



que se familiaricen con las características de las cartas y puedan identificarlas posteriormente por sí mismos y formar los pares ellos solos. Intercambie los pares de cartas para que logren reconocer todas. Una vez que determinen los pares por ellos mismos, se procede a jugar (esto puede hacerse en varias sesiones).

El docente acomodará a los alumnos en parejas, los numerará o nombrará para identificar en qué turno participarán, y en una mesa se colocarán las cartas boca abajo (las verdes de un lado, las naranjas de otro), se revolverán y repartirán al azar por el reverso —de tal modo que no se vean las imágenes o textos—. Un niño de la primera pareja escogerá dos cartas y las mostrará al grupo, si las dos cartas forma un par, se las queda consigo y toma otras dos, y así sucesivamente hasta que salgan dos cartas que no hagan un par, entonces las regresa al mismo lugar boca abajo y toca turno a la siguiente pareja. El resto de las parejas tienen ventaja, ya que si ponen atención a las dos cartas anteriores que le salieron a sus compañeros en turnos previos, selecciona primero una carta al azar y si se da cuenta que la carta que seleccionó trae la misma figura que una de las cartas que su compañero había puesto anteriormente hacia abajo, la escoge de tal modo que ya tiene un par, en caso contrario vuelve a dejar las cartas.

Gana el equipo que consiga más pares de cartas. Ganan todos por participar y por tanto se dan un abrazo.

Algunas actividades recomendadas para los alumnos y alumnas de preescolar son copiar y colorear los objetos, símbolos o prácticas, para pegarlos en el aula, y hacer un periódico mural con ellos, así como invitar a sus familiares a hacer un móvil, entre otros.

2. Nivel Básico (Primer ciclo)

El docente con las alumnas y alumnos más pequeños del primer ciclo, comenzará a explorar los conocimientos previos que tienen los participantes con relación a las imágenes, si son elementos comunes en su cultura o no los conocen. Para cada imagen leerá el texto en la carta verde correspondiente, poniendo énfasis en el título. Procurará hacer este ejercicio en la lengua materna de los niños.

Ordenará las cartas alineadas horizontalmente por figuras, colores y textos. Voltará las cartas colocando las de color naranja que contienen las imágenes de un lado y del lado opuesto las de color verde que contengan el texto.

El docente formará equipos pequeños según la cantidad de alumnas y alumnos en el grupo. Asignarán un nombre en su lengua para identificar los turnos de juego. Cada equipo tomará un turno, el primer equipo descubrirá una tarjeta naranja y buscará su par verde de acuerdo a la línea horizontal. Si no coinciden, regresarán las cartas a su posición original. El siguiente equipo tomará su turno y si encuentra el par, expresará lo que sabe de la imagen o si el elemento está presente en su cultura. El equipo que logre esto, sumará un punto y tendrá otra oportunidad para encontrar un nuevo par.

Al terminar de juntar pares, los equipos contarán el número que lograron acumular y harán una lista comenzando por el equipo que logró mayor puntuación.

Analizarán los pares obtenidos por cada equipo, elegirán un par y explicará sus ideas en la lengua indígena.

Todos ganan por participar y se llevarán una copia de un

elemento cultural para platicar en casa con su familia.

3. Nivel intermedio (segundo ciclo)

El docente mostrará las cartas de las imágenes para explorar los conocimientos previos que alumnas y alumnos tienen, si éstos ya conocen la estructura del juego de memoria, explorará y descubrirá qué tan familiarizados están con las imágenes y su significado.

Formará equipos pequeños y pedirá que elijan un nombre en su lengua que los identifique como equipo, y asignará los turnos. Otra opción es realizar el juego de manera individual, si es así, se asegurará de que no pase mucho tiempo entre turno y turno de cada participante.

Revolverá las cartas naranjas y las verdes por separado y las ordenará sobre la mesa (o piso) por su color, puede formar filas con las naranjas de un lado y de otro con las verdes.

Cada equipo tomará turnos como en el nivel básico. Esta vez procurarán iniciar el juego con las cartas verdes que contienen el texto. Destaparán una y después buscarán su par, eligiendo una carta entre todas las de color naranja. Si no coinciden, es decir no son pareja, regresarán las cartas a su posición original. El siguiente equipo tomará su turno, si encuentra el par, expresará lo que sabe de la imagen o si el elemento está presente en su cultura. El equipo que logre esto, sumará un punto y tendrá otra oportunidad para encontrar un nuevo par.

Al terminar todas las cartas, los equipos contarán el número de pares que lograron acumular. Hagan una lista comenzando por el equipo que logró mayor puntuación.

Analizarán los pares encontrados por cada equipo y elegirán la imagen que más les llamó la atención. Sobre el par seleccionado expresarán sus ideas con mímica o con dibujos y algún texto en lengua indígena alusivo a ese elemento de la cultura. Para desarrollar la habilidad creativa, puede pedirseles que elaboren un cuento que involucre las imágenes obtenidas durante el juego.

Analizarán el nombre de los pueblos de cada par encontrado y revisarán su *Guía cuaderno de Exploración del Medio Sociocultural* para identificar qué pueblos están mencionados en ella y se encuentran en las cartas del **Identimemo**, y verificarán si tal vez reconocieron algunos de los pueblos que están plasmados en sus cartas.

4. Nivel avanzado (tercer ciclo y secundaria)

El docente muestra las cartas con imágenes del **Identimemo** para explorar los conocimientos que tienen las alumnas y los alumnos de los grados superiores. Si conocen el juego y los mecanismos del mismo decidanles permitirá decidir cómo jugarán a encontrar los pares.

Una forma avanzada es revolver las cartas naranja y verde como en el juego clásico de memorama. Recuerde que si están aprendiendo esta nueva forma, pueden trabajar en equipos y si ya tienen destrezas para encontrar los pares, lo pueden hacer de manera individual.

Cada equipo o participante individual tomará un turno. Determinarán en que turno participará el equipo o la persona, quién va primero, quién después y así sucesivamente. El primer equipo escogerá dos cartas, si las dos cartas son par se las quedará consigo, después deberá leer el texto y lo mostrará al resto del grupo y posteriormente, tomará otras dos, si las otras dos cartas son diferentes, una vez mostradas al grupo, las regresará al mismo lugar boca abajo y tocará el turno al siguiente equipo, que procederá a hacer lo mismo. El siguiente equipo o alumno, seleccionará otras dos cartas con la ventaja



de que si puso atención a las dos cartas anteriores que le salieron a su compañero, podrá seleccionar primero una carta al azar y si se da cuenta que la carta que seleccionó trae la misma figura que una de las cartas que su compañero había puesto anteriormente hacia abajo la escogerá de tal modo que obtendrá un par, nuevamente al encontrar el par deberá leer el texto y mostrarlo al resto del grupo, en caso contrario volverá a dejar las cartas hacia abajo. Conforme avance el juego se obtendrá ventaja si se ha puesto atención de donde han ido quedando las cartas, y así será más fácil conseguir y formar los pares. Es importante recordar siempre respetar los turnos. Al concluir el juego, contabilizarán la cantidad de pares encontrados por el equipo o en forma individual.

Harán una lista con los equipos o participantes individuales en forma descendiente de acuerdo al número de pares encontrados.

5. Nivel de expertos (para vagos y sesudos)

Colocarán todas las cartas sobre la mesa con el color naranja y verde hacia arriba. Revolverán las cartas sin orden en el estilo ni el color, formarán equipos pequeños según el tamaño del grupo y decidirán el turno de participación de alguna manera.

El primer equipo que le toque participar destapará una tarjeta verde con texto, leera y los demás integrantes del equipo buscarán cada uno el par que le corresponde, tomarán cada uno sólo una carta. Si algún equipo llegará a encontrar el par, juntará las cartas, las revolverá y le tocará al siguiente equipo, si no encontrase el par, le corresponderá al siguiente equipo tomar una carta verde y a los demás integrantes buscar el par correspondiente. Cada vez que un equipo encuentre un par debe revolver todas nuevamente para que el equipo siguiente participe. Gana el equipo que encuentre el mayor número de pares. Y todos por participar, se regalarán un aplauso.

