

TEJIENDO

HISTORIAS



Directorio

Secretaría de Educación Pública

Aurelio Nuño Mayer

Subsecretaría de Educación Básica

Javier Treviño Cantú

Dirección General de Educación Indígena

Rosalinda Morales Garza

Dirección de Educación Básica

Alicia Xochitl Olvera Rosas

**Dirección para la Formación y Desarrollo Profesional
de Docentes en Educación Indígena**

Édgar Yesid Sierra Soler

**Dirección para el Desarrollo y Fortalecimiento
de las Lenguas Indígenas**

Eleuterio Olarte Tiburcio

Dirección de Apoyos Educativos

Erika Pérez Moya

Créditos

Dirección editorial

Erika Pérez Moya

Coordinación editorial

Gabriela Guadalupe Córdova Cortés

Idea original

Luis Antonio Tovar García

Gabriela Guadalupe Córdova Cortés

Contenidos

Luis Antonio Tovar García

Gabriela Guadalupe Córdova Cortés

Corrección de estilo

Erika Pérez Moya

Diseño editorial y formación

José Ángel Martínez Vázquez

© D.R. Dirección General de Educación Indígena
Fray Servando Teresa de Mier 127, Col. Centro,
C.P. 06080, Ciudad de México.

Primera edición, 2017

Impreso en México. Distribución gratuita.
Prohibida su venta.

Reservados todos los derechos. Se prohíbe la
reproducción total o parcial de esta obra por
cualquier medio electrónico o mecánico sin
consentimiento previo y por escrito
del titular de los derechos.

INTRODUCCIÓN

Alguna vez te has preguntado ¿por qué muchas de las historias que conoces se parecen?, o ¿por qué muchos programas de televisión parecen ser versiones de cuentos como el de la Cenicienta o Pulgarcito? ¿Sabías que pasa lo mismo con algunos de los mitos de las poblaciones indígenas que son similares en su esencia más profunda?

Partamos de la idea de que todas estas historias comparten una estructura en común. Los lingüistas y antropólogos que han analizado los cuentos y los mitos, llegaron a la conclusión de que hay un grupo reducido de acciones y de personajes

que actúan en las diferentes formas narrativas. Por ejemplo, un ser malvado que persigue a la princesa de un cuento, ya sea éste un lobo, un brujo, un cacique, un espíritu, un pollero, un dragón, etcétera, mientras que la princesa puede ser en otras historias: un espíritu, una niña, un árbol mágico, un animal místico, una anciana, entre otros. Lo común en este ejemplo es el acto de perseguir ya que es el que se mantiene en narraciones de diversas culturas. Y este es solo un ejemplo...

Quién efectúa la acción	Acción	En quién recae la acción
Ser malvado	Perseguir	Princesa
Lobo		Caperucita
Bruja		Bebé
Cacique		Anciana
Espíritu		Árbol mágico
Pollero		Migrante
Dragón		Guerrero
(escribe uno) _____		

Basado en la propuesta de Vladimir Propp, se enlistan a continuación las acciones que con mayor frecuencia se presentan en las historias, te proponemos apoyarte de ellas al momento de jugar Tejiendo historias, dejando a tu libre elección y la de tus compañeros, los personajes que deseen o las que investiguen de la tradición oral de su comunidad.

Las acciones que con mayor frecuencia se presentan en las historias son¹:

¹ Basado en Vladimir Propp, 1928, En Propp, Vladimir. (2001). *Morfología Del Cuento*. Akal, México.

