

## EL JUEGO COMO CONEXIÓN CON EL CONOCIMIENTO EN LOS PROCESOS DE FORMACIÓN”.

**Autoras:**

**Dra. Silvia Padilla Loredo <sup>1</sup>**

**Lic. Xochitl Italivi Flores Navarro<sup>2</sup>**

**Dra. María Luisa Quintero Soto <sup>3</sup>**

**Avance de investigación**

### **Resumen:**

Conjunto de reflexiones en torno al juego y su impacto en el conocimiento para la resolución de problemas, desde el enfoque socio-histórico cultural, a partir de una investigación documental y una práctica en niños de una escuela primaria del municipio de Nezahualcóyotl, donde se instrumentaron prácticas lúdicas cuyos productos fueron frases coartas y dibujos de los niños de 4° grado.

**Palabras Clave:** juego, conocimiento, niños

### **Abstract:**

Set of reflections on the game and its impact on knowledge to solve problems from the socio- cultural historical approach, based on documentary research and practice with children from an elementary school.

**Keywords:** game, knowledge, children

---

<sup>1</sup> Profesor de Tiempo Completo de la Universidad Autónoma del Estado de México. UAP Nezahualcóyotl en la Lic. en Educación para la Salud [sploredo@yahoo.com.mx](mailto:sploredo@yahoo.com.mx)

<sup>2</sup> Licenciada en Educación para la salud. Universidad Autónoma del estado de México. UUAP Nezahualcóyotl

<sup>3</sup> Profesor de Tiempo Completo de la UAEM UAP Nezahualcóyotl en la Lic. en Comercio Internacional [coord.investigacion.uapneza@gmail.com](mailto:coord.investigacion.uapneza@gmail.com)

## **Introducción**

Los niños se están formando social y culturalmente desde el momento mismo de su concepción porque los cuidados de la madre llevan implícita una carga afectiva para su permanencia en el vientre y su arribo al mundo.

Cuando el niño nace ya es un ser dotado 'con todas las facultades de la naturaleza humana, pero sin desenvolver ninguna de ellas; un botón no abierto todavía. Cuando se abre, cada una de las hojas se desarrolla, ninguna queda atrás. Tal debe ser el proceso de la educación. El juego es una de las formas más eficaces para insertar a los niños en el aprendizaje, en él se encierran conocimientos, se estructuran reglas y se promueven diversos tipos de valores, ahí los niños adquieren habilidades sociales y activan procesos creativos a través de la imaginación.

La mayoría de las madres son especialistas en socializar al bebé desde su nacimiento para prepararlo y allegarle los conocimientos básicos para la vida a través de juegos y cantos. Asumiendo las palabras de (Pestalozzi J. H. (1827) es indispensables que la madre actúe con amor, tan enérgicamente como sea posible, pero razonándolo, en el ejercicio, con el pensamiento.

Comenio, Pestalozzi, Montessori, Freinet y Vygotsky, entre otros han demostrado la eficacia del mismo para que el niño afronte y resuelva problemas de acuerdo a las capacidades que va adquiriendo a lo largo de su proceso formativo e incluso el juego se convierte en un motor importante para transitar de una zona de desarrollo determinada a la zona de desarrollo próximo. Al jugar el ser humano participa socialmente de un conjunto de representaciones ligadas a la educación tanto formal como informal, interioriza un conjunto de reglas del juego para acercarse o alejarse de acción solidaria, ya sea que juegue en solitario o lo haga colectivamente, en general la actividad lúdica bien estructurada permite al individuo socializarse.

En casos, en que la escuela se ha convertido sólo en un trasmisor de conocimientos, desconectando la actividad motriz de la actividad mental, cuyo

éxito depende fundamentalmente de procesos de memoria o ejecución mecánica, el juego representa una tabla de salvación para impulsar el pensamiento creativo. Cuando el sistema educativo recorta, fragmenta y dispersa la información que proporciona a los niños, se les dejan poco margen para contar con una mirada integradora del mundo, que muchas veces puede ser suplida a partir del juego, sin embargo cada vez es menor la posibilidad que tiene los niños de participar en juegos estructurados que los lleven al desarrollo de valores como la solidaridad, con acciones lúdicas que incrementen las relaciones de orden simbólico; ya que al interior de la escuela y en la sociedad misma los códigos de comunicación y sana convivencia se definen por el tipo de estructuras de comunicación existentes entre los diferentes actores que operan bajo la función comunicativa que se ubica en la cultura.