Hagamos un viaje a la diversidad. Al final identifiquen cuántos pares de cartas lograron encontrar. Para cada lugar según el texto y la imagen, buscarán en el mapa de la diversidad de su *Guía cuaderno de Exploración del Medio Sociocultural* o el lugar donde se encuentra la cultura, la lengua y la figura contenida en las cartas. Si cuentan con el mapa de la diversidad cultural de México podrán usarlo también para hacer el viaje de la diversidad. Por equipo revisarán los pares ganados y de manera creativa entrejerán una historia que involucre las imágenes y su



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

Coordinación General: Rosalinda Morales Garza.

Dirección general y académica del proyecto de juegos didácticos:

Alicia Xochitl Olvera Rosas.

Coordinación editorial: Raúl Uribe.

Coordinación de identimemo: Eduarda Laura Santana Munguía.

Apoyo Académico: Javier Huerta Sánchez.

Elaboración: Erika Ivette Flores Guadarrama, Leticia Castañeda Hernández, Débora Yamel Rossáinz Rodríguez, Margarita Morales, Rosario Pasalagua, Alicia Rogel Koyoc y Eduarda Laura Santana Munguía.

Ilustración: Araceli Juárez Serrano.

Cuidado de la edición: Clara Barrera.

Corrección de estilo: Alejandro Torrecillas González y Omar Olivera.

significado.

También elegirán un par, el que más les haya gustado, para investigar más sobre ese aspecto de la cultura, la lengua y pueblo originario. Podrán buscar esta información en monografías, bibliotecas, internet y en otras fuentes.

Al concluir el juego, dialoguen entre ustedes sobre qué les gustó, qué no les gustó y qué más opciones pueden crear para jugarlo.

En casa y en comunidad

Preescolar

Con las mismas imágenes del **Identimemo** podríamos invitar a los padres de familia a usar su creatividad y que les narren un cuento que involucre a la imagen y explicación de la misma. De las imágenes copiadas en hojas blancas e iluminadas, los alumnos podrán recortarla y simular un rompecabezas, o bien buscar una imagen de un elemento propio del lugar y dialogar sobre el uso y la importancia que tiene en su comunidad.

Primer Ciclo

En equipos podrán crear un cuento en el que narren y hasta dramaticen algunas de las imágenes contenidas en las cartas del **Identimemo**. Podrán pedir a los padres de familia que les narren lo que ellos conocen sobre los elementos de identidad contenidos en el juego, y les hablen sobre los existentes en su etnia.

Para los demás ciclos

Como una nueva variante, crearán sus propias imágenes considerando lo que se tiene desde la propia cultura de alumnas y alumnos, buscarán imágenes y elaborarán textos armando sus propias cartas.

La pregunta ha de ser: ¿Saben cuáles son las prácticas, los objetos y los símbolos más representativos de su comunidad y de su pueblo originario? Si la cultura a la que pertenecen no está presente en las cartas del **Identimemo**, se les sugiere elaborarlas identificando los elementos más representativos de su comunidad y pueblo originario. Este juego resultará más interesante si cada aula o escuela le agrega creatividad e imaginación en su uso o invención de nuevas formas de jugarlo.

¡A jugar se ha dicho!

Identimemo



En 1521 se consumó la Conquista de México por los españoles, fue entonces cuando dio inicio el mestizaje racial y el llamado mestizaje cultural.

Desde antes del mestizaje, el territorio que hoy es México se conformaba por diversos grupos culturales, luego llamados indígenas, diferenciados entre sí, sobre todo por sus idiomas, además de sus variados constituyentes culturales, como el atuendo, la arquitectura suntuosa y popular, las costumbres religiosas, la organización social, la cocina, entre otros.

A finales del siglo XX, nuestro país seguía siendo uno de los más ricos en diversidad cultural indígena. Cuando una cultura comienza a perderse, lo que desaparece en primera instancia es la lengua propia. La permanencia del idioma autóctono, por tanto, ha sido considerada como el mejor indicador de la sobrevivencia cultural de un pueblo con sus rasgos originales¹. Los casi 10 millones de indígenas (estimados en “hogares indígenas” por el *II Censo de Población del 2005*), y el registro de 85 lenguas (*Censo de Población y Vivienda del 2000*), es una muestra de la amplia y compleja composición multiétnica y multilingüística que posee aún México.²

Comparado con otros países, cabe señalar que China tiene el tercer lugar con 48 lenguas y la que fue la Unión Soviética tenía el cuarto lugar con 35. Estas cifras reflejan no sólo la sobrevivencia extraordinaria de las culturas ancestrales —la mayoría de las culturas indígenas de México son de muchos siglos de antigüedad, algunas hasta de milenios—; sino también el cómo de este fenómeno. Por esta razón, México es considerado una potencia mundial en la materia.

1 Iturrriaga, José N. *Las Cocinas de México I*. Capítulo: La diversidad Cultural de México. Fondo de Cultura Económica 2000.

2 Pueblos originarios. Revisado el 10 octubre 2014 en: <http://www.nacionmulticultural.unam.mx/Portal/lzquierdo/BANCO/Mxmulticultural/Pueblosindios.html>

Nuestra actual diversidad cultural (pluriétnica) deriva de nuestra historia antigua. Se ha afirmado que en aquellos años de la conquista de Tenochtitlan, era posible que en el territorio que ahora es México existieran más de cien grupos étnicos diferenciados; éstos fueron llamados naciones indias y cada uno tenía sus propias costumbres.

Actualmente en México convivimos 68 pueblos originarios a lo largo de todo el territorio, por ejemplo, los mixtecos son uno de ellos; así los conocemos la mayoría, pero lo cierto es que tienen otro nombre, se autodenominan **Nuu Savi** que significa **Nuu**, pueblo y **Savi**, lluvia; son los hombres y las mujeres de la lluvia. ¿Por qué creen que ellos se autodenominan el pueblo de la lluvia?

Ahora, piensen en el nombre de su pueblo, o del pueblo donde laboran como docentes si es el caso. ¿Existe una forma de autodenominarse? ¿Qué significa? **El nombre de los pueblos originarios es un elemento importante de la identidad** que hay que valorizar.

El inicio del conocimiento de la cultura propia y el aprendizaje de la lengua materna se adquiere con los padres, dentro de la célula familiar; en este entorno inmediato se desarrolla de forma natural, sin intervención pedagógica ni reflexión lingüística consciente; este saber se prolonga a lo largo de la vida del ser humano, siempre y cuando se encuentre sumergido en la comunidad de hablantes que le permitan proveerse de más datos lingüísticos.³ El que niñas y niños estén presentes y participen en diferentes fiestas tradicionales para vivir las costumbres; escuchen de los abuelos los relatos de los lugares encantados y sagrados, la historia y las narrativas sobre nuestros orígenes; colaboren acorde a su edad en las labores propias,

3 Girón López Antonio. *La lengua como instrumento de aprendizaje escolar*. Revisado el 9 de octubre 2014 en http://ford.ciesas.edu.mx/downloads/1er_e_06.pdf



que se familiaricen con las características de las cartas y puedan identificarlas posteriormente por sí mismos y formar los pares ellos solos. Intercambie los pares de cartas para que logren reconocer todas. Una vez que determinen los pares por ellos mismos, se procede a jugar (esto puede hacerse en varias sesiones).

