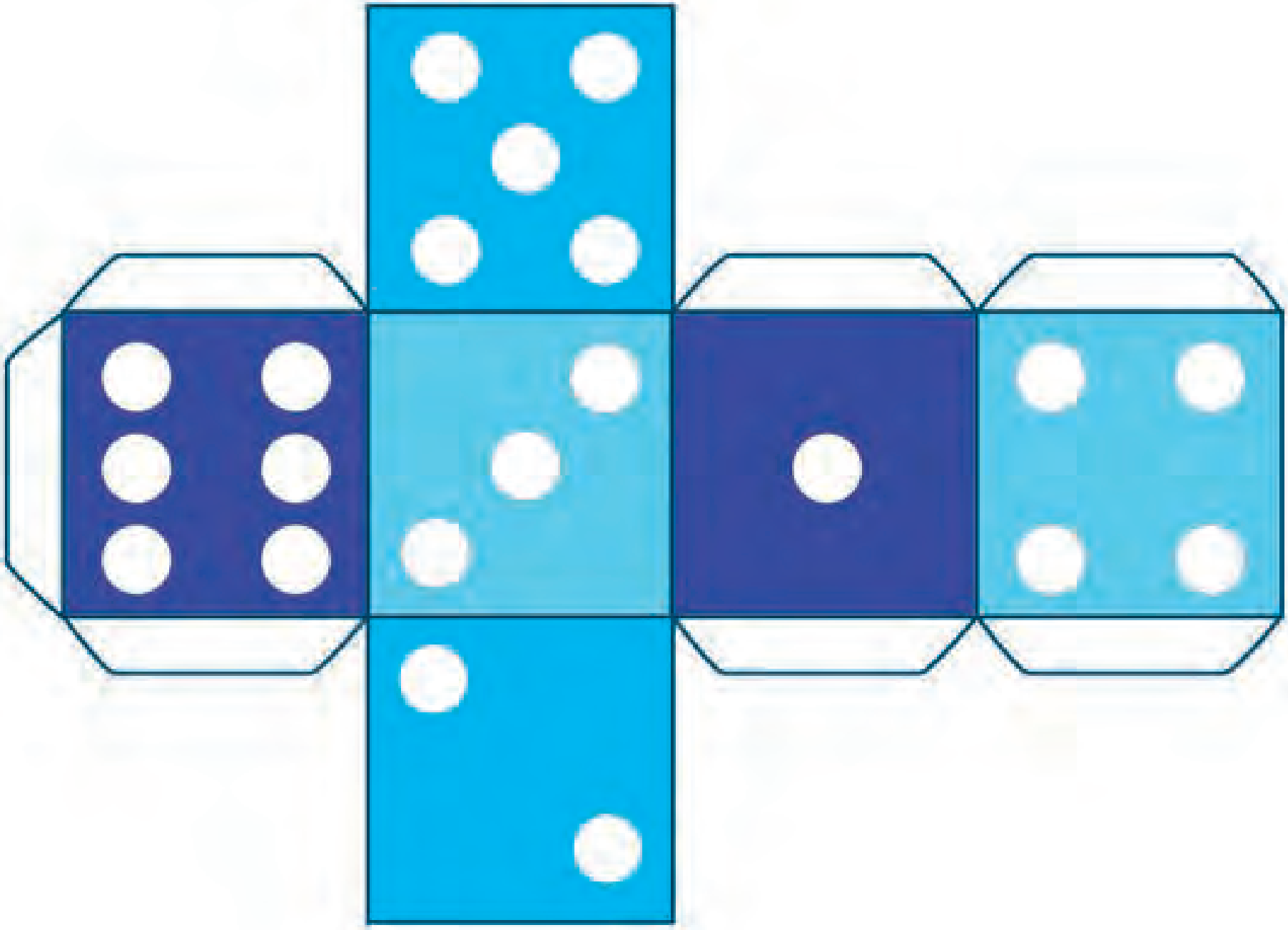
Inventa y escribe tu propia adivinanza.

A que no me la adivinas

Inventa y escribe tu propia adivinanza.

A que no me la adivinas





La cultura egipcia

En la antigua cultura egipcia, ***Ra*** (el dios Sol), era el símbolo de la luz solar, dador de vida, así como responsable del ciclo de la muerte y la resurrección.


Conociendo más
sobre el Sol

La cultura *maaya* (maya)

En la cultura maaya el Señor ***K´inich Ajaw*** es el Señor del Sol— considerado el creador del tiempo, la luz, el calor— porta orejas de jaguar, barba en forma de rayos solares y grandes ojos cuadrados.


Conociendo más
sobre el Sol

La cultura navajo

Las personas de la cultura Navajo dicen que ***Tsohanoai*** —Señor del Sol— es el dador de vida del jefe de la tribu, de los animales de caza y las estrellas que guían a la gente.


Conociendo más
sobre el Sol

La cultura *hñähñu* (otomí)

Entre los ***hñähñu***, ***hiadi***, del estado de Guanajuato. El Sol, es concebido como creador de vida, con su energía es capaz de dar vida y movimiento a los seres sobre la Tierra. Es el dueño de todo lo existente, por eso se les respeta.


Conociendo más
sobre el Sol

La cultura inca

En la cultura Inca de Perú, ***Inti*** —el Sol— es considerado el padre que da vida y calor a todos los seres vivos. Se le dedicaban ceremonias para conservar el bienestar de las personas y las futuras cosechas.


Conociendo más
sobre el Sol

La cultura wixárika (huichol)

En la cultura ***wixárika***,del estado de Nayarit, el ***mara'akáme***, usa el ***muvieri*** huichol, una vara con propiedades mágicas que en la punta tiene plumas de águila que encierran el poder del Sol.


Conociendo más
sobre el Sol

La cultura *tutunakú* (totonaca)

En la cultura ***tutunakú***, del estado de Veracruz, ***Chichini*** —el Sol— es considerado un ser dador de vida y el dueño del maíz. También es quien enseñó a la humanidad a sembrar y cosechar maíz.


Conociendo más
sobre el Sol

La cultura *tohono o'otham* (pápagos)

Durante la temporada de sequía, los ***tohono o'otham*** del estado de Sonora, creen que el Sol propicia la regeneración de la naturaleza a través de la lluvia.


Conociendo más
sobre el Sol

La cultura *yoreme* (mayo)

Los ***yoreme*** del estado de Sonora realizan la danza del venado en la que el danzante asume el papel de ese animal considerado sagrado por representar el vínculo entre la Tierra, el agua, el viento, el fuego y el padre Sol.


Conociendo más
sobre el Sol

La cultura *tu'un savi* (mixtecos)

Los ***tu'un savi*** del estado de Oaxaca, consideran a ***Ndikaandii*** —el Sol—, con los mismos atributos del ser humano: es decir, es una entidad viva, que siente, tiene voluntad y envejece.


Conociendo más
sobre el Sol

La cultura *tutunakú* (totonaca)

En la Danza de los Quetzales, los ***tutunakú*** del estado de Puebla portan un armazón de carrizo que representa el Sol y danzan en círculos para representar la rotación del tiempo.


Conociendo más
sobre el Sol

La cultura *ore* (zoque)

Cada año en la Danza de los Enlistonados cada año los ***ore*** del estado de Chiapas, brindan culto a ***Tajaj Jama*** (Padre Sol) para pedir que su cosecha sea abundante.


Conociendo más
sobre el Sol

La cultura chwisita'na (cora)

En la Semana Cora los chwisita´na de Nayarit portan máscaras de demonios para escenificar una danza para representar la muerte y el renacimiento del Padre Sol.


Conociendo más
sobre el Sol

La cultura *mexica* (azteca)

En la cultura mexica o mexicana, ***Tonatiuh*** era el Señor del Sol, responsable de soportar el universo. A él le antecedieron cuatro soles, Tonatiuh es el quinto Sol y es quien ilumina el cielo actualmente.


Conociendo más
sobre el Sol

La cultura hindú

En la India, ***Surya*** es considerado el dios Sol; es representado como un hombre rojo con tres ojos y cuatro brazos. Las personas creen que es de buena suerte poner su símbolo en las puertas de los negocios.


Conociendo más
sobre el Sol

La cultura *rarámuri* (tarahumara)

Los ***rarámuri*** del estado de Chihuahua danzan a ***Onorúame***, (Señor del Sol) en tiempos de sequías o muchas lluvias. Si no cumplen con esta obligación el Padre Sol puede enfermar, caer o morir.


Conociendo más
sobre el Sol

Ja’ ch’into ay yisim ja sk’ab’i ja wa xk’i’ ek’e jel putsan ja yisimi ja’ ala yijxa Wanma xana’awex jasunk’a.

Te’

*Lengua **tojol-ab’al**, (tojolabal)*
del estado de Chiapas

Tiene bigotes desde pequeño, de joven le crecen más y los mantiene con empeño hasta la vejez llegar. ¡Adivina qué es!

El árbol

A que no me la adivinas

Na'at le ba'ala' paalen: Wi'ij tu jalk'esa'al, na'aj tu jáala'al.

Lengua ***maaya*** (maya)
del estado de Yucatán

Adivina adivinando: hambrienta la van llevando,
repleta la traen cargando.

La cubeta

Ch'óoy

A que no me la adivinas

Motilana kenkouatl, motlaliya kentochtle.

¿Tlenon?

Ayojtle

Lengua mexicana
(náhuatl) del estado de Guerrero

Se arrastra como culebra y se sienta como conejo.

¿Qué es?

La calabaza

A que no me la adivinas

Hatɨa mu hane, mɨkayuwiyanɨa, menu hareweni, mukamaimawani, tiuti ɨwa.

¿Ketitita?

Ha

Lengua ***wixárika*** (huichol)
del estado de Nayarit

Corre en el río y no se puede agarrar. Se toma y sirve para lavarse las manos y para bañarse.

¿Qué es?

El agua

A que no me la adivinas

Mol, mol leklek sba yabtel stuk muk'bu ta xbak',
muk'bu chanav yi k'alal xkap sjole ta xmilva.

¿K'usi xana'ik?

K' ak' al vits

Lengua ***bats'il k'op*** (tsotsil)
estado de Yucatán

Es grande, viejo, su trabajo es ser bonito y no se mueve, no cambia, pero si se enoja, asesina.

¡Adivina qué es!

El volcán

A que no me la adivinas

Tananki tsínda tixa tunga mi chineaxtó ‘mina.

Chane’i

Lengua ***enna*** (mazateca)
del estado de Oaxaca

En la tierra hago hoyos y no soy albañil

El topo

A que no me la adivinas

Bɨ’ ɨr’bandhir, jix chua’amu’ ɨrabkam, jix mondara’ dhirap ga’n bhia’ guna jaxchum gu bañdhɨr.

¿Jir tu’da?

Lengua ***o’dam*** (tepehuano)
del estado de Nayarit

Es blanca como la espuma y, a veces, cuando se enoja se pone gris, se suelta llorando y nos moja.

¿Qué es?

La nube

A que no me la adivinas

Müja' ajpase'tsi te´seti tokokye´ta´tsi.
¿Mustampa titüye?

Kümüntsame.

Lengua ***ore*** (zoque)
del estado de Chiapas.

Mientras más voy creciendo, más voy desapareciendo. ¡Adivinen qué es!

El secreto

A que no me la adivinas

Kostik, kostik,
Yawaltik, yawaltik,
amo kual kinan tikitas,
ta tisehmik mixtotonilti.
tem yewal?

In tonat

Lengua ***mexicano***
(mexicanero) del estado de Durango

¿Qué es?
Es amarillo, amarillo,
y redondo, redondo,
no puedes mirarlo y te calienta si tienes frío.
¿Qué es?

El Sol

A que no me la adivinas

¡Observa!
¡Menciona tres características del Sol!

¡Hazlo en tu lengua indígena y avanza 2 casillas!

Preguntas y desafíos

¿Qué representa el Sol en tu cultura?

¡Responde y avanza 2 casillas!

Preguntas y desafíos

¿Cómo se dice Sol en tu lengua indígena?

Responde correctamente y ¡avanza 1 casilla!

Preguntas y desafíos

¿Por qué es importante el Sol?

¡Responde y avanza 2 casillas!

Preguntas y desafíos

¿Qué danzas dirigidas al Sol realizan en tu comunidad?

¡Responde y avanza 1 casilla!

Preguntas y desafíos

¿De qué lado sale el Sol en la mañana?

¡Responde y avanza 2 casillas!

Preguntas y desafíos

¡Brinca en un pie!
¡Da tres brincos
en un solo pie!

¡Avanza 1 casilla!

Preguntas y desafíos

¿Qué actividades realizan las personas de tu comunidad durante el día?

¡Responde y avanza 2 casillas!

Preguntas y desafíos

¡Observa y encuentra!
¡Encuentra un objeto del color del Sol!

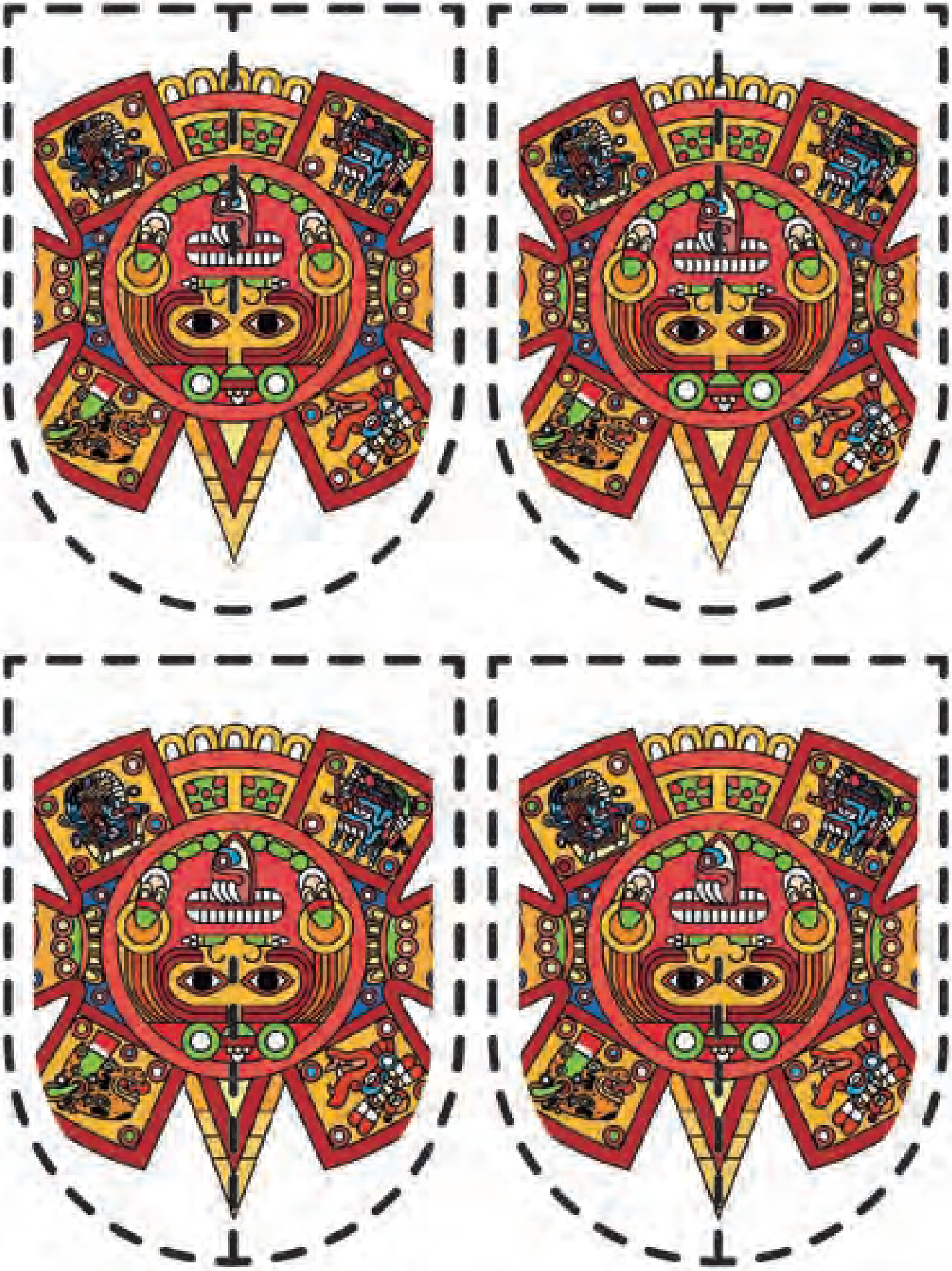
¡Avanza 1 casilla!

Preguntas y desafíos

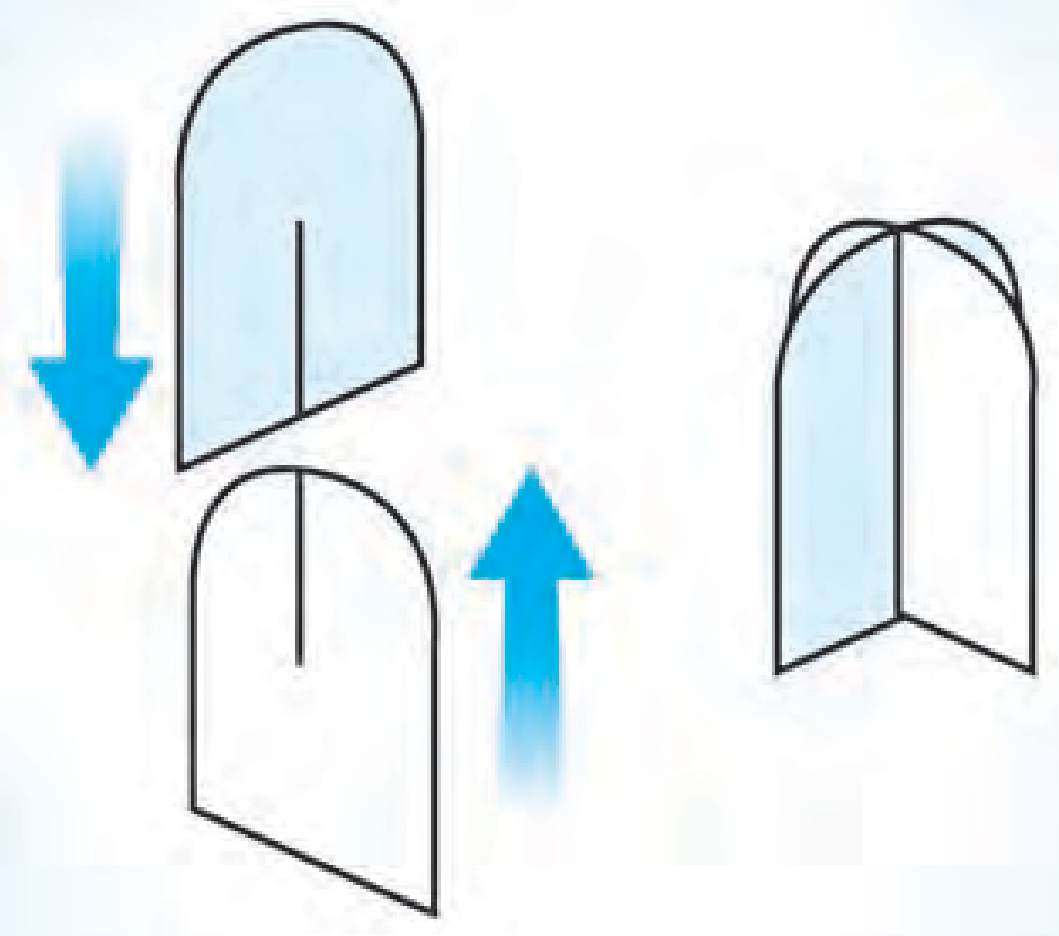
¡Canta con fuerza!
¡Canta una canción en la que se mencione la palabra Sol!

¡Hazlo en tu lengua indígena y avanza 2 casillas!

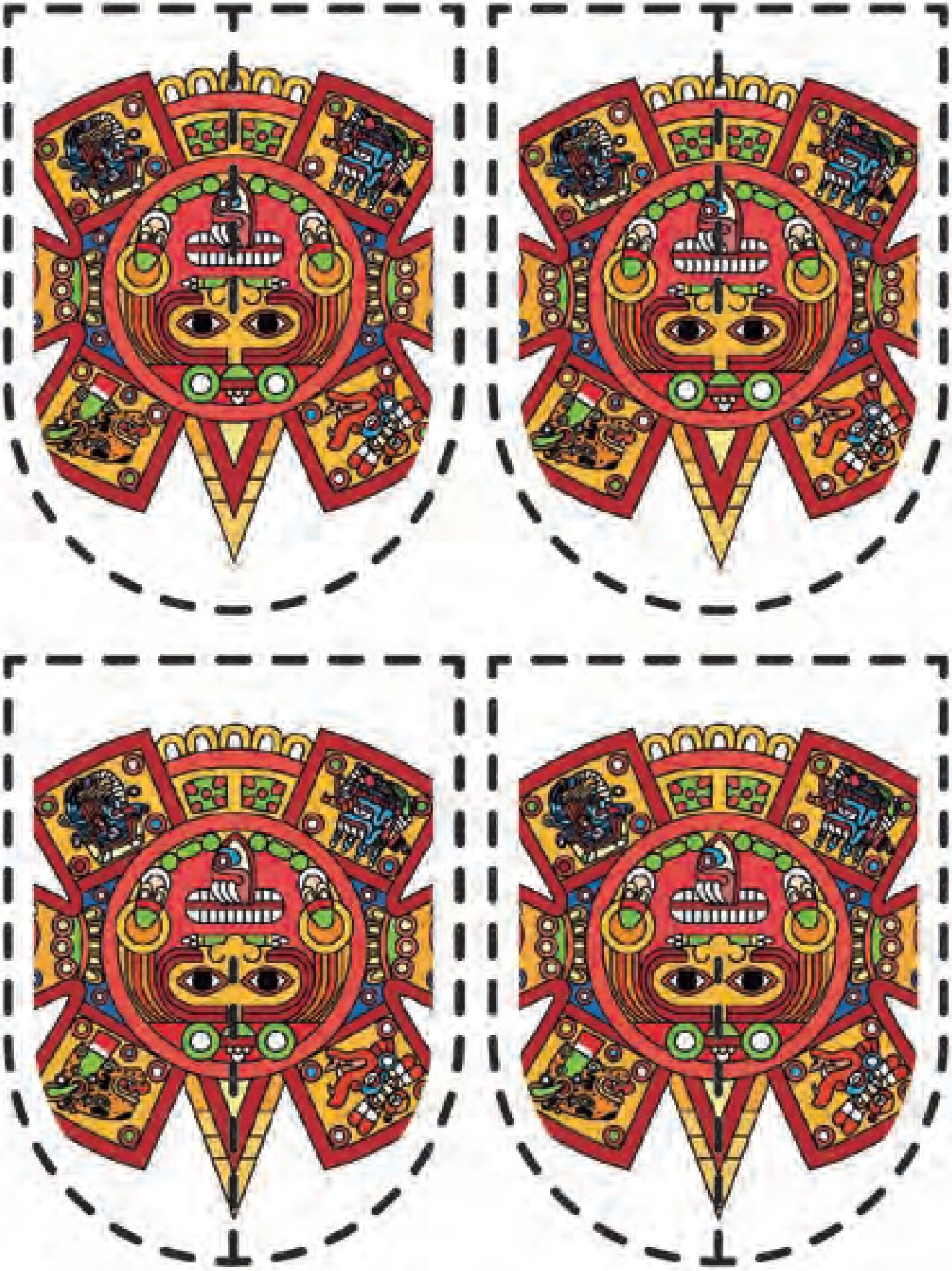
Preguntas y desafíos



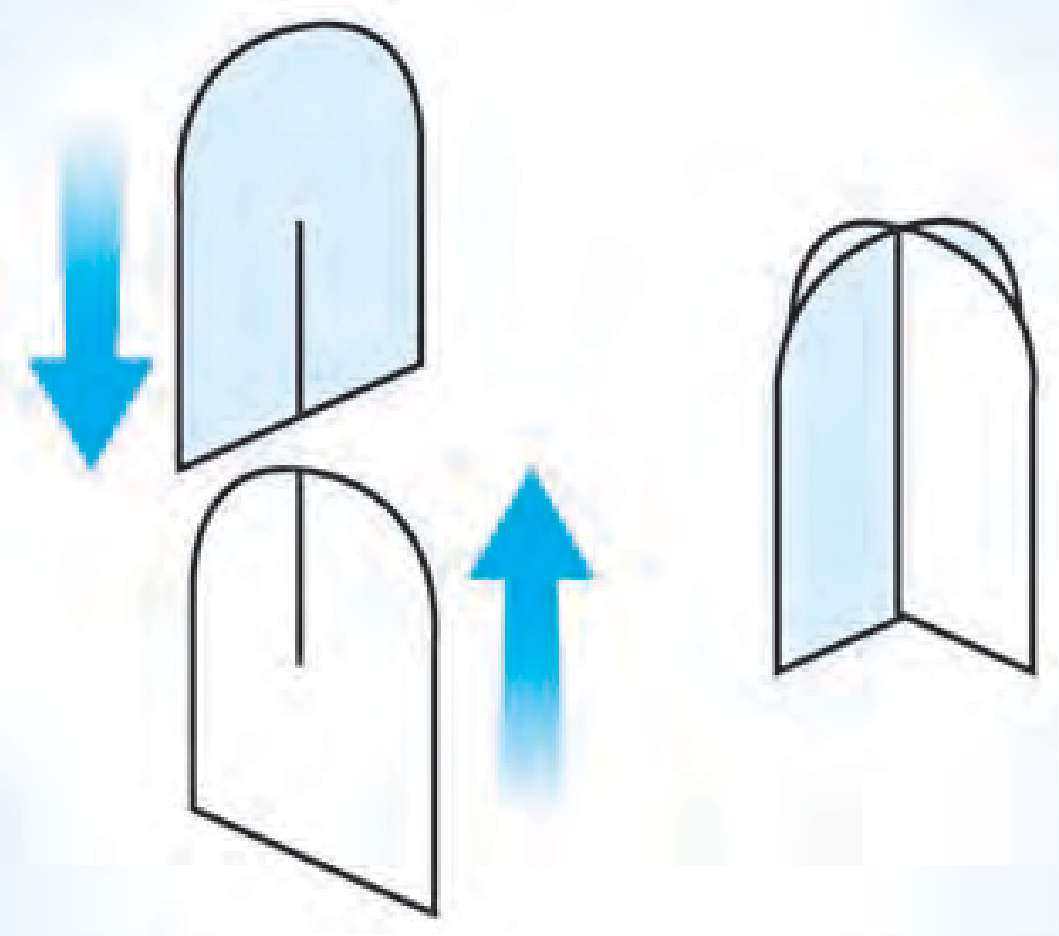
Fichas recortables.



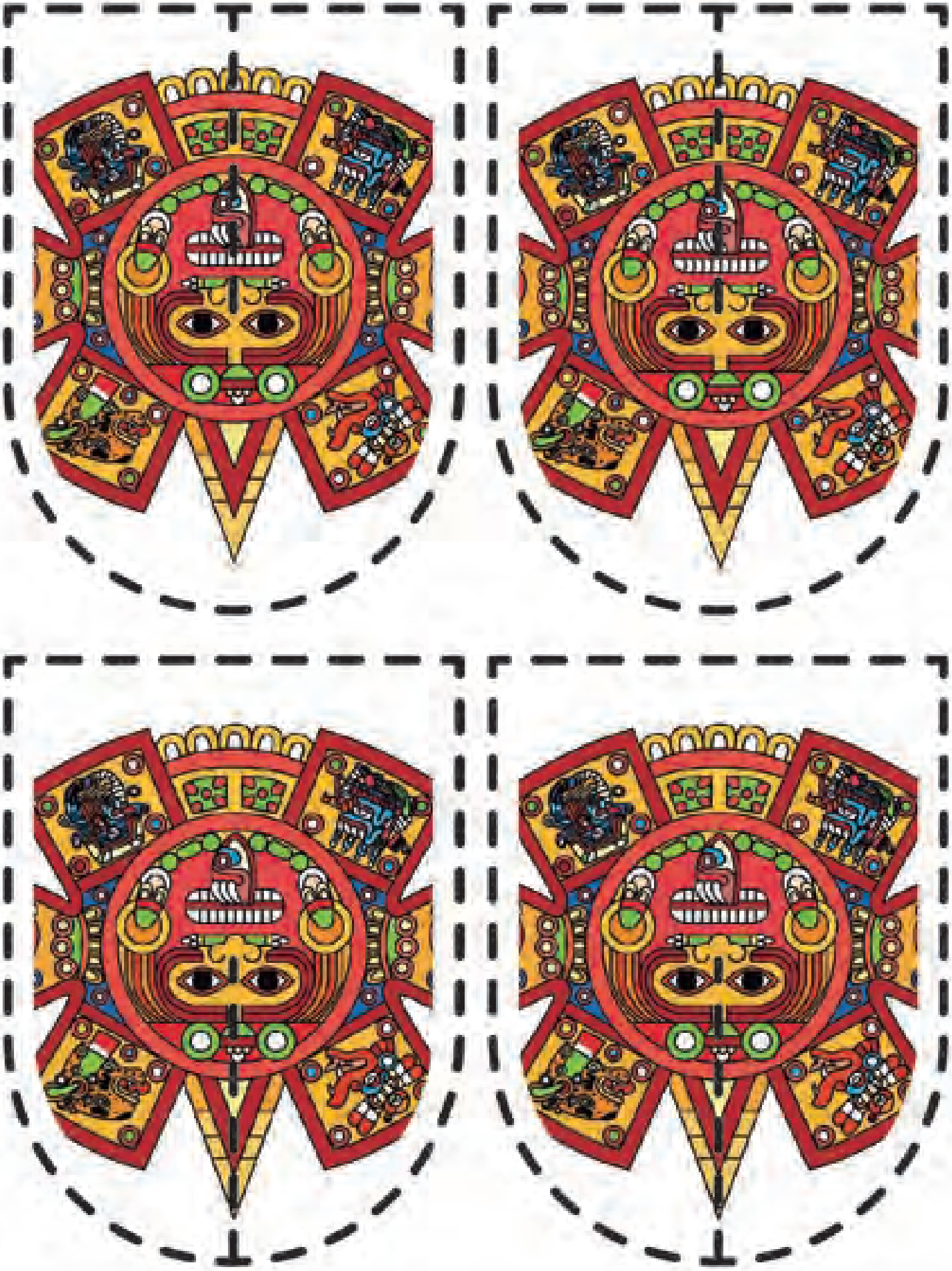
Recorta y une ambas piezas.



