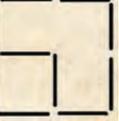
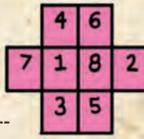
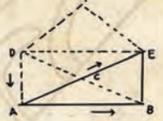
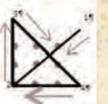
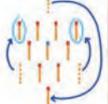
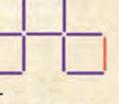
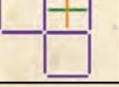
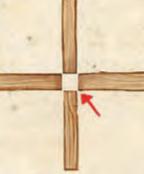
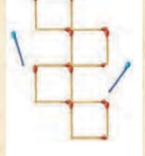
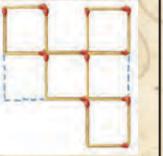
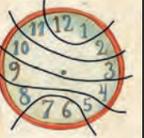
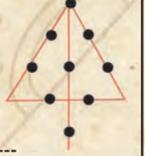
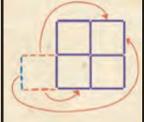
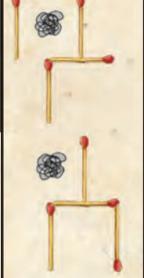


Soluciones a los retos de nivel intermedio

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

Soluciones a los retos de nivel avanzado

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

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

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

Camino al Mictlán

Población objetivo

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Camino al Mictlán

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

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

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

Descripción del material

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

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

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

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

-Las tarjetas tienen tres secciones:

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

Básico



Intermedio



Avanzado



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

Camino al Mictlán

Instrucciones

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Camino al Mictlán

Soluciones a los retos de nivel básico

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

*

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

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

Camino al Mictlán

¡Cumple los retos y llegarás al Mictlán!

INICIO

1

2

3

4

5

6

7

Izcuintlan

"El lugar donde se tiene que cruzar el agua"

Necesitas la fuerza del perro xoloitzcuintle.

No sabes dónde estás.
Regresa a la casilla INICIO.



14

Tepetl Monamicyan
"El lugar de los cerros que se juntan"

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

Necesitas velocidad y precisión.

13

12

Avanza a la casilla 17



11

10

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



8



28

Itzehecayan
"El lugar del viento de obsidiana"

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

27

26

25

24

Avanza a la casilla 33.



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



23

22

29

30

No soportas el frío. Regresa a la casilla 8.



31

32

33

34

Avanza a la casilla 42.



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

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

Necesitas agilidad para esquivarlas.

42

Temiminaloyan
"El lugar donde la gente es flechada"

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

Necesitas coordinación y cálculo para evadir las flechas.

41

40

39

Quedaste muy herido. Regresa a la casilla 28



38

37

36

43

44

45

46

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



47

48

49

Teyollocualóyan

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

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

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

56

Itzmictlan Apochcalocan.

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

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

55

54

53

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



52

51

Avanza a la casilla 59.

50



57

58

59

60

61

62



¡Por fin has llegado al Mictlán!



Camino al Mictlán

¡No dos veces se nace, no dos veces es, uno hombre: solo una vez pasamos por la tierra!¹

¿Qué podrá hacer mi corazón?
En vano hemos llegado, hemos brotado en la tierra.
¿Sólo así he de irme
como las flores que perecieron?
¿Nada quedará en mi nombre?
¿Nada de mi fama aquí en la tierra?
¿Al menos flores, al menos cantos!²

Dice Eduardo Matos Moctezuma que a través de sus manifestaciones artísticas los pueblos han dejado su punto de vista sobre el universo [...] al penetrar un poco dentro de esas manifestaciones, podemos ver el marco del pensamiento interno y profundizar en la filosofía que se refleja, como espejo del propio yo de un pueblo³.