El docente acomodará a los alumnos en parejas, los numerará o nombrará para identificar en qué turno participarán, y en una mesa se colocarán las cartas boca abajo (las verdes de un lado, las naranjas de otro), se revolverán y repartirán al azar por el reverso —de tal modo que no se vean las imágenes o textos—. Un niño de la primera pareja escogerá dos cartas y las mostrará al grupo, si las dos cartas forma un par, se las queda consigo y toma otras dos, y así sucesivamente hasta que salgan dos cartas que no hagan un par, entonces las regresa al mismo lugar boca abajo y toca turno a la siguiente pareja. El resto de las parejas tienen ventaja, ya que si ponen atención a las dos cartas anteriores que le salieron a sus compañeros en turnos previos, selecciona primero una carta al azar y si se da cuenta que la carta que seleccionó trae la misma figura que una de las cartas que su compañero había puesto anteriormente hacia abajo, la escoge de tal modo que ya tiene un par, en caso contrario vuelve a dejar las cartas.

Gana el equipo que consiga más pares de cartas. Ganan todos por participar y por tanto se dan un abrazo.

Algunas actividades recomendadas para los alumnos y alumnas de preescolar son copiar y colorear los objetos, símbolos o prácticas, para pegarlas en el aula, y hacer un periódico mural con ellos, así como invitar a sus familiares a hacer un móvil, entre otros.

2. Nivel Básico (Primer ciclo)

El docente con las alumnas y alumnos más pequeños del primer ciclo, comenzará a explorar los conocimientos previos que tienen los participantes con relación a las imágenes, si son elementos comunes en su cultura o no los conocen. Para cada imagen leerá el texto en la carta verde correspondiente, poniendo énfasis en el título. Procurará hacer este ejercicio en la lengua materna de los niños.

Ordenará las cartas alineadas horizontalmente por figuras, colores y textos. Voltará las cartas colocando las de color naranja que contienen las imágenes de un lado y del lado opuesto las de color verde que contengan el texto.

El docente formará equipos pequeños según la cantidad de alumnas y alumnos en el grupo. Asignarán un nombre en su lengua para identificar los turnos de juego. Cada equipo tomará un turno, el primer equipo descubrirá una tarjeta naranja y buscará su par verde de acuerdo a la línea horizontal. Si no coinciden, regresarán las cartas a su posición original. El siguiente equipo tomará su turno y si encuentra el par, expresará lo que sabe de la imagen o si el elemento está presente en su cultura. El equipo que logre esto, sumará un punto y tendrá otra oportunidad para encontrar un nuevo par.

Al terminar de juntar pares, los equipos contarán el número que lograron acumular y harán una lista comenzando por el equipo que logró mayor puntuación.

Analizarán los pares obtenidos por cada equipo, elegirán un par y explicará sus ideas en la lengua indígena.

Todos ganan por participar y se llevarán una copia de un

elemento cultural para platicar en casa con su familia.

3. Nivel intermedio (segundo ciclo)

El docente mostrará las cartas de las imágenes para explorar los conocimientos previos que alumnas y alumnos tienen, si éstos ya conocen la estructura del juego de memoria, explorará y descubrirá qué tan familiarizados están con las imágenes y su significado.

Formará equipos pequeños y pedirá que elijan un nombre en su lengua que los identifique como equipo, y asignará los turnos. Otra opción es realizar el juego de manera individual, si es así, se asegurará de que no pase mucho tiempo entre turno y turno de cada participante.

Revolverá las cartas naranjas y las verdes por separado y las ordenará sobre la mesa (o piso) por su color, puede formar filas con las naranjas de un lado y de otro con las verdes.

Cada equipo tomará turnos como en el nivel básico. Esta vez procurarán iniciar el juego con las cartas verdes que contienen el texto. Destaparán una y después buscarán su par, eligiendo una carta entre todas las de color naranja. Si no coinciden, es decir no son pareja, regresarán las cartas a su posición original. El siguiente equipo tomará su turno, si encuentra el par, expresará lo que sabe de la imagen o si el elemento está presente en su cultura. El equipo que logre esto, sumará un punto y tendrá otra oportunidad para encontrar un nuevo par.

Al terminar todas las cartas, los equipos contarán el número de pares que lograron acumular. Hagan una lista comenzando por el equipo que logró mayor puntuación.

Analizarán los pares encontrados por cada equipo y elegirán la imagen que más les llamó la atención. Sobre el par seleccionado expresarán sus ideas con mímica o con dibujos y algún texto en lengua indígena alusivo a ese elemento de la cultura. Para desarrollar la habilidad creativa, puede pedirseles que elaboren un cuento que involucre las imágenes obtenidas durante el juego.

Analizarán el nombre de los pueblos de cada par encontrado y revisarán su *Guía cuaderno de Exploración del Medio Sociocultural* para identificar qué pueblos están mencionados en ella y se encuentran en las cartas del **Identimemo**, y verificarán si tal vez reconocieron algunos de los pueblos que están plasmados en sus cartas.

4. Nivel avanzado (tercer ciclo y secundaria)

El docente muestra las cartas con imágenes del **Identimemo** para explorar los conocimientos que tienen las alumnas y los alumnos de los grados superiores. Si conocen el juego y los mecanismos del mismo decidanles permitirá decidir cómo jugarán a encontrar los pares.

Una forma avanzada es revolver las cartas naranja y verde como en el juego clásico de memorama. Recuerde que si están aprendiendo esta nueva forma, pueden trabajar en equipos y si ya tienen destrezas para encontrar los pares, lo pueden hacer de manera individual.

Cada equipo o participante individual tomará un turno. Determinarán en que turno participará el equipo o la persona, quién va primero, quién después y así sucesivamente. El primer equipo escogerá dos cartas, si las dos cartas son par se las quedará consigo, después deberá leer el texto y lo mostrará al resto del grupo y posteriormente, tomará otras dos, si las otras dos cartas son diferentes, una vez mostradas al grupo, las regresará al mismo lugar boca abajo y tocará el turno al siguiente equipo, que procederá a hacer lo mismo. El siguiente equipo o alumno, seleccionará otras dos cartas con la ventaja



de que si puso atención a las dos cartas anteriores que le salieron a su compañero, podrá seleccionar primero una carta al azar y si se da cuenta que la carta que seleccionó trae la misma figura que una de las cartas que su compañero había puesto anteriormente hacia abajo la escogerá de tal modo que obtendrá un par, nuevamente al encontrar el par deberá leer el texto y mostrarlo al resto del grupo, en caso contrario volverá a dejar las cartas hacia abajo. Conforme avance el juego se obtendrá ventaja si se ha puesto atención de donde han ido quedando las cartas, y así será más fácil conseguir y formar los pares. Es importante recordar siempre respetar los turnos. Al concluir el juego, contabilizarán la cantidad de pares encontrados por el equipo o en forma individual.

Harán una lista con los equipos o participantes individuales en forma descendiente de acuerdo al número de pares encontrados.

5. Nivel de expertos (para vagos y sesudos)

Colocarán todas las cartas sobre la mesa con el color naranja y verde hacia arriba. Revolverán las cartas sin orden en el estilo ni el color, formarán equipos pequeños según el tamaño del grupo y decidirán el turno de participación de alguna manera.

El primer equipo que le toque participar destapará una tarjeta verde con texto, leera y los demás integrantes del equipo buscarán cada uno el par que le corresponde, tomarán cada uno sólo una carta. Si algún equipo llegará a encontrar el par, juntará las cartas, las revolverá y le tocará al siguiente equipo, si no encontrase el par, le corresponderá al siguiente equipo tomar una carta verde y a los demás integrantes buscar el par correspondiente. Cada vez que un equipo encuentre un par debe revolver todas nuevamente para que el equipo siguiente participe. Gana el equipo que encuentre el mayor número de pares. Y todos por participar, se regalarán un aplauso.

Hagamos un viaje a la diversidad. Al final identifiquen cuántos pares de cartas lograron encontrar. Para cada lugar según el texto y la imagen, buscarán en el mapa de la diversidad de su *Guía cuaderno de Exploración del Medio Sociocultural* o el lugar donde se encuentra la cultura, la lengua y la figura contenida en las cartas. Si cuentan con el mapa de la diversidad cultural de México podrán usarlo también para hacer el viaje de la diversidad. Por equipo revisarán los pares ganados y de manera creativa entrejerán una historia que involucre las imágenes y su



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

Coordinación General: Rosalinda Morales Garza.

