

MANUAL DEL PROYECTO

“MicroHistoria: Tradiciones y Leyendas”

PRIMARIA Y SECUDNARIA



FASE 0

Secretaría de Educación Pública
Administración Federal de Servicios Educativos en el Distrito Federal
Dirección General de Innovación y Fortalecimiento Académico

Aurelio Nuño Mayer
Secretario de Educación Pública

Luis Ignacio Sánchez Gómez
Administrador Federal de Servicios Educativos en el Distrito Federal

Sofialeticia Morales Garza
Directora General de Innovación y Fortalecimiento Académico

Este proyecto fue diseñado con la asesoría del Instituto Nacional de Antropología e Historia.

| CONTENIDO | Pág. |
|--|-------------|
| Presentación | 3 |
| Proyecto: Microhistoria: Tradiciones y Leyendas | 6 |
| Módulos de trabajo y actividades del proyecto | 8 |
| Nivel al que está dirigido el proyecto | 9 |
| Estructura del proyecto | 9 |
| Orientaciones y recomendaciones didácticas | 10 |
| Propósito | 11 |
| Actividades por sesión | 12 |
| Sesión N° 1 | 12 |
| Sesión N° 2 | 14 |
| Sesión N° 3 | 16 |
| Sesión N° 4 | 19 |
| Sesión N° 5 | 25 |
| Sesión N° 6 | 29 |
| Sesión N° 7 | 31 |
| Sesión N° 8 | 34 |
| Sesión N° 9 | 36 |
| Sesión N° 10 | 38 |
| Sitios de interés | 40 |

Presentación

Como parte de las acciones destinadas a las escuelas que participan en el Programa Escuelas de Tiempo Completo (PETC), la Administración Federal de Servicios Educativos en el Distrito Federal (AFSEDF) impulsa la iniciativa Fase 0 de Autonomía Curricular.

Se le ha denominado Fase 0 a la estrategia que permitirá a las escuelas participantes tener un acercamiento paulatino durante el ciclo escolar 2017-2018 al tercer componente curricular del Nuevo Modelo Educativo, es decir, a los Ámbitos de Autonomía Curricular.

Este componente permitirá a las comunidades educativas de educación básica brindar atención a la diversidad y a las necesidades e intereses individuales de niñas, niños y adolescentes. Entrará en vigor de manera oficial en el ciclo escolar 2018-2019, de ahí la pertinencia de la Fase 0. En la operación las escuelas harán uso de la Autonomía de la Gestión para identificar necesidades e intereses del alumnado así como valorar las condiciones docentes, de infraestructura y otros recursos para ofertar espacios curriculares en las horas lectivas que destinen a la Autonomía Curricular (de acuerdo al tipo de jornada y nivel educativo).

La invitación de la AFSEDF a las escuelas participantes de la Fase 0 es a emprender retos y aprovechar los beneficios de la Autonomía Curricular para mejorar los aprendizajes de

niñas, niños y adolescentes pero también para impulsar prácticas diversas e innovadoras que involucren a toda la comunidad y generen procesos democráticos.

¿Cuáles son algunos de esos retos y beneficios? Uno de ellos es la inclusión y equidad educativa, una tarea primordial en la educación básica. La Autonomía Curricular favorecerá la creación de espacios curriculares para que los estudiantes tengan acceso a actividades que promuevan su formación integral y, por ende, mejoren su aprovechamiento escolar. Lo anterior cobra relevancia como factor de equidad social cuando beneficia a niñas, niños y adolescentes cuyas familias o tutores no cuentan con las posibilidades de brindarles diversas oportunidades de desarrollo.

Otro factor de inclusión educativa es la atención a la diversidad de intereses, estilos, ritmos, capacidades, necesidades del alumnado, por tanto, es necesario generar mecanismos donde se les consulte y se ponga a su consideración los proyectos de Autonomía Curricular a implementarse. Lo anterior para el respeto a sus derechos, tal como se plasma en la Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes en sus artículos 71,72,73 y 74.

Entre los beneficios para la comunidad educativa con la operación de la Autonomía Curricular, está el favorecer ambientes de aprendizaje que fomenten la sana convivencia y la integración de la comunidad escolar, se pretende generar sentido de pertenencia de niñas, niños y adolescentes a su escuela así como a la comunidad donde vive. En el Nuevo Modelo Educativo, con respecto a este componente curricular, se exhorta a las figuras docentes y directivas a conformar grupos donde interactúen estudiantes de diversos grados con intereses en común.

La renovación de prácticas docentes es otro conjunto de retos pero también de beneficios, pues se trata de impulsar la creatividad e innovación de los docentes en beneficio de su formación profesional, y por supuesto con resultados positivos en sus alumnos, que se animen a utilizar nuevas metodologías didácticas que involucren a alumnos de diferentes edades y grados escolares.