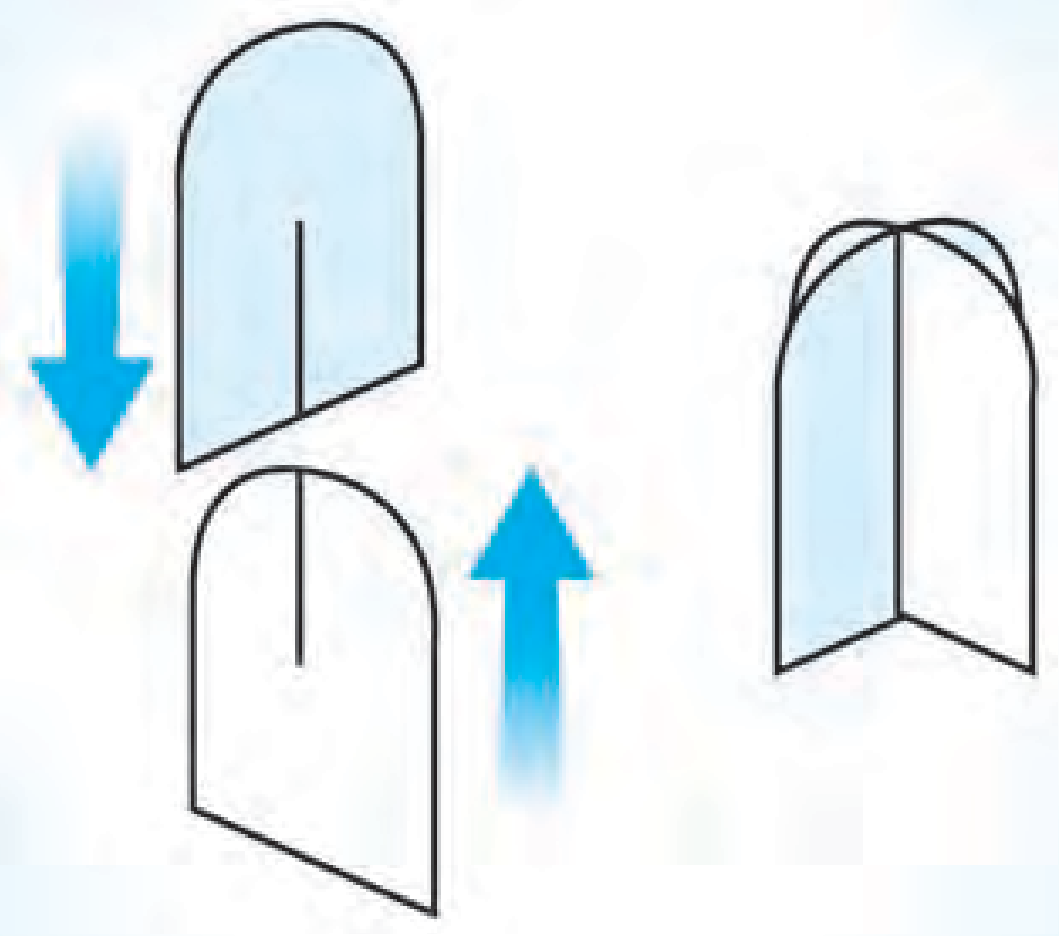
Fichas recortables.



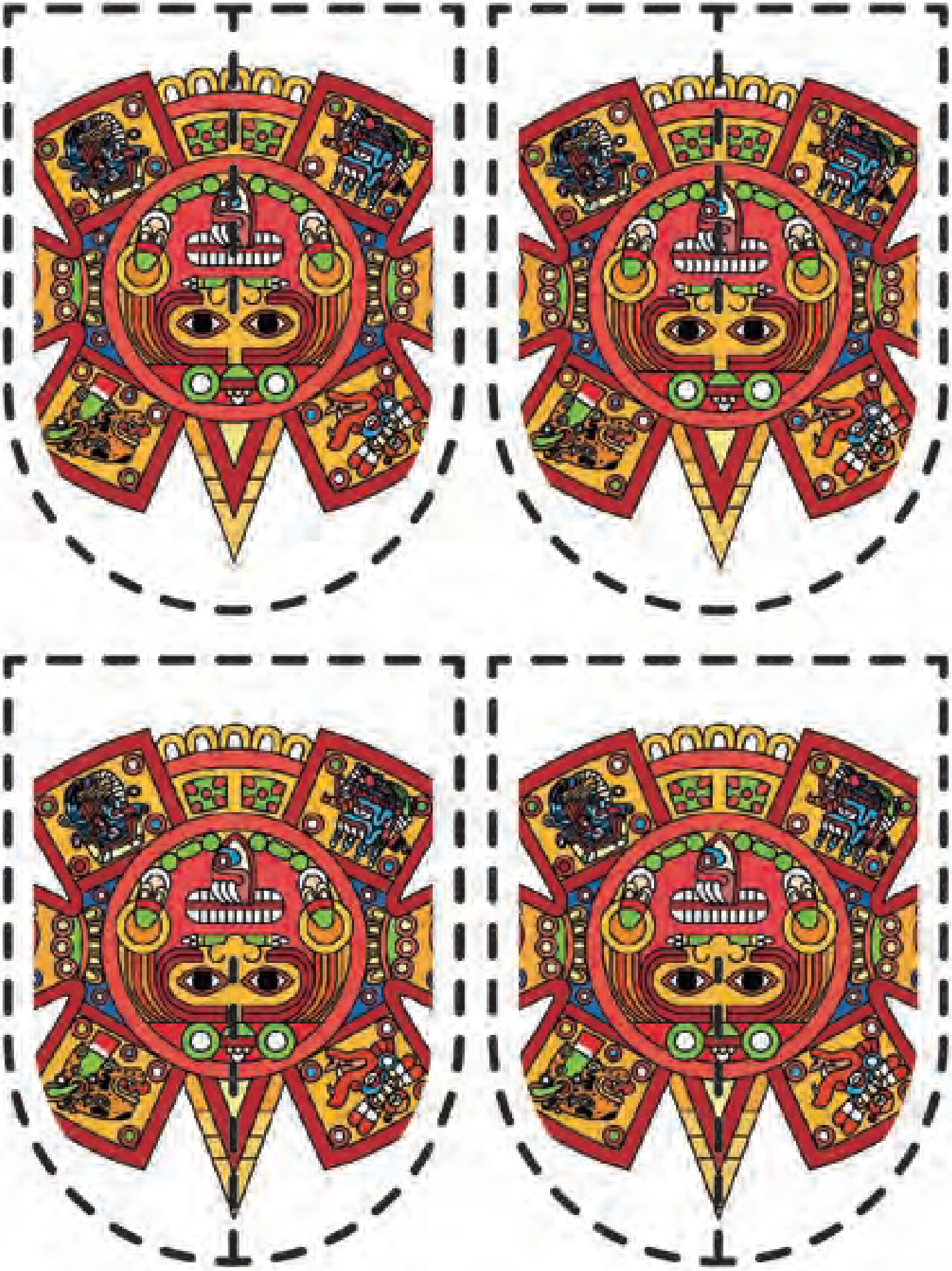
Recorta y une ambas piezas.



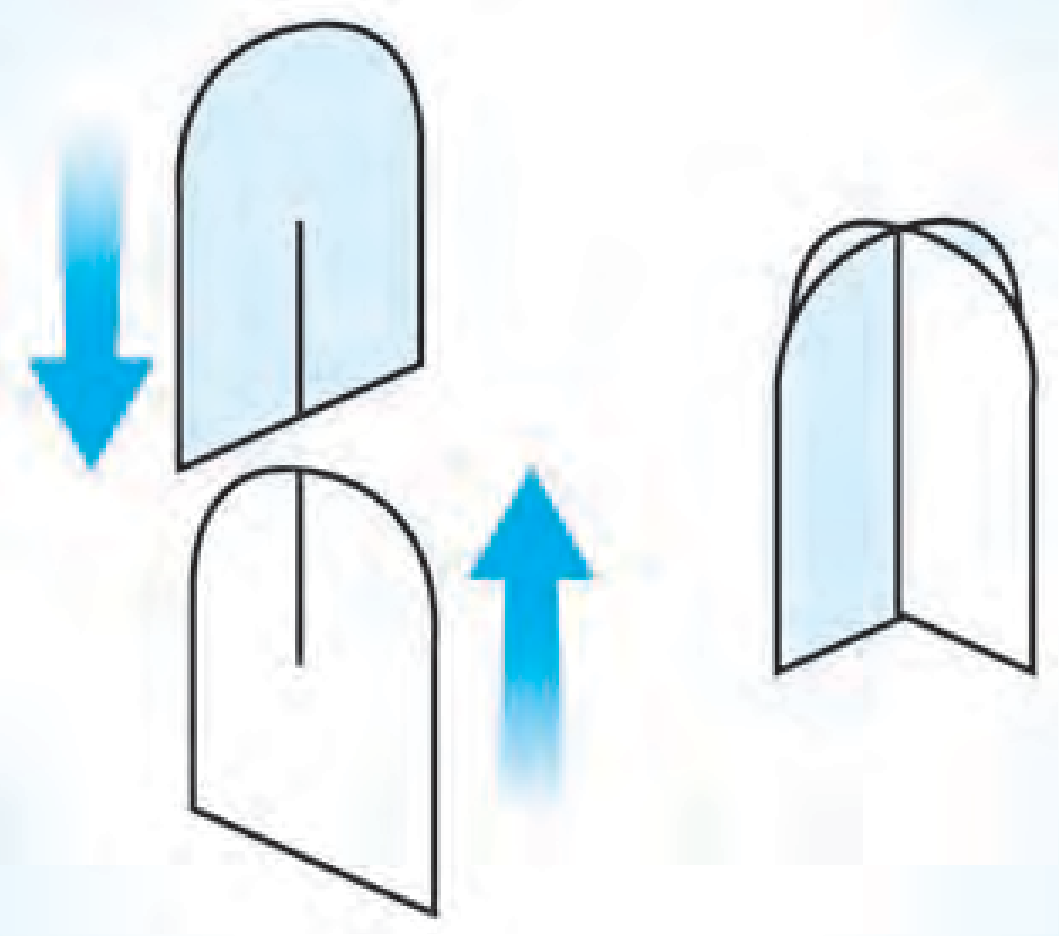
Fichas recortables.



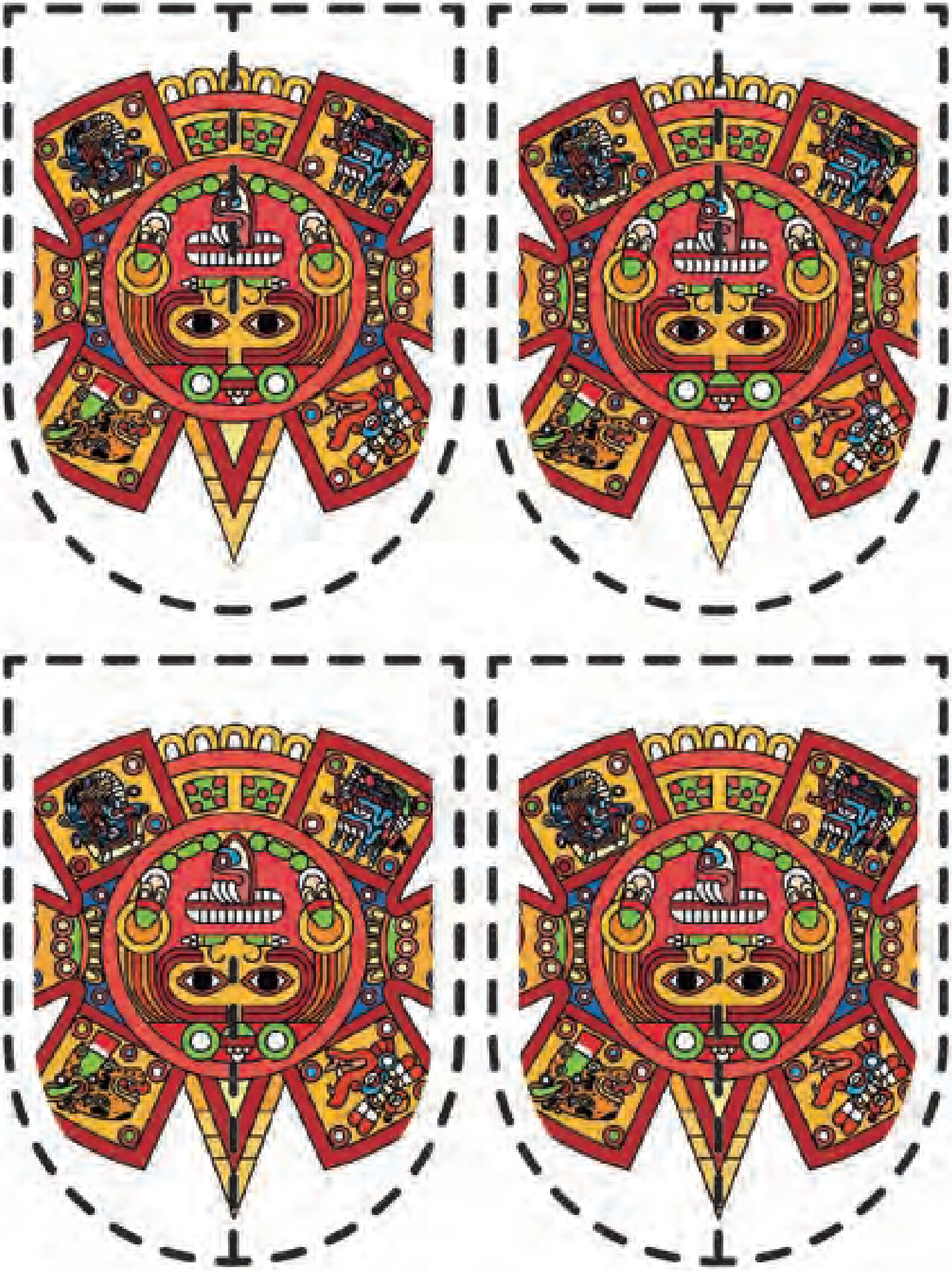
Recorta y une ambas piezas.



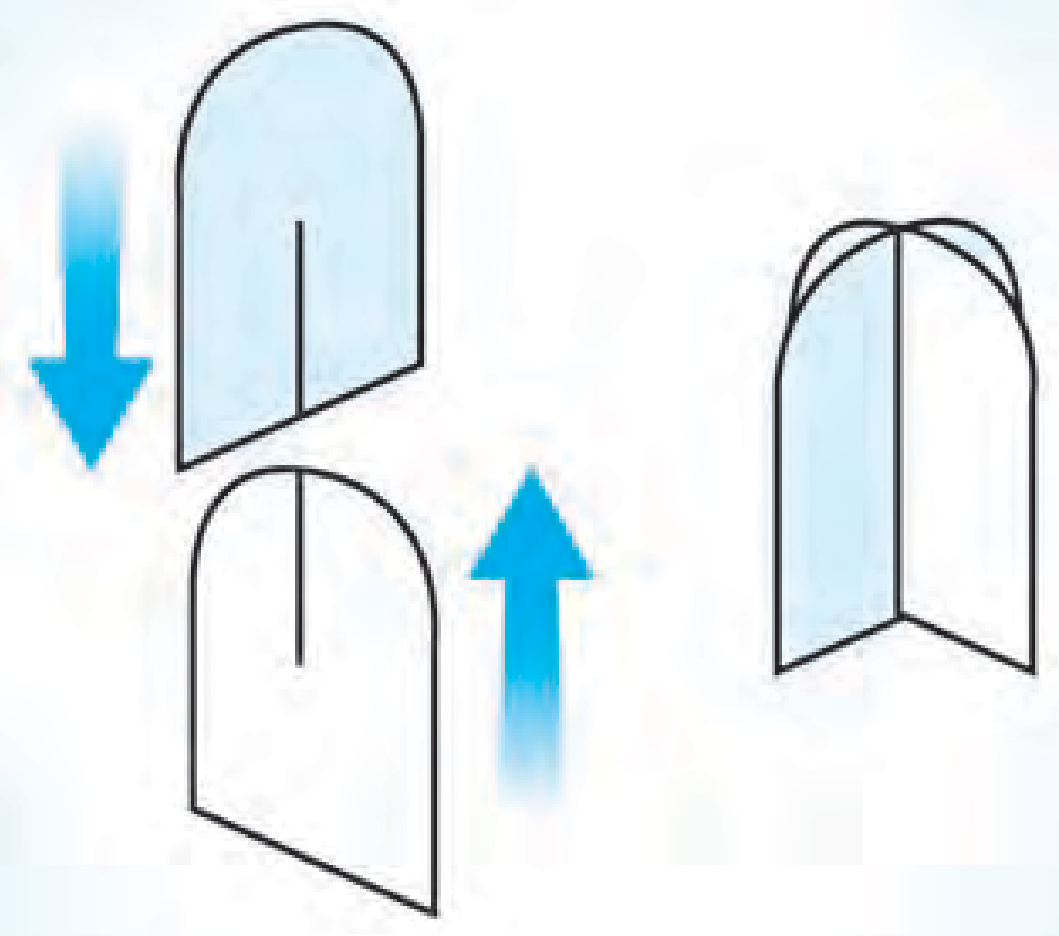
Fichas recortables.



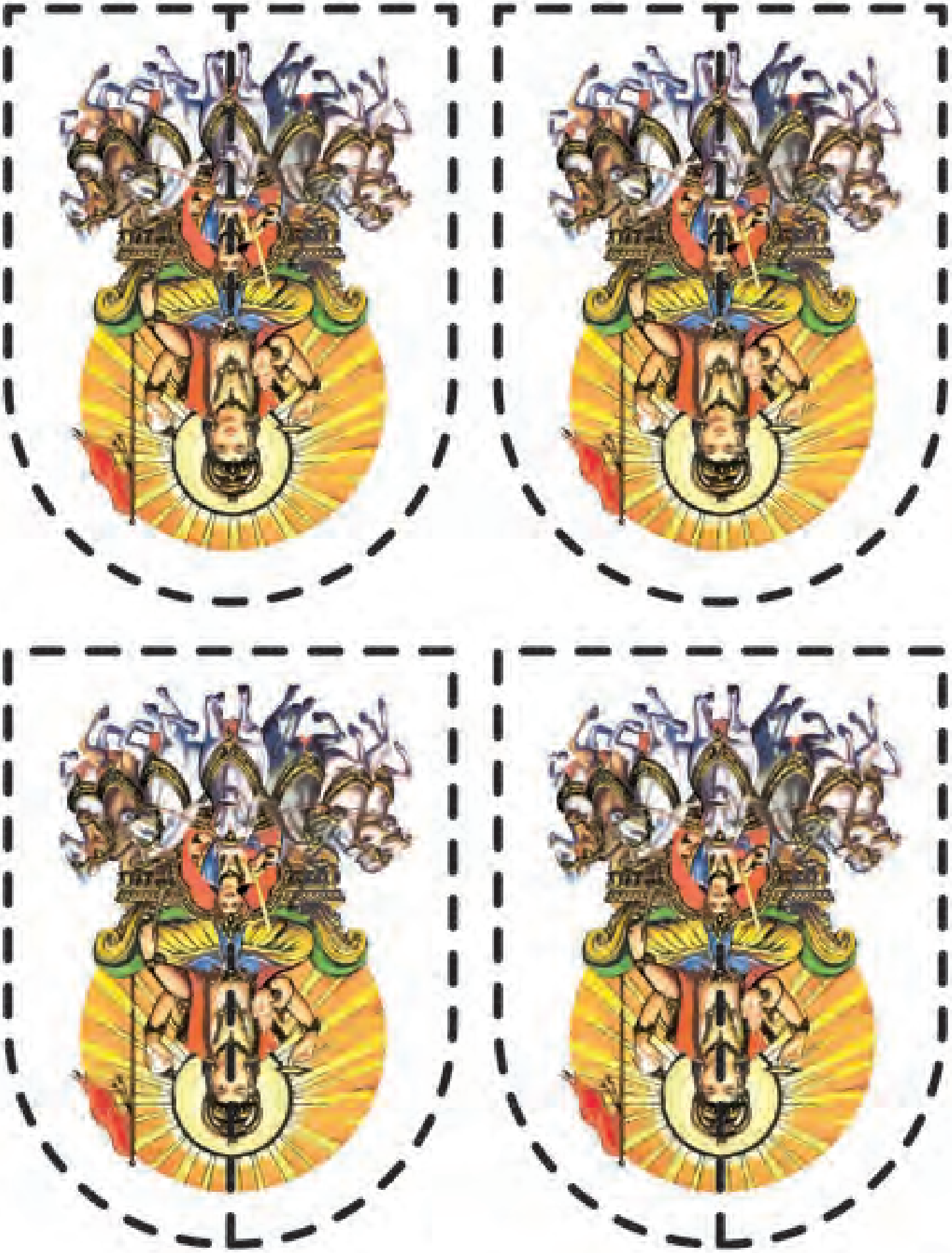
Recorta y une ambas piezas.



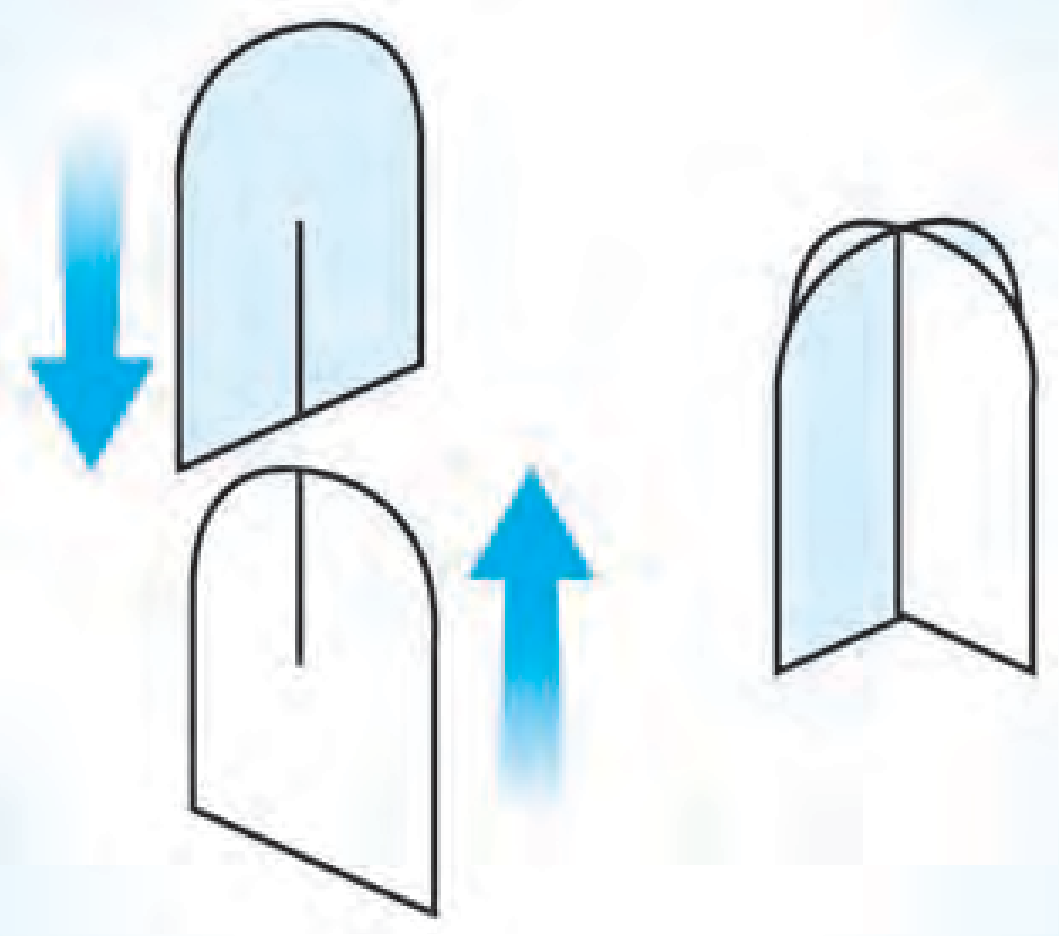
Fichas recortables.



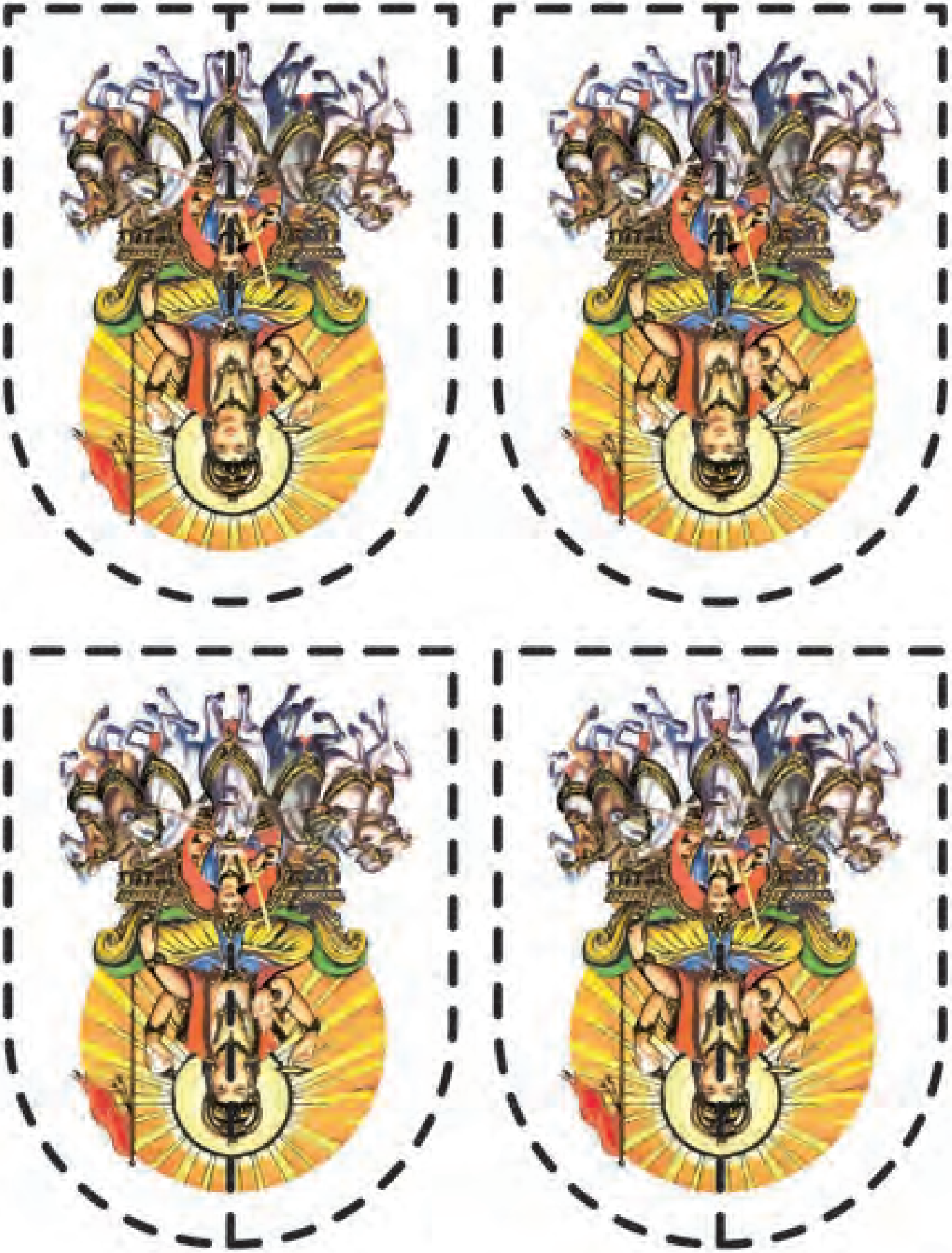
Recorta y une ambas piezas.



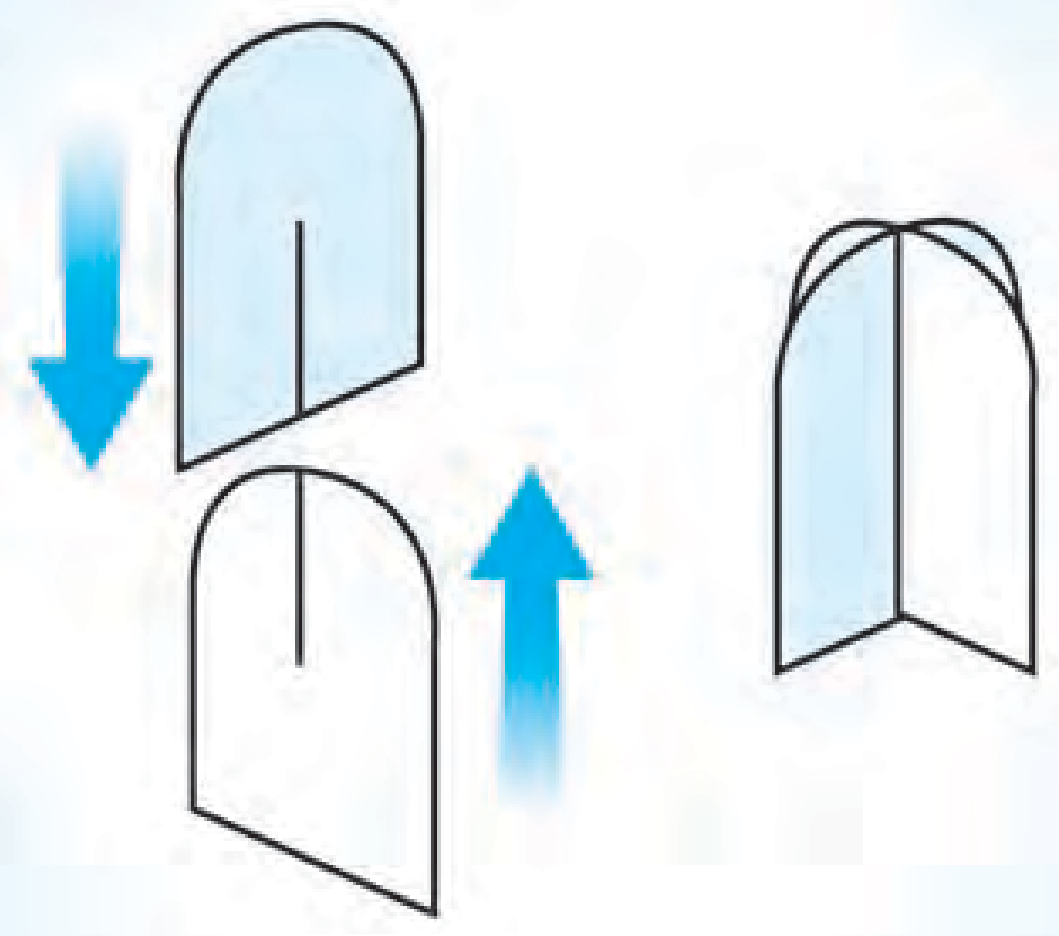
Fichas recortables.