Dirección general y académica del proyecto de juegos didácticos:

Alicia Xochitl Olvera Rosas.

Coordinación editorial: Raúl Uribe.

Coordinación de identimemo: Eduarda Laura Santana Munguía.

Apoyo Académico: Javier Huerta Sánchez.

Elaboración: Erika Ivette Flores Guadarrama, Leticia Castañeda Hernández, Débora Yamel Rossáinz Rodríguez, Margarita Morales, Rosario Pasalagua, Alicia Rogel Koyoc y Eduarda Laura Santana Munguía.

Ilustración: Araceli Juárez Serrano.

Cuidado de la edición: Clara Barrera.

Corrección de estilo: Alejandro Torrecillas González y Omar Olivera.

significado.

También elegirán un par, el que más les haya gustado, para investigar más sobre ese aspecto de la cultura, la lengua y pueblo originario. Podrán buscar esta información en monografías, bibliotecas, internet y en otras fuentes.

Al concluir el juego, dialoguen entre ustedes sobre qué les gustó, qué no les gustó y qué más opciones pueden crear para jugarlo.

En casa y en comunidad

Preescolar

Con las mismas imágenes del **Identimemo** podríamos invitar a los padres de familia a usar su creatividad y que les narren un cuento que involucre a la imagen y explicación de la misma. De las imágenes copiadas en hojas blancas e iluminadas, los alumnos podrán recortarla y simular un rompecabezas, o bien buscar una imagen de un elemento propio del lugar y dialogar sobre el uso y la importancia que tiene en su comunidad.

Primer Ciclo

En equipos podrán crear un cuento en el que narren y hasta dramaticen algunas de las imágenes contenidas en las cartas del **Identimemo**. Podrán pedir a los padres de familia que les narren lo que ellos conocen sobre los elementos de identidad contenidos en el juego, y les hablen sobre los existentes en su etnia.

Para los demás ciclos

Como una nueva variante, crearán sus propias imágenes considerando lo que se tiene desde la propia cultura de alumnas y alumnos, buscarán imágenes y elaborarán textos armando sus propias cartas.

La pregunta ha de ser: ¿Saben cuáles son las prácticas, los objetos y los símbolos más representativos de su comunidad y de su pueblo originario? Si la cultura a la que pertenecen no está presente en las cartas del **Identimemo**, se les sugiere elaborarlas identificando los elementos más representativos de su comunidad y pueblo originario. Este juego resultará más interesante si cada aula o escuela le agrega creatividad e imaginación en su uso o invención de nuevas formas de jugarlo.

¡A jugar se ha dicho!



En 1521 se consumó la Conquista de México por los españoles, fue entonces cuando dio inicio el mestizaje racial y el llamado mestizaje cultural.

Desde antes del mestizaje, el territorio que hoy es México se conformaba por diversos grupos culturales, luego llamados indígenas, diferenciados entre sí, sobre todo por sus idiomas, además de sus variados constituyentes culturales, como el atuendo, la arquitectura suntuosa y popular, las costumbres religiosas, la organización social, la cocina, entre otros.

A finales del siglo XX, nuestro país seguía siendo uno de los más ricos en diversidad cultural indígena. Cuando una cultura comienza a perderse, lo que desaparece en primera instancia es la lengua propia. La permanencia del idioma autóctono, por tanto, ha sido considerada como el mejor indicador de la sobrevivencia cultural de un pueblo con sus rasgos originales¹. Los casi 10 millones de indígenas (estimados en “hogares indígenas” por el *II Censo de Población del 2005*), y el registro de 85 lenguas (*Censo de Población y Vivienda del 2000*), es una muestra de la amplia y compleja composición multiétnica y multilingüística que posee aún México.²

Comparado con otros países, cabe señalar que China tiene el tercer lugar con 48 lenguas y la que fue la Unión Soviética tenía el cuarto lugar con 35. Estas cifras reflejan no sólo la sobrevivencia extraordinaria de las culturas ancestrales —la mayoría de las culturas indígenas de México son de muchos siglos de antigüedad, algunas hasta de milenios—; sino también el cómo de este fenómeno. Por esta razón, México es considerado una potencia mundial en la materia.

1 Iturrriaga, José N. *Las Cocinas de México I*. Capítulo:

La diversidad Cultural de México. Fondo de Cultura Económica 2000.

2 Pueblos originarios. Revisado el 10 octubre 2014 en: <http://www.nacionmulticultural.unam.mx/Portal/lzquierdo/BANCO/Mxmulticultural/Pueblosindios.html>

Nuestra actual diversidad cultural (pluriétnica) deriva de nuestra historia antigua. Se ha afirmado que en aquellos años de la conquista de Tenochtitlan, era posible que en el territorio que ahora es México existieran más de cien grupos étnicos diferenciados; éstos fueron llamados naciones indias y cada uno tenía sus propias costumbres.

Actualmente en México convivimos 68 pueblos originarios a lo largo de todo el territorio, por ejemplo, los mixtecos son uno de ellos; así los conocemos la mayoría, pero lo cierto es que tienen otro nombre, se autodenominan **Nuu Savi** que significa **Nuu**, pueblo y **Savi**, lluvia; son los hombres y las mujeres de la lluvia. ¿Por qué creen que ellos se autodenominan el pueblo de la lluvia?

Ahora, piensen en el nombre de su pueblo, o del pueblo donde laboran como docentes si es el caso. ¿Existe una forma de autodenominarse? ¿Qué significa? **El nombre de los pueblos originarios es un elemento importante de la identidad** que hay que valorizar.

El inicio del conocimiento de la cultura propia y el aprendizaje de la lengua materna se adquiere con los padres, dentro de la célula familiar; en este entorno inmediato se desarrolla de forma natural, sin intervención pedagógica ni reflexión lingüística consciente; este saber se prolonga a lo largo de la vida del ser humano, siempre y cuando se encuentre sumergido en la comunidad de hablantes que le permitan proveerse de más datos lingüísticos.³ El que niñas y niños estén presentes y participen en diferentes fiestas tradicionales para vivir las costumbres; escuchen de los abuelos los relatos de los lugares encantados y sagrados, la historia y las narrativas sobre nuestros orígenes; colaboren acorde a su edad en las labores propias,

3 Girón López Antonio. *La lengua como instrumento de aprendizaje escolar*. Revisado el 9 de octubre 2014 en http://ford.ciesas.edu.mx/downloads/1er_e_06.pdf



Identimemo

por el contexto natural y geo-histórico de la comunidad; conozcan las montañas de nuestras comunidades, los lugares donde existe agua, plantas comestibles y curativas entre otras muchas cosas, irá favoreciendo el desarrollo de la lengua materna indígena y de la identidad. Todo esto es algo que parece tan natural y cotidiano, que suele pasarse por alto su importancia en la formación de la identidad.⁴ La identidad constituye la base para la pertenencia, como parte de una familia, una comunidad y del grupo étnico al que se asocia.

En el juego didáctico *Identimemo* cualquier alumno, alumna, docente o padre de familia encontrará elementos de identidad que dejan una huella duradera en ellos para ir construyéndola, pues el ser humano se va haciendo día a día, inmerso en el contexto social y cultural en que vive, en dialéctica constante entre su esfera más íntima y su relación con el exterior. Los elementos de identidad mostrados en *Identimemo* son variados y representativos de cada región, y reflejan conocimientos sobre el mundo desde diversas visiones creadas por quienes lo plabamos; se recorrerá con ellos el territorio nacional encontrando esas diversas visiones y comprendiendo con ello: ¿qué elementos identifican a diversos grupos culturales?, ¿qué saberes pueden desarrollar niñas y niños en los contextos natura-socioculturales de cada región?, además de qué y cómo se da sentido a la pertenencia de cada comunidad, región, población y/o etnia.