Sin lugar a dudas, en la Fase 0 cada comunidad escolar tendrá sus propios retos y logros. Como parte de la estrategia la AFSEDF pone a su disposición los Manuales de Proyectos para ser una guía, una propuesta inicial de actividades para desarrollar con los alumnos en 20 horas de trabajo, la cual espera ser fortalecida con la experiencia y conocimientos de la comunidad educativa. Es decir, es un documento flexible que puede ser ampliado, reorganizado e incluso servir de inspiración para crear otros proyectos o talleres.

Proyecto: Microhistoria: Tradiciones y Leyendas

El presente Manual detalla el Proyecto “Microhistoria: Tradiciones y Leyendas”, el cual desarrolla actividades y orientaciones didácticas para ampliar los saberes acerca de la cultura y tradiciones locales y estimular el desarrollo de proyectos sobre temáticas de interés regional.

El proyecto enfatiza la necesidad de realizar propuestas didácticas orientadas a ampliar los conocimientos regionales por medio de sesiones relacionadas a las tradiciones y costumbres locales y familiares.

El proyecto educativo de la Fase 0 de Autonomía Curricular “Microhistoria: Tradiciones y Leyendas” que propone el Instituto Nacional de Antropología e Historia tiene como punto de partida el recuperar la memoria y la historia oral de las familias de los alumnos, con la intención de que signifiquen su estar en el mundo, su trascendencia en el tiempo histórico y el valor del patrimonio tangible e intangible.

La propuesta didáctica busca generar en el alumno una experiencia significativa con las leyendas o relatos que forman parte del patrimonio intangible. Para ello, es pertinente favorecer en el imaginario colectivo de los estudiantes de educación preescolar, primaria y secundaria la capacidad creativa, que los lleve a conferir nuevas significaciones a las mismas, pero acordes a la realidad de los jóvenes y niños inmersos en el vertiginoso mundo actual.

Los alumnos involucrados en la actividad tendrán una experiencia significativa del patrimonio intangible al vincular referencias del pasado con el presente, lo que llevará a que, a partir de sus propios intereses, cobren conciencia de la necesidad de conservar el patrimonio material e inmaterial.

Por lo anterior, la información de este manual permitirá conocer la propuesta pedagógica y las actividades educativas que la conforman y contar con las orientaciones necesarias para su ejecución para hacer una experiencia educativa enriquecedora y divertida.

Módulos de trabajo y actividades del proyecto

El proyecto tiene el propósito de desarrollar aprendizajes clave del ámbito **Contenidos Regionales** del componente de **Autonomía Curricular**, asimismo favorece los Campos Formativos: lenguaje y comunicación, exploración y comprensión del mundo natural y social.

Algunos de los aprendizajes clave que favorece son:

- Narra historias familiares de invención propia y opina sobre las creaciones de otros.
- Comparte relatos de la tradición oral que le son familiares.
- Reconoce y valora costumbres y tradiciones que se manifiestan en los grupos sociales a los que pertenece.
- Describe costumbres, tradiciones, celebraciones y conmemoraciones del lugar donde vive y cómo han cambiado con el paso del tiempo.
- Reconoce su pertenencia a diferentes grupos del lugar donde vive, los cuales le dan identidad, al explicar costumbres y tradiciones en las que participa.
- Valora la importancia de conservar la memoria y los relatos de las personas como fuentes para construir el pasado.
- Reconoce en su entorno objetos y costumbres que se han heredado del pasado y reconoce aquello que proviene de épocas más recientes.

El propósito de generar una relación de identidad a través del patrimonio tangible e intangible, y poder crear nuevas significaciones junto con la realidad de los jóvenes y

niños de la actualidad mediante una constante referencia entre presente y pasado y jugando con la idea de recolectar y conservar tradiciones, ya que eso es parte esencial del trabajo en el INAH.

Está organizado en cinco sesiones para preescolar y diez para primaria y secundaria. Las actividades de cada módulo consideran adecuaciones curriculares de acuerdo al nivel educativo en el que se desarrollen, por lo que el docente podrá hacer ajustes en la duración de las sesiones para lograr el cumplimiento del objetivo central del proyecto.

Nivel al que está dirigido el proyecto

Primaria y Secundaria.

Estructura del proyecto



Orientaciones y recomendaciones didácticas

En estos talleres se podrán llevar a cabo diversas actividades que fomenten la creatividad, la imaginación, la reflexión y el trabajo en equipo. Pueden partir de un cuento infantil, leyenda urbana, canción popular o algo que esté de moda entre ellos. El objetivo es reconocer que este tipo de manifestaciones culturales implican anagnórisis, es decir, un recurso narrativo donde un personaje descubre información esencial sobre su identidad, sus seres queridos o su entorno. Generalmente estos datos están ocultos ante él; la revelación altera su conducta y lo induce a hacerse una idea más exacta de sí mismo y de lo que le rodea, punto en el que hay un giro en la historia que empuja al desenlace.

Es importante evitar las censuras de temáticas, pues en este tipo de creaciones se pueden desencadenar procesos catárticos o de re-significación. En caso de que se aborde alguna temática que se considere violenta o bien fuera del contexto escolar, es preferible problematizarla y profundizar hacia la reflexión, pero en ningún momento reprobarla.