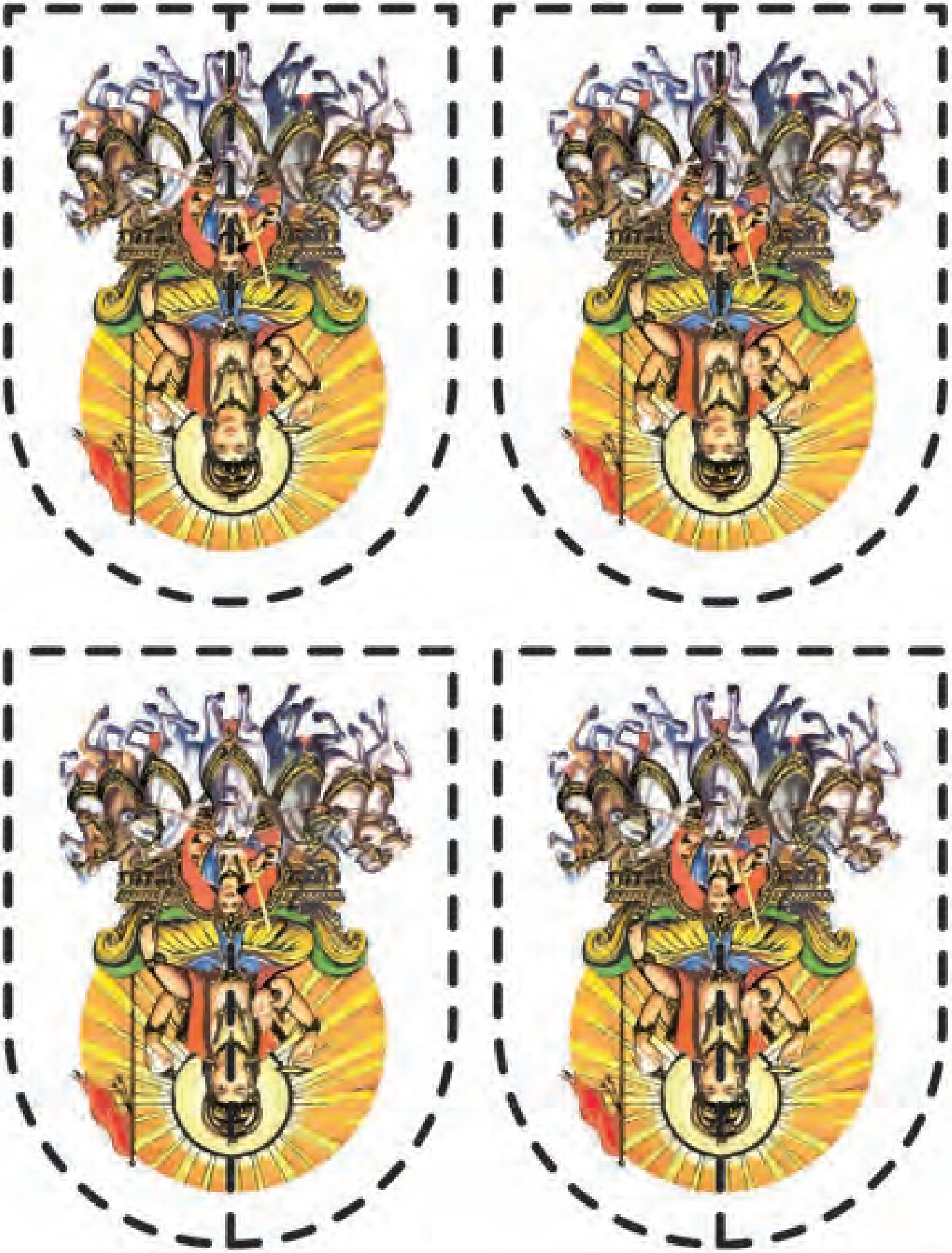
Recorta y une ambas piezas.



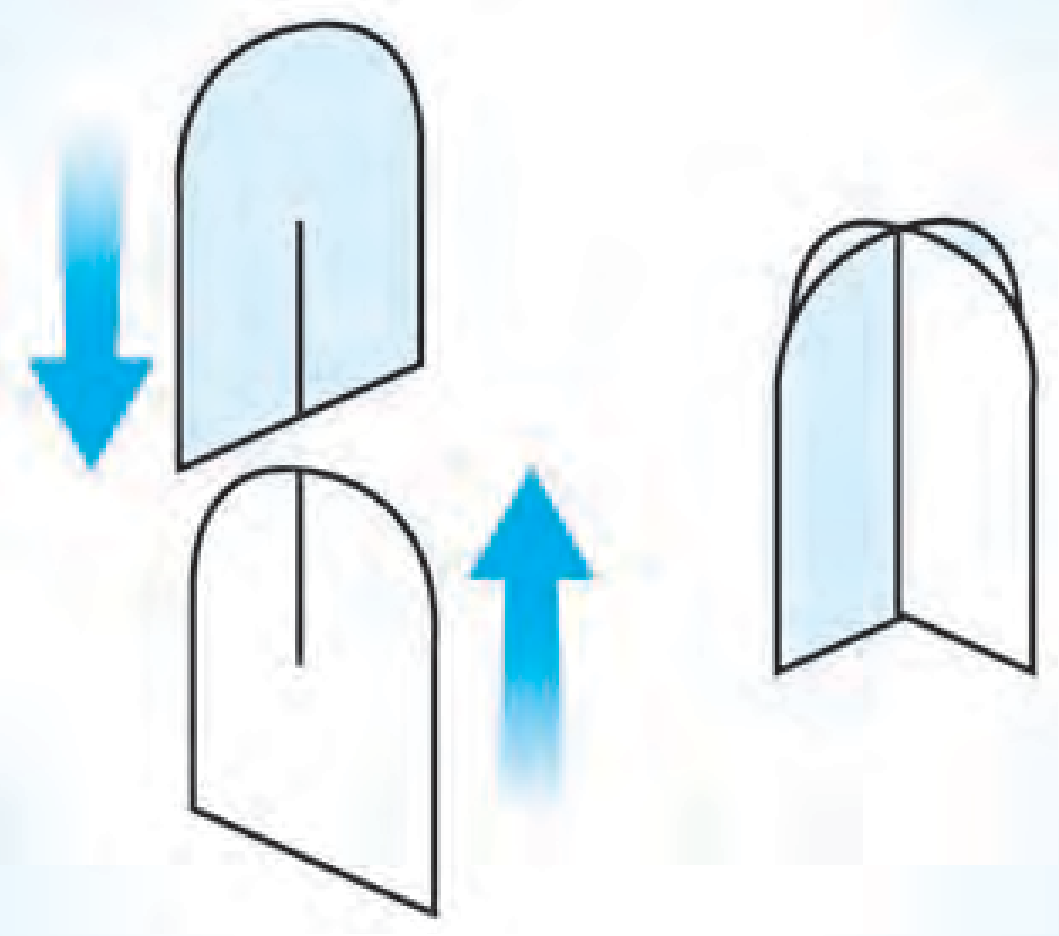
Fichas recortables.



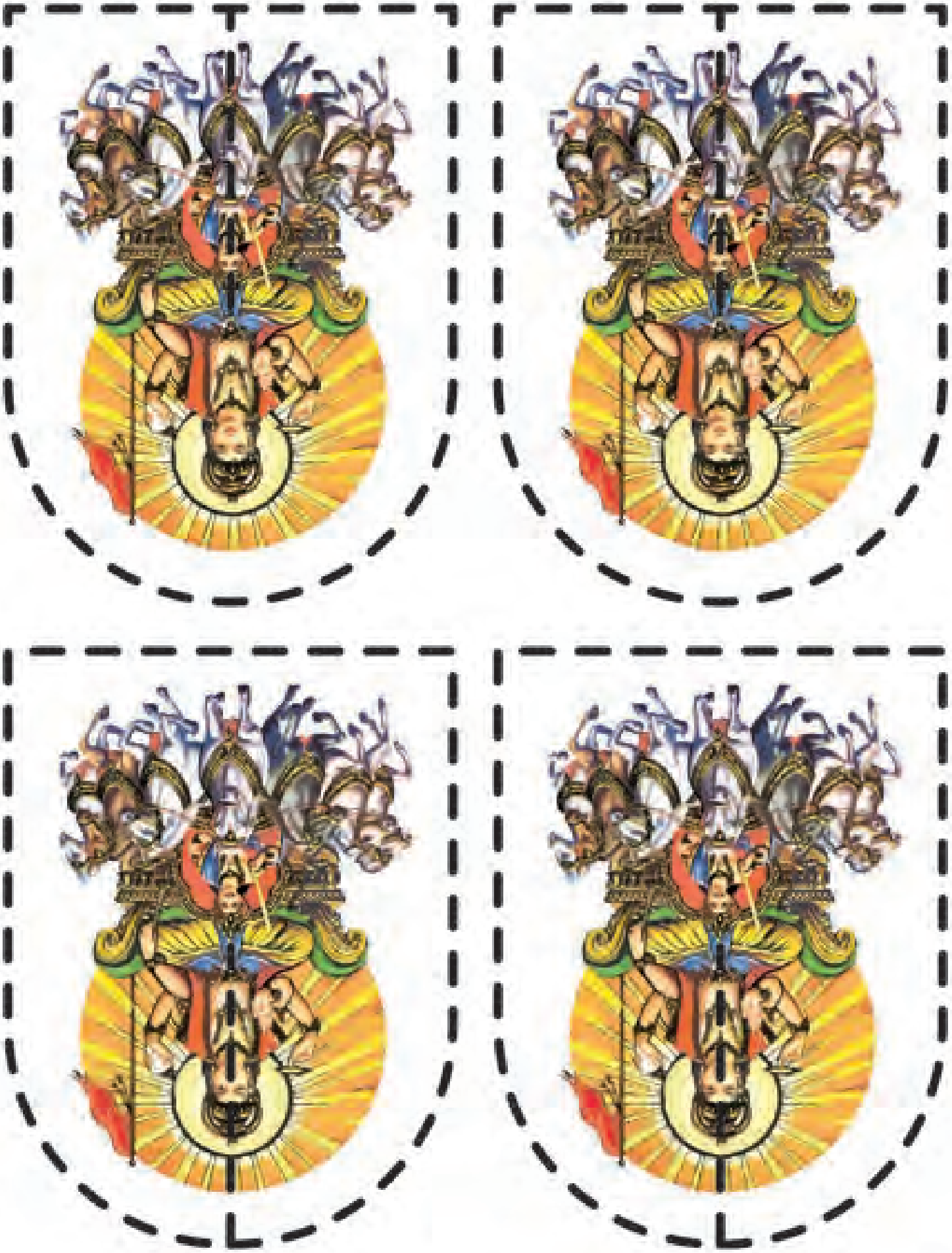
Recorta y une ambas piezas.



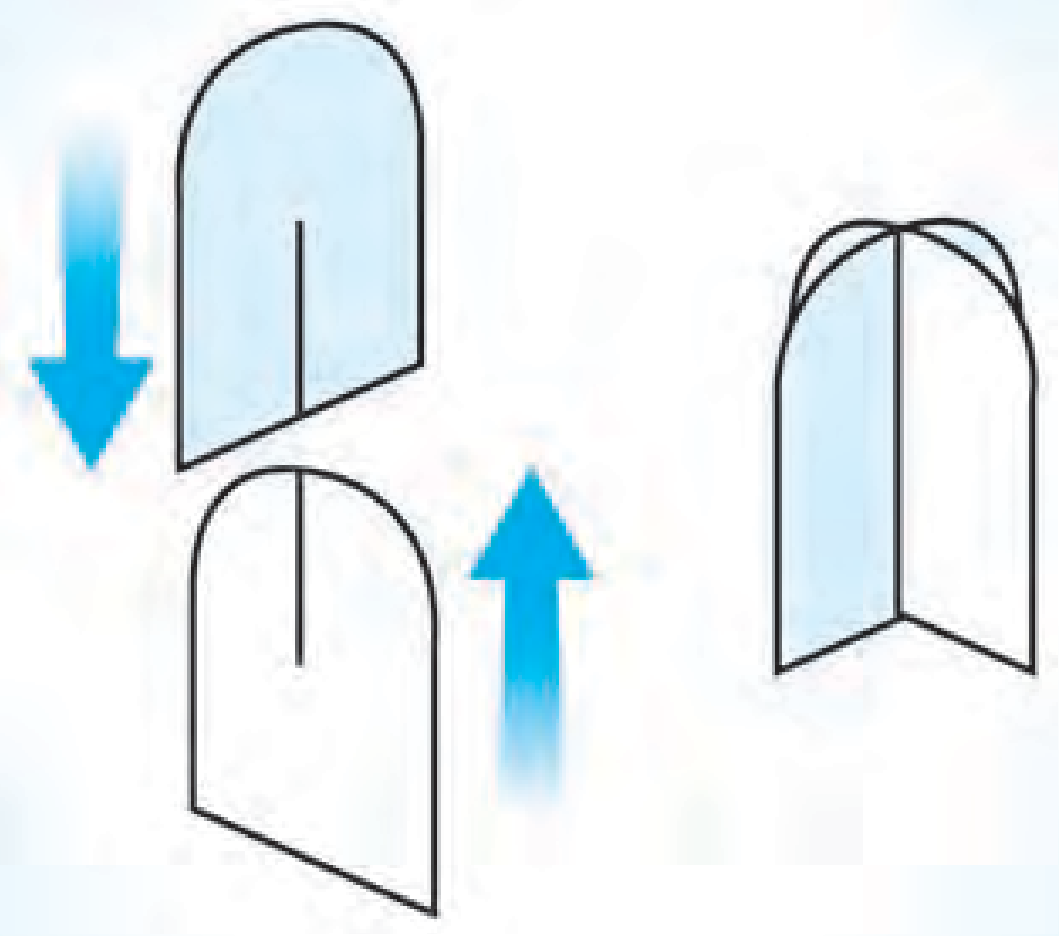
Fichas recortables.



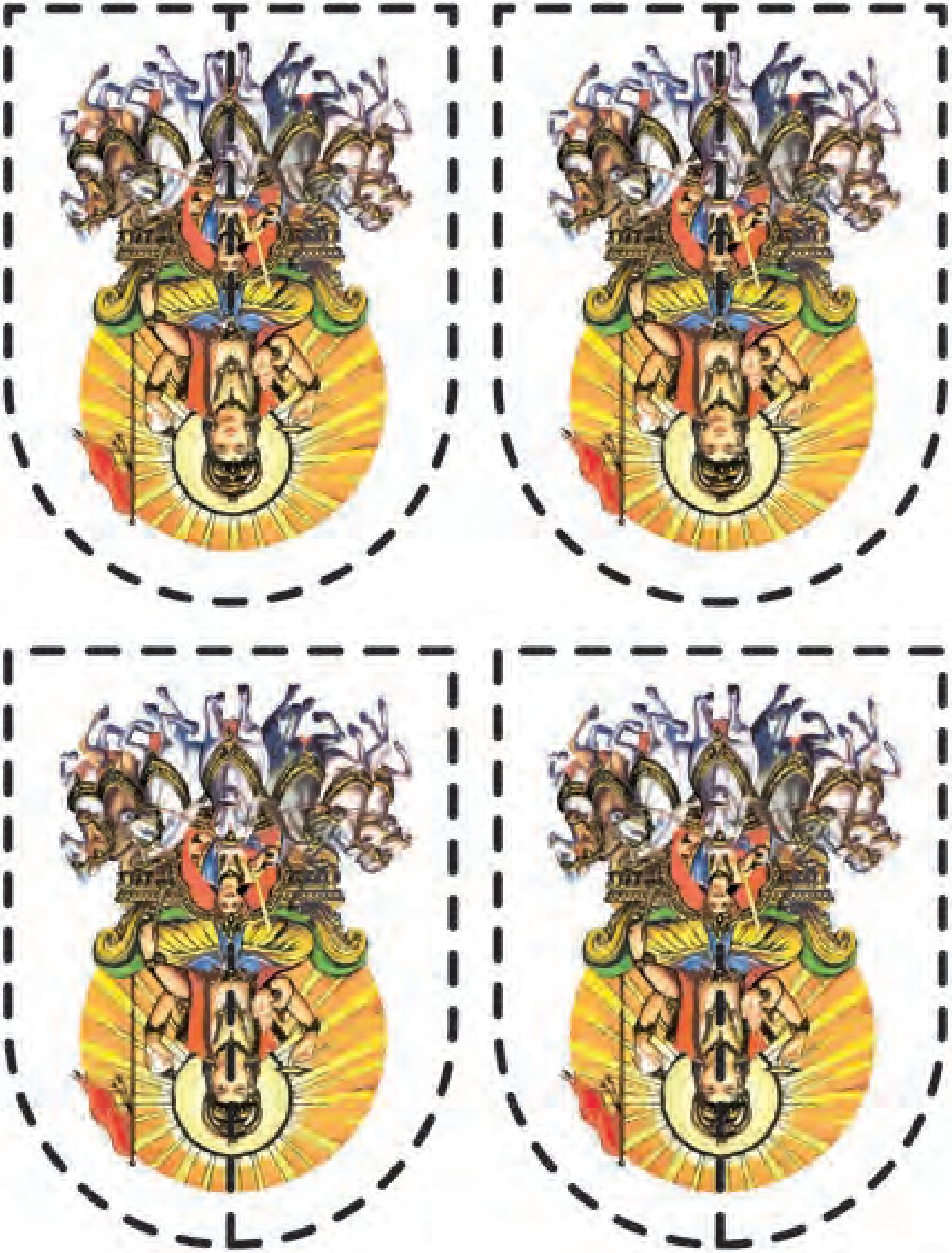
Recorta y une ambas piezas.



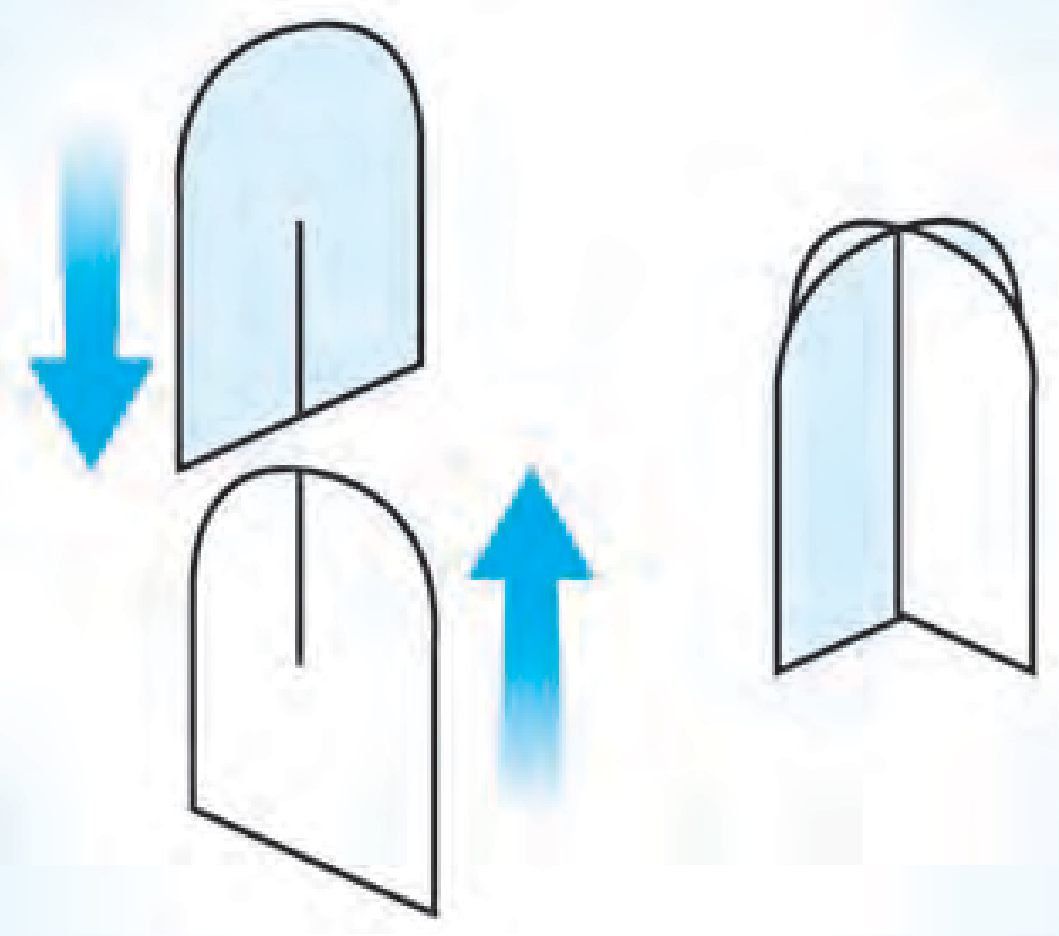
Fichas recortables.



Recorta y une ambas piezas.

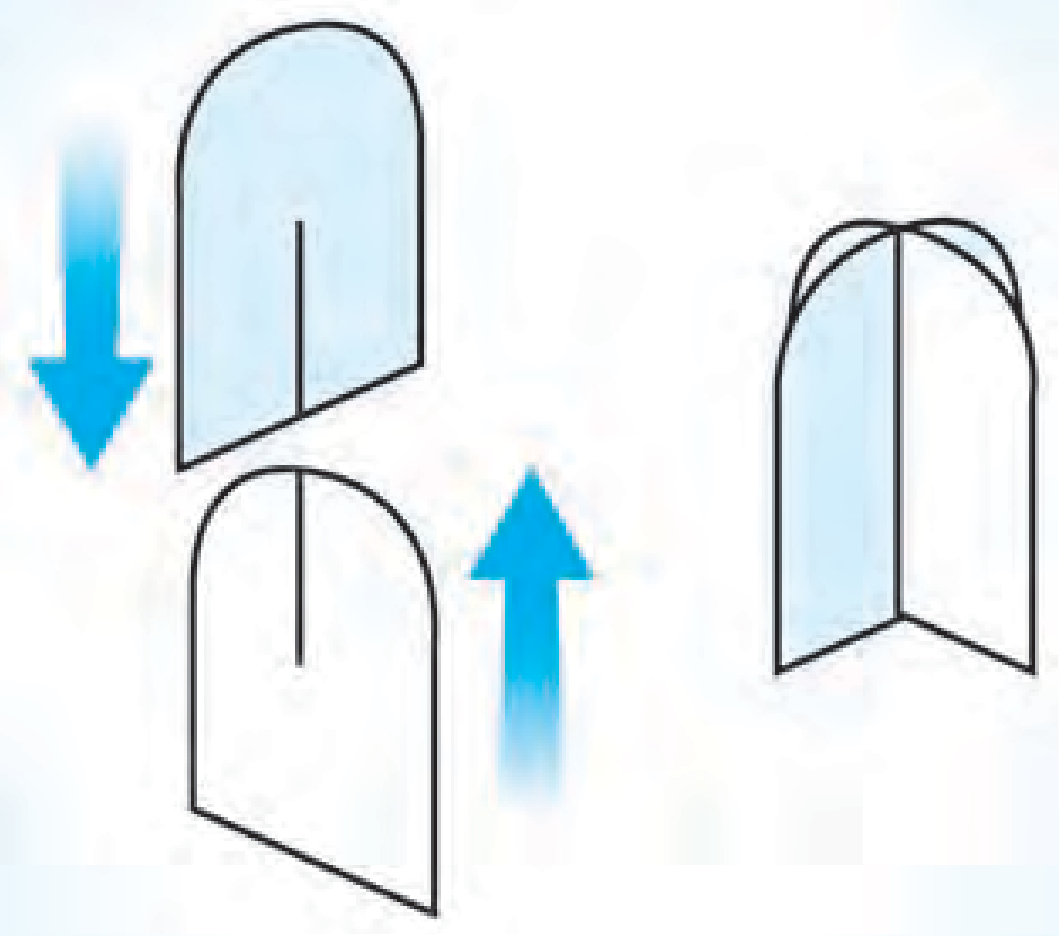


Fichas recortables.



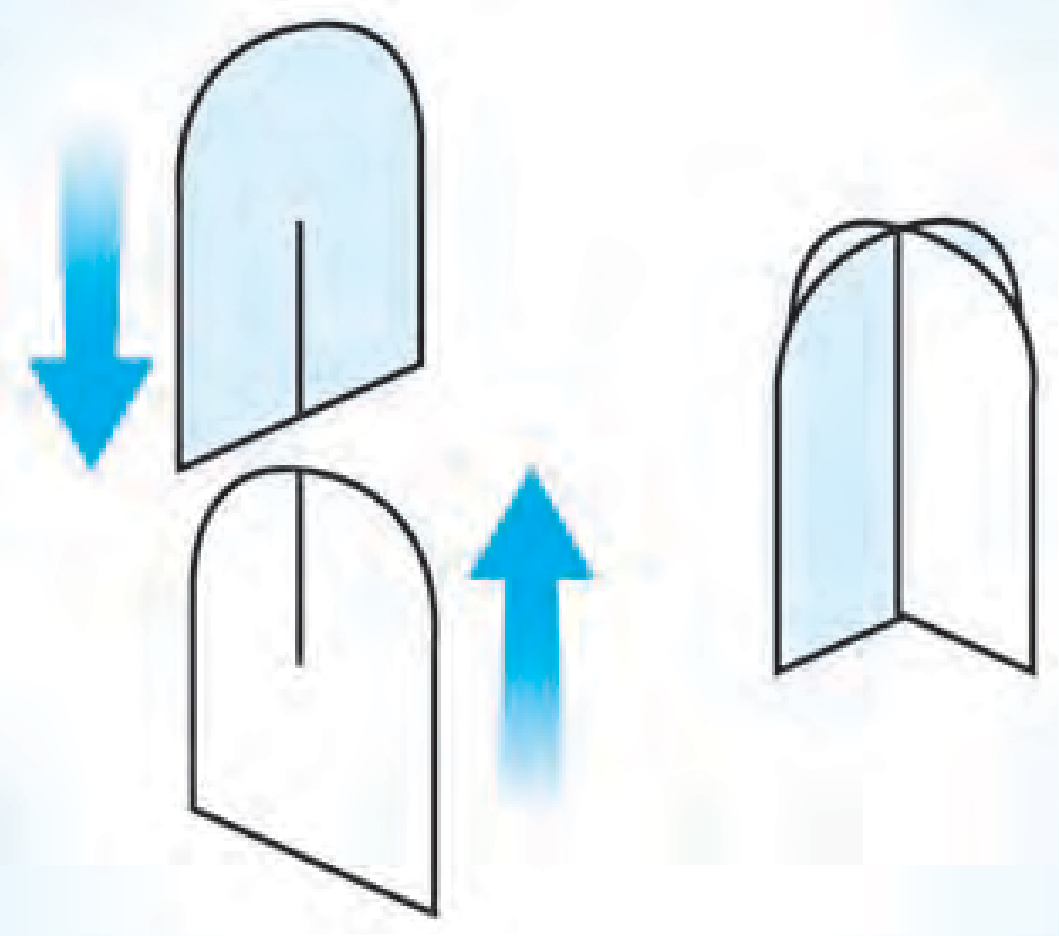
Recorta y une ambas piezas.

Fichas recortables.



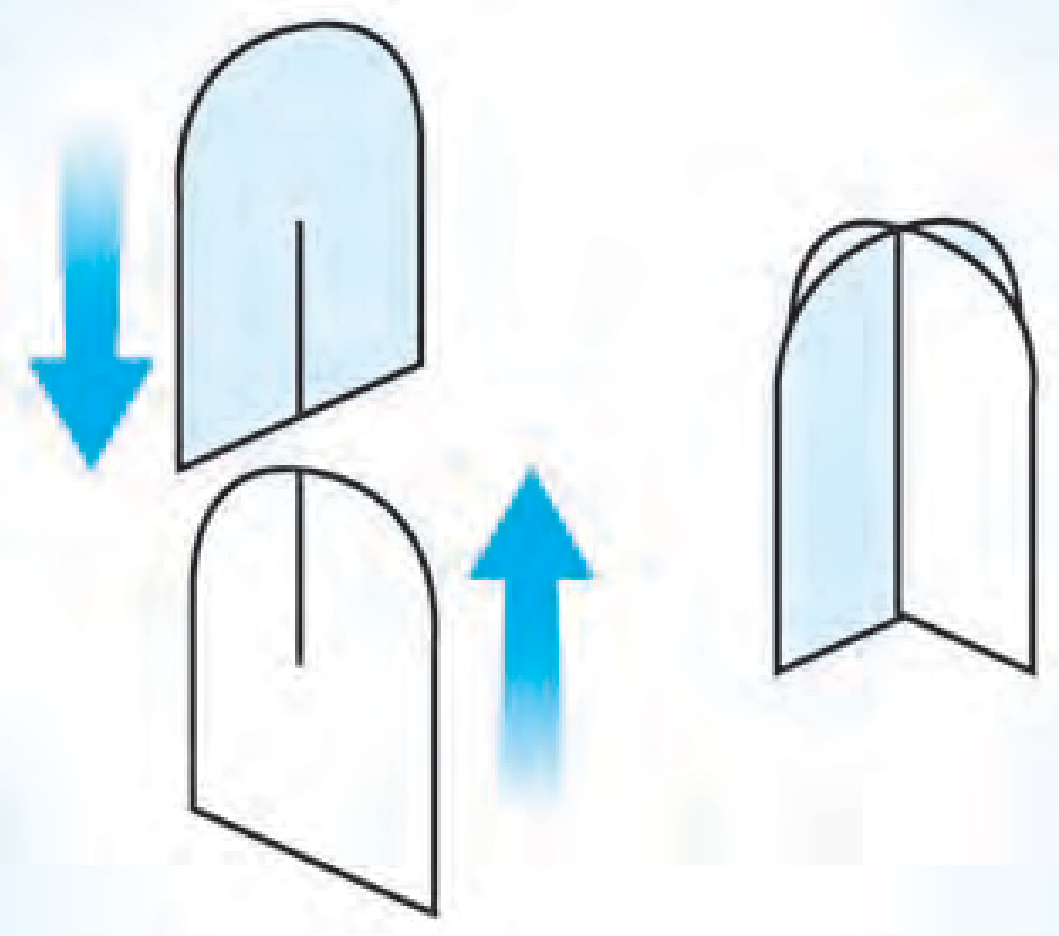
Recorta y une ambas piezas.

Fichas recortables.