De esta manera en el aula:

- Se fortalece la identidad, las raíces de muchas niñas y niños que encontrarán elementos de su cultura en el *Identimemo*.
- Se enriquecerá la visión del mundo que tenga cualquier alumna y alumno, valorando y respetando la que al respecto tengan otros pobladores u otras culturas.
- Se favorecerá el sentido de identidades: identidad personal, social, cultural, lingüística, étnica; nacional, local, universal.
- Es un tema y un eje transversal, que enriquece las prácticas de aprendizaje y enseñanza de todos: alumnos, docentes

⁴ **Identidad** es el conjunto de los rasgos propios de un individuo o de una comunidad. Estos rasgos caracterizan al sujeto o a la colectividad frente a los demás.

e incluso padres de familia y otros agentes educativos comunitarios.

El juego de *Identimemo* da así respuesta al apoyar el que las niñas y los niños de México se encuentren identificados con su patria, sus tradiciones y su sentido de pertenencia a un México multicultural. *Identimemo* al retomar algunos conceptos básicos de identidades étnicas de algunas regiones, puede vincularse con otros materiales educativos, nacionales generales y nacionales especializados; en cuanto al último caso, los propios materiales de la educación indígena y de la atención a población migrante de los niveles de preescolar, primaria y secundaria; usados para complementar los temas surgidos de las prácticas socioculturales transformados en contenidos con un enfoque sociocultural. Por ejemplo, en el nivel de preescolar en *Juegos y Materiales educativos de la niñez indígena y migrante. Preescolar, Cuaderno del alumno*, en el tema y actividad 5 *¿Qué hacen?*⁵, se puede vincular el juego con las imágenes que trae la lámina del cuaderno, así la carta del *Identimemo*, *Canasta Serí*, al explicarla a las alumnas y alumnos, se puede comentar que los seris hacen canastas; con la carta de *La carrera de bola* se puede pedir a los alumnos y alumnas digan qué hace el niño de la imagen y qué juegos hacen ellos en su comunidad. En las *Guía Cuaderno de Exploración del Medio Sociocultural* encontramos imágenes que integran *Identimemo*, en el libro del primer ciclo,⁶ aparece la leyenda de Quetzalcóatl y su imagen en la página 96, ésta es una de las cartas de este juego y por tanto se vinculan. Para conocer con más profundidad los conceptos básicos de la identidad y en general de las identidades étnicas, pueden consultar el tema del enfoque sociocultural y valorativo en los fascículos de la serie *Marco Curricular de la Educación Primaria Indígena y de la población migrante*.

Identimemo es un material lúdico que tiene como propósitos:

- Ofrecer a la comunidad escolar formas entretenidas para aprender a identificar y expresar en español y lengua indígena, los elementos de la cultura que fortalecen la identidad étnica por su significado e importancia cultural.
- Favorecer la construcción de la identidad personal, social, cultural, lingüística, étnica, nacional, local y universal.

⁵ *Juegos y Materiales educativos de la niñez indígena y migrante. Preescolar, Cuaderno del alumno. SEP, (2012).*

⁶ *Guía Cuaderno de Exploración del Medio Sociocultural. Primer Ciclo. Educación Primaria Indígena y de la población Migrante. SEP (2013).*



Contenido

- Enriquecer la visión del mundo que tenga cualquier alumna y alumno, valorando y respetando la que al respecto tengan otros pobladores u otras culturas.
- Favorecer la habilidad de la memoria inmediata y a largo plazo, con un sentido significativo.
- Favorecer la convivencia sana entre alumnos, sus docentes y su familia, utilizando sus habilidades cognitivas individual y colectivamente.

Identimemo es un juego de mesa cuyo nombre está compuesto por la palabra “*identi*” de identidad y “*memo*” de memorama. La identidad nos sitúa con respecto al otro, por ello es la base principal para la afirmación, reconocimiento y la vida comunitaria de los pueblos.

El material promueve la activación de la memoria, la capacidad visual, la habilidad de asociación entre un objeto de la cultura y su explicación del significado cultural y el pensamiento creativo; cuenta con una forma distinta de encontrar los pares, pues se encuentra un par al juntar el objeto cultural con la descripción de su significado. Al jugar se motiva el interés por conocer distintas prácticas, objetos y símbolos culturales de diversas regiones del país, entre ellas quizá la propia de los jugadores. De igual forma se fomenta la curiosidad por conocer cómo los pueblos originarios se autodenominan, por ejemplo los *wirarika*, (autodenominación) son conocidos como huicholes, aunque a ellos les guste más que les digan *wirarika*; con este ejercicio cada alumna/alumno descendiente de un pueblo originario, puede aportar su autodenominación y generar una carta con un elemento cultural que se integre al juego.

Población Objetivo

Identimemo está hecho para alumnas y alumnos de educación básica — preescolar, primaria y secundaria— maestros, padres y madres de familia u otros agentes educativos comunitarios. Con *Identimemo* podrán disfrutar de momentos de esparcimiento y diversión al tiempo que, como su nombre lo indica, desarrollan la memoria. Desde luego, estos juegos son buenos para las niñas y los niños, pero también es entretenido para los adultos, pues realizan un ejercicio de memoria y paciencia.

Descripción del material

Identimemo contiene 20 pares de cartas, para un total de 40 cartas.

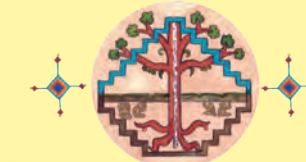
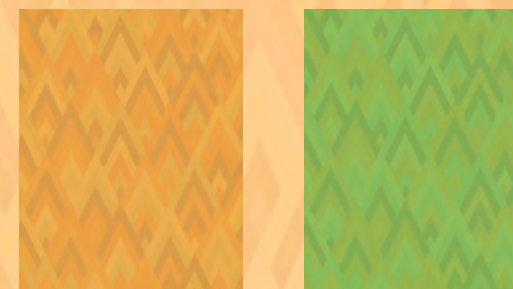
Los 20 pares de cartas con figuras y textos describen el significado de elementos culturales de 20 pueblos originarios de nuestro país. Los 20 objetos ilustrados —cartas con reverso naranja— son símbolos importantes de las culturas de nuestro país. Los 20 textos correspondientes a cada objeto ilustrado — cartas con reverso verde— explican el significado de un objeto, símbolo o práctica.

Juega y forma los pares entre uno y otro.

¿Cómo podemos formar los pares?

Hay diversas formas de encontrar los pares, al observar con atención, usar la memoria y la capacidad visual. Los siguientes elementos son importantes, y se deben tomar en cuenta para formar los pares durante el juego.

- En cada par hay una carta con reverso naranja que contiene un dibujo y otra de color verde donde hay un texto que describe el significado cultural del objeto, símbolo o práctica. Por ejemplo:
- Una forma fácil de identificar los pares es observando el contorno que encierra el dibujo y el texto. Ambos contornos tienen que coincidir. Si identifican bien los contornos, ¡ya dieron con el par!



Instrucciones del juego

- Cada par tiene el mismo color. La que contiene la imagen tiene un color particular en el fondo donde aparece la figura y la que contiene el texto tiene el mismo color en el marco.



Poco a poco con la práctica podrán identificar a cada carta para formar los pares respectivos. Lo importante es desarrollar la habilidad para leer y descubrir el significado de los elementos culturales que nos dan identidad, además de usar habilidades y capacidades de memoria y observación.