Antes de iniciar el desarrollo de la sesión es recomendable hacer una revisión de las ligas proporcionadas en los anexos, en las que existe información más detallada sobre cada tema que se aborda en los talleres.

El objetivo principal es que en cada sesión el alumno esté en posibilidad de llevarse un producto final con los formatos descargables. Estos formatos son para que los niños trabajen y elaboren álbumes, bitácoras, dibujos y demás materiales que les resulten atractivos. Pueden utilizarse los recursos interactivos de los códigos *Matrícula*

de Tributos, De la Cruz - Badiano y La Tira de la Peregrinación alojados en la liga correspondiente a los Códices de México.

En algunos casos, como en el de la radionovela, es fundamental tener en cuenta que el trabajo creativo de la narrativa puede ser complejo; por ello, se recomienda basarse en una estructura narrativa ya existente y significativa para el contexto de los alumnos.

Propósito

Difundir tradiciones, prácticas y leyendas relacionadas con la historia local, recuperando la memoria y la historia oral de las familias de los alumnos, su trascendencia en el tiempo histórico y el valor del patrimonio tangible e intangible.

ACTIVIDADES POR SESIÓN

Sesión 1

Guion de radionovela

INICIO

- Preguntas de inducción al patrimonio personal que cada uno de los alumnos considera valioso: ¿Saben qué es el patrimonio? ¿Qué tipos de patrimonio creen que exista? ¿Cuál es el patrimonio de su familia? ¿Qué tradiciones u objetos conforman su patrimonio? ¿Por qué lo consideran valioso?
- Cuestionamientos para reflexionar sobre el producto a elaborar: ¿Saben qué es? ¿Alguna vez han escuchado una radionovela? ¿Cuál? ¿Alguien de su familia ha escuchado una?

DESARROLLO

- Instrucciones de trabajo: que los alumnos se organicen de manera voluntaria en equipos de cuatro personas como máximo para crear una radionovela que trate sobre lo que ellos consideran de valor patrimonial personal, ya sea material o inmaterial.
- De considerarlo necesario, pueden recurrir a algún fragmento de radionovela. Como apoyo encontrarán algunas radionovelas en las ligas de los anexos.
- Que cada uno de los alumnos escriba o dibuje en una tarjeta de trabajo lo que considera que tiene tal valor, que en el caso de una invasión extraterrestre sería deseable salvarlo.
- Pedir a los alumnos que de manera colectiva recuerden historias que ya conocen;

pueden retomar cuentos infantiles o leyendas. Es posible estimular la participación poniendo de ejemplo historias pertinentes a su edad y hacer un listado de dichas historias en el pizarrón.

- Deberán ponerse de acuerdo para retomar por equipo algunas de las historias enlistadas, proponer una diferente o crear una completamente original, para que en dicha historia incluyan todos los objetos o tradiciones que cada miembro del equipo considera que forma parte de su propio patrimonio.
- Recomendar que esta historia incluya la participación de cada miembro del equipo; puede ser a través de varios personajes y un narrador.
- De manera paralela a la creación narrativa, contemplen que una de las características de las radionovelas es el uso de las onomatopeyas y la creación de contextos, ambientes, texturas y colores a través de los sonidos.

CIERRE

- Al concluir los guiones, pedir a los equipos que acuerden cómo van a resolver la producción de sonidos y si requieren algún material extra que sea necesario llevar para la siguiente sesión.
- Identificar a un voluntario que pueda llevar un dispositivo para grabar la radionovela, ya sea una grabadora o, inclusive, un teléfono móvil.

**En el caso de preescolar y primaria baja, se puede partir de la composición de un cuento conocido para que, de forma grupal, el docente motive a los niños a participar en la sonorización y ambientación del relato. El tiempo puede ajustarse de acuerdo al interés de los pequeños, lo importante es que, a partir de lo que identifican como valioso*

para ellos, comprendan el significado de patrimonio.

Sesión 2

Producción de Radionovela

INICIO

- Revisión del guion para la radionovela y resolución de posibles dudas.
- Después de los ensayos previos, dar las instrucciones necesarias para la producción.

DESARROLLO

- Instrucciones para llevar a cabo tres ensayos previos de práctica.
- Hacer la grabación definitiva, que incluya tanto el título de la obra como los créditos. En caso de considerarlo conveniente, el profesor puede pedir a los alumnos que usen seudónimos

CIERRE

- Escuchar las radionovelas creadas por todos los equipos.
- Fomentar la participación de los alumnos para que identifiquen en la narrativa de las radionovelas la diversidad de elementos que pueden ser considerados como patrimonio. Enfatizar la importancia del respeto a la diversidad.
- Definir con todo el grupo cuál es el valor del patrimonio personal, familiar y de la(s) sociedad(es) de la Ciudad de México.
- Con la información de las ligas que se encuentran en los anexos, concluir con una

exposición sobre la diversidad de patrimonio cultural que es factible encontrar en los museos y zonas arqueológicas del Instituto Nacional de Antropología e Historia (INAH).