1. El alejamiento de alguien.
2. Una prohibición a un personaje.
3. Una transgresión de la prohibición.
4. Un personaje es interrogado.
5. Un personaje recibe información.
6. Un personaje es engañado.
7. La complicidad de un personaje.
8. Uno de los personajes comete una fechoría.
9. Uno de los personajes sufre una carencia.
10. Alguien es mediador ante una situación.
11. Respuesta a la acción de alguien
12. Alguien que parte.
13. Alguien es puesto a prueba para poder recibir algo.
14. Reacción de uno de los personajes.
15. Recepción de un objeto mágico.
16. Desplazamiento entre dos reinos.
17. Realizar un viaje con un guía.
18. Entrar en combate.
19. Recibir o hacer una marca.
20. Reparar el daño o el objeto.
21. El regreso de alguien.
22. Una persecución entre personajes.
23. Un personaje pide socorro.
24. Alguien llega de incógnito a un lugar.
25. Un personaje tiene la necesidad de mentir.
26. La realización de una tarea difícil.
27. Finalizar la tarea encomendada.
28. Recibir reconocimiento.
29. Descubrir algo.
30. Transfiguración de algo o de alguien.
31. Recibir un castigo.
32. Casarse con alguien y obtener un premio.

¿Qué incluye el juego Tejiendo historias?

- Un tablero tipo ajedrez de 64 casillas.
- 24 fichas, de dos colores distintos.
- 24 tarjetas doble vista.

Nota: Requiere auxiliarte de hojas de papel, lápiz, libros de la Biblioteca escolar indígena y migrante, los saberes de la tradición oral de tu comunidad y mucha imaginación.

¿En qué consiste el juego?

El juego consiste en crear historias en el ámbito de la costumbre, la tradición oral de los pueblos indígenas de México y la creatividad imaginativa de las niñas y los niños, quienes deberán aportar los elementos que consideren necesarios para crear sus propias historias en medio de un enredo y una batalla de historias en las que entrarán personajes clave, diversos escenarios y acciones ya establecidas en las tarjetas, que deberán irse desarrollando a lo largo del juego con la finalidad de que al concluir se obtenga una historia lógica, que integre los momentos en que ésta se desarrolla.

El tablero de 64 casillas se encuentra dividido en dos lados, el primero se compone de 4 filas (A, B, C y D) con 12 turnos, mismos que representan el lado de una población que posee distintos bienes valiosos, mientras que la segunda parte del tablero (E, F, G, H) simboliza a las personas que desean tener los bienes del lado opuesto. Esta diferencia es la que dará sentido al juego ya que al haber un objeto o persona en disputa se puede iniciar con la trama de cualquier historia.

Número de participantes

El juego puede realizarse en parejas, tercias y cuartetos, a menor número de jugadores mayor número de personajes, acciones y situaciones.

Uso de las tarjetas

Contenido del frente de las tarjetas:

Escenario
Personaje
Acción

Escenario: Se refiere al lugar en donde se va a efectuar la acción, puede ser un lugar real o uno imaginario, o bien la combinación de uno real e imaginario o la conjunción de varios sitios.

Personaje: Es una de las figuras que participa en la historia. El número de personajes que necesita una historia depende de la complejidad de la misma, recuerda que los personajes no necesariamente son personas, pueden ser objetos, animales, plantas, seres sobrenaturales, elementos de la naturaleza, etcétera. Se recomienda que las primeras veces las historias que se realicen sean sencillas.

Acción: Es la actividad que realiza un personaje sobre otro, por ejemplo: un río puede castigar o ayudar a un villano.

Contenido del reverso de las tarjetas:

Escenario

Personaje

Acción

Reto para el enemigo

Reto para el enemigo: Aparece en el lado posterior de las tarjetas: 9, 11, 13, 15, 16, 17, 19, 21 y 23 de color morado y 2, 4, 5, 8, 10, 12, 14, 16, 18, 20, 22 y 24 de color verde. Éstas indican los retos que deben realizar los jugadores de un equipo, cuando sus fichas alcancen a las del lado opuesto del tablero. Estos retos pueden llevarte a consultar material de la biblioteca escolar o pedir que se realice un ejercicio físico como hacer lagartijas, entre otros.

Se recomienda escribir la historia que se está construyendo en un cuaderno o el pizarrón para no perder el hilo de las acciones de los personajes, ni de los contextos. Una vez que se arme la estructura de la historia, ésta se pueda complementar agregando más detalles a los personajes, escenarios y a acciones, y ¿por qué no? ¡Publícala en un Libro Cartonero!