No.	Ilustraciones	Texto	
		Pueblo	Autodenominación
1	Bandera p'hurepecha	Tarasco	P'urepecha
2	La Ceiba sagrada	Maya	Maaya
3	Guelaguetza	Zapoteco	Binnizá
4	Estrella chuj	Chuj	Koti'
5	Danza del Venado	Yaqui y Mayo	Yoreme
6	Palenque	Chol	Cho'í
7	Bastón de mano	Tzeltal	K'op
8	Flechas naáyeri	Cora	Náayeri
9	Hermano Mayor	Pápago	Tohono
10	Hikulli (Peyote)	Huichol	Wixárika
11	Carrera de Bola	Tarahumara	Raramuri
12	Huipil 'nanj ní ñn	Triqui	Nanj ní ñn
13	Canasta grande serí	Serí	Conca'ac
14	Voladores	Totonaco	Tutunakú
15	Quetzalcóatl	Náhuatl	Nauatl
16	Ocho venado garra de tigre	Mixteco	N̄uu Savi
17	María Sabina	Mazateco	Ha Shuta Enima
18	Coyote	Pa-ipai	Jaspuy pai
19	Rey Condoy	Mixe	Ayuuk
20	El maguey	Otomí	Hñāhñu

Preparémonos para el juego.

- Nivel Preescolar**

El docente mostrará a las alumnas y alumnos de preescolar las imágenes, para comenzar a explorar los conocimientos previos que tienen los alumnos sobre las imágenes y saber si son elementos comunes de su cultura o no. Para cada imagen léales el texto en la carta verde correspondiente, poniendo

énfasis en el título. Procure hacer este ejercicio en la lengua materna de los alumnos.

Formará parejas con las alumnas y los alumnos, repartirá algunos o todos los pares de cartas, dependiendo del número de participantes, por ejemplo, grupos de 20 alumnos, serán 10 parejas y cada uno con un par; por lo que sólo se ocuparán 10 pares. Ellos irán identificando los colores y los contornos que permitan formar un par, esto con el fin de



Identimemo

por el contexto natural y geo-histórico de la comunidad; conozcan las montañas de nuestras comunidades, los lugares donde existe agua, plantas comestibles y curativas entre otras muchas cosas, irá favoreciendo el desarrollo de la lengua materna indígena y de la identidad. Todo ésto es algo que parece tan natural y cotidiano, que suele pasarse por alto su importancia en la formación de la identidad.⁴ La identidad constituye la base para la pertenencia, como parte de una familia, una comunidad y del grupo étnico al que se asocia.

En el juego didáctico *Identimemo* cualquier alumno, alumna, docente o padre de familia encontrará elementos de identidad que dejan una huella duradera en ellos para ir construyéndola, pues el ser humano se va haciendo día a día, inmerso en el contexto social y cultural en que vive, en dialéctica constante entre su esfera más íntima y su relación con el exterior. Los elementos de identidad mostrados en *Identimemo* son variados y representativos de cada región, y reflejan conocimientos sobre el mundo desde diversas visiones creadas por quienes lo plabamos; se recorrerá con ellos el territorio nacional encontrando esas diversas visiones y comprendiendo con ello: ¿qué elementos identifican a diversos grupos culturales?, ¿qué saberes pueden desarrollar niñas y niños en los contextos natura-socioculturales de cada región?, además de qué y cómo se da sentido a la pertenencia de cada comunidad, región, población y/o etnia.

De esta manera en el aula:

- Se fortalece la identidad, las raíces de muchas niñas y niños que encontrarán elementos de su cultura en el *Identimemo*.
- Se enriquecerá la visión del mundo que tenga cualquier alumna y alumno, valorando y respetando la que al respecto tengan otros pobladores u otras culturas.
- Se favorecerá el sentido de identidades: identidad personal, social, cultural, lingüística, étnica; nacional, local, universal.
- Es un tema y un eje transversal, que enriquece las prácticas de aprendizaje y enseñanza de todos: alumnos, docentes

4 Identidad es el conjunto de los rasgos propios de un individuo o de una comunidad. Estos rasgos caracterizan al sujeto o a la colectividad frente a los demás.

e incluso padres de familia y otros agentes educativos comunitarios.

El juego de *Identimemo* da así respuesta al apoyar el que las niñas y los niños de México se encuentren identificados con su patria, sus tradiciones y su sentido de pertenencia a un México multicultural. *Identimemo* al retomar algunos conceptos básicos de identidades étnicas de algunas regiones, puede vincularse con otros materiales educativos, nacionales generales y nacionales especializados; en cuanto al último caso, los propios materiales de la educación indígena y de la atención a población migrante de los niveles de preescolar, primaria y secundaria; usados para complementar los temas surgidos de las prácticas socioculturales transformados en contenidos con un enfoque sociocultural. Por ejemplo, en el nivel de preescolar en *Juegos y Materiales educativos de la niñez indígena y migrante. Preescolar, Cuaderno del alumno*, en el tema y actividad 5 *¿Qué hacen?*⁵, se puede vincular el juego con las imágenes que trae la lámina del cuaderno, así la carta del *Identimemo*, *Canasta Serí*, al explicarla a las alumnas y alumnos, se puede comentar que los seris hacen canastas; con la carta de *La carrera de bola* se puede pedir a los alumnos y alumnas digan qué hace el niño de la imagen y qué juegos hacen ellos en su comunidad. En las *Guía Cuaderno de Exploración del Medio Sociocultural* encontramos imágenes que integran *Identimemo*, en el libro del primer ciclo,⁶ aparece la leyenda de Quetzalcóatl y su imagen en la página 96, ésta es una de las cartas de este juego y por tanto se vinculan. Para conocer con más profundidad los conceptos básicos de la identidad y en general de las identidades étnicas, pueden consultar el tema del enfoque sociocultural y valorativo en los fascículos de la serie *Marco Curricular de la Educación Primaria Indígena y de la población migrante*.

Identimemo es un material lúdico que tiene como propósitos:

- Ofrecer a la comunidad escolar formas entretenidas para aprender a identificar y expresar en español y lengua indígena, los elementos de la cultura que fortalecen la identidad étnica por su significado e importancia cultural.
- Favorecer la construcción de la identidad personal, social, cultural, lingüística, étnica, nacional, local y universal.

⁵ *Juegos y Materiales educativos de la niñez indígena y migrante. Preescolar, Cuaderno del alumno. SEP, (2012).*

⁶ *Guía Cuaderno de Exploración del Medio Sociocultural. Primer Ciclo. Educación Primaria Indígena y de la población Migrante. SEP (2013).*



Contenido

- Enriquecer la visión del mundo que tenga cualquier alumna y alumno, valorando y respetando la que al respecto tengan otros pobladores u otras culturas.
- Favorecer la habilidad de la memoria inmediata y a largo plazo, con un sentido significativo.
- Favorecer la convivencia sana entre alumnos, sus docentes y su familia, utilizando sus habilidades cognitivas individual y colectivamente.

Identimemo es un juego de mesa cuyo nombre está compuesto por la palabra “*identi*” de identidad y “*memo*” de memorama. La identidad nos sitúa con respecto al otro, por ello es la base principal para la afirmación, reconocimiento y la vida comunitaria de los pueblos.

El material promueve la activación de la memoria, la capacidad visual, la habilidad de asociación entre un objeto de la cultura y su explicación del significado cultural y el pensamiento creativo; cuenta con una forma distinta de encontrar los pares, pues se encuentra un par al juntar el objeto cultural con la descripción de su significado. Al jugar se motiva el interés por conocer distintas prácticas, objetos y símbolos culturales de diversas regiones del país, entre ellas quizá la propia de los jugadores. De igual forma se fomenta la curiosidad por conocer cómo los pueblos originarios se autodenominan, por ejemplo los *wirarika*, (autodenominación) son conocidos como huicholes, aunque a ellos les guste más que les digan *wirarika*; con este ejercicio cada alumna/alumno descendiente de un pueblo originario, puede aportar su autodenominación y generar una carta con un elemento cultural que se integre al juego.

Población Objetivo

Identimemo está hecho para alumnas y alumnos de educación básica — preescolar, primaria y secundaria— maestros, padres y madres de familia u otros agentes educativos comunitarios. Con *Identimemo* podrán disfrutar de momentos de esparcimiento y diversión al tiempo que, como su nombre lo indica, desarrollan la memoria. Desde luego, estos juegos son buenos para las niñas y los niños, pero también es entretenido para los adultos, pues realizan un ejercicio de memoria y paciencia.

