

# 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 son<sup>1</sup>:

<sup>1</sup> 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 y busca 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 el brujo

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 15**

**Escenario:**

**Personaje que efectúa:**

**Acción:** Partió

**Personaje en que recae:**

## **TURNO 17**

**Escenario:**

**Personaje que efectúa:**

**Acción:** Se preparó

**Personaje en que recae:**

## **TURNO 19**

**Escenario:**

**Personaje que efectúa:**

**Acción:** Se disfrazó

**Personaje en que recae:**

## **TURNO 21**

**Escenario:**

**Personaje que efectúa:**

**Acción:** Pidió auxilio

**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:**