Existen diversas formas para aprender contenidos y para remontar resultados de los mismos, cuando los niños pasan horas combinando, dibujando, investigando, privándose hasta del recreo para proseguir un hermoso juego, desarrollan el placer de aprender a través de la experiencia y la intuición, c uestión que al pasar a la siguiente fase de la reflexión (zona de desarrollo próximo) les lleva a la re significación de lo aprendido y a la conceptualización de los conocimientos adquiridos de forma gradual.

### **El lenguaje como mediador del juego de roles**

El juego de roles conduce a repetir modelos a cambiar las reglas, de ahí que se derive la construcción de un nuevo juego social (con reglas nuevas).

Al representar a un personaje (animado o inanimado) el actor se encuentra remontando su propia individualidad para inventarse otra que lo trasciende y al mismo tiempo le brinda un punto de encuentro consigo mismo. Al convertirse en un árbol, una roca o la diosa del lago o el dios del aire, por ejemplo; eso incide en la puesta en la mesa del pensamiento en reflexionar en las características de objetos y divinidades para bien de la humanidad, al llevar un orden histórico una representación permite activar la memoria secuencial.

Uno de los elementos más importantes para el desarrollo cognitivo de los niños es el lenguaje, el cual cuenta con manifestaciones de tipo oral, escrito y corporal, que al desarrollarse provocan en el infante un desarrollo integral. A través del lenguaje, sea éste auditivo, escrito, gráfico, corporal, verbalizado o simplemente percibido sensorialmente a través del tacto, el oído, la mirada, el gusto, los sentidos permite la activación de capacidades neuro cognitivas.

Para estructurar juegos es necesario considerar las formas y significados culturales que el medio ecológico y cultural provee; de ahí la necesidad de analizar de mecanismos semióticos en los que se conjuga el sentido y características de la sucesión de acciones y los hechos derivados de las mismas. Todo ello se da a través del lenguaje corporal, escrito, gráfico, oral, mediante los cuales el juego es incorporado a procesos de enseñanza y aprendizaje en la búsqueda de la apropiación del conocimiento, como una vía para generar alternativas tendientes a fortalecer el concepto de identidad de los niños. (Padilla, 2009).

La identidad se fortalece a través del lenguaje porque los niños actúan como productores de significados, sus prácticas concretas dentro de la sociedad a la que pertenecen les hacen producir conocimientos útiles para coexistir y resolver problemas para satisfacer las necesidades que se les plantea su tiempo. “El lenguaje no es sólo un medio eficaz de comprender a los demás, sino también de comprendernos a nosotros mismos, donde el gesto puede interpretarse como actuación mediada por representaciones simbólicas de transición a la palabra que participa de generalizaciones que confiere sentido a las palabras y a las acciones” (Vygotsky, 1997: 77, 127, 130,131). A través de la evolución del juego socio-histórica y culturalmente construido, se aprende del lenguaje gestual, entre otros, de tal forma que las actividades lúdicas tienen su propio lenguaje, mientras que el pensamiento es un proceso interno mediado por el conocimiento y la percepción, al momento de realizarse y expresarse en la palabra, en el juego, el objeto se expresa en conexiones semánticas que realiza el pensamiento para actuar frente al mismo en uno u otro sentido y propicia mecanismos para descubrir el sentido de la actividad e ingeniárselas para ser exitosos en el mismo.

El juego, a través de sus reglas es un mecanismo para que le niño autorregule su propia conducta, porque a partir de él se entrenan para superar las dificultades, les permite moverse hacia los objetos establecidos y a buscar las mejores vías para lograrlos” (Talizina, 2000: 46).

Los objetos culturales y educativos, incluidos los juegos, entre muchos otros artículos de consumo popular, son “testigos en circulación” del simbolismo de cada época, de ahí que su estudio y aplicaciones deban ser examinados para propiciar nuevos mecanismos de convivencia que pueden servir para disminuir fenómenos estresantes como el Bull ying, o la incomodidad de permanecer varias horas en la inactividad de los mesa bancos.

El juego es importante sobre todo cuando la escuela se ha convertido sólo en un trasmisor de conocimientos. El arte, el drama, el juego y la narrativa permiten avanzar de la expresión verbal o escrita a la gestual-corporal y gráfica; porque considerar no sólo la actividad práctica, por sí misma, sino apela a la psicotecnia del sentimiento en combinación con la actividad. (Padilla, 2014).