Los pueblos han legado en la arquitectura, la pintura, la escultura, el teatro, la alfarería, el vestido, los códices, la poesía, la narrativa oral, las expresiones mismas de sus concepciones de origen, de vida y de muerte. En los mitos fundacionales o cosmogónicos (creación del Universo), los antropogénicos (creación del hombre) y los de muerte, se encuentran expresadas sus preocupaciones y resoluciones filosóficas y religiosas al respecto; en el caso de los de muerte: el trascender, la temporalidad, el orden social en la vida-muerte, entre otras. La muerte es tema recurrente en las expresiones culturales de los pueblos del mundo, porque desde que el ser humano tuvo conciencia de que la vida se extingue se ha preguntado qué pasa después de la muerte, y particularmente qué pasa después que cada hombre y mujer muere. Mucha de esta filosofía sobre la vida y la muerte sigue vigente en los pueblos originarios.

Este enigma, junto con la negación a dejar de existir y la esperanza de vivir más años, ha producido mitos acordes con el lugar de asentamiento de cada pueblo, su historia, organización, identidad y visión de futuro. "Para los antiguos mexicanos, muchos años antes de la conquista, existían mitos que se convirtieron en ritos en torno a la muerte. Se creía que el que fallecía viajaba al Mictlán o Lugar de los Muertos donde vivía eternamente. El miedo a perecer no sólo no era común, sino que se creía que era una virtud; las personas que fallecían se transformaban automáticamente en dioses y el tener representaba vivir eternamente; aunque no por este hecho todos pensaban en dejar de existir" (Gómez Pérez y Delgado Solís: 2000).

El destino de cada persona correspondía al origen o la causa de su muerte, los mexicas estaban seguros de que si ésta era natural irían al Mictlán. Los que perdían la vida como resultado de un sacrificio, en la guerra, las mujeres de parto o los pochtecas o comerciantes en los caminos, su destino era llegar al paraíso del Sol al lado de **Huitzilopochtli**. A aquellos que sufrieran una muerte relacionada con el agua, lepra, gota, herpes arribarían al **Tlalocan** o morada de **Tlaloc**, creador de la lluvia, del agua. Al morir llegaban al **Cincoalco** los niños pequeños y aquellos difuntos que voluntariamente ofrecían su vida para dar nueva fuerza al maíz, por eso a niñas y niños se les enterraba junto a las trojes en las que se guardaban el grano y otros alimentos; este paraíso estaba regido por **Cintéotl**, creador del maíz y **Chicomecóatl**, diosa de la agricultura y del mantenimiento. En este paraíso hay un árbol que mana leche para alimentar a las almas antes de nacer, los niños que durante la lactancia morían, complementaban ahí su ciclo de vida y morían definitivamente.

Todos sin excepción, llegaban al **Mictlán**, lugar en el que habitaban el gran señor **Mictlantecuhtli** y su esposa **Mictecacihuatl**, para llegar ahí se debía hacer un extenso viaje de cuatro años a través de los nueve estratos subterráneos salvando obstáculos que representaban verdaderos retos. Retomando los escritos de Fray Bernardino de Sahagún en Historia General de las Cosas de Nueva España, se hace la siguiente descripción de los nueve niveles:

- Itzcuinlán:** lugar habitado por los perros **xoloitzcuintle**, donde el cadáver del muerto tendría que cruzar el río ancho **Apanohuayan**, para atravesarlo, éste necesitaba la fuerza del perro **xoloitzcuintle**, que en vida se criaba sólo para tal menester y al que le ponían un hilo fino de algodón en su pescuezo para cuando el difunto llegase a la ribera del **Apanohuayan**, si el perro le reconocía como su verdadero amo, lo cruzaba a cuestas nadando, despojándolo de sus vestimentas mortales; pero si en vida el muerto no había tratado bien a algún perro, como castigo, el cadáver del muerto permanecía ahí por toda la eternidad sin liberar su alma, el tonalli.
- Tépetl Monamicayan:** lugar donde existían dos cerros que se abrían y se cerraban chocando entre sí de manera continua para que los cadáveres de los muertos cruzaran entre ellos sin ser triturados.
- Itzépeltl:** lugar donde se encontraba un cerro cubierto de filos pedernales que desgarraban a los muertos cuando éstos tenían que escalarlo para cumplir su trayectoria.
- Itzehucayan:** "el lugar del viento de obsidiana". Lugar desolado de hielo y piedra abrupta, una sierra con aristas cortantes compuesta de ocho collados, en los que siempre caía nieve. Llamados **Cehucayan**.
- Pancucuetlacayan:** "el lugar donde la gente vuela y se voltea como banderas". Lugar que se ubicaba al pie del último collado o colina del Itzehucayan, y ahí empezaba una zona desértica de ocho páramos donde existían vientos congelantes que cortaban los cadáveres de los muertos con múltiples puntas de pedernal al recorrerlo.
- Temimnaloyan:** "el lugar donde la gente es flechada". Lugar donde existía un extenso sendero en cuyos lados, manos invisibles enviaban puntagudas saetas o flechas para acribillar a los cadáveres de los muertos que lo atravesaban, eran saetas perdidas durante batallas que el muerto debía evitar para no ser flechado y desangrar.
- Teyollocuoyan:** "el lugar donde se come el corazón de la gente". Lugar donde habitaban fieras salvajes que abrían los pechos de los muertos para comerles el corazón, ya que sin este órgano, el difunto caía en el río **Apanuayotl**. Pero allí no acabaría su sufrimiento, pues habría de atravesar un valle lleno de hondos ríos, que en total serían nueve, llamados **Chicunahuapan**, y por fin llegar al **Mictlán**.
- Itzicmictlán Apochcalocán:** "el lugar de la muerte por obsidiana y del templo que humea con agua". Lugar lleno de niebla grisácea que enceguecía a los muertos, quienes iban así perdiéndose durante su traslado a través de un valle lleno de nueve hondos ríos conocido como **Chicunahuapan**.
- Mictlán**, lugar donde habitaban **Mictlantecuhtli** y **Mictecacihuatl**, los señores de la muerte. Tras una larga trayectoria, los muertos se liberaban finalmente de su **tonalli** y logran así el descanso

¹ Garibay en Matos, Eduardo. *Muerte a filo de obsidiana*. México, SEP, 1986 (Fragmento de un canto de Axayácatl).

² León Portilla en Matos, E. *Muerte a filo de obsidiana*. México, SEP, 1986.

anhelado, para recibir una grata compensación, porque al caer la tarde desaparecía el astro Sol desde el horizonte y bajaba a iluminar el inframundo.

Este mito, esta filosofía, sigue vigente, quizá ya no como en el México prehispánico, pero guardando relación directa con el rito o la costumbre de poner la ofrenda de Día de Muertos. Los entierros prehispánicos, sobre todo de la región de Mesoamérica, iban acompañados de ofrendas con objetos que el muerto había utilizado en vida y con los que necesitaría para recorrer el camino al inframundo. En fechas sagradas sus habitantes llevaban a cabo ceremonias para honrar a sus muertos con procesiones, sacrificios, comidas y altares para recordarlos.

Con la llegada de los españoles, la ceremonia se modificó y tomó tintes sincréticos, pero no se perdió. Actualmente en varias regiones de México, sobre todo las que formaron Mesoamérica, se colocan altares de muertos, éstos han adoptado formas diferentes pero tienen elementos comunes como la presencia de niveles en su diseño, en algunos casos las ofrendas tienen nueve escalones, en otros siete o tres, su antecedente es la representación de los parajes del **Mictlán**.