ANEXOS

<https://www.e-radio.edu.mx/Radionovelas>

Museos:

<http://inah.gob.mx/es/museos>

Zonas arqueológicas:

<http://inah.gob.mx/es/2015-06-12-00-10-09/catalogo>

Paseos virtuales:

<http://www.inah.gob.mx/es/inah/510-paseos-virtuales>

MATERIALES

- Hojas y plumas
- Reproductor de audio con bocinas
- Teléfonos móviles o grabadoras
- Reproductor de audio
- Globos, papel celofán, botellas de plástico y demás materiales que los alumnos puedan llevar de sus casas para sonorizar las radionovelas

Sesión 3

Álbum de frases y dichos

INICIO

Preguntas de inducción:

- ¿Sabes que el patrimonio se define como material o inmaterial?
- Los dichos y las frases, ¿qué tipo de patrimonio son?
- En tu casa, ¿que dichos o frases recuerdas que son utilizados?

DESARROLLO

- Recordar algunos dichos y frases como:
 - A cada capillita le llega su fiestecita
 - Andar con el Jesús en la boca
 - Se me fue el Santo al Cielo
 - Darle el avión
 - A ti si no te duele la chundila, te duele el colicoco
 - A darle que es mole de olla
 - A falta de pan, tortillas
- Hablar sobre el significado directo de los mismos y su interpretación.
- Recordar otros dichos como:
 - Chiflando y aplaudiendo
 - No te hagas pato
 - Se lo puso como camote
 - Más vale pájaro en mano que ciento volando
 - A ti te dio tifoidea, se te quitó la tifo y te quedó la idea
 - A caballo dado no se le ve colmillo
- Trabajar en la interpretación que cada alumno le da a los dichos y las frases

anteriores.

CIERRE

- Generar un álbum de dichos y frases con representaciones y narrativas gráficas.

ANEXOS

Para informarse sobre las memorias y las definiciones de patrimonio: material o inmaterial, o tangible e intangible escuchar:

<http://radioinah.blogspot.mx/2017/06/el-patrimonio-lo-intangible-y-la-memoria.html>

Para informarse sobre dichos y refranes consultar:

<https://www.significados.com/diferencia-entre-dicho-y-refran/>

http://archivopalabra.inah.gob.mx/?page_id=14

http://sic.cultura.gob.mx/ficha.php?table=gastronomia&table_id=48

MATERIALES

- Fichas de Trabajo
- Broche
- Colores
- Plumones de colores

**Otros dichos que pueden utilizarse, en el caso de preescolar y primaria baja son:*

- *En boca cerrada no entran moscas*
- *Zapatero a tus zapatos*
- *Barriga vacía, no tiene alegría*

- *De tal palo tal astilla*
- *A quien madruga Dios le ayuda*
- *No dejes para mañana lo que puedas hacer hoy*

Sesión 4

Bitácora para los recolectores de leyendas sobre el chocolate

INICIO

- Sería de gran utilidad comenzar con un acercamiento visual que provoque curiosidad implementando una mesa de observación con semillas de cacao, chocolates y/o monedas.
- Preguntas de inducción al tema: ¿A quién no le gusta el chocolate? ¿Quién no ha probado el chocolate? ¿Cada cuánto comen chocolate? ¿Conoces a alguien alérgico al chocolate?, ¿Qué relación puede haber entre las monedas y el chocolate? ¿Podrías usar al chocolate para comprar ropa?
- ¿Sabes de dónde es originario el cacao?
- ¿Sabías que el cacao se usó como moneda de cambio?, ¿Cómo podemos saberlo?
- ¿Sabes lo que es un código?, ¿Has visto alguno?
- ¿Sabes cómo se llama la semilla con la que se hace el chocolate?, ¿Cómo se hace el chocolate?

**En el caso de preescolar y primaria baja es importante explicar la palabra código a partir de referentes cercanos a los niños, enfatizando la idea de que el ser humano a través de la historia ha dejado huella de su paso por el mundo.*

DESARROLLO

Partiendo de la información contenida en los anexos, desarrollar las siguientes actividades con los alumnos:

- Describir las diversas tradiciones conocidas sobre el chocolate en el México prehispánico.
- Revisar imágenes prehispánicas del chocolate y del cacao en el códice conocido como *Matrícula de Tributos*. Exponer la problemática del cacao como moneda de cambio.
- Preguntar a los alumnos sobre las tradiciones y costumbres familiares con relación al chocolate.
- Disertar sobre las propiedades que tiene el consumo de chocolate para la salud.
- Fomentar la discusión sobre cuál es el chocolate más sabroso a nivel mundial.
- Preguntar si en sus casas existe alguna leyenda, costumbre o dicho sobre el chocolate. ¿Qué canción conoces que nombre al chocolate?
- Retomar la idea de los códices como si fueran bitácoras, cuentos o descripciones.
- Con cada una de las historias, integrarán una bitácora en la que recopilen las leyendas y tradiciones que surgieron en el transcurso de la sesión sobre el chocolate. Pueden ilustrar o dibujar la representación de cada relato.