Por otra parte, el juego guarda una parte afectiva porque se desarrolla bajo consenso, al niño no se le obliga sino se le invita a jugar e, incluso, él pide entrar en él;, de esta manera se activa la voluntad de aprender cómo jugar y de ese modo la memoria mecánica se transforma en memoria volitiva (que implica la voluntad de saber) y por tanto la memoria efectiva, aquella que permite interiorizar lo conocido haciendo que el saber resulte significativo y pueda hablarse del tránsito entre conocimiento intuitivo y el razonamiento para la conceptualización.

### **El juego y la educación popular como acto de libertad**

Lo que se aprende en el juego es como las semillas que al germinar dan nuevos frutos, los aprendizajes que se van adquiriendo son la base de aproximaciones sucesivas a más conocimiento.

Para Pestalozzi la introducción del juego fue una alternativa para asumir las carencias de muchos niños pobres, que a falta de planteles escolares decorosos tenían que aprender al aire libre; ahí se les proporcionaban instrucciones para bailar, cantar, dibujar, realizar manualidades, practicar gimnasia, y estructurar rondas en donde la solidaridad era parte de la necesidad de pertenencia, buscando que los niños descubriesen y aprovecharan sus potencialidades para su progresivo desarrollo, sin perturbar ni alterar su salud física y mental (Pestalozzi, 1889). 'No al aprendizaje prematuro, os dirá el cazado. El perro demasiado joven se fatiga y se desalienta; sus reacciones y su olfato corren el riesgo de perturbarse para siempre' (Freinet, 2004).

Las nuevas reglas de convivencia han llevado a los niños a la inactividad y al sedentarismo, que también los puede llevar al aburrimiento y de allí al estrés cada vez existen menos juegos infantiles, ha disminuido la cantidad de parques y se ha descuidado el mantenimiento de los existentes.

Actualmente, el juego activo se ha cambiado por el juego virtual, la pelota, por ejemplo se ha vuelto menos utilizada de lo que se hacía en los años 60. En México, la educación física no es una prioridad porque está rebasada por la asignatura de español y las matemáticas por lo que la movilidad de los infantes se ve disminuida.

Juego viene de jugar e incluye participar, divertirse, abstraerte del mundo exterior y sumergirte en la situación jugada; social tiene que ver con relaciones entre varias personas. El conocido juego de "El escondite" es un juego social, "La Oca" es un juego social de mesa. En el método de los juegos sociales aquí propuestos, cada participante se representa a sí mismo, no son ni "rôle playing" ni psicodramas, son juegos donde cada uno se representa a sí mismo, son juegos especialmente contruidos para aprender los procesos y las relaciones sociales (los objetivos de aprendizaje del módulo piloto), se aprende divirtiéndose; tienen

múltiples caminos y soluciones, están abiertos, se usan aquí para generar situaciones de aprendizaje creativo.

### **El juego y la labor de los mentores**

Una de las estrategias más utilizadas para la educación popular es la de apoyarse en unos alumnos para instruir a otros alumnos, algunos los llamaron mentores, otros monitores otros enseñanza entre coetáneos, otros más entre pares, pero al final de cuentas la mejor manera de lograr relaciones menos asimétricas (más democráticas) ha sido través del juego. El orden se obtenía al fijar reglas para jugar. Porque no todos los juegos sirven para adquirir cualquier conocimiento: el facilitador debe decidir el para qué, escoger el juego y construir la escena. Un mismo juego tiene múltiples aplicaciones, de ahí la importancia de los facilitadores, independientemente del nombre que se les otorgue. El ejemplo y la imitación en el juego son piezas clave para la construcción y reconstrucción de los mismos, la naturaleza demuestra que por ejemplo el perro joven se entrenará para la cacería en compañía de excelentes perros de los que no tendrá más que seguir su ejemplo. (Freinet, 2004).

### **Imaginación y contexto cultural**

Con imaginación en casa o en la escuelas se puede desarrollar el juego para desestresar el cuerpo, por ejemplo existe un juego que divierte mucho a los niños, llamado 'Hago música con mi cuerpo'. En él, la idea principal sería marcar distintos ritmos con las palmas, los pies y la boca e interpretarlos posteriormente [...] realizar todos los sonidos posibles con el propio cuerpo: con los dedos, la lengua, los dientes [...] y dejar que sean los estudiantes o los hijos quienes aporten nuevas ideas. También se pueden elaborar instrumentos musicales con material de re uso, ejemplo: Maracas: se realiza metiendo semillas, lentejas, arroz, pequeños objetos dentro de un envase, como una botella de plástico vacía, con ello también se le está enseñando al niño a reutilizar envases y contribuir al equilibrio ecológico. Es posible imitar unas castañuelas haciendo sonar dos cucharas de plástico o golpeando un objeto metálico con otro más fino, como por

ejemplo una varita de metal contra una herradura a manera del instrumento llamado Triángulo