Hoy en día podemos conocer manifestaciones del culto a la muerte en las civilizaciones prehispánicas, por ejemplo en:

-códices como el Florentino, donde aparecen representados guerreros mexicas con su **macuahuitl**: garrote con un filo cortante por sus hojas de obsidiana incrustadas en sus lados

-máscaras, como la de Tlatilco, del periodo preclásico medio

-pinturas, como la de: *Tonatiuh, descrito en el Códice Borgia*

-y poesía, como El Canto 13, la Canción de la danza del arqueo flechado, y el canto 8 de Los cantares de **Dzitbalché**:³

| | |
|---|--|
| "apúntale al pecho; no es necesario que pongas toda tu fuerza para aseterarlo, para no herirlo hasta lo hondo de sus carnes y así pueda sufrir poco a poco, que así lo quiso el Bello Señor Dios" (Cantar 13) | "Ay, mi señor! Toma de mí compasión. Pon fin a este doloroso sufrimiento. Dame el término de la muerte o dame rectitud de ánimo, mi Bello Señor (Cantar 8) |
|---|--|

De varias manifestaciones de este tipo, se infiere que un ciclo era entendido como un proceso ritual fundamentado en mitos dualistas: el enfrentamiento entre lo femenino y lo masculino, Tezcatlipoca y Quetzalcóatl, el día y la noche, el frío y el calor, la luz y la obscuridad, la guerra y la paz.

³ De la Garza, Mercedes (compiladora). *Literatura maya. Cronología de Miguel León-Portilla*. Caracas, Biblioteca.

⁴ Villavicencio, M. "Las etnomatemáticas en la educación intercultural bilingüe de Perú", en XIII Conferencia interamericana de educación matemática, Recife, Brasil, 2011. Consultado en <http://www.lematec.net/CDS/XIIICIAEM/artigos/2067.pdf> el 28 de julio de 2014 en Blanco, H; Parra, A. (2009) Entrevista al profesor Alan Bishop. Revista Latinoamericana de Etnomatemática, 2(1). 137-147 disponible en <http://www.etnomatematica.org/v2-n1-febrero2009/balco-parra.pdf>

Descripción del juego

Para re-descubrir, averiguar, fortalecer los conocimientos sobre la cosmogonía mesoamericana, de una manera fácil y divertida, se ha concebido el juego de mesa **Camino al Mictlán**, basado en la narrativa relativa a la muerte del grupo mexica donde se descubre su pensar religioso y filosófico, siendo respetuosos de sus principios. El juego **Camino al Mictlán** tiene como propósitos:

- Que niñas y niños conozcan rasgos de las culturas mesoamericanas, en específico sobre la forma de pensar en la muerte.
- Vinculen éstos con el presente, identificando prácticas similares a las ancestrales en cuanto a las distintas maneras de ver el hecho de la muerte y las explicaciones al respecto tomando en cuenta aspectos filosófico-religiosos y de relación con el medio natural-sociocultural; preserven y profundicen su comprensión en las familias y comunidades sobre las ofrendas del día de muertos, al reconocer aspectos del mundo prehispánico en ellas; hagan relaciones temáticas con otras culturas de México y el mundo al respecto.
- Fortalecer habilidades cognitivas y de expresión matemática en niñas y niños a través de ejercicios ingeniosos de palabras, sucesiones de números (progresiones aritméticas y geométricas), geometría, divisibilidad, operaciones con números naturales.
- Favorecer la convivencia sana entre alumnos, entre éstos y sus docentes y su familia, utilizando sus habilidades cognitivas individual y colectivamente.

Bishop⁴ ha identificado seis tipos de actividades que dieron lugar al desarrollo de las matemáticas en las distintas culturas: contar, medir, estructurar el espacio (localizar y diseñar), jugar y explicar. En el juego Camino al Mictlán, el sinuoso camino que se debe recorrer para llegar al Mictlán incita a alcanzar la meta sabiendo que para hacerlo es preciso contar con ciertos conocimientos declarativos y procedimentales; actitudes de perseverancia, colaboración, integración, proactividad, alegría, responsabilidad e inventiva y creatividad para librar tortuosos obstáculos y alcanzar por fin la paz. Esa idea dio lugar a elegir 120 acertijos que deberán ser resueltos por niñas y niños, ejercicios mismos que pueden ayudarnos a desplegar y consolidar competencias relacionadas con el pensamiento lógico —el que se desencadena de las relaciones entre los objetos y procede de la propia elaboración del individuo, no se enseña de manera directa—, crítico, divergente —que busca alternativas, probabilidades creativas explorando muchas diferentes soluciones para resolver un problema—, la flexibilidad mental, así como los seis procesos descritos por Alan Bishop.