CIERRE

- Los alumnos se convertirán en recolectores de leyendas sobre el chocolate, de ser de su interés, se las llevarán a casa para recopilar más leyendas y tradiciones sobre

el chocolate junto con los integrantes de sus familias y compartir esta información al día siguiente.

ANEXOS

- Imágenes prehispánicas.- Serán entregadas en formato digital.
- Para informarse sobre el código conocido como *Matrícula de Tributos*:
- <https://revistas.inah.gob.mx/index.php/antropologia/article/view/3002/2903>
- Liga para acceder al interactivo del código conocido como *Matrícula de Tributos*:
- <http://www.codices.inah.gob.mx/pc/micrositio.php>

Más sobre el chocolate...

Formas de hacer chocolate

El chocolate se obtiene mezclando azúcar con la semilla y manteca de cacao. Fuentes históricas mencionan al cacao o chocolate, preparado con agua y masa de maíz; condimentado con chile guajillo y perfumado con flores como vainilla, *yoloxochitln*, *tonalxochitl* y *eloxochitl*.

Leyendas prehispánicas sobre el chocolate

La mitología prehispánica sobre el chocolate en México:

Esta leyenda vincula a dos dioses: Quetzalcóatl, representado como “Serpiente de plumas preciosas” (de origen mexica o azteca) y Ek-Chuah, “Dios del cacao, de la guerra y benefactor de los mercaderes” (de origen maya).

La leyenda cuenta que Quetzalcóatl –Dios que simboliza la vida, la luz, la sabiduría, la fertilidad, el conocimiento y considerado patrón de los vientos y del día– regaló el árbol del cacao a los hombres como recompensa al amor y la fidelidad de su esposa, quien prefirió sacrificar su vida antes de revelar el lugar en el que estaba escondido el tesoro de la ciudad. Al morir la princesa, su sangre fertilizó la tierra para dar vida al árbol del cacao, en aquel entonces nombrado cacahuaquahitl. El sabor del fruto era amargo, característica que los ancestros relacionaban con el sufrimiento que había padecido la princesa.

El primer pueblo prehispánico que utilizó el cacao fue el olmeca. Molían las habas de cacao mezcladas con agua y saboreaban la delicia de la semilla en forma de bebida.

Con el paso del tiempo, la cultura del cacao se extendió a las culturas mayas y mexicas o aztecas. En ese entonces el haba de cacao era utilizada como unidad monetaria y de medida.

En tiempo de guerra las culturas mexica o azteca, maya y chimimeca utilizaban el cacao como impuesto o tributo en las zonas conquistadas. Para estas civilizaciones, el cacao era un símbolo de abundancia que se empleaba en el desarrollo de rituales religiosos dedicados a Quetzalcóatl y a otras divinidades. La espuma del chocolate era considerada por los mayas y los mexicas o aztecas como la más rica de las bebidas, y solían mezclar el cacao con diversos ingredientes: agua, harina de maíz, ajíes y miel en proporción variable según la bebida deseada.

No fue sino hasta 1519 que el “oro moreno” –como llamaron los españoles al cacao– cautivó el paladar de Hernán Cortés, quien después de haberlo saboreado al lado del emperador Moctezuma, lo llevaría a la Corte de España y, por lo tanto, a Europa.

Propiedades del chocolate que favorecen la salud

Las sustancias químicas de las que se compone el chocolate protegen al corazón y promueven la buena circulación sanguínea; además, incrementan la elasticidad de las paredes arteriales, reduciendo la presión arterial, así como la formación de las placas ateroscleróticas. También eleva el colesterol bueno HDL y mejora la resistencia a la insulina.

Ayuda al desarrollo de huesos y dientes, transporta oxígeno al cuerpo, provee energía y ayuda a la creación de nuevas células; ayuda a mejorar el funcionamiento cerebral y la memoria; baja el estrés. También minimiza la aparición de las arrugas y ayuda en la hidratación de la piel dejándola firme y suave.

La mejor forma de consumir el chocolate según nutriólogos

- *Elige el chocolate oscuro, más que el chocolate con leche o blanco.
- *Busca chocolates que contengan al menos 70% de cacao y en menor cantidad azúcares y leches añadidas, pues disminuyen su pureza.
- *Limita tu consumo de barras de chocolate a la semana, ya que suelen contener más ingredientes procesados.
- *Si optas por un chocolate sin azúcar, verifica que el contenido de edulcorante no sea de más de 0.5 gramos de azúcar por porción. O bien, prefiere el cacao en su presentación natural como en polvo, es una gran opción para incluirlo en diferentes platillos y bebidas.
- *Un buen chocolate no debe dejar una sensación grasosa en el paladar, porque puede contener grasa transgénica, no muy buena para la salud”.