Actualmente los libros textos se manejan por “sistemas” estructurados por programas para la adquisición de competencias para el manejo de un lenguaje estructuralmente *correcto*, la ubicación espacio temporal *precisa*, la utilización adecuada de números y sistemas de información, pero el juego también promueve la percepción, la memoria, el razonamiento y resolución de problema. La adquisición de conocimiento a través del juego se desarrolla gradualmente, desde temprana edad el niño disfruta del juego, su exploración es en principio individual pero depende de los juegos que encuentra en el medio sociocultural en que se encuentra, de ahí que la madre y en general la familia sea importante para el proceso de educación informal, al niño pequeño empieza a jugar solo, después lo hace imitando, después interactuando sobre la marcha pasa del juego asistemático al juego sistematizado, la curiosidad que despierta el juego lo lleva en la adolescencia a conceptualizar sus actividades y a realizar investigaciones más profundas para administrar sus tiempos y energía. (Barroso, 2011)

El juego en grupo promueve la acción colaborativa potencializa la posibilidad de potenciar los valores de la solidaridad, camaradería y espíritu colaborativo. En todas sus manifestaciones es útil, ya se trate de entrenamiento circense, juegos sociales o de mesa. El juego se hace más efectivo cuando se propician escenas creativas de aprendizaje apoyadas en juegos sociales y en la influencia interpares.

Jugar para aprender es una actividad divertida, con reglas -más o menos claras- donde se aprende de las situaciones que van apareciendo y de las decisiones que cada uno toma. Los juegos se desarrollan entorno a una mesa (parecidos al dominó, la oca, puzzle) o en una sala (parecido a los juegos de salón) o en el exterior donde los participantes son protagonistas, actúan bajo la influencia de un facilitador, pueden recrear las escenas existentes o genera nuevas

## **Metodología**

Estudio documental, exploratorio de las ventajas del juego y la organización del mismo para fortalecer la identidad de los niños de la escuela primaria Benito Juárez de Ciudad Nezahualcóyotl de 4° grado, en el año 2002. Apoyando una dramatización en los contenidos de los libros de texto gratuito de la Secretaría de educación Pública cuyo objetivo general fue Identificar la forma en que los niños resignifican las enseñanzas que reciben en la escuela primaria acerca del escudo nacional mexicano y la forma de re significación que adoptan cuando participan de la dramatización de la peregrinación de Aztlán a Tenochtitlán, utilizando el lenguaje corporal, escrito y gráfico. Objetivo específico fue localizar las bases de la identidad en la combinación del juego y los materiales escolares relacionados con el escudo nacional. Ver anexo 1.

## **Conclusiones**

Los niños de la escuela estudiada lograron obtener conocimientos significativos a partir de la dramatización que se expresaron en textos breves, dibujos, en los que se pudo observar que no repetían mecánicamente las frases de los libros de texto sino que construían escenarios en los que la peregrinación parecía extenderse hasta la época en que les toca vivir para construir un mundo mejor , en el que el águila representaba un símbolo de libertad, las pirámides están expuestas como una posibilidad de construcción alterna a la construcción se su casas y los escenarios de los cactus se acompañaban de dibujos en los que incluían flores y lagos como una aspiración de lo que le faltaba a su propia ciudad Nezahualcóyotl en donde habitan.

Lo anterior permite decir que el juego está íntimamente ligado con los procesos de formación y es una alternativa para lograr conocimientos significativos. (Ausubel, 1981).

## Bibliografía

- Ausubel, D. (1981). *Psicología educativa, un punto de vista cognoscitivo*. México: Trillas.
- Barroso, J. M. (noviembre de 2011). El juego como método de aprendizaje. *El Tiempo*.
- Cerezo, P. (2008). Construyendo un campo para el aprendizaje creativo. Método del juego. *Revista de Educación a Distancia*, 1-28.
- Freinet, C. (2004). *Paráboals para una pedagogía popular*. México: Fontamara.
- Padilla, S. (2009). *Resignificación del escudo nacional e identidad de los escolares de la escuela primaria pública*. México: UNAM- FES-Aragón.
- Pestalozzi, J. E. (1889). *Como Gertrudis enseña a sus hijos*. (J. T. Sepiulveda, Trad.) México: Universidad e Nuevo León Biblioteca de la familia y de la escuela.
- Pestalozzi, J. H. (1827). *Cartas sobre educación infantil*. Londres.
- Talizina, N. (2000). *Manula de Psicología pedagogica*. San Luis potosí, México: UASLP.
- Vygotski. (1997). *obras escogidasss* (Vol. I). Madrid: Visor.