Para aprender más

Al ser el mito una forma de expresión que las culturas han utilizado desde los primeros tiempos, se puede utilizar **Camino al Mictlán** para promover el conocimiento de otras culturas. Por ejemplo, animar a los alumnos a encontrar semejanzas o divergencias entre un mito mesoamericano y uno europeo sobre la muerte, buscar otros tipos de mitos, comparar mitos fundacionales de las diferentes culturas del centro del país con las del norte o sur y descubrir cómo esos mitos dieron lugar a costumbres, ceremonias y otras manifestaciones culturales y artísticas. Se incluye la siguiente tabla a manera de ejemplo.

| Mito | Mictlán | Xibalbá | Nith o Hel |
|--|--|--|---|
| Cultura | Mexica | Maya | Nórdica |
| Descripción | Lugar espacioso, oscuro, sin luz ni ventanas, de donde no se sale, no se puede volver. El principio del camino es entre rocas, por cuevas empinadas, descendiendo por cantiles o bajadas violentas. La trayectoria se dirige cada vez más abajo hasta alcanzar las márgenes de uno o varios ríos. El recorrido es largo y penoso, erizado de dificultades. Sahagún comenta que duraba cuatro años antes de pasar a las estancias definitivas. Al iniciar el viaje los deudos le humedecían la cabeza al cadáver y le daban un jarro con agua, para atravesar las nueve etapas del Mictlán . | Lugar o cavidad profunda a la que se llega descendiendo por un camino violento, muy inclinado; también "por unas escaleras muy inclinadas". Está rodeado de ríos que corren entre barrancos estrechos. La entrada al Xibalbá es por un camino muy espinado, bajando por escaleras muy inclinadas hasta llegar a la orilla de un río que corre velozmente entre barrancos. El recorrido se realizaba atravesando siete etapas del Xibalbá . | En todas las naciones gothónicas la palabra hel transformada a Hell para significar infierno , se ha utilizado para designar al mundo subterráneo o infierno (Helle, hille; en el antiguo frisio y hel en el antiguo inglés, y en el gótico halja), siempre referida a un lugar secreto, sellado. Los hombres del norte lo reconocieron como una zona de niebla, frío, escharcha, obscuridad. Ahí reside Hel la diosa de los Nueve Mundos subterráneos. Para llegar a Hell el principio del camino parece ser una cueva siniestra, espantosa, colocada entre rocas, precipicios y desfiladeros. El sendero es largo, se conduce siempre hacia abajo y hacia el Norte, y, al parecer, tiene otra entrada hacia el Oriente. Para llegar se recorren ocho etapas. |
| Similitudes | Mundo subterráneo, el submundo, el mundo inferior. Para llegar ahí se debe hacer un largo recorrido por un camino tortuoso, con nueve parajes helados, con niebla o ríos pesados. | El reino de los muertos. Camino violento para descender a él, está rodeado de ríos y barrancos. El recorrido se realizaba atravesando siete etapas. | Mundo subterráneo, el infierno. Región de niebla, frío, escharcha, obscuridad. Nueve Mundos subterráneos. Para llegar a Hel el principio del camino al parecer era una cueva siniestra, espantosa, colocada entre rocas, precipicios y desfiladeros. |
| Los regentes y otros moradores del mundo inferior | Mictlantecuhtli y Mictecacihuatl : Señor y señora del inframundo. | Hun-Camé , supremo muerto y " Yucub-Camé , principal muerto. | En el mundo inferior de los normandos solamente aparece como suprema autoridad Hel . |
| Mensajeros del mundo inferior | Tecolote o lechuza, consideradas ave de pésimo agüero para los enfermos graves, a quienes les presagiaba la muerte | Conducían a los vivientes ante el Consejo: Chabi Tukur : Búho flecha rápido como un venado; Huracán Tukur : Búho gigante, de enorme tamaño; Cakix Tukur : Búho guacamayo, con el dorso de fuego, y Holom Tukur : búho cabeza, solamente tenía cabeza y alas. | Un mensajero en forma de ardilla: Ratatuskr , que sube y baja constantemente desde la cima del árbol Iggdrasil hasta las raíces del mismo o sea hasta el hel , estableciendo enemistad entre el águila de la cúspide y el dragón del fondo del abismo. |