¡A jugar!

Durante el juego se atravesará por tres niveles, éstos están identificados en el tablero, en donde avanzará tu ficha una vez que se haya logrado establecer a los personajes y contextos.

Primer nivel

Organízate en dos equipos y echa la suerte para

saber de qué lado del tablero jugarán (morado-los que poseen objetos valiosos o verde-los que deseen obtener estos objetos).

Inicia el equipo que tenga el turno en su tablero. Toma la tarjeta que corresponda al turno 1 y comienza a desarrollar la historia inventando a uno de los personajes principales, quien deberá realizar la acción escrita en la tarjeta, en el escenario en que te gustaría se desarrollara esta aventura. No olvides decir a qué persona u objeto recae la acción que hizo tu personaje, ya que de esta manera es como se irá tejiendo la historia.

Ahora toca el turno al equipo contrario, quien deberá darle seguimiento a la historia creando nuevos personajes, escenarios y siguiendo la acción mencionada en la tarjeta, indicando siempre el personaje en que recae su acción.

Recuerda que los turnos van de manera siempre alternada hasta llegar al turno 24 en donde concluye el primer nivel del juego.

Segundo nivel

En el segundo nivel, se encuentran 8 casillas especiales (filas D y E), cuatro corresponden al contexto del inframundo en el cual se deben de cumplir las exigencias de los Señores y Señoras que mandan en ese lugar, así como los entes fantásticos que lo habitan y otras cuatro entidades que invitan a subir a la montaña mágica para cumplir proezas mediante la realización de acciones positivas.

Cabe destacar que los contextos del inframundo y de la montaña mágica solo una forma de jugar; sin embargo, tú puedes establecer otros territorios imaginarios o reales, tales como: el bosque y el pueblo, la selva y la aldea, el lago y el pueblo, el día y la noche, el sueño y la realidad, lo alto y lo bajo, lo frío y lo caliente, lo importante es que sean parejas antagónicas que pueden sustituir a los que se proponen inicialmente.

Tercer nivel

Esta parte se juega avanzando hasta las casillas del equipo opuesto, ya sea el que posee los bienes o el que desea obtenerlos.

Este nivel es igual al primero, la diferencia recae en que para avanzar al siguiente turno se deberá superar el reto indicado en el número de tarjeta

correspondiente, en caso de no hacerlo podrá apoyarte un compañero de equipo, de lo contrario no podrás avanzar de turno.

Ejemplo:
El bastón mágico

En el pueblo de San Simón, Juan Sin Miedo **se va lejos** a buscar a los espías. Mientras en el pueblo vecino de Santa Ana, el Cacique **perdió** la paciencia con uno de los espías. De nuevo en el pueblo San Simón, el Anciano más viejo **prohibió** la entrada de extranjeros al pueblo, pero Sebastián el hijo del Cacique **transgredió** lo prohibido y fue al pueblo San Simón. Juan Sin Miedo fue retado con esa acción. En el pueblo San Simón, un comerciante que escucho una conversación, **informó** a Juan Sin Miedo y al Anciano que los de Santa Ana se quieren robar algo del Pueblo San Simón

En el Bosque Negro que está entre los dos pueblos, Sebastián el hijo del Cacique **engañó** a María la novia de Juan, le dijo que Juan Sin Miedo estaba herido y que lo siguiera. Lupe, amiga de María **fue cómplice** de Sebastián y llevó a María al Bosque. Sebastián **se fue buscar** a un brujo, mientras Juan Sin Miedo **interrogó** a un leñador, le dijo que María intentó huir y Sebastián la **persiguió**.

En el pueblo vecino de Santa Ana, Juan Sin Miedo **intento acordar** con el Cacique una recompensa para encontrar a María. El Cacique lo hizo **a pesar de lo difícil** y le pidió traer el bastón mágico del

más anciano del Pueblo San Simón. En el Pueblo San Simón, el más Anciano **fue engañado** para que prestara su bastón a Juan Sin Miedo. En el pueblo vecino de Santa Ana, el Cacique **interrogó** a Juan Sin Miedo, después Juan **partió** en busca de Sebastián y María.