## Anexo

### Ejemplo de dinámica lúdica interactiva para niños

Este ejercicio está basado en el viaje de Aztlán a Tenochtitlán y tiene como propósito mostrar algunos pasos de la teoría de la actividad para interiorizar la historia a través del drama: El guion está basado en el Códice Mendocino.

Activación: Para despertar interés por el sistema de acciones a desarrollar, se activa el sistema motriz del estudiante; se aumenta su autoestima mediante el reconocimiento de su propio cuerpo. Se desarrolla a partir de la persona que tiene

a cargo el grupo, quien sugiere que se repita una canción frase por frase, actuando de acuerdo a la letra, moviendo diferentes partes del cuerpo e interpretando a los personajes, al tiempo de imitar los movimientos de la persona que está al frente. Esta es mi cabeza. Más fuerte que... Aceite de iguana le vamos a untar. ¿Y para qué? Para moverla de aquí para allá. Con esa dinámica se provoca el relajamiento. Una vez que ya se captó la atención de los participantes, es prudente calmar el ánimo para aprovechar su disponibilidad de participación, de modo que se obtiene un equilibrio entre cuerpo y mente, por medio de un breve ejercicio de inhalación y exhalación para obtener una mayor concentración, que permite al participante liberar el estrés y adquirir confianza para participar sin inhibiciones. Para empezar se invita a los participantes a realizar los siguientes ejercicios de respiración: Inhalo y exhalo. Inhalo x 2 y exhalo (1). Inhalo x 3 y exhalo (2). Inhalo x 4 y exhalo (3).

Contextualización Para que el niño se identifique, se sienta parte de la historia a dramatizar y participe, es necesario que se le involucre en un contexto. Para ello, la persona a cargo sensibiliza al narrar el contexto, de forma que los alumnos sigan sus palabras a través de la actuación, repitan los diálogos e interactúen con la historia de manera vivencial. Prof.: Imaginemos que todos y cada uno de nosotros somos gigantes. Grandes, fuertes y hermosos gigantes. Lo tenemos todo, vivimos a la orilla de un gran lago cristalino, en el que nadan los peces más bellos que se hayan visto. En el aire vuelan y trinan las aves multicolores con melodiosos cantos. Estamos al pie de un árbol bello, frondoso, en ese lugar hay garzas y peces de muchos colores, permanecemos debajo de ese árbol, en un clima perfecto, levantamos la mano cogemos un fruto y así con los ojos cerrados empezamos a imaginar su aroma, su color, su textura, comenzamos a degustarlo, muy despacio... saboreando cada una de sus fibras. Somos tan felices, que ni cuenta nos damos. Pero alguien nos está observando... es el dios Omeciuatl-Cipactli-Tlatecutli, dios que es mujer y hombre al mismo tiempo, el principio de todas las cosas, a quien todo le ha parecido bien, menos que no hagamos nada por mejorar ese mundo.

Comienza la historia Prof.: Abran los ojos... ahora ya no tienen nada. Desde este momento tendrán que viajar para encontrar lo que hubo en esta tierra. En este momento la tierra se ha vuelto movediza. Así que tienen que caminar en círculo, pero caminan y caminan y no ven nada.