Tabla preparada a partir de Mendoza, Vicente <http://www.historicas.unam.mx/publicaciones/revistas/nahuatl/pdf/ecn03/032.pdf>

Obras consultadas

Bishop, Alan, J. *Enculturación matemática. La educación matemática desde una perspectiva cultural*. Barcelona, Paidós, 1999.

Blanco Álvarez, Hilbert, y Parra Sánchez, Aldo Iván. *Entrevista al profesor Alan Bishop*. Colombia. *Revista Latinoamericana de Etnomatemática*, 2009. 2(1). 137-147 disponible en <http://www.etnomatematica.org/v2-n1-febrero2009/blanco-parra.pdf>

Consejo Nacional de Fomento Educativo. *Colibrí*. 02, México, Salvat, 1979.

Cortés, Luis Alfredo. *Adigma. Juego didáctico*. México, Lúdika y Artefactos, S.A. de C.V., 2001.

Cosme, Manuel (1 de Noviembre 2010) *Retorno al Mictlán*. *Metrópoli*, El Sol de México. Consultada el 1 de Octubre 2014 <http://www.oem.com.mx/elsoldemexico/notas/n1838816.htm>

Discovery Channel. *La muerte egipcia*. Consultada el 5 de octubre de 2014 en: http://www.tudiscovery.com/egipto/muerte_egipcia/libro_muertos/index.html

El Ying y el yang de la muerte para los coles. Los fragmentos pertenecen al libro "El Druida" de Morgan Llywelyn. Consultado el 5 de octubre de 2014 en: <http://www.larevelacion.com/Historia/Articulos/YangYingCeltas.html>

Estallega Carbajal, Jaime. *Ciencia recreativa*. España, Barcelona. 2008. Serveis Editorials. Consultado el 31 de julio de 2014 en: <http://www.librosmaravillosos.com/ciencia-recreativa/pdf/Ciencia%20recreativa%20-%20Jose%20Estallega.pdf>

Gómez Pérez, Marco Antonio y Delgado Solís, José Arturo. *Ritos y mitos de la muerte en México y otras culturas*. Grupo Editorial Tomo, S.A. DE C.V., 2000. Consultado octubre 2014, en www.sld.edu.galerias/pdf/sitios/williamsoler/ritos.pdf

Johansson, Patrick. *La muerte en la cosmogonía náhuatl prehispánica*. Consultado el 1-5 octubre 2014 en: <file:///D:/SE%20Mexico%20raices/mictlan/la%20muerte%20en%20la%20cultura%20prehispantica.pdf>

Lara Tovar, Jorge. *Del Mictlán prehispánico al mundo surrealista. Un viaje teatral por el inframundo acompañado de marionetas*. 9/ Abril / 2012 QUERÉTARO-CIUDAD DE MÉXICO. Consultado 1-5 octubre de 2014 en: <http://www.magazinemx.com/bj/articulos/articulos.php?art=13628>

Martin, Paul. Traducción por Palma, Patricia. *La creencia en el más allá de los antiguos griegos*. Consultada el 5 de octubre de 2014 en: http://www.eshownews.com/creencia-mas-alla-antiguos-griegos-info_214409/

Matos, Eduardo. *Muerte a filo de obsidiana*. México, SEP, 1986.