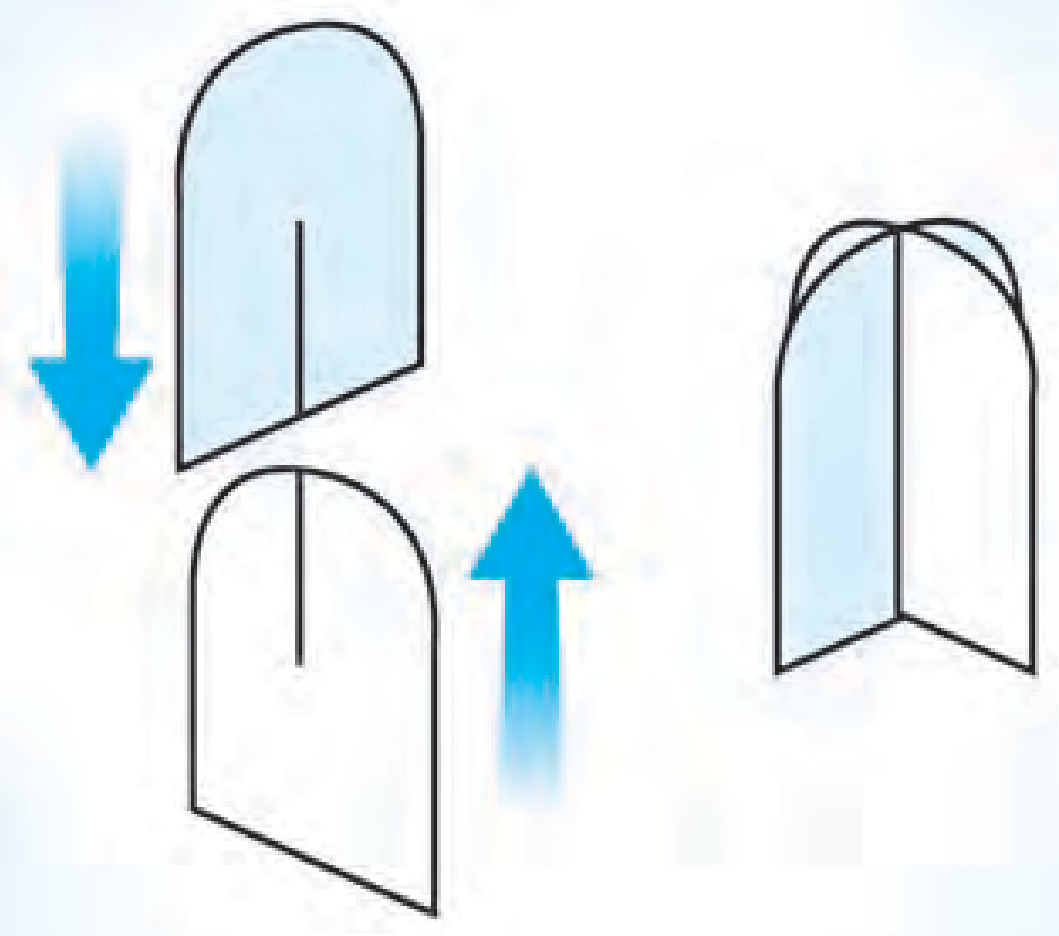
Recorta y une ambas piezas.

Fichas recortables.

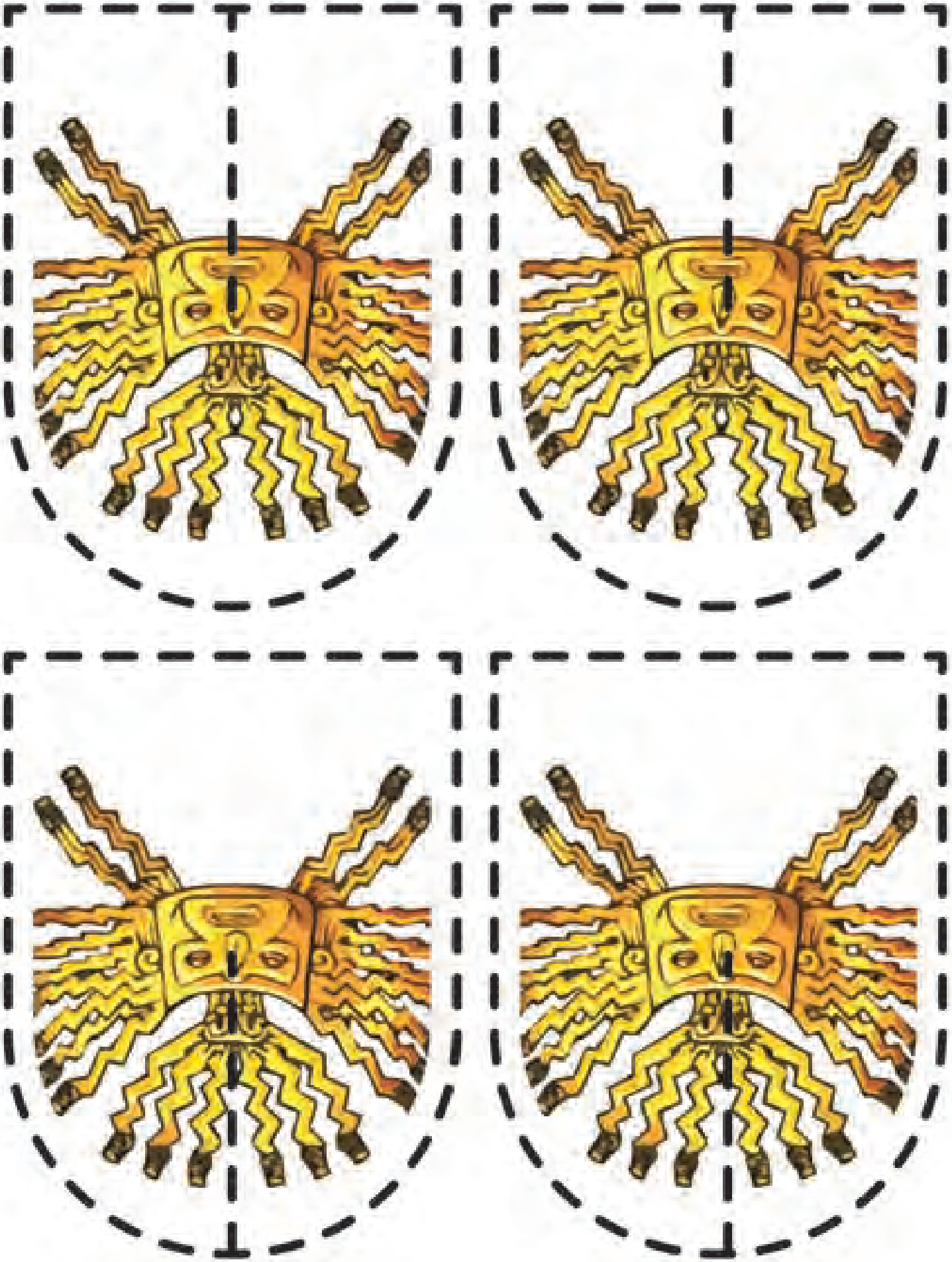


Recorta y une ambas piezas.

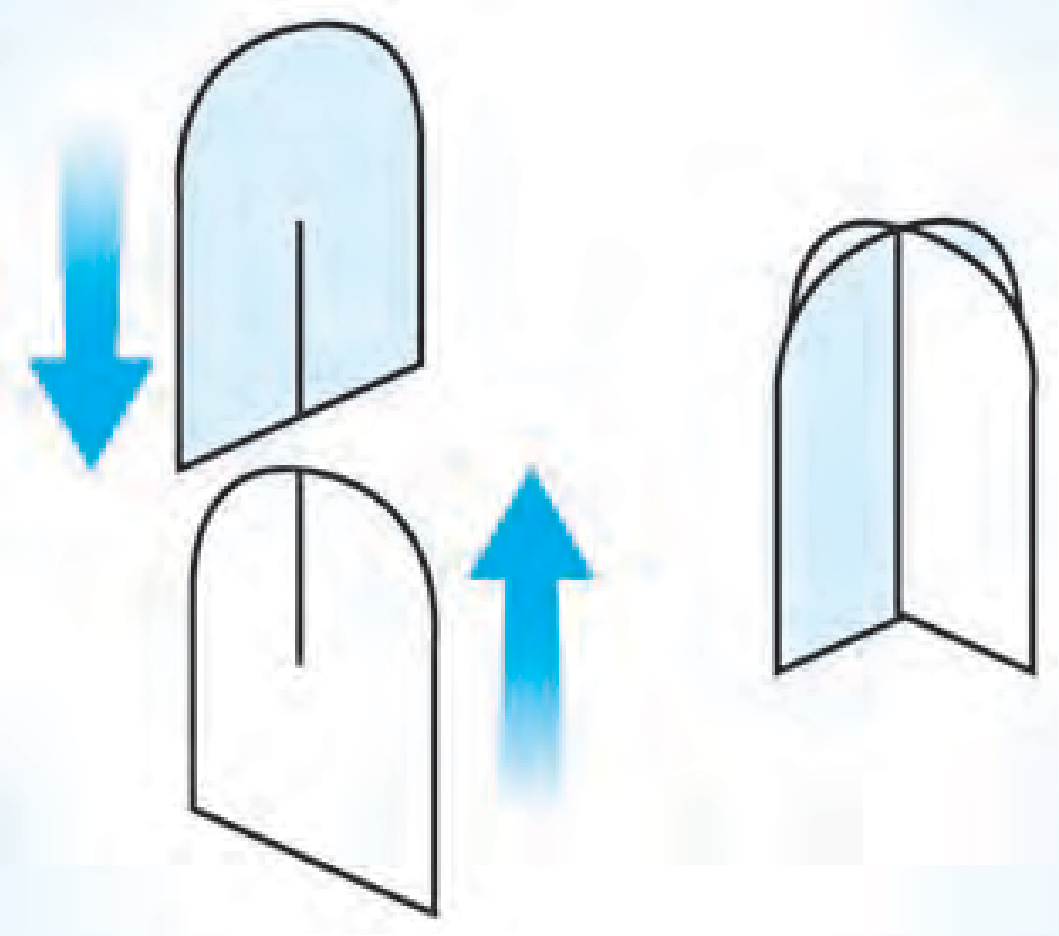
Fichas recortables.



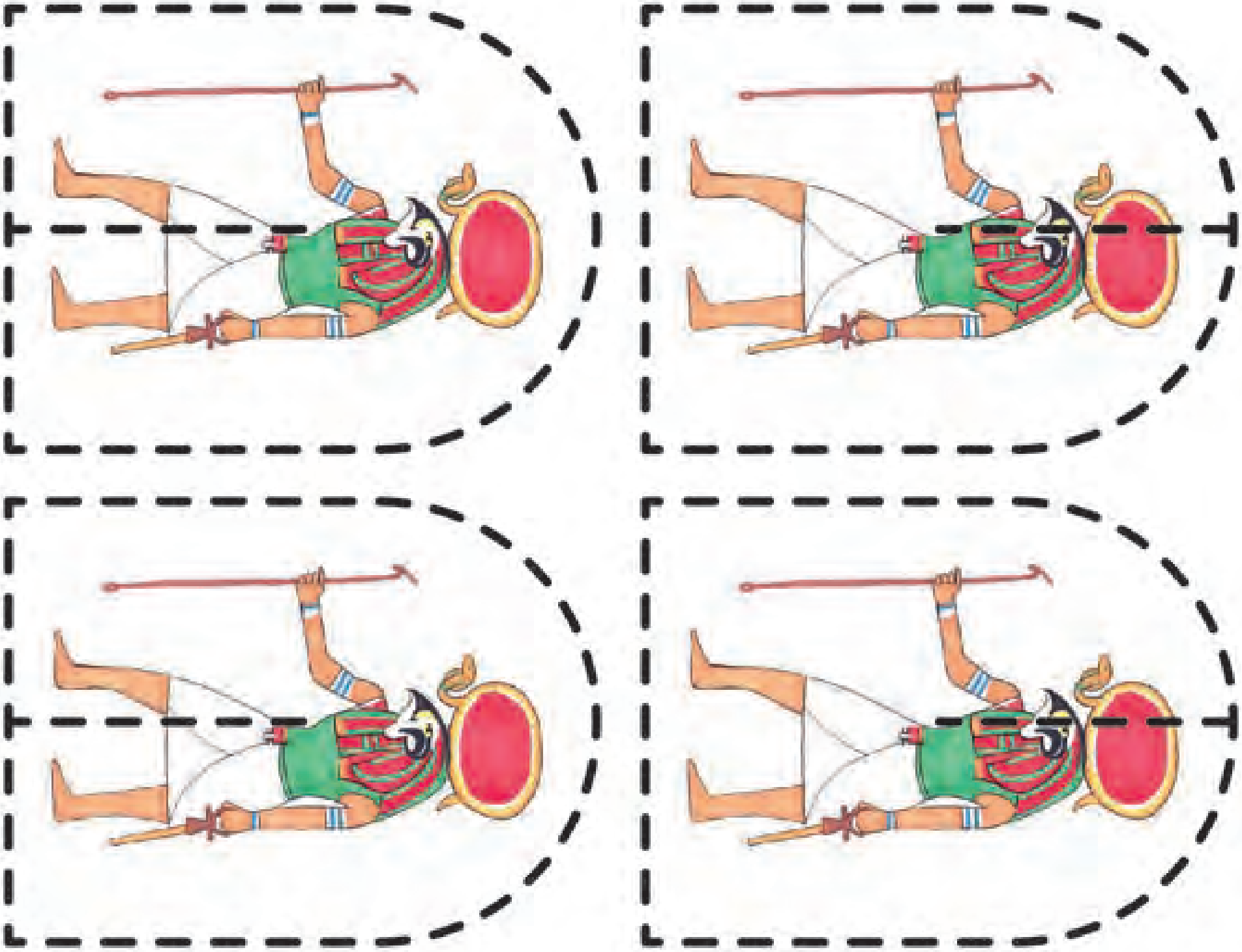
Recorta y une ambas piezas.



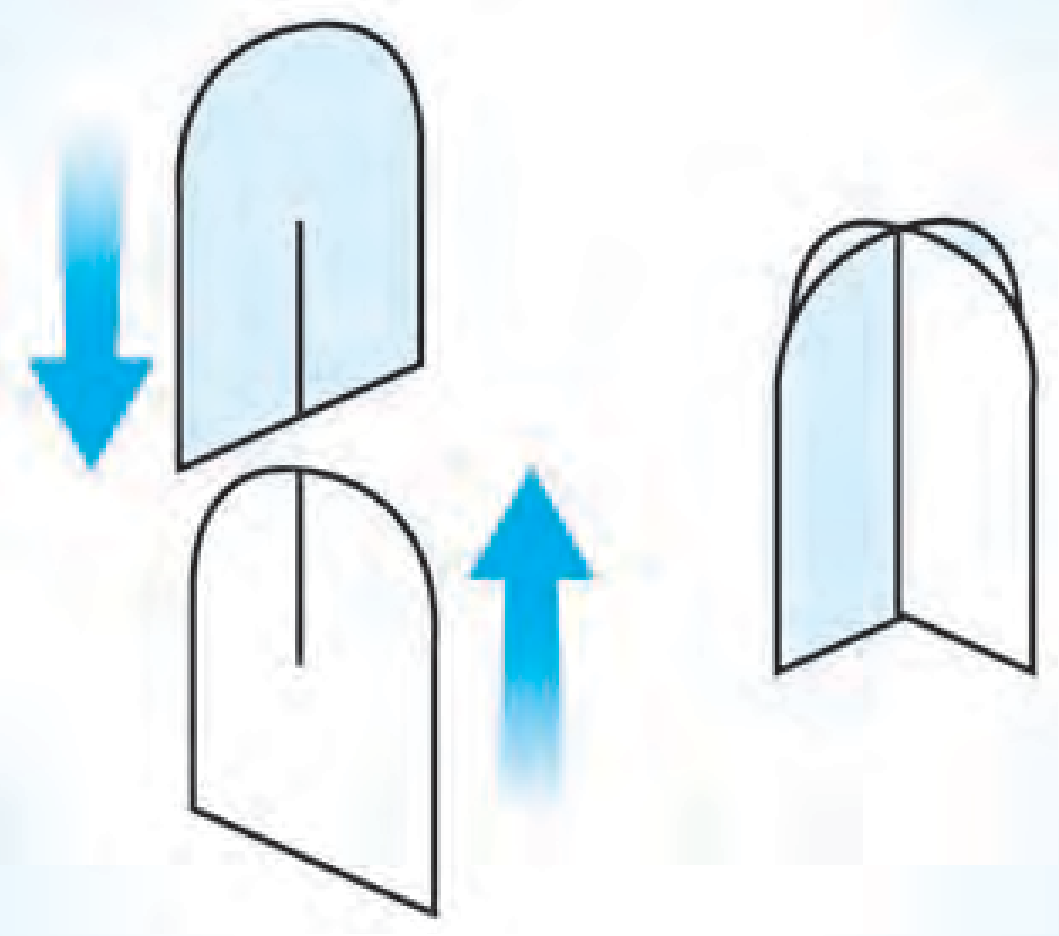
Fichas recortables.



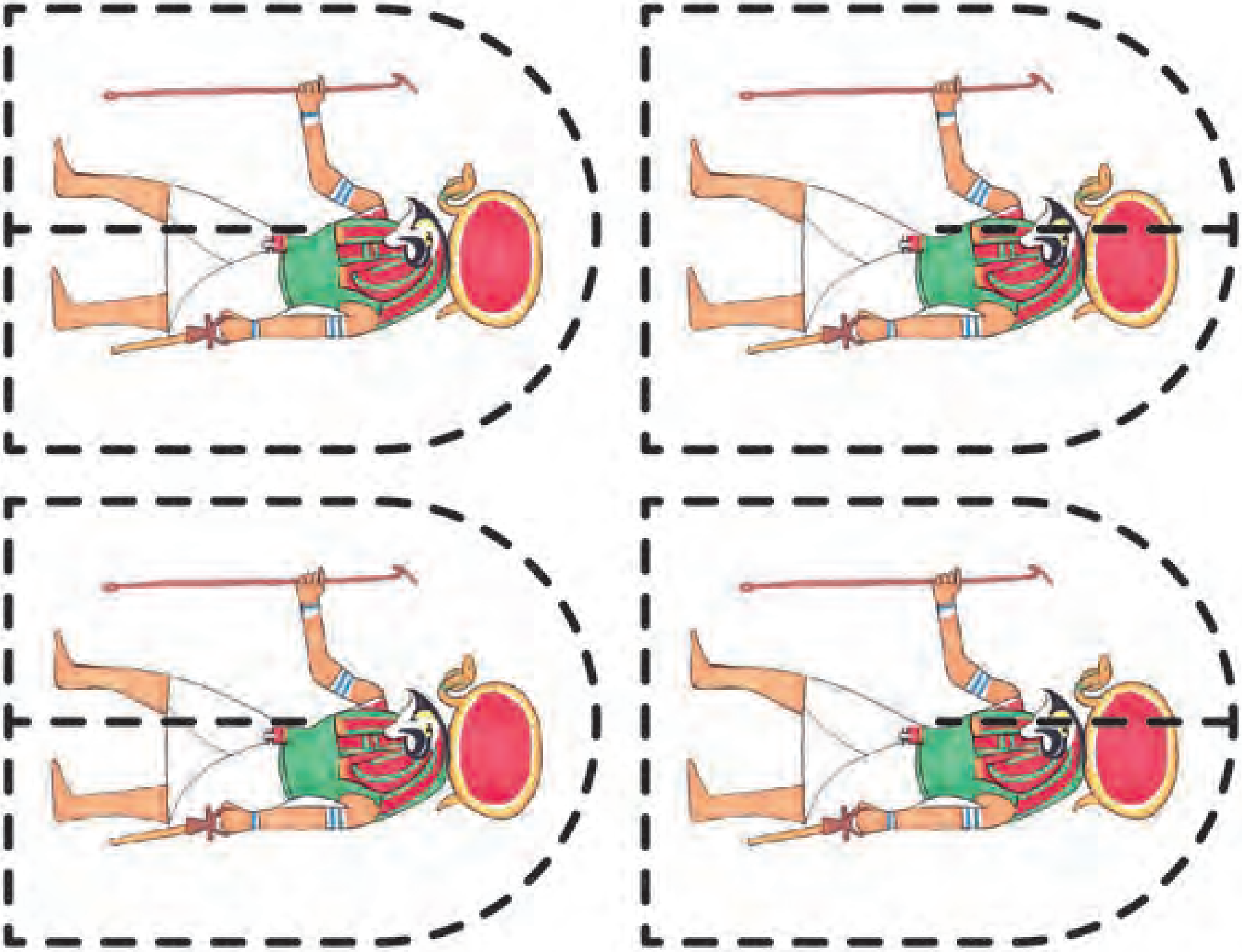
Recorta y une ambas piezas.



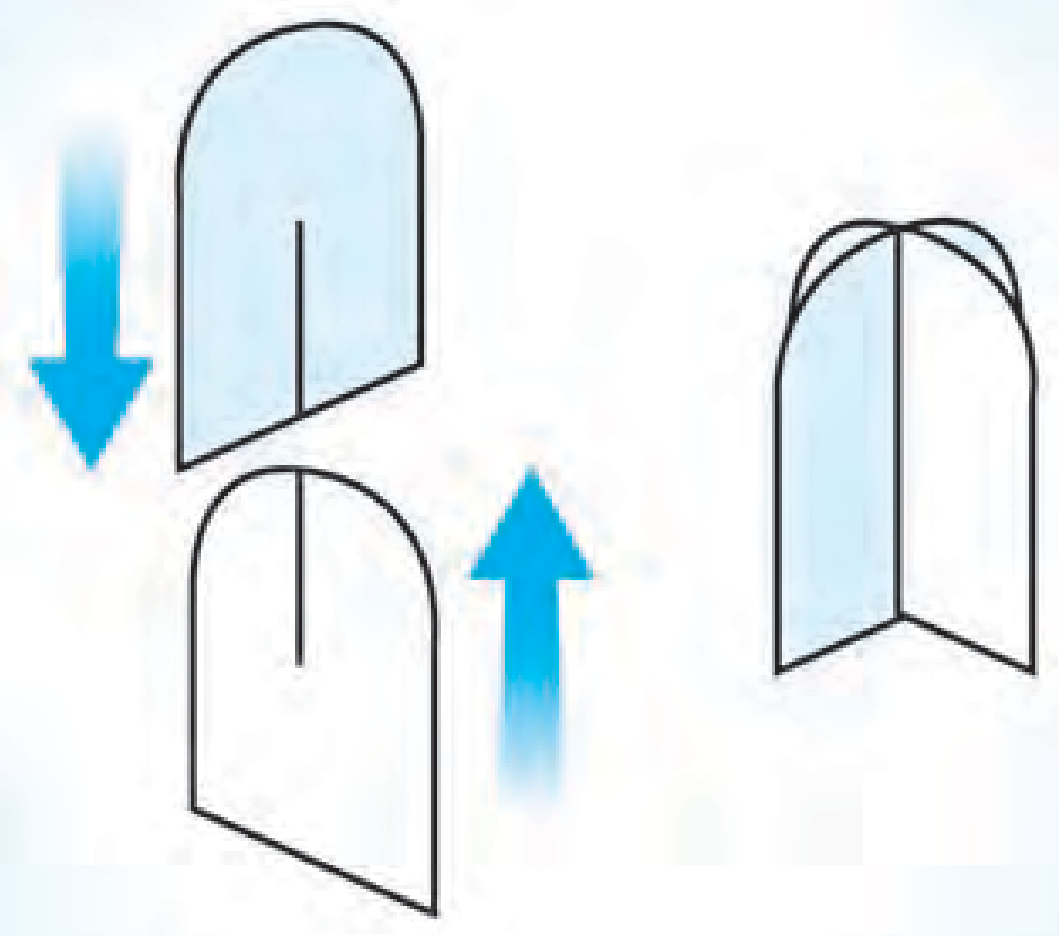
Fichas recortables.



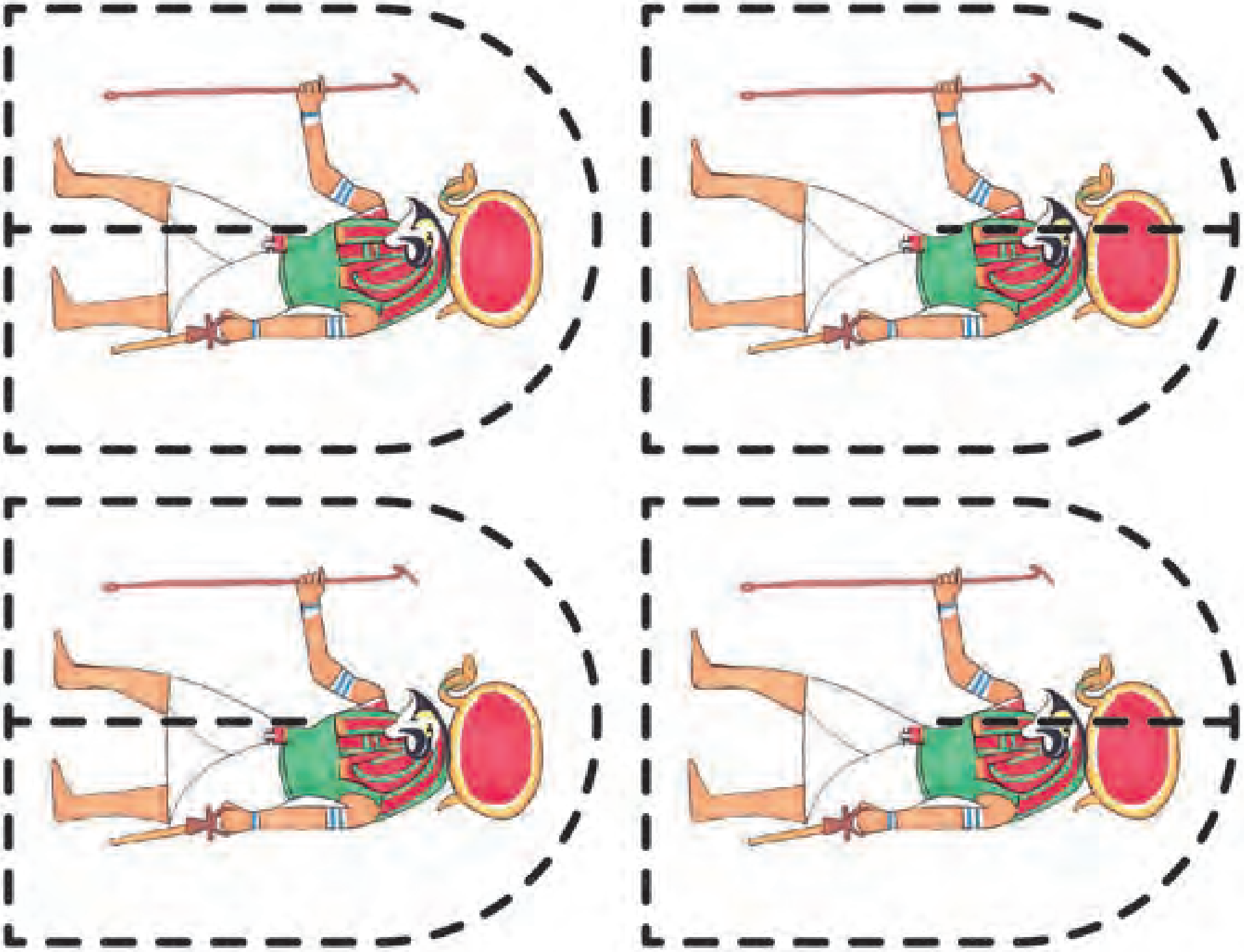
Recorta y une ambas piezas.



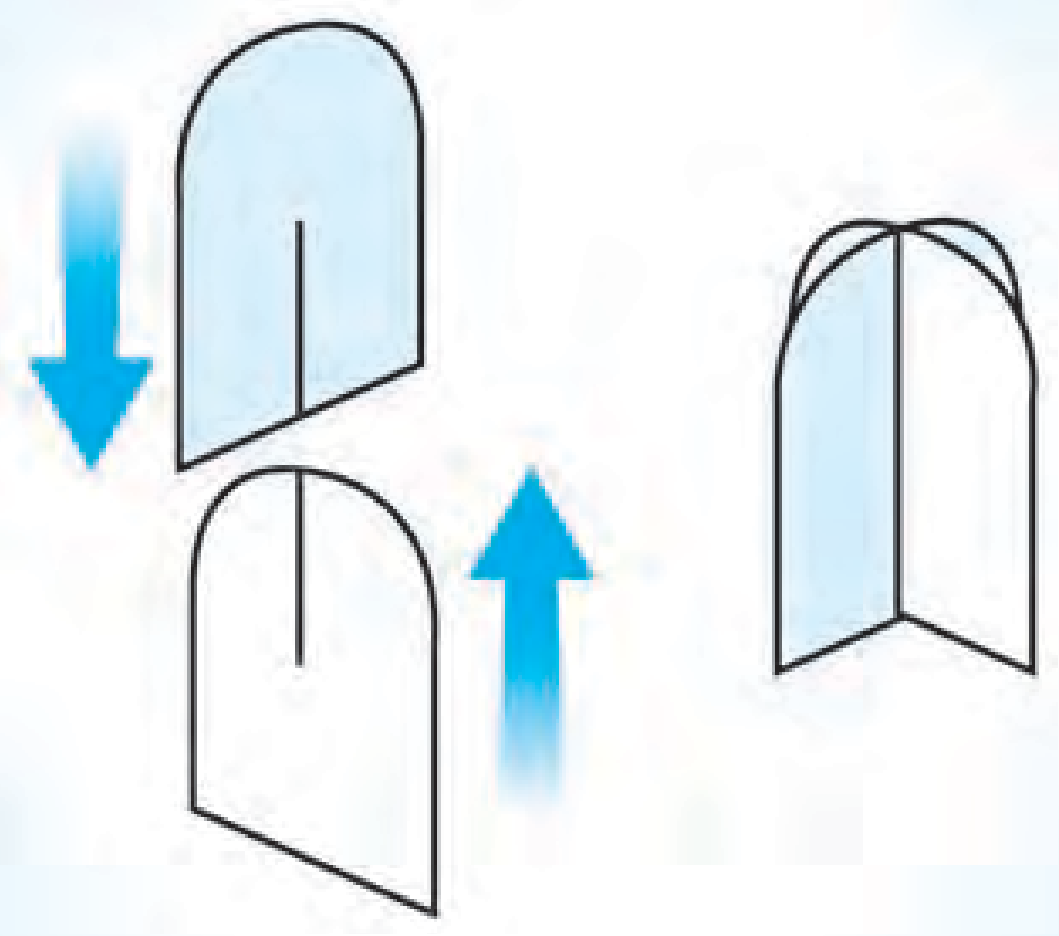
Fichas recortables.