Prof.: Mejor vamos a bailar para agradecer a los dioses. Prof.: Salgamos de Aztlán  
Prof.: Tienen que buscar un lugar para vivir, por lo que van caminando. Prof.:  
Ahora hay que llegar a la tierra prometida. Vamos a hacer una caminata imaginaria, a buscar ese lugar que ya no tenemos porque toda la tierra está pantanosa. Comentario: Los estudiantes muestran una gran participación al bailar pues no tienen inhibiciones y lo disfrutan mucho. Los niños y niñas, actores de la obra, comienzan a bailar y de pronto encuentran un gran árbol, un hermoso, grande y maravilloso ahuehuete. Todos ponen cara de felicidad. Prof.: ¿Quién quiere ser un hermoso árbol? Un niño alza la mano y se acerca. Actúa representando un árbol. Prof.: Es un árbol grande con unas ramas muy hermosas. Niños. ¡Oh qué hermoso árbol!, ¡qué frondosas y bellas ramas! Y todos dicen: ¿y para que nos sirve este árbol? Para resguardarnos ahí. Niños. Vamos a resguardarnos en su sombra. Prof. Simulan sentarse bajo la sombra del árbol, desde su lugar. Prof. Siéntanse refrescados por sus ramas. Cuando de pronto, el árbol se parte en dos. Comentario: Los participantes salen de pronto del árbol que, un instante antes, los protegía con su sombra. El asombro los invade y por un momento todos se espantan. Prof. Hasta que de entre las cabezas asustadizas, sale un sacerdote llamado Xólotl. Niño Xólotl: ¡Mal agüero! ¡Mal agüero! Alejémonos de aquí. Prof. Todos seguimos caminando porque el sacerdote dijo: vamos, a caminar y a bailar. Y así siguen caminando y bailando. Pasan, años y años, caminando. Prof. Cuando de pronto encuentran una roca y todos dicen con cara de asombro. Todos: ¡Oh! ¡Qué gran roca! ¡Qué solidez! ¡Es enorme! ¡Es muy dura! Prof. (a): Y como no tenemos casa, ¿Qué podemos hacer con ella? Un niño dice: ¡Una cueva! Comentario: Se escoge a un niño que representa a Tencha. Niño Tenoch: Bien, hagamos una cueva, con lo que podamos, todos vamos a trabajar. Comentario: Todos los alumnos están trabajando gustosos. Prof.:

Cuando, debajo de la cueva salen enormes tarántulas. Comentario: Todos ponen cara de espantados. Niños: ¡Ay, Ay! ¡Qué miedo! (Niñas y niños gritan: ¡Ay, ay!)

Prof.: Sale el sacerdote y repite. Niño Tenoch: ¡Mal agüero! ¡Mal agüero! Salgamos de aquí. Prof.: Porque Tenoch lo ha ordenado, una vez más se marchan del lugar: van camine y camine, danzando y danzando... pasan los años. Prof.: De pronto —en el camino— encuentra dos bultitos. El pueblo se divide y cada grupo toma uno. Comentario: El grupo se divide en dos. El primer grupo al abrirlo encuentra piedras preciosas (chalchihuites, jade, y obsidiana) y se queda maravillado. Niños del Grupo uno: ¡Oh, es nuestro tesoro! ¡Ahora somos ricos! El segundo grupo sólo encuentran dos palitos de ocote y se quedan sorprendidos. Niños del Grupo dos: ¡Ya vieron! A nosotros nos tocaron sólo unos palitos... y a ellos piedras preciosas, ¡vamos a quitárselas! Prof.: El asunto los divide, aún más, y comienzan a simular una pelea. Prof.: - Desde su lugar van a intentar quitárselos. Prof.: Sale el sacerdote. Niño Tenoch: ¡Alto! No debemos pelear recuerden que tenemos que llegar juntos a la tierra prometida. Todos los niños: ¿Y cuál es esa? Niño Tenoch, sacerdote: Donde hay un águila, con una serpiente en su pico, posada sobre un nopal, en medio de un lago. Niños de las piedras: ¡Váyanse ustedes!, nosotros nos quedaremos, regresaremos a la roca y mataremos a las tarántulas. Prof.: Entonces se va Tenoch, con la otra parte del grupo, diciendo. Niño Tenoch: No importa, salgamos de aquí. Siguen caminando, cuando de pronto es de noche, tienen frío y dicen. Niños: Tenoch. ¿Qué hacemos? Niño Tenoch: Acuérdense que tenemos unos palitos, frótenlos. Prof.: Cuando de pronto aparece una lumbre que los hace exclamar. Todos: ¡Oh, que bella flama! ¡Qué hermosa fogata! Es magia. Prof.: Entonces, empiezan a calentarse y se reconfortan, encuentran algún animalito lo cuecen y empiezan a comer. Ya descansados siguen su camino. Después de caminar mucho, de pronto se encuentran un hermoso lago. Todos: ¡Oh que hermoso lago! Y con la sed que tenemos, ¡vamos a tomar agua! Prof.: En ese momento, sale Tenoch. Niño Tenoch: ¡Alto! ¡No beban esa agua!

