

Ficha Técnica. Curso-Taller

Modalidad: Presencial y en línea

**PATOLLI DE CUENTOS:
MEMORIA DE LOS PUEBLOS INDÍGENAS**

PRESENTACIÓN

En las comunidades indígenas la oralidad y el juego son un vehículo principal para afianzar los saberes propios. La tradición oral, por ejemplo, transmite de generación en generación la memoria colectiva que explica los orígenes del Universo, las costumbres, creencias y tradiciones de todo un pueblo. Así, el taller propone como un recurso importante para fomentar la lectura: la narración oral afianzada con la Biblioteca Humana, la cual establece un diálogo en vivo con una persona para conocer su historia.

También se incluyen juegos autóctonos (considerados así porque pertenecen a un lugar específico y a un grupo étnico) y juegos tradicionales, ya que en estas sociedades el juego es fundamental. Al respecto, Graciela Scheines comenta: “El juego no es una actividad como cualquier otra. Es tan mágica como un ritual, ata y desata energías, oculta y revela identidades [...] La subjetividad se expande y se multiplica como conejos que salen uno tras otro de una galera infinita.” Condicionado por la cultura, el juego tiene un sentido comunitario y los materiales lúdicos generalmente se improvisan con elementos del medio ambiente natural motivando al jugador a percibirse como parte de la naturaleza, a la cual se le otorga un profundo respeto.

Como actividades creativas se propone que los niños escriban breves relatos integrando al español palabras en lengua indígena; así también,





que se conviertan en *susurradores de palabras* para que a través de la oralidad compartan relatos con otras personas de la biblioteca o de la comunidad.

Para las bibliotecas que dispongan de recursos tecnológicos se propone, como complemento a la lectura, la presentación de videocuentos: breves animaciones que rescatan relatos ancestrales de distintas etnias mexicanas en su lengua originaria.

OBJETIVO GENERAL

Fomentar la lectura en las niñas y los niños a través de los relatos de tradición oral de los pueblos indígenas, así como disfrutar de juegos autóctonos con el fin de promover una cultura de inclusión y valorar la diversidad cultural de México.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Conocer diferentes cosmovisiones de los pueblos originarios sobre la creación de la vida a través de relatos transmitidos de generación en generación.
- Descubrir, a través del juego, elementos de identidad multiculturales para reconocer la riqueza de los pueblos originarios.
- Reconocer el imaginario de seres fantásticos de las leyendas indígenas y crear una historia propia con elementos de la vida contemporánea.
- Utilizar el juego tradicional como una herramienta recreativa para dar a conocer la manera en que los niños y las niñas se divierten en diversas comunidades.





CULTURA
SECRETARÍA DE CULTURA



PROGRAMACIÓN

Sesiones: 8

Horas: 20

Materiales:

Cartulina

Marcadores de colores

Pluma o lápiz

Fichas de colores

Hojas blancas

Colores o crayolas

Recortes de revista

Resistol

Tijeras

Tubo de cartón de mínimo 30 cm. a 1 m. de largo, y de un diámetro aprox. de 7 cm

Recortes de tela

Semillas varias

Naturaleza muerta

EVALUACIÓN

En el curso *Patolli de cuentos: Memoria de los pueblos indígenas* la evaluación es un proceso formativo y de aprendizaje continuo; por ello, a lo largo de las sesiones se proponen diferentes actividades teórico prácticas con el fin de que el participante pueda visualizar su progreso en el aprendizaje.

Se integran en este proceso:

- **Cuatro autoevaluaciones**, con el fin de que el participante reflexione de manera responsable sobre los conocimientos adquiridos. El resultado de estas autoevaluaciones no será considerado para la calificación final.



ACREDITACIÓN

Para la calificación final se tomarán en cuenta:

- **Cuatro evidencias** que, a lo largo de las sesiones, se irán solicitando y se concentrarán en el Portafolio de evidencias. Estas evidencias serán evaluadas en conjunto al término del curso y obtener un puntaje igual o mayor a 70, en cada evidencia.
- **Un cuestionario de 10 preguntas cerradas.** Tienen como fin que el participante reflexione de manera responsable sobre los conocimientos adquiridos y obtener un puntaje igual o mayor a 70.