MATERIALES

- Fotocopias del formato bitácora (ver anexo)

- Impresiones de imágenes o mostrar en computadora
- Hojas de papel
- Lápices de colores
- Imágenes sobre el chocolate en el mundo (buscar en internet)
- Canciones sobre el chocolate (buscar en internet)

Sesión 5

Cápsula del tiempo: Recolector de imágenes y leyendas en el monumento de la Catedral Metropolitana

INICIO

- Preguntas para introducir al tema:
 - ¿Qué es un monumento histórico?
 - ¿Sabes cuáles son las principales edificaciones antiguas de la Ciudad de México?
 - ¿Cuáles has visitado?
 - ¿Conoces la Catedral? ¿crees que es un monumento histórico?

DESARROLLO

- Ver imágenes antiguas de la Catedral, hablar de los cuidados que se deben tener en un monumento y revisar en imágenes los problemas que existen para la conservación de la Catedral Metropolitana. Resaltar detalles de la construcción del edificio y hacer preguntas como: ¿Qué partes de este edificio te llaman la

atención?, ¿Cómo crees que suena la campana?

- Instrucciones: entregar el formato de celular en papel (anexo). De las imágenes que vimos de la Catedral selecciona las partes que llamaron más tu atención y plásmalas en un dibujo; imagina las historias o las leyendas que has oído que se han desarrollado en estos espacios y escríbelas.
- Promover ejercicios creativos en los que los alumnos imaginen y escriban historias sobre el chocolate y la Catedral.
- Enfatizar que la fotografía es la mejor aliada para el resguardo de la memoria y ayudarnos a recordar cómo eran las cosas, los monumentos y los tiempos pasados.

CIERRE

- Compartir en grupo las imágenes y las leyendas creadas acerca de la Catedral.

ANEXOS

Información sobre monumentos históricos:

<http://www.catalogonacionalmhi.inah.gob.mx/monumentos/index.jsp>

Liga del video sobre el programa *Échale un ojo a tus monumentos*:

<https://www.youtube.com/watch?v=uAPyc-t5Y04>

Página en Facebook para ser detective de monumentos históricos:

<https://www.facebook.com/detectiVESdemonumentoshistoricos/>

Cómo hacer una cápsula del tiempo:

<http://es.wikihow.com/crear-una-c%C3%A1psula-del-tiempo>

La fotografía como resguardo de la memoria:

<http://zccm.inah.gob.mx/files/presentacion/index.html>

<http://sinafo.inah.gob.mx/fototeca-nacional/>

Las actividades de conservación en el INAH:

<http://conservacion.inah.gob.mx/>

Más sobre recolectar patrimonio...

Frases célebres del recolector

- 1. Recolectar es descubrir.**- Aprender a reunir objetos que nos permitan conocer al ser humano por sus acciones; reunir objetos que nos hablen de memorias pasadas.
- 2. Recolectar es reconocer y apoyar la capacidad creadora de los seres humanos.** El coleccionista contribuye directa e indirectamente en el enriquecimiento del patrimonio cultural de la humanidad.
- 3. Recolectar es preservar y recuperar el trabajo del hombre a través del tiempo.** El coleccionista documenta, mantiene y cuida aquellos objetos que se habrían perdido sin remedio.
- 4. Recolectar es difundir.** Museos de todo el mundo contribuyen a la creación de redes para exhibir, cuidar y mantener los objetos valiosos. Con ellos, se impulsa el nivel educativo y se fortalece el entendimiento entre los pueblos.
- 5. Recolectar es adiestrar los sentidos.** El coleccionista es sujeto de un proceso de aprendizaje y adiestramiento de los sentidos que desarrollan su sensibilidad y su capacidad de seleccionar por goce estético o por valor histórico; recolectar denota el desarrollo de su personalidad y lo somete a la formación de carácter a través de la disciplina, la templanza y la disposición para tal tarea.

6. Recolectar es un proceso creativo. Al dotar al universo con un orden de objetos, el coleccionista adiestra sus sentidos para identificar el valor que los objetos detentan.

7. Recolectar es reconocer la diversidad y el cambio. El coleccionista es flexible ante los cambios y las diferencias estéticas, porque sabe que los objetos resguardados son un ejercicio de renovación constante.

8. Recolectar es arte en sí. Los coleccionistas, individuos, familias, grupos o instituciones asumen un oficio creador a través del cual entablan una relación armónica con el espíritu y la naturaleza humana.

**En el caso de preescolar y primaria baja es importante resaltar el lenguaje gráfico como medio de comunicación, motivando a los pequeños a usar su imaginación para dibujar y representar los espacios mostrados en fotografías.*

MATERIALES

- Fotocopias del formato del celular en anexo
- Impresiones de imágenes o mostrar en computadora
- Hojas de papel
- Lápices de colores

Sesión 6

Dibuja tu *selfie* o autorretrato

INICIO

- Actividad introductoria: con una computadora o cualquier otro dispositivo electrónico, jugar con el interactivo de la *Tira de la peregrinación* y crear su propio código.
- Promover la participación colectiva a través de cuestionamientos como: ¿Qué es un código? ¿Qué temas aborda la *Tira de la peregrinación*? ¿Dónde queda Aztlán? ¿Qué fundaron los aztecas? ¿Qué dios los guiaba? ¿Qué son los topónimos? ¿Cómo escribían los años?