Los niños replican espontáneamente. Todos: ¡¿Por qué?! Niño Tenoch: Porque es agua salada. Todos, enojados dicen: ¡Estamos cansados tenemos sed y tú nos has traído camine y camine por más de 165 años! Tenoch: Pues no importa, ¡no beban de esa agua! Ahora consultaré a Huitzilopochtli. Comentario: se escoge a un niño y una niña, Uno representa a Huitzilopochtli y otra a la diosa Meztli.<sup>1</sup> Niño Tenoch dice al niño Huitzilopochtli: Mi pueblo está cansado, tiene sed. Y estamos esperando la señal que nos prometiste. Niña Meztli: Pero si aquí estoy, yo soy la diosa Meztli, soy la diosa del lago, aquí podrán descansar. Niño Huitzilopochtli: No se preocupen, esta misma noche tendrán la señal. Tenoch, te harás cargo de esconderte tras las rocas y te acompañarán los caballeros águilas, tigres y ocelotes. Niño Tenoch: Dice a todos que se vayan a dormir. Comentario: Todos están muy cansados, están durmiendo, Tenoch escoge a los niños caballeros y se los lleva detrás de las rocas. Ahí están escondidos; en ese momento la diosa Meztli está en su gran apogeo, está feliz, cuando aparece un Dios, que representa el nopal, se llama Copil y se queda muy quieto. En ese momento llega otro dios que se llama Quetzalcóatl representando a la serpiente emplumada. Cuando de pronto llega volando una hermosa águila y la sujeta con su pico. Entonces sale Tenoch y dice: Niño Tenoch: ¡He ahí! ¡Un águila con una serpiente en su pico, posada sobre un nopal en el centro de la tierra, en el lago del agua nutricia de la diosa Meztli! ¡He ahí el principio de la gran ciudad! Todos: ¡Oh! ¡Qué bella águila! ¡Qué bella serpiente! ¡Qué hermoso nopal con esas bellas tunas rojas como corazones! Y en el lago, el centro de la tierra, y del agua, reflejo de la luna como imagen de la diosa Meztli. Prof.: ¡Qué maravilla!, ¡vamos a bailar! Posteriormente.

Prof. (a).-: Ustedes se acuerdan que salieron de Aztlán siete tribus, llamadas las tribus de Chicomoxtoc. Algunas llegaron primero al lugar que acaban de arribar. Algunos eran los de Azcapotzalco o tepanecas. Ustedes primero eran los chichimecas, cuando salieron del lago de Aztlán eran aztecas, Y cuando van a llegar al lugar donde esta Meztli se van a llamar mexicas. Los niños tepanecas, al verlos llegar dijeron: ¿Quiénes son ustedes? Niños aztecas: Nosotros somos los aztecas de Chicomoxtoc. Niños tepanecas: ¿Y qué quieren? Niños aztecas: Queremos vivir aquí y nos vamos a quedar. Niños tepanecas: No pueden hacer

eso. Niños aztecas: ¿por qué?, la tierra es de todos. Niños tepanecas: Porque nosotros llegamos primero. Niños aztecas: Pero nos dijo nuestro dios que aquí debemos estar. Niños tepanecas: Pero, ¿quién es ese dios? Niños aztecas: Huitzilopochtli. Niños tepanecas: Pero cómo es que les dice que vivan en un lugar tan feo; no hay nada más que carrizales, el agua es salada, no hay con qué vivir. Está bien si quieren morirse, ¡quédense! Niños aztecas: Tenoch, ¿qué hacemos? Niño Tenoch:- Observen, hay muchas aves cada uno escoja una. Comentario: Los niños escogen de diferentes tipos de aves, cada uno escoge el ave que desea ser, así se convierten imaginariamente en gorriones, palomas, pericos, golondrinas... y simulan el vuelo. Las aves empiezan a volar, cuando de pronto se avienta una gran red. Comentario: Los chicos brincan, se divierten. Imaginariamente lanzan las redes sobre las aves que vuelan. Niño Tenoch: después de quitar las redes: Las aves ya han pasado, ahora recojan las plumas que quedaron, vamos a tejer, pónganse a tejer. Comentario: están tejiendo, tejiendo. Prof.: De la acción de tejer, todos tenemos hermosos escudos y bellos penachos. De pronto llegan los tepanecas y quieren ver qué están haciendo los aztecas. Niños tepanecas: ¿Qué están haciendo? Niños aztecas: Miren, escudos y penachos. Niños tepanecas: A ver sus escudos, a ver sus penachos. Niños tepanecas: ¡Wow, que hermosos escudos! Niños tepanecas: ¡Qué bellos penachos! Los queremos.