Criterios de calificación:

CALIFICACIÓN	EXPRESIÓN CUALITATIVA	RESULTADO
100	Excede las expectativas	Acreditado
80 y 90	Cumple totalmente las expectativas	Acreditado
70	Satisface las expectativas	Acreditado
60	Por debajo de las expectativas	No acreditado

CONTENIDO

Sesión 1. Al principio

Sesión 2. Una vuelta alrededor de la Luna

Sesión 3. Seres fantásticos

Sesión 4. Animales mexicanos en peligro de extinción

Sesión 5. No siempre fueron así

Sesión 6. El primer amanecer

Sesión 7. La Guelaguetza

Sesión 8. Los voladores de Papantla





SECUENCIA DIDÁCTICA

TEMAS	CONTENIDOS	ACTIVIDADES
Sesión 1. Al principio	Pueblo Náhuatl. Para saber más... Mitos y juegos de pueblos indígenas. Escritura con nahuatlismos.	Saludo en lengua indígena. Así me lo contaron..(cuento indígena). Cuento animado (videocuento). Así se juega en...(juego prehispánico). Escritura con nahutlismos.
Sesión 2. Una vuelta alrededor de la Luna	Pueblo Otomí. Para saber más... Mitos y juegos de pueblos indígenas. Biblioteca Humana.	Saludo en lengua indígena. Así me lo contaron..(cuento indígena). Cuento animado (videocuento). Así se juega en...(juego prehispánico).
Sesión 3. Seres fantásticos	Pueblo Maya. Para saber más... Mitos y juegos de pueblos indígenas. Bestiario de seres fantásticos mexicanos.	Saludo en lengua indígena. Así me lo contaron..(cuento indígena). Cuento animado (videocuento). Así se juega en...(juego prehispánico). Animales prehispánicos en peligro de extinción.
Sesión 4. Animales mexicanos en peligro de extinción	Pueblo Tsotsil. Para saber más... Mitos y juegos de pueblos indígenas.	Saludo en lengua indígena. Así me lo contaron..(cuento indígena). Cuento animado (videocuento). Así se juega en...(juego prehispánico).





	Biblioteca Humana.	
Sesión 5. No siempre fueron así	Pueblo Mixteco. Para saber más... Mitos y juegos de pueblos indígenas. No siempre fueron así.	Saludo en lengua indígena. Así me lo contaron..(cuento indígena). Cuento animado (videocuento). Así se juega en...(juego prehispánico).
Sesión 6. El primer amanecer	Pueblo Mazahua. Para saber más... Mitos y juegos de pueblos indígenas. Biblioteca Humana.	Saludo en lengua indígena. Así me lo contaron..(cuento indígena). Cuento animado (videocuento). Así se juega en...(juego prehispánico).
Sesión 7. La Guelaguetza	Pueblo Mixe. Para saber más... Mitos y juegos de pueblos indígenas. Creación de máscaras.	Saludo en lengua indígena. Así me lo contaron..(cuento indígena). Cuento animado (videocuento). Así se juega en...(juego prehispánico). Creación de máscaras.
Sesión 8. Los voladores de Papantla	Pueblo Tarahumara. Para saber más... Mitos y juegos de pueblos indígenas. Biblioteca Humana.	Saludo en lengua indígena. Así me lo contaron..(cuento indígena). Cuento animado (videocuento). Así se juega en...(juego prehispánico). Fiestas y tradiciones. Composición de un rap.



REQUISITOS

- Tener interés en desarrollar actividades de lectura y de expresión creativa en la biblioteca pública orientadas a promover la oralidad, mediante relatos que hablan sobre el origen del Universo, la vida y el ser humano de los pueblos originarios.
- Tener interés en trabajar con niños, elementos de identidad multiculturales, para reconocer la riqueza de los pueblos originarios a través del juego.
- Tener interés en conocer la diversidad lingüística y cultural de los pueblos originarios.

COMPETENCIAS

El proceso formativo del curso *Patolli de cuentos: Memoria de los pueblos indígenas* integra las siguientes competencias, a partir de las cuales se programan las actividades de enseñanza-aprendizaje:

- a) **Conceptuales:** El participante analizará nuevos conceptos para construir ideas nuevas a partir de lo leído al mismo tiempo que generaliza hechos relacionados con la experiencia previa.
- b) **Procedimentales:** El participante usará información textual y no textual para emitir juicios con base en hechos reales y ficticios con la finalidad de reconocer la subjetividad.
- c) **Actitudinales:** El participante podrá predecir conclusiones e inferir información a través de las palabras, hechos y experiencias previas para que al final pueda argumentar razonadamente.





PERFIL DE INGRESO

El participante deberá tener habilidades comunicativas, interés por los temas sociales, educativos y de diversidad cultural; habilidad en el manejo de las tecnologías de la información y la comunicación, capacidad de análisis y comprensión de textos, gusto por la lectura y por la expresión artística; así como por el trabajo autogestivo.

PERFIL DE EGRESO

Al concluir el curso, el participante contará con elementos teórico-prácticos suficientes en temas de diversidad cultural, la oralidad, el juego autóctono, el juego tradicional y el propósito de la Biblioteca Humana los cuales le serán de utilidad para desarrollar actividades con niños, jóvenes y adultos en la biblioteca pública; asimismo, podrá planear estrategias educativas y de lectura que fomenten las competencias comunitarias y sociales. Finalmente, la información obtenida facilitará al participante en su labor como promotor de lectura al construir un nuevo panorama de desarrollo personal y profesional.