Mendoza T. Vicente. *El plano o mundo inferior: Mictlán, Xibalbá, Nith, Hel*. Texto pdf. Consultado el 28 de septiembre al 5 de octubre de 2014 en: <http://www.historicas.unam.mx/publicaciones/revistas/nahuatl/pdf/ecn03/032.pdf>

Mello e Souza, Julio César de (SeudónimoTahan Malba). *El hombre que calculaba*. México, Noriega Editores, 1992.

México desconocido. *Los dioses del mundo Maya: Yum Kamil*. Consulta 28 de septiembre-5 de octubre de 2014 en: <http://mexicoconocido.com.mx/index.php?r=NotaNotad&docid=9239&template=85>

Ministerio de Educación de Perú. *Poesías*. 2014. Consultado el 25 de marzo de 2014 en: <http://www.perueduca.pe/recursoseducativos/primaria/trabalenguas.pdf>

Museo Regional Cuauhnáhuac, *Palacio de Cortés*. Morelos, México. Consultada el 5 de octubre de 2014 en: http://www.inah.gob.mx/index.php?option=com_content&view=article&id=5816

Museo Oriental Valladolid. *La exposición didáctica: Muerte, funerales y vida en el más allá*. Cultura china. Consultada el 5 de octubre de 2014 en: http://www.museo-oriental.es/ver_didactica.asp?clave=27&loc=0

Olvera Rosas, Alicia Xochitl. "Marcos Curriculares para atender la diversidad étnica" en *Transformación posible de la educación para la niñez indígena*. Contextos, alianzas y redes. México, SEP, 2010.

Real A. T. M. *Infantil: El lugar de los niños*. 2014. Recuperado el 3 abril de 2014 en: <http://tierrasmilogicaschajarj.webs.com/tminfantil.htm>

Rincón, Valentín. *Palíndromo*. México, Nostra ediciones. S.A. de C.V. 2008.

Robles Robles, Daniel y Minquín Castañeda María de Lourdes. *Los 100 mejores acertijos matemáticos*. México, Fernández Editores-SEP, 2000.

Sahagún, fray Bernardino de. *Historia General de las cosas de Nueva España*, 2 v., introducción, paleografía, glosario y notas de Alfredo López Austin y Josefina García Quintana. México, CONACULTA/Alianza Editorial Mexicana, 1989.

Secretaría de Educación Pública. *Chispa*. 18. Un enigma árabe. México, Innovación y Comunicación, S.A. de C.V., 1982.

— Chispas 23. *Mataténas y Pirinolas*, México, Innovación y Comunicación, S.A. de C.V., 1982.

— Colibrí. *Juegos y más juegos II*. México, SEP, 2000.

— *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.

— *Juegos y Materiales Educativos de la niñez indígena y migrante*. Preescolar, Cuaderno del alumno. SEP, 2012.

— *Marco Curricular de la Educación Inicial Indígena y de la población migrante* (Serie de inicial, Preescolar y Primaria). Subsecretaría de Educación Básica. Dirección General de Educación Indígena. México, SEP.