DESARROLLO

- Revisar más imágenes de la *Tira de la peregrinación* y abordar el peregrinar de los aztecas o mexicas para fundar México-Tenochtitlán.
- Explicar cómo se estructuran los topónimos y cómo representaban los años. Más información en los anexos.
- Reforzar que las únicas personas que podían pintar códigos eran los Tlacuilos, palabra náhuatl que significa *escribir pintando*, pues a través de gráficos denominados glifos, transmitían ideas o conceptos para contar historias.
- Instrucciones para los alumnos: dibujar su propio retrato, imaginando que ellos son los Tlacuilos que van a *escribir pintando*. También van a crear un topónimo que dé cuenta del lugar donde viven e inventar un glifo que indique su año de nacimiento. Es importante enfatizar que para esta actividad los alumnos son creadores de imágenes y de historias, tal como lo eran los Tlacuilos.
- Darle un título a su código y hacer la ficha técnica que acompañe a su *selfie* o autorretrato en el que anoten el título, nombre o seudónimo del autor y año de creación.

CIERRE

- Pegar los *selfies* en la pared, con su respectiva ficha técnica e invitar a los alumnos a recorrer el aula y observarlos.
- Promover un espacio de reflexión para que cada quien cuente cómo construyó su *selfie*, qué elementos utilizaron para identificarse como Tlacuilos y los elementos gráficos de su topónimo y año de nacimiento.

ANEXOS

Códices de México

<http://www.codices.inah.gob.mx/pc/index.php>

Interactivo del *Códice Boturini* o *Tira de la peregrinación*

<http://www.codices.inah.gob.mx/pc/micrositio.php>

Puedes profundizar respecto a este código en:

<http://www.codiceboturini.inah.gob.mx/home.php>

MATERIALES

- Hojas de papel amate o de papel bond
- Colores de madera
- Lápices
- Sacapuntas
- Gomas

Sesión 7

Narración gráfica sobre el origen de mi familia

INICIO

- Inducción: Reproducir una canción popular sobre la migración o revisar imágenes que la aborden y generar preguntas que provoquen la reflexión sobre la movilidad de personas ya sea dentro o fuera del territorio nacional.

DESARROLLO

- Instrucciones: pedir a los alumnos que en cuatro hojas de papel bond dobladas por la mitad hagan una libreta. Haciendo la función de Tlacuilos en ella harán una narrativa gráfica de la historia de su familia. Preguntar a los alumnos si alguno de sus familiares migró de algún estado de la República o de otro país y si conocen alguna tradición o leyenda de dicho lugar.
- Para llevar a cabo esta narrativa gráfica pueden echar mano de dibujos, recortes de revistas o gráficos impresos.
- Promover una comparación visual entre los códigos prehispánicos y las historietas. Los códigos prehispánicos indican que un personaje está hablando con una vírgula, que puede ser azul si el personaje es importante, o bien, roja si está enojado. En otro tipo de ejemplos, como las historietas, el que un personaje esté hablando se representa con bocadillos o globos de diferentes formas que indican si es diálogo, pensamiento, onomatopeya o narración. Puede consultar estas formas gráficas en

los anexos y revisar las láminas del código que incluyen vírgulas y de manera colectiva promover que los alumnos imaginen lo que los personajes están diciendo.

CIERRE

- Generar un espacio para que los alumnos cuenten la historia de su familia.

ANEXOS

Interactivo del *Códice Boturini* o *Tira de la peregrinación*

<http://www.codices.inah.gob.mx/pc/micrositio.php>

Documento y su contenido

<http://www.codiceboturini.inah.gob.mx/home.php>

Significado de bocadillo

<http://dle.rae.es/?id=5iV6kp0>

MATERIALES

- Hojas blancas
- Colores de madera
- Lápices
- Plumas
- Plumones de colores
- Tijeras
- Pegamento
- Recortes de revistas e impresiones

- Plastilina

Sesión 8

Recetario de plantas medicinales

INICIO

- Comenzar con preguntas inductivas como:
 - ¿Qué hierbas utilizan en tu casa para aliviarte? ¿Alguna vez te han dado té o infusión de manzanilla? ¿Has visto la plantita? ¿La has olido? ¿Qué te parece?
 - ¿Qué otras plantas te han dado en tu casa para aliviarte?

DESARROLLO

- Hablar sobre la importancia de los códices y la recuperación de narrativas antiguas o históricas y la consecuente recuperación de conocimientos del pasado.
- Revisar el interactivo del *Códice de la Cruz-Badiano* poniendo atención en las plantas medicinales. Hablar de sus propiedades y resaltar que ese conocimiento aún es vigente.
- Fomentar que imaginen sobre la vida diaria en los pueblos prehispánicos; cómo enfrentaban las enfermedades antes de la llegada de los españoles y la diferencia con los tratamientos médicos del presente. Reflexionar sobre la manera como nos curamos actualmente.
- Realizar un recetario de plantas medicinales y promover ser recolector de plantas.