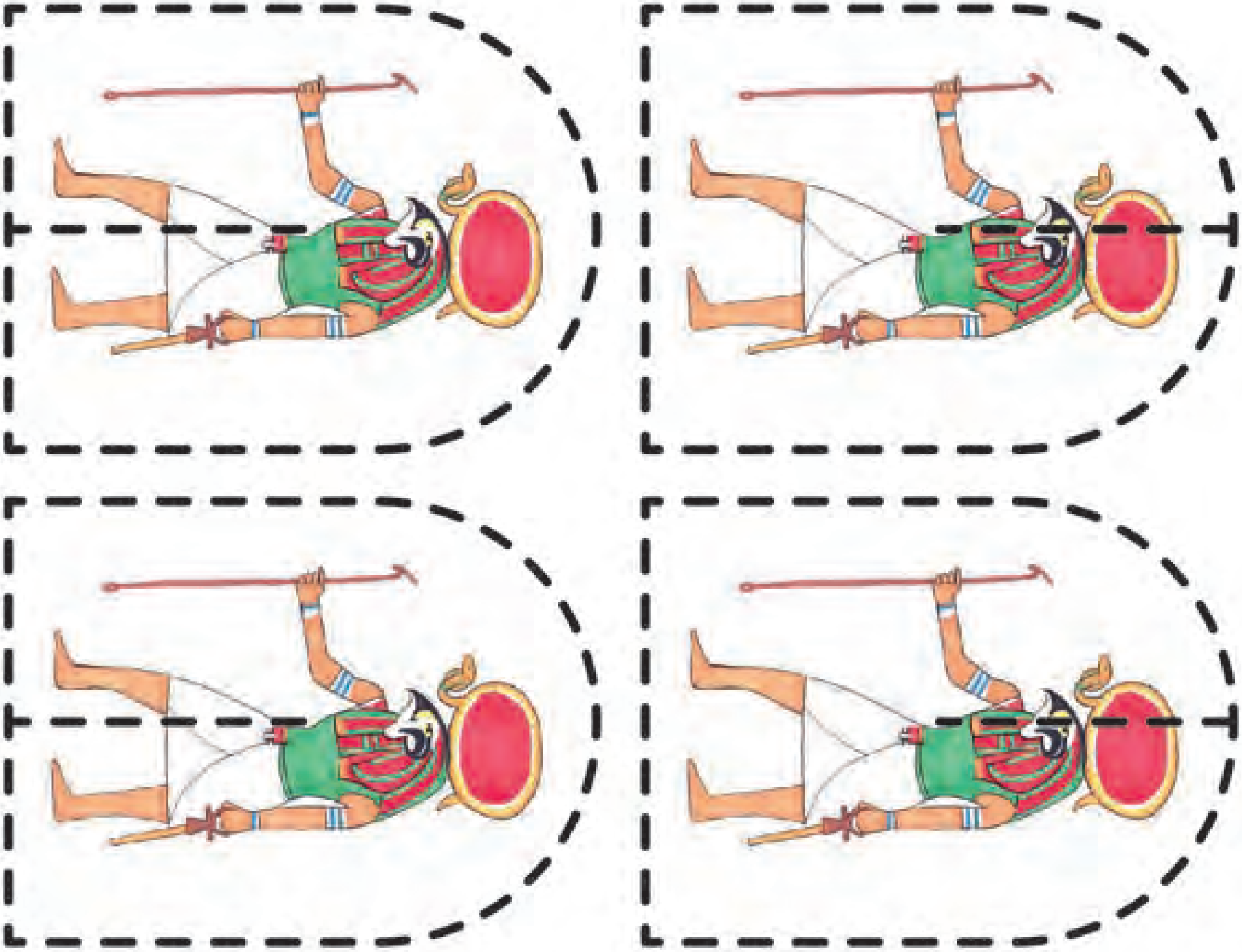
Recorta y une ambas piezas.



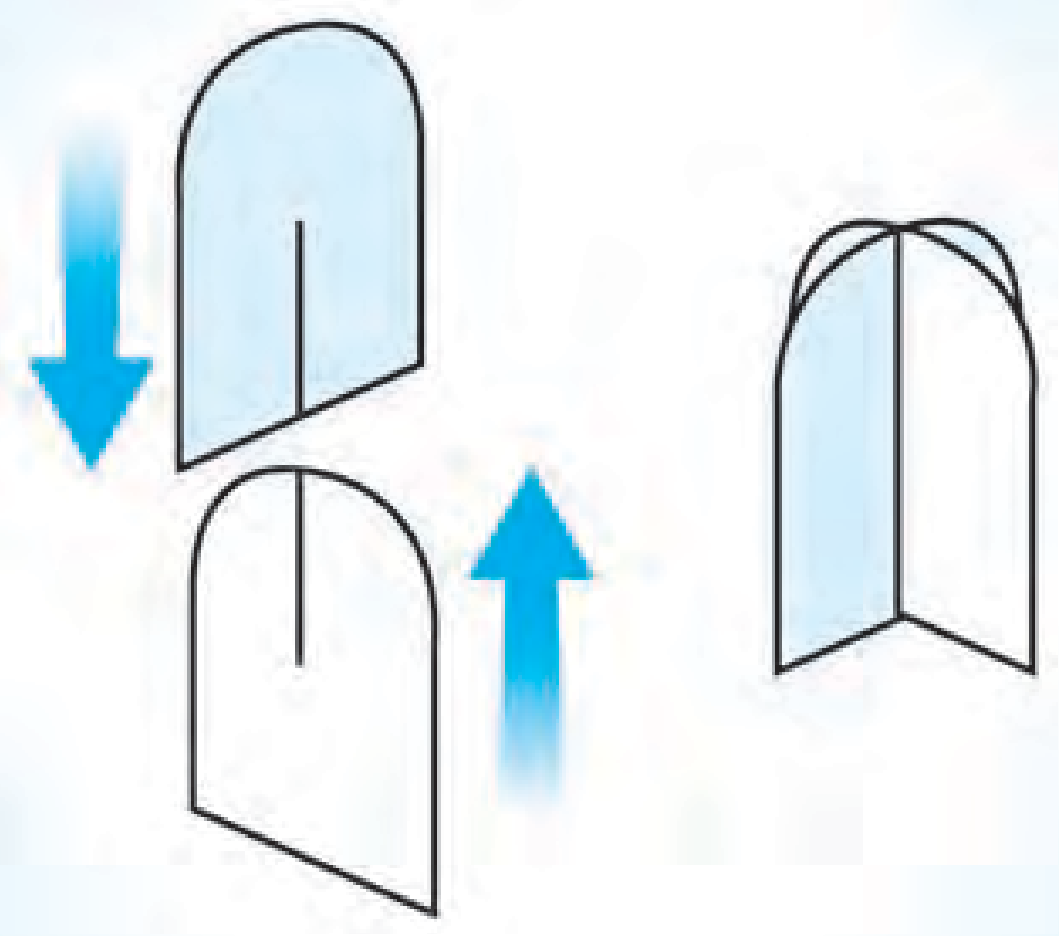
Fichas recortables.



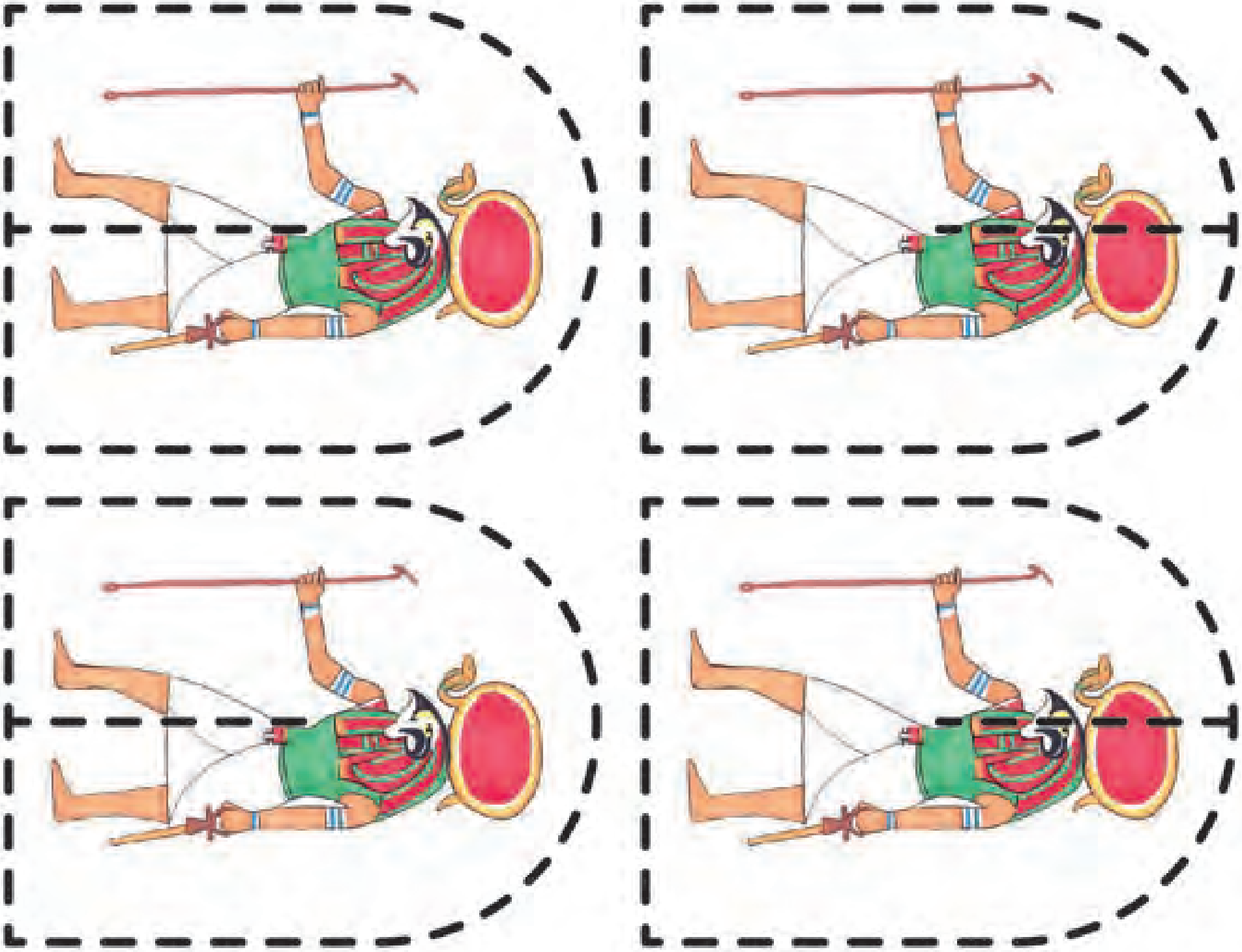
Recorta y une ambas piezas.



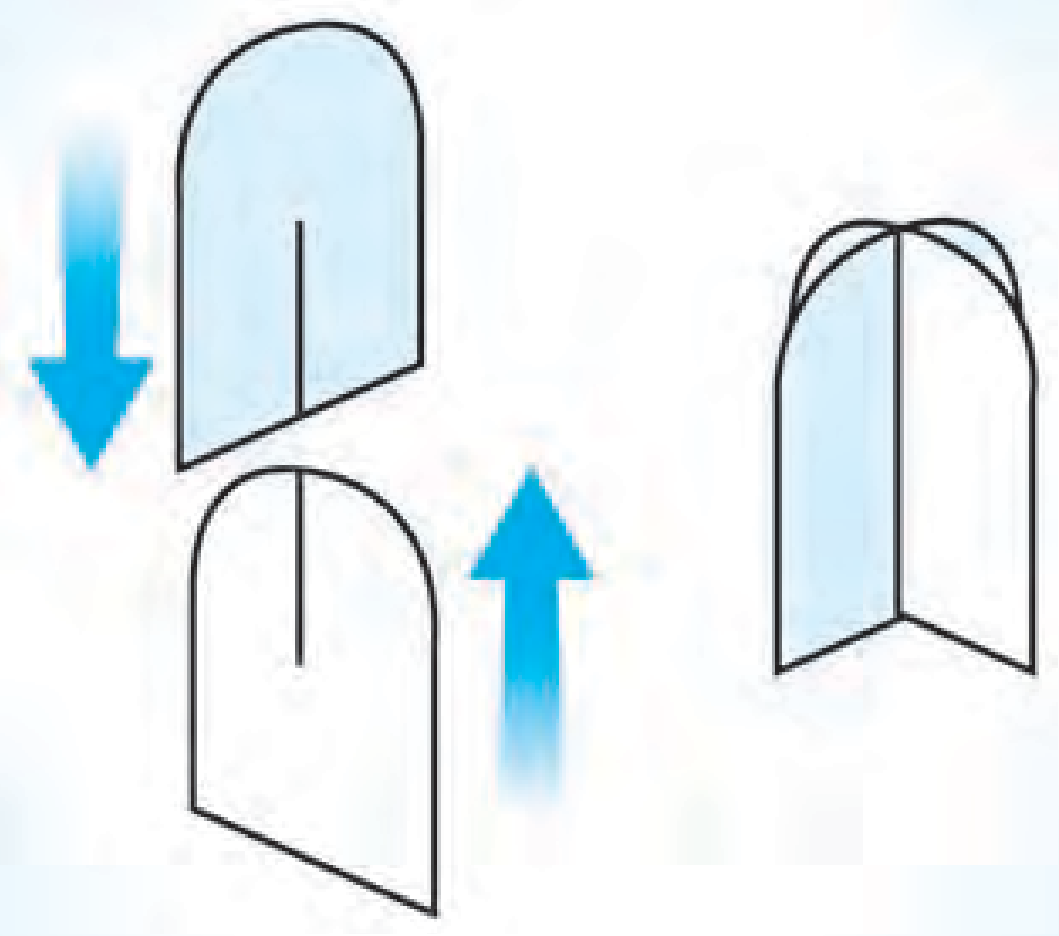
Fichas recortables.



Recorta y une ambas piezas.



Fichas recortables.



Recorta y une ambas piezas.

Inventa y escribe tu propio reto.

Preguntas y desafíos

Inventa y escribe tu propio reto.

Preguntas y desafíos

Inventa y escribe tu propio reto.

Preguntas y desafíos

Inventa y escribe tu propio reto.

Preguntas y desafíos

Inventa y escribe tu propio reto.

Preguntas y desafíos

Inventa y escribe tu propio reto.

Preguntas y desafíos

Inventa y escribe tu propio reto.

Preguntas y desafíos

Inventa y escribe tu propio reto.

Preguntas y desafíos

Inventa y escribe tu propio reto.

Preguntas y desafíos

Inventa y escribe tu propio reto.

Preguntas y desafíos

Inventa y escribe tu propio reto.

Preguntas y desafíos

Inventa y escribe tu propio reto.

Preguntas y desafíos

Inventa y escribe tu propio reto.

Preguntas y desafíos

Inventa y escribe tu propio reto.

Preguntas y desafíos

Inventa y escribe tu propio reto.

Preguntas y desafíos

Inventa y escribe tu propio reto.

Preguntas y desafíos

Inventa y escribe tu propio reto.

Preguntas y desafíos

Inventa y escribe tu propio reto.

Preguntas y desafíos

Inventa y escribe tu propia adivinanza.

A que no me la adivinas

Inventa y escribe tu propia adivinanza.

A que no me la adivinas

Inventa y escribe tu propia adivinanza.

A que no me la adivinas

Inventa y escribe tu propia adivinanza.

A que no me la adivinas

Inventa y escribe tu propia adivinanza.

A que no me la adivinas

Inventa y escribe tu propia adivinanza.

A que no me la adivinas

Inventa y escribe tu propia adivinanza.

A que no me la adivinas

Inventa y escribe tu propia adivinanza.

A que no me la adivinas

Inventa y escribe tu propia adivinanza.

A que no me la adivinas

Inventa y escribe tu propia adivinanza.

A que no me la adivinas

Inventa y escribe tu propia adivinanza.

A que no me la adivinas

Inventa y escribe tu propia adivinanza.

A que no me la adivinas

Inventa y escribe tu propia adivinanza.

A que no me la adivinas

Inventa y escribe tu propia adivinanza.

A que no me la adivinas

Inventa y escribe tu propia adivinanza.

A que no me la adivinas

Inventa y escribe tu propia adivinanza.

A que no me la adivinas

Inventa y escribe tu propia adivinanza.

A que no me la adivinas

Inventa y escribe tu propia adivinanza.

A que no me la adivinas

Inventa y escribe tu propia adivinanza.

A que no me la adivinas

Inventa y escribe tu propia adivinanza.

A que no me la adivinas

Inventa y escribe tu propia adivinanza.

A que no me la adivinas

Inventa y escribe tu propia adivinanza.

A que no me la adivinas

Inventa y escribe tu propia adivinanza.

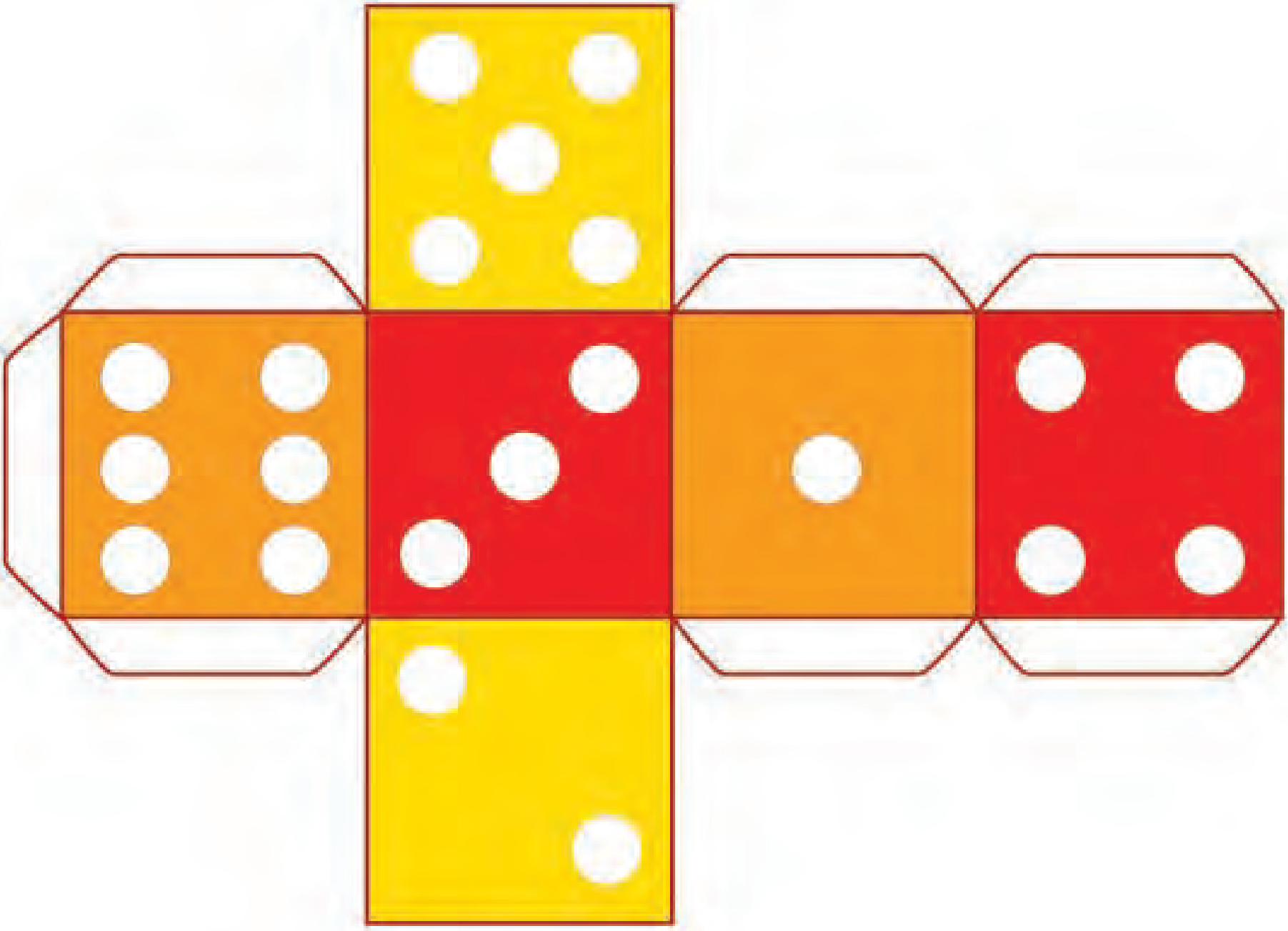
A que no me la adivinas

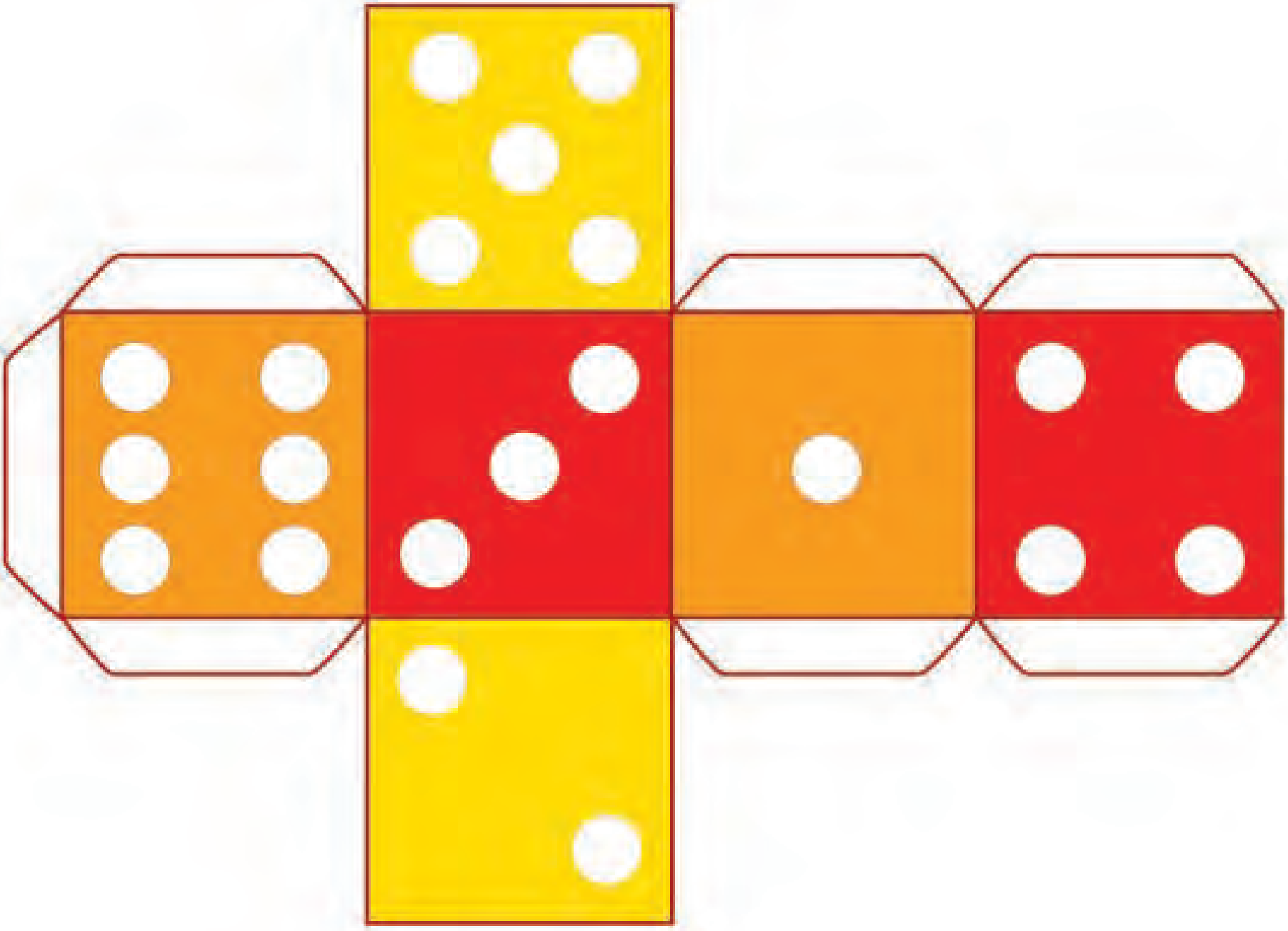
Inventa y escribe tu propia adivinanza.

A que no me la adivinas

Inventa y escribe tu propia adivinanza.

A que no me la adivinas





La cultura hindú

Los antiguos hindúes pensaban que la Tierra era plana como un plato y estaba sostenida por cuatro elefantes y una tortuga gigante que nadaba en un océano inmenso.

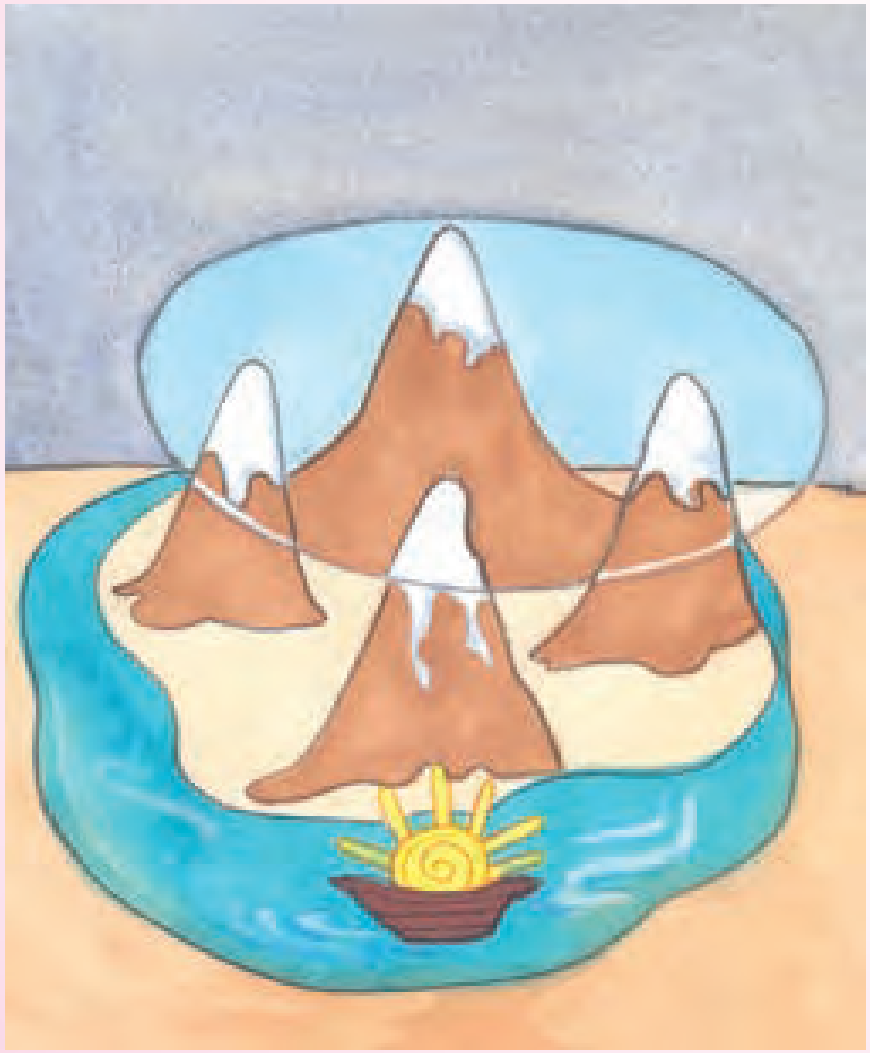
Conociendo más sobre el Universo

La cultura maya

Los ***maaya*** (mayas) decían que la Tierra era plana y por encima de ella se encontraba el cielo que era sostenidapor cuatro dioses, o ***bacabes***, en cada una de sus esquinas.

Conociendo más sobre el Universo

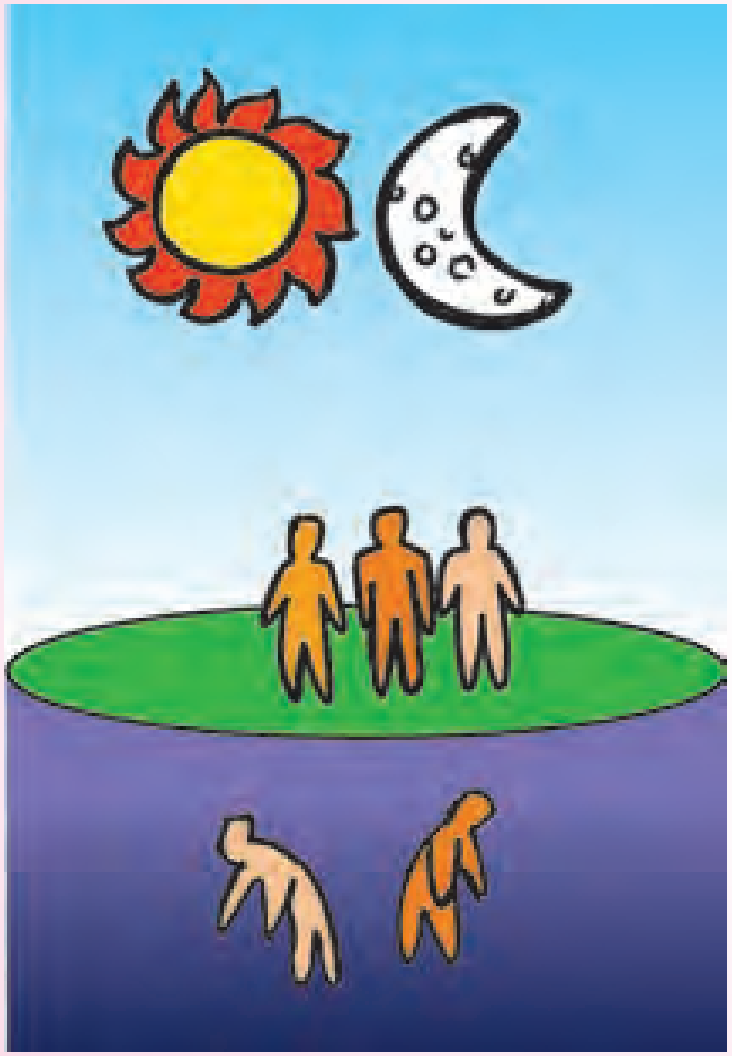
La cultura egipcia



Los egipcios decían que la Tierra era plana como un disco y era sostenida por cuatro montañas, rodeadas por un río en el que se trasladaba todas las mañanas y tardes, el Sol en canoa hacia el cielo.

Conociendo más sobre el Universo

La cultural tojol-ab'al



Los ***tojol-ab'al*** (tojolabales) del estado de Chiapas, México, pensaban que el Universo estaba ***integrado*** por tres niveles: el ***Satk'inal*** (cielo) habitado por los señores, el Sol y la Luna, el ***Lumk'inal*** (espacios terrestre) habitado por la humanidad, y el ***K'ik'nal*** (inframundo) por el Pukuj (gran hombre).