En el Bosque Negro, que está entre los dos pueblos, Sebastián **delinquiró**, robó a un templo para huir de Juan Sin Miedo. Mientras Juan **se preparó** para pelear con Sebastián haciendo flechas.

Sebastián **se dio cuenta que era mágico** el bastón del Anciano y con su poder podía atacar a Juan Sin Miedo. Juan Sin Miedo **se disfrazó** de venado, para atacar de cerca a Sebastián con las flechas. Pero Sebastián **descubrió** que el venado era Juan Sin Miedo y lo atacó con el rayo del bastón. Juan **pidió auxilio** al bastón, le dijo que recordara quien era su dueño: el Anciano.

Sebastián **fue marcado** como nuevo dueño del bastón, ya que el anciano murió cuando ya no lo tuvo. Fue cuando Juan Sin Miedo **decidió bajar** al inframundo para hablar con el alma del Anciano y recuperar el bastón.

En el Pueblo San Simón, Sebastián **cruzó la frontera** para proclamarse el nuevo dueño del pueblo ...

TURNO 1

Escenario: El pueblo de San Simón

Personaje que efectúa: Juan Sin Miedo

Acción: Se va a la base a buscar a los espías

Personaje en que recae: Un español en pueblo vecino

TURNO 2

Escenario: El pueblo vecino de Santa Ana

Personaje que efectúa: El cacique

Acción: Perdió la paciencia

Personaje en que recae: Uno de los espías

TURNO 3

Escenario: El pueblo de San Simón

Personaje que efectúa: El anciano más viejo

Acción: Prohibió la entrada

Personaje en que recae: La persona que entregó el bastón

TURNO 4

Escenario: El pueblo vecino de Santa Ana

Personaje que efectúa: Sebastián, hijo del cacique

Acción: Transgredió lo prohibido y fue al pueblo vecino

Personaje en que recae: Uno de los espías

TURNO 5

Escenario: El pueblo de San Simón

Personaje que efectúa: Comerciante que escucho una conversación

Acción: Informó que los de Santa Ana se quieren robar algo del pueblo de San Simón

Personaje en que recae: Juan Sin Miedo y el anciano

TURNO 6

Escenario: El Bosque Negro que está entre los dos pueblos

Personaje que efectúa: Sebastián, hijo del cacique

Acción: Engaña Juan sin miedo está herido, sígueme

Personaje en que recae: María (La novia de Juan sin miedo)

TURNO 7

Escenario: El Bosque Negro que está entre los dos pueblos

Personaje que efectúa: Juan Sin Miedo

Acción: Fue a buscar al leñador y María Wira a buscar

Personaje en que recae: María

TURNO 8

Escenario: El Bosque Negro que está entre los dos pueblos

Personaje que efectúa: Sebastián

Acción: Fue a buscar a un brujo

Personaje en que recae: María



Tejiendo Historias

se terminó de imprimir por encargo
de la Comisión Nacional de Libros de Texto Gratuitos,
en los talleres de XXXXXXXXXXXXXXXX
con domicilio en XXXXXXXXXXXXXXXX
el mes de XXXXXXXXXXXX
el tiraje fue de XXXXXXXXXXXX ejemplares

TURNO 1

Escenario:

Personaje que efectúa:

Acción: **Se va lejos**

Personaje en que recae:

TURNO 5

Escenario:

Personaje que efectúa:

Acción: **Informó**

Personaje en que recae:

TURNO 9

Escenario:

Personaje que efectúa:

Acción: **Interrogó**

Personaje en que recae:

TURNO 3

Escenario:

Personaje que efectúa:

Acción: **Prohibió**

Personaje en que recae:

TURNO 7

Escenario:

Personaje que efectúa:

Acción: **Fue cómplice de...**

Personaje en que recae:

TURNO 11

Escenario:

Personaje que efectúa:

Acción: **Intentó acordar**

Personaje en que recae:

TURNO 27

Escenario: **Inframundo**

Personaje que encuentras:
Un anciano que tiene las llaves de una puerta

Personaje que efectúa:

Acción: **Se pone a prueba**

Personaje en que recae:

TURNO 25

Escenario: **Montaña mágica**

Personaje que encuentras:
Un águila blanca

Personaje que efectúa:

Acción: **Decidió subir o bajar**

Personaje en que recae:

TURNO 31

Escenario: **Inframundo**

Personaje que encuentras:
Un tlacuache que puede hablar

Personaje que efectúa:

Acción: **Negocia**

Personaje en que recae:

TURNO 29

Escenario: **Montaña mágica**

Personaje que encuentras:
Una señora vestida de blanco

Personaje que efectúa:

Acción: **Encuentra un saber**

Personaje en que recae:

TURNO 35

Reto para el enemigo:
Canta una canción tradicional en lengua indígena y/o español

Escenario:

Personaje que efectúa:

Acción: **Regresa**

Personaje en que recae:

TURNO 33

Reto para el enemigo:

Menciona en lengua indígena y/o español tres dichos que se usen en tu comunidad

Escenario:

Personaje que efectúa:

Acción: **Hace lo contrario**

Personaje en que recae:

TURNO 13

Escenario:

Personaje que efectúa:

Acción: Fue engañado

Personaje en que recae:

TURNO 17

Escenario:

Personaje que efectúa:

Acción: Se preparó

Personaje en que recae:

TURNO 21

Escenario:

Personaje que efectúa:

Acción: Pidió auxilio

Personaje en que recae:

TURNO 15

Escenario:

Personaje que efectúa:

Acción: Partió

Personaje en que recae:

TURNO 19

Escenario:

Personaje que efectúa:

Acción: Se disfrazó

Personaje en que recae:

TURNO 23

Escenario:

Personaje que efectúa:

Acción: Decidió subir o bajar

Personaje en que recae:

TURNO 39

Reto para el enemigo:

Escribe en lengua indígena y/o español una fiesta de tu comunidad

Escenario:

Personaje que efectúa:

Acción: **Se convierte en...**

Personaje en que recae:

TURNO 37

Reto para el enemigo:

Escribe en lengua indígena y/o español tres plantas curativas y su uso

Escenario:

Personaje que efectúa:

Acción: **Viaja con un guía**

Personaje en que recae:

TURNO 43

Reto para el enemigo:

Habla de como se cura el susto, el mal de ojo o el espanto en tu comunidad

Escenario:

Personaje que efectúa:

Acción: **Pide reparar el daño**

Personaje en que recae:

TURNO 41

Reto para el enemigo:

Habla de como se cura el susto, el mal de ojo o el espanto en tu comunidad

Escenario:

Personaje que efectúa:

Acción: **Es castigado**

Personaje en que recae:

TURNO 47

Reto para el enemigo:

Baila una canción tradicional de tu comunidad

Escenario:

Personaje que efectúa:

Acción: **Le dan el objeto mágico**

Personaje en que recae:

TURNO 45

Reto para el enemigo:

Cuenta en lengua indígena y/o español la aventura de alguien que se fue del pueblo y volvió

Escenario:

Personaje que efectúa:

Acción: **Se casa**

Personaje en que recae:

TURNO 2

Escenario:

Personaje que efectúa:

Acción: **Perdió**

Personaje en que recae:

TURNO 4

Escenario:

Personaje que efectúa:

Acción: **Interrogó**

Personaje en que recae:

TURNO 6

Escenario:

Personaje que efectúa:

Acción: **Engañó**

Personaje en que recae:

TURNO 8

Escenario:

Personaje que efectúa:

Acción: **Se fue a buscar**

Personaje en que recae:

TURNO 10

Escenario:

Personaje que efectúa:

Acción: **Persiguió**

Personaje en que recae:

TURNO 12

Escenario:

Personaje que efectúa:

Acción: **Lo hizo a pesar de lo difícil**

Personaje en que recae:

TURNO 28

Escenario: **Inframundo**

Personaje que encuentras:
Un cuervo que te pregunta

Personaje que efectúa:

Acción: **Pide consejo**

Personaje en que recae:

TURNO 26

Escenario: **Montaña mágica**

Personaje que encuentras:
Un coyote de las nieves

Personaje que efectúa:

Acción: **Decidio subir o bajar**

Personaje en que recae:

TURNO 32

Escenario: **Inframundo**

Personaje que encuentras:
Un pescador vestido de negro

Personaje que efectúa:

Acción: **Pide ayuda**

Personaje en que recae:

TURNO 30

Escenario: **Montaña mágica**

Personaje que encuentras:
Un niño pequeño

Personaje que efectúa:

Acción: **Es castigado**

Personaje en que recae:

TURNO 36

Reto para el enemigo:
Cuenta en lengua indígena y/o español una leyenda local

Escenario:

Personaje que efectúa:

Acción: **Interroga**

Personaje en que recae:

TURNO 34

Reto para el enemigo:
Menciona una comida tradicional de tu comunidad y en que fechas se come

Escenario:

Personaje que efectúa:

Acción: **Comete un crimen**

Personaje en que recae:

TURNO 14

Escenario:

Personaje que efectúa:

Acción: **Interrogó**

Personaje en que recae:

TURNO 16

Escenario:

Personaje que efectúa:

Acción: **Delinquiró**

Personaje en que recae:

TURNO 18

Escenario:

Personaje que efectúa:

Acción: **Se dio cuenta que era mágico**

Personaje en que recae:

TURNO 20

Escenario:

Personaje que efectúa:

Acción: **Descubrió**

Personaje en que recae:

TURNO 22

Escenario:

Personaje que efectúa:

Acción: **Fue marcado**

Personaje en que recae:

TURNO 24

Escenario:

Personaje que efectúa:

Acción: **Cruzó la frontera**

Personaje en que recae:

TURNO 40

Reto para el enemigo:
Cuenta algo sorprendente de la naturaleza cercana a tu comunidad

Escenario:

Personaje que efectúa:

Acción: Reconoce que...

Personaje en que recae:

TURNO 38

Reto para el enemigo:
Cuenta en lengua indígena y/o español tres consejos que te dieron tus padres o tus abuelos

Escenario:

Personaje que efectúa:

Acción: Persigue

Personaje en que recae:

TURNO 44

Reto para el enemigo:
Escribe 20 verbos en lengua indígena y/o español

Escenario:

Personaje que efectúa:

Acción: Se casa

Personaje en que recae:

TURNO 42

Reto para el enemigo:
Escribe en lengua indígena y/o español 15 alimentos que se siembran en tu comunidad

Escenario:

Personaje que efectúa:

Acción: Interroga

Personaje en que recae:

TURNO 48

Reto para el enemigo:
Escribe en lengua indígena y/o español 10 cosas que te gustaría hacer cuando seas grande

Escenario:

Personaje que efectúa:

Acción: Se convierte en...

Personaje en que recae:

TURNO 46

Reto para el enemigo:
Cuenta un sueño que hayas tenido cuando duermes














Escenario:

Personaje que efectúa:

Acción: Observa

Personaje en que recae:

TEJIENDO HISTORIAS

A	1		3		5		7				
B	48		9	46	11		44	13	42	15	
C	17	40		19	38	21	36		23	34	
D		25			27			29			31
		Montaña mágica		Inframundo		Montaña mágica		Inframundo			
E		Inframundo		Montaña mágica		Inframundo		Montaña mágica		Inframundo	
		32		30		28		26		18	
F	33	24	35	22	37	20	39		18		
G	16	41	14	43	12	45	10		47		
											
H		8		9		4		2			