CIERRE

- Mostrar en el grupo su recetario y reflexionar sobre los usos y costumbres de plantas medicinales en sus casas.

ANEXOS

Liga de interactivo del *Códice de la Cruz-Badiano*:

<http://www.codices.inah.gob.mx/pc/micrositio.php>

Para conocer el *Códice* completo:

<http://codices.inah.gob.mx/pc/contenido.php?id=12>

Para conocer sobre herbolaria mexicana ver:

<http://www.medicinatradicionalmexicana.unam.mx/index.php>

<http://www.inah.gob.mx/es/boletines/539-identifican-150-especies-de-plantas-medicinales-vivas-en-la-plataforma-del-palacio-del-gobernador>

Revisar el Jardín Etnobotánico en Morelos – INAH:

<http://www.inah.gob.mx/es/red-de-museos/251-jardin-etnobotanico-y-museo-de-la-medicina-tradicional>

MATERIALES

- Fotocopias del formato del recetario en anexo
- Impresiones de imágenes o mostrar en computadora
- Hojas de papel
- Lápices de colores

Sesión 9

Realizar un *collage* con las modas de la escuela

INICIO

- Inducción: en el pizarrón jugar ahorcado con la frase “De la moda, lo que te acomoda”. Una vez que los alumnos descubran el dicho popular, construir colectivamente su significado.

DESARROLLO

- Repartir en equipos las páginas tituladas *Hilos de historia*. El objetivo es que cada equipo tenga una diferente para que puedan revisarla y después compartir su contenido con sus compañeros, enfatizando qué fue lo que más les llamó la atención, si encontraron información nueva, si se imaginan vistiendo el atuendo que se muestra y sus razones.
- En el mismo equipo hacer un *collage* sobre la moda que hay en la escuela y cómo les gustaría que fuera su uniforme, con sus respectivas razones.

CIERRE

- Socializar la información con sus compañeros y construir al interior del grupo el estilo y prendas que consideran que debería conformar su uniforme de acuerdo a las propuestas que se presentaron.

ANEXOS

Historia de la moda en México

<http://www.gob.mx/cultura/prensa/presenta-el-palacio-de-iturbide-la-historia-de-la-moda-en-mexico?state=published>

La indumentaria, nuevo campo de investigación

<http://www.inah.gob.mx/es/boletines/489-la-indumentaria-nuevo-campo-de-investigacion>

MATERIALES

- Hojas de rotafolio
- Plumones de colores
- Tijeras
- Pegamento
- Publicaciones para recortar
- Material digital e impreso que les proporcione la escuela con las láminas de *Hilos de Historia*

Sesión 10

Wikinario

INICIO

- Inducción: hacer una lectura de una revista especializada sobre algún tema científico, enlistar las palabras de las que no conocen el significado y preguntar a los alumnos: ¿Qué podrían hacer para descubrir dichos significados? Cuando platicas con tus amigos, ¿utilizan palabras que tus familiares no comprenden? ¿Cuáles?

DESARROLLO

- Instrucciones: por equipos y en hojas de rotafolio hacer un listado de las palabras que consideran que forman parte de su jerga juvenil y desarrollar sus propias definiciones para hacerlas comprensibles para el resto de las personas que no las dominan. Algunos ejemplos podrían ser: *xoxo*, *papay*, *mil*, *mega*, *ñ.ñ*, entre otros.
- Puede resultar atractivo abordar también la estructura ortográfica que utilizan de manera cotidiana en sus redes sociales.
- Posteriormente, organizar una reunión de grupo para crear un *Wikinario*. Podría aprovecharse como ejemplo la *Wikipedia* que tiene la característica de poder ser modificada por cualquier cibernauta. Nuestro *Wikinario* será modificado y alimentado de manera colectiva por todo el grupo.

CIERRE

- Pegarán las hojas de rotafolio y las socializarán con el resto de los equipos. Un alumno voluntario hará la función de escribano y hará una sola lista con las definiciones. El objetivo será complementarlas hasta tener un solo *Wikinario* que incluya las aportaciones y consenso del grupo.

ANEXOS

En caso de requerir ejemplos de diccionarios y de wiki:

<http://www.rae.es/>

<https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Portada>

Materiales

- Hojas de rotafolio

- Plumones de colores
- Cinta adhesiva

Sitios de interés

<http://www.inah.gob.mx/es/>

<http://www.mna.inah.gob.mx/>

<http://www.museodelasculturas.mx/>

http://www.castillodechapultepec.inah.gob.mx/index_2.html

<http://www.subacuatica.inah.gob.mx/>

<http://www.inah.gob.mx/es/inah/510-paseos-virtuales>