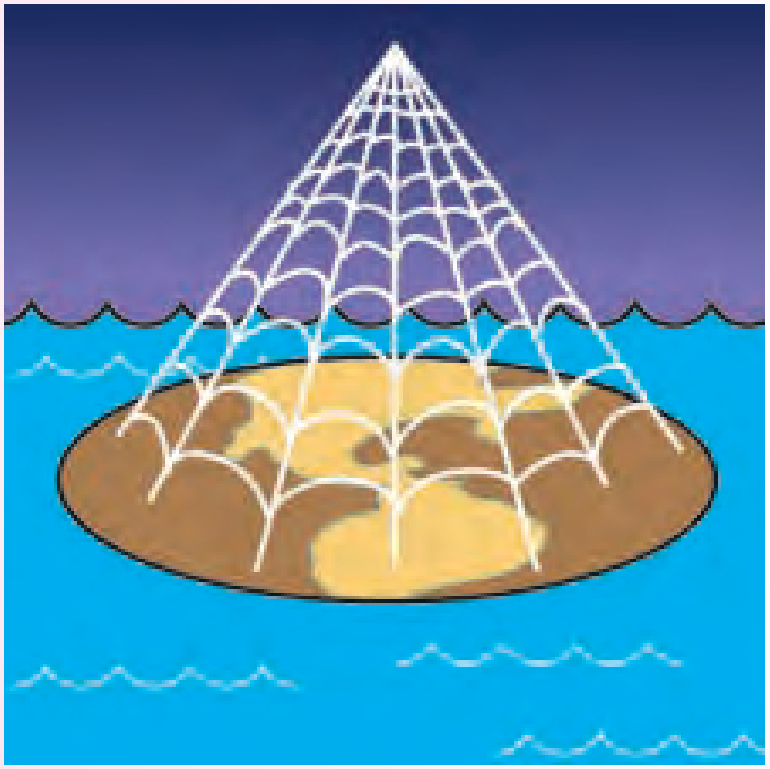
Conociendo más sobre el Universo

Cultura griega

Los griegos contaban que la Tierra era cargada por un joven dios llamado Atlas, condenado por el dios "Zeus, el padre de todos los dioses".

Conociendo más sobre el Universo

La cultura Kickapoo



En la cultura ***kickapoo*** (kikapú) del estado de Coahuila, México, se pensaba que la Tierra era plana y flotaba sobre el agua, sostenida por una telaraña que había sido tejida por una tarántula ,que envió el creador ***Kitzihaiata*** (el gran fuego).

Conociendo más sobre el Universo

La cultura china

Los chinos consideraban que el Universo era como un huevo gigante, que, flotaba sobre un océano y la Tierra redonda en el centro del universo como la yema del huevo.

Conociendo más sobre el Universo

La cultura mexica

Los ***mexicas*** (nahuas) del estado de Puebla, México, consideraban que la Tierra era plana y estaba entre el cielo —donde está el Sol, la Luna y las estrellas—, y el inframundo, siempre húmedo y oscuro.

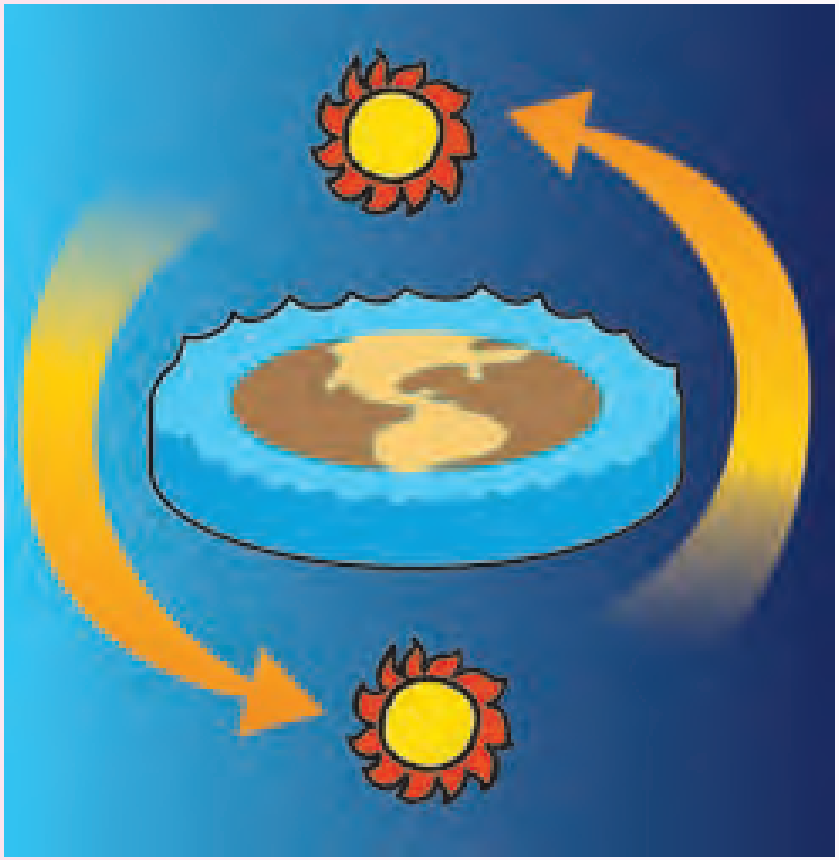
Conociendo más sobre el Universo

La cultura *selkman*

Los ***selknam*** del país de Chile decían que la Tierra era plana y que el cielo estaba dividido en cuatro partes: Norte, Este, Oeste y Sur. En el cielo del Norte, habitaba el dios de la lluvia; en el del Este, se había originado todo; en el cielo del Oeste, vivían los chamanes del Sol; y en el del Sur, vivía la Luna.

Conociendo más sobre el Universo

La cultura *tsuni*



En la cultura ***tsuni*** (zoque) del estado de Chiapas, México, se decía que la Tierra era plana y estaba rodeada por mar y que el Sol pasaba por encima y por debajo de la tierra: cuando era de día pasaba por encima y cuando era de noche pasaba por debajo.

Conociendo más sobre el Universo

La cultura *maidu* del estado de California en Estados Unidos

Las personas de la cultura ***maidu***, dicen que un gran hombre creó el mundo y a todos los seres vivos; creen que el relámpago es el gran hombre que baja del cielo, derribando los árboles con sus brazos en llamas.

Conociendo más sobre el Universo

La cultura *ko´lew* (kiliwa) de Baja California, México

Para la cultura ***ko´lew***,el Señor Coyote-Gente-Luna fue quien creó el mundo cuando todo era de noche. Con su piel hizo una bolsa de cuero rojo y dentro de ella puso todo lo que hoy existe: el cielo, la tierra, las estrellas, los hombres y los animales.

Conociendo más sobre el Universo

La cultura *boshongo*

En la cultura ***boshongo*** de África se dice que al principio sólo existía oscuridad y en ella habitaba ***Bumba*** —el dios creador blanco, porque nunca había visto la luz del Sol—quien creó el Universo expulsándolo de su boca; después la Luna y por último los animales.

Conociendo más sobre el Universo

La cultura *yoko t´an* (chontal) de Oaxaca, México

En un inicio “El Gran Espíritu” creó la Luna, el Sol, las estrellas, el agua, el fuego y el aire. La Tierra ardió por mucho tiempo en una bola de humo, hasta que se apagó por las lluvias fuertes. Después el aire y el Sol secaron la superficie y generaron el nacimiento de plantas, animales y los seres humanos.

Conociendo más sobre el Universo

La cultura china

En un principio no había nada, sólo un caos, que se fusionó en un huevo cósmico en el que existía ***el yin y el yang***; de ahí, salió ***Pangu***, un gigante que creó el mundo. Del yin creó la Tierra y del yang salió el cielo. ***Pangu*** murió y de su cuerpo emergieron los astros, la lluvia, los bosques, los diamantes y los seres vivos.

Conociendo más sobre el Universo

La cultura *wixárika* (huichol) de Nayarit, México

Se dice que en el inicio del tiempo no había más luz que de la Luna. Los primeros hombres se reunieron para que ésta les enviara a su único hijo quien fue arrojado al fuego y resucitó. Después corrió debajo de la Tierra y cinco días después apareció el Sol y los animales nocturnos huyeron a las cuevas y lugares oscuros para ocultarse de él.

Conociendo más sobre el Universo

La antigua cultura griega

Primero apareció el Caos, en él se encontraban mezclados los elementos en una masa irregular, después surgió Gea —Tierra—, Tártaro —el mundo subterráneo— y Eros —el amor—, como principio universal de la vida. Gea creó a Urano —el cielo, para que la envolviera de estrellas—, las montañas y el mar.

Conociendo más sobre el Universo

La cultura *mexica*, México

El Universo se ha creado cinco veces y ha pasado por cinco soles: ***4 atl*** (agua), ***4 ocelotl*** (tigre), ***4 quiyahuitl*** (lluvia) y ***4 ecatl*** (viento), el quinto sol es ***4 ollin*** (movimiento), que es en el que se vive.Es el Sol que ilumina el cielo, se dice que éste será destruido por terremotos y hambre.

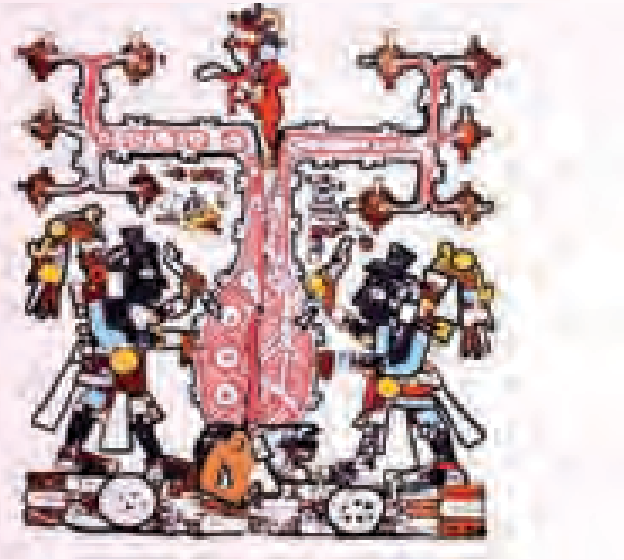
Conociendo más sobre el Universo

La antigua cultura australiana

En el tiempo de los sueños, en la época de ***Tjukurpa***, sólo había una vida en la tierra: una masa embrionaria en el que se encontraban seres inacabados pertenecientes a animales y vegetales. De la nada surgió el Ser Supremo quien creó al ser humano y todas las cosas que viven en la Tierra.

Conociendo más sobre el Universo

La cultura *tu'un savi* (mixtecos) de Oaxaca



La humanidad fue creada por dos sacerdotes-guerreros, que con sus cinceles partieron el tronco de la Madre Ceiba del vallen sagrado de ***Yutsa Tohon***. De Madre Divina y el Padre Divino, considerados como la pareja original.

Conociendo más sobre el Universo

La cultura *mexicana* (nahua) del estado de Morelos, México

Cuentan los nahuas que el cielo y la tierra se crearon del cuerpo de una diosa partida a la mitad; sus dos partes quedaron separadas, una sobre otra, formando el cielo, sostenido por cuatro dioses, y la tierra, representada como un plato circular rodeado por aguas marinas

Conociendo más sobre el Universo

¿Quién creó el mundo según la cultura *ko´lew*?

¡Responde y avanza 3 casillas!

Preguntas y desafíos

¿Qué dice la teoría de Big Bang sobre el origen del Universo?

¡Responde y avanza 2 casillas!

Preguntas y desafíos

¿Por cuántos niveles estaba integrado el Universo según la cultural *tojol-ab'al* del estado de Chiapas?

¡Responde y avanza 3 casillas!

Preguntas y desafíos

¿Cuáles son los relatos de tu cultura sobre el origen del Universo?

¡Responde y avanza 3 casillas!

Preguntas y desafíos

¿Se puede escuchar el sonido en el espacio?

¡Responde y avanza 3 casillas!

Preguntas y desafíos

¿Qué edad tiene la Tierra, según la ciencia?

¡Responde y avanza 2 casillas!

Preguntas y desafíos

¿Cuántos planetas existen en nuestro sistema solar?

¡Responde y avanza 2 casillas!

Preguntas y desafíos

¿Qué tan grande es el Universo?

¡Responde y avanza 1 casilla!

Preguntas y desafíos

¿Qué edad tiene el Universo?

¡Responde y avanza 2 casillas!

Preguntas y desafíos

¿Cómo creían los chinos que era el Universo?

¡Responde y avanza 2 casillas!

Preguntas y desafíos

¡Canta una canción!

Canta frente a los demás jugadores la canción que más te gusta y avanza 1 casilla.

Preguntas y desafíos

¡Brinca en un pie!

Da seis brincos sobre uno de tus pies y avanza 1 casilla.

Preguntas y desafíos

¡Da cuatro vueltas con los ojos cerrados!

Avanza 2 casillas.

Preguntas y desafíos

¡Baila al ritmo que te guste!

Baila frente a los demás jugadores y avanza 2 casillas.

Preguntas y desafíos

¡A que no se la saben!
Di una adivinanza a los demás y si no te la responden,
avanza 2 casillas.

¡Hazla en tu lengua indígena!

Preguntas y desafíos

¡Sonidos y gestos!

Salta como lo hacen las ranas y avanza 2 casillas.

Preguntas y desafíos

¡Corre lo más rápido que puedas!

Corre y trae contigo algún objeto de color verde para avanzar 1 casilla.

Preguntas y desafíos

¡Recita una poesía!

Recita una poesía en tu lengua indígena y avanza 3 casillas.

Preguntas y desafíos

¡Salta con ambos pies!

Da diez saltos con ambos pies y avanza 2 casillas.

Preguntas y desafíos

¿De qué color es el caballo blanco de Javier?

Blanco.


A que no
me la
adivinas

Hay 135 peces en el río y se ahogan 5.

¿Cuántos quedan?

135 porque los peces no se ahogan bajo el agua.


A que no
me la
adivinas

¿Qué meses del año tienen 28 días?

Los doce meses del año.


A que no
me la
adivinas

Un gallo sube a un cerro y pone un huevo. Si el viento corre de este a oeste, ¿hacía que dirección caerá el huevo?

Hacía ninguna dirección porque los gallos no ponen huevos.


A que no
me la
adivinas

¿Cuál es el hijo de tu madre que no es tu hermano?

¡Tú!


A que no
me la
adivinas

¿Por qué el perro cruzó la calle?

Para llegar al otro lado.


A que no
me la
adivinas

Keeme ikpaatl keeme sakaatl, waan amo tikpuchina iika malakaatl In tssontle.

Náhuatl (mexicano)
del estado de Tlaxcala.

Si a lo alto del cerro vas, mucha hierba encontrarás.

El cabello.


A que no
me la
adivinas

Maaske maas tikaanasneki xweel tikaanas.

Tlaseew aahlo

Náhuatl (mexicano)
del estado de Guerrero.

Por más que quieras y trates, nunca la podrás tocar, aunque siempre en la luz te va a acompañar.

La sombra


A que no
me la
adivinas

Na’at le ba’ala paalen: Jump’éel u joolil, ka’ap’éel u jópk’olil.

Eex

Maaya (maya) del estado de Yucatán

Adivina: Dos son sus salidas, sólo una entrada

El calzón


A que no
me la
adivinas

Tahtool asilis’:
¡Ma titahtolasikaan! Makwiil iikniwan,
seehsee’pa iitokaa inochi momakiitskihtokeh.

Mahpiili

Náhuatl (mexicano)
del estado de Veracruz.

Cinco hermanos, muchos hombres, todos de la mano.

Los dedos de la mano


A que no
me la
adivinas

Jp’ej no’ox ch’al vuk’ch’oj ssat.

Jolol

Bats’il k’op (tseltal)
del estado de Chiapas.

Adivina, adivinanza: siete agujeros, una sola calabaza.

La cabeza


A que no
me la
adivinas

Ja’ssat li spate:
Ja’spat li ssate

Hamaca

Bats’il k’op (tseltal)
del estado de Chiapas

¡No te quemes la mente! ¡Su frente es su espalda! ¡Su espalda es su frente!

La hamaca


A que no
me la
adivinas

¿Con qué piensas, que pica el alacrán?

Con la cabeza piensas


A que no
me la
adivinas

¿Cuál es aquél animal que en la mañana anda en cuatro patas, al medio día en dos y por la tarde en tres?

El ser humano


A que no
me la
adivinas

A que te trabas…

Un burro comía berros y el perro se los robó, el burro lanzó un rebuzno y el perro al barro cayó.


A que no
me la
adivinas

A que te trabas…

Cuando cuentes cuentos,
cuenta cuántos cuentos cuentas.

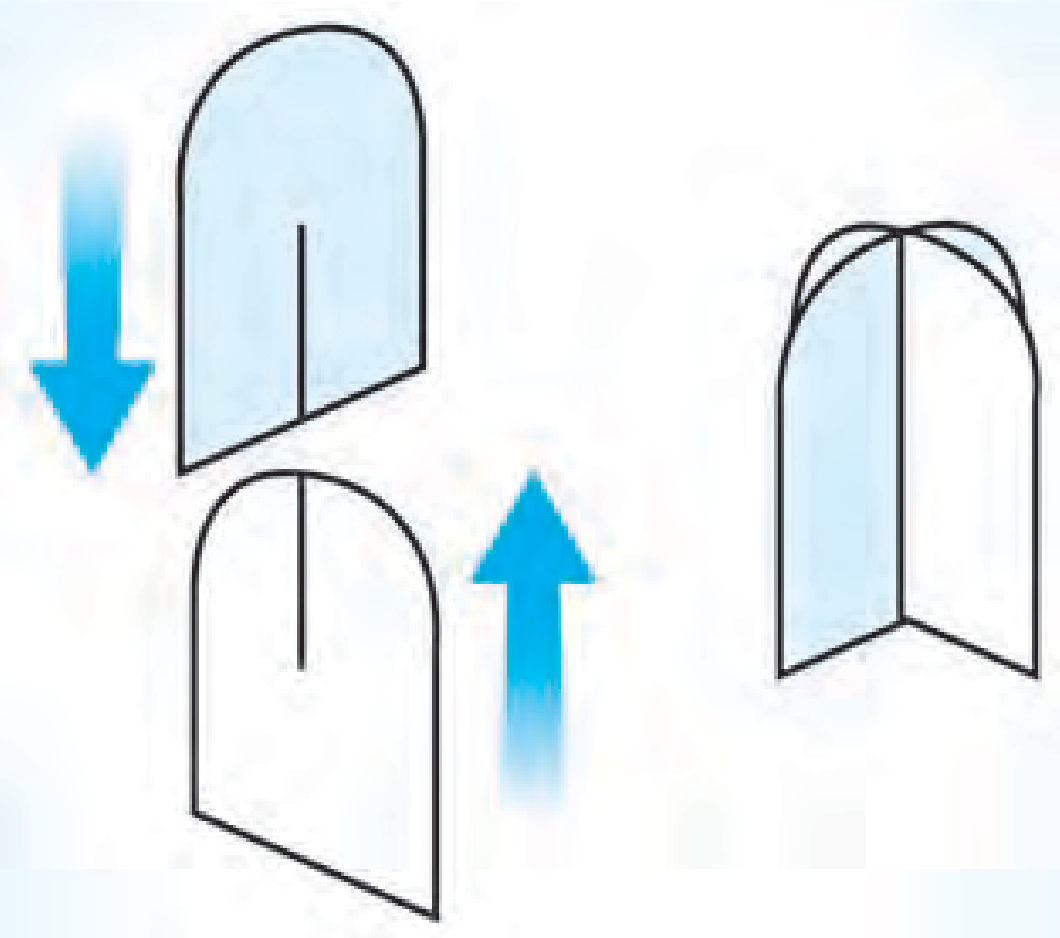

A que no
me la
adivinas

A que te trabas…

¿Usted no nada nada?
Sí, pero no traje traje,
aunque mire cómo como.

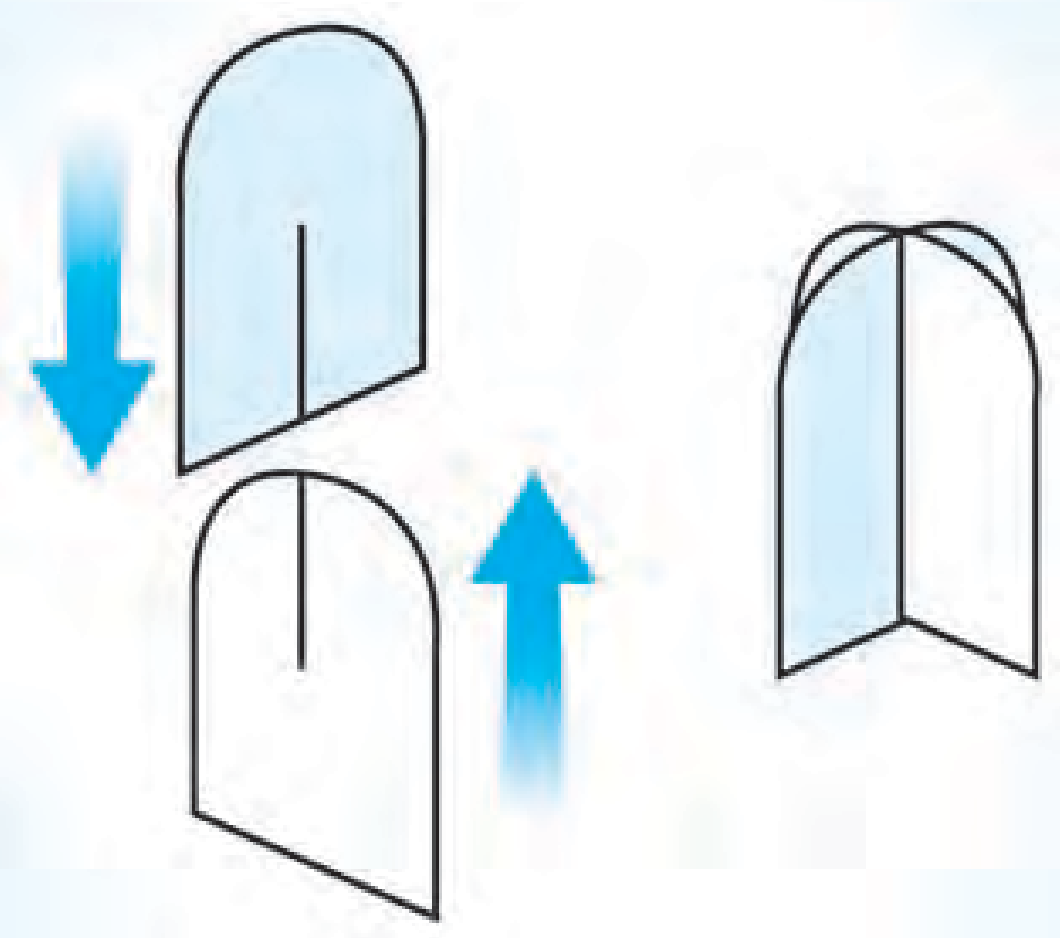

A que no
me la
adivinas

Fichas recortables.



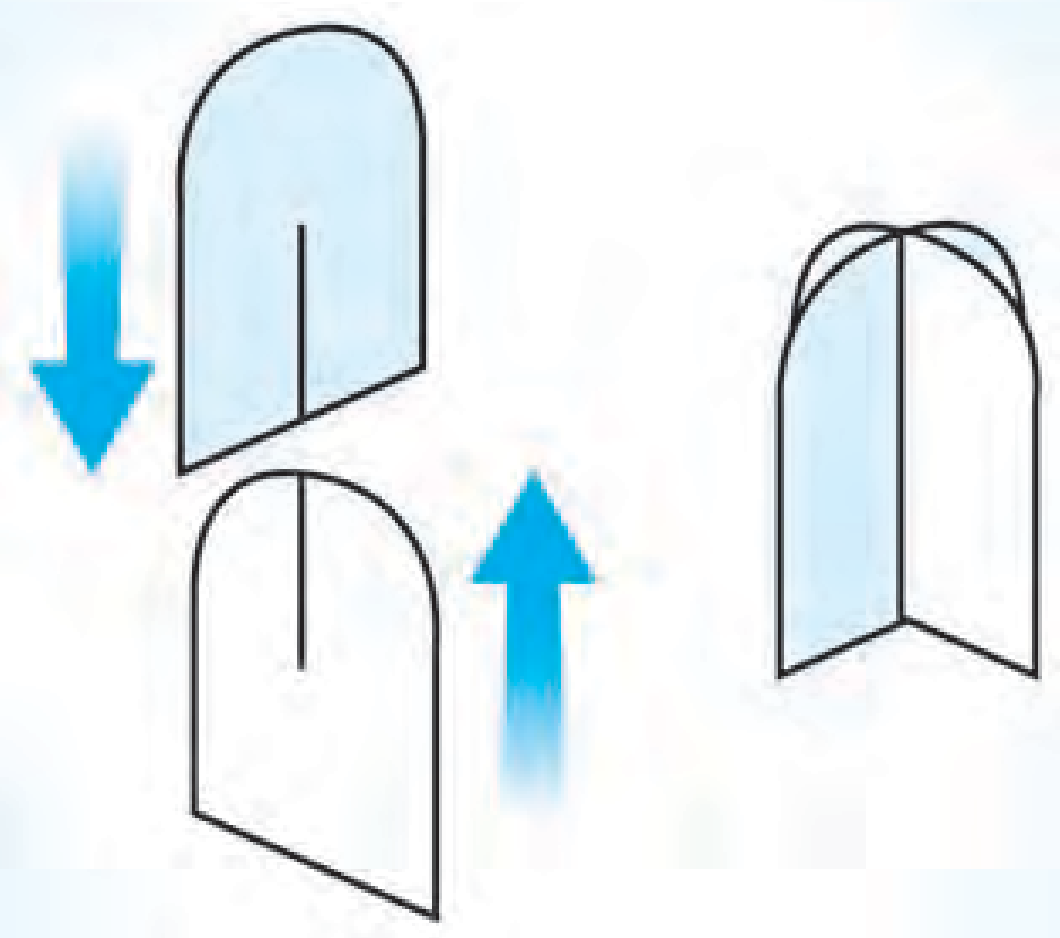
Recorta y une ambas piezas.

Fichas recortables.



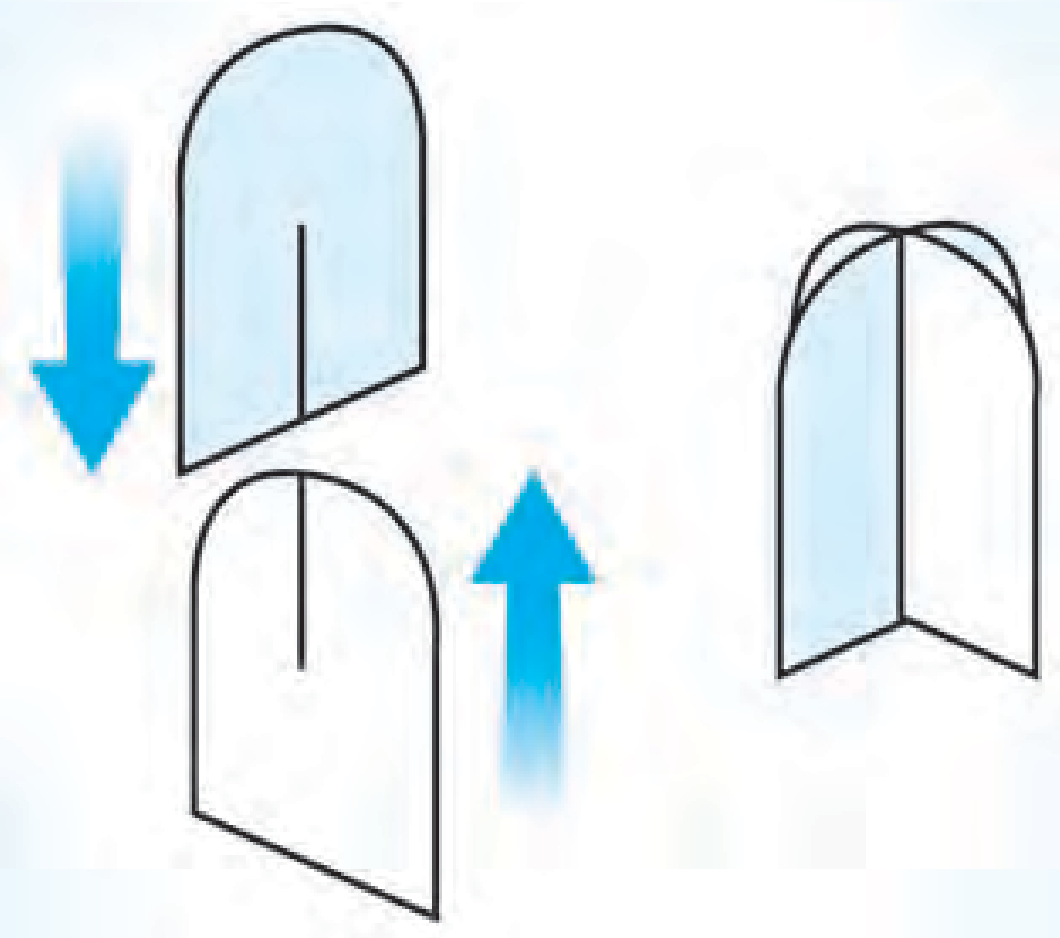
Recorta y une ambas piezas.

Fichas recortables.