Descripción del material

Identimemo contiene 20 pares de cartas, para un total de 40 cartas.

Los 20 pares de cartas con figuras y textos describen el significado de elementos culturales de 20 pueblos originarios de nuestro país. Los 20 objetos ilustrados —cartas con reverso naranja— son símbolos importantes de las culturas de nuestro país. Los 20 textos correspondientes a cada objeto ilustrado — cartas con reverso verde— explican el significado de un objeto, símbolo o práctica.

Juega y forma los pares entre uno y otro.

¿Cómo podemos formar los pares?

Hay diversas formas de encontrar los pares, al observar con atención, usar la memoria y la capacidad visual. Los siguientes elementos son importantes, y se deben tomar en cuenta para formar los pares durante el juego.

- En cada par hay una carta con reverso naranja que contiene un dibujo y otra de color verde donde hay un texto que describe el significado cultural del objeto, símbolo o práctica. Por ejemplo:
- Una forma fácil de identificar los pares es observando el contorno que encierra el dibujo y el texto. Ambos contornos tienen que coincidir. Si identifican bien los contornos, ¡ya dieron con el par!



Instrucciones del juego

- Cada par tiene el mismo color. La que contiene la imagen tiene un color particular en el fondo donde aparece la figura y la que contiene el texto tiene el mismo color en el marco.



Poco a poco con la práctica podrán identificar a cada carta para formar los pares respectivos. Lo importante es desarrollar la habilidad para leer y descubrir el significado de los elementos culturales que nos dan identidad, además de usar habilidades y capacidades de memoria y observación.

No.	Ilustraciones	Texto	
		Pueblo	Autodenominación
1	Bandera p'hurepecha	Tarasco	P'urepecha
2	La Ceiba sagrada	Maya	Maaya
3	Guelaguetza	Zapoteco	Binnizá
4	Estrella chuj	Chuj	Koti'
5	Danza del Venado	Yaqui y Mayo	Yoreme
6	Palenque	Chol	Cho'í
7	Bastón de mano	Tzeltal	K'op
8	Flechas naáyeri	Cora	Náayeri
9	Hermano Mayor	Pápago	Tohono
10	Hikulli (Peyote)	Huichol	Wixárika
11	Carrera de Bola	Tarahumara	Raramuri
12	Huipil 'nanj ní ñn	Triqui	Nanj ní ñn
13	Canasta grande serí	Serí	Conca'ac
14	Voladores	Totonaco	Tutunakú
15	Quetzalcóatl	Náhuatl	Nauatl
16	Ocho venado garra de tigre	Mixteco	Núu Savi
17	María Sabina	Mazateco	Ha Shuta Enima
18	Coyote	Pa-ipai	Jaspuy pai
19	Rey Condoy	Mixe	Ayuuk
20	El maguey	Otomí	Hñáññu

Preparémonos para el juego.

- Nivel Preescolar**

El docente mostrará a las alumnas y alumnos de preescolar las imágenes, para comenzar a explorar los conocimientos previos que tienen los alumnos sobre las imágenes y saber si son elementos comunes de su cultura o no. Para cada imagen léales el texto en la carta verde correspondiente, poniendo

énfasis en el título. Procure hacer este ejercicio en la lengua materna de los alumnos.

Formará parejas con las alumnas y los alumnos, repartirá algunos o todos los pares de cartas, dependiendo del número de participantes, por ejemplo, grupos de 20 alumnos, serán 10 parejas y cada uno con un par; por lo que sólo se ocuparán 10 pares. Ellos irán identificando los colores y los contornos que permitan formar un par, esto con el fin de



Arca J.

Canasta grande seri

Existe la tradición en el pueblo *conca'ac* (seri) que toda persona que elabora una canasta grande, al terminarla, debe realizar la «fiesta de la canasta» para que no caiga sobre ella la mala suerte y goce de bienestar. La canasta también representa la abundancia deseada para todo el pueblo.



La «carrera de bola»

Hace más de trescientos años, la «carrera de bola» era un entrenamiento para la guerra. Probar la resistencia de los hombres era importante para poder enfrentar a otras tribus o a los españoles invasores. La «carrera de bola» se sigue practicando por una razón muy específica: el orgullo de la gente *rarámuri* (tarahumara).



Bastón de mando

Para el pueblo *k'op* (tseltal), es símbolo del ejercicio temporal del gobierno comunitario. Quien lo porta es reconocido como representante y consejero de la comunidad.



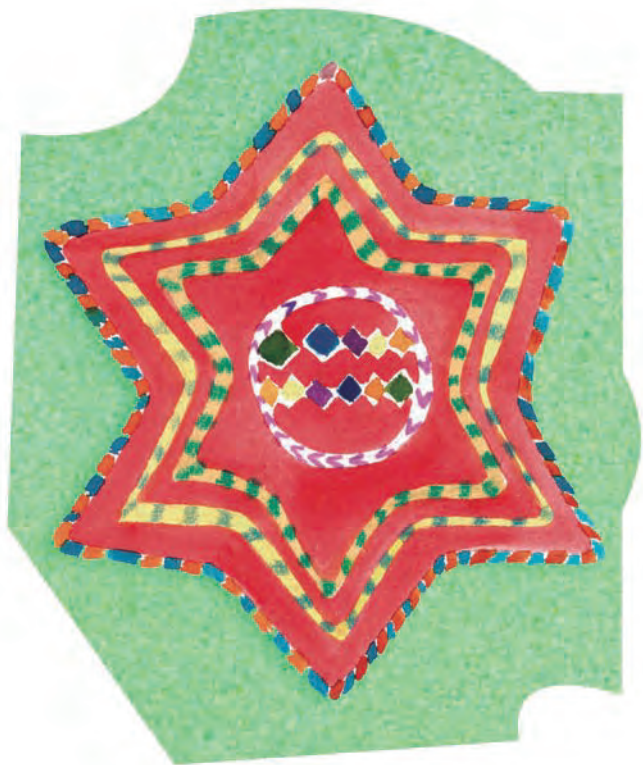
Flechas *náayeri*

Representan salud y bienestar para los niños pequeños y para toda la comunidad del pueblo *náayeri* (cora).



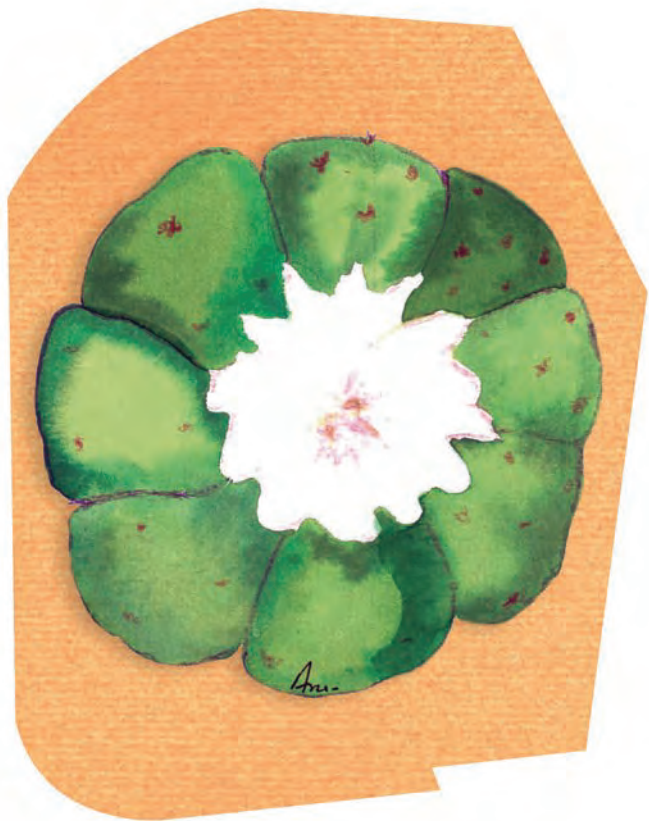
Hermano mayor

Este símbolo representa *a l'toi*, el hermano mayor; de acuerdo con las narraciones, este ser creó a la gente *tohono* (pápago).