Niños aztecas: No se los podemos dar. Niños tepanecas: ¡Ah claro que pueden! Niños aztecas: Pe, pero... ¿por qué? Niños tepanecas: Porque tienen hambre. Todos los participantes: Tenoch, ¿qué hacemos? Niño Tenoch: Vamos a hacer un trueque<sup>2</sup>. Prof.: ¿Saben que es un trueque? Todos los niños: No. Niño Tenoch: Un trueque es cambiar una cosa por otra. Ellos quieren nuestros escudos, nosotros queremos comer. Niños aztecas: Entonces, vamos a hacer un trueque. Niños Tepanecas: ¿Qué quieren a cambio? Prof.: ¿Qué quieren que les den? Niños aztecas: Queremos maíz; queremos agua, madera. Niños tepanecas: Jajá, já. Si quieren les damos lo que nos sobra, ahí les van las cáscaras de los tomates, las cáscaras de los cacahuates, las guayabas podridas, los jitomates descompuestos. Niños aztecas: Tenoch. ¿Qué hacemos? Niño Tenoch: Agarren todo. Prof.: Desde

su lugar agarren todo. Niños aztecas: Y ahora con esto, ¿qué hacemos? Niño Tenoch: Vamos a hacer un amasijo, con tierra y todo lo que nos dieron. Y ahora lo vamos a sostener con las manos en el agua. Niños tepanecas: ¿Qué están haciendo? Niños aztecas: Chinampas. Niños Tepanecas: ¿Qué es eso? Niños aztecas: Es una forma de cultivo nuestra. Comentario: Todos estaban cansados de sostener, cuando de pronto empezaron a salir yerbitas comestibles. Al llegar los tepanecas dicen: Niños tepanecas: ¿Qué están haciendo? Niños aztecas: Estamos comiendo. Niños tepanecas: ¿De dónde sacaron el maíz? Niños aztecas: De lo que ustedes nos dieron. Niños tepanecas: ¡Ah! Pues, ha llegado el momento de que nos den tributo. 2 Trueque.- Intercambio de bienes y servicios sin dinero como intermediario.

Niños aztecas: Tenoch. ¿Qué hacemos? Niño Tenoch: – Ni modo, hay que darles tributo. Niños aztecas a Tenoch: ¿Qué no ves que nos están explotando? Comentario: Entonces le dan la mitad de lo que han cosechado y les dicen. Niños aztecas: Pero a cambio queremos madera. Niños tepanecas: Jajá jajá. Fíjense bien, quieren madera, pero nos conviene, porque van a trabajar para nosotros. Prof.: Se los dan desde ahí. Y ahora díganme, ¿qué van a hacer con la madera? Un niño: una casa. Prof.: Antes de eso, acuérdense que sostenían con sus manos el cultivo. ¿Ahora con que lo van a sostener? Otra niña: Con la madera y lirios. Prof.: Sostengan sus chinampas, amarrándolas con el lirio del lago. Niños aztecas: Tenoch, la tierra esta rasgada, ¿cómo vamos a sembrarla? Niño Tenoch: Con su lanza doblada van a formar una coa, van a doblarla, caminan, surcan la tierra con la coa, la esparcen con su pie y siembran. Comentario: Todos felices, tocan el Huehuetl (tambor), el silbato, las sonajas las chirimías y avanzan. Prof.: Ya hay maíz y todo, pero resulta que Tenoch ya está muy viejito, muy enfermo y muere. Sale su sucesor Acamapichtli y dice: Niño Acamapichtli: ¡Basta Ya! Ya no nos vamos a dejar, vamos a hacernos guerreros. Comentario: Se preparan, simulan la guerra y comienzan a simular peleas, desde sus lugares. Prof.: Más adelante Itzcóatl, Nezahualcóyotl y Totoquihuatzin construyen la triple alianza, vencen a los Tepanecas y empiezan a preparar todo para ejercer el poder. Niño Huitzilopochtli: Ya tienen todo lo necesario pero se lo deben a los dioses. Prof.:

Niños aztecas con ayuda de los tepanecas, construyen pirámides. Todos lo hacen. ¿A quiénes están dedicadas las pirámides? ¿Se acuerdan quienes eran los que estaban colocados en el Escudo Nacional? A cada dios hay que construirle una pirámide. ¿Cuántas pirámides serán? ¿Cuántos elementos pasaron a formar el Escudo Nacional?, eran el águila, el lago, el nopal y la serpiente, fueron cuatro ¿verdad? Entonces serán cuatro pirámides hermosas, más las pirámides de los dioses menores. Todos dicen: ¡Oh! Que hermosas pirámides ¡He ahí la gran México-Tenochtitlán! Prof.: Con eso terminamos la dramatización (aplausos).