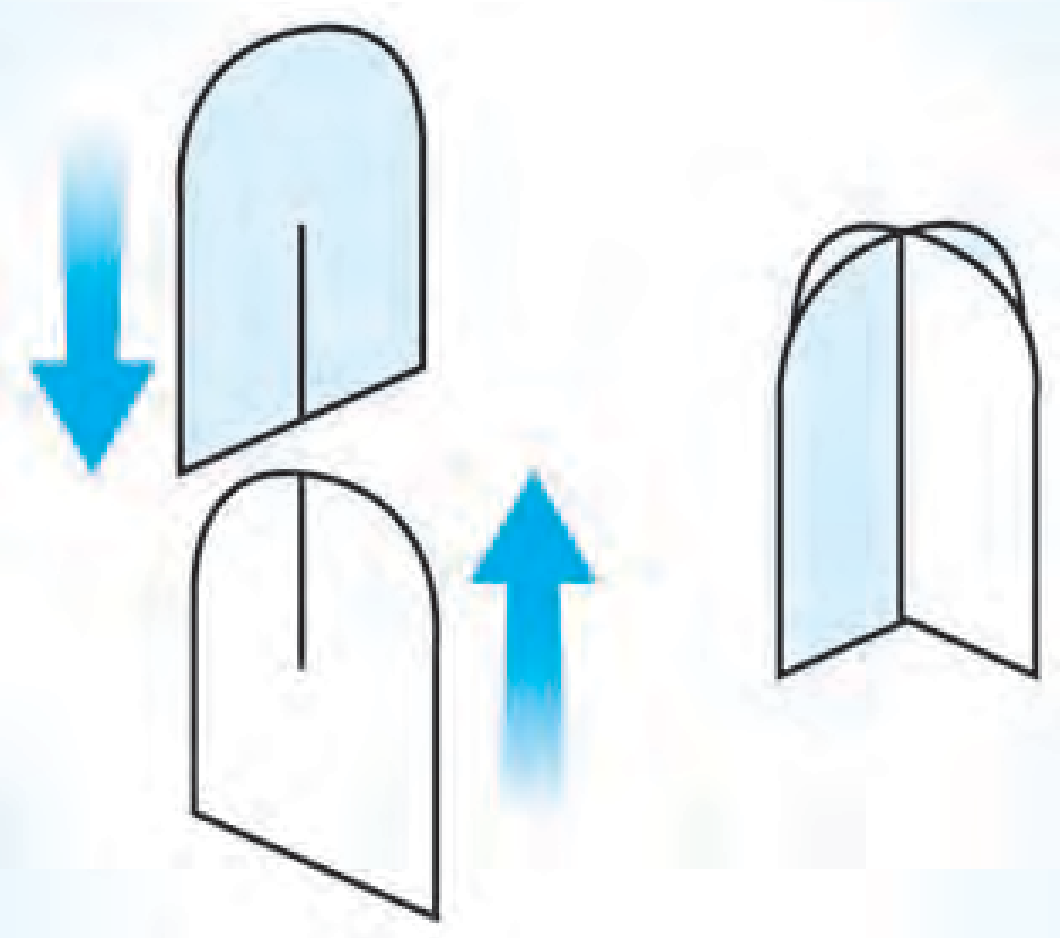
Recorta y une ambas piezas.

Fichas recortables.



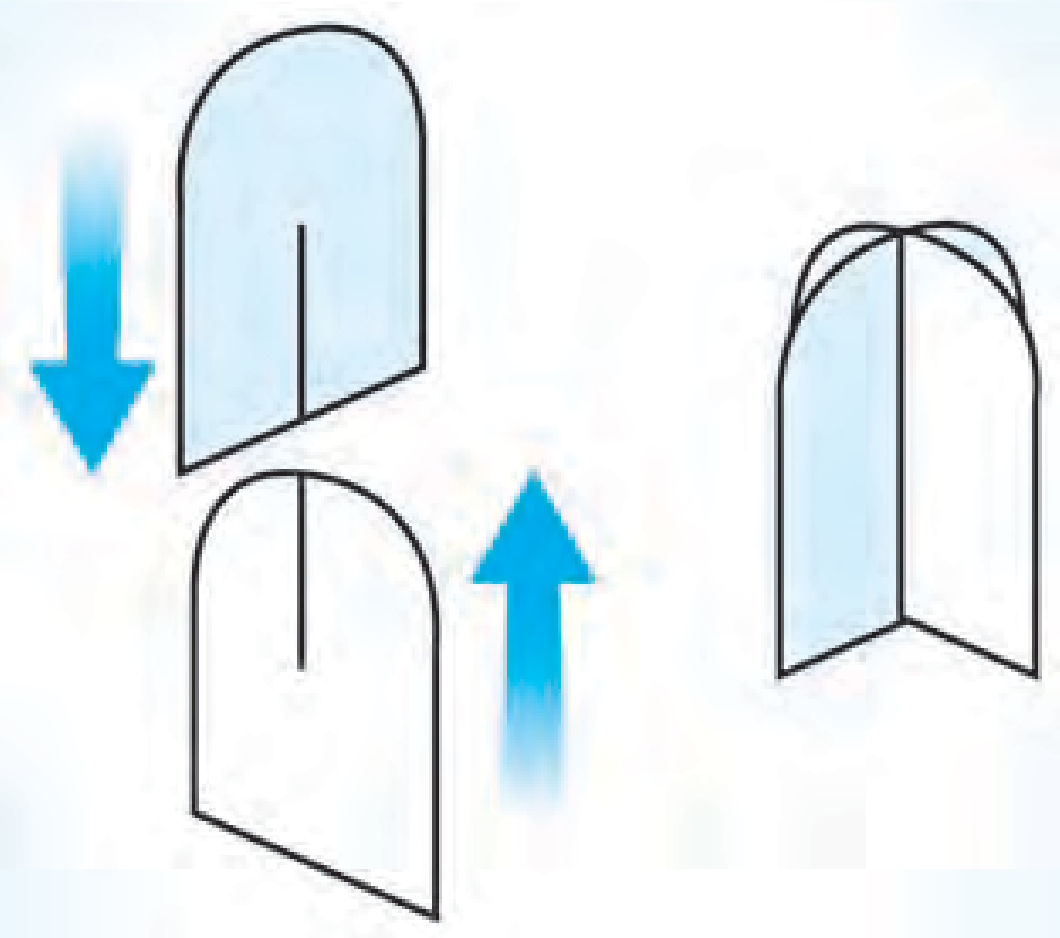
Recorta y une ambas piezas.

Fichas recortables.



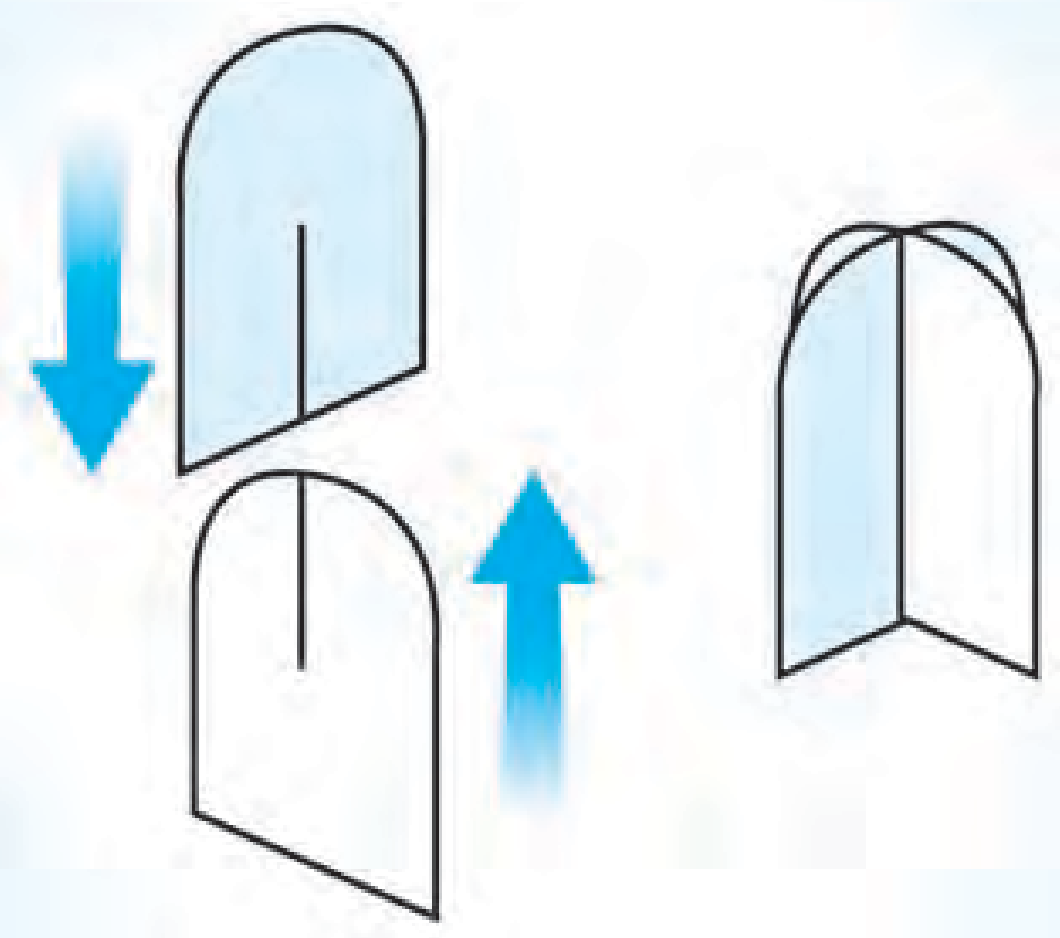
Recorta y une ambas piezas.

Fichas recortables.



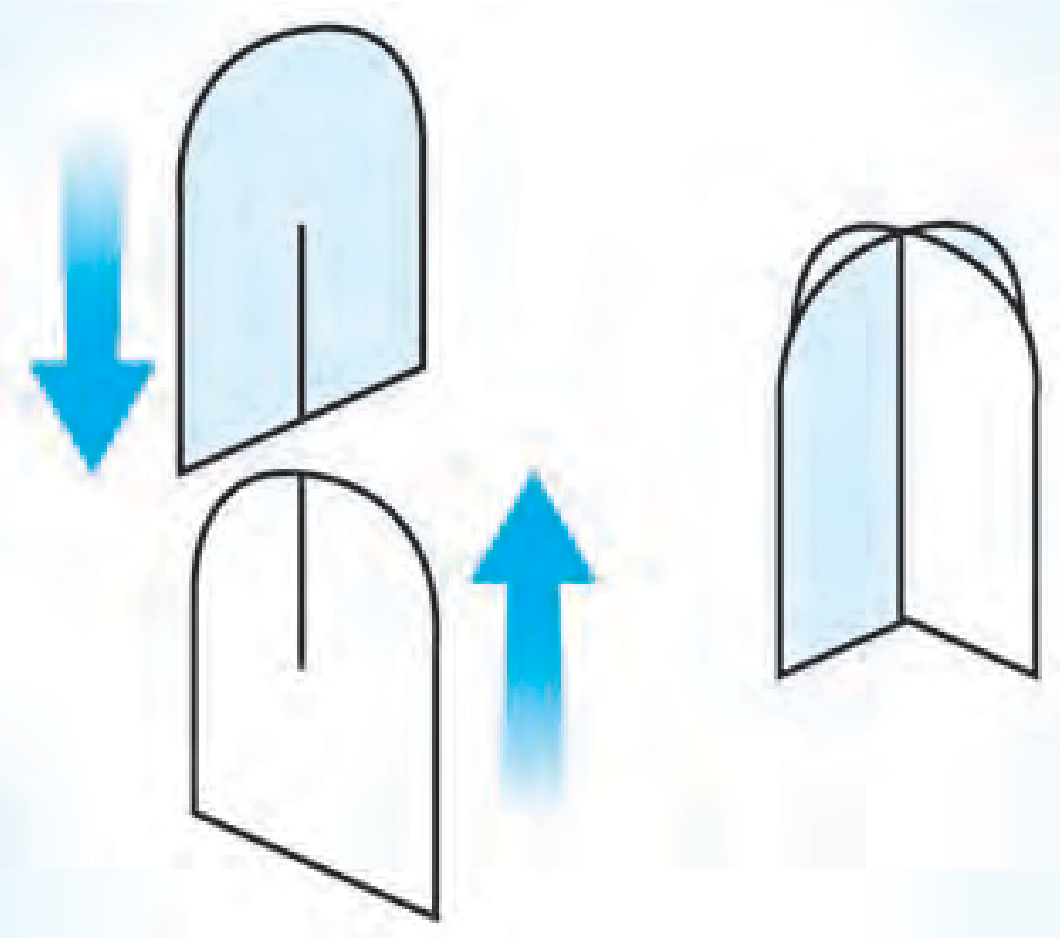
Recorta y une ambas piezas.

Fichas recortables.



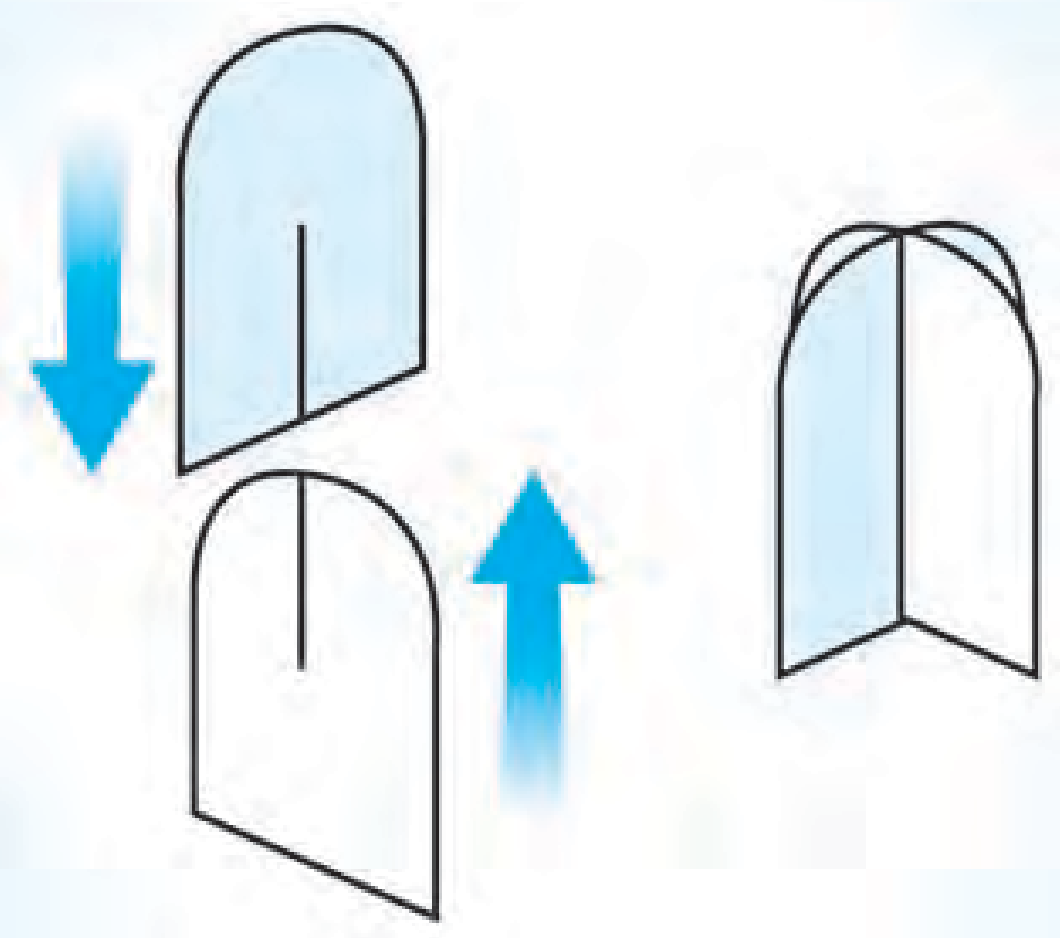
Recorta y une ambas piezas.

Fichas recortables.



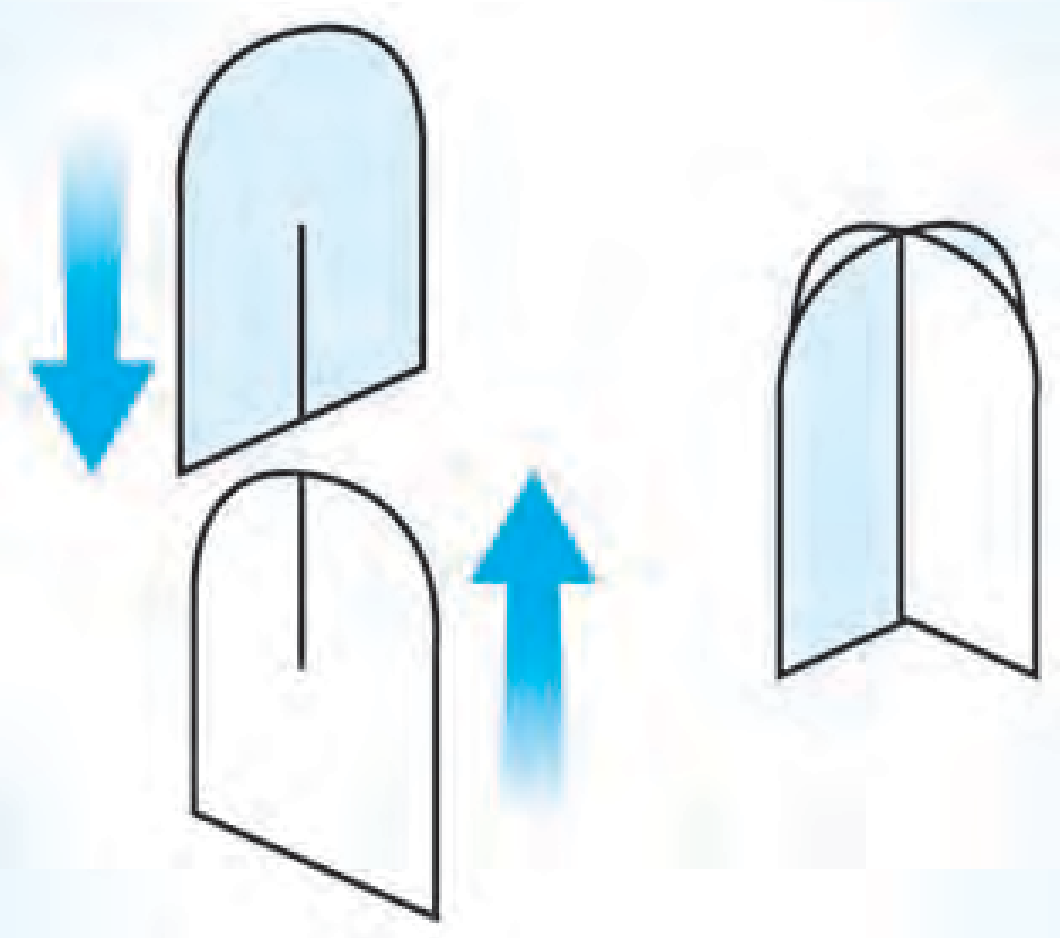
Recorta y une ambas piezas.

Fichas recortables.



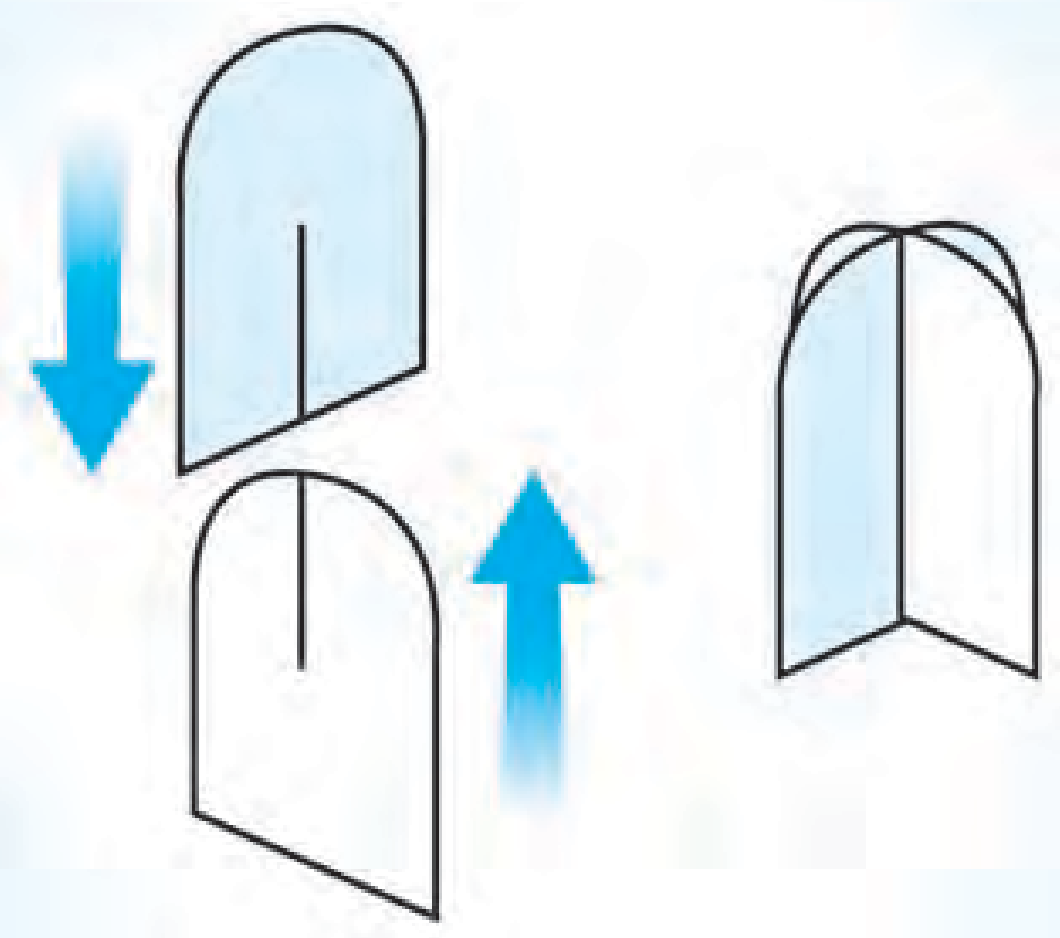
Recorta y une ambas piezas.

Fichas recortables.



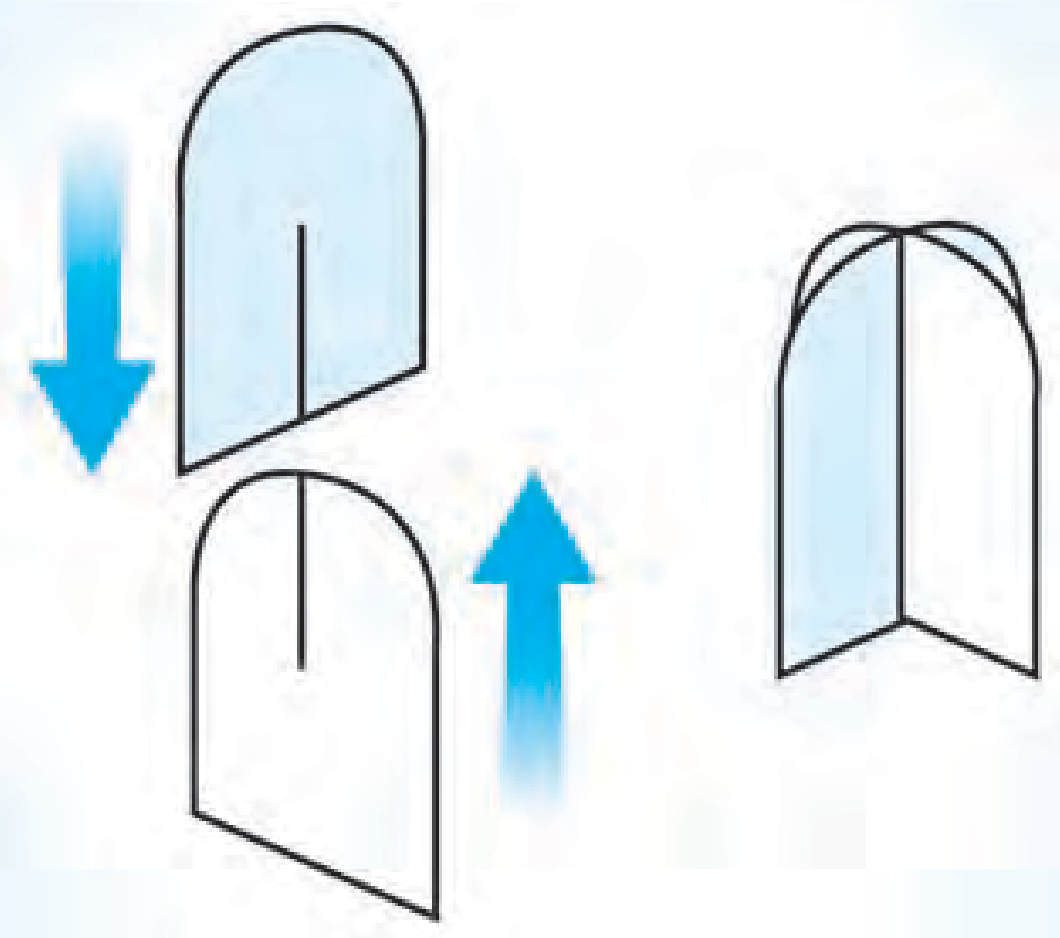
Recorta y une ambas piezas.

Fichas recortables.

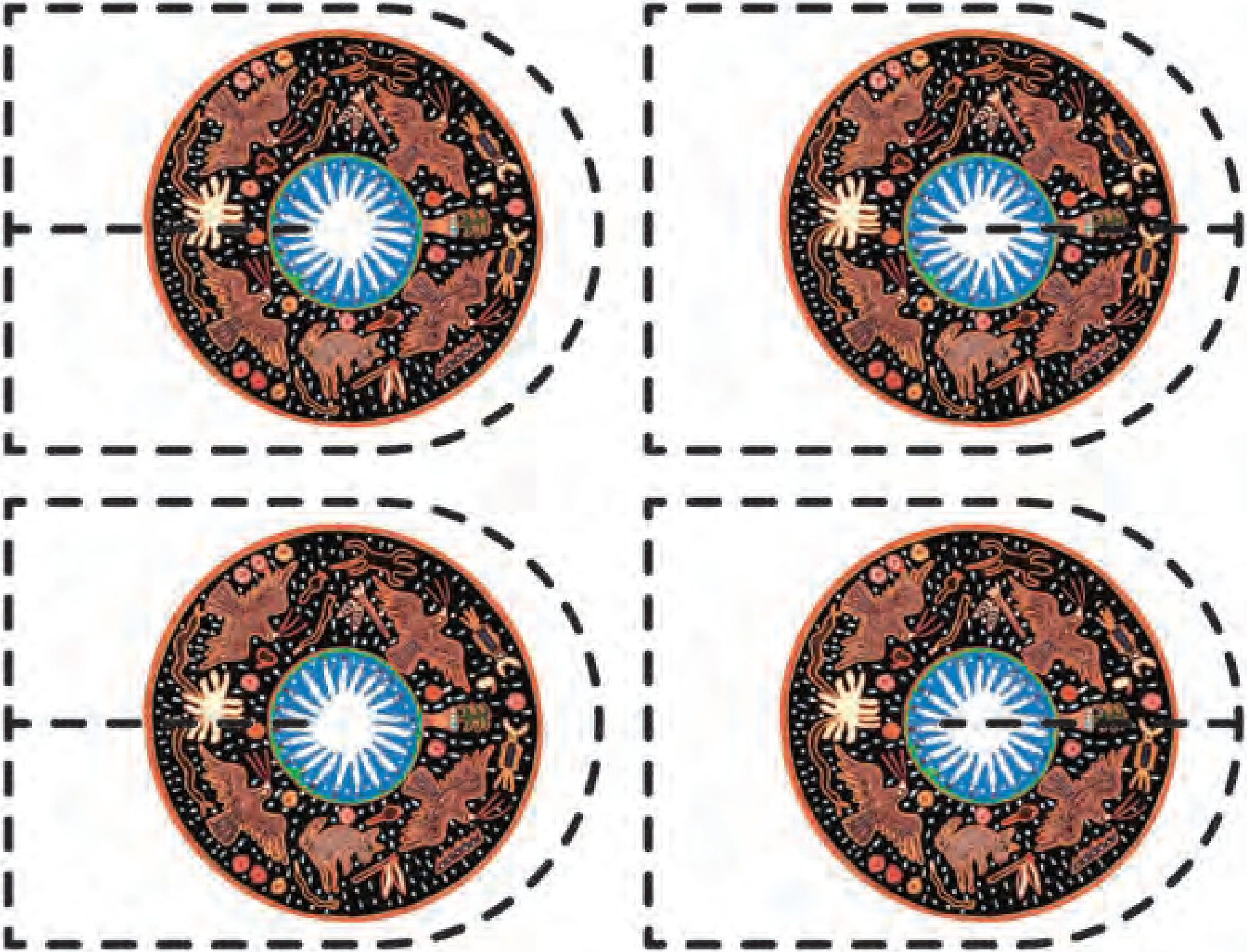


Recorta y une ambas piezas.

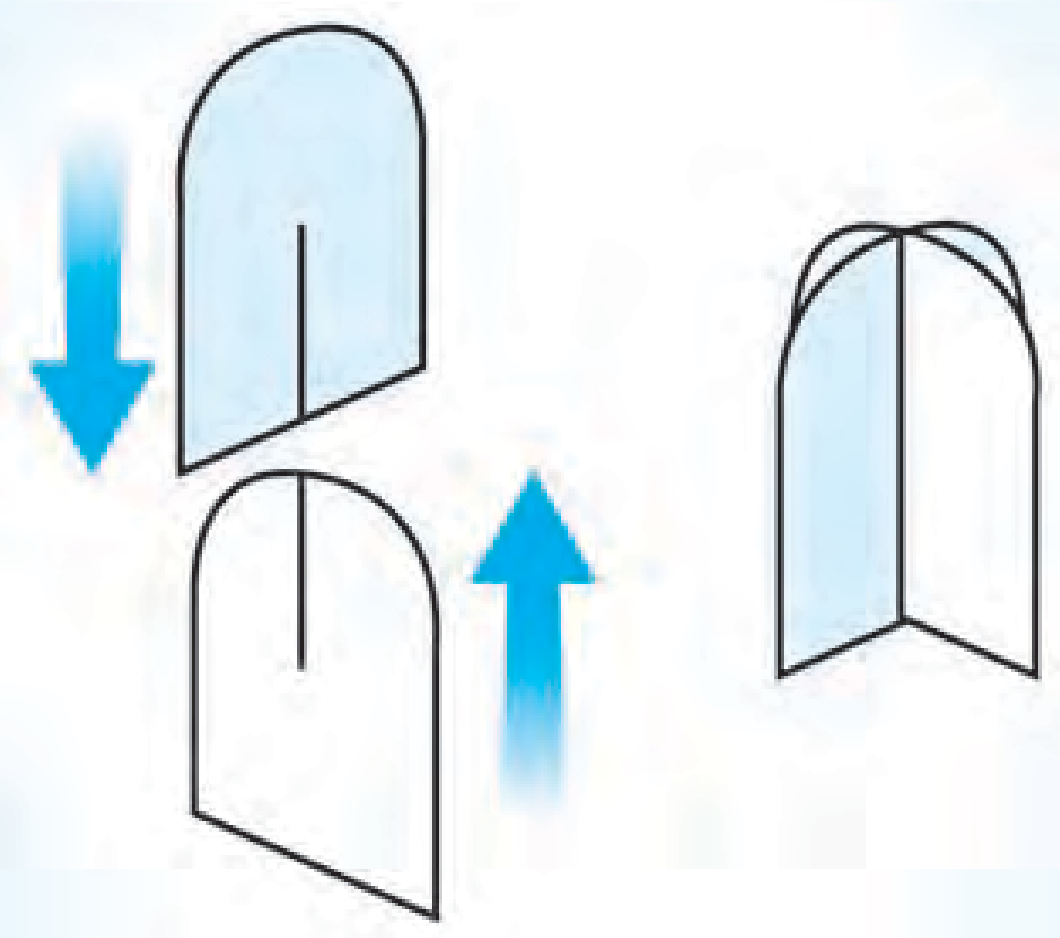
Fichas recortables.



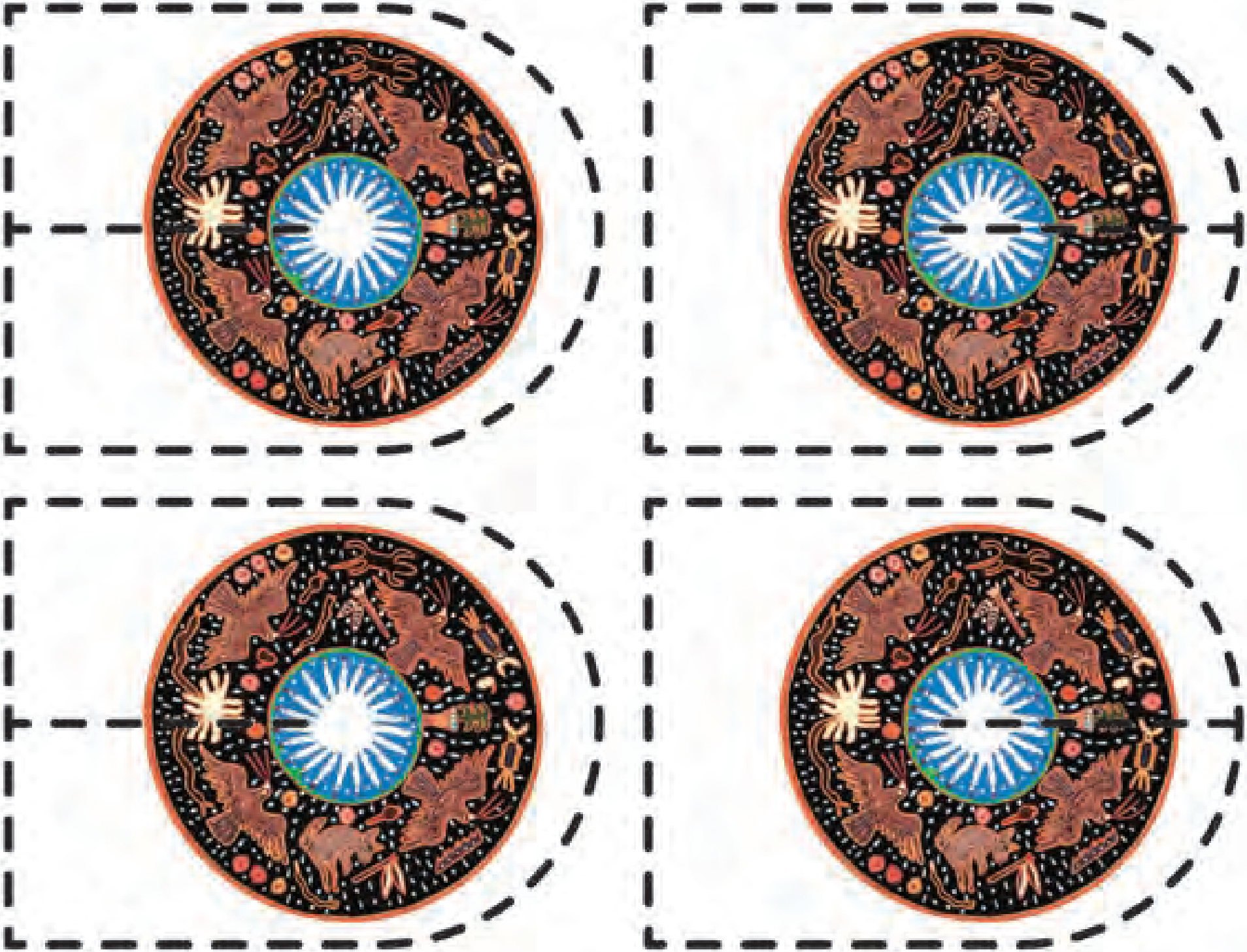
Recorta y une ambas piezas.



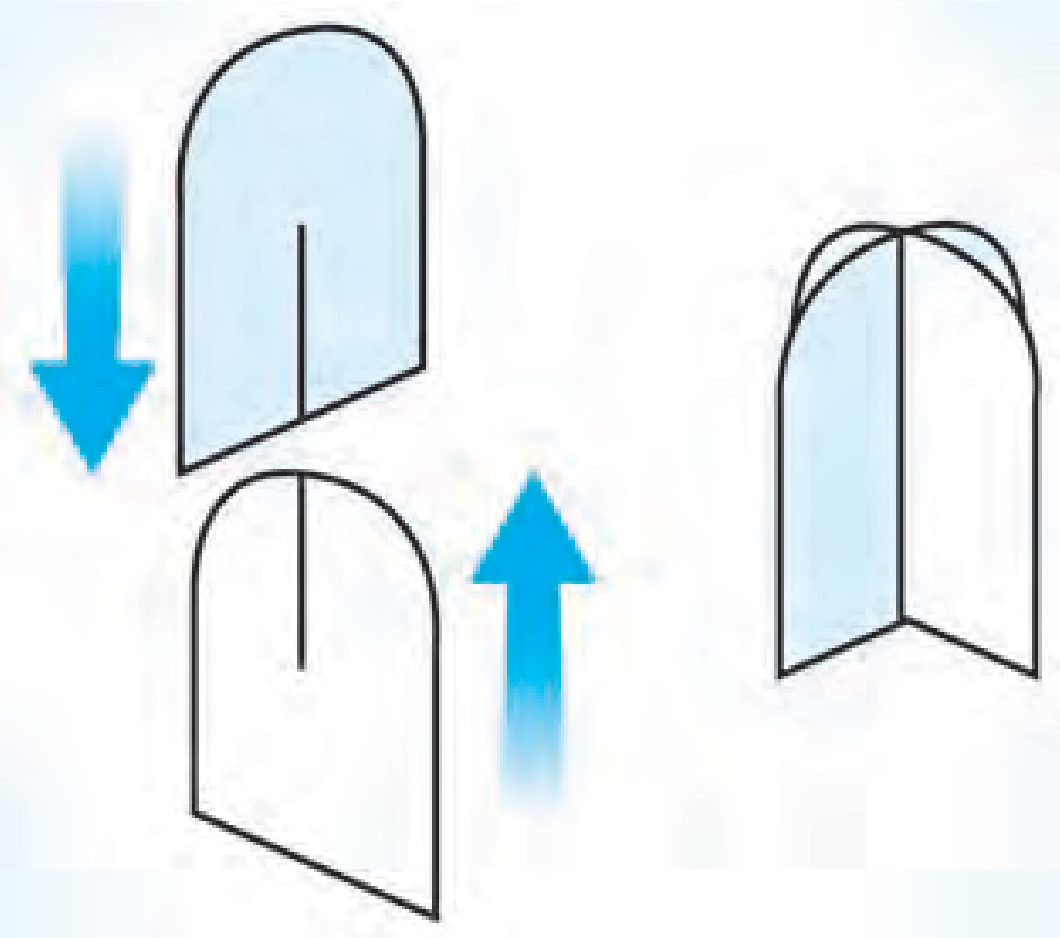
Fichas recortables.



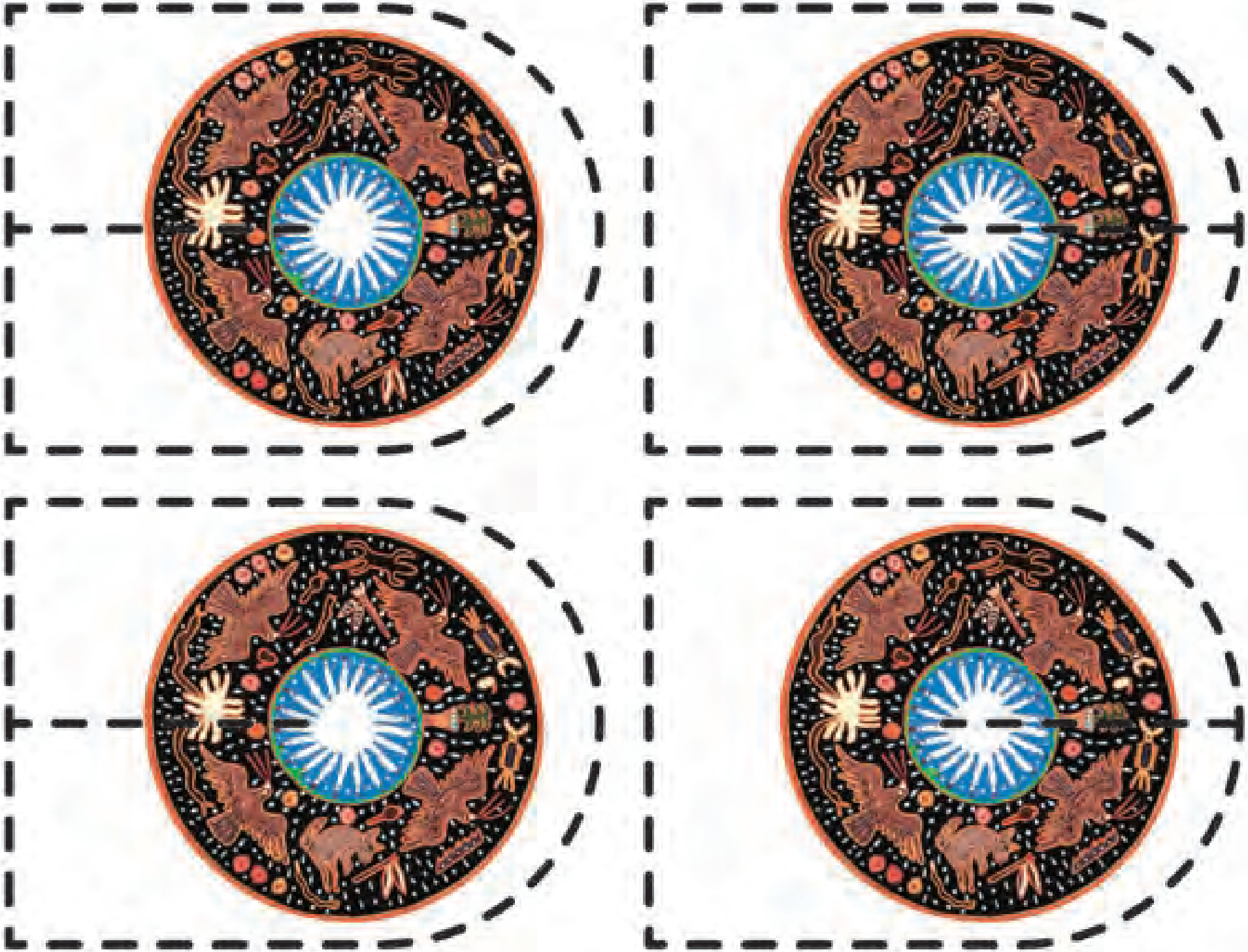
Recorta y une ambas piezas.



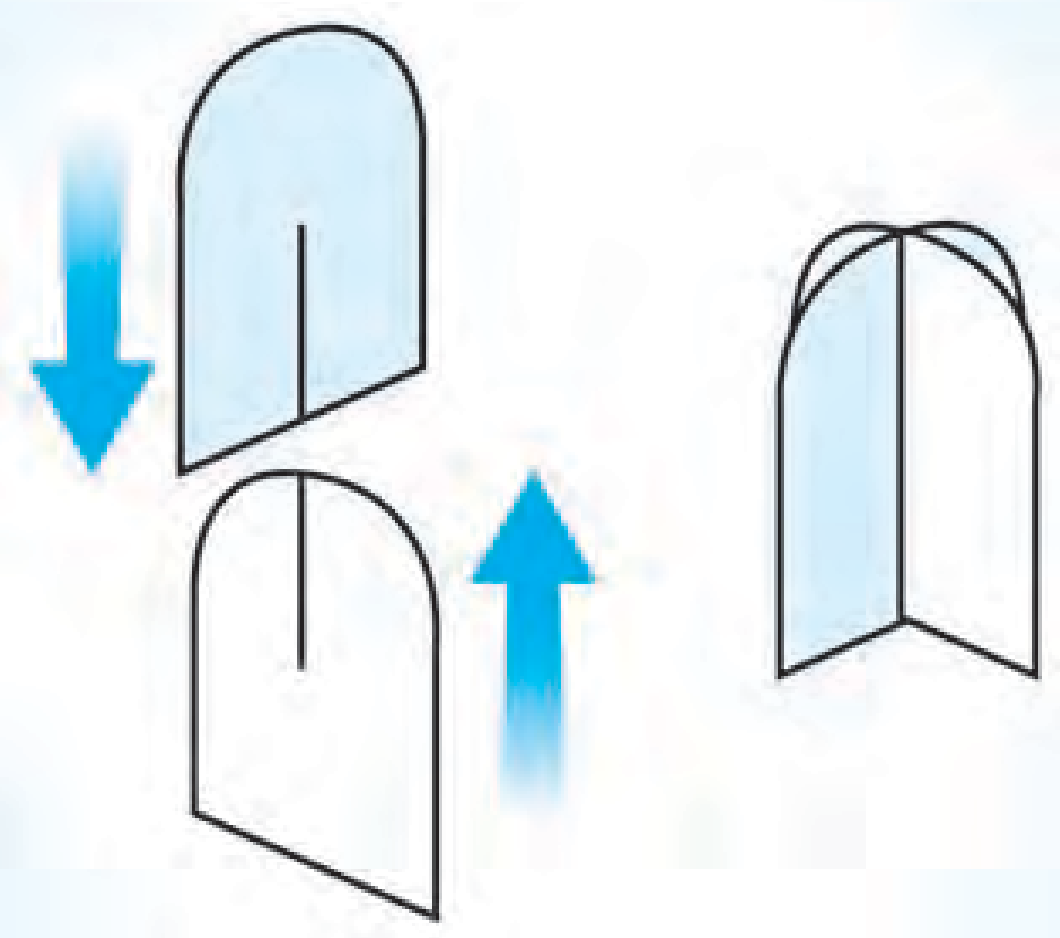
Fichas recortables.



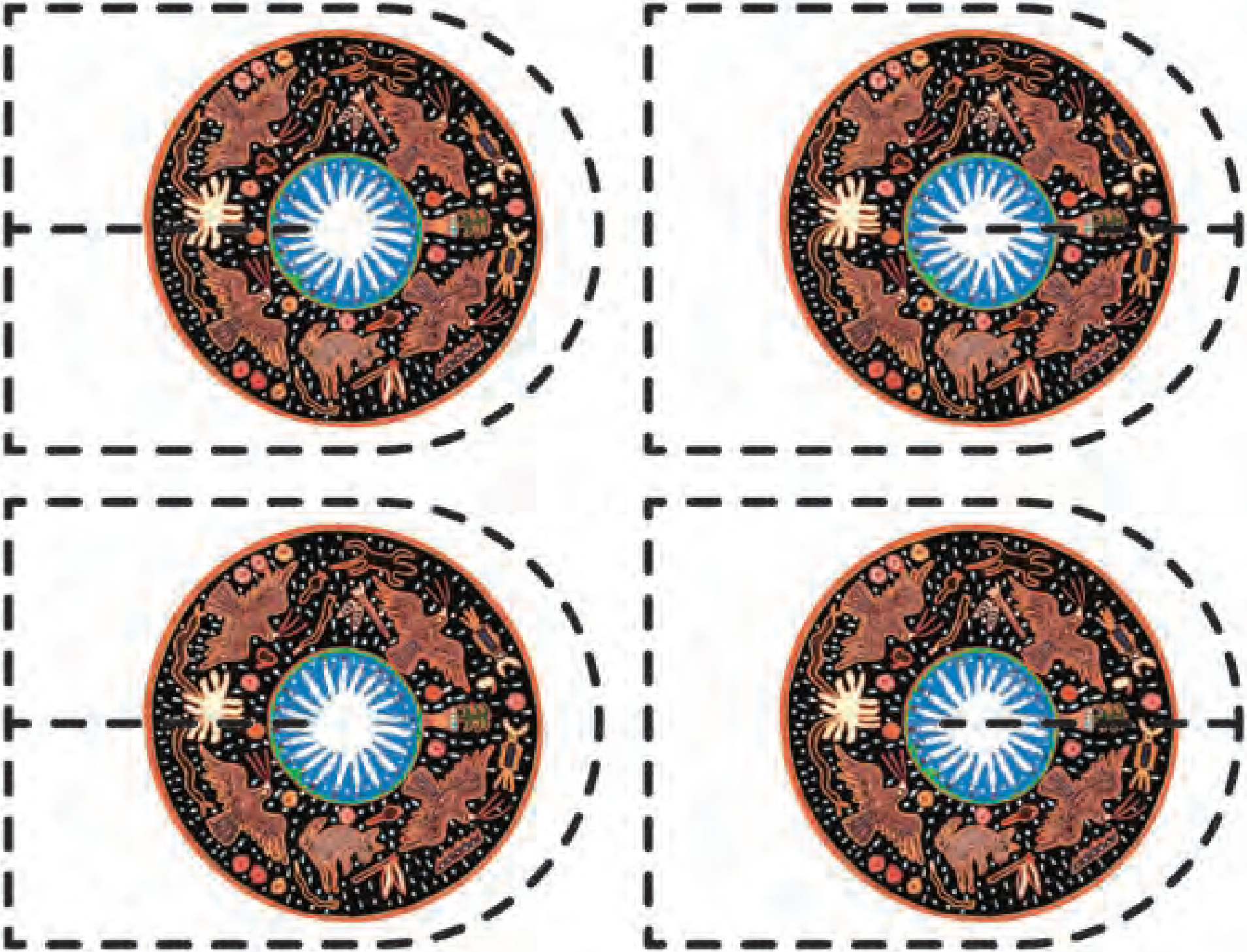
Recorta y une ambas piezas.



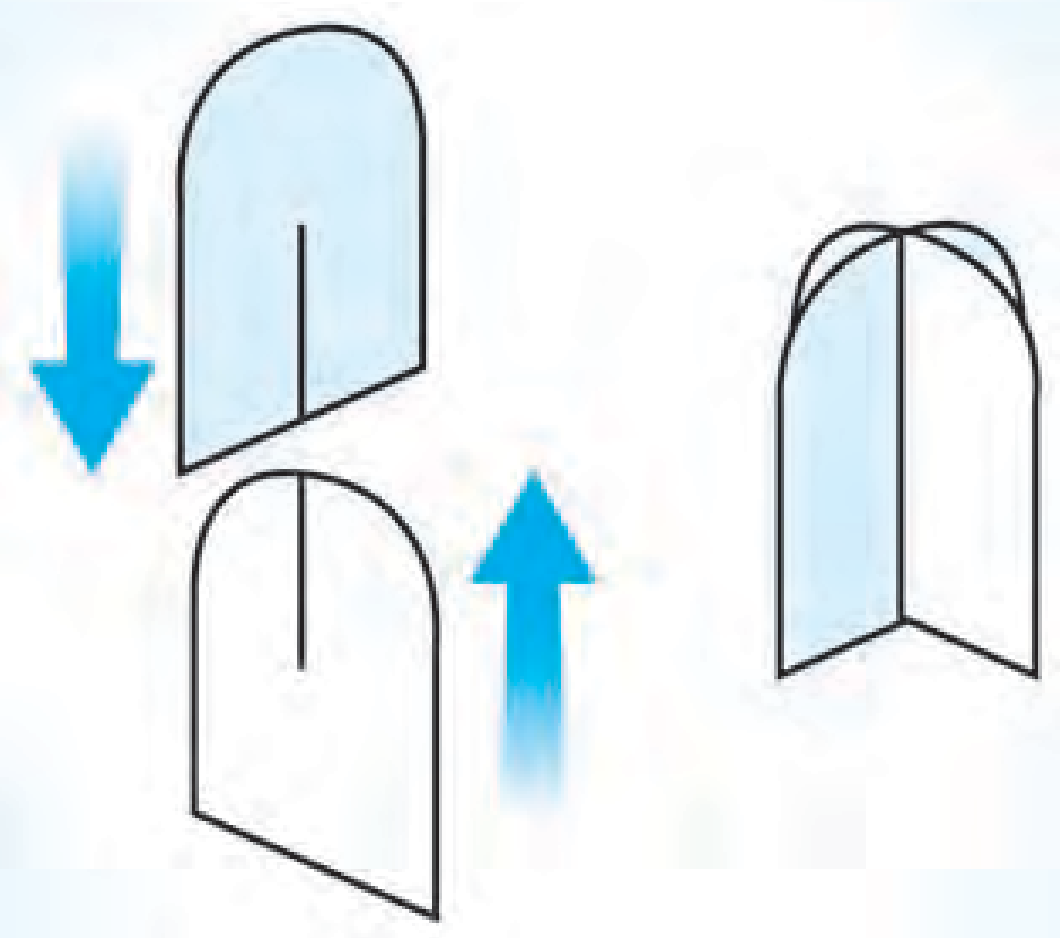
Fichas recortables.



Recorta y une ambas piezas.



Fichas recortables.



Recorta y une ambas piezas.

Inventa y escribe tu propio reto.

Preguntas y desafíos

Inventa y escribe tu propio reto.

Preguntas y desafíos

Inventa y escribe tu propio reto.

Preguntas y desafíos

Inventa y escribe tu propio reto.

Preguntas y desafíos

Inventa y escribe tu propio reto.

Preguntas y desafíos

Inventa y escribe tu propia adivinanza.


A que no
me la
adivinas

Inventa y escribe tu propia adivinanza.


A que no
me la
adivinas

Inventa y escribe tu propia adivinanza.


A que no
me la
adivinas

Inventa y escribe tu propia adivinanza.


A que no
me la
adivinas

Inventa y escribe tu propia adivinanza.


A que no
me la
adivinas

Inventa y escribe tu propia adivinanza.


A que no
me la
adivinas

Inventa y escribe tu propia adivinanza.


A que no
me la
adivinas

Inventa y escribe tu propia adivinanza.


A que no
me la
adivinas

Inventa y escribe tu propia adivinanza.


A que no
me la
adivinas

Inventa y escribe tu propia adivinanza.


A que no
me la
adivinas

Inventa y escribe tu propia adivinanza.


A que no
me la
adivinas

Inventa y escribe tu propia adivinanza.


A que no
me la
adivinas

Inventa y escribe tu propia adivinanza.


A que no
me la
adivinas

Inventa y escribe tu propia adivinanza.


A que no
me la
adivinas

Inventa y escribe tu propia adivinanza.


A que no
me la
adivinas

Inventa y escribe tu propia adivinanza.


A que no
me la
adivinas

Inventa y escribe tu propia adivinanza.


A que no
me la
adivinas

Inventa y escribe tu propia adivinanza.

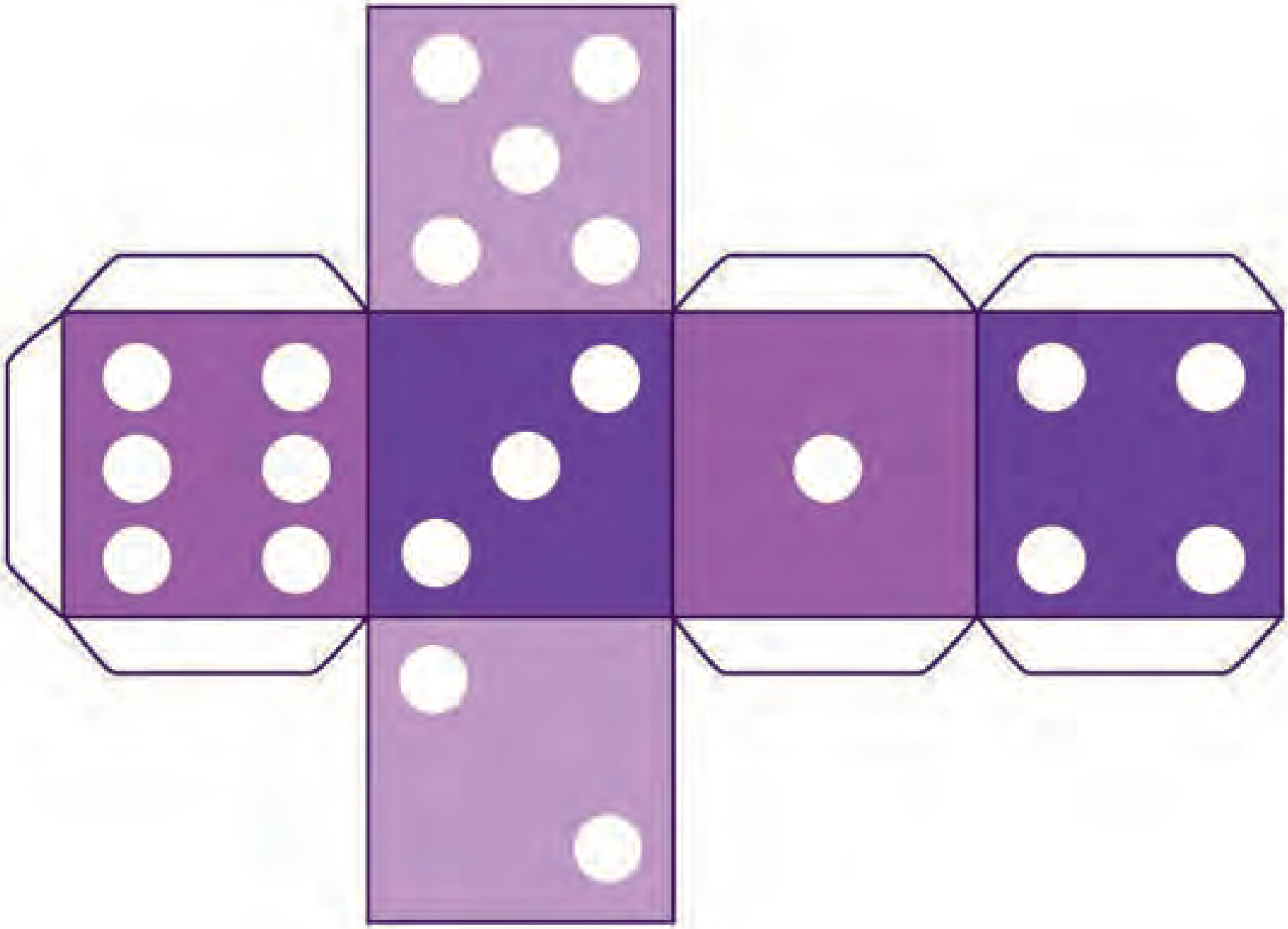

A que no
me la
adivinas

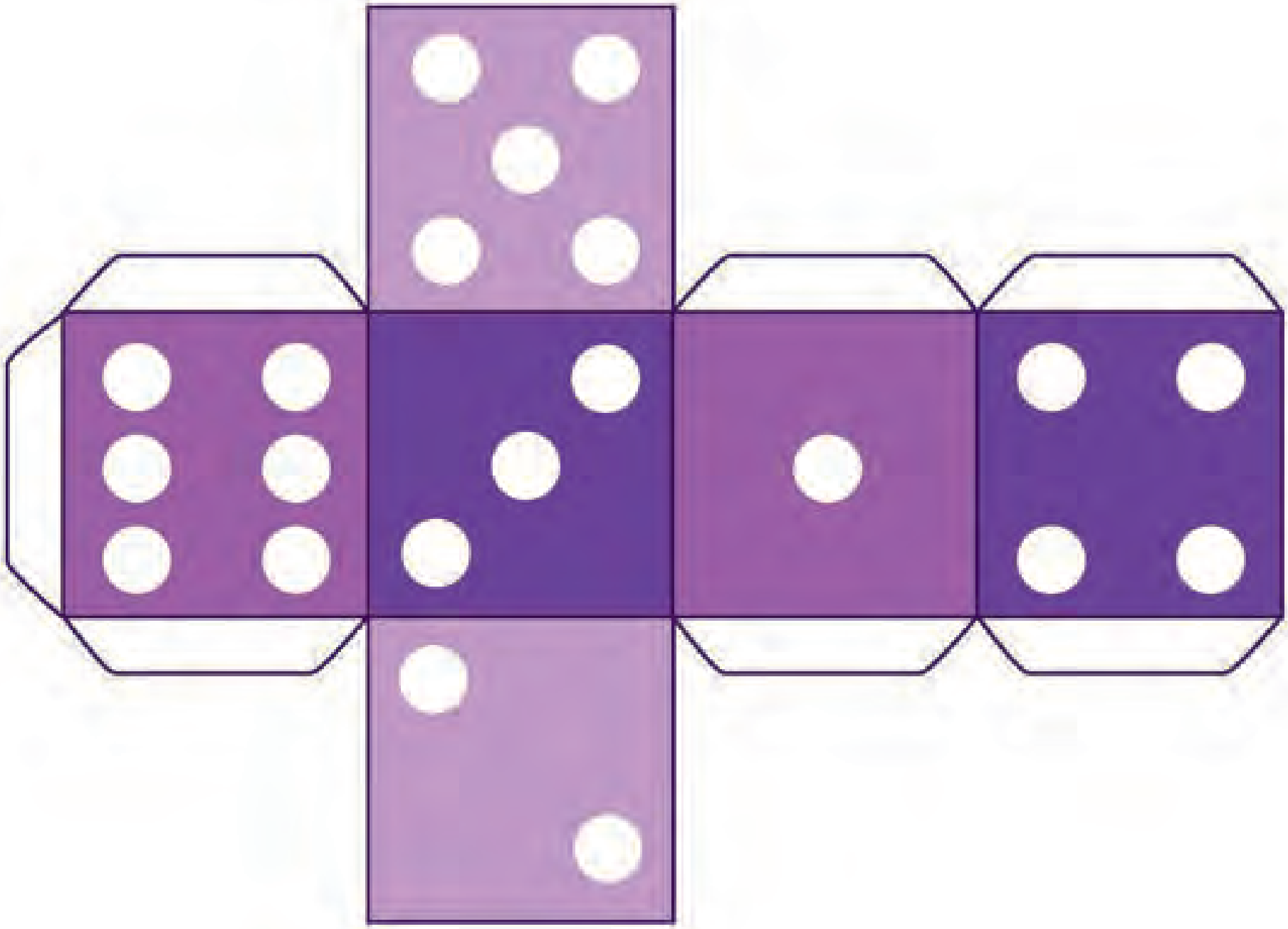
Inventa y escribe tu propia adivinanza.


A que no
me la
adivinas

Inventa y escribe tu propia adivinanza.


A que no
me la
adivinas





Una vuelta alrededor del Universo

Una vuelta alrededor de la Luna

Una vuelta alrededor del Sol