Estrella chuj

Representa las horas y días de vida de una persona, desde el día en que nace hasta el que muere. El resplandor de cada estrella significa la sabiduría del pueblo *koti'* (chuj).



Am-

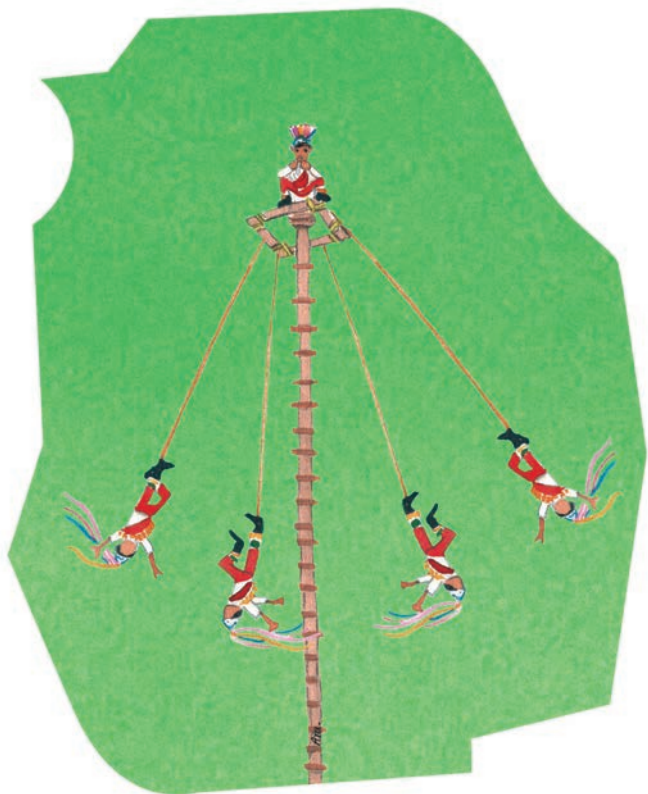
Hikuli (peyote)

Es una planta cactácea que representa la sabiduría, el alimento y la medicina del pueblo *wixárika* (huichol).



Huipil '*nanj nĩ in'*

En este huipil la mujer *nanj nĩ in* (triqui) expresa la esencia de su ser y su estado social, así como la cosmovisión de su pueblo. En esta prenda los triquis representan al Sol, a la Luna, al arcoiris y a las mariposas.



Voladores

Cuenta la tradición oral de los pueblos *tutunakú* (totonaco) que durante el tiempo en que una sequía azotó la región del Señorío de Totonacapan, los viejos sabios encomendaron a un grupo de jóvenes realizar el ritual para solicitar a los dioses su benevolencia y concesión de lluvias generosas.

Los jóvenes tenían que buscar el árbol más alto, recio y recto del monte, preparar el tronco y ataviarse con plumas de aves. La petición debían realizarla en la parte superior del tronco para ser escuchados en las alturas por sus protectores.



Quetzalcóatl

Representa al dios que entregó el maíz a los hombres. Es el dios que vuela y abarca el espacio celeste, así como el que repta y abarca lo terrenal.

Fue símbolo de sabiduría para el pueblo náhuatl.



María Sabina

Es considerada la curandera tradicional más representativa del pueblo *ha shuta enima* (mazateco). Fue la guía más importante en el consumo de los hongos, a través de los cuales los hombres recobran su espiritualidad y bienestar para estar en armonía consigo mismos y con su entorno natural y social.



Coyote

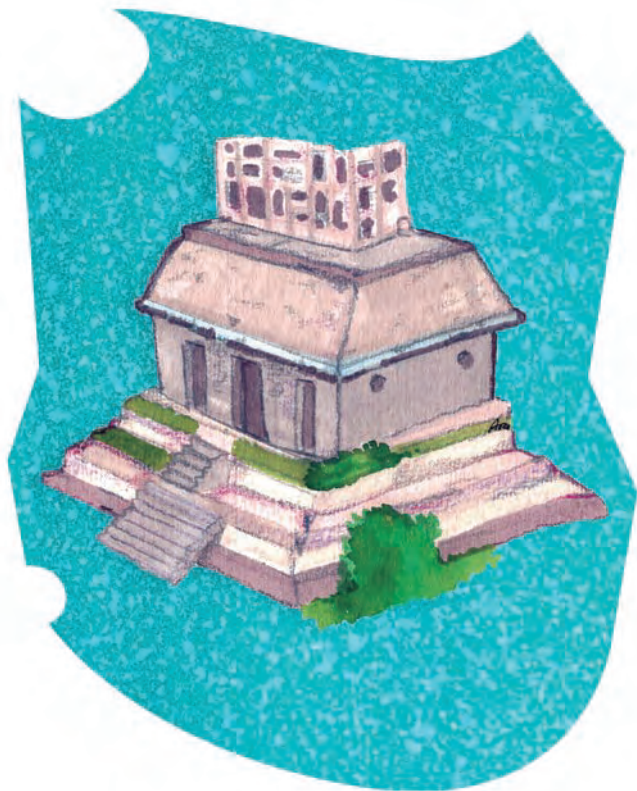
Es el animal sagrado para el pueblo *jaspuy pai* (pa ipai) porque posee las virtudes humanas, les da la bienvenida al nacer y en él se transforman al momento de morir para seguir cuidando a su pueblo.



Rey Condoy

Enseñó al pueblo *ayuuk* (mixe) a pelear, a sembrar y a trabajar.

Él arregló la región mixe a su gusto. En su tiempo, que fue de frecuentes guerras, siempre estuvo al frente, defendiendo a su pueblo. La gente le lleva ofrendas y oraciones, principalmente a inicios de cada año, pidiéndole que los aleje del mal, del odio, de la envidia y de los accidentes, y que les de prosperidad, lluvias, cosechas y dinero.



Palenque

Ciudad maya que antes del periodo colonial la región era conocida por el pueblo *cho'í* como *Otolum* o «Tierra de casas fuertes». Fray Pedro de la Nada, interpretó este nombre como *palenc*, palabra proveniente del catalán que significa «fortificación».



Danza del Venado

Es una danza celebrada por los pueblos *yoreme* (yaqui y mayo) en Sinaloa y Sonora. Esta danza guarda un vínculo muy importante con el mundo natural, en específico con los animales del monte, representados por los danzantes y los músicos durante las fiestas tradicionales.



La Ceiba Sagrada

Para el pueblo *maaya* (maya) el universo se estructura en tres planos, los cuales se comunican a través de la "Ceiba Sagrada" o *Yaaxcché*, como ellos le llaman en su lengua. Las ramas de este árbol, permiten la apertura a los siete cielos que conforman el espacio celeste.



El maguey

Para el pueblo *hñähñú* (otomí), el maguey es una planta muy importante para su subsistencia, ya que de éste aprovechan sus distintos beneficios como: alimento, la flor de quiote y el pulque que de él extraen; también el ixtle para tejer fajas, morrales y otras prendas. Sus pencas las utilizan como techos en sus casas y para encender anafres y fogones.



Bandera *p'hurepecha*

Sus colores representan las cuatro regiones del pueblo *p'hurepecha* (tarasco):

el verde, a la región de la sierra;
el amarillo, a la región de la cañada;
el azul, a la región lacustre; y el morado a la región de la ciénega. En el centro está representado *Curicaveri* «el padre sol» o «el gran fuego» y el lema *Juchari Uinapikua* que significa «Nuestra Fuerza».



Guelaguetza

Es una fiesta en donde se revaloran los principios de ayuda mutua, intercambio y bien común; lo que fortalece la cohesión comunitaria entre el pueblo *binnizá* (zapoteco).



Ocho venado garra de tigre

Representa al rey más importante de los señoríos del pueblo *tu'un savi* (mixteco), porque trató de integrar a las distintas comunidades mixtecas en una nación.