— *Programa Sectorial de Educación*. Consultado el 15 de junio de 2014 en http://www.sep.gob.mx/work/models/sep1/Resource/4479/14/images/PROGRAMA_SECTORIAL_DE_EDUCACION_2013_2018_WEB.pdf

Silveyra, Carlos. *Trabalenguas y adivinanzas*. 2006. Consultado el 25 de marzo de 2014 en: http://planlectura.educ.ar/pdf/literarios/14b-trabalenguas_y_adiivi.pdf

Villavicencio Ubillús, Martha. *Las etnomatemáticas en la educación intercultural bilingüe de Perú*. XIII Conferencia interamericana de educación matemática, Recife, Brasil, 2011. Consultado en <http://www.lematec.net/CDS/XIIICIAEM/artigos/2067.pdf> el 28 de julio de 2014

Servicios Hemerográficos DGSCA-UNAM. *Los dioses de la muerte*. Consultada el 29 de septiembre del 2014 en: <http://www.mexico-tenoch.com/magico/text5.htm>

Tuchman, Sylvia. *Descifra el mensaje*. Chispa, 88, México, Innovación y Comunicación, S.A. de C.V. SEP, 1988.

Vásquez Zoraida. *Entretanto entretente*. Chispa, 85, México, Innovación y Comunicación, S.A. de C.V. SEP, 1987.

Vásquez Zoraida. *Entretanto entretente*. Chispa, 92, México, Innovación y Comunicación, S.A. de C.V. SEP, 1988.

Otras páginas de la Internet

Acertijos y más cosas. Recuperado el 30 de abril de 2014: <http://acertijosymasocas.com/unos-acertijos-de-cerillas/>

Actitudis. Capítulo 3. Romanos con palillos. 2013. Consultado el 31 de julio de 2014 en: <http://www.actitudis.com/wp-content/uploads/2009/10/recreaciones-con-palillos3.pdf>

AnIMATE pi. Universidad Nacional del litoral. 2011. Consultado el 5 de agosto de 2014 en: http://www.thuc.unl.edu.ar/pdi/wp-content/uploads/2012/09/acertijos_mesa.pdf

Celebración de Día de Muertos. Consulta 4 Octubre 2014 en: <http://www.taringa.net/posts/info/7707117/Celebracion-de-Dia-de-muertos.html>

Dioses Prehispánicos Aztecas. Publicado 19/03/2012. Consulta 28 de septiembre del 2014 en: <http://www.taringa.net/posts/info/14331545/Dioses-Prehispánicos-Aztecas.html>

Ejercicios Mentales. Problemas para resolver mentalmente, sin lápiz ni papel y en un tiempo prefiado, generalmente unos pocos segundos. Consultado el 26 de marzo de 2014 en: <http://platea.pntic.mec.es/jescuder/mentales.htm>

Equilibrio. 2009. Recuperado el 30 de abril de 2014: <http://problemate.blogspot.mx/2009/04/equilibrio.html>

Equilibrio de balanzas. Consultado el 30 de abril de 2014 en: <http://www.slideshare.net/octavio5/equilibrio-de-balanzas-268968>

Experiencias. Acertijos. Recuperado el 20 de agosto de 2014, en: www.experiencias05.blogspot.com/2014/02/acertijos.html

Graffiti matemático. De las matemáticas a la abstracción. Recuperado el 20 de agosto de 2014, en: <http://www.blogsetib.com/matematicas/>

<http://www.guiainfantil.com/1481/jugar-en-casa-con-los-ninos.html>

<http://cultura colectiva.com/mictlan-el-lugar-de-los-muertos/>

Laboratorio de Matemática. 2007. Consultado el 31 de julio de 2014 en: <http://laboratoriomatematica.blogspot.mx/>

Los Acertijos.org con respuesta. Recuperado el 20 de agosto de 2014, en: <http://losacertijos.org/>

Mental Gym. Consultado el 04 de abril de 2014 en: <http://www.mental-gym.com/ejercicios.htm#subir>

Mictlantecuhtli, señor del inframundo. Consultada 28 de septiembre del 2014 en: <http://marcionosm.com/mictlantecuhtli-senor-del-inframundo/>

Pablo y Ana, Tarecos plus. Consultado el 02 de abril de 2014 en: <http://www.tarecosplus.com/acertijos-matematicos-ana-pablo/>

Robberprof.com Matemáticas y algo más... Consultado el 30 de abril de 2014 en: