



RECEPTADO
EST. PLÁSTICA
2005

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

Jugando con pies ligeros
Re'eya ronote walina

Diversión y juegos en la tarahumara
Ganilila re'ekala ralamuli iniwala

Tesis para obtener
El título de:
Licenciado en Diseño Gráfico

presenta
JOSÉ ARMANDO BERNECHEA ITURRIAGA

Director de Tesis
Lic. Jaime Cortés Ramírez

México D.F. , 2005



DEPTO. DE ASESORIA
PARA LA TITULACION
ESCUELA NACIONAL
DE ARTES PLASTICA
XOCHIMILCO D.F.

m343616



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Solo le pido a Dios
que el futuro no me sea indiferente....

León Gieco

Autorizo a la Dirección General de Bibliotecas de la
UNAM a difundir en formato electrónico e impreso el
contenido de mi trabajo recepcional.

NOMBRE: JOSÉ ARMANDO
BENECIDA INERMOVA
FECHA: 27 ABRIL 05
FIRMA: [Firma]

Al amor incondicional de
Nina, Lohanira, Rocío y Pope

RE'EYA RONOTE WALINA "JUGANDO CON PIES LIGEROS"

RE'EYA RONOTE WALINA "JUGANDO CON PIES LIGEROS"



Ganilila re'ekala ralamuli iniwala
Diversión y juegos en la Tarahumara

Proyecto de investigación para la
realización y edición de
textos infantiles indígenas.



Nosotros no necesitamos de nadie,
ustedes son...
los que necesitan de nosotros.

Profr. Indígena Mayo

Las comunidades **Rarámuris** y en general los indígenas del país, se encuentran en una situación agobiante, solo tenemos que recordar nuestro pasado reciente y querer abrir los ojos y los oídos al presente que bien **refleja nuestro futuro**, al agonizar poco a poco las tradiciones, los valores éticos y culturales perdiéndose nuestros usos y costumbres, ante las nuevas transformaciones que viven las generaciones más jóvenes.

La nación mexicana tiene una composición pluricultural sustentada originalmente en sus pueblos indígenas.
La ley protegerá y promoverá el desarrollo en sus lenguas, culturas, usos, costumbres, recursos y formas de organización social, y garantizará a sus integrantes el efectivo acceso a la jurisdicción del estado.

Artículo cuarto constitucional.



de una canción de Luis Enrique Mejía Godoy

Jugando con pies ligeros

Re'eya ronote walina

Diversión y juegos en la tarahumara

Ganilila re'ekala ralamuli iniwala

Tema

Diseño del proceso editorial de material didáctico para comunidades indígenas de baja densidad poblacional y/o aislada.

Objetivo General

Elaborar el diseño de un libro como material didáctico para su aplicación en el proceso educativo del grupo étnico Rarámuri (tarahumara), en apoyo a lo que establece el artículo cuarto constitucional (1992).

Objetivos Particulares

Elaborar un libro que sea una ventana del mundo y la cosmovisión infantil y deportiva de los niños rarámuris, además de una herramienta para los profesores de educación física de la región.

Elaborar un libro que permita valorar en su justa dimensión la cultura infantil de los rarámuris a la población infantil en general.

Objetivos Específicos

Establecer y contextualizar una metodología de proceso editorial para comunidades indígenas de poca densidad demográfica y/o dispersas.

Desarrollar las técnicas necesarias para la elaboración de material bibliográfico infantil indígena en modalidad bilingüe.

Crear un proyecto referencia que permita fomentar la creación de iniciativas de atención cultural infantil, para comunidades indígenas de poca densidad demográfica y/o dispersas.

Además una cosa;
Yo no tengo inconveniente
de meterme en camisa de once varas

Nicanor Parra



CAPÍTULO 1

- 1.1.- Legislación educativa en el ámbito indígena
- 1.2.- La educación bilingüe
- 1.3.- La validez de los programas de educación física en la atención a comunidades indígenas
- 1.4.- Conclusión

CAPÍTULO 2

Análisis de las necesidades para la producción del libro de juegos rarámuris.

- 2.1.- Organización social y situación económica de la zona
- 2.2.- Análisis de las necesidades docentes de la zona
- 2.3.- La viabilidad de un libro de juegos rarámuri (tarahumara)
- 2.4.- ¿Por qué la “urgencia” de un material didáctico rarámuri (tarahumara)?
- 2.5.- Parámetros generales para la elaboración del libro
- 2.6.- Conclusiones

CAPÍTULO 3

Determinación del diseño.

- 3.1.- La propuesta editorial
- 3.2.- *Planeación*
 - Flujograma de actividades
 - Diagrama de actividades generales para la elaboración del libro
- 3.2.1.- Parámetros generales para el diseño del libro
- 3.2.2.- El equipo editorial
- 3.3.- *Capacitación*
 - Justificación técnica de la existencia de los talleres*
- 3.3.1.- Taller de creatividad
- 3.3.2.- Instrucciones técnicas para el equipo editorial
- 3.3.3.- Taller hagamos un libro creativamente.
- 3.4.- *Realización*
 - Práctica de campo
 - explicación y objetivos*
- 3.4.1.- Organigrama de actividades de la práctica de campo.
- 3.4.2.- Bitácora general
- 3.4.3.- Taller de capacitación editorial para el equipo de Chihuahua
Parametros técnicos previos para obtención de material programación, bitacora, objetivos , actividad, logística , tiempo.
- 3.4.4.- Programación y bitacora del taller infantil
objetivos , actividad, logística , tiempo.



- 3.4.5.-** Programación y bitacora de los torneos de juegos tradicionales
objetivos , actividad, logística , tiempo.
- 3.5.-** Resultados
Recopilación de los contenidos y materiales
Descripción general de los materiales obtenidos
- 3.5.1.-** Textos
Descripción de los textos adultos y su traducción a Rarámuri
Descripción de los textos infantiles y su traducción a rarámuri
- 3.5.2.-** Imágenes
ILUSTRACIÓN
Descripción plástica de los apuntes del ilustrador
escaneo de ejemplos incluir seleccionados
Descripción plástica de los dibujos infantiles
escaneo de ejemplos incluir seleccionados
FOTOGRAFÍAS
Descripción plástica del material
escaneo de ejemplos incluir seleccionados
- 3.6.-** Criterios de selección en la documentación obtenida
Descripción general
escaneo de ejemplos incluir seleccionados
- 3.7.-** Conclusión
(rescatar las experiencias valiosas de las actividades, cómo contribuyeron e influyeron en la elaboración del material)

CAPÍTULO 4

El proceso de producción

- 4.1.-** Diagrama del proceso de producción editorial
flujograma de actividades editoriales para el diseño del libro
descripción de los pasos.
- 4.2.-** Instrucciones escritas y específicas para el equipo editorial
funciones específicas y parámetros de diseño.
- 4.3.-** Diseño básico y diagramación de la publicación
boceto alineado a los parámetros, escaneo de bocetos a lápiz
opciones de diagramación
- 4.4.-** Boceto general de muestra
boceto formal (computadora) con correcciones escritas.
- 4.5.-** Arte final de las ilustraciones.
- 4.6.-** Arte final de las fotografías.
- 4.7.-** Evaluación de textos finales
parámetros de selección y análisis de los contenidos conforme a los objetivos
- 4.7.1.-** Textos definitivos del libro
textos finales
- 4.7.2.-** Textos definitivos del libro
Manejo Tipográfico



- 4.8.- Arte final de los forros a color.
acabados formales en computadora
- 4.9.- Arte final / Edición del texto: montajes de las carátulas y de las páginas en DTP (PAGE MAKER, PHOTO SHOP, FREE HAND)
descripción del proceso electrónico de cada área de producción de originales electrónicos, Copias de CD's
- 4.10.- Revisión del diseño PARA PREPrensa.
Indicaciones finales para elaboración de originales para pre prensa
- 4.11.- Proceso de impresión y encuadernación a utilizar.
- 4.12.- Conclusión

Conclusión General

Bibliografía

Anexos

ANEXO 1 Video / CD

ANEXO 2 Dummie en CD

Es el hombre quien defrauda al hombre,
nos morimos por no conocernos
y nos matamos en nombre de la amistad...

...venimos de la antigua tierra,
tierra de dolor sagrado
esta tierra...

Luis Rocha



INTRODUCCIÓN

En el periodo comprendido entre los años 1993 y 1999, laboré en la Dirección General de Educación Indígena, dependiente de la Secretaría de Educación Básica y Normal de la Secretaría de Educación Pública (SEP). En esta oficina me encontraba desempeñando la función de coordinador editorial, era responsable del diseño y del proceso de impresión de todos los libros de texto destinados a la educación de comunidades indígenas.

Como podrán advertir, este espacio de tiempo coincidió con momentos muy intensos y emotivos para nuestro país en materia indígena. Acababa de cumplirse el 500 aniversario del descubrimiento de América, hecho que despertó la conciencia de vastos sectores populares sobre el papel que tenían los pueblos indígenas en el presente, y la importancia de su incorporación en el proyecto nacional. Posteriormente, en 1994, surgió el Ejército Zapatista de Liberación Nacional, quien hizo públicas las demandas de los indígenas en Chiapas, exigiendo una respuesta gubernamental que resolviera el rezago y la paupérrima situación en la que se encontraban. Todos estos hechos transformaron a la sociedad mexicana, y personalmente me cambió de manera medular, pues me ofreció una visión distinta de mi entorno más cercano.

A mediados del año 1995, en nuestra oficina se respiraban intensamente todos los efectos combinados de la crisis de 1994, la incertidumbre política ocasionada por el asesinato de Luis Donaldo Colosio y de José Francisco Ruiz Massieu, y los efectos del zapatismo en su máxima incidencia. En ese momento, muchos de quienes trabajábamos en esa oficina tuvimos la oportunidad de vivir de cerca eventos con trascendencia política, pues nuestra labor se llevaba a cabo en comunidades consideradas "rebeldes" por el gobierno. Sin embargo, creíamos en nuestro trabajo y nunca dejamos de ofrecerlo de manera íntegra y convencida, aunque también inocente.

Un evento que resultó trascendente para nuestra formación como educadores, fue la experiencia de este proyecto, que ponía ante nosotros la posibilidad clara y concreta de incidir con nuestro oficio en un bien comunitario para la población infantil tarahumara. Población que se encuentra en condiciones pobrísimas, igual que el resto de los grupos indígenas, hecho vergonzoso para la nación.

Para entonces, ya habíamos logrado detectar algunas necesidades concretas en materia de legislación educativa y quisimos apoyarnos en la reciente modificación del artículo cuarto constitucional (hecha en el año de 1992) para introducir cambios en los libros de texto que estábamos produciendo.



Fue así que aprovechamos la oportunidad que se nos presentó cuando el profesor Jesús Pérez Borja, responsable en ese tiempo de la coordinación estatal de educación física para comunidades indígenas en Chihuahua, llegó con un borrador de texto y con un planteamiento concreto: "No tengo nada de material didáctico para capacitar a los profesores que atienden a las comunidades indígenas en juegos tradicionales. Y los niños no tienen nada que conserven ni comparten sus tradiciones de manera que les guste." En ese momento a muchos de nosotros nos "brillaron los ojitos", y después de una lluvia de ideas pudimos acordar, entre otras cosas, las funciones de cada uno. Yo regurgitaba mariposas cuando me encomendaron la responsabilidad del proyecto.

Comenzamos a vivir en ese momento una aventura, que tal parece ha continuado hasta el presente trabajo, y muy posiblemente pudiese continuar en un futuro, esperemos no muy lejano, con la publicación del libro *Re'eya Ronote walina. Jugando con pies ligeros*.

Ha pasado mucho tiempo, y el estudio que a continuación presento es el resultado combinado de muchos esfuerzos económicos y personales que han sido sumamente celosos y a la vez pacientes de los resultados.

La presente tesis es un esfuerzo que representa el espíritu universitario. Deseo y considero importante compartir esta experiencia con la comunidad universitaria. También agradecer y hacer patente el carácter que tiene nuestra institución como formadora y creadora de conocimiento a favor nuestro y de otras comunidades que también requieren de nuestro compromiso.

El trabajo está organizado en 4 capítulos que muestran al lector cómo se construye un libro: desde el estudio de caso, que presenta una visión totalizadora de un proyecto técnico y su aplicación e injerencia desde el planteamiento legal, hasta el diseño y acabado de dicho libro.

El capítulo 1 presenta el contexto legal y político de nuestra legislación educativa en el ámbito indígena, desde el pasado colonial hasta el presente. También se brinda la visión general del estado socio-político que justifica la posibilidad real de la elaboración del libro *Re'eya ronote walina. Jugando con pies ligeros* y su aplicación en la Sierra Tarahumara.

El capítulo 2 plantea de manera específica el estudio necesario que justifica la elaboración del material didáctico en la zona tarahumara, llevándonos de manera monográfica por el presente de la comunidad rarámuri y sus realidades educativas.

En el capítulo 3 recolectamos y enumeramos el montaje y las experiencias de las prácticas documentales, técnicas y de campo que hicieron posible la obtención del material editorial necesario para la elaboración del libro.



El capítulo 4 es el desglose paso a paso del diseño y proceso de producción del libro, y enumera claramente una visión de un proceso editorial específico para elaborar material didáctico dirigido a una comunidad indígena ajena a nuestro pensamiento occidental.

Y, finalmente, contiene una serie de 3 anexos que ejemplifican la obtención de otros materiales didácticos utilizando la misma técnica, los costos de producción del libro, y posibles fórmulas de financiamiento de manera estatal y privada.

Esperando que dicho proyecto cumpla con las expectativas académicas necesarias para obtener la Licenciatura en Diseño Gráfico, y que el material sienta un precedente que motive a la comunidad universitaria a vincularse con proyectos de esta naturaleza.

Coyoacán, Octubre de 2003
José Armando Bernechea Iturruiaga

Por mi raza hablará mi espíritu



1.1.- Legislación educativa en el ámbito indígena

¹ Guillermo Bonfil Batalla, *México Profundo. Una civilización negada*, 3ª ed., México, Ed. Grijalbo, 1994, pág.102

La presencia de dos civilizaciones distintas implica la existencia de proyectos históricos diferentes. No se trata simplemente de propuestas alternativas dentro del marco de una civilización común... Se trata, en cambio, de proyectos diferentes que descansan en formas distintas de concebir el mundo, la naturaleza, la sociedad y el hombre, que postulan diferentes jerarquías de valores...¹

CON LA conquista de los pueblos mesoamericanos se impuso no únicamente la autoridad de un país lejano al nuestro, sino una forma de vida y una interpretación del mundo que no era fácil de conciliar con la cultura indígena. Desde entonces y hasta ahora ambos proyectos civilizatorios (occidental y mesoamericano), han coexistido sin fusionarse, sin dar paso a una cultura nueva.

La civilización occidental ha convivido con estos grupos en una aparente "tolerancia" hacia los usos y costumbres de pueblos cuya cultura y cosmovisión le son totalmente ajenas. Sin embargo, estos grupos también forman parte de la "agenda nacional", y la manera en que deben ser integrados al proyecto único de nación sigue siendo parte del debate público entre académicos y políticos.

La civilización mesoamericana no coincide con el proyecto histórico occidental y representa para la ideología dominante un obstáculo que impide andar por el único camino hacia la única meta válida. La creación de una nueva nación que resulte culturalmente homogénea ha servido como justificación para la occidentalización del indio; la ideología dominante concibe al Estado como un pueblo único, con una misma cultura y una misma lengua.

² Christian Descamps, "Las ideologías de la liberación", en *Historia de las Ideologías III*, 3ª ed., México, Premio Editora, 1990, pág. 269

...el colonialismo se plantea como un <hecho de naturaleza>, como un proceso de eliminación necesaria de <lo atrasado> por parte de lo evolucionado, proceso que sólo puede aportar beneficios a la humanidad entera.²

Aunque el colonialismo puro y duro -relacionado con la noción de imperio- sufrió modificaciones en el siglo XIX, en los años venideros se habrían de replantear las bases para la elaboración de una doctrina dominante que permitiera, mediante mecanismos legales, justificar esta política.

Libertad e igualdad son las palabras clave que sirvieron para fundamentar los movimientos revolucionarios. Libertad e igualdad son derechos otorgados al ser humano mediante la intervención (y protección) del Estado, quien asegura que éstos se cumplan y sean respetados. Y, de manera recurrente, para que el ser humano pueda gozar de este derecho deberá cumplir con sus obligaciones como ciudadano.

Hasta aquí todo queda claro. Mediante la redacción de los derechos del hombre, la justicia igual serviría a pobres que a ricos, y la distinción de raza, sexo o nacionalidad no tendría por qué ser un obstáculo para lograr una coexistencia pacífica entre los individuos. Estas leyes aseguraban



también la libertad de ejercer un credo o de ostentar cualquier tipo de opinión política o religiosa.

Sin embargo, la conocida ambigüedad de las normas escritas ha permitido a políticos y leguleyos hacer una lectura “incorrecta” de las garantías individuales. Por ejemplo: nosotros entendemos que el derecho de “igualdad” equivale a ser iguales ante la ley y contar con las mismas oportunidades para ser representados y defendidos, así como para expresar nuestras opiniones y nuestro sentir.

Pero estos mismos principios democráticos -igualdad y libertad- juegan un papel ambiguo y se prestan a la doble interpretación y a manejos cínicos de las autoridades. Se piensa que puesto que todos somos iguales, todos merecemos vivir bajo un mismo régimen legal que nos gobierne empleando como fundamento los mismos valores sociales.

Lo dicho anteriormente representa el error en la interpretación y en la lectura de las leyes y, por tanto, de su aplicación.

Obedecer a las leyes, eso no está claro, pero es propio de la legitimidad del poder (y por tanto del estado, así esto disguste a paladines de una determinada ciencia política) el que todo ocurra como si estuviese claro.³

³ Évelyne Pisier-Kouchner, “La obediencia y la ley: El Derecho”, en *Historia de las Ideologías III*, op.cit., pág. 97

El ser humano es quien determina su quehacer social: elabora las normas y las modifica en caso de que no estén adecuadas a su realidad presente. Las leyes se fundamentan en valores humanos que la sociedad en su conjunto considera aceptables o viables. Y, con base en estos principios, se elabora un proyecto de civilización que permitirá el desarrollo del grupo sustentándose en los mismos valores sociales y aplicando un criterio de igualdad legal para sus ciudadanos.

¿Pero qué pasa cuando a un grupo humano se le imponen un conjunto de reglas y normas que no corresponde ni está fundamentado por los valores o principios sociales que caracterizan a este grupo? ¿Cómo puede darse el desarrollo de este grupo si las normas sociales —que permiten la buena convivencia social— no surgen como respuesta a las necesidades del grupo sino que vienen impuestas desde “fuera”?

Este cuestionamiento ha despertado un gran interés entre individuos de todos los estratos sociales y de muy distintas naciones. Ser iguales ante la ley no significa que seamos “literalmente” iguales ni que tengamos las mismas necesidades. Ser iguales ante la ley no implica la existencia de un mismo sistema de valores y principios morales.

Estas diferencias aplican sobre todo cuando hablamos de minorías étnicas como los grupos indígenas. Todavía hasta fines del siglo XX existían estos usos arbitrarios de la ley: los indígenas eran considerados como iguales para aplicar la ley en el sentido más duro —castigar— o más alienador —educar—; pero estábamos muy lejos de reconocer su autonomía



y la necesidad de crear leyes que emanaran de sus propias necesidades y de su propia organización social.

El profundo cuestionamiento de los aspectos legales incluyendo la idea de “igualdad”, así como las argucias empleadas para manipular y controlar a los grupos indígenas, nos han obligado a reconocer que una aplicación tan “igual” de la ley no ha generado más que una tremenda desigualdad social.

⁴ *ibid*, pág. 105

... los hombres prefieren la servidumbre en la igualdad a la libertad sin igualdad. Pero esto supone creer que ellos tienen la libertad concreta de esta elección y no entrever sino el claroscuro de esta pasión igualitaria... la época moderna vendría a ser el culto de la ley sin que este culto pueda distinguir al estado autoritario o liberal... Por esto la normalización funciona mejor que la división que la instituye y a la que ella restituye. Por esto la ilegalidad funciona mejor en el seno mismo de la ilegalidad.⁴

Todo ser humano se encuentra inmerso en este formalismo paradójico que representa la igualdad ante la ley. El derecho se constituye a la vez como aparato ideológico y como aparato represivo donde el culto a la ley sigue siendo un instrumento de explotación al servicio de la clase dominante. El saber legítimo de la ley asegura a sus sujetos la comunicación de las prohibiciones, repitiendo y reproduciendo la equivalencia entre libertad y obediencia.

La paradoja que generan los aspectos legales, en el caso de las culturas mesoamericanas, se hace más evidente: pues la ley, lejos de expresar una voluntad general, sólo puede reflejar la norma inexpresiva e impersonal del Estado. Los usos y costumbres de los pueblos quedan suspendidos puesto que no incumben al Estado.

Pero si la ley emana precisamente de los usos y costumbres que dan forma y sostén a los pueblos, entonces ¿cómo ha de entenderse o aplicarse la ley en un contexto que le es totalmente ajeno?

Entre el equívoco y la manipulación autoritaria, se va planteando un esquema perverso de desarrollo para los grupos indígenas que intenta reducir su participación en el proyecto político de nación y someterlo a las disposiciones legales que vienen impuestas desde fuera.

El intento unificador del Estado se convierte en un instrumento de aculturación que niega la realidad indígena y su propia cosmovisión. Lejos de crear las condiciones que permitan una armoniosa fusión donde exista el intercambio de ideas, se imponen mecanismos legales que pretenden crear una realidad única: la occidental.

⁵ Guillermo Bonfil
Batalla, *op. cit.*,
pág. 110

... el sistema de control cultural abarca todas las dimensiones de la vida social y se refiere a la posibilidad de decidir, en cualquier circunstancia, sobre la forma de poner en juego los elementos culturales que son indispensables para cualquier acción.⁵



Ahora bien, ¿en qué medida se relacionan los factores legales expresados anteriormente con el presente trabajo? Parte de nuestro tema de investigación consiste en tratar de explicar tanto la educación indígena como la forma de aplicarla en la etnia rarámuri, ambos aspectos se inscriben en un fenómeno cultural mayor. La educación, que es impartida y regulada por el Estado, se ve afectada por la forma en que la legislación en turno la concibe.

Las prioridades que se plantean en el terreno de la educación indígena en general se relacionan poco o nada con la historia y organización social de los pueblos. El esquema educativo viene impuesto desde fuera ignorando por completo tanto las necesidades como los usos y costumbres de los individuos que conforman las etnias.

Al momento de elaborar el plan de estudios, las autoridades tienden a olvidar que los pueblos tienen una tradición secular, que no se han inventado en un día. La educación entonces tendría que obedecer a esta tradición y tendría que inculcar los valores que constituyen y dan forma a este cuerpo social.

Ante el "problema indígena" la Revolución hecha gobierno institucionalizó un proyecto político para los pueblos indios y buscó una fundamentación teórica acorde con los tiempos. Este proceso dio lugar al indigenismo (*y al paternalismo*).⁶

⁶ *ibid*, pág. 170.
La cursiva es mía.

Aunque todavía persisten antiguas formas de autoritarismo y en materia educativa existe una gran resistencia ante los cambios, a fines del siglo XX se añadió un párrafo al artículo cuarto constitucional que reconocería la existencia de los pueblos indígenas y las producciones culturales que les son propias.

Podemos citar el artículo cuarto constitucional que a la letra dice en uno de sus más recientes anexos (1992):

La nación mexicana tiene una composición pluricultural sustentada originalmente en sus pueblos indígenas.
La ley protegerá y promoverá el desarrollo en sus lenguas, culturas, usos, costumbres, recursos y formas de organización social, y garantizará a sus integrantes el efectivo acceso a la jurisdicción del estado.⁷

Artículo cuarto
constitucional

Bueno, ¡algo es algo! Debemos aclarar que la incorporación de los pueblos indígenas al reglamento educativo se debe en parte a los procesos democráticos y de transformación social que sufrió nuestro país en la década pasada. Aunque la insuficiencia en su materialización provocó el surgimiento del EZLN y sus demandas de justicia obligaron al gobierno a incluir estas especificaciones en la Constitución.

Sin embargo, la promoción de la cultura indígena y de su educación sigue estando en manos del gobierno, figura que impone sus propios criterios en la difusión de una cultura que le es ajena. Todo lo cual nos lleva a explicar de manera breve, cuál es la estructura y las estrategias de nuestro gobierno para atender en materia educativa a nuestras comunidades indígenas.



La Secretaría de Educación Pública (SEP), históricamente ha heredado el papel de proveedora y servidora de los bienes culturales aglutinantes en favor de la nación mexicana. Entre las obligaciones de esta institución se encuentra el unificar los criterios educativos a lo largo del territorio mexicano y elaborar los materiales de consulta que permitan que esta homogeneidad sea posible.

Las comunidades indígenas, y en este caso las tarahumaras, son atendidas por la SEP, a través de los servicios de su Subsecretaría de Educación Básica y Normal, de quien depende la Dirección General de Educación Indígena (DGEI). Esta dirección es la encargada de proporcionar los servicios básicos necesarios en materia educativa para todas las comunidades indígenas del país, generando los programas y estrategias necesarias para este fin.

La DGEI, como parte del poder federal, establece líneas de trabajo y vínculos con las instituciones federales encargadas de prestar las atenciones educativas en las regiones de su jurisdicción, con el fin de proporcionar ese carácter nacional a la educación. Y, como parte de los procesos de descentralización que lleva a cabo nuestro gobierno, otorga autonomía a los estados para atender a sus poblaciones, lo cual a primera vista suena bien y teóricamente fomenta el desarrollo regional.

No obstante, y precisamente como parte de los fenómenos políticos que estamos viviendo, las presiones y reformas que han ejercido organismos internacionales, pero sobre todo las negociaciones para el Tratado de Libre Comercio (TLC), generaron procesos de descentralización de poderes y de servicios en las distintas regiones del país.

Los cambios que se llevaron a cabo fueron programados al vapor y sin meditar en las condiciones económicas de desigualdad en que se encuentran los estados de la federación, y que en algunos casos degeneraron en poderes y cacicazgos regionales que han dejado sin protección a sus comunidades y han provocado tristes experiencias como las de Acteal y Aguas Blancas.

⁸ Guillermo Bonfil Batalla, op. cit., pág. 105

Los grupos dirigentes del país, los que toman o imponen las decisiones más importantes que afectan al conjunto de la sociedad mexicana, nunca han admitido que el avance pueda consistir en la liberación y el estímulo de las capacidades culturales que realmente existen en la mayoría de la población.⁸

Las nuevas medidas educativas y políticas que conciernen a los pueblos indios mantienen la antigua concepción del indigenismo e implementan una teoría y práctica diseñadas por los no indios para lograr la integración de las etnias a la nación. Así, la definición de lo “indispensable” y lo “contingente”, es un asunto que concierne a los que ejercen el control cultural en el país y aspiran a generalizarlo.



Desafortunadamente, las modificaciones al artículo cuarto constitucional todavía no han ayudado en gran medida a eliminar la figura paternalista del Estado. Aunque se elaboran libros de texto en lengua indígena, éstos son empleados no tanto para estimular el desarrollo de esos idiomas, sino para que sean un instrumento eficaz que facilite la castellanización posterior.

La integración de los indígenas se plantea entonces como una meta deseable y como único camino para lograr la unidad nacional y asegurar el desarrollo. Se trata de anular la capacidad de decisión de los pueblos indios e incorporarlos a un sistema de control cultural donde se toman las decisiones que son ajenas a las propias comunidades.

Las nuevas propuestas en favor de una política de respeto y estímulo al pluralismo étnico apenas se van abriendo paso en el ambiente nacional e internacional, pero aún el autoritarismo gubernamental ha sabido imponerse en algunos lugares: mediante el uso de su conocimiento de la cultura indígena han logrado manipular a sus individuos de manera mejor y más eficiente.

Así, observamos con tristeza que la oportunidad única de promover un verdadero encuentro de culturas se va perdiendo paulatinamente, puesto que no hemos sabido integrar los elementos culturales que su propia sabiduría ancestral nos ofrece. La imposición arbitraria de una civilización que se rige por la oferta y la demanda, así como por la permanente competencia entre sus individuos, nos niega la oportunidad de crear mecanismos de retroalimentación que enriquezcan a ambas culturas.

Finalmente, cabe señalar que como parte de esta coyuntura política que intenta “rescatar” los usos y costumbres indígenas, así como darles una mayor difusión en el ámbito cultural no indígena, surge esta noble labor sustentada (como podrán adivinar) por la DGEI, perteneciente a la SEP.

El libro *Re'eya ronote walina. Jugando con pies ligeros* representa un esfuerzo de quienes colaboramos en su edición no sólo para difundir la cultura tarahumara y sus aspectos lúdicos, sino un intento para reconocer las aportaciones que pueden hacer a nuestra cultura. Pretendemos también establecer un precedente al incorporarlo como parte de las actividades de la materia de educación física y lograr así una nueva forma de enriquecimiento educativo.

En fin, lo que requerimos es encontrar los caminos para que florezca el enorme potencial cultural que contiene la civilización negada de México, porque con esa civilización, y no contra ella, es como podremos construir un proyecto real, nuestro, que desplace de una vez para siempre al proyecto del México imaginario que está dando las pruebas finales de su invalidez.⁹

⁹ ibid, pág. 12



1.2 .- La educación bilingüe

¹⁰ "Recomendaciones generales para la incorporación de contenidos étnicos a los programas de educación primaria", en *La educación bilingüe en la escuela primaria indígena*, 1ª ed., México, SEP-DGEI, 1994, pág. 137

La lengua materna es el medio del que se vale el niño para estructurar y expresar el conocimiento de su realidad; le permite transmitir la concepción que tiene acerca del mundo y del hombre y a través de ellas conserva, difunde y amplía su cultura.¹⁰

DESDE LAS primeras décadas de la conquista, se instauraron los mecanismos que permitieron a la sociedad occidental imponer un paradigma de creencias y prácticas cristianas, aniquilando las "idolatrías" que se les oponían. Los órdenes mendicantes realizaron una monumental tarea etnográfica y lingüística que posibilitó el conocimiento de la palabra indígena y el acceso a su cosmovisión; la finalidad de su tarea era reemplazar las creencias tradicionales por la semántica de una nueva fe.

Los evangelizadores fueron descubriendo el vasto territorio que ocupaban los habitantes del nuevo mundo y la gran diversidad existente entre sus culturas. Cada unidad social tenía una lengua propia que les permitía clasificar y ordenar el mundo, sus creencias y comportamientos sociales.

Así, la elaboración de alfabetos y gramáticas de las lenguas indígenas mantuvieron ocupados a los sabios que venían del viejo continente, puesto que su gran número y diversidad hacían cada vez más difícil la incorporación de los indios al seno de la corona y de la fe.

Los estudios etnográficos también fueron de gran utilidad para misioneros y evangelizadores, pues su aprendizaje de viejos rituales les permitió convertirlos en instrumentos valiosos de catequización, desnudados de su antiguo simbolismo indio y vestidos de nuevo con el universo semántico cristiano.

Además, debemos considerar que aunque los pueblos mesoamericanos contaban con un sistema de escritura iconográfico, la difusión de su cultura se basaba fundamentalmente en la transmisión oral de rituales y creencias, de leyendas históricas y épicas. Con la exhaustiva labor de los frailes misioneros se introdujo un sistema de escritura fonético cuya transcripción introdujo cambios en el orden de la memoria indígena, puesto que los sabios escribían lo que escuchaban e introducían contenidos nuevos que fueran funcionales para la evangelización.

¹¹ Dora Pellicer, "Oralidad y escritura de la literatura indígena: una aproximación histórica", en *El uso de la lengua indígena en el proceso enseñanza aprendizaje*, 1ª ed., México, SEP-DGEI, 1994, pág. 21

... el colonialismo lingüístico de la palabra escrita no se detuvo en la determinación del alfabeto, pues introdujo cambios en las funciones sociales y en los contenidos mismos de las lenguas nativas. Las palabras, las metáforas y otras figuras de estilo recibieron el bautizo de nuevas significaciones y tuvieron que entregar su forma al servicio de *Padres nuestros* y *Salve reginas*, *Doctrinas* y *Confesionarios*.¹¹

Aunque sometidos a un poder civil y eclesiástico que les era totalmente ajeno, los indígenas encontraron formas de adaptación y sobrevivencia: se apropiaron de la palabra escrita y elaboraron textos al margen de la presión



misionera donde hablaban de sí mismos y de sus antepasados. En su propia lengua, ofrecieron la versión indígena de sus comunidades.

Pero la influencia del español, única lengua que utilizaban los encargados del poder civil y eclesial, y el carácter instrumental adquirido por las lenguas indígenas, contribuyeron al propósito de castellanizar y desindianizar. El uso de los diversos idiomas mesoamericanos fue cada vez más restringido y estuvo limitado a un cada vez más pequeño número de hablantes.

Así, la retórica de lenguas tan cultas como el náhuatl, maya o zapoteco, se fue perdiendo hasta permanecer como un eco antiguo de culturas olvidadas o fragmentadas. Los grupos prehispánicos quedaron rezagados durante tres siglos -tiempo que duró la colonia, y tiempo suficiente para olvidar una cultura ancestral. Con ello se negó la integración de dos proyectos civilizatorios, así como el ingreso de los pueblos indios al ámbito nacional.

Posteriormente, surgió el movimiento de independencia que trajo consigo un nuevo concepto de nación. En ese momento todavía el 66% de la población eran indios que hablaban una lengua prehispánica; y aún continuaba la controversia entre los grupos de poder sobre el tema de la incorporación indígena.

El proyecto del siglo XIX tomaba como fundamentos políticos los postulados de la revolución francesa: libertad, igualdad y fraternidad, mismos que estaban orientados hacia el logro de la unidad nacional que planteaba como requisito tácito la uniformidad cultural y lingüística.

Pocos argumentaron que era necesario establecer una nación plural que incorporara las diferentes propuestas de los numerosos grupos étnicos que conforman nuestra actual nación. Su objetivo no era fragmentar la nación, sino integrarla pluralmente para promover la participación de los indios en la vida nacional.

Aunque la presencia del indio era ineludible, existía una tendencia contraria al indigenismo que incluso afirmaba "ya no existen indios". Al indio, considerado como parte de una minoría étnica, se le representaba de maneras diversas y complejas: por una parte se encontraba el indio salvaje y sublevado y, por otra, el ignorante e incivilizado que buscaba la instrucción del hombre blanco.

Durante este mismo periodo de transición, renació el interés por la antigua literatura indígena y por salvar del olvido las crónicas que describían al célebre imperio azteca. Con esto se pretendía sustentar el surgimiento de una nueva nación con un proyecto político que le era propio.



Así, se abría una tendencia política que aniquilaba al indio vivo, mientras hacía renacer al indio muerto. De esta forma, el estudio de las lenguas indígenas y de su cosmovisión fue consignado a eruditos e historiadores encargados de integrar este conocimiento y conformar, irónicamente, una cultura nacional homogénea.

Pero este conjunto de investigaciones no pretendían legitimar el uso de estos idiomas en el contexto de la nación independiente.

¹² *ibid*, pág. 27

... no hubo, por parte de este gremio, tan interesado en descripciones, comparaciones y estudios dialectales, el propósito de lograr, mediante sus conocimientos acumulados, la reivindicación de estas lenguas.¹²

Otro movimiento social sería el encargado de sacudir la conciencia nacional y dirigir nuestra mirada hacia los grupos indígenas: la revolución mexicana. Esta revuelta terminó con el prototipo de una nación constituida por una nobleza criolla que soñaba con un país rico y progresista, y favoreció el perfil de otra expectativa nacional: la necesidad de integrar a los indios a la cultura nacional.

Este giro ideológico caracterizó al México posrevolucionario, y sentó las bases para la conformación de instituciones orientadas a la incorporación de las comunidades indígenas al proyecto de desarrollo económico mexicano. Entre estas instituciones destacan el INI y la SEP.

Pero esta integración tenía como fundamento que: México es una nación mestiza que comparte una sola lengua. Así, aunque ya no se hablaba de desindianizar, la propuesta política consistía en alfabetizar y castellanizar a los indígenas, y las escuelas rurales serían las encargadas de desempeñar esta tarea.

La escuela rural fue uno de los pilares de la incorporación del indio, y era el lugar donde se enseñaba la lengua española de manera oral y escrita. Con la finalidad de lograr más eficazmente la castellanización, fue prohibido el uso de la lengua indígena en el aula, incapacitando a maestros y alumnos para ejercer su derecho a la lengua materna.

Finalmente, a mediados del siglo XX otra vertiente del indigenismo empieza a manifestarse, marcando el inicio de una nueva estrategia para integrar al indio a la sociedad mestiza: la educación bilingüe. Aunque no sustituyó al modelo de castellanización, empezó a considerársele como parte del debate político.

A pesar de que este camino educativo resulta aún cuestionable, actualmente se le considera una estrategia de castellanización más humanizada, puesto que considera la diferencia lingüística y cultural de la sociedad nacional.



Lo que ha quedado fuera de esta política del lenguaje es hacer de la escritura en lenguas nativas un instrumento de comunicación social y de expresión creativa. Como resultado, en el seno de la escuela bilingüe, el indio sigue sin recobrar cabalmente aquello que le fue arrebatado hace cerca de 500 años: el proceso histórico de la escritura de sus lenguas.¹³

¹³ *ibid*, pág. 32

Ahora bien, ¿qué significa ser bilingüe? El bilingüismo es un fenómeno predominante en el mundo: en España, por ejemplo, conviven lenguas de origen romance como el catalán y el castellano, además del vasco (cuyo parentesco lingüístico todavía se desconoce). En Latinoamérica el grado de bilingüismo es muy variable: en Paraguay se emplean tanto el español como el guaraní, en Argentina el español y el italiano, en Perú el quechua y el español.

Se considera bilingüe a la persona que tiene capacidad para desenvolverse perfectamente en todo lo que puede expresarse en ambas lenguas. El empleo de la palabra “bilingüismo” no considera el grado de diferencia que existe entre las dos lenguas, es decir, el conocimiento de una persona bilingüe puede limitarse a un solo aspecto de una lengua, como entenderlo, hablarlo o escribirlo, o puede tener varios grados de capacidad en todos estos puntos.

Una persona bilingüe bien puede aprender ambas lenguas al mismo tiempo o una antes que la otra; en este caso, al primer idioma aprendido se le denominará “lengua materna” y al otro “segunda lengua”. Así, resulta claro que, dentro del contexto nacional, cuando hablamos de lengua materna nos referimos a una lengua indígena sin tradición escrita,¹⁴ y la segunda lengua se refiere a la lengua dominante y oficial.

¹⁴ Cuando hablamos de tradición escrita nos referimos al uso de un sistema alfabético, ya que apenas en el siglo XX hubo un intento serio por transcribir la mayoría de esas lenguas respetando en la medida de lo posible sus características fonológicas.

Esta diferencia en el seno de las comunidades indígenas entre la competencia de dos lenguas –una que tiende a desaparecer y otra que tiende a imponerse-, ha obligado al mismo gobierno a tomar medidas educativas concernientes a esta desventaja en un intento por “respetar” las lenguas de los distintos grupos étnicos.

De acuerdo con los criterios de las autoridades, la educación bilingüe debe tener como meta estimular al educando para incrementar el uso de su lengua materna y darle un nuevo uso, como el de estudiar, para lo cual no bastará entenderla y hablarla, sino que será también necesario leerla y escribirla.

Entre las responsabilidades de la escuela está ayudar al niño a superar las deficiencias que se detecten en el manejo oral de la lengua materna y mejorarlo.¹⁵

¹⁵ *ibid*, pág. 18

Pero el tipo de enseñanza bilingüe enfrenta varias dificultades debido a la compleja relación existente entre ambas lenguas. Los maestros, por ejemplo, advierten la carencia de vocablos en lengua indígena para explicar conceptos abstractos que existen en el español. En estos casos, parte de la labor del docente consistirá en elaborar complicadas circunlocuciones en lengua indígena o adaptar la palabra española



(empleando las características gramaticales de dicha lengua) para explicar este concepto e introducirlo como una palabra nueva.

Aunque en teoría suene fácil, en realidad no lo es; representa un gran reto para los maestros elaborar un material de estudio consistente que responda a los criterios establecidos por la SEP.

Hay que recordar además que la enseñanza de una lengua implica el enriquecimiento de la misma. Así, los educadores se verán obligados no sólo a impartir clase sino a realizar una verdadera investigación lingüística donde rescaten expresiones que han caído en desuso.

Se recomienda también en la enseñanza bilingüe que se incorporen como materiales de estudio los poemas y relatos, así como los acontecimientos históricos concernientes a la comunidad indígena con la que se trabaje. La finalidad de incorporar estos elementos de estudio es obvia: ayuda a los estudiantes y sirven como incentivo que despierta el interés por el aprendizaje de la lengua. Pero implica una exhaustiva investigación antropológica que no todos los maestros rurales pueden o están dispuestos a realizar.

Finalmente, y tal vez lo más importante, es que el estudio de la lengua indígena se sigue considerando como un instrumento para acceder a la lengua castellana.

¹⁶ Madeleine Zuñiga Castillo, "El uso de la lengua materna en la educación bilingüe", en *La educación bilingüe en la escuela primaria indígena*, op. cit., pág. 45

... como la finalidad es que el niño aprenda castellano, el maestro no se preocupa por enriquecer la lengua indígena y la usa con una "mezcla" significativa de términos castellanos para dar sus explicaciones en la escuela.¹⁶

La lengua indígena adquiere, entonces, el uso de "lengua puente" porque no toma en cuenta la cultura indígena ni el conocimiento o conceptos que dentro de ella existen. La enseñanza de la cosmovisión indígena queda relegada a un segundo plano y se va sustituyendo por contenidos pedagógicos provenientes de la cultura oficial.

Por lo tanto, el modelo de educación bilingüe queda "inconcluso", pues representa más bien un proceso de transición en el que se sustituye el uso de una lengua por otra. Una educación realmente catalogada como bilingüe tendría que ir más allá y asegurar el manejo del educando en ambas lenguas.

La educación bilingüe representa un reto para las autoridades y usuarios y nos obliga a cuestionarnos acerca de las decisiones que la afectan, pues van desde el mantenimiento y enriquecimiento de la lengua indígena a su gradual desaparición. Nos obliga también a cuestionarnos por qué y para qué se educa al indígena.

Si lo que nos preocupa es la integración de la población indígena en la sociedad y cultura dominantes, entonces podremos utilizar la lengua



indígena sólo como recurso pedagógico y como lengua de relación (puente) para un aprendizaje que deberá darse sólo en castellano. Por otro lado, si lo que buscamos es la articulación de la diversidad en la unidad, reconociendo y respetando las diferencias lingüísticas y culturales existentes, entonces, utilizaremos la lengua indígena como medio de educación a lo largo de toda la escolaridad, al lado del castellano.

Tenemos que ser conscientes de que tras una pregunta aparente, y exclusivamente pedagógica, se encuentra una cuestión profundamente política: la homogeneización lingüístico cultural de un país o el reconocimiento del pluralismo cultural y lingüístico.¹⁷

Además del problema que representa la educación bilingüe, debemos aclarar que el tema de la alfabetización (parte fundamental para la instauración de este modelo de enseñanza-aprendizaje) constituye un debate en sí mismo.

De hecho, algunos investigadores cuestionan el proyecto alfabetizador puesto que no existe un sistema de escritura que forme parte de las lenguas indígenas. Ya que la lengua escrita surge siempre desde adentro, como un satisfactor de las necesidades internas de los grupos y respondiendo a las características de la lengua oral que le da origen. La lengua escrita no puede ser generada espontáneamente, ni por el buen deseo del occidental, ni por la mesiánica o salvadora tarea del antropólogo o del lingüista.

Los sistemas de escritura que conocemos de las lenguas indígenas son transcripciones de tipo fonológico que implementan los lingüistas, y son éstos quienes evalúan la funcionalidad de los alfabetos. Esta arbitrariedad nos hace pensar que tal vez ningún programa oficial de alfabetización puede ser efectivo.

La lengua escrita, como la mayoría de los códigos semiológicos, es esencialmente pragmática, es decir, sólo en contexto, en la práctica, en su uso diario o concreto se afianza, se desarrolla, logra su historia. Y, curiosamente, esto es lo que falta a los proyectos de alfabetización.¹⁸

También debemos recordar que la introducción de la palabra escrita introduce cambios en estas comunidades, puesto que sus focos de poder y de saber están en lo oral y así es como se mantienen y se reproducen. Cuando entra la palabra escrita ocurren cambios en la organización social, ya que con ésta aparecen nuevos focos de poder. Así, la lengua escrita surge como otra institución social, con reglas y sujetos propios.

Por lo tanto, es importante permitir a las comunidades que se organicen y establezcan cuál es el mejor esquema educativo que les conviene instaurar. Es el grupo quien debe dirigir su destino con autonomía y, en esa medida, podremos realmente aspirar a una cultura plural.

¹⁷ Luis Enrique López, "Lengua y educación", en *El uso de la lengua indígena en el proceso enseñanza aprendizaje*, op. cit., pág. 43

¹⁸ Leopoldo Valiñas, "Problemas en la alfabetización de las lenguas indígenas", en *El uso de la lengua indígena en el proceso enseñanza aprendizaje*, op. cit., pág. 83



¹⁹ ibid, pág. 78

Esta necesidad de que los proyectos surjan desde dentro, desde los grupos étnicos, generalmente es olvidada; las decisiones son tomadas por “nosotros” y caen verticalmente sobre las comunidades... la alfabetización misma ha sido una decisión desde arriba: hemos decidido que muchos de sus males se deben a que no saben leer ni escribir su lengua. Pregunto ¿qué programa alfabetizador se ha dedicado, primeramente, a buscar si existen las necesidades para escribir?¹⁹

Estos son sólo algunos de los problemas que giran en torno al tema de la educación bilingüe y la alfabetización; un debate que todavía no concluye. Aunque el bilingüismo aparece como condición necesaria de convivencia entre dos proyectos civilizatorios distintos (el mesoamericano y el occidental), la situación de desventaja que presentan las lenguas indígenas frente al español nos obliga a ser un tanto suspicaces y a cuestionar la validez de este proyecto.



1.3.- La validez de los programas de educación física en la atención a comunidades indígenas

LA MATERIA de educación física en nuestro país representa un tema que, si a alguien le importara, podría ser muy debatido. Los principios de la actividad deportiva se fundamentan en formar equipos y competir, o simplemente competir. El tipo de deportes que se practican en nuestro país tienen que ver con pelotas o con carreras. Así, los educandos tendrán que demostrar a lo largo del curso que cuentan con mayor destreza física que otros.

La creatividad en materia de deportes realmente es escasa y no existe interés por promover actividades nuevas o por incorporar juegos que se hayan practicado de antaño a la lista deportiva. Desafortunadamente, no todos los maestros han sabido cómo desarrollar el interés en la práctica diaria de la actividad física, ni han sabido incorporar a los estudiantes que tienen diferentes inquietudes deportivas.

La cultura del deporte cuenta con ciertos valores que se espera sean compartidos por todos, pero existen individuos que no coinciden con esta manera de pensar ni con la manera de desempeñarse físicamente en estas actividades. Algunos seres humanos creemos que la cooperación es más valiosa que la competencia, y que el juego no tiene que guiarse por una normatividad tan estricta que obligue a crear ganadores, por una parte, y perdedores, por otra.

Consideramos que la invitación al juego debe ser mucho más abierta y debe involucrar a todas las personas que forman parte del mismo; invitar a las personas a ser partícipes del juego implica permitir que sean ellos quienes lo fomenten y le den vida a esta actividad, que creen sus propias actividades y, por qué no, que implementen o cambien las reglas del juego.

Sin embargo, se ha creado un Programa de Desarrollo Deportivo en el País, y a partir de éste se decide lo que hay que jugar y se regula la actividad física en todas las escuelas. La finalidad de este instructivo, y de la cultura del deporte nacional, es sentar las bases que permitan la competencia para crear ligas deportivas que eventualmente puedan concursar a nivel nacional.

Las culturas indígenas, por supuesto, no escapan a esta lógica educativa: se pretende formar equipos que participen en concursos de deportes y que -al grito de ¡ánimo, ánimo!- se desempeñen satisfactoriamente en la cancha, buscando siempre sobresalir en los torneos, ascendiendo en la escala de méritos que va de la etapa escolar al nivel municipal, luego al estatal, seguido por el regional y finalmente el nacional.

El deporte deja de ser un pretexto para la convivencia y el entretenimiento, y se emplea para satisfacer aspiraciones político –



deportivas que no se relacionan en nada con las necesidades pedagógicas de los alumnos.

El programa de desarrollo deportivo empleado por las comunidades indígenas es exactamente el mismo que el empleado por el resto de la sociedad mexicana (que ya es malo), pero se le añade la palabra "indígena". Un programa de esta naturaleza no responde para nada a las necesidades de una sociedad pluricultural como la nuestra y, por el contrario, restringe la visión más amplia que se tiene en nuestro país de lo que el deporte o el juego pueden ser.

Como ejemplo presentamos algunos argumentos introductorios que sustentan la elaboración del manual elaborado por la DGEI, y que revelan no sólo la sapiencia de quienes se encargan de dirigir la actividad deportiva en el país, sino el auténtico interés que ostentan ante el proyecto indigenista:

²⁰ Programa de desarrollo deportivo para los grupos étnicos del país, Introducción.

El deporte por sus beneficios, se destaca como medio de integración y arraigo en torno a los valores tradicionales y actividades culturales propias de nuestro país por lo que uno de los objetivos comunes en lo relativo al fomento de la cultura física y el deporte, es mejorar el desarrollo de los grupos étnicos.²⁰

¿Qué revela este documento que sea nuevo o interesante? Como podemos ver se trata de un texto cualquiera de implementación de programas deportivos, pero que incluye al final y como cláusula independiente: "es mejorar el desarrollo de los grupos étnicos." Y, automáticamente, tenemos un libro con enfoque indigenista; este documento resulta no sólo ridículo sino indiferente a las necesidades de los grupos indígenas del país.

¿Cuál es la necesidad de elaborar un documento "indigenista" si no toman en cuenta para nada las necesidades de estos grupos ni sus aspiraciones? ¿Cuál es la necesidad de agregar la palabra "indígena" al mismo programa de desarrollo deportivo que aplica para todo mundo?

La indiferencia exhibida en este párrafo con relación al contexto indígena continúa a lo largo de todo el manual, pues no demuestra ningún interés en las comunidades indígenas por separado ni en la organización social que posibilita la adecuada implementación de los programas de educación y desarrollo indígena.

Ingenuamente, los maestros de educación física proponen como objetivo del programa nacional de deporte: "Establecer un proceso sistemático que coadyuve al desarrollo integral de los niños en estas comunidades indígenas a través de la práctica organizada del deporte, encauzados al subsistema nacional de competencias."

Ese es el objetivo general del proyecto deportivo, pero a lo largo del texto observamos la constante referencia a las competencias: cómo formar equipos que compitan, además de cómo sentar las bases para crear



competencias entre escuelas y a nivel nacional. Insisto: se trata de una propuesta que carece de creatividad y de interés por el sector popular al cual está dirigido.

A continuación mostramos un par de cuadros sinópticos que demuestran la forma de sentir y de pensar de los docentes encargados de establecer los criterios nacionales de enseñanza deportiva.

  		
PROGRAMA: PROGRAMA DE DESARROLLO DEL DEPORTE PARA LOS GRUPOS ETNICOS DEL PAIS.		
SUBPROGRAMA: INICIACION DEPORTIVA	ACTIVIDAD: CONVIVENCIA DE FUNDAMENTOS DEPORTIVOS.	
DESCRIPCION: PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE DE LOS ELEMENTOS TECNICOS - BASICOS DE LOS DEPORTES QUE SE PRACTIQUEN.		
OBJETIVO: - PROPICIAR EN LOS CENTROS ESCOLARES INDIGENISTAS LA SUPERACION PRACTICA DE LOS ELEMENTOS TECNICO - BASICOS DE LA DISCIPLINA DEPORTIVA QUE PRACTIQUEN, ASI COMO FOMENTAR LA PARTICIPACION DEL NUCLEO FAMILIAR.	EVENTO: CONVIVENCIA DE FUNDAMENTOS	
ESTRATEGIAS: - EVALUAR LOS AVANCES ADQUIRIDOS EN LA ACTIVIDAD DE INICIACION DEPORTIVA. - CONSIDERARLO DENTRO DEL PROGRAMA ANUAL DE ACTIVIDADES. - ELABORAR CONVOCATORIA. - REGLAMENTO DE COMPETENCIA. - COORDINACION INTERINSTITUCIONAL. - DIFUSION Y PROMOCION. - INTEGRACION DE COMITES ORGANIZADORES. - ELABORACION DE GUIAS DIDACTICAS PARA CADA DEP. - ELABORACION DE DOCUMENTOS DE CONTROL ESTADISTICO	ACTIVIDADES ESPECIFICAS: - ADECUACION DEL AREA. - ELABORACION DEL PROGRAMA. - SELECCION DE FUNDAMENTOS A DESARROLLAR. - CONFORMACION DEL CUERPO DE ARBITROS O JUECES. - OTORGAR RECONOCIMIENTOS A LOS PARTICIPANTES. - CONTROLAR LA ASISTENCIA DE LOS PARTICIPANTES - MEDIANTE UNA LISTA.	ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS: - RECREATIVAS. - CULTURALES. - DE APOYO A LA SALUD. - CONVIVENCIAS FAMILIARES.
UNIVERSO: NIÑOS DE CENTROS DE INTEGRACION SOCIAL (CIS), PRIMARIAS BILINGUES Y ALBERGUES, DE LOS GRUPOS ETNICOS DEL PAIS.	META: VARIABLE	TEMPORALIDAD: ENERO - MAYO
		FRECUENCIA: 2 VECES AL AÑO CADA DEPORTE

IND18799.PCS 21-OCTUBRE-94

Parte de nuestra propuesta consiste en incorporar los juegos tradicionales que pertenecen a cada comunidad y que forman parte de su acervo cultural. Estos juegos también incluyen competencias, pero la noción de "ganador" o "perdedor" aplica de manera distinta para estas comunidades.

El juego representa antes que nada una forma de interacción social y contiene reglas que los niños deberán aprender para relacionarse armónicamente con los otros miembros de su comunidad. No se puede prescindir de estas formas de interacción social y no le corresponde a las autoridades ni a los maestros impedir que los indígenas se encarguen de la enseñanza de sus hijos y de la transmisión de sus valores tradicionales.



Los indígenas no tienen que regirse bajo los mismos conceptos y principios del deporte que existen en la sociedad occidental; el programa de educación física tendría que considerar la existencia de juegos y deportes que pertenecen a cada comunidad indígena y que se llevan a cabo en el seno de las mismas.

También creemos que es válido explorar y dar a conocer juegos y prácticas deportivas pertenecientes a comunidades indígenas en la sociedad occidental, que, aunque no se practiquen, permitan conocer a los estudiantes formas nuevas de interacción social. Permitir al alumno reconocer la diversidad cultural del país en el cual se está formando, ayuda a enriquecer nuestra percepción del mundo y a crear un sentido de tolerancia y respeto por los demás individuos y culturas.



1.4.- Conclusión

EN LOS tres incisos anteriores hemos tratado de explicar cuál es la realidad que se vive en el mundo indígena, específicamente en el área educativa. También señalamos *grosso modo* las tensiones que existen entre el modelo de organización occidental y el mesoamericano.

Nuestro trabajo no pretende resolver un conflicto que se inició hace 500 años con la conquista de los pueblos del nuevo continente; sino ofrecer un trabajo que permita el diálogo entre ambas culturas y que nos ofrezca un lacónico panorama de la diversidad cultural que existe en nuestro país y de una de sus manifestaciones: el deporte en las comunidades indígenas.

Aunque a lo largo del capítulo criticamos las acciones que ejerce el Estado para controlar a su población indígena, reconocemos que es el mismo Estado quien paradójicamente puede realizar este tipo de material, puesto que cuenta con la infraestructura para lograrlo. Así, contamos con un libro financiado en parte por el DGEI, organismo que no deja de interesarse por las actividades educativas que se realizan en las escuelas rurales, y en desarrollar el material necesario que cumpla con este fin.

Durante la parte de educación bilingüe cuestionamos la manera en que se lleva a cabo, también presentamos argumentos en pro y en contra de este proceso. Así, aunque la educación bilingüe puede ser cuestionada e incluso rechazada por diversos eruditos dedicados al estudio de estos asuntos, la realidad es que los programas educativos ya están en marcha y son considerados parte de los derechos internacionales. Leer es un derecho (y casi una obligación) de todos los seres humanos. Aunque lo adecuado sería preguntar a las comunidades si desean ser alfabetizados, y cómo desean serlo, impedir la consolidación de este derecho sería tal vez lo más arbitrario.

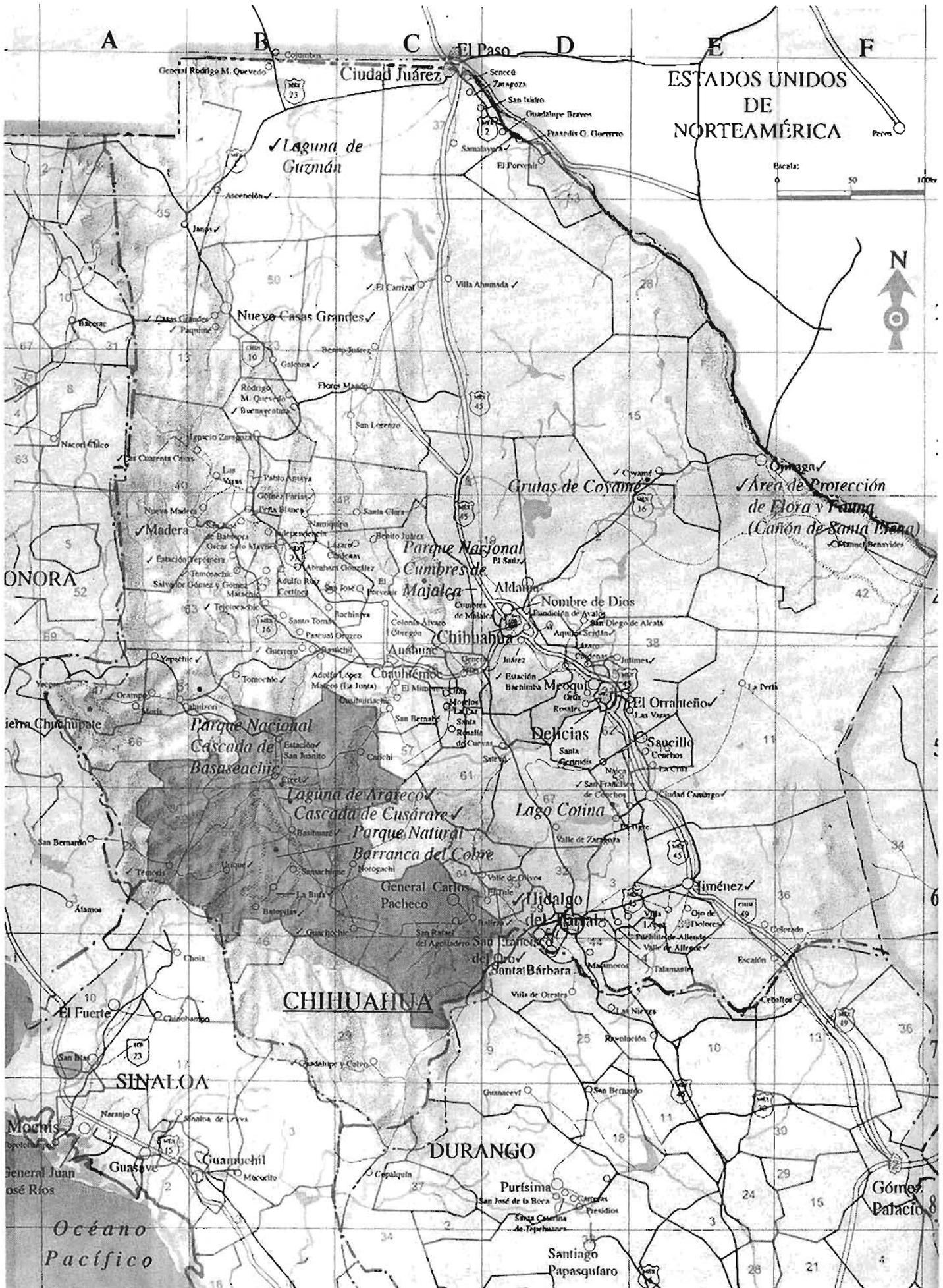
Nuestro libro tiene como finalidad no sólo elaborar un texto bilingüe que sea empleado como parte de la materia de educación física en comunidades indígenas, sino como un material de difusión de los juegos que bien podría ser empleado en cualquier sociedad occidental. Aunque la propuesta no surge desde dentro, pues no fue un proyecto que la comunidad decidiera realizar espontáneamente, tratamos de incorporar en la medida de lo posible su sentir y su pensar con respecto a los juegos que se describen en el libro, de ahí la organización de talleres.

Este libro tampoco pretende resolver el problema de la educación bilingüe o el de la alfabetización, pero sí propone un panorama más amable. Señalar las deficiencias del modelo de educación bilingüe era un requisito indispensable, pues nos permite comprender lo complicado que resulta redactar un libro de esta naturaleza y darle forma.



Finalmente, en cuanto al tema de educación física en las comunidades, hay que recordar que un programa de esta naturaleza debe responder a las necesidades de la comunidad en la cual se está impartiendo; no es necesario inventar cosas nuevas ni imponer actividades que no coinciden con la forma de pensar indígena, ya que para ellos pueden no significar nada.

Los juegos que existen en las comunidades les permiten mantenerse sanos y en contacto con sus tradiciones y costumbres. Respetemos eso y apoyemos el desarrollo de las actividades que caracterizan a cada comunidad y les dan cohesión. Creo que los grupos indígenas no podrían estar menos interesados por participar en competencias nacionales o internacionales, ni en demostrar a los ladinos que también cuentan con habilidades físicas.





CAPÍTULO 2

Análisis de las necesidades para la producción del libro de juegos rarámuris.

2.1.- Organización social y situación económica de la zona

ANTES DE continuar con la exposición de las necesidades docentes en la zona rarámuri, conviene detenemos un poco y señalar cómo se constituye la organización social de este pueblo. Habría que señalar desde el principio que este grupo étnico se caracteriza por vivir de manera aislada, aunque diversos sectores geográficos —especialmente los que tienen contacto con los mestizos- han creado ciertos agrupamientos.

¹ Wendell C. Bennett y Robert M. Zingg, *Los tarahumaras. Una tribu india del norte de México*, 1ª ed., México, INAH, 1986, pág. 296

El aislamiento es la característica sobresaliente de la vida tarahumara, los indios constituyen un grupo apartado, sobre todo, debido a su ubicación en las sierras del oeste de Chihuahua, a donde sólo los incansables misioneros y los igualmente incansables mineros de oro, plata y cobre, se aventuran a ir.¹

Se han dado numerosas razones que tratan de explicar este aislamiento y, aunque no descartan que se trate de una simple preferencia, existe otra explicación que tal vez sea más plausible. Para este grupo étnico resulta esencial ser un buen anfitrión, y cada visita representa llevar a cabo una serie de actividades ritualizadas: la más importante es que debe ofrecer su comida y el invitado está obligado a aceptarla. Los antropólogos consideran que esta costumbre no sólo restringe la cantidad de visitas, sino que es la responsable de que los tarahumaras vivan de manera aislada y en propiedades alejadas entre sí, ya que dar de comer a todos los huéspedes resulta una carga económica para el anfitrión. Lo que queda claro es que en la sociedad tarahumara, el núcleo familiar cubre perfectamente todas sus necesidades, por tanto, el aislamiento no representa ningún inconveniente para sus individuos.

² Los antropólogos refieren que la zona difícilmente puede explorarse totalmente en medio año de recorrido, y que la distancia promedio entre granjas vecinas es de 1 a 8 kilómetros que deben recorrerse a pie.

Por otra parte, los “blancos” o mestizos se han encargado de habitar los pueblos, dejando la mayor parte de la región montañosa a los indios. Y, aunque se encuentran diseminados en una región tan amplia,² resulta asombroso descubrir que existe una gran uniformidad en la mayoría de sus rasgos culturales.

La gente que tiende a agruparse en pueblos practica generalmente la fe católica, pues ésta ejerce una fuerte influencia socializadora que no está presente en el resto de las regiones “gentiles”. Así, cada pueblo está centrado en torno de una iglesia y cuenta con sus propios funcionarios, sus propios procesos legales y realiza sus propias fiestas.

El resto de las propiedades familiares, que se encuentran alejadas entre sí, están compuestas por pequeñas milpas y una choza de tablones, cuentan también con cabras, ovejas o ganado vacuno, que los niños se encargan de vigilar. Podría decirse que la distribución de labores en la



familia rarámuri es muy convencional, pues las mujeres se encargan de las labores domésticas y el hombre realiza labores pesadas como cortar leña; pero ambos trabajan por igual en el campo. Durante el crudo invierno, se trasladan a una cueva o choza ubicada en los profundos valles o en un sitio bien protegido.

En los campos se siembra maíz y frijoles, artículos que intercambian en trueque por telas, hilos, agujas, jabón y sal con los mestizos de la zona. Aunque mantienen el comercio con los mestizos, estos grupos prefieren no mezclarse. En general, los “mexicanos” sienten poco respeto por los tarahumaras, a quienes consideran definitivamente inferiores. Los indios responden de la misma manera a este sentimiento. La intrusión de los “blancos” es una verdadera causa de aflicción para los tarahumaras; de hecho, y según sus mitos de origen, aseguran que Dios creó a los rarámuris y el Diablo creó al chabochi (hombre barbado).

La iglesia desempeña un papel fundamental en la socialización rarámuri, es durante las fiestas que los muchachos tienen oportunidad de conocerse, y durante los sermones que tienen la posibilidad de discutir asuntos que incumben a todas las comunidades. También las carreras que se dan entre los pueblos permiten establecer contacto entre los individuos, pero son poco frecuentes.

Durante el sermón, el *gobernador*³ aprovecha para dirigirse a su gente y regalar consejos que cubren la mayoría de las necesidades de los tarahumaras, abarca temas tan diversos como lo que sucede después de la muerte, la herencia, el castigo que se ejerce a los que delinquen, etc.

Se dice al tarahumara que use su cabeza en su vida diaria, y que no venda todo su maíz a mexicanos... subraya la importancia de los animales otorgados por Dios, que deberían ser cuidados por los mayores y no por niños irresponsables. Se enumeran las funciones del hombre y de la mujer... Muchas veces, se cuenta la historia de la comunidad –real o ficticia-, como por ejemplo, los malos tiempos que existieron antes de que Dios nombrara a los gobernadores para que controlaran a la gente.⁴

Entonces, el esquema de organización política que prevalece en el pueblo es el de un gobierno central para un cierto número de rancherías dispersas, compuestas por familias que se encuentran dispersas en los ranchos. El centro del pueblo está constituido por la iglesia, la escuela, la tienda Conasupo, la clínica y algunos ranchos cercanos, pero en ese espacio se encuentran concentradas básicamente las instituciones gubernamentales y eclesiales.

El pueblo adopta generalmente el nombre de la ranchería en el que se inició el proceso de formación, ya sea con la construcción de una escuela, clínica o iglesia. La mayoría de los pueblos rarámuris se encuentran comunicados por caminos de terracería que llegan hasta el centro del pueblo. Mientras que las rancherías dispersas se comunican entre sí por

³ El *gobernador* es la autoridad principal y es nombrado por los miembros del pueblo, es quien preside las reuniones dominicales, actúa como juez en los juicios, organiza las fiestas del pueblo y gestiona los asuntos del pueblo con el Gobierno o con otras instituciones.

⁴ *ibid*, pág. 504



una serie de veredas que marcan los flujos de comunicación social entre los rarámuris.

⁵ El tesgüino es una bebida embriagante que elabora esta comunidad con maíz nacido y fermentado en agua.

Por último, vale la pena mencionar una dimensión característica de la organización social rarámuri: la *tesgüinada*, que se genera de la interacción de los miembros de varias familias de una o más rancherías, a partir de las invitaciones para tomar tesgüino.⁵ Estas invitaciones se presentan, con mayor o menor intensidad, durante todo el ciclo agrícola y en las ceremonias ligadas a éste, en los trabajos para la construcción de viviendas y cercas, en las celebraciones del santo de alguna persona, en las curaciones de personas, etc.

Las invitaciones a tomar van constituyendo redes de interacción social, llamadas también “redes del tesgüino”, que no están circunscritas a la organización del pueblo, sino que se mueven a partir de los ranchos en distintas direcciones y que pueden abarcar amplios espacios territoriales. Las tesgüinadas compensan el aislamiento entre familias por su residencia aislada con la convivencia social en este espacio amplio.

Creo que hemos podido resumir en términos generales en qué consiste la organización social y política de la zona tarahumara. Ahora bien, conviene mencionar que nuestro trabajo de investigación refiere a pequeños ámbitos de la región tarahumara.

Con la intención de alterar lo menos posible las costumbres de la región, nos acercamos a los pueblos tarahumaras que están más familiarizados con la presencia de los mestizos. Contamos con el apoyo de instituciones como el INI y la DGEI que nos permitieron presentarnos ante la comunidad, trabajar con ellos y posteriormente ganarnos un poco su confianza.

Además, el equipo estaba constituido por 18 personas, adentrarnos en la sierra hubiera representado una dificultad para desempeñar adecuadamente nuestra labor. Como mencionamos anteriormente, los tarahumaras son personas muy hospitalarias y están acostumbrados a convidar el alimento con sus invitados, permanecer en alguna ranchería hubiera representado una carga onerosa para nuestros anfitriones.

Así que decidimos trabajar en dos pueblos que son cabeceras municipales: Guachochi y Balleza.

⁶ Cuando nuestro trabajo de levantamiento de datos se llevó a cabo, la tienda Conasupo todavía existía y jugaba un papel primordial en la distribución de alimentos.

Guachochi, es un pueblo grande con una fuerte influencia chabochi. Esta es una de las zonas indígenas más occidentalizadas, está constituida por una iglesia, su tienda Conasupo⁶ y una pequeña clínica. Pero, además, cuenta con un albergue del INI que atiende a todos los niños de la zona, ofreciendo el servicio de escuela e internado.



Aunque la unidad familiar es muy importante para los tarahumaras, el hambre es aún más. Las familias se ven obligadas a dejar a sus hijos en el internado (que funciona de lunes a viernes) para asegurar el alimento de sus críos. Sopa, huevo, frijoles, tortillas de maíz, guisados de verdura y carne (una vez por semana), constituyen el menú del lugar, que, comparado con la exigua alimentación de los tarahumaras (tortilla y frijoles), resulta un verdadero lujo.

Los indígenas tarahumaras, en general, se sienten muy agradecidos porque reciban a sus hijos en dicho albergue; incluso, algunas personas acostumbran regalar pertenencias importantes (como gallinas) al director para “pagar el favor” de que reciban a sus hijos.

Los padres se acercan a la escuela y a la comunidad únicamente durante el periodo de (re)inscripciones y a mitad de año, cuando hay que firmar la boleta. En cambio, los niños aprovechan todos los fines de semana para permanecer con sus padres. Los pequeños emprenden solos el camino que los lleva a su hogar y, al terminar el fin de semana, regresan otra vez a la escuela. Cabe recordar que cada casa y cada rancharía está muy alejada entre sí; por tanto, visitar a los padres representa caminar entre 30 y 50 km, y al regresar a la escuela tienen que recorrer la misma distancia otra vez.

La escuela es mixta y las clases se imparten en español. Aunque la comunidad cuenta con maestros bilingües, el material de estudio está diseñado en español. La lengua indígena es empleada como “lengua puente”, y el docente es el encargado de traducir entre ambas lenguas para que los niños sean alfabetizados en castellano. Se imparten los cursos correspondientes a primaria y secundaria.

Otra característica de la escuela es que aceptan a niños provenientes de cualquier casa o rancharía, sin hacer distinciones de género ni de ningún otro tipo. Incluso, las personas responsables del albergue se encargan de recorrer la zona alta de la sierra para invitar a otros niños, pues el albergue del INI cuenta con una infraestructura capaz de subsidiar a un mayor número de estudiantes.

Balleza, la otra cabecera municipal donde trabajamos, es un pueblo también grande que cuenta con iglesia, tienda Conasupo y escuela. Pero esta comunidad no tiene una escuela – internado, es un sistema de entrada por salida. Los alumnos también vienen desde lugares muy apartados y deben recorrer kilómetros enteros para poder asistir a sus clases.

Observamos que existen rancherías en Balleza donde también se imparten clases, pero sólo se enseña el nivel elemental (o primaria), mientras que la cabecera cuenta con el nivel medio (secundaria). En estas escuelas también se invita a los niños provenientes de zonas altas (o de cualquier lugar) a asistir a la escuela.



En ambos lugares, Guachochi y Balleza, se percibe el sincretismo religioso en sus costumbres, pues los ritos católicos se mezclan con los paganos: en Semana Santa se baila la pascola y el matachín, danzas que representan la lucha entre moros y cristianos (entre Dios y el Diablo) incluyendo elementos de la cultura étnica rarámuri. Por otra parte, los torneos deportivos celebrados entre las comunidades y rancherías adquieren un sentido mágico y van precedidos por ritos de origen católico.

En las zonas donde existe un contacto más cercano con los chabochis, se ha perdido el uso de la indumentaria tradicional. Sólo los días de ceremonia, torneo o fiesta emplean sus coloridos trajes a manera “de gala” y como parte de la celebración.

Finalmente, vale la pena señalar que nuestra primera impresión al llegar a las comunidades fue grata, que en ningún momento se presentó algún tipo de hostilidad en contra nuestra, aunque sí sentimos un poco de miedo por parte de los niños cuando vieron llegar a tanto chabochi. Gracias a los maestros y a las autoridades del INI, nos fuimos ganando la confianza de los pequeños y pudimos realizar nuestras actividades de manera armónica. También fue gracioso constatar que la camioneta, donde llevábamos todo el equipo humano y material (incluyendo la comida), causó una gran impresión en los niños rarámuris, quienes no se cansaron de dibujarla en todo el material gráfico que les pedimos.



2.2.- Análisis de las necesidades docentes de la zona

EN LA sociedad rarámuri, la oralidad juega un papel importante en la transmisión del conocimiento y no existe una institución formal para la instrucción de los niños. Tradicionalmente, la familia se encarga de brindar su sabiduría en reuniones de plática entre sus integrantes y a medida que los eventos de la vida cotidiana se desarrollan, por tanto, no existe un espacio ni tiempo delimitado para enseñar. Así, los padres y abuelos se convierten en los principales maestros del niño rarámuri.

Entre las enseñanzas compartidas se encuentran: la interpretación del medio natural que habitan, las condiciones apropiadas para la agricultura, la elaboración de artículos para el uso doméstico, aspectos de cosmogonía y religión, así como reglas de convivencia y vida social que rigen la vida tarahumara.

También se establecen espacios de intercambio y construcción del conocimiento colectivo cuando se reúnen diversas familias provenientes de una o más rancherías, a través de pláticas interpersonales o grupales. Aunque los encuentros sean escasos, se producen oportunidades durante el trabajo colectivo y las fiestas para transmitir las normas de reciprocidad, la cosmogonía, las experiencias vividas y las prácticas e interpretaciones simbólicas del ritual.

Como mencionamos anteriormente, las reuniones dominicales sirven para discutir asuntos que incumben a toda la comunidad, y el sermón cumple con la finalidad de difundir normas de conducta social a seguir, además de dictar los tipos de sanción que pueden merecer los individuos que violen dichas reglas.

En cuanto a la educación formal impartida por el gobierno, existe una opinión dividida entre los grupos tarahumaras. Por una parte, se rehúsan a aceptar este tipo de enseñanza porque consideran que altera sus costumbres y la forma de vivir indígena. Cuando se pregunta a los padres rarámuri que no envían a sus hijos a la escuela el por qué de su decisión, éstos responden que: los aleja paulatinamente de sus costumbres, los vuelve flojos y exigentes y adquieren hábitos alimenticios que les es difícil satisfacer. Por lo que actividades propias de su cultura tales como el trabajo agrícola, el pastoreo, fiestas y ceremonias adquieren prioridad frente a la escuela.

No debemos olvidar que la lengua está relacionada con el pensamiento y la cultura del grupo, por lo que al transmitir la enseñanza a través de una lengua que manifiesta una serie de valores y conocimientos distintos a los de su cultura ocasiona conflictos al interior de la comunidad.

Por otra parte, se observa una gradual aceptación de la educación formal en el medio rarámuri, pues consideran que es un medio que les



permite aprender la lengua española indispensable para comprender las leyes y defenderse, y para el intercambio comercial.

Este tipo de enseñanza está diseñada de acuerdo a los modelos estándares del sistema educativo mexicano o a la visión de la iglesia católica; por tanto, la educación formal impartida no reproduce los elementos propios del conocimiento rarámuri acerca de su entorno y sus perspectivas hacia el futuro, sino el de la cultura nacional.

⁷ En 1981, el 8.9% de los niños tarahumaras terminaron sus estudios de primaria, y en 1990 el número aumentó casi en un 10%, llegando al 18.45%. Estos datos se pueden encontrar en el libro de Margot Heras, *Los tarahumaras* (México, INI, 1994).

La escuela representa, en general, un medio para aprender la lengua española y el cálculo matemático básico. No existe un gran interés por terminar ciclos escolares ni por adquirir el completo bagaje de los conocimientos occidentales, aunque estudios recientes demuestran que el promedio de escolaridad va en aumento.⁷

⁸ No se puede llamar analfabeto a un grupo que no cuenta, primero, con un alfabeto.

Es necesario señalar que los criterios utilizados para medir las condiciones de educación formal, como el analfabetismo, sólo logran evidenciar un conflicto cultural, ya que los sujetos de educación son culturalmente distintos. Los rarámuris, como otras sociedades indias, no han sido asimilados a la cultura nacional, sino que continúan reproduciendo la propia. Por tanto, los grados de analfabetismo no significan mucho para los tarahumaras, pues su conocimiento se reproduce a través de la oralidad y no cuentan con un sistema gráfico.⁸

Así, el sistema de valores establecido alrededor del concepto de educación formal no significa nada para los indígenas tarahumaras. La condición de analfabetas, que les atribuimos desde nuestra perspectiva occidental, realmente los tiene sin cuidado, pues reconocen el valor de su educación tradicional y la importancia que adquiere transmitir sus valores culturales a través de la oralidad.

A partir de los años 50, el gobierno trató de implantar una educación bicultural-bilingüe, sin embargo, la lengua que ha predominado en la enseñanza hacia el medio rarámuri ha sido el español y los elementos culturales transmitidos no son los del contexto rarámuri.

Ahora bien, entre las características generales de las escuelas que observamos en Guachochi y Balleza, podemos mencionar que trabajan con grupos multigrado (en un salón se encuentran distribuidos alumnos desde 1er hasta 6to grado de primaria), que cuentan con un presupuesto muy bajo, además de tener una pésima distribución de los materiales de texto.

El albergue de Guachochi, por ejemplo, aunque contaba con un buen número de cabañas independientes con una función específica: dormitorios, cocina, comedor, oficinas, que se encontraban en situación aceptable y digna, tenía muebles viejos y necesitaba mantenimiento mayor. Pero, a pesar del bajo presupuesto, el nivel de su labor resultaba heroica.



En las rancherías de Balleza, las escuelas estaban construidas de manera muy rudimentaria: con leños y el piso era de tierra.

Otra característica que llamó nuestra atención es la existencia de canchas de *basketball* en casi todas las escuelas grandes: aquéllas que pertenecían al INI y las escuelas a las que asisten los mestizos. Creemos que, tal vez por lo económico que resulta construir una plancha de cemento y añadirle dos canastas, las autoridades encargadas de diseñar el programa de educación física nacional decidieron implantar este esquema en todas las escuelas.

También observamos que aunque existe una mala distribución de los libros de texto, ninguna escuela estaba exenta de balones para poder realizar sus juegos y ejercicios, pensamos que también hay una razón de tipo económico: pues resulta más barato repartir balones que libros. En fin, algunos aspectos educativos son máspreciados que otros.

Tomando en cuenta las características tanto de la educación tradicional rarámuri como la que se imparte en las escuelas de manera formal, consideramos pertinente elaborar el siguiente listado de las necesidades docentes en la zona.

Consideramos que es importante dotar a las comunidades de un material didáctico que les resulte accesible para el aprendizaje de la lecto-escritura tanto en lengua indígena como en español, material bilingüe que ellos mismos han solicitado en últimas fechas. Resulta indispensable que se realice una administración eficaz de personal y recursos, así habrá una correcta distribución del material y no se prestará a la lucha de poderes caciquiles.

Finalmente, creemos que es importante elaborar un material didáctico para la enseñanza de educación física que reconozca las actividades lúdicas del grupo étnico rarámuri y lo incorpore como parte de su programa pedagógico. En esta medida se estará no sólo respetando el conjunto de conocimientos que la comunidad se ha esmerado en transmitir de generación en generación, sino que se promueven los valores y creencias que caracterizan a cada uno de estos juegos y que son propios de esta cultura étnica.



2.3.- La viabilidad de un libro de juegos rarámuri (tarahumara)

⁹ Paulo Freire,
*La educación como
práctica de la libertad*,
22ª ed., México,
Siglo XXI Editores,
1978, pág. 26

La educación de las masas se hace algo absolutamente fundamental entre nosotros. Educación que, libre de alienación, sea una fuerza para el cambio y para la libertad. La opción, por lo tanto, está entre una “educación” para la “domesticación” alienada y una educación para la libertad. “Educación” para el hombre-objeto o educación para el hombre-sujeto.⁹

EL PROCESO educativo y la implantación de un modelo “formal” por parte del gobierno, son fenómenos que se están dando en la sociedad contemporánea y que no se pueden frenar ni detener. La mejor forma de combatir una educación unificadora es tratar de incorporar los elementos que le son propios a cada cultura y promover que sean respetados.

Coincidimos con Freire, en cuanto que el hombre no sólo está en el mundo sino con el mundo; que la integración en su contexto resulta no de la simple adaptación o acomodamiento, sino de la visión que tiene de sí mismo y del mundo en el cual se desarrolla. De ahí que la masificación implique el desarraigo del hombre, su “destemporalización”, su acomodamiento, su ajuste, síntoma de la deshumanización.

Nuestra preocupación en el campo de la pedagogía es encontrar las condiciones que permitan la participación de los grupos étnicos en el desarrollo de materiales educativos, y que respondan a sus necesidades sin descuidar las raíces histórico-culturales que los caracterizan y humanizan.

¹⁰ *ibid*, pág. 81

Cuanto más pobre sea una nación y más baja las formas de vida de las clases inferiores, mayor será la presión de los estratos superiores sobre ellas, consideradas despreciables, innatamente inferiores, cástas sin valor.¹⁰

La educación que se pretende alcanzar es aquella que provea al educando de los instrumentos necesarios para resistir los poderes del desarraigo frente a una civilización industrial que lucha por imponerse; una educación que posibilite al hombre para la discusión valiente de su problemática y de su inserción en la misma, que lo advierta de los peligros de su tiempo para que sea capaz de enfrentarlos, en lugar de ser arrastrado a la perdición de su propio “yo”, sometido a las prescripciones ajenas.

Pero existe una oposición muy marcada entre las distintas clases sociales, que impide una democratización efectiva y cuyo pensamiento, miedo y prejuicio se imprime en los proyectos educativos de nuestra nación. Debemos recordar que el poder de las élites en la democracia implica que tener privilegios no es sólo tener derechos, sino sobre todo deberes para con su nación. Pero estas élites se arman irracionalmente para la defensa de sus derechos inauténticos. El pueblo, esa parte que carece de privilegios en nuestra sociedad, tiende a permanecer en silencio mientras se le “domestica” por la fuerza o con soluciones paternalistas. Mientras la clase media, siempre buscando la ascensión y obtención de



privilegios, ve en la concienciación popular una amenaza para su paz. De ahí su posición reaccionaria frente a este nuevo proceso.

Una característica de la sociedad democrática es el cambio, y la capacidad para adaptarse a las nuevas circunstancias; el hombre proveniente de ese régimen contaría con una mayor flexibilidad de conciencia. Sin embargo, en nuestra sociedad observamos una cierta rigidez mental del hombre que, masificándose, deja de asumir posturas crecientemente críticas frente a la vida. Al ser excluido de la minoría que toma las decisiones sociales, este hombre es guiado por los medios de publicidad en la formación de opiniones hasta el grado de confiar y depender sólo en la información proveniente de radio o televisión.

De ahí la necesidad de una educación valiente, que discuta con el hombre común su derecho a aquella participación. Una educación que lleve al hombre a una nueva posición frente a los problemas de su tiempo y de su espacio. Una posición de intimidad con ellos, de estudio y no de mera, peligrosa y molesta repetición de fragmentos, afirmaciones desconectadas de sus mismas condiciones de vida. Educación del “yo me maravillo” y no sólo del “yo hago”.¹¹

¹¹ *ibid*, pág. 88

Ser capaz de maravillarse ante lo que uno aprende, equivale a crear un tipo de educación donde se intensifica nuestra experiencia democrática, alimentándola. Con este criterio pedagógico se invita al estudiante a ser partícipe de su propio proceso educativo y a que elabore las condiciones creativas que lo complementan.

Ahora bien, en nuestra tesis queremos ampliar esta política pedagógica al terreno del juego y la educación física, donde el alumno se incorpore a las actividades lúdicas de manera activa e incluyendo los elementos de la cultura que le han permitido comprender al mundo y su consecuente humanización. Asistimos a una revalorización del juego, no sólo como instrumento pedagógico, sino como experiencia vital importante en el proceso de formación de valores.

Tradicionalmente se recurre al juego en el grupo como una forma de “pasar el rato”, de cambiar el ritmo. Sin embargo, los juegos como experiencia individual o de grupo, son un factor importante para su evolución. Los mecanismos que utilizan se basan en determinados valores sociales, estimulan un cierto tipo de relaciones o provocan situaciones concretas y de reflexión que pocas veces se valoran.

El juego supone también el desarrollo del autoconcepto de cada persona y su afirmación como tal al interior del grupo. El juego enriquece la comunicación, pues permite desarrollar la comunicación verbal tanto en la expresión de necesidades como en la escucha activa,¹² así como el empleo de la comunicación no verbal que supone también una riqueza de innumerables experiencias para la potenciación de relaciones interpersonales y el fortalecimiento del grupo.

¹² Por “escucha activa” entendemos que el interlocutor no sólo comprende el mensaje, sino que está abierto a las necesidades de los demás y al compromiso.



Como habíamos mencionado anteriormente, la mayor parte de las actividades que promueven los maestros en educación física están dirigidas a promover la competencia entre los alumnos; creemos que es importante promover actividades que se enfoquen también en el aspecto opuesto que caracteriza a las sociedades humanas: la cooperación. Al superar las relaciones competitivas, el grupo puede descubrir no sólo las ventajas y posibilidades del trabajo común, desarrollando la capacidad de compartir.

Definimos como competitivos a los juegos en los que se da una exclusión de personas en el desarrollo del juego, marginan a la gente escasamente capacitada, su dinámica se desarrolla intentando buscar a alguien que venza sobre otro o un colectivo. Y creemos importante cuestionar el paradigma de competitividad, pues obstaculiza el descubrimiento de otras formas de acción y relación que pueden ser instrumento de cambio en la educación y en la sociedad.

Aprender a cooperar resulta vital para la cohesión grupal, y permite desarrollar su capacidad para resolver conflictos de forma creativa. Este aprendizaje podrán aplicarlo posteriormente en situaciones nuevas que sean incluso ajenas al juego y a sus reglas, permitiendo así la maduración de los individuos y la creación de un clima favorable de desarrollo grupal.

El juego como instrumento para romper esas relaciones competitivas se basa en que puede ayudar a hacer consciente una situación que el grupo vive inconscientemente, ya sea interna o del grupo en relación al exterior. Debemos considerar que el juego puede ser en sí mismo una forma de superar los conflictos.

Tomando en cuenta las consideraciones lúdicas y pedagógicas que acabamos de exponer, decidimos lanzarnos a la aventura de desarrollar un libro de juegos rarámuri que pudiera ser incorporado al programa de educación física en la zona. Deseamos que nuestro libro sirva como un documento que preserve sus usos y costumbres, permitiendo su difusión tanto al interior como al exterior del grupo. Intentamos también motivar la práctica de una clase de juegos que tienen un fuerte arraigo cultural en la zona y un origen simbólico, respetando la diversidad étnica y promoviendo tanto el mantenimiento como la reproducción de las actividades que les son propias.

El libro *Re'eya ronote walina. Jugando con pies ligeros* va dirigido específicamente a la generación más joven –y, por tanto, la más vulnerable– que recibe un adoctrinamiento occidental que violenta su cultura y su forma de constituirse como sociedad. Mediante este esfuerzo colectivo reunimos el material que explica la forma de jugar rarámuri por los mismos niños rarámuris, también incluye dibujos y comentarios sobre el valor que tienen este tipo de actividades. Así, nuestra finalidad es no sólo impulsar la difusión de valores pluriculturales, sino plasmarlos manera impresa como una forma de perpetuar el conocimiento de un grupo étnico en vías de desaparecer.



2.4.- ¿Por qué la “urgencia” de un material didáctico rarámuri (tarahumara)?

La negación sistemática y total de la civilización mesoamericana, la agresión permanente de que ha sido objeto, han provocado efectos culturales diversos y de variable intensidad en los diferentes pueblos indios; pero en todos los casos se trata de alteraciones que reducen los espacios de la cultura propia, es decir, las capacidades de decisión y la cantidad y cualidad de los elementos culturales que son necesarios para llevar a cabo cualquier acción social autónoma.¹³

¹³ Guillermo Bonfil Batalla, op. cit., pág. 187

DESPUÉS DE cinco siglos de dominación, y los estragos de una política que intenta destruir a los pueblos indios de México, éstos permanecen y forman el sustrato fundamental de nuestra nación. La reducción de su espacio social y el impedimento del desarrollo libre y autónomo de su cultura ha limitado las posibilidades que tienen de aportar elementos valiosos a nuestra sociedad y compartir una cosmovisión tan rica como la occidental.

El proceso de incorporación de los grupos indígenas al sistema de dominación no se consumó totalmente durante el periodo colonial, ni a lo largo del siglo XIX. Existieron movimientos armados donde se trató de reivindicar a la cultura indígena y su derecho de posesión territorial.¹⁴ A pesar de quedar vencidos por la fuerza, los pueblos indios han resistido, pues permanecen como unidades sociales diferenciadas y con una identidad propia que sustenta la cultura particular de cada grupo.

¹⁴ Con el surgimiento del EZLN, podemos afirmar que todavía existen esa clase de movimientos que, aunque están liderados por un mestizo, representan cabalmente las preocupaciones del mundo indígena olvidado.

La dinámica de dominación que ejercen los grupos en el poder consiste en limitar y distorsionar las posibilidades de desarrollo con que cuentan los propios pueblos indios, mientras trata de imponer elementos culturales ajenos y contrarios a las necesidades de permanencia del grupo. Por ejemplo: los grupos étnicos son constantemente desplazados de las zonas fructíferas y que les permiten obtener su propio sustento (como playas y bosques) y trasladados a lugares que resultan hostiles para su supervivencia. El gobierno, como medida paliatoria y para “calmar” la conciencia, envía posteriormente despensas de “ayuda” y leche Conasupo; de esta forma se establecen vínculos paternalistas que después resultan desastrosos para la nación que intentamos construir.

Una de las ideas más comunes que se tienen sobre los pueblos indios es que son conservadores y rechazan los cambios, aun cuando éstos signifiquen una palpable posibilidad de mejoría; sin embargo, si estos grupos no fueran capaces de adaptarse, no hubieran sobrevivido a tantos años de abuso y colonización. La resistencia cultural que se presenta en estos grupos y su apego a las prácticas tradicionales responde a la manera que tienen para afirmarse a sí mismos; pero el grupo dominante los considera una prueba más del primitivismo y la incapacidad esencial de las culturas indias para ser contemporáneas.

El ejercicio cíclico de tales prácticas es una afirmación periódica de la existencia del grupo, y una manifestación colectiva de su permanencia que se expresa simbólicamente en el cumplimiento de la “costumbre”.¹⁵

¹⁵ ibid, pág. 192



Aunque las prácticas rituales cambian y se van actualizando, pues en ocasiones incorporan elementos provenientes de la cultura occidental, se mantiene en la memoria colectiva el significado de los ritos que van transmitiéndose de una generación a otra y que les permiten diferenciar el “nosotros” de los “otros”. Los pueblos indígenas siguen existiendo con su propia identidad colectiva sustentada en su propio patrimonio cultural, el cual ha sido forjado históricamente y adquiere un sentido particular en cada uno de los elementos que lo constituyen.

Pero los indígenas se reconocen en su cultura no sólo a través de sus prácticas rituales; la cultura abarca elementos muy diversos: incluye objetos y bienes materiales del pueblo, como territorio, recursos naturales, ceremonias, sitios sagrados, objetos de la vida cotidiana, instrumentos de trabajo. También reconocen como parte de su cultura su forma de organización social, deberes y derechos, relación entre los miembros de la familia y con la comunidad.

Todos estos elementos sociales y culturales determinan la permanencia de un pueblo específico, y la insistencia en preservarlos constituye una forma de hacer respetar su propia identidad. Cada pueblo establece los límites y las normas; hay formas de ser aceptado y lograr la pertenencia al grupo.

¹⁶ *ibid.*, pág. 48

Saberse y asumirse como integrante de un pueblo, y ser reconocido como tal por propios y extraños, significa formar parte de una sociedad que tiene por patrimonio una cultura, propia, exclusiva, de la cual se beneficia y sobre la cual tiene derecho a decidir, según las normas, derechos y privilegios que la propia cultura establece (y que cambian con el tiempo), todo aquel que sea reconocido como miembro el grupo, de ese pueblo particular y único, diferente.¹⁶

Pero la dominación política y cultural que ejerce occidente sobre los grupos étnicos ha tenido efectos negativos en todos los ámbitos de la vida indígena: ha constreñido su cultura, ha impuesto rasgos ajenos, ha despojado a los pueblos de sus propios recursos y elementos culturales.

La dominación cultural más eficaz es la que se da en materia educativa, pues al educar en una lengua que es ajena a la indígena, en un marco cultural –con valores, patrones de conducta y cosmovisión- distinto al de origen, los valores propios del indígena se van erosionando hasta perderse y unificarse con la cultura nacional.

Cuando se redactaron los manuales de educación bilingüe se intentaba dar una solución apropiada a esta inquietud y, aunque este esfuerzo no siempre fue bien acogido por autoridades, investigadores o los mismos indígenas, este esfuerzo representó el primer paso en el camino hacia el reconocimiento y el respeto de una cultura diferente a la nuestra.



Pero faltaba aún incorporar todas las áreas temáticas relacionadas con la educación indígena. Específicamente, al observar el programa de educación física se encontró que carecía de una visión bicultural que permitiera su aplicación en una comunidad indígena rural.

Creemos que es importante incorporar los juegos y ejercicios de los pueblos indios en el desempeño de sus actividades físicas escolares como una alternativa al programa de educación nacional, y por eso nos dimos a la tarea de reunir un equipo que reuniera ciertas cualidades para recopilar la información necesaria. Y, aunque reconocemos que es imposible elaborar un material que contenga las actividades lúdicas de cada grupo étnico, decidimos empezar por trabajar con un grupo reconocido por sus habilidades físicas y con el cual ya se había establecido el contacto inicial: el grupo rarámuri o tarahumara.

De esta forma, se pretende que el grupo rarámuri empiece a tener control sobre la educación formal que están recibiendo; que puedan aprovechar, por decisión propia, los elementos que constituyen su propia cultura; que los programas pedagógicos no lleven al desarraigo ni a la renuncia de su cultura. Se trata, en fin, de revisar a fondo la política educativa y ofrecer alternativas para dejar en manos de las comunidades una cantidad cada vez mayor de decisiones sobre los contenidos, los métodos y la organización de un sistema escolar que responda a sus necesidades.

Además, la aplicación de un material didáctico en la comunidad rarámuri que emplee los propios conocimientos de los rarámuris, y su difusión a nivel nacional, representan una forma de reconocer manifestaciones culturales diferentes a las nuestras y el primer paso hacia la igualdad social.



2.5.- Parámetros generales para la elaboración del libro

EXISTE UN creciente interés por conocer y difundir manifestaciones heterogéneas de las culturas populares por parte de instituciones públicas y centros de educación e investigación superiores. Los representantes de diversas disciplinas en ciencias sociales se encargan de promover espacios dedicados al folclor, mientras brindan difusión a revistas encargadas del tema.

Constantemente se emprenden nuevas investigaciones que exploran diferentes aspectos de la cultura popular en el país; pero estas nuevas fuentes para el conocimiento quedarán en el olvido mientras no se sistematice y organice toda la información recabada en textos impresos, dirigidos a un público lector distinto del propio investigador.

La formación sistemática y organizada de la información recabada sobre culturas populares muestra la preocupación y responsabilidad por parte de los investigadores para dar a conocer el fruto de su trabajo; sin embargo, la creación de archivos con materiales que no se dan a conocer demuestra que no fueron pensados para ser utilizados por personas u organismos ajenos a los propios investigadores.

Puesto que nuestra intención primaria era publicar y difundir el material que estábamos creando, fue necesario ser rigurosos y sistemáticos con el levantamiento de datos y la posterior organización de la información que formaría parte del libro. Debido a la naturaleza de nuestra investigación creímos necesario trabajar conforme al método antropológico que otorga prioridad al trabajo de campo.

Dentro de esta metodología podemos apreciar el desarrollo de tres etapas de trabajo donde se pretende recopilar y organizar sistemáticamente la información proveniente del trabajo de campo. Las fases de investigación consisten principalmente en: planeación y capacitación, realización de trabajo de campo, y análisis de los resultados obtenidos.

La primer fase de trabajo -planeación e investigación documental- es la parte preparativa donde se ponen los cimientos de todo el plan de trabajo. Nos enfocamos en estudiar aspectos generales sobre la cultura rarámuri y en reconocer el tipo de informantes con los que íbamos a trabajar: niños. Una vez que determinamos estos parámetros generales elaboramos un programa que incluyera diferentes actividades para realizar en el campo.

Para llevar a cabo un proyecto de recopilación documental se pueden seguir dos caminos: la recopilación de datos por medios directos, vía trabajo en el campo; y la recopilación por medios indirectos, vía convocatoria. Este segundo método consiste en invitar a los miembros de una comunidad determinada a narrar sus experiencias para que posteriormente sean transcritas.



Nosotros optamos por la primer vía, pues queríamos conocer “de primera mano” el ambiente en que se llevaban a cabo los juegos rarámuri. El camino por vía directa es el que se desarrolla a partir de un proyecto y un equipo de investigación que, previo adiestramiento, recopila en directo y en el mismo lugar donde se ubican los informantes. De ahí la importancia de crear talleres donde se capacitara al personal responsable de la recopilación de datos.

La segunda fase -el trabajo de campo- consiste en realizar el recorrido de campo exploratorio y elaborar el reporte etnográfico correspondiente. Durante esta etapa de trabajo, el investigador se concentra en levantar datos y realizar notas, es importante llevar un diario o bitácora para registrar los detalles de lo observado, así como las actividades desempeñadas en este periodo de trabajo.

Finalmente, la tercera fase -análisis de resultados- consiste en crear un archivo documental y gráfico que rescate el material recolectado en un tipo de acervo. Esta etapa es la más importante, pues de ella depende la preservación y difusión de nuestro trabajo. Será necesario ser fieles al material que recolectamos. Debemos apegarnos al método sistemático, ordenado y preciso que nos ofrece la antropología. Por tanto, no se permiten las invenciones, correcciones, modificaciones arbitrarias, eliminaciones o añadidos donde se trate de adecuar la evidencia a nuestros patrones de pensamiento.

Debemos recordar que la gente con quien trabajamos otorga prioridad a la transmisión oral de su historia y de sus experiencias; eso nos obliga a crear actividades específicas donde se les anima a participar y colaborar en propósitos de investigación, como los talleres infantiles que nos permiten conocer la cosmovisión de nuestros informantes y el sentido que adquieren las tradiciones para la comunidad y para sus individuos.

Las culturas populares se expresan nítidamente a través de la oralidad, en donde la memoria colectiva se preserva, se recrea, se adapta a los nuevos tiempos; la oralidad es un patrimonio cultural arraigado y valorado por los sectores subalternos; el tratar de capturarlos en cintas y en transcripciones, es sólo un intento de sistematizar algo que de por sí no resiste la congelación, una vez materializado en el texto escrito, el sentido del registro oral se distancia, se separa de su contenido popular. Esto es así porque la vida y la historia de los sectores populares es movimiento, es adaptabilidad, es resistencia, es ir fluyendo junto con el proceso de la vida.¹⁷

¹⁷ Jorge Aceves Lozano, “La formación del archivo oral”, en *El uso de la lengua indígena en el proceso enseñanza aprendizaje*, op. cit., pág. 150-1.

Sin embargo, la curiosidad y el afán de conocer otras realidades e identidades culturales mantiene viva la tarea que se propone el investigador de crear fuentes escritas que den cuenta de la vitalidad de otros grupos étnicos. Nuestro libro tiene como finalidad rescatar esta vitalidad sin que el contenido se vea comprometido, haciendo adecuado uso del método antropológico que brinda inteligibilidad y coherencia a toda la información recabada durante la experiencia de campo.



2.6.- Conclusiones

Entre la sociedad nacional y cada uno de los grupos étnicos del país existe una relación conflictiva y asimétrica, ambas fuerzas antagónicas luchan por el reconocimiento de su propio proyecto civilizatorio. Por un lado está la política nacionalista que busca la homogeneidad en la población mediante la eliminación de las diferencias; por otro lado, los grupos minoritarios que ofrecen resistencia a la imposición de cambios y medidas ajenas a las decisiones del grupo.

Debido a esta resistencia de crear un proyecto nacional único y homogéneo, las políticas nacionales se han reorientado y, actualmente, se pretende respetar esas otras identidades para evitar movimientos contestatarios que repercutan negativamente en la supuesta unidad nacional a cambio de un reconocimiento final, por parte de los indígenas, de su pertenencia al ámbito nacional. Así, por paradójico que parezca, se respeta al indígena siempre y cuando éste se reconozca como mexicano.

Siguiendo esta lógica, se han instrumentado estrategias que faciliten alcanzar esa homogeneidad tan deseada para la política nacionalista no sólo en el plano cultural, sino en el ideológico y económico. La educación indígena juega un papel preponderante, pues a través de la enseñanza de la lengua, se conoce también una cultura y una forma de pensar distinta. Al irse imponiendo el castellano, se va olvidando la lengua nativa con su sistema de relaciones sociales y valores.

La finalidad de nuestro libro es colaborar en la preservación de la lengua tarahumara y de sus juegos tradicionales. Deseamos también que permita el desarrollo de un modelo pedagógico libre donde el alumno también sea promotor de su propia educación.



Determinación del diseño.

3.1.- La propuesta editorial.

EL PRESENTE libro nace de la inquietud del maestro de educación física, Jesús Pérez Borja, al reconocer que no existía un material que sirviese de apoyo a los maestros bilingües de la Sierra Tarahumara. Mientras vivía apasionadamente su docencia en las comunidades de Guachochi, Balleza y Norogachi, Pérez Borja realizó una investigación donde recopiló y compiló una serie completa de textos referentes a los juegos y danzas tradicionales de la cultura rarámuri.

Percatándose de que la preparación que había recibido en su licenciatura carecía de solidez y que estaba completamente descontextualizada para su aplicación en estas comunidades, decidió que la comunidad rarámuri impulsara sus propias reglas de acuerdo a sus necesidades para realizar un nuevo método de trabajo educativo. No sabía nada sobre esta cultura, pero, al irse involucrando, su percepción cambió de manera radical y decidió compartir sus experiencias con los *chabochis*, realizando las gestiones que permitieran convertir sus textos y vivencias en algo útil.

Sabía que el material era sumamente sencillo y que carecía de cualidades literarias. Reunió unas cuantas páginas en forma de fichas que no pasaban de las 12 cuartillas, pero que sintetizaban de manera clara y sencilla los juegos y danzas tradicionales.

Dicho material contenía muchos anhelos, buenas intenciones, y la esperanza de que se convirtiese en un posible material que diera a conocer la cultura de la gente que le había tendido la mano por mucho tiempo.

Después de algunos años y unas cuantas llamadas telefónicas logró reunimos, coordinarnos y terminamos proponiendo una investigación con pretensiones de llenar no solo el vacío técnico de los educadores físicos que atienden zonas indígenas, sino también sentar un precedente en la capacitación y promoción de formas culturales locales como un elemento de identidad y conformación del niño indígena, así como el reconocimiento de una rica diversidad cultural que sirviera a otros niños del país y que constituyera una simiente de tolerancia y respeto.

Esta tesis representa mi parte en la elaboración del libro *Re'eya ronote walina. Jugando con pies ligeros*, para que los textos íntegros y breves de Pérez Borja se materializaran en un libro infantil y de apoyo docente.

A continuación anexo los textos de Pérez Borja, los cuales sirvieron como originales para el inicio de todo el proceso que se describe en los próximos dos capítulos.



La carrera de bola

La carrera de bola es un juego practicado desde hace mucho tiempo por los rarámuris, tepehuanos y guarijíos.

Este deporte es practicado únicamente por hombres, los recorridos que se hacen pueden ser largos o cortos dependiendo de la importancia que tenga la carrera en ese momento.

Los niños que comienzan a jugar la carrera de bola recorren de 5 a 9 kilómetros de distancia aproximadamente, aunque también pueden correr menos. En el caso de las personas adultas, que ya son expertas, los recorridos son más largos y la distancia puede ser de 35 a 45 kilómetros o más.

Las competencias que practican los niños se hacen con el fin de aprender y de convivir entre ellos y generalmente no se hacen apuestas, mientras que las practicadas por adultos tienen una mayor significación, porque se realizan entre pueblos y a ellas asiste mucha gente para participar en las apuestas y apoyar moralmente a su equipo preferido.

Las apuestas que se hacen son muy variadas y van desde cortes, pantalones, vestidos, dinero, bueyes, caballos, chivas, borregos, violines, etc.

Los competidores eligen por cada equipo un *chokeami* (o cabecilla), que son quienes establecen las normas y reglas del juego antes de empezar la carrera, pierde la competencia quien no obedezca las reglas aunque llegue primero.

La carrera de bola se juega así: se forman equipos de 4 a 10 personas o más, cada equipo debe aportar una bola de madera o dos cuando así lo hayan acordado (la bola de reserva es por si se rompe o se pierde con la que se inició), el integrante de un equipo hace el primer lanzamiento de la bola con el pie y todos corren detrás de ella, el primero que llegue la vuelve a lanzar hacia adelante y así sucesivamente durante todo el recorrido, hasta que un equipo o persona complete primero todas las vueltas. Hay ocasiones en que ninguno de los equipos completa las vueltas porque no aguantan el recorrido, en este caso gana el equipo que llega más adelante.

La bola se hace de madera de encino, raíz de madroño, palo dulce, palo fierro, guásima, etc., que se pueden encontrar en la sierra o en el barranco. La bola será mejor mientras más dura y resistente a los golpes sea la madera de la que está hecha, a veces las bolas se ponen a hervir para que se endurezcan más y no se rompan al momento de usarlas.



La preparación física de los corredores antes de la competencia es muy importante, tienen que darse baños musculares en las piernas durante las tardes para fortalecerlas; estos baños se dan con un té de hierba silvestre llamada *Matarique*, el masaje tiene que hacerse antes de que se enfríe el té y después de esto el competidor se recuesta cubriéndose con una cobija de lana la parte donde se dio el masaje. Los masajes también se pueden dar con manteca de víbora en las coyunturas de los dedos de los pies los tobillos y los músculos de la pantorrilla, esto ayuda a mejorar la circulación y evita los calambres antes y durante la carrera.

El día de la competencia el corredor no debe de comer quelites, chile y nopal porque esto le provoca torceduras al ir corriendo. Si el recorrido de la carrera es muy largo, durante la competencia se le da pinole batido al jugador para que agarre más fuerza y siga corriendo.

La carrera de ariweta

La ariweta se ha practicado durante años por los grupos rarámuri, tepehuano y guarijío. Es un deporte que sólo practican las mujeres y las distancias que recorren pueden ser largas o cortas dependiendo de la importancia de la carrera.

Las niñas que comienzan a aprenderla corren de 4 a 10 kilómetros o menos, las personas adultas hacen un recorrido más largo, que puede ser de 30 a 50 kilómetros o más.

Cuando el juego es practicado por las niñas, generalmente se hace para aprenderlo o para convivir entre ellas, en ocasiones como antes de celebrar una tesgüinada o de un día domingo.

Cuando la competencia es entre mujeres adultas, las apuestas son más grandes y muy variadas, se pueden apostar cortes, mantas, pantalones, vestidos, dinero, bueyes caballos, chivas, borregos, violines, maíz, frijol, etc.

Cuando las cantidades apostadas son muy grandes hay que pedir el consentimiento de la autoridad civil, ya sea seccional o municipal para realizar este tipo de eventos.

Este juego ha sido influenciado por el chabochi (o mestizo), quien le ha dado otro sentido a las convivencias o encuentros y es por eso que en ocasiones ocurren disgustos o desacuerdos entre las competidoras.



Las prendas o apuestas son recibidas por las chokeamis, quienes se encargan de acordar las apuestas con las integrantes del equipo contrario. Si una de las chokeamis no se presenta en la fecha acordada para el encuentro pierde lo que dejó como prenda y también la carrera. Antes de comenzar a jugar, es necesario que las corredoras acuerden la distancia y las vueltas que van a recorrer.

Para jugar la ariweta es necesario formar dos equipos de 4 a 10 compañeras o más cada uno. Cada equipo debe aportar un bastón por cada una de sus jugadoras y dos aros, uno para lanzarse y el otro como reserva.

El bastón se usa para recoger el aro, darle varias vueltas con el mismo y lanzarlo hacia adelante; una vez lanzado, todas las competidoras correrán detrás de él y luego la que llegue primero lo vuelve a lanzar y así sucesivamente durante toda la carrera.

Gana la carrera quienes rebasen primero la meta o completen todas las vueltas, puede ser todo el equipo o una sola persona. En ocasiones ninguno de los equipos completa las vueltas porque no aguantan el recorrido, en ese caso gana quien haya llegado más adelante en la competencia.

El aro se hace de madera de chiwite, encino, sauce o fresno. La vara tiene que ser recta y de aproximadamente 1.10 metros de largo, se le saca un poco de punta y se pone sobre la lumbre, para después presionarla y formarle un poco de gancho y así poder lanzar mejor el aro.

La lucha

La lucha se juega entre dos personas, puede ser a dos o tres caídas y gana quien logra tirar primero al suelo a su adversario.

Para jugarlo, uno de los competidores debe agarrar de la cintura o de la faja a su contrincante para levantarlo y tratar de tirarlo, no se vale hacer chapuza o trampa, la lucha debe ser a base de pura fuerza. Cuando no se usa faja, entonces el jugador cruza sus brazos para que el otro trate de levantarlo y derribarlo.

Este deporte se juega principalmente en las fiestas de Semana Santa (jueves, viernes y sábado) y simboliza las luchas entre fariseos y judíos.



En esas fiestas los judíos y los fariseos andan en grupos separados, pero si se llegaran a encontrar deberán pelear y después continuar su recorrido. Estos grupos andan de casa en casa pidiendo tesgüino o comida; el sábado de gloria por la tarde cuando matan a Judas, tendrán que pelear el zacate de éste que ellos consideran es la carne de los judíos.

Para hacer pedazos a Judas lo deberán colocar a una distancia de 100 ó 50 metros y después lanzarle flechas, si logran pegarle lo matan y si no significará que se les escapó, después de esto los judíos lo harán pedazos y los fariseos tendrán que correr atrás de ellos para quitarles la carne, quemarla y repartirla entre ellos y así poder liberar a Jesucristo.

Aparte de Semana Santa, las luchas también pueden practicarse cuando se quiera.

El nakíburi

El nakíburi es muy parecido al juego del palillo y lo juegan hombres y mujeres.

La manera de organizarse para jugar el palillo y el nakíburi es igual, y las reglas del juego también son las mismas, la diferencia es que no se utiliza el mismo material.

Para jugar el nakíburi es necesario elegir dos *chokeamis* o cabecillas, que deberán ser los dos mejores jugadores, ellos son quienes se encargan de organizar el juego y a los jugadores. El número de participantes puede ser cualquiera, siempre y cuando un equipo no tenga más jugadores que el otro. Los *chokeamis* son quienes se encargan de las apuestas, que puede ser cualquier cosa: dinero, camisas, pantalones, chivas, vacas, cobijas, cortes, mantas, borregos, marranos, maíz, frijol, etc.

Los *chokeamis* también se encargan de cuidar las apuestas mientras dura el juego.

Antes de iniciar la competencia, los jugadores se reúnen a medio campo y cada equipo coloca sus bastones en la fila opuesta a donde se encuentra el equipo contrario, los bastones deberán ser el doble del número de jugadores, porque para este juego se utilizan dos bastones por jugador. También se entierra en el centro del terreno de juego, en un área de un metro cuadrado aproximadamente, el nakíburi que se va a lanzar con el bastón; se utiliza un solo nakíburi para los dos equipos.



Cando se entierra el nakíburí no debe estar viéndolo ninguno de los *chokeamis*, para que no sepan dónde queda enterrado y así se tarden un poco en encontrarlo; quien encuentra primero el nakíburí tiene el derecho de empezar el juego y para esto los demás jugadores ya están listos esperando el lanzamiento, que puede ser hacia arriba o hacia abajo.

Cuando el nakíburí ha sido lanzado, todos los competidores deberán correr hacia donde cayó para tratar de engancharlo con el bastón y lanzarlo nuevamente hacia donde se encuentra la meta, o hacer pases a sus compañeros y así sucesivamente durante todo el partido.

En este juego hay muchos roces y por eso puede haber golpeados; cuando esto sucede el jugador lastimado tendrá que salir del juego junto con otro del equipo contrario.

Gana el juego el equipo que logre meter más nakíburis en la portería contraria.

El Cuatro

Este juego se puede realizar entre dos personas, por parejas o por tercias, es muy común entre los rarámuris, guarojíos, tepehuanos y también entre los *chabochis* o mestizos que viven en la Sierra.

Para jugarlo se utilizan tejas redondas hechas de laja de cantera, se practica en lajeros blandos donde se pueden hacer los hoyos, varía de 25 a 30 metros uno de otro, el tamaño del hoyo depende de la teja. El número de tejas varía, pueden ser de dos por jugador, cuatro por pareja o cinco y seis en caso de dos tercias. Los lanzamientos se hacen alternados, es decir, primero tira un jugador y después el otro y así sucesivamente hasta lanzar todas las tejas.

Se empieza a contar según el acercamiento al hoyo, cada teja cuenta un punto y si cae dentro del hoyo cuenta cuatro puntos; cuando una teja no entra bien al hoyo y cae a la mitad, cuenta dos puntos. Para el lanzamiento de las tejas se dibuja una raya para que ninguno de los jugadores tenga ventajas, al jugador que se pasa o pisa la raya se le anula el tiro aunque éste caiga adelante de la teja contraria, en ese caso el punto es para el competidor que está detrás de él.

Cuando se juega entre dos personas, los dos van de un lado al otro del hoyo; cuando se juega por parejas o tercias, unos están de un lado y



otros del otro, es decir, no pueden estar dos compañeros juntos, por ejemplo: en un lado se colocará un jugador de cada equipo y así sucesivamente.

Las apuestas se depositan a un lado de donde se realiza el juego, pueden ser: dinero, cobijas, pantalones, camisas, cortes, maíz, frijol, burros, caballos, gallinas, marranos, vacas, etc. A veces no se apuesta y se juega sólo por practicar o por diversión.

El Quince

Este es un juego muy común y de mucho abolengo; en ocasiones se juega hasta una semana de día y noche, descansando solamente algunas horas. Las apuestas que se realizan entre los seguidores de cada jugador son grandes y muy variadas, se apuesta de todo: dinero, maíz, frijol, pantalones, bueyes, caballos, gallinas, borregos, marranos, etc.

El quince se juega entre dos competidores, colocados uno frente a otro. Al frente y alrededor de ellos se perforan o dibujan en el suelo 23 hoyos por cada lado.

Esto se hace sobre una explanada o un tablero de un metro por dos aproximadamente; en cada una de sus caras también se emplea un solo juego de cuatro palitos de 15x3x2 centímetros, con dibujos que representan un cierto valor.

Los cuatro palos se apoyan en una piedra colocada enfrente de cada uno de los jugadores, para que sirva como base al golpearlos y salgan impulsados hacia adelante. Se tienen tres o cuatro *bukeramis* o corredores, es decir, los hoyitos ocupados por piedritas según los puntos que vayan ganando al impulsar los palitos, estas prendas o piedritas deben ser diferentes, para distinguir cual es la que se avanzó antes o para ver si conviene moverla otra ocasión, o mover otra.

Si se juega con más de una prenda, el jugador va avanzando según quiera, ya sea que saque un corredor de adelante o las vaya avanzando a la misma distancia.

Una vez lanzados los palitos, contados los puntos y recorrida la prenda, el jugador recoge los palitos con una vara sin necesidad de levantarse. El tiro es alternado, es decir, primero tira un jugador y después el otro.



Cada palito tiene un valor según la figura dibujada en una de sus caras. Si en el juego todos los palitos mostraron sus caras dibujadas, valen cinco puntos; si todos caen cara arriba, se cuentan tres puntos; y en el caso de que caiga uno solo mostrando su cara, se cuenta según el valor del palito.

En caso de que un palito caiga de canto, éste se cuenta como si hubiera caído cara arriba.

A partir del hoyito no. 33 cambia el valor de los palitos, de esta manera sólo se avanzará de 2 ó 3 puntos hasta que el jugador logre recorrer todas sus prendas.

En cualquier punto, si un corredor o *bukerami* llega a un hoyo ocupado por un jugador contrario, éste automáticamente tendrá que volver al inicio del juego y comenzar de nuevo.

Gana el juego el competidor que saque primero todos sus *bukeramis*, es decir, el que termina primero el recorrido con una prenda que da el número exacto del tiro.

Cuatro de Palitos

Este deporte se conoce muy poco porque únicamente se juega en Samachique, es practicado por niños y adultos, y no tiene reglas específicas. Se puede jugar con una persona en cada lado o con varias. Cada persona cuenta con un palito. El largo del palito debe ser la distancia de su mano hasta la tierra. La punta de abajo del palito es como de cinco centímetros de ancho. La parte que agarra el jugador es menos ancha; el largo del palo es de 90 centímetros a un metro.

El palo debe ser verde y es preferible que sea un brote que haya salido de un encino que cortaron o derribaron. Además de estos palitos, se corta uno que se le nombra “mujer o novia”. Uno de los jugadores tira la novia.

El que tira debe tener dos palos, uno con el cual se contará y el otro como ya se dijo será la novia, éste se debe lanzar lo más lejos que se pueda; después de esto los demás jugadores van tirando de a uno por uno sus palitos, para ver quien puede llegar más cerca de la novia, el equipo que tiene un palito más cerquita de la novia gana un punto y si está sobre la novia cuenta cuatro puntos.



Se lanza como si fuera una teja para jugar el cuatro, de ahí el nombre de cuatro, porque el que cae sobre la novia cuenta cuatro puntos y el que queda junto a ella un punto; la puntuación es según hasta donde ellos deseen llegar, pueden ser cuarenta o cincuenta puntos o más. Quien completa primero la puntuación es el ganador.

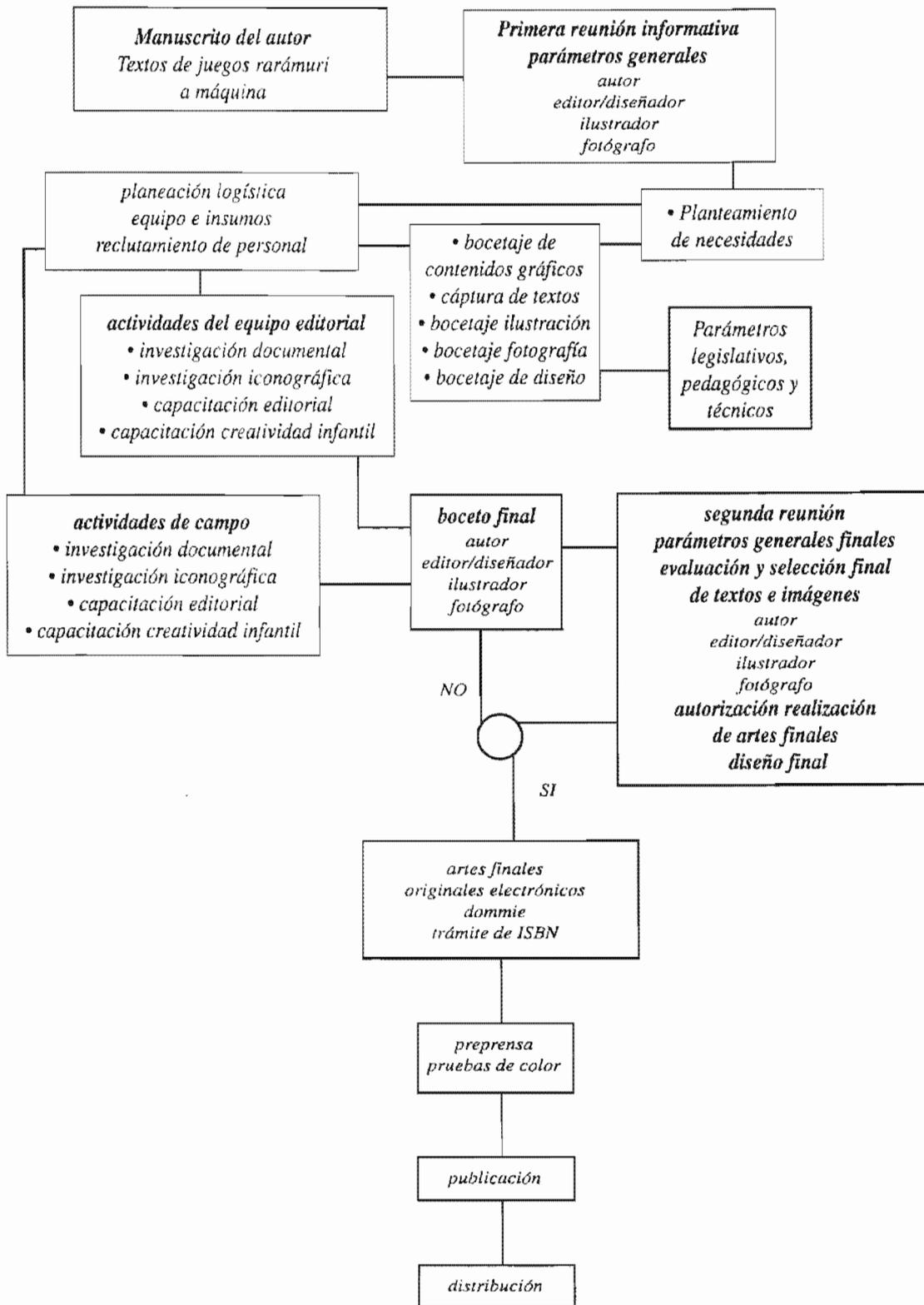
En este deporte no hay apuestas, se hace meramente como distracción, después de haber terminado un trabajo o una faena.



3.2.- Planeación

Flujograma de actividades

Diagrama de actividades generales para la elaboración del libro





3.2.1.- Parámetros generales para el diseño del libro

UNA VEZ visualizadas las etapas de trabajo se determinaron las siguientes directrices para la obtención de los requerimientos editoriales:

- El material a desarrollar será un libro infantil y de apoyo para los maestros bilingües de la zona tarahumara que les permita realizar actividades culturales y recreativas con el fin de hacer patente el respaldo del Estado en la preservación de sus usos y costumbres, así como la contextualización de su identidad y cultura a las demás zonas del país con su distribución en las bibliotecas de las escuelas públicas.
- Las imágenes y los contenidos privilegiarán la cosmovisión infantil, así como también la posibilidad de que el material sea un documento que reproduzca los juegos tradicionales rarámuris para apoyar su práctica.
- El material será bilingüe: rarámuri - español.
- Técnicamente deberá ser de fácil reproducción aunque de buena calidad, debido a su distribución masiva en el país.
- El material deberá ser lo más documental posible.



3.2.2.- El equipo editorial

DEBIDO A lo complejo e interesante del proyecto, el equipo editorial debía reunir características específicas que permitieran el buen término de lo planeado. Cualidades como:

Buena comunicación
 Buena motivación
 Buena concentración
 Eficacia en las acciones individuales y colectivas
 Capacidad de improvisación con resultados óptimos
 Aprovechamiento de recursos
 Buen aprovechamiento de su tiempo

Participaron:

Chihuahua

Jesús Pérez Borja

Coordinación del proyecto, autor y compilador de los textos

Coordinación y realización de talleres infantiles

Licenciado en educación física y coordinador estatal de educación física para las comunidades indígenas.

Ramón Evangelista Márquez

Fotógrafo del proyecto

Diseñador gráfico del departamento de educación básica para las comunidades indígenas en el estado de Chihuahua.

Liliana Blanco Jáquez

Fotógrafa del proyecto

Lic. en comunicación y representante de la Coordinadora Estatal Tarahumara.

José Porras

Fotógrafo del proyecto

Licenciado en educación física.

Representante del departamento de educación básica para las comunidades indígenas en el estado de Chihuahua.

Profr. Eduardo Fierro Ruiz

Profr. Juventino León Pacheco

Profr. Patricio Rubí Rubí

Profra. Paula Prieto Cuevas

Profra. María de Jesús Olivas

Investigación de fuentes para los contenidos y coordinadores de talleres infantiles

Profesores bilingües normalistas.



Profr. Miguel Carrillo Frías

Profr. Aureliano Ramón Chaparro

Traductores de los contenidos infantiles

Profesores bilingües normalistas licenciados en educación indígena y representantes regionales de la Coordinadora Estatal Tarahumara.

Oscar Prieto

Coordinación y realización de talleres

Director y responsable del albergue CIS No. 22 del INI en Guachochi.

Martha Edith Ramos (La China)

Coordinación y realización de talleres

Profesora de música del albergue CIS No. 22 del INI en Guachochi.

Emilio Cortés Paez

Asistencia de producción y chofer

Departamento de educación básica para las comunidades indígenas en el estado de Chihuahua.

Edith Araceli Aguirre García

Captura

Secretaria del albergue CIS No. 22 del INI en Guachochi

México

Ivette González Parada

Coordinación ejecutiva del proyecto

Subdirectora de Eventos Especiales de la Dirección General de Educación Indígena de la SEP.

José Bernechea Iturriaga

Coordinación técnica del proyecto

Diseño editorial

Coordinación y realización de talleres

Editor de la Dirección General de Educación Indígena de la SEP.

Víctor Manuel Sánchez

Fotógrafo del proyecto

Fotógrafo de la Dirección General de Educación Indígena de la SEP.

Gerardo Cunillé Velázquez

Ilustrador del proyecto

Ilustrador de la Dirección General de Educación Indígena de la SEP.

**Jaqueline Jiménez Cervantes**

Reportera y camarógrafa del proyecto

Reportera de Radio Bilingüe de la Dirección General de Educación Indígena de la SEP.

Emiliano Gaviño González

Tallerista especializado del proyecto

Maestro de música del CNA, el INBA y colaborador de la Dirección General de Educación Indígena de la SEP.

Juan Gaspar Gutiérrez

Operador logístico del proyecto

Técnico administrativo de la Dirección General de Educación Indígena de la SEP.

Concepción (Chelo) Campos

Captura

Secretaria de la Dirección General de Educación Indígena de la SEP.



3.3.- Capacitación

Aunque el equipo reunía las características esenciales que se necesitan para realizar trabajo de campo, reconocimos que hacía falta algún tipo de capacitación que nos permitiera optimizar la práctica de campo planeada para una semana de duración y obtener el mayor provecho del tiempo, recursos y capacidades de los involucrados.

Así, aprovechamos la posibilidad de tomar el taller de creatividad que nos proporcionó UNESCO con patrocinio del BID en las oficinas del CONAFE. El curso incluía información referente al diseño, ilustración y producción de libros de texto, un tema novedoso para la mayoría de quienes asistimos.

En los talleres nos dedicamos a desarrollar y hacer conscientes nuestras capacidades creativas y enfocarlas en la labor específica de realizar una publicación infantil.

Para nuestra sorpresa el material proporcionado nos ha sido de gran utilidad hasta el día de hoy, pues es un compendio sencillo de preguntas que nos llevan de manera lógica y consecutiva a encontrar soluciones a problemas específicos relacionados con la hechura de un libro infantil, además de facilitar metodologías para la mejor colaboración y eficacia de cualquier proyecto.

Las capacidades desarrolladas en estos talleres fueron de suma importancia en el momento que nos enfrentamos con la comunidad rarámuri, pues aunque muchos de nosotros teníamos experiencia laboral en comunidades indígenas, era la primera vez que trabajaríamos directamente con los niños y no a través de sus maestros.

Podemos decir que, gracias a la preparación previa que recibió el equipo que nos acompañó en Chihuahua, se obtuvo un consistente trabajo colectivo con resultados satisfactorios. La capacitación nos permitió sistematizar desde un principio nuestras actividades, y obtener la información requerida con base en los objetivos que nos habíamos planteado antes de partir a nuestra aventura antropológica con los rarámuris. Pues aunque de manera individual contábamos con la preparación necesaria para el levantamiento de datos, los talleres nos permitieron realizar nuestra labor de manera organizada y sincronizada.

En los incisos siguientes encontraremos los materiales utilizados en estos cursos dados por Gianvittore Calvi, premio mundial de ilustración NOMA UNESCO 1993 (el “Nobel” de los ilustradores infantiles).



3.3.1.- Taller de creatividad

Actitudes creativas

¿SOMOS TODOS CREATIVOS? ¡LO SOMOS!

Vamos a incorporar actitudes creativas en nuestra vida diaria.

Movilidad- Adaptarse fácilmente a las nuevas formas de percepción del pensamiento.

Fluidez- Encontrar rápidamente y con facilidad ideas apropiadas.

Originalidad- Tener soluciones innovadoras, ricas e interesantes.

Analizar- Describir los contenidos y las relaciones, detallarlas y definir las.

Producir- Aplicar sistemáticamente las ideas y las soluciones.

Construir- Agrupar con un objetivo las cosas existentes y las ideas conocidas. Realizar planes en sus mínimos detalles.

Ordenar- Procurar estructuras ordenadas y agrupar en cada una los pensamientos y cosas reales.

Expresar- Dar forma y expresar sentimientos, vivencias y experiencias.

Combinar- Establecer relaciones, comparaciones y lograr soluciones.

Traducir- Sustituir sistemáticamente las afirmaciones y los signos por otros que sean diferentes.

Decidir- Comparar diferentes puntos de vista, evaluando uno con el otro, y definir las próximas acciones.

Acomodar- Someter a diferentes condicionamientos las cosas y los pensamientos.

Organizar- Dar un sentido a lo existente, un destino, una finalidad.

Pasos principales hacia la creatividad

CREATIVIDAD- Fuerza de voluntad y certeza de poder cambiar

1.- Hagamos una lista de problemas que queremos resolver.

2.- Escojamos el problema que tiene prioridad para encontrar una solución creativa.

3.- Investiguemos el problema, y todas las informaciones posibles que tienen una relación directa o indirecta.

4.- ¡Soltémoslos! Abandonemos las certezas y los preconceptos que tenemos. Vamos a encontrar una solución novedosa.

5.- Definamos las características del problema:

- ¿Cuánta información tenemos al respecto?

- ¿Existen temas próximos que pueden ser útiles? ¿Cuáles?

- ¿Conocemos problemas parecidos? ¿Cómo se solucionan?

- ¿Ya investigamos este asunto en los bancos de datos disponibles, en los centros de documentación y en las bibliotecas?

6.- En esa etapa del proceso debemos ser capaces de generar muchas informaciones sin preocuparnos en seleccionar las más interesantes.

7.- ¡Bueno! Ahora ya tenemos nuestro banco de datos. Es hora de registrar, organizar y seleccionar las informaciones que parecen más compatibles con el problema. ¿Cuáles son más interesantes y cuáles son más creativas o innovadoras?

8.- Combinemos las informaciones. Más variaciones y combinaciones probablemente resultarán soluciones apropiadas y creativas.



9.- Escojamos ahora la que nos parece más innovadora y adecuada.

10.- ¿Vamos a verificar si la solución es buena de verdad? Vamos entonces a revisar:

- Los objetivos iniciales.
- Los públicos interesados.
- El presupuesto y el cronograma de ejecución.
- Los territorios y el tiempo de ejecución.
- La relación costo-beneficio.

11.- ¿Estamos investigando con una visión multimedia? ¿es adecuada? ¿viable? ¿oportuna? ¿económica? ¿novedosa? ¿factible? ¿duradera? ¿funcional? ¿práctica? ¿resistente? ¿puede ser interesante para otras situaciones? ¿es bonita?

12.- En este chequeo probablemente van a aparecer nuevas informaciones, aprovechemos para analizarlas y registrarlas en nuestro banco de datos.

13.- La solución es creativa y apropiada, y está lista.

Creatividad con identidad

Los procesos de la creatividad aplicada al diseño y a los productos para el desarrollo deben respaldarse en textos e imágenes con identidad personal. El producto debe ser diferenciado y diferenciable a partir de su identidad y calidad. Considerando la riqueza de las manifestaciones visuales y de sus aplicaciones como insumo en los multimedios en la industria, y en las diferentes regiones y países.

Observando la pérdida progresiva de este acervo, nos proponemos:

- Ser un foro de intercambio de experiencias, de registro y divulgación de informaciones y debates para concienciar a creativos, empresarios, centros de estudios y usuarios sobre la ventaja de crear imágenes que reflejen identidad y originalidad, asociadas a las tecnologías disponibles.

- Contribuir para la afirmación de un estilo propio de la imagen.

- Promover una actitud que estimule la creación y desarrollo de proyectos propios.

- Obtener un mayor conocimiento y aprender a aplicarlo creativamente en los campos del dibujo artístico, el diseño gráfico e industrial, artes decorativas, comunicación visual, etc.

- Identificar y definir necesidades y recursos en las áreas de creación de imagen, que estimulen la capacitación profesional, la producción, la industrialización y la divulgación del proyecto y de los productos con mejores características de identidad y calidad.

- Contribuir al mejoramiento de la calidad de los proyectos y productos con la consecuente ampliación de los mercados internacionales.

- Organizar un servicio de información y banco de datos (profesionales, instituciones, premios, investigaciones, proyectos).



- Estimular las investigaciones sobre la problemática de la identidad reflejada en la producción de la imagen y su aplicación al producto.
- Promocionar la cooperación entre los interesados, para que tanto las investigaciones como la búsqueda de soluciones estén orientadas a la creación de productos con características originales de diseño como insumo básico.
- Divulgar sistemáticamente las innovaciones técnicas e informaciones sobre profesionales, eventos, instituciones de enseñanza, características de los sectores de producción, fabricación y comercialización en el campo de la creación visual y su desarrollo.

Crear, producir y afirmarse

El contenido de estas páginas intenta abordar algunas situaciones reales que tienen estrecha vinculación con creadores, productores y editores de libros infantiles.

CREACIÓN Y PERSONALIZACIÓN DE UN AUTOR-ILUSTRADOR

La capacidad de generar múltiples y variadas alternativas para llegar a la mejor solución de un problema (texto, dibujo, etc.) es fundamental porque este hecho facilita la obtención de diversas soluciones lógicas y hasta no convencionales, dentro de las cuales se puede escoger, con mejor criterio, aquella que más se aproxime a lo ideal.

Todo incluido tiene su propia forma de expresión, razón por la cual es importante explorar esta capacidad personal en todas sus dimensiones. Una actitud receptiva facilita la aprehensión consciente de todos los factores que puedan influir directa o indirectamente en la solución de un problema y así se logra una forma de expresión más rica, fundamentada en múltiples alternativas.

Las crisis económicas y sociales demandan de una mayor dosis de creatividad, para mejorar también los niveles de competitividad. Los países que lideran el mundo le dan gran importancia al desarrollo de un diseño con características de identidad y originalidad.

Es menester, para la verdadera creación de imágenes y de proyectos en general, no acogerse a las primeras soluciones, que son instintivas, puesto que este comportamiento nos hace menos receptivos y no dispuestos al análisis múltiple y objetivo. Mientras menos prejuicios tenga el ilustrador, más eficiente será su capacidad para abarcar todas las posibles alternativas que le orientarán con sus enriquecidos elementos al planteamiento de la solución final. Todos somos capaces de crear imágenes que no sólo significan dibujos, sino fotos, textos, diapositivas, maquetas, que con claridad transmiten al lector o espectador el mensaje que llevan consigo.

El ilustrador debe adoptar la técnica de representación que le sea más satisfactoria a fin de conseguir una identificación consigo mismo y



que le posibilite interpretar el mensaje contenido en el texto a través de las imágenes. *La identificación consigo mismo* es en esencia la personalidad que proyecta en las imágenes de sus vivencias y experiencias individuales, y tienen un carácter original.

Por otro lado, un ilustrador puede estar consciente y seguro de que también es un autor cuando no sólo interpreta sino logra complementar el mensaje del texto, pero esto implica conocimientos y una profunda actitud de análisis y crítica del texto y del tipo de lector.

Una imagen con características de autor es la que ha sido concebida sobre la base de las siguientes consideraciones:

- 1.- Actitud Creativa.
- 2.- Búsqueda y planteo de múltiples alternativas de imágenes.
- 3.- Claro conocimiento del tipo de lector al que van dirigidas.
- 4.- Conciencia de que el producto final es un libro de considerable duración.

Además, es un hecho fundamental que la relación entre autor e ilustrador debe ser de permanente comunicación, lo cual permitirá un análisis y conocimiento objetivo del mensaje con el que se pretende llegar al lector, evitando de esta manera la aparición de libros con imágenes y textos que no guardan ninguna vinculación entre sí y que por consiguiente distorsionan el mensaje original.

HOJA DE CONTROL DE TRABAJO GRÁFICO

Esta hoja procura establecer una actividad sistemática para alcanzar con éxito un trabajo gráfico. Tiene una estructura lógica y funciona como memoria de todas las características técnicas, facilita un control secuencial a los ejecutores de las distintas etapas con relación al tiempo previsto para cada una de ellas. Permite también un planteamiento y una visión de conjunto de todas las áreas a ejecutar.

En la parte cuadriculada de la hoja, el editor, el autor y el ilustrador deberán bocetear todas las ideas que ayuden a tener una visión panorámica del proyecto.

Es aconsejable el uso sistemático de esta hoja, en forma experimental, puesto que de esta manera lograremos establecer y hablar el mismo lenguaje a la vez que practicar igual mecánica de trabajo.

Deberá ser llenada utilizando un original y tres copias; el original destinado al editor, la primera copia al autor-ilustrador, la segunda copia para el fotolito y la tercera copia para el impresor.

DIRECCIÓN DE ARTE

La Dirección de Arte es la responsable de planificar, elaborar, coordinar y controlar todos los aspectos del proyecto gráfico y artístico visual de una obra.



Si una editorial no ha establecido una dirección de arte, es recomendable que el editor conjuntamente con el diagramador y/o ilustrador desempeñen estas funciones.

LOS DERECHOS DE AUTOR

Generalmente un autor o ilustrador joven no está bien informado sobre la realidad comercial de un contrato de derechos de autor.

Frente a su trabajo el ilustrador tiene dos posibilidades: formalizar un contrato de derechos de autor o vender sus originales. La primera opción tiene un carácter más serio porque constituye un compromiso a largo plazo que obliga a una participación económica constante del libro; la segunda es un compromiso transitorio, en la que no hay participación económica mientras el libro esté en circulación.

A manera de sugerencia se exponen a continuación algunas modalidades de derechos de autor que puedan garantizar un mejor comportamiento profesional para el ilustrador:

- 1.- Buscar siempre una posición de "autor" para el ilustrador.
- 2.- Si en un libro prevalece el texto como idea y contenido que genera ilustraciones, el 6% para el ilustrador y el 4% para el escritor.
- 3.- Si en un libro prevalece las imágenes como ideas y contenidos que generan el texto, el 6% para el ilustrador y el 4% para el escritor.
- 4.- Si el libro es un trabajo conjunto de escritor e ilustrador, el 5% para cada uno.
- 5.- Si en un libro las imágenes superan el texto o viceversa, se establecerá un porcentaje de derechos de autor proporcional al trabajo realizado.
- 6.- En el caso de que el editor o el ilustrador no deseen suscribir un contrato de derechos de autor, se debe procurar una remuneración acorde con la realidad comercial.
- 7.- Al suscribir un contrato de derechos de autor, el ilustrador debe recibir un valor determinado de la cantidad total de sus derechos, el cual será entregado en un 50% al concluir el primer boceto y el otro 50% una vez terminado el arte final.

ALGUNAS IDEAS PARA ESTIMULAR LA CREATIVIDAD

La experiencia enseña que por lo general se tienen pocas condiciones de tiempo para encontrar buenas soluciones para los problemas. En este poco tiempo sería ideal recorrer toda nuestra memoria y al mismo tiempo crear un proceso que estimula la generación de nuevas ideas.

Se observa que para lograr el máximo de alternativas en un mínimo de tiempo, es necesario adoptar algún sistema de registro de estas alternativas, asociado a la ausencia (si es posible, total) de cualquier tipo de restricción crítica, autocrítica u opinión definida. Esto quiere decir que personas totalmente capaces de abrirse o ser receptivas a cualquier alternativa, pueden con más facilidad generar más ideas para un mismo problema.



En general, son personas con muy pocos conceptos definidos, eso no quiere decir que una persona no tenga opiniones propias, pero la capacidad de abrirse totalmente, seleccionar sin prejuizar, seguramente le ofrece un índice de inventiva extremadamente elevado.

Existe un principio, según el cual la cantidad de soluciones es directamente proporcional a la calidad de la solución final. Por ejemplo, frente al problema de cambiar una publicidad para coca-cola, decidir la cena de la noche, preparar un proyecto del libro infantil, etc. Es igualmente válida la adopción de un sistema similar consistente en listar en un mínimo de tiempo un máximo de soluciones posibles para este problema.

Nos referimos a listar alternativas que sean coherentes con el problema, lo cual requiere que se analicen las buenas y las malas soluciones. En un listado, tienen exactamente el mismo valor las buenas y las malas ideas, así como los aspectos positivos y negativos, los aspectos favorables y desfavorables, los pertinentes y los no pertinentes. Si somos capaces de simplemente listar, sin analizar, con la mayor velocidad posible, la mayor cantidad de alternativas, seguramente se tiene al final una masa de informaciones que por combinación puede llevar a cualquier persona a una determinada solución, la cual generalmente tiene mayores posibilidades de ser más interesante y de mejor calidad.

Por lo tanto, se hace necesario proponer un método y sistema de trabajo que lleve al individuo, concretamente al diseñador y al ilustrador, a tener la capacidad de analizar problemas frente a varias alternativas antes de "solucionarlos". Si adoptamos un método de trabajo, por análisis cuantitativo, siempre hay una excelente solución. Es natural que quien esté más informado y sea capaz de aplicar estos ejercicios con mayor intensidad, logrará un índice más elevado de resultados. Igualmente quien tenga una cultura más amplia, es capaz de generar e interpretar más adecuada y rápidamente los listados de alternativas. Y todo esto, en el caso del diseñador gráfico, no depende de saber más o mejor las técnicas del dibujo, ni el uso de los colores, es ante todo una actitud vital.

Este tipo de sistema puede aplicarse a todas las fases del proceso de un proyecto. Por ejemplo: frente a la necesidad de inventar un tema para un libro infantil, se procede a hacer un listado de alternativas y se escoge un tema. Pero en este momento se nos presenta otro problema y es el de definir qué tipo de libro se produciría con este tema. Inmediatamente se debería hacer otro listado para determinar la técnica, el tamaño o qué alternativa visual se escoge.

Cada etapa del proceso es entonces un punto de partida para la utilización del mismo sistema. Igualmente cada problema tiene con seguridad una infinidad de alternativas de solución. Cuando se llega al punto de conocer numerosas soluciones para un mismo problema, se requiere de otra capacidad, para así definir la más adecuada. Muchos



criterios intervienen en esta decisión porque algunas soluciones pueden ser adecuadas desde el punto de vista técnico, pero inadecuadas desde el punto de vista editorial o estético, y ahí se regresa a la misma fórmula, hacer listados de alternativas para dar solución a otro nuevo problema.

En resumen, la aplicación de una técnica determinada en la búsqueda de soluciones, ofrece varias posibilidades y enseña que:

- 1.- Cada problema que se enfrenta tiene, sin duda, infinidad de soluciones.
- 2.- Una solución es adecuada sólo después de analizar múltiples alternativas desde diferentes niveles y puntos de vista y sólo posteriormente introducir una visión crítica.

La experiencia nos ha enseñado que para resolver problemas con buen nivel de creatividad se puede aplicar el "brain storming" con pequeños grupos de personas que simultáneamente generan ideas para un mismo problema o aplicar un listado de alternativas (que puede realizarse a nivel personal).

Es evidente que cuanto más alternativas se analicen, los resultados serán mejores. Para lograr esto es necesario que se elimine todo tipo de autocensura y de prejuicios, de carácter moral, social, sexual, religioso, artístico, etc. De esta manera se asegura que se esté abierto a cualquier tipo de información. Estar abierto significa estar receptivo y ser capaz de recibir información sin analizar previamente, sin determinar si me interesa personalmente o no. Si se establecen criterios selectivos de entrada, se elimina un alto porcentaje de posibilidades de encontrar soluciones adecuadas. Estos ejercicios de listado y el "brain storming" son interesantes, porque enseñan alternativas de solución que en principio serían consideradas inapropiadas, pero que muchas veces resultan ser las adecuadas.

Un "brain storming" se puede realizar con un grupo de cinco personas. Cada persona genera el máximo posible de ideas, sin ningún tipo de restricción o censura. En muy poco tiempo pueden soltar una cantidad inmensa de información. Si el grupo usa una grabadora y escucha al final la charla, encuentra sin duda un número de elementos que han sido comunes a todos los participantes y que muchas veces pueden ser 3 ó 4 palabras que le muestren al grupo este sentido común.

Para que un "brain storming" sea eficaz es fundamental que ninguna de las personas del grupo adopte ningún tipo de actitud de elogio ni de rechazo, porque cualquiera de las dos condiciona la actitud, inhibe la posibilidad de expresarse y la elección de posibles alternativas, invalidando muchas veces el ejercicio.

Si durante la realización del ejercicio se bloquea la producción de ideas, es recomendable no parar y tratar de observar objetos, situaciones o ambientes que lo rodean y que aparentemente no tendrían nada que ver con el problema, registrándolos, porque se ha comprobado que muchas



veces estas palabras o ideas aparentemente absurdas, en algunos casos, son puente para continuar generando ideas.

Esta es una forma de trabajo extremadamente útil, especialmente en el momento de plantear proyectos, y se recomienda su aplicación para el trabajo en grupos. Como método personal existe otro ejercicio que es simplemente listar alternativas de solución para determinados problemas en un tiempo mínimo. Se observa que 10 minutos es tiempo suficiente para listar cantidades superiores a 50 alternativas. Uno de ellos, muy útil, es el listado "de lo que me gusta y lo que no me gusta". Aparentemente es muy sencillo porque puede rápidamente definir las comidas, el vestido, etc. Pero en la medida en que el individuo es capaz de profundizar en el ejercicio y adentrarse en detalles de lo seleccionado, llega un momento en que aparentemente no es capaz de escribir lo que se piensa. Por ejemplo, aspectos de relación humana en la familia, aspectos sexuales. Este momento es cuando el individuo se aproxima a aquello que le es efectivamente esencial.

Este ejercicio puede aplicarse a cualquier situación de la vida y cuanto más se practica más posibilidad existe de encontrar los 4 ó 5 aspectos realmente importantes en la vida personal y facilitar en forma extraordinaria un autoconocimiento. Teóricamente el lograr este conocimiento íntimo y profundo debería ser el objetivo de todos los individuos. En el comienzo de la utilización de este método es muy importante acostumbrarse a no parar en su realización. Por ejemplo, si se está trabajando sobre un listado de profesiones y se bloquea repentinamente, la simple observación de sus zapatos podría originar ideas alrededor del zapatero, el curtidor de cueros, el ganadero, etc. Una vez terminada la lista se recomienda descansar y revisarla después para seleccionar aquellas ideas que parezcan más coherentes con el problema. Personas que se disciplinan en esta práctica deben llegar a listar entre 200 y 300 alternativas. Se recomienda, en consecuencia, ocupar por lo menos media o una hora del día para aplicar este ejercicio a los diferentes problemas que se prevea resolver durante el día.

En el caso de la preparación de un proyecto se recomienda hacer este ejercicio y pensar por lo menos media hora para decidir los aspectos y componentes que garanticen un buen trabajo. Por ejemplo, si se le encarga la ilustración en donde las figuras sean una casa, una mujer y un árbol, en lugar de empezar a dibujar se debería hacer un ejercicio que permita listar todas las características con las cuales podría aparecer cada elemento en la ilustración.

En el caso de la casa, este listado debería facilitar una decisión sobre su estilo, colores, número de ventanas y puertas, cuántos pisos, desde qué ángulo y otra infinidad de alternativas, que aparecerían como posibilidades de imagen. En el caso de la mujer igualmente permitiría determinar nacionalidad, color, tamaño, posición socio-económica, estatura, vestimenta, actitud, etc.



De esta manera en menos de media hora tiene el ilustrador una infinidad de combinaciones a partir de los mismos elementos, lo cual de inmediato aumenta el índice de creatividad.

Si ya se tienen las características de los tres elementos mencionados deberá iniciarse otro ejercicio, a nivel de ocupación del espacio, es decir cuántas alternativas se tienen para combinar estos elementos dentro de dimensiones predeterminadas.

Aplicado este concepto a situaciones como la preparación de un plato especial o de una cena, la práctica normal es que el individuo prefiera recurrir a la fórmula y combinación de elementos que de antemano está seguro le darán el resultado que ya conoce. En este caso debería aplicarse al ejercicio de un análisis, un amplio número de alternativas que podría dar como resultado un producto de peor calidad, pero con igual número de posibilidades podría dar otro de óptima calidad, mejor que el ya conocido. A partir del momento en que se depende exclusivamente de una determinada manera de solucionar un problema debería darse la oportunidad a sí mismo de experimentar todas las variaciones posibles, para no limitarse a una información que ya se conoce. Es frecuente encontrar un pintor que se siente con éxito aplicando determinado estilo y técnica, y se pasa la vida haciendo variaciones exactamente sobre el mismo "manierismo".

LA INDIVIDUALIDAD

En el campo del diseño gráfico, el problema es, por una parte, aprender y adoptar determinada técnica que le ayude a lograr un nivel de calidad alto y, por otro lado, pero siempre en forma paralela, es saber experimentar siempre algo individual. La única oportunidad que tiene el diseñador y el ilustrador de avanzar en su proceso es elaborar un producto que cada vez más tenga el aspecto de inventiva y que por otro lado tenga un sello personal, y que el mismo responda a características socio-culturales bien definidas.

Cada día progresan, y se tiene acceso en todos los países, a nuevas técnicas y equipos que aparentemente indicarían una gran facilidad para lograr óptimos resultados técnicos, pero el problema continúa siendo la necesidad de características individuales, de identidad cultural, de individualidad de la imagen y la forma. Un camino indiscutible y ágil para lograr estas características, es plantearse alternativas diferentes de solución a cada problema y proyecto, antes del inicio de cualquier trabajo, con la seguridad de que cuanto más alternativas se planteen, mejor calidad podrá obtenerse y si a este elemento se le adiciona un volumen grande de crítica de diferentes fuentes, tanto más posibilidades tendría el diseñador y el ilustrador de liberarse de preconceptos de toda índole, religiosos, políticos, etc. Lograr esta capacidad de analizar alternativas no es un proceso fácil, pero sin duda puede llegarse a ella a través de los ejercicios continuados y de un intenso trabajo sistemático.



Es evidente que la individualidad se adquiere a través de los valores culturales, locales, familiares, de la naturaleza del medio, de las características del país y de muchos otros aspectos que se componen en el entorno personal. Pero también es evidente que el diseñador y el ilustrador deben buscar siempre una característica de individualidad, su propia manera de hacer, de interpretar, de ver. Los ejercicios mencionados anteriormente ayudan al autor a lograr esta característica propia. Específicamente sobre este asunto es recomendable que en los ejercicios de "brain storming" y del listado de alternativas se recurra a todo lo que es memoria personal, puesto que probablemente no exista nada más original para un individuo que su propia experiencia personal, porque ésta es única. Todo lo que es cultura de grupo (social, religioso, político, racial) está integrado al individuo y es necesario tenerlo en cuenta en los ejercicios de individualidad, porque cada situación tiene elementos propios y es necesario utilizarlos como punto de partida.

Se observa que en general entre los hispano-parlantes tenemos un complejo de imitación de los modelos culturales del mundo anglosajón. Es fácil encontrar ilustradores que diseñan al estilo norteamericano (Estern, Walt Disney) y es a la vez bastante difícil encontrar un ilustrador que utilice los aspectos de su cultura en su trabajo. Por lo general los libros infantiles hechos en América Latina no reflejan, desde el punto de vista de la imagen, la América Latina.

Paralelamente con este comportamiento alienado del diseñador, ilustrador y del editor, se observa en eventos internacionales que los europeos y anglosajones están siempre tratando de encontrar proyectos en donde el diseño y la ilustración reflejen la identidad cultural del país de origen del autor y el ilustrador. Igualmente se aprecia que los modelos que se copian son de segunda o de tercera mano y a mucha distancia en tiempo y en espacio de la época en que se produjo el original. Es penoso observar que la mayoría de las escuelas de diseño gráfico y áreas afines continúan aferradas a copiar modelos de otras culturas y se olvidan de analizar el propio entorno, porque prima el criterio de que es "mucho más gordo el pollo del vecino".

En las escuelas se enseñan por lo general, durante 4 ó 5 años, determinadas técnicas que responden a un concepto clásico de la enseñanza y se trabaja poco la experimentación pura y simple de todas las formas de la creación y la expresión de la imagen. Más importante que el dominio de una técnica específica, es encontrar el medio de expresión que le ofrezca al creador el "confort" total y que sea la extensión ideal para expresar su propia imaginación.

Otro aspecto fundamental es que la escuela debe ocuparse fundamentalmente del estímulo a la expresión individual y ser capaz de ayudar al creativo a encontrar su medio adecuado de expresión. Cada día surgen nuevas técnicas aplicables a la creación de la imagen. Un



diseñador y un ilustrador se encuentran hoy frente al dilema de aprender a manejar el pincel o a programar una computadora. Los dos son instrumentos generadores de imágenes y como tales deben ser estudiados, para elegir y profundizar en el manejo y la utilización de aquel que le parezca al creador su instrumento ideal de expresión.

La adopción y búsqueda de un sistema y una actitud permanente de originalidad e individualidad ayudarían al ilustrador a eliminar progresivamente la excesiva influencia de su maestro y de su escuela, así como su inseguridad, que lo lleva a copiar un modelo que considera su ideal.

De esta forma puede llegar a entender y convencerse de que el único producto que interesa tanto a nivel artístico, creativo, comercial y de mercado, es aquel que tenga verdaderas características de individualidad al lado de una calidad técnica y artística que se logre sobre decisiones tomadas en forma sistemática y desde el comienzo de cada trabajo. Es muy común encontrar en los libros copias casi calcadas de ilustraciones con características de forma, expresión, ambientación, colores, que corresponden al Walt Disney de hace 30 años, muchas veces sin ninguna relación no solamente con la individualidad del ilustrador, sino con el mismo texto que está ilustrando. Este aspecto hace pensar muy seriamente en la necesidad que existe de trabajar el problema con los editores, quienes deben cambiar de actitud y estimular al ilustrador y al diseñador para que propongan proyectos antes de acogerse a estilos preestablecidos por el editor. Pero igualmente cabe promover una gran conciencia colectiva, en este sentido, entre los mismos ilustradores y diseñadores.

Debemos preguntarnos hasta qué punto nos preocupa utilizar los elementos raciales que componen la población de nuestra gente, hasta qué punto se tiene conciencia de la flora y la fauna de nuestros países, o se utilizan los estereotipos de los libros de texto y otros materiales a los cuales tuvimos acceso en la escuela primaria. Definitivamente deben abandonarse esos modelos de información gráfica. Esto exige mantener una actitud de apertura permanente al conocimiento y análisis de la producción de buena calidad en el extranjero, pero ésta debe ir acompañada también de una actitud de observación conciente de los elementos propios de nuestro entorno, con lo cual estaremos en condiciones de inventar nuestro propio modelo que se beneficiará de todo lo conocido en otras culturas asociado a nuestro sello personal.

Debe observarse el trabajo del artesano, el color de la tierra, el tipo de árboles, nuestra cultura personal y familiar, etc. Debe lograrse como punto de equilibrio un producto que tenga interés y valor internacional, que pueda llegar a cualquier ser humano, pero exactamente a partir de nuestra individualidad y no a partir de la copia de modelos ajenos a ella, porque en la menor de las hipótesis esto lleva a producir una copia falsa y no un trabajo original.



Es recomendable conocer el público al cual nos dirigimos y el objetivo del proyecto. Pero no debemos perder de vista un espacio más amplio de audiencia para el mismo. Es recomendable entonces que al plantearse un proyecto se intente imaginar todas las posibilidades de público y de mercado a nivel nacional e internacional.

Debe pensarse que cada ilustración puede ser la página de un libro, pero puede ser también parte de un audiovisual, o diseño para un papel de carta, o una tarjeta y que pueda interesar a nuestro lector y a un lector de otro continente. Este análisis introduce sin duda características al proyecto, tales como: tamaño del original, técnica, lenguaje, etc.

El mercado hispano parlante es suficientemente amplio para ser ocupado por ideas de interés mutuo. Cada vez más parece oportuna y necesaria una actitud de trabajo en común para la elaboración y producción de proyectos.

Ideas como el programa latinoamericano de coedición de libros para niños, promovida por CERLALC* y UNESCO, deben ser reconocidas. Aprovechar todos los medios de expresión de una idea (libro, audiovisuales, etc.) y al mismo tiempo trabajar estas ideas con el aporte intelectual y económico de diferentes editores y organismos, puede ser una excelente oportunidad de producir proyectos de alto nivel, de interés regional o internacional, abriendo al diseñador, al ilustrador y demás participantes en cada proyecto, magníficas posibilidades de profesionalización, remuneración y mercado.

Aparentemente se tendrían dos caminos: o se trabaja para un producto estereotipado que por sus características parecería tener acceso a muchos mercados porque no se identifica exactamente con ninguna nacionalidad, ni cultura definidas; o producir obras con características definidas que interesen por su originalidad y personalidad cultural.

En cualquiera de las alternativas, deben analizarse cuidadosamente todas las características de producción, mercado, promoción y divulgación para obtener todas las posibilidades de éxito en un proyecto: el máximo de vida útil, el mayor público posible, una óptima rentabilidad, asociados estos elementos a todas las características de creatividad y de expresión de valores culturales auténticos.

* Centro Regional para el Fomento del Libro en América Latina y el Caribe



3.3.2.- Instrucciones técnicas para el equipo editorial

Orientación para autores e ilustradores de libros infantiles

A. Método para edición

1ª Reunión

Se aconseja que al comienzo del trabajo de edición de un libro ilustrado, el editor organice una reunión con el autor del texto, el autor de las ilustraciones y el encargado de la producción de fotolitos e impresión.

En la reunión se define el proyecto del libro, análisis y división del texto por página e interpretación gráfica del texto.

El editor entrega al ilustrador la hoja de instrucción.

Se definen fechas para el proyecto gráfico con bocetos de páginas e ilustraciones para las artes finales, para fotolitos y para impresión, también se definen las características técnicas de las ilustraciones y el presupuesto.

2ª Reunión

El ilustrador presentará para análisis del editor y del autor del texto, el proyecto gráfico de cada página (diseño, texto e ilustración) en forma suficientemente precisa para que se puedan juzgar todos los detalles de la ilustración.

En esta reunión se definirán el tipo de letra y las características de la composición del texto.

ARTES FINALES. Paralelamente al trabajo de artes finales de las ilustraciones, se levantan los textos. Se mandan primera copia de composición para revisión y otra copia para el ilustrador quien la utilizará para confirmar la previsión de espacio ocupado por la composición de la página.

El ilustrador presentará las artes finales de las ilustraciones (tamaño 1/1, papel flexible, sin colores brillantes, sin relieves, evitando al máximo mezclas de técnicas y de materiales). Los textos y letreros deberán estar montados en "overlay" o "flap" (papel transparente) sobre la ilustración. Se producirán los fotolitos de las ilustraciones y se corregirán pruebas de color antes de la impresión.

Es deseable que las pruebas de color sean en el mismo papel y tintas de la impresión final.

B. De la relación con los autores del texto e ilustraciones

En cualquier alternativa de trabajo se firmarán contratos de derechos de editor y autor, y se acordarán los pagos correspondientes (no se aplica a obra intelectual producida por empleados del gobierno). Se sugiere pagar al ilustrador un adelanto del derecho de autor distribuido así: 50% a la



presentación del proyecto gráfico y de ilustración y 50% a la presentación de artes finales.

Las ilustraciones originales pertenecen al autor de las ilustraciones, a quien le serán devueltas después de la preparación de fotolitos.

C. Preparación del original. Artes finales.

La técnica de ilustración debe ser coherente con el sistema de reproducción adoptado. Se recomienda definir características con el encargado de los fotolitos.

De preferencia el original debe ser siempre flexible, sin arrugas y sin planos diferentes (ya sea de tinta, de collage, o del propio relieve de papel o tinta). Para obras de gran volumen debería estudiarse la posibilidad de usar cromo (transparencias positivas 4x5 pulgadas ó 6x7 cm.) tomadas de las ilustraciones originales y acompañadas de la escala de colores. En la ilustración es preferible no utilizar técnicas mixtas, tintas, ni papeles brillantes o fosforescentes.

Salvo casos muy particulares, el original debe ser siempre de 1/1 - tamaño original. Se observa también que el rendimiento puede ser óptimo si los originales son hechos en tamaño menor y ampliados al tamaño final en el fotolito. Evítense originales en tamaños más grandes que el tamaño final del libro. Se debe evitar el diseño con tinta negra y de ser posible, dibujar el negro en "overlay" o en la otra cara del papel. Una buena solución es usar tinta de color marrón o azul para el contorno. En los fotolitos es recomendable utilizar una trama coherente con el tipo de papel (120 ó 133 líneas cm²). La prueba de color deberá ser siempre en un papel igual al que será usado en la impresión y con las mismas tintas.

D. Modelos de trabajo. Forma de ilustración al ilustrador.

En cuanto al concepto, el ilustrador deberá, siempre que sea posible, reflejar su cultura, hogar y paisajes. Preferiblemente utilizar los conceptos y características de su gente, flora, fauna, paisaje, arquitectura, historia, etc. Debe procurar abandonar modelos estereotipos y repetitivos.

Verificar después de cada boceto si los elementos diseñados tienen características de personalidad, individualidad y originalidad gráfica. Se recomienda que la ilustración represente personas en actitudes activas y de confraternización y comunicación, personas viejas trabajando o practicando ejercicios; mujeres en pie de igualdad al hombre (realizando los mismos oficios y quehaceres); niños ayudando, siendo útiles, jugando. Igualmente, mostrar la mayor cantidad posible de tipos humanos y razas: negros, mestizos, blancos, amarillos, altos, bajos, gordos y flacos, vestuario diferente, diversas actitudes y características. Lo mismo se aplica a los objetos, árboles, flores, animales, casas, paisajes, etc.



El editor, el autor del texto y el ilustrador deben verificar si la ilustración es complemento del texto, si se logró contar con las imágenes otra historia. Si se logró no ser simplemente decorativo y si las ilustraciones comunican, transmiten o cuentan alguna historia.

3.3.3.- Taller hagamos un libro creativamente

CREA Y PRODUCE UN LIBRO ILUSTRADO

1.- EL PROCESO DE CREACIÓN

Ser creativo no es un oficio difícil. A menudo nos encontramos ante situaciones que exigen soluciones novedosas y adecuadas, o por lo menos planteamientos diferentes. Es evidente que con alternativas y soluciones los resultados serán mejores. Para lograr esto, eliminemos cualquier tipo de censura y de prejuicio. De esta manera nos aseguramos que la actitud sea abierta y receptiva. Si establecemos criterios selectivos de entrada, eliminamos un alto porcentaje de posibilidades de encontrar soluciones adecuadas.

2.- SOLUCIONES NOVEDOSAS

Si somos capaces de listar una gran cantidad de alternativas sin analizarlas previamente, tendremos una masa de información que, por combinación, nos llevará a una determinada solución.

3.- LA SOLUCIÓN FRENTE AL PROBLEMA Y BAJO DIFERENTES PUNTOS DE VISTA

Con esa masa de ideas a la mano aparece la necesidad de seleccionar, combinar y procesar. ¡Fórmulas hay muchas! Pero, ¿tenemos el coraje de practicarlas? ¿Por qué no plantearnos el problema con soluciones diametralmente opuestas entre sí? Quizás desde ese ángulo descubramos nuevas posibilidades. Lo importante es darle forma al problema, planterlo bajo diversas perspectivas y analizarlo bajo todos los puntos de vista.

4.- LA BÚSQUEDA DE IDEAS

Para resolver problemas con buen nivel de creatividad, podemos aplicar, entre otros, el método llamado "tormenta de ideas". Esta técnica consiste en la generación simultánea de ideas por un grupo de personas. Para un mismo problema, el grupo genera gran cantidad de alternativas en el menor tiempo posible. Las ideas generadas se registran en un listado, que posteriormente será el instrumento de trabajo.

A nivel individual, como actitud general ante problemas de cualquier índole, podemos utilizar este sistema de listado de alternativas. Personas que se disciplinan en esta práctica pueden llegar a listar hasta 200 alternativas en 10 minutos. Se sugiere, por lo tanto, que ocupemos algunos minutos diarios para ejercitarnos en esta técnica. Es sorprendente descubrir cómo el proceso de generación de ideas adquiere velocidad y calidad a medida que lo practicamos.



5.- INFORMACIÓN Y CREATIVIDAD

Si hay algo que siempre dedemos recordar es el principio que indica que "el volumen de información es directamente proporcional a las posibilidades de creación". La actitud debe ser entonces la de buscar y recolectar toda la información posible sobre el tema que hay que solucionar.

6.- EL REGISTRO DE INFORMACIÓN

Desde un simple cajón ordenado con carpetas, hasta un sofisticado computador, son formas de registro y archivo. También lo son los diarios, cuadernos de anotaciones y álbumes de recortes. Lo importante es adoptar un sistema y mantener un orden con el fin de localizar y recuperar la información en el momento apropiado.

7.- ELECCIÓN Y ANÁLISIS DE UNA IDEA

Una vez recolectada la información por medio del listado, llega el momento de seleccionar y elegir cuáles son las mejores alternativas. Con el proceso selectivo se limita el número de alternativas de 3 ó 4 y se reinicia la selección. ¿Cuál alternativa es más adecuada? ¿Cuál es compatible con el presupuesto? ¿Por medio de qué técnica la podemos realizar? ¿Cuál es la forma y el color ideal? En fin, utilicemos la mayor cantidad de posibilidades para llegar al mejor resultado.

8.- HAGAMOS UN LIBRO

Ya existen ideas para ser contadas. Es el momento de decidir cómo contarlas. ¿Será una novela? ¿Será una fábula, o tal vez el cuento de cuando éramos niños? ¿Quizás una mezcla, un poquito de todo! ¿Será largo o será corto? ¿Hasta dónde irá la fantasía? ¿Habrà que limitarse al documento histórico? ¿Se incluirán diálogos? Encontremos marcos para las ideas y escribamos un texto.

9.- ALTERNATIVAS PARA UNA IMAGEN

El texto es un mundo a través de las palabras. A través de las ilustraciones podemos crear otro mundo nuevo de formas y colores. Se espera que ambos mundos sean coherentes y complementarios. Cada uno debe enriquecer al otro, darle una sensación y una dimensión diferentes. Una imagen tiene infinitas alternativas para ser representada, cada una con diversas posibilidades de reproducción.

10.- VARIACIÓN DE UNA MISMA IMAGEN

Desde la fotografía hasta el video o la imagen electrónica, pasando por el dibujo, la escultura, o la mezcla de técnicas y/o materiales, son medios de realización de una imagen. La técnica que utilicemos para representar una imagen puede determinar cuál medio de reproducción es el más adecuado bajo el punto de vista económico e industrial.

11.- POSIBILIDADES DE OCUPACIÓN DE UN ESPACIO

La función principal de una página es comunicar. Es por esto que la labor del diseñador es importante. La forma en que los textos e imágenes se



distribuyen, contribuye al éxito de la comunicación. El diseñador debe encontrar soluciones individuales para cada página y para la publicación en su concepto global.

12.- EL DISEÑO DE UNA PÁGINA

La página es el espacio que abriga el texto y la imagen. Para su diseño es necesario que consideremos los aspectos de comunicación y legibilidad. El equilibrio y la armonía estética son los factores que dan al diseño de la página el carácter de óptima calidad.

13.- REPRESENTACIÓN GRÁFICA DE UN TEXTO

Recomendamos al ilustrador que, una vez que haya leído el texto varias veces, recurra al listado de alternativas para enriquecer su trabajo. Las listas que se elaboren deben contener aspectos y elementos para cada palabra, renglón o página. Estos elementos pueden o no estar definidos en el texto. Es labor del ilustrador encontrar y combinar aspectos tales como condiciones de tiempo, edad de los personajes, condiciones sociales y culturales, vivienda, entorno, época histórica, y cualquier información coherente con el texto.

14.- EL TEXTO COMO FUENTE DE IMÁGENES

Con las ideas listas, debemos tener en cuenta al lector: ¿Quién leerá el libro? ¿Quién apreciará las imágenes? Dar contenido a las imágenes es tan importante como haber encontrado ideas originales. A través de la ilustración se contribuye a poner en contacto al lector con elementos culturales, valores universales y sentimientos de respeto y aprecio.

15.- LECTURA GRÁFICA DE UN TEXTO

El conjunto de imágenes debe ser la puerta que se abre a la fantasía del lector. A través de las ilustraciones, se relata una nueva historia. Para lograr un conjunto de imágenes que complementen y amplíen el sentido del texto, éste debe ser analizado, entre otros, bajo sus aspectos sociales, culturales, históricos, geográficos, económicos y raciales.

16.- EL PROYECTO EDITORIAL

El editor es la persona encargada de idear el proyecto en sus aspectos técnicos, económicos y de marketing. Cuando el editor tiene en mente determinado proyecto, busca y contrata autores para textos e ilustraciones, pero también recoge propuestas para proyectos editoriales bien concebidos. Si deseamos ver nuestra obra publicada, debemos enviarla al editor, que decidirá si realiza un proyecto con esa obra. Con el fin de obtener la mejor calidad en la realización de un proyecto, el editor debe reunir al autor del texto, al ilustrador, al diseñador, al encargado de fotolitos, al de impresión y al de mercado para planificar el proyecto bajo todos los aspectos.

17.- REUNIÓN DE CREACIÓN

Durante la primera reunión se plantean y precisan los aspectos conceptuales y técnicos del proyecto. El ilustrador recibe una hoja de instrucciones



sobre las características sociales, raciales y ambientales que deben ser interpretadas gráficamente, y sobre las características técnicas, como tamaño y tipo de papel que se utilizará en la edición.

El texto se divide en páginas, se analiza el tipo de letra y se definen los espacios para ilustraciones. Es muy importante que los encargados de fotolito e impresión aclaren los detalles técnicos de la producción. Aquí se definen las fechas para la entrega de bocetos del diseño, ilustraciones, artes finales, fotolitos e impresión. A partir de ese momento, el proyecto editorial tiene un concepto global que lo identificará plenamente.

18.- CREATIVIDAD SÍ... PERO TAMBIÉN SENTIDO PRÁCTICO

Escribir o ilustrar un libro implica también el conocimiento y defensa de los derechos autorales. Con frecuencia los asuntos legales nos intimidan y preferimos regalar nuestras creaciones para evitar enfrentarnos a lo desconocido. ¡Esto jamás debe suceder! Es importante que elijamos cuidadosamente a nuestro representante o agente literario. Nuestro tiempo, conocimiento y talento son valiosos y escasos. ¡No los desperdiciemos!

19.- EL ESPACIO-PÁGINA Y SUS POSIBILIDADES

Los elementos visuales, textos e imágenes que se encuentran en el espacio-página tienen variadas posibilidades de integración. El diseñador debe establecer los grados de importancia y jerarquía en la lectura de estos elementos.

20.- INTEGRACIÓN TEXTO-IMAGEN

En la labor de diseño de la página, al texto se le atribuye un determinado valor y otro a la ilustración. Pero la integración de estos dos elementos constituye de por sí un tercer valor. De la manera en que estos dos aspectos se complementen y ofrezcan una adecuada combinación, dependerá el éxito técnico, creativo y estético de la página.

21.- VARIACIONES DE DISEÑO EN LA PÁGINA

Un mismo espacio tiene enorme cantidad de posibilidades de ocupación. Izquierda, derecha, arriba, abajo, al centro, en letra grande y pequeña, sangrado o enmarcado, entre otras, son variaciones que deben ser consideradas hasta encontrar la alternativa ideal.

22.- LA LETRA EN LA PÁGINA

Con el doble fin de lograr una lectura fácil y agradable y de obtener calidad estética, debemos considerar los siguientes factores: tamaño (cuerpo) y estilo (familia) de las letras, y los espacios entre letras, palabras y renglones.

23.- CARACTERÍSTICAS DE LAS LETRAS

Existen muchos diseños de alfabetos o familias de letras. Algunos se leen con más facilidad que otros, hay los que sugieren imágenes clásicas, otros son decorativos o tienen formas actuales. El tipo y tamaño de la letra deben ser considerados con el mismo cuidado que la ilustración. De esto



depende la legibilidad, el número ideal de letras por página y el aspecto estético de la publicación.

24.- EL TEXTO COMO ELEMENTO VISUAL

El texto analizado como conjunto, debe tener un diseño adecuado a la ilustración y al significado de la narración. La distribución del texto en la página, el tamaño y el tipo de la letra, el ancho del renglón y el largo del texto, determinan el acabado visual del libro.

25.- REUNIÓN DE EVALUACIÓN DE LA MAQUETA

El ilustrador y diseñador entregan al editor un proyecto gráfico, maqueta de cada página, con bocetos de las ilustraciones y el arte final de una ilustración. La maqueta debe dar una idea lo más aproximada posible al proyecto final, por lo cual debe ser presentado en tamaño 1x1 en línea, es decir, con las mismas dimensiones que llevará el libro una vez editado. Una manera práctica y sencilla de realizar la maqueta es dibujar en papel transparente y después sacar copias que posteriormente se montan.

A partir de la maqueta se verifica si el ilustrador ocupó el espacio previamente acordado y si la relación con el texto es equilibrada; se discuten detalles tales como tamaño de letras, posición de títulos y equilibrio en las páginas. Después de esta reunión el editor ordena el levantamiento de textos, mientras el ilustrador se dedica a preparar las artes finales.

26.- CÁLCULO DE UN TEXTO

Para transformar un texto mecanografiado en un texto impreso se siguen los siguientes pasos:

a. Cálculo del número de caracteres del original.

a.1 Se cuenta el número de caracteres que se encuentran en un renglón promedio del original.

a.2 Se multiplica el número de caracteres del renglón, por el número de renglones del original.

a.3 Se obtiene el número total de caracteres del original.

b. Cálculo del número de caracteres en la página del libro impreso.

b.1 Se escoge el tipo de letra para el libro y se define el tamaño del renglón de acuerdo con el tamaño de la página en el libro impreso.

b.2 Se calcula cuántos caracteres caben en el renglón y cuántos renglones caben en la página del libro impreso (se multiplica el número de caracteres por renglón por el número de renglones que caben en la página del libro impreso).

b.3 El número encontrado corresponde a cuántos caracteres del tipo escogido caben en la página impresa.

c. Cálculo del número de páginas del libro impreso.

c.1 Se divide el número de caracteres del original (a.3) por el número de caracteres del tipo de letra escogido (b.3) para obtener el número de páginas del libro.



27. COMPOSICIÓN DE TEXTOS

Cuando los textos han sido aprobados por el editor, éstos se envían al taller de composición. El diseñador indica el alfabeto, el tipo y el cuerpo de la letra, el ancho de los renglones y todos los espacios entre líneas. Se precisan también los tamaños de los renglones y si los márgenes deben ir justificados. Una vez levantados los textos, éstos se revisan, se corrigen y envían nuevamente al taller. Es ideal que el ilustrador o diseñador reciba una fotocopia de la primera prueba del texto compuesto, para que realice las artes finales con la mayor aproximación posible al texto definitivo.

28.- LA ILUSTRACIÓN Y LA TÉCNICA

Con frecuencia se cree que ilustrar es dibujar. Esta premisa no es correcta. Ilustrar es crear imágenes, no importa el medio ni la técnica que se utilice.

29.- ILUSTRACIONES Y COLOR

Las técnicas de impresión para Artes Gráficas reproducen un original desde un sólo color hasta todos los colores. Los originales se preparan para ser impresos con una, dos, tres o cuatro tintas o colores. Cada material ofrece un aspecto y una textura diferentes, que pueden ser más o menos adecuados para la ilustración y su reproducción. Los originales se preparan de acuerdo con el sistema e imprenta escogido a 1, 2, 3 ó 4 colores.

30.- ORIGINALES A UN COLOR (UNA TINTA)

Las técnicas normalmente utilizadas son la fotografía en blanco y negro, el fotocolor copiado en blanco y negro o el dibujo en plumilla, lápiz, acuarela, acrílico, etc. El original puede ser reproducido en línea o a medio tono.

31.- ORIGINALES A DOS COLORES (DOS TINTAS)

Por medio de la combinación de dos colores, se puede generar un tercer color. Normalmente uno de los colores funciona como base y el otro color como fondo o apoyo. Los originales a dos colores se pueden trabajar con las mismas técnicas anteriores. Los dos colores pueden ser reproducidos en línea + línea, en línea + medio tono o en medio tono + medio tono.

32.- ORIGINALES A TRES COLORES

En Artes Gráficas se logra prácticamente la escala cromática completa por medio de la combinación de tres colores. Con el amarillo, el azul y el magenta se puede trabajar individualmente o por combinación de colores. Los originales pueden ser reproducidos en:

- línea + línea + línea
- línea + línea + medio tono
- línea + medio tono + medio tono
- medio tono + medio tono + medio tono

33.- ORIGINALES A CUATRO COLORES

Por la combinación de cuatro colores en Artes Gráficas se logra la escala cromática completa. Estos colores básicos son el amarillo, el azul, el ma-



genta y el negro. Estos colores pueden ser seleccionados de un original a todo color, sea fotografía o pintura, o pueden ser dibujados cuatro originales que se combinan entre sí durante el proceso de selección de colores. Los originales pueden ser reproducidos en:

- línea + línea + línea + línea
- línea + línea + línea + medio tono
- línea + línea + medio tono + medio tono
- línea + medio tono + medio tono + medio tono
- medio tono + medio tono + medio tono + medio tono

34. EL ORIGINAL PARA IMPRENTA

A partir de la aprobación de textos, diseños y bocetos, el proyecto editorial entra en la etapa de preparación de originales. Para evitar problemas técnicos, es importante definir con el encargado de fotolitos, el sistema de reproducción que se adoptará, con el fin de trabajar con técnicas de ilustración afines a dichos sistemas.

35. EL ARTE FINAL

Las artes finales de las ilustraciones y los textos se presentan en tamaño 1x1, en papel flexible, sin colores brillantes, sin relieves, y evitando al máximo mezclas de técnicas y de materiales. Los textos y letreros deben ser montados en "overlay" o "flap" (papel transparente) sobre la ilustración. En la presentación de los originales se deben tomar precauciones y protegerlos para evitar su deterioro. Al hacer entrega del original, debemos solicitar un recibo a la imprenta y al fotolito. Una vez finalizada la reproducción, los originales son devueltos al autor, quien puede utilizarlos en el futuro, salvo previo arreglo con el editor o el cliente. Recomendamos aclarar y definir todos los detalles concernientes a presupuesto y formas de pago con los proveedores antes de entregar los originales. Esta medida evita disgustos y molestias posteriores.

36.- LOS MATERIALES

Para ilustrar cualquier material es apropiado: fotografías, pinceles, lápices, tijeras, acuarela, plumilla, "collage", lo importante es encontrar los materiales e instrumentos que faciliten nuestra expresión.

37. INDICACIONES PARA LA IMPRENTA Y EL FOTOLITO

Las artes finales deben ir acompañadas de instrucciones precisas, indicando materiales y técnicas a ser utilizadas en la producción.

38. SELECCIÓN DE COLORES Y FOTOLITO

En Artes Gráficas, una imagen se descompone en cuatro colores: amarillo, azul, magenta y negro. Estos colores, al ser impresos en una hoja de papel, reconstruyen la imagen original.

39. LAS TRAMAS

La trama es un punto en relieve sobre una plancha metálica que recibe la tinta y la transfiere al papel. Una imagen a todo color se descompone en



cuatro colores. Se logran cuatro películas que reproducen en medios tonos los colores amarillo, azul, magenta y negro.

Las películas son tramadas, lo que quiere decir que reciben una frecuencia de puntos, que por su concentración o dispersión, se traducen en áreas oscuras o claras. Estas películas tramadas por medio de procedimientos químicos, sensibilizan planchas metálicas.

Las tramas de las películas se transforman en puntos en alto relieve, en las planchas metálicas. Estas planchas reciben la tinta que posteriormente se transfiere al papel. Para cada color se prepara una película tramada que sensibiliza una plancha y ésta recibe uno de los colores básicos. Cada color es transferido sucesivamente al papel.

40.- LA PRUEBA DE COLOR

Existen algunos sistemas que reproducen y simulan el trabajo de una imprenta. Éstos sirven para controlar la calidad de todos los pasos y etapas anteriormente descritas y que son previas a la impresión final. Las principales pruebas son: Colorkey, Cromaline y Prueba de papel.

41.- TÉCNICAS DE IMPRESIÓN

- TIPOGRAFÍA: sistema de impresión directa en que el "cliché" recibe la tinta que es transferida al papel.

- OFFSET: sistema de impresión indirecta en que la plancha recibe la tinta, la transfiere a un cilindro de caucho, que la transfiere al papel.

- SERIGRAFÍA: sistema de impresión directa en que la tinta es transferida al papel pasando por una tela de seda o nylon. Los poros de la tela son tapados en los lugares en que no se desea que pase la tinta.

- OTROS: existen otros sistemas de impresión que ofrecen cada día mejor calidad a mejores precios. El editor y el autor deben seleccionar el sistema más acorde con su proyecto.

42.- PAPEL, TINTA, IMPRESIÓN Y ACABADO

Aparte de una buena preparación de originales (textos, ilustraciones, artes finales, películas), un buen trabajo gráfico depende en gran medida del papel, la tinta y los cuidados que se tengan durante los procesos de impresión y acabado. Es importante atender todos estos aspectos para que cada uno de los componentes sea el adecuado. Esto contribuye a que el producto final tenga la mejor presentación posible. El control de calidad en todas las etapas del proceso es básico para el éxito del libro.



3.4.- Realización **Práctica de campo**

Taller Infantil ***Juegos Rarámuris***

El presente taller tiene como fin la obtención de material gráfico y literario de primera mano que permitirá al equipo editorial generar documentos tanto impresos como audiovisuales.

El hilo conductor son los juegos tradicionales de los rarámuris.

A partir de dinámicas pedagógicas preestablecidas, se invitará a los niños para que elaboren el texto, los guiones y las ilustraciones que se incluirán en el libro de juegos rarámuris. Todas las actividades están pensadas con relación a los contenidos elaborados por los maestros de Chihuahua.

Nuestra prioridad para la elaboración del material es respetar y dar voz a los niños, y generar los contenidos a partir de su propio pensamiento.

El equipo necesario para esta actividad es el siguiente:

Chihuahua:	México:
un coordinador general	un coordinador general
cinco maestros bilingües	un coordinador en educación artística
un fotógrafo	un ilustrador
un videoasta	un fotógrafo
una secretaria bilingüe	un videoasta
30 niños y niñas de 3er. y 4o. grado	un asistente de producción

La composición de los equipos de trabajo.

Básicamente el trabajo se organiza en tres rubros independientes uno del otro, debido a los objetivos específicos de cada equipo.

**Equipo 1 •Responsable general / editor**

- Coordinar el trabajo conjunto de todos los equipos.
- Establecer líneas de trabajo y contenidos de los materiales.
- Organizar y proveer los recursos necesarios para la realización de las actividades.
- Coordinar los talleres infantiles.
- Coordinar el trabajo de selección de los contenidos (dibujos, textos música, imágenes).
- Preparar una exposición de cincuenta dibujos y textos infantiles.
- Elaborar una maqueta de la publicación y organizar el material para su edición.
- Preparar y organizar material audiovisual para producción y postproducción.
- Preparar una posible exposición fotográfica del taller.

Integrantes:

Coordinadores generales
Coordinador de educación artística
Asistente de producción
Ilustrador
Secretaria

Equipo 2 •Talleres

- Responsable de los talleres infantiles.
- Autor de las actividades didácticas y de los contenidos de las mismas.
- Responsable del taller de pintura.
- Responsable del taller de literatura (pláticas de los juegos por los niños).
- Responsable de los juegos y concursos demostrativos de los contenidos.

Integrantes:

Coordinador de educación artística
5 maestros bilingües

Equipo 3 •Audiovisuales.

- Responsable de los materiales audiovisuales.
- Elaboración de un guión documental de los contenidos para video.
- Elaboración de un guión documental de los contenidos para diaporama.
- Elaboración de tomas fotográficas para la publicación.
- Realización de tomas videográficas para su edición.
- Realización de las grabaciones audio de los talleres.

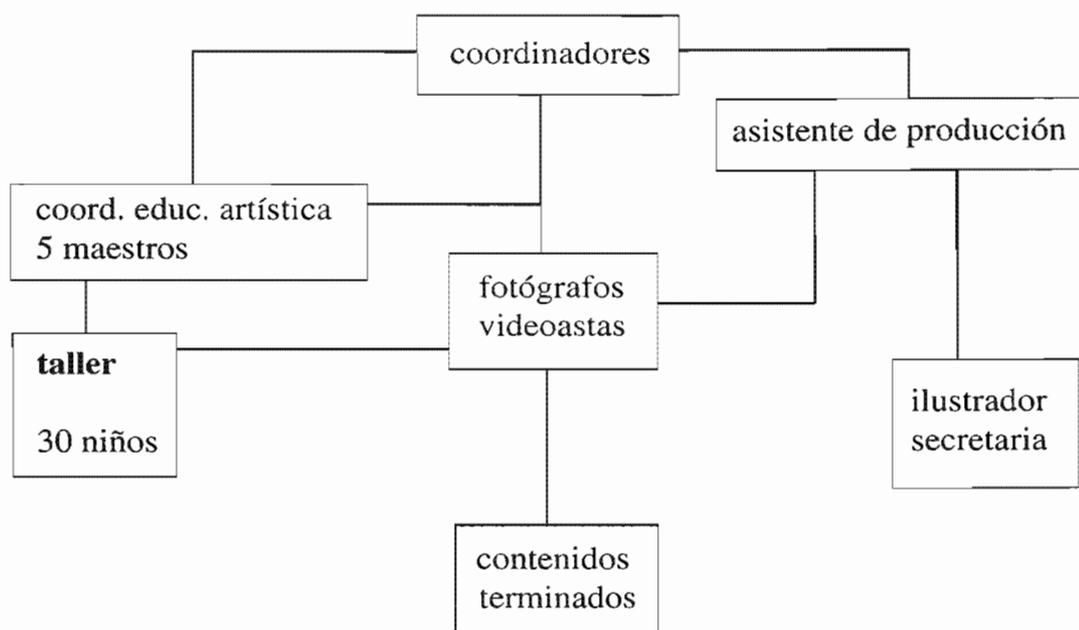
Integrantes:

2 fotógrafos.
2 videoastas.



3.4.1.- Diagrama de actividades de la práctica de campo.

Organigrama de trabajo.



La calidad de los resultados está subordinada al compromiso de todos los colaboradores del proyecto, por lo que es de suma importancia su creatividad y capacidad para resolver cualquier imprevisto.



3.4.2.-Bitácora general

Del 16 al 20 de Octubre de 1995
GUACHOCHI, CHIHUAHUA.

Nos propusimos desde el principio recopilar la información referente a los 7 juegos tradicionales que se practican en la zona. Buscábamos que los mismos niños rarámuri describieran las reglas de dichas actividades y narraran de forma gráfica la relación que tienen los juegos con su forma de vida y cosmovisión.

De acuerdo con nuestras expectativas, decidimos elaborar la siguiente bitácora general para el trabajo de campo:

El primer día se ocupó en transportación y contacto con el equipo de Chihuahua.

Durante el segundo día se elaboró una junta extraordinaria con todo el equipo para determinar las estrategias a seguir para la realización de las actividades con los niños. Esta junta es de suma importancia, pues de ella saldrán las líneas de trabajo que determinen las características del libro que representará a la cultura rarámuri.

En el tercer día convocamos a los niños y se iniciaron los talleres. Al inicio del día realizamos dos juegos que nos permitieron desarrollar posteriormente los talleres infantiles, durante los cuales expresaron su sentir y su pensar con respecto a las actividades matutinas. Al final del día hicimos una junta evaluatoria.

La dinámica de trabajo fue la misma durante los siguientes días: después de convocar al juego, invitábamos a los niños a que escribieran y dibujaran acerca de las actividades del mismo día. Nuestra finalidad era obtener imágenes frescas de las sensaciones que acababan de experimentar.

En el cuarto día se trabajaron tres juegos y se llevó a cabo una junta evaluatoria tanto de desempeño como de manejo de recursos.

En el último día se trabajaron los últimos dos juegos y se realizó una junta de evaluación general, con una exposición del material obtenido y la recopilación de experiencias.



3.4.3.- Acuerdos , logística y actividades generales.

El trabajo de organización tuvo lugar en el albergue del INI en Guachochi, donde reunidos todos los elementos involucrados en el proyecto, calendarizamos y acordamos todas las actividades y sus responsables, objetivos específicos y parámetros técnicos para la obtención del material editorial.

A lo largo del trayecto que recorrimos desde la capital del estado hasta llegar Guachochi (8 hrs.), mucha información fue compartida y otra fue generada durante el camino. Debido a que la mitad del equipo de Chihuahua nos acompañó, solo restaba ponernos de acuerdo con los profesores del albergue y parte de los traductores, preparar unos pequeños detalles y la logística de las actividades.

El resultado fue el siguiente:

Parámetros generales:

Se organizarán juegos tradicionales para los niños que permitan ver su comportamiento para ser fotografiado y dibujado.

Se organizarán talleres de dibujo y música para los niños cuyo tema central serán los juegos tradicionales, para obtener material gráfico infantil que refleje la visión del niño.

Se respetará la cosmovisión del niño y se enfatizará todo aquel elemento que tenga valor cultural rarámuri.

Los traductores respetarán tanto en sentido como en forma las palabras escritas por los niños.

Actividades generales:

Organizadas por bloques de tres actividades por juego (7 juegos en total)

1a. actividad

Juegos de grupales de patio dirigidos por un animador con el fin de proporcionar confianza a los niños, además de romper el hielo entre ellos y los adultos ajenos a su vida cotidiana.

2a. actividad

Realización del juego tradicional en una locación fuera de la escuela y que resalte el medio ambiente del niño rarámuri.

3a. actividad

Realización del taller de dibujo y escrito sobre sus experiencias en el juego tradicional.



Material necesario

Fotógrafos

Contaban con película 135 de color en asa 100 y 400 de 36 exposiciones para papel y diapositiva.

60 rollos en total

6 cámaras fotográficas reflex,

3 tripies,

6 chicotes,

4 flashes

3 cámaras de video VHS

10 videos de 4hrs

1 cámara de video hadycam 8mm

4 videos 4hrs 8mm

Ilustrador

4 cuadernos de dibujo profesional de papel guarro
carboncillos y lápices de dibujo

Material para los talleres infantiles

Papel krafft grueso cortado en formatos de 40 x 20, 700 tamaños
pinceles, crayolas, latas, trapos, lápices, colores, pintura acrílica, hojas de
papel bond, periódico, paliacates de colores, camisetas de colores, pelotas,
flautas soprano, tambores rarámuris, y silbatos.

Material para el equipo de logística

Hojas bond, cajas archivo, folders, máquina de escribir, 4 libretas de
apuntes, órdenes de control de material, etiquetas de clasificación, foliadora
y calculadora,

Apoyo de vehículos

un camión pequeño de redilas

una camioneta pickup

una combi

y un recorrido en helicóptero.

3.4.4.- Programación y bitácora detallada

Día 1

7:30 Salida oficinas generales de la DGEI

8:00 Vuelo México - Chihuahua

12:00 Reunión oficinas SEP Chihuahua,

14:30 Carretera Chihuahua - Guachochi

18:00 Comida Carretera Chihuahua - Guachochi

20:00 Llegada instalación, Guachochi

21:30 Cena, junta organizativa y planteamiento de actividades.

*Día 2*

- 8:00 Desayuno
- 9:00 Reunión informativa autoridades y personal del Albergue
- 9:30 Reunión operativa autoridades y personal del Albergue
- 11:00 Gestoría de transporte para los niños en las actividades
- 13:00 Compra y búsqueda de material (instrumentos musicales tarahumaras) para las actividades de los niños en Guachochi
- 14:00 Comida
- 16:00 Gestoría de material en la estación de Radio indigenista
- 19:00 Clasificación e inventario de materiales obtenidos
- 20:00 Junta preparatoria
- 21:00 Cena

Día 3

- 7:00 Desayuno
- 8:00 Reunión informativa y logística
- 9:30 Juegos de patio
- 10:30 Traslado a ranchería cercana
- 11:00 Carrera de Ariweta, Carrera de Bola
- 13:00 Traslado al albergue de Guachochi
- 14:00 Comida
- 17:00 Taller de dibujo y taller de escritura infantil
- 19:00 Clasificación de materiales
- 20:00 Junta evaluatoria
- 21:00 Cena

Día 4

- 7:00 Desayuno
- 8:00 Reunión informativa y logística
- 9:30 Juegos de patio
- 10:30 Traslado a ranchería cercana
- 11:00 Nakiburi, lucha tarahumara, juego del cuatro
- 13:00 Traslado al albergue de Guachochi
- 14:00 Comida
- 17:00 Taller de dibujo y taller de escritura infantil
- 19:00 Fogata con Danzas de Matachin y Pascolas, canciones
- 20:00 Junta evaluatoria
- 21:00 Cena

*Día 5*

- 7:00 Desayuno
- 8:00 Taller de dibujo y taller de escritura infantil
- 10:30 Traslado a ranchería cercana a Balleza
- 11:00 El cuatro palito, juego del cuatro
- 13:00 Traslado al albergue de Guachochi
- 14:00 Comida
- 15:30 Juego del Quince
- 17:00 Taller de dibujo y taller de escritura infantil
- 19:00 Clasificación de materiales
- 20:00 Junta evaluatoria, y cierre de actividades
- 21:00 Cena de despedida

Día 6

- 8:00 Desayuno
- 10:30 Empaque de equipo y materiales
- 13:00 Salida del albergue de Guachochi



3.5.- Resultados

Recopilación de los contenidos y materiales

Como podremos apreciar en los apartados siguientes, el material obtenido sobrepasó nuestras expectativas, pues no sólo se logró obtener el material necesario para describir los juegos tradicionales, también quedaron plasmadas las características peculiares del pensamiento infantil. El texto refleja la alegría de estos niños mediante un conjunto de dibujos que realizaron sin influencias externas, y está lleno de pasajes memorables como sus danzas y las relaciones entre ellos, sus roles, su imaginación.

Sus sencillas descripciones de los juegos representan para nosotros la pincelada perfecta que complementa un libro como el que planeamos.

Además del material infantil, se obtuvieron las traducciones de los textos en lengua rarámuri, las cuales podremos ver en las próximas páginas, para divertirnos un poco tratando de pronunciar su fonética.

También las fotografías y los apuntes son muy descriptivos y de buena calidad, sin contar una serie de imágenes en video y audiocintas que bien podrían ser material audiovisual para un documental u otro material didáctico.

3.5.1.- Textos

Descripción de los textos adultos y su traducción a Rarámuri

Descripción de los textos infantiles y su traducción a rarámuri

RARAJIPUAME

Mapu re'e ralamuli, selo lige waroro, mapu re'eliwa chabee bami jonsa, ke machiwa kabu jonsa re'eliwa lige kumi machinali. Na re'eliame re'e rejoi chopi, isinemi we meka ujuma isinemi pe teeli, machiwa chu yena nateame ju ralappala.

Ralajipala kuruwi iniwala ju pe malige mili o gima mili tettli, cherame ko ju ralajipuame ma we machñme, juma baisia makoi malige mili tettli o naosa makoi malige mili tettli, isinemi che weka.

Na ralajipala newa Jlte weka napawima lige ra'ichama, isinemi ke cho chota baja, omeachi kere pe re'ea. We nateame ju mapu a'li ralajipa bile poblo bilecho sayera, mapu o'na napawi weka ralamuli sekemia gu'wiria aboi pblowala, sakeliwa mapu ju: gawisoli, chini, sitabacha, sipucha, repula, boisi, chiba, gawe, bo'wa, wenomi lige rabeli o mapu gatewali okuanika chokeame.

Isinemi rejora suwaba ruko na raplipala lige chope yuga rajeka jumi, jareana poblochi juma rukoo chopi, isinemi niyuro mapu we rejora. Isinemi baib'a rawe rejora.



Chokeame lige ralajipuame gatewa chu rega jumabo, mitiwa ralajipala mapu ke ga'la sili chu niyurali.

Mapu rega gatewaliwa ralajipala: Re'ema nasayerame ju nao, makoi o che jarecho; bile nasayerame olama bile gomab'li okua kere, ju mapu rega gatewa chokeame, mapu a'li gatewaliwa mapu bilepi noma mapu pama gomab'li.

Jareala ko noma e'neroame mapu anema mapu o'na ati gomakili, ke chapimee, jareana poblo a lisensi ju mapu seka yuga chapiboo o okua gusi yuga jite achabo bowechi jite pama ralajipame. Mapu a'li gatewaliwa mapu suwabaga nioma ralajipuame, mapu bacha nawa mapu o'na ati gomab'li echi ju mapu pa, echirega olasi mapu yena suuni.

Ayena jarecho e'yena e'neame jite ke seka yuga chapimee. Isinemi bilepisayela suuni juma ke anacha jareala sayela. Isinemi ke bile sayela suuni ke anacha.

A'liko niyura sayela mapu we bacha jumali.

Gomabli newaliwa roja pte, ulubisi nawala, gusi akagame, apap, wasima lige jarecho. Na gusi niru iwerchi lige jarecho ululi, mapu yuga newalru niima mapu rega rejorama gomakili, niima gomab'li mapu ke rapama mapu a'li paliwa, isinemi mapu newa ronora jite bawarima jite ke rapama mapu a'li ralajipa.

Gatewa sebachi mapu a'li ralajipama. Jumame ronola pagoma sinibi alii, acho uehe aseite sayawi wi'ila ronochi, tobituala lige chapagala, mapu yuga pago o ronobaka ju bile ajagame seyokame rewegame "matalib", ronora pee wa'lu mapu sebarama ronobaka okuanika ronola, na ko uneliwa ke me rulagame, ma ronobakasa bo'iwa gemaga ronolachi gawisoli yuga. Na ko gu'wiro jite we sapu enama ela elabotalachi, lige rte ke rawarutuma, mapu a'li ke ola na une aseite go'ala, najo sinibi une sayawi wi'ila.

Rawe mapu a'li mama maame ke me go'mea giliba, okoli, ila na okota ropachi mapu a'li mawa. We mekabe niisa mapu o'na jumama, mapu a'li juma baji kobisi isinemi ge'oli jite chapimee jiwerili lige nokisimi juma.

CHINAGULA RALAJILAPA

Chinagula ralappala we ki'ya weka bami kachi re'egi umugire ralamuli, selo lige warojia, juma we wilimina mapurega rejoi ralappa lige abiyenach niima teelibi, echi ju mapurega gatewa aboi. Tewe kuuchi jireta pe teelibi 4 lige 8 km., umugi e'weli ka ola 35 km.

Echi ralappala mapurega femali ola omawaliachi mapurega ra'ichama sayela yuga.



Mapu a'li we nateame ju echi re'eala re'e jareana pobloyuga lige mapawi wekoralamulimapu gu'wiroma gompaneruala.

Echi mapu seke ju. Napacha, sipucha, wenomi, jaboni, peineta, relo, listoni, gawisoli, reme chini si'wanati iyogarigame, abiyenacho sakeliwa buku mapuju, wakasi, chiba, bo'wa lige chejare namute.

Echi sakeliwame nare e'welela mapu ju chokeame lige aboi ju mapu ama bileala yuga sakema, mapu a'li sakesa ralappame chota che jareala ralamuli sakea okunika mapu sayela ju.

Re'ekliame chota mapu a'li chokeame gatewa kipo nolirma juma, lige che jare, lige jumama che jare ralamuli mapurega a'la e'nema ralappame, niyura mapu bacha sunni noliruwa ralappa lige cha mapu sakelru mapurega nachutama o'maka mapu meli.

Alue re'egi rega ju ralappame niima 4, 10 re'eame kere wabe weka isinemi, abili chapi bile rachuela mapu iki ju ralappame, iniwama okua chinagula abili ralajipame mapu a'li bile botasa bileala pasima, abili mapu juma chapi rachuelate chinagula mapurega pama okua nolirsa lige checho chigo rega chopi mapu pama suwabaga juma mulibemi mapu enaro chinagula pasi mapu bacha seba mapu ati chinagula echirega ola na re'egi.

Chinagula rewaramame niima bile rojate, chini alambre lige nasipa chinagulachi newaramame nomma uva iguala, chiwitw lige alambre lige oto gemaga bile chini moba mapurega polima chinagula na we watakame ju a'la sebili.

Rachuela mapu chapi chinagula ju igu abryena niima chiwite, roja, batosi lige ule. Rachuela niima wachigame bile tettli, lige chuparaluwa na'ichi rekaliwa mapurega ratabama mapu ma a'la niisa machi pasiwa rachinaluwa mapu chupararigame ju mapurega chikoname niima lige ma a'la niima.

NAJARAPUAME

Na re'eliame we chatiri ju, kuuchi kuruwi we re'e isinemi chiwi omorualachi we charega re'e. Okua neraga najarapuluwa, wichiwa osa baisia kere mapu bacha gayena echi ju mapu niyura.

Je rega re'eliwa na re'eala: chapiwa umilachi pulakachi kere sekate jite ayawaka pama wichi, ayawa sekate chopi, ke nawma mapu ronobipma pe pwerili chopi yuga re'eliwa. Ke omerasa ayawa lige pa wichi. Acho omerama chakena paya.

Mapu a'li ke oto pulaka pe seka gulusi newa lige panili sayela, okuanika ke naki mapu omerama bileala a rega niyuro mapu we jiwero.



Na re'eliwa nolirwachi omawala pariseo najarapa juriusi yuga, e'weli rawe omowaliachi nol'riwachi, mapu ju naolai, yanchi lige sawalachi. Suwabaga juriusi napawika e'yena gompanero ju lige pariseo napawika. Sine rawe napawisa najarapa aboi, manejarapasa suwabaga, checho chota e'yena. Na ko e'yena suwabaga galichi sugi taya go'waame kere; sawalachi rawe ma me'asa juriusi, nekoa gasalate mapu maye aboi juriusi sapala ju.

Kecho chiwana areliwa pee 100, 50 tettli kere mayewa mapu rega me'aya, suwabaga pasi iwa yuga chewasa ka ma me'alru, ke me'asa ko mu ku masili, pee libeko chiwana juriusi lige pariseo ko najata, mapu a'li jumisi juriusi, najata jite e'yema juriusi sapala mapu rega ikotama aboi pariseo nachutama kere jite sukristo owinama. Jite newaliwa na naprapaliame omawali, jareana pe si'wina rawe najarapa mapu a'li naki aboi.

NAKIBULI RE'ELIAME

Na re'eliame mapu yeri paliyo ju, pee si'wina re'e umugi lige rejoi, ke suwabaga poblo mapu o'na we re'eliwa ju waralupe lige kalbo re'e selo.

Re'lebegana iwerchi ulibekana peregame acho ma re'e, mapu rega jare chimi nochame nochali selo yuga lige beneli, pee beneri na re'eliame kuruwi mapu benea muchuwi.

Pee ke chopi ayeri mapu uneliwa re'eliachi gatewaliwa chopi rega kuli chotaliachi re'ea, plte gatewama na re'eliame okua chokeame, ma gatewa na re'eliame rge re'eame, na re'eliame re'e nao neraga isinemi suwabaga mapu sebara, sibini chopi ib' niima re'eame bilena sayelai aniwa mapei ke niru cha kipo re'ema.

Chokeame ju mapu gatewa sakela, chibi yeri namute sakeliwa: wenomi, napacha, sitibacha, chiba, wakasi, gawisoli, chini manta, bo'wa, gowi, sunu, muni lige jarecho. Chokeame ju mapu napabu mapu sakema. Ke cho chota re'ea suwaba napawi nasipa epo, lige suwabaga re'eame are gusila mapu ibi ju re'eame, okua gusiwa re'e bile re'eame. Na re'eliame wechatu ju isinemi chewaliwa bile re'eame, mapu a'li chiki machina mapu cha olalru lige bilecho echi sayela.

Kechochota re'eya toliwa nakibuli re'le bewerili mapu anawama anagu bile tettli, bilepi nakibuli uneliwa jite okuanika sayela re'ema.

Mapu a'li toliwa ke bile e'enema chokeame jite ke machimee kumi ati, na ko ju jite ke we riwimea, mapu riwa ju mapu chota re'ea, jareala re'eama ma jarega jawi e'nea kumi pama nakibuli tugana repari kere: mapu a'li paliwa suwabaganajato, chapinali gusi yuga, ma chapisaa pa mapu o'na binoi re'e isinemi bilecho gompanero i'ya, echirega suwabaga re'eliachi.



Mapu re'eliwa na re'egi ju epo (rena) alue epo niima mapu ini'wama okua mili tettli kere wabe meka mapu re'egiwa niru ba'wi, rete, roja lige iri, nasipa chotaluwa re'egi mapu a'li okua mili tettli niisako chota nasipa, re'egiwa mapu rega juti boli.

Mapu suuniluwa rewali'wa (yokate) nama bilena iri, bili rete kere bile oko niyuro mapu bacha seba yokatechi, suwaba sinama (yokate).

Mapu rega re'eli'wa ju rega gusi mapu winaluwa nakibuli re'lana ini'we chikonala mapu chupimela nakibuli, chapili'wa lige oluwa bile kere weka nolirsa pasi'wa, bile gusi ola mapu chapi nakibuli mapu rega machi pama mapu naki.

Alue chawali'wa wagama mapu reaa meka sebama mapu rega sisima. Alue nakibuli okua gusi bulerigame nasipa neraga bile chine bewangame mapu rega anachama pasiwachi. Gusi ke napawika uchwi bile makoi tetatli mulibe mapute pasiwa nakibuki ju gusi e'wele mapu reaa anachama anawi bile tettli makoi bile tetali. Jare pasa nakibuli chakena, lige che jare che bilena, ke arema mapu sayela niyurama. Jare re'eala suni sapuka lige jare rejora bile rawe su nii mapu a'li ruko niili, ni'yuro mapu mulibe ola yokate.

Isinemi re'ema weka re'egi sine rawe, na re'egi re'eaiwa mapu yerpili rawe bami.

Mapu rega newaliwa re'egiwala ju gusi roja seyokame ju kere che bile gusi wabe bewarigame, lige nakibuli ju napiyerpili gusi pe seyokame niisa, mapu newalwa repiya, macheta lige buluwaamela.

Na re'ea, i ke me re'e kuruwi bamigame 6, 11 ju makoi okua bami minana chota re'ea che jare yuga, alue gusi re'enali a'li ko re'e, jare kuruwi we machi re'eame ju echi kuruwi.

CHUMBAALA O RIJIBARA

Na re'egi ola okuanika baikianika ola mapu ju ralamuli, wardilo, selo lige abiyenacho yoli (chabochis) mapu pere iwerchi aboi rewala ucha "nao" ke chogoyeri namatete re'e yolika une e'wele wenomi lige e'wele chiberame jiero lige re'e wichi; ralamulika une rete newarame lige re'e e'werlichiki ke bewarigachi, mapu newaate jochi ripichi, jochi niima mekabe 25 lige 30 tettli, jochi niima mapu uchu ju niba.

Tanrala niba niima okua kere nao okuanika niisa, lige malige kere usani baikianika niisa, pasiwa bile bacha lige juba che bile lige alarega mapu si suuni pasiwala, taraluwa mapu mulibe wichi jochi, abili chiberame tara bile lige pachana jochi wichisaaka taraluwa nao, a'li ke me a'la wisaaka pe nasipagana, taraluwa nao, mapu a'li pasiwa ichiruulame rekarwa bile bawerta mapu rekesaka bawerta ke taraluwa pasiwala, ke taraluwa bacha wichisaa taraluwa mapu sayelala iniwala ju.



Mapu a'li re'e okuanika re'eame okuanika simiba bilena jochi, mapu a'li re'e okuanika kere baiwa jare bilena jai lige chejare che bilena, ke gompaneraga jama bilena jochi nabi sayela yuga echirega sisima.

Sekeliwame muchuwaluwa chakena mapu re'ewiga, niima wenomi. gawisoli, gasibala, napacha, corte, sunu, muni, bulito, gawe, otoli gowi, wakasi lige chejare, isinemi ke sakeliwa (itawa) pe re'egi mapu rega ganilima.

ROMAYA

Na ju bile re'egi mapu re'e ralamuli selo, lige warojio lige we natame. isinemi re'e bile tarali rawe lige ruko lisiba pe jare ora. E'were sakeliwa anagu mapu re'e, sakeliwa suwaba wenomi, sunu, muni, gasibala, boisi, gawe, otoli bo'wa, gowi, lige che jare na re'egi ke suwabaga poblochi re'egi, pe kuaabi ju mapu machi na re'egi lige re'egiwa echirega, re'egi re'e okua re'eame, weeka mochiga, aboi mapu weemi muchuwi lige nolirka nawalru osa makoi baikia jochi anagu. Na newaliwa rapichi mapu tetamabile tettli okua lige rableta ewararigame wichi, uneliwa nao gusi 15x3x2 bile makoi tetali bawelarigame mapu iniwe nateame.

Abili re'eame chapi gusi. Naonaka gusi chebali retechi mapu weeka ati, mapu gu'wiroma chewaya lige buyasima bachaami lige rejuma mapu sayela ati.

Uneliwa baiwa lige nao jumame, jochi mapu we meya siro mapurega re'e gusite echi namute o rete maputi re'egi si'winati niima, echi niima mapu machimela chuyeri niyura chabenala lige mapurega nawmea che nokema o ke nokema. Re'eeme bilepi namuteka re'esa rasiriga niyuro bile maame machi pasa bachabe, o sisimi chigoyena mekabe.

Sine tarasuwa sipuli wina gusi ke wilisiga.

Chogorega re'e, bacha bile lige juba che bile. Aboi machi mapu abli gusi nate mapurega bawelarigame ju abili re'ekliachi ka suwabaga rujusa ka akana taraluwa makoi baiwa gusi rujusa ka rena tetaluwa baikia sipuli. Uge bilepi bawelarigame wichisaa taraluwa mapu iki iniwa. Gusi chapaliga ripisa ko taraliwa mapu rega rena wichisaa.

Mapiyerpili sipuli, bile maame o namute sebasa jochi mapu sayela ju (echi mapu une jochi), a'liko muku checho chotaluwa re'egi machina mapu sebili taraala ola namute lige niyuro.

JUBALA

Na re'eliala pe ke me machiwa re'e samachi peregame, re' kuruwi cherame, ke ola bile gatewaliame chu rega re'eliwa. Re'eliwa bile sayela isinemi weka. Abili re'eame une bile gusi. Gusi tetama mapu anawi sekachi pensa bewerili.



Gusi gowala tetama we'le malige bile makoi tetali. Mapu o'na chapi re'eame ke me wa'lu ju; mapu anawi gusi ju bile tettli.

Gusi nGma seyokame nakiwa mapu nGma bile kuli yawiame roja mapu meterlu wichili kere bilecho gusi meteliwa mapu rewaliwa "MUKI NAKIWAAME KERE".

Bile re'eame pa nakiwaame.

Mapu pa olama okua gusi bile mapu tarama lige bileala niima nakiwaame, nako paliwa we mekabe; peeminana pasima abili neraga gusite, mapu amuli seba nakiwaliame atiachi echi ju mapu me bile taraliame, moba wichisaa nakiwaliachi me nao taraliame.

Paliwa mapu rega bile rijibala, Gte rewe nao, Gte bela mapu moba wichi nakiwaala yuga nate nao, mapu wichi amuli bile tarala; tarala seba mapu jonsa naki aboi, isinemi seba naosa makoi, maligsa makoi lige che jare.

Mapu bacha seba tarala mapu gatewali ju mapu niyuro.

Na re'eliwame ke sake, re'e fite ke chati nata eyenama, suunisa bile nochali isinemi mapu a'li napawika nocha.

NAPAWIKA RAICHALIAME

Chabee jonsa lige poblochi, mapu aboi iniwe we nateame mapu rega re eli lige awiwaame echirega sinibi rawe perelima.

Niru jare rawe we nateame mapu rega noliruachi, pasko omowala lige abiyenacho Antonio omawalachi juniochi mecha. We nateame omawala ju echi rawe onorugame yuga ti ola, mapu sekala chapiga siro, aboi re'ela iniwala mapu o maka noka re'eya lige go ya, go waame aboi ralamuli iniwala mapu rega: Tonali, kobisi, ge oli, yoliki, lige sugi lige che jare.

Mapu a li jare awi jare wikara jare ra icha lige jare gatewa ra ichali.

No omawali newaliwa mapu a li gayena bile ralajipliame, roweliame lige jarecho, wekaka poblo. We nateame ju mapu rega aboi gatewa nochali lige gatewa ra ichali.

3.5.2.- Imágenes

ILUSTRACIÓN

Los apuntes obtenidos, la fotografía y el video fueron material valioso para documentar y realizar ilustraciones para el arte final. A continuación se presentan los trabajos hechos en el momento de las actividades de los talleres, con el fin de demostrar tanto el talento de Gerardo Cunillé, como la característica documental de los mismos.





90
M. S. B.

5072















VID-2--CARRERA-BOLA







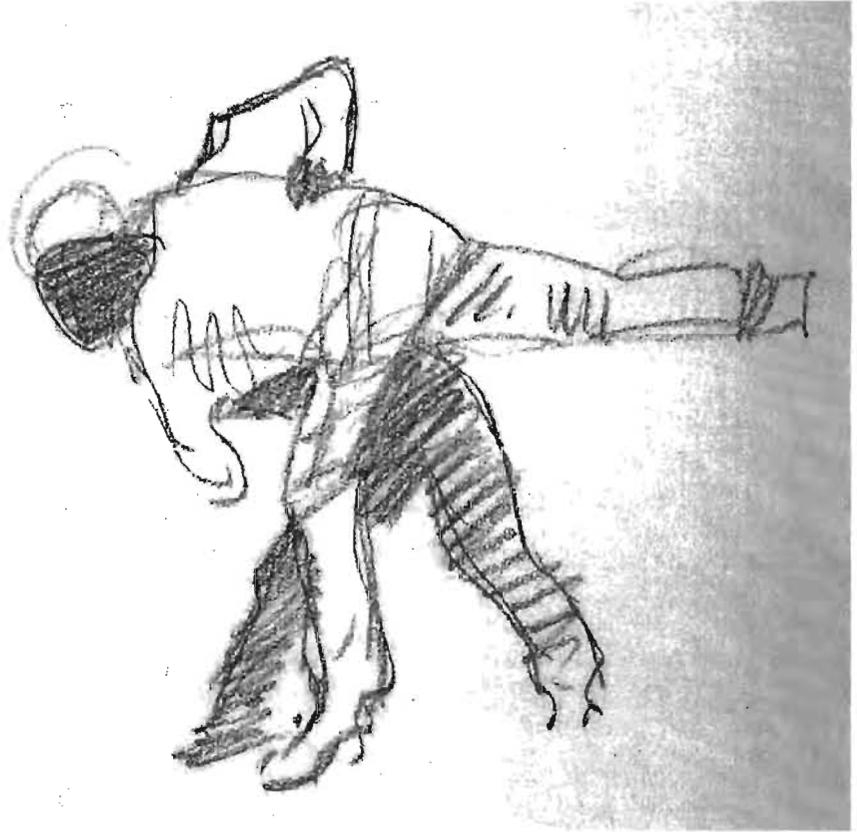
VHD KZT-



ABE J.



















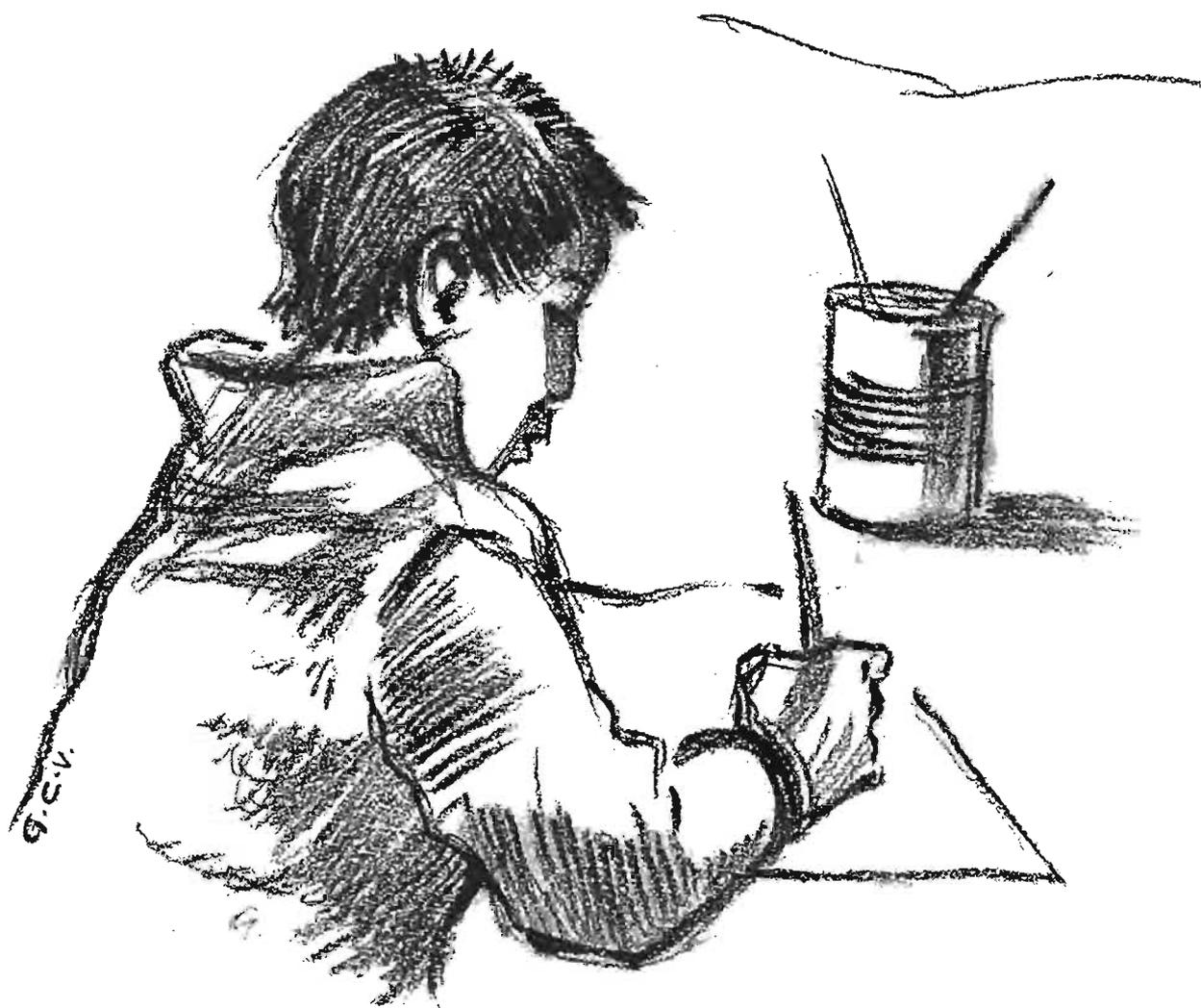






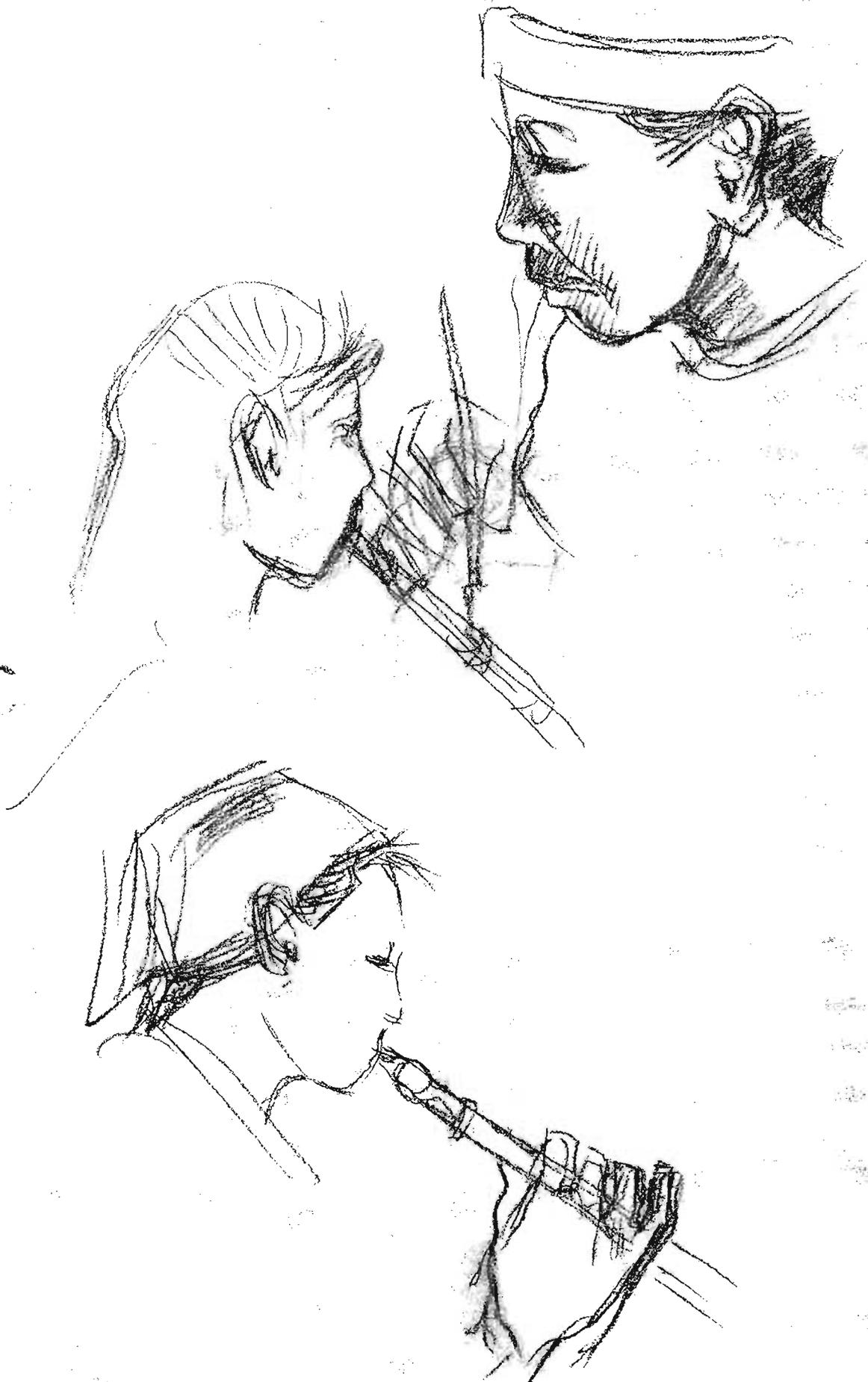
源



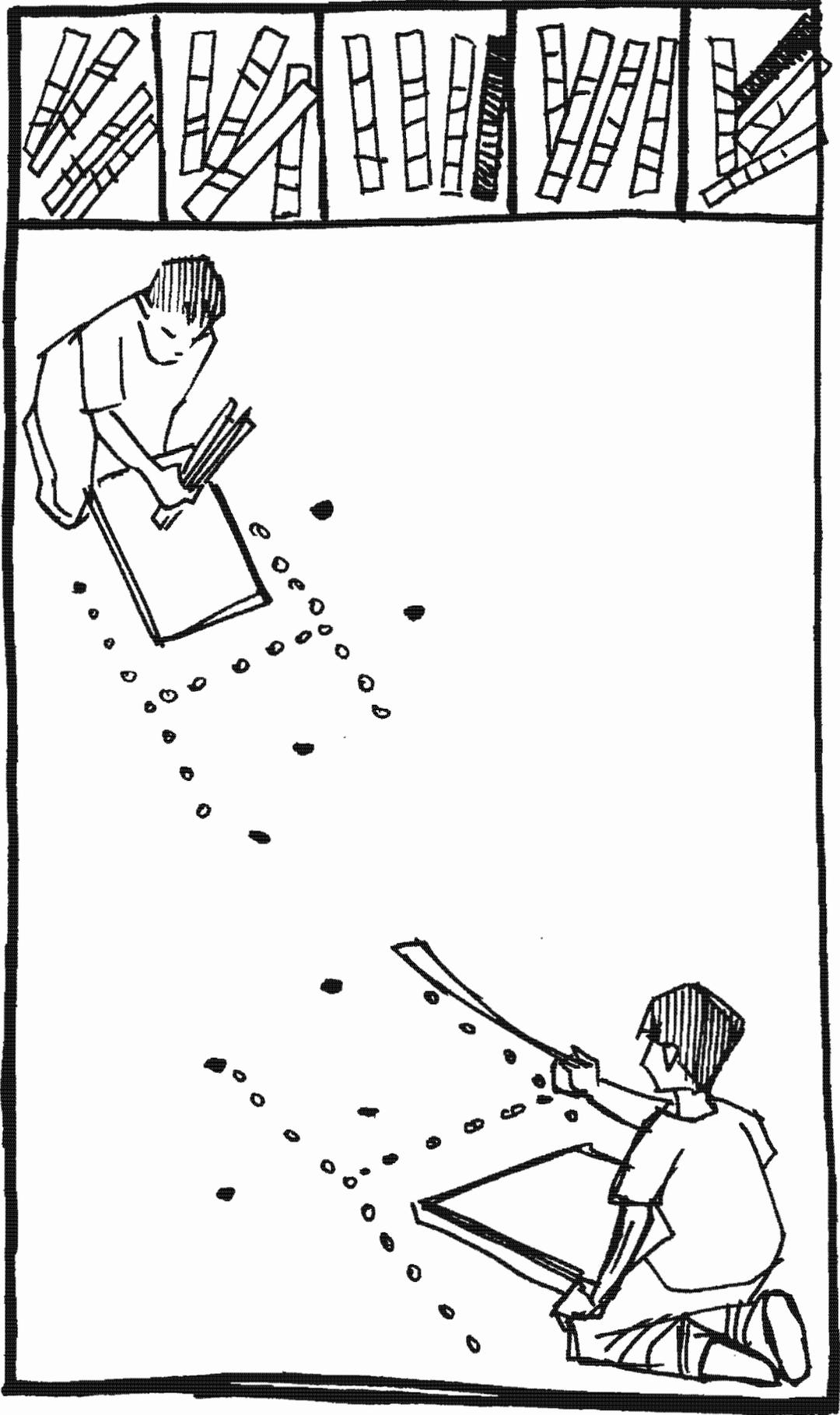






















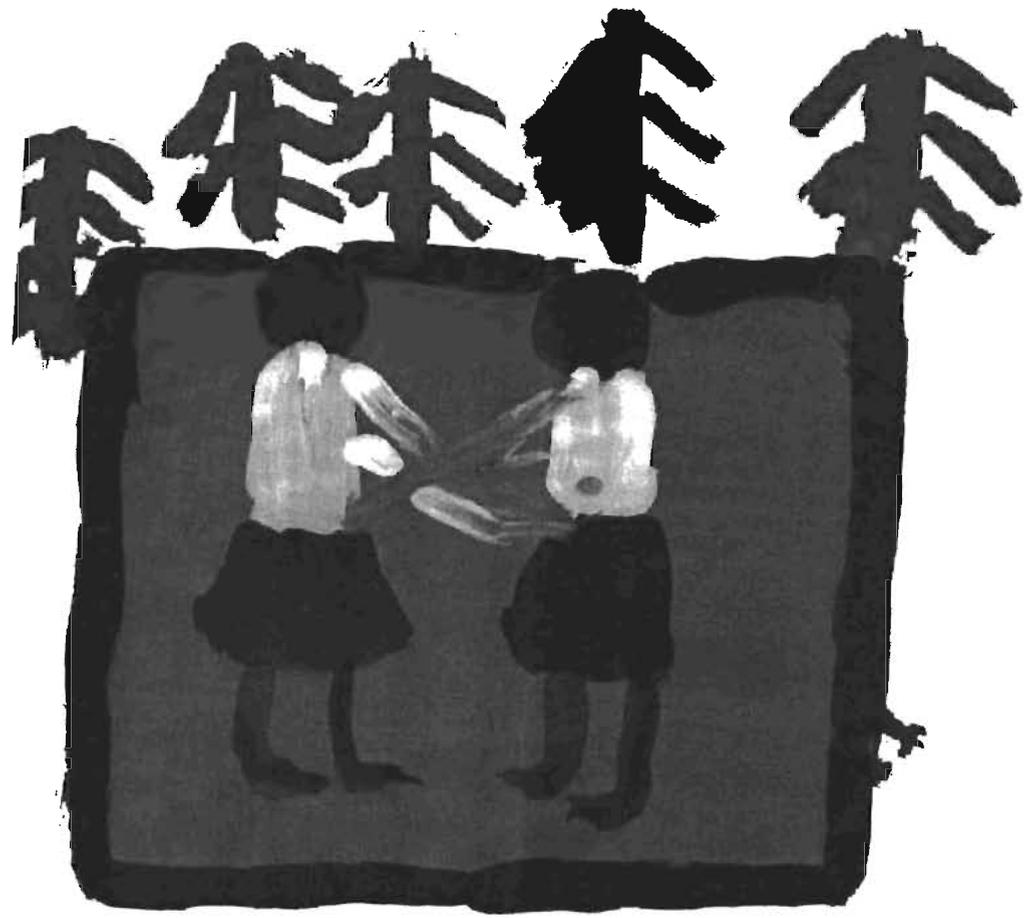
Las imágenes siguientes son una selección de las obtenidas durante los talleres infantiles, son ilustraciones realizadas con pintura acrílica sobre papel kraft, usándose dos formatos: 20 x 40 y 20 x 20 cms.











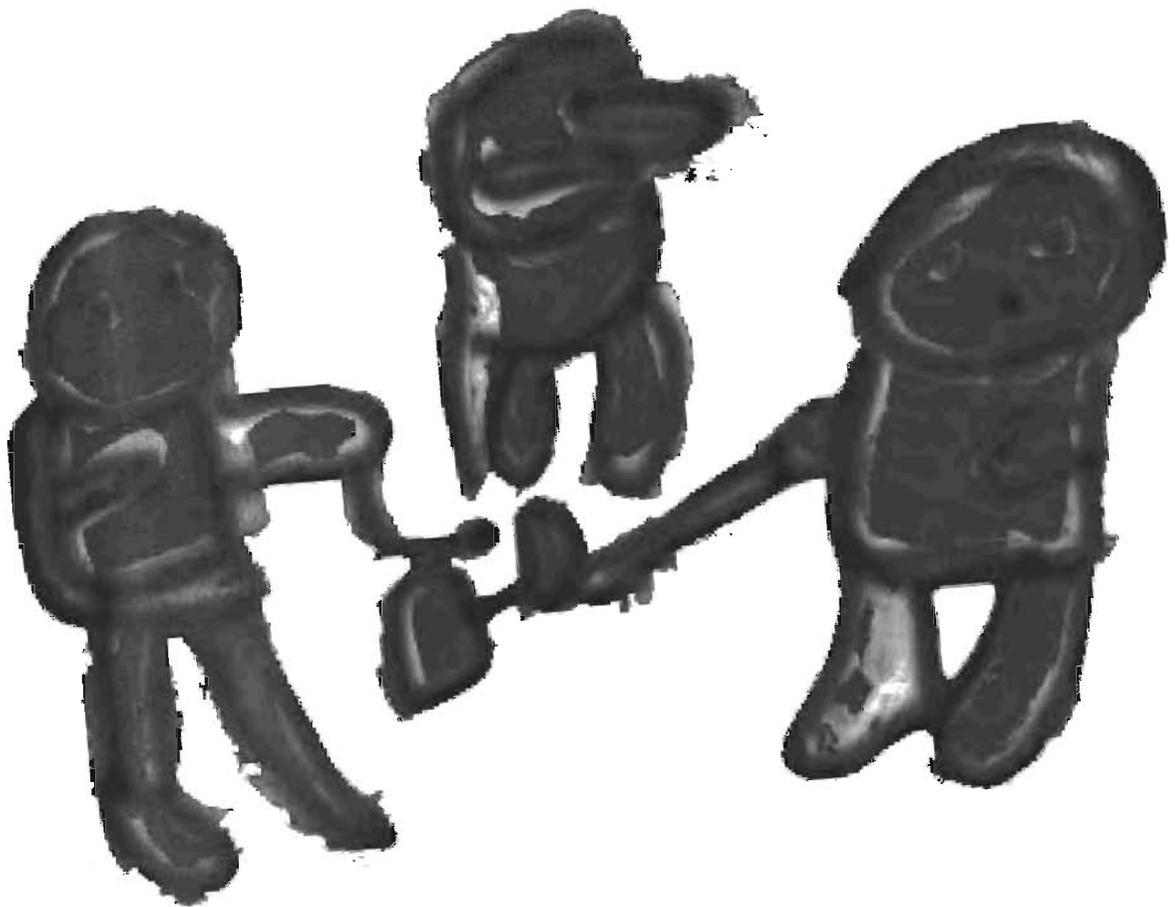




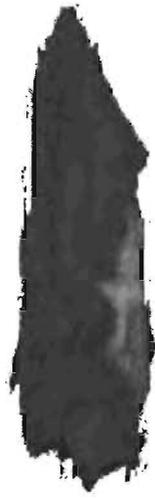


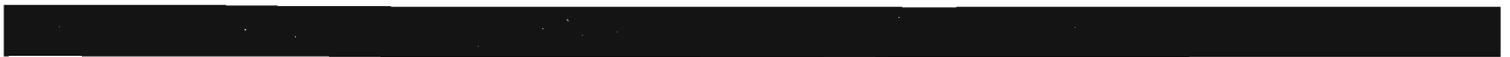
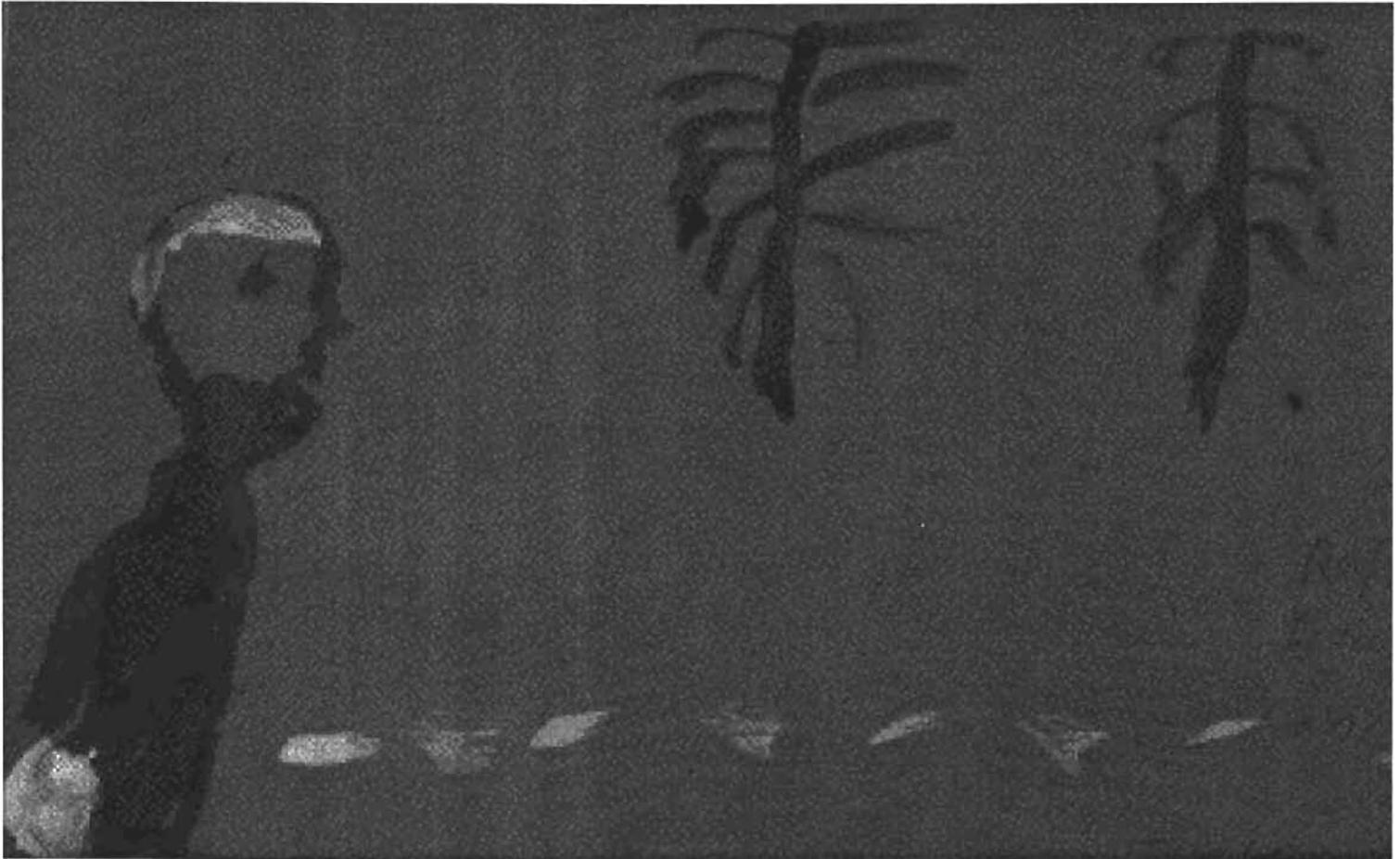


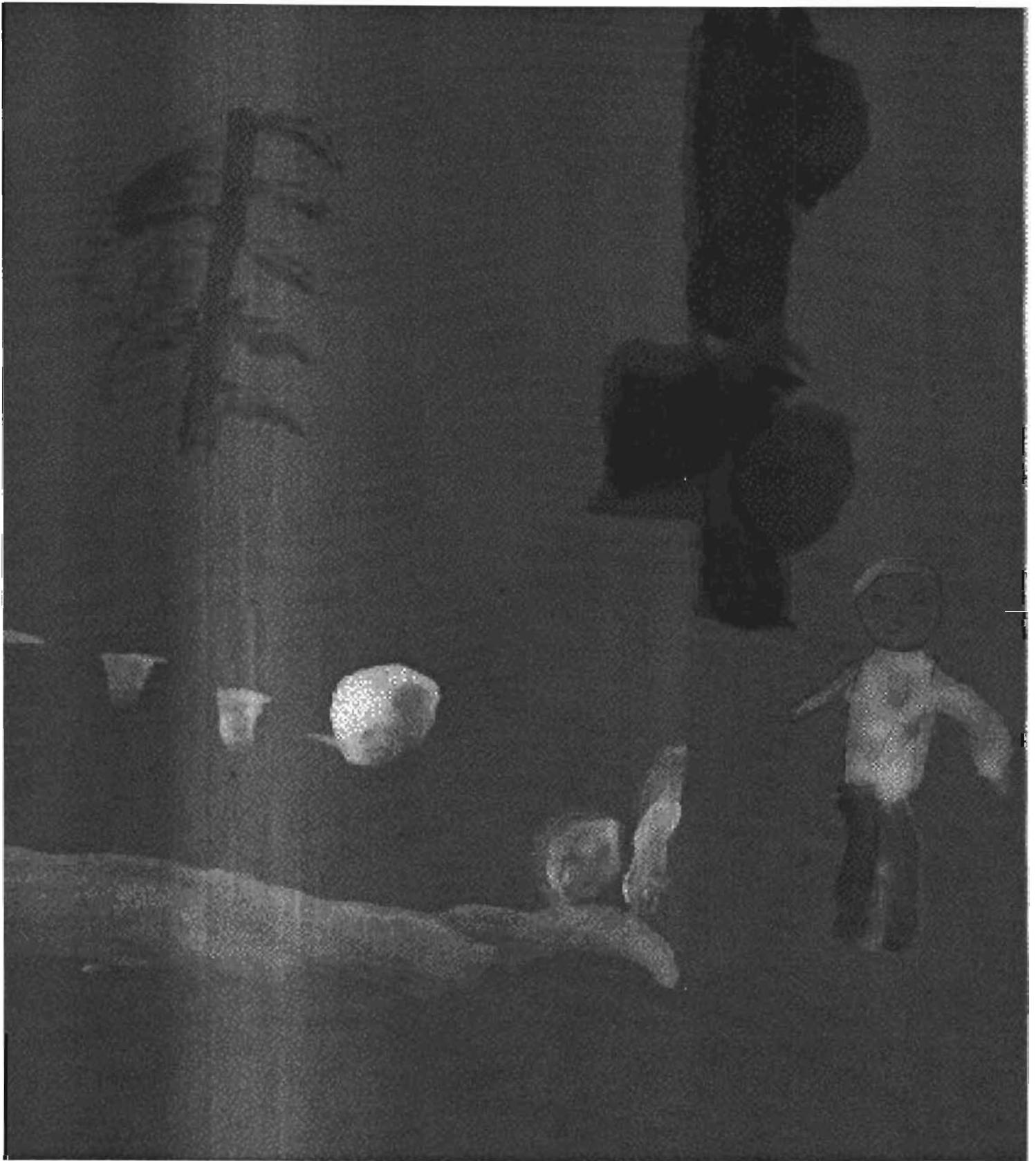
源

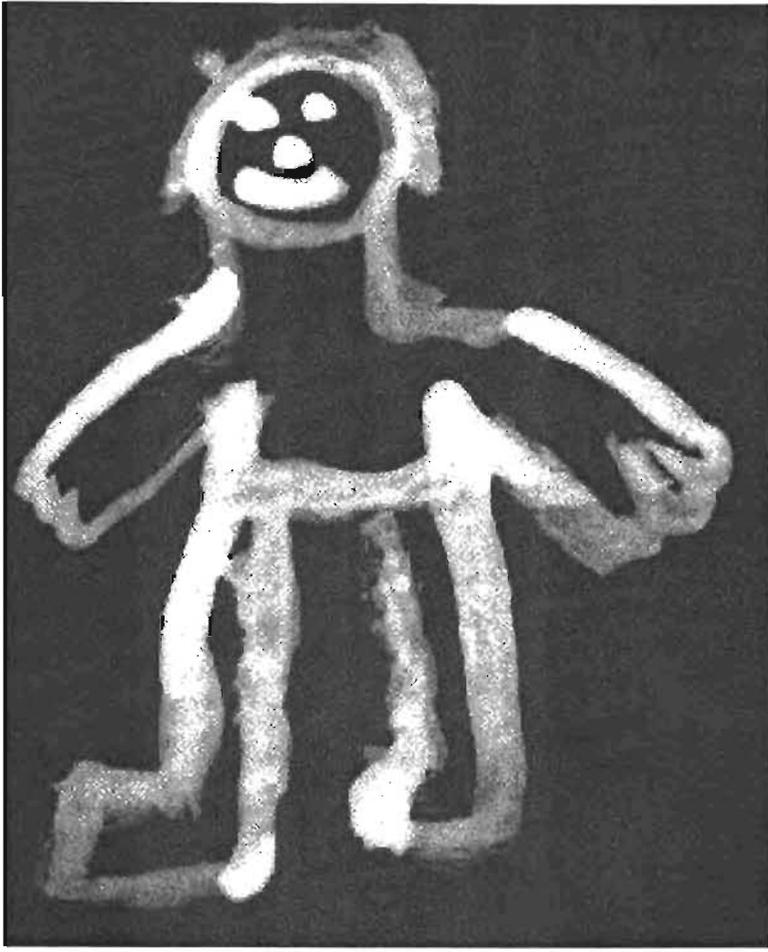




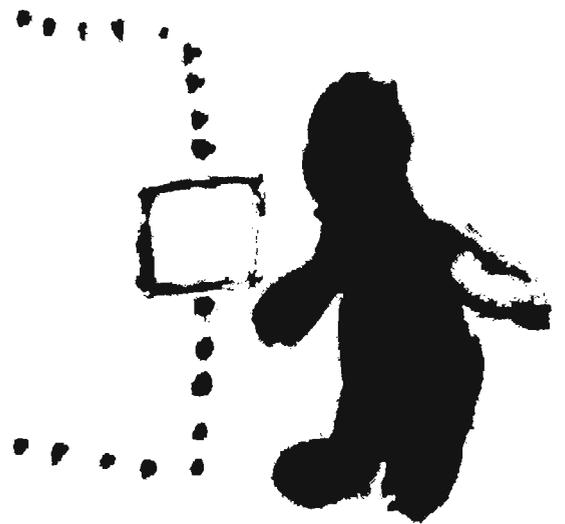
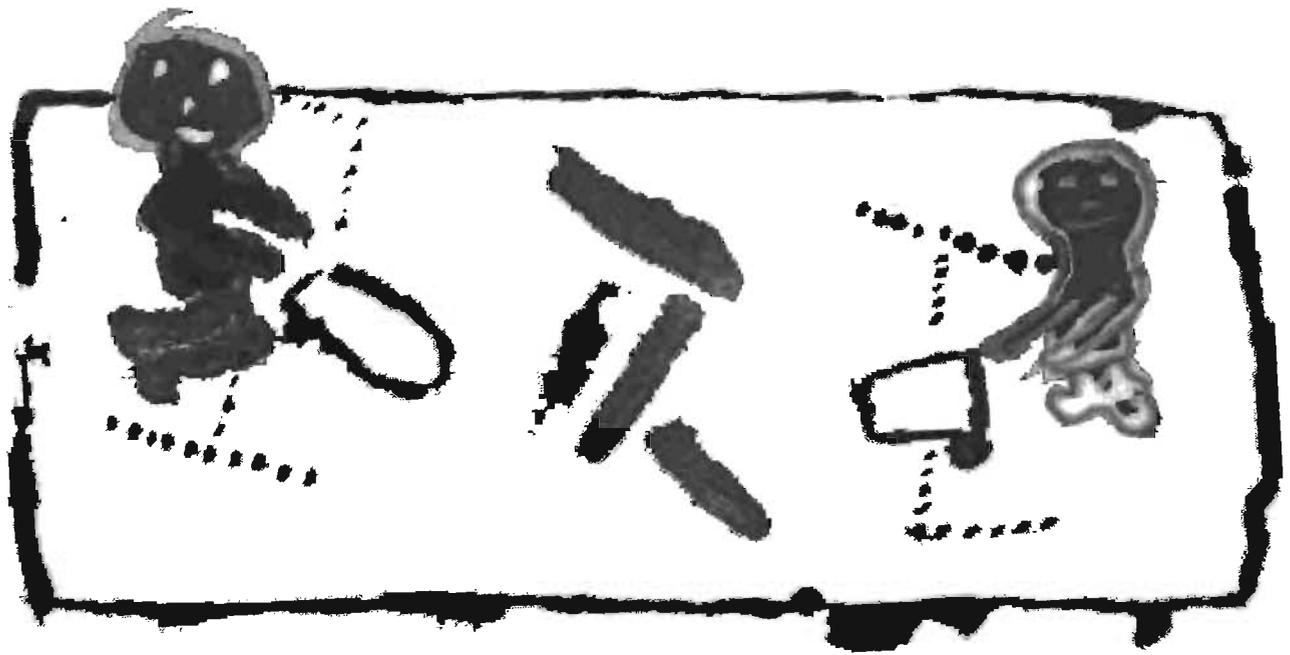






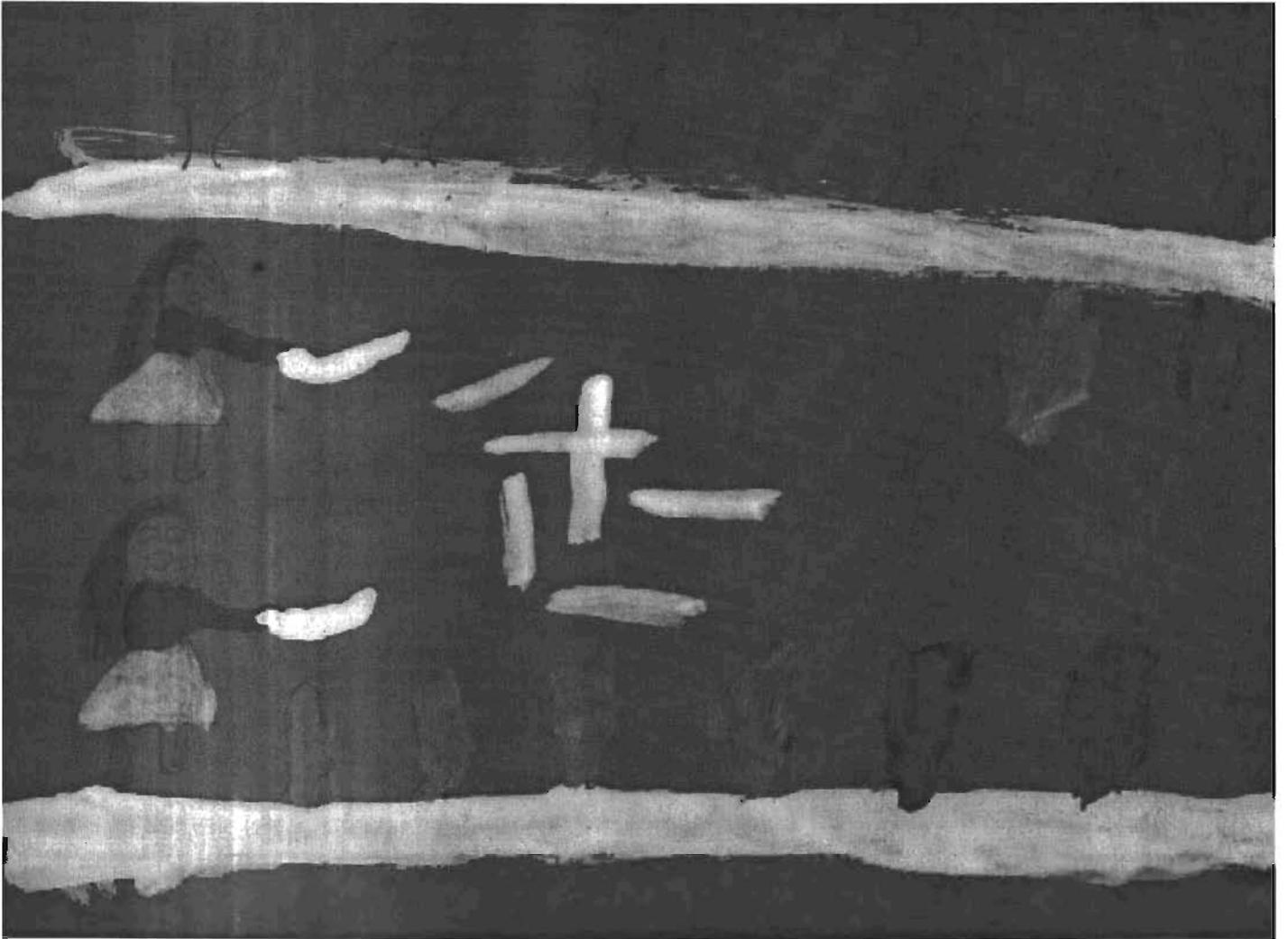














FOTOGRAFÍAS

Selección de algunas fotografías obtenidas

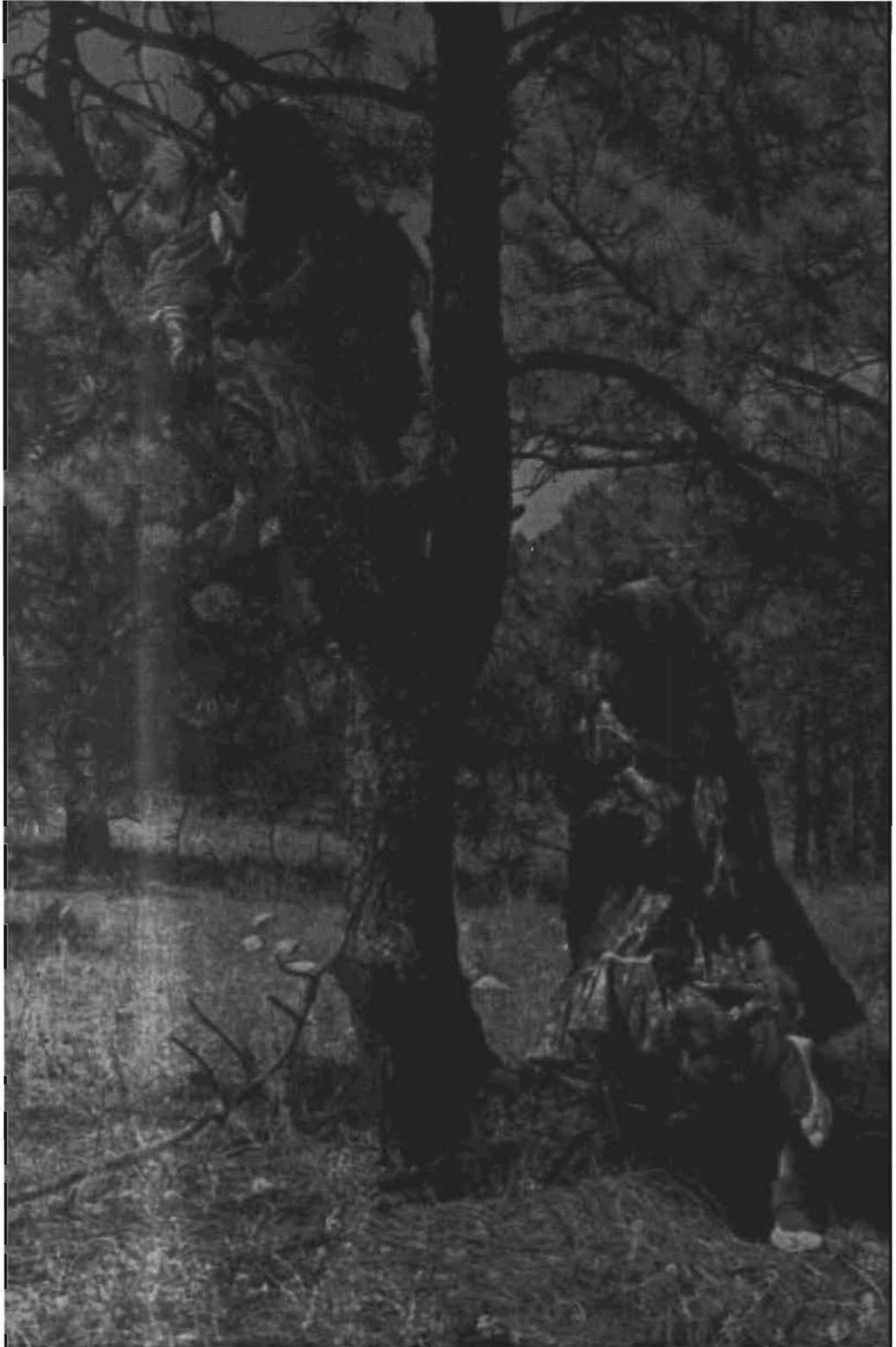










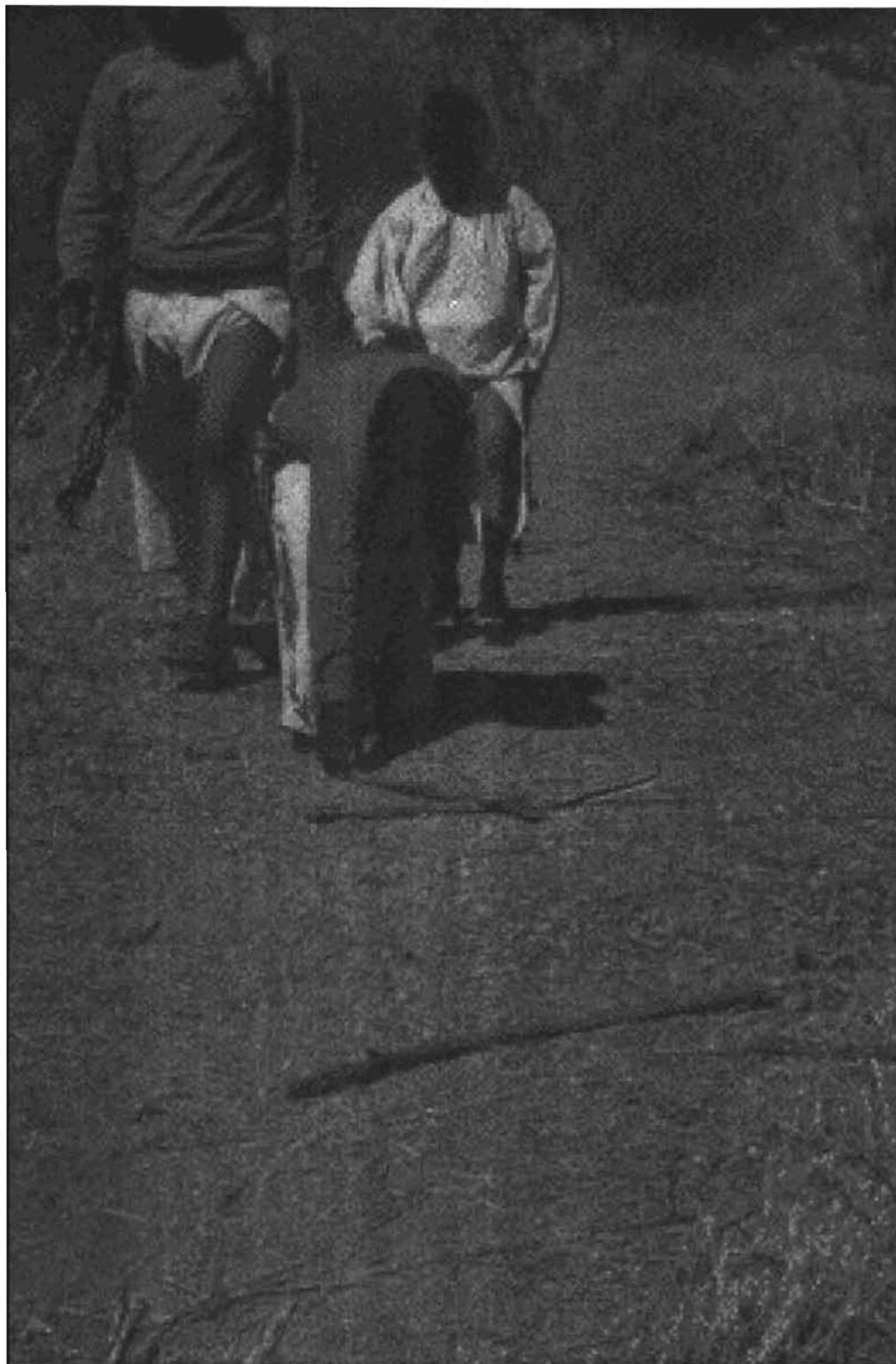














3.6.- Criterios de selección en la documentación obtenida

Los parámetros técnicos que se utilizaron para la selección de material fueron los siguientes:

Calidad plástica

Facilidad en su reproducción, (escaneo, captura, contraste, etc.)

Calidad técnica

Calidad temática.

Además de los parámetros generales de la actividad de campo.

3.7.- Conclusión

Antes de aventurarnos en una práctica antropológica, decidimos realizar los talleres que nos indicaran el camino correcto a seguir. A partir de ahí, pudimos recopilar la información de manera completa y ordenada.

Aprendimos durante los talleres cuál era la forma adecuada para obtener información, cómo desarrollar actividades creativas que nos sirviesen al equipo y que pudieran ser aplicadas en comunidades indígenas, cuáles son los criterios para reunir información y cómo organizar al equipo. Los talleres nos permitieron comprender el significado de la palabra “juego” y la importancia de su aplicación en el campo de trabajo.

Así, cuando llegamos a la comunidad ya teníamos una idea clara de qué resultados esperábamos y qué íbamos a hacer con ellos. La preparación que recibimos fue útil durante el trabajo de campo, pues facilitó nuestra tarea con los escolares y permitió que nuestra misión fuera exitosa.

La información que recopilamos fue tan exhaustiva que sirvió como modelo para otros trabajos de campo posteriores, como el de Dominique Jonard, quien realizó animaciones con dibujos obtenidos de talleres que utilizaron nuestra metodología (ejemplo: anexo 1).

Finalmente, los materiales obtenidos y los vínculos que resultaron de trabajar con un equipo tan interdisciplinario y grande, fueron sumamente enriquecedores. Además, fue un gran reto haber sido el responsable de un trabajo con tantas expectativas.

Opino que la experiencia fue mucho más rica de lo que pude imaginar, pues involucró áreas del conocimiento que jamás pensé trabajar cuando escogí como vocación el diseño gráfico. Este libro abarca disciplinas tan distintas como la etnología, la antropología, la lingüística, la pedagogía, la educación física, el derecho y la política. Abarca hasta el campismo y la organización de grupos.

Puedo decir que el Diseño Gráfico en esta actividad se ha convertido en un oficio puente hacia el conocimiento interdisciplinario y el desarrollo de actividades creativas.

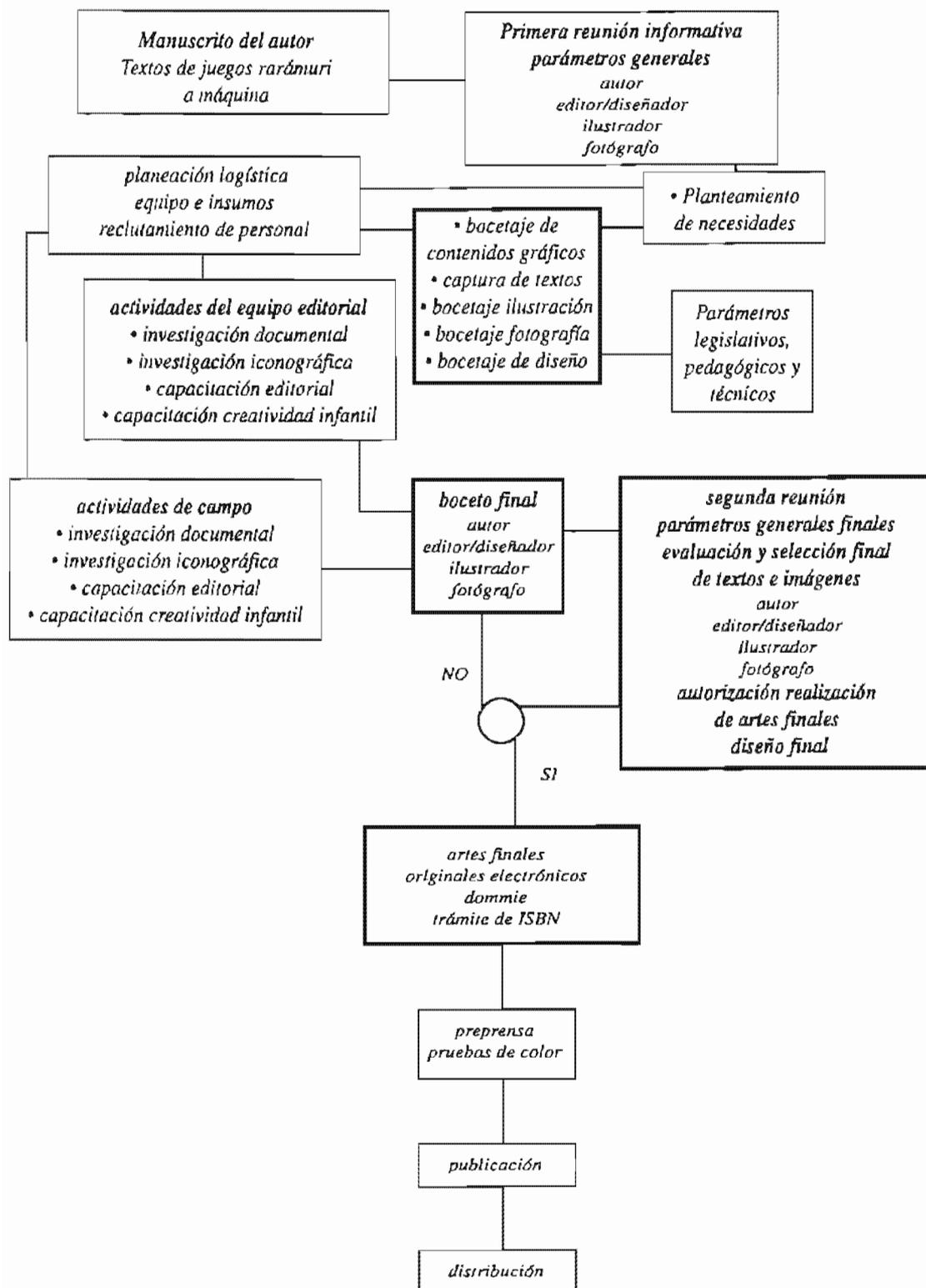


El proceso de producción

4.1.- Diagrama del proceso de producción editorial

Flujograma de actividades (3.1)

Diagrama de actividades generales para la elaboración del libro
flujograma de actividades editoriales para el diseño del libro descripción de los pasos.





4.2.- Instrucciones escritas y específicas para el equipo editorial *funciones específicas y parámetros de diseño.*

ORIENTACIÓN PARA AUTORES, EDITORES E ILUSTRADORES DE LIBROS INFANTILES

A. Método para edición

1a. Reunión

Se aconseja que al comienzo del trabajo de edición de un libro ilustrado, el editor organice una reunión con el autor del texto, el autor de las ilustraciones y el encargado de la producción de fotolitos e impresión.

En la reunión se define el proyecto del libro, análisis y división del texto por página e interpretación gráfica del texto. El editor entrega al ilustrador la hoja de instrucción.

Se definen fechas para el proyecto gráfico con bocetos de páginas e ilustraciones, para las artes finales, para fotolitos y para impresión, también se definen las características técnicas de las ilustraciones y el presupuesto.

2a. Reunión

El ilustrador presentará para análisis del editor y del autor del texto, el proyecto gráfico de cada página (diseño, texto e ilustración), en forma precisa para que se puedan juzgar todos los detalles de la ilustración.

En esta reunión se definirán el tipo de letra y las características de la composición del texto.

Artes finales. Paralelamente al trabajo de artes finales de las ilustraciones, se levantan los textos. Se mandan primera copia de composición para revisión y otra copia para el ilustrador que utilizará para confirmar la previsión de espacio ocupado por la composición de la página.

El ilustrador presentará las artes finales de las ilustraciones (tamaño 1/1, papel flexible, sin colores brillantes, sin relieves, evitando al máximo mezclas de técnicas y materiales).

Los textos y letreros deberán estar montados en overlay o flap (papel transparente) sobre la ilustración. Se producirán los fotolitos de las ilustraciones y se corregirán pruebas de color antes de la impresión.

Es deseable que las pruebas de color sean en el mismo papel y tintas de la impresión final.



B. De la relación con los autores del texto e ilustraciones

En cualquier alternativa de trabajo se firmarán contratos de derechos de editor y autor, y se acordarán los pagos correspondientes (**no se aplica a obra intelectual producida por empleados del gobierno**).

Se sugiere pagar al ilustrador un adelanto del derecho de autor distribuido así:

50% a la presentación del proyecto gráfico y de ilustración y 50% a la presentación de artes finales.

Las ilustraciones originales pertenecen al autor de las ilustraciones, a quien le serán devueltas después de la preparación de fotolitos.

C. Preparación del original. Artes finales

La técnica de ilustración debe ser coherente con el sistema de reproducción adoptado.

Se recomienda definir características con el encargado de los fotolitos (electrónicos o mecánicos).

De preferencia el original debe ser siempre flexible, sin arrugas y sin planos diferentes (ya sea de tinta, de collage, o del propio relieve del papel o tinta).

Para obras de gran volumen debería estudiarse la posibilidad de usar cromo (transparencias positivas de 4x5 pulgadas ó 6x7 cm.) tomadas de las ilustraciones originales y acompañadas de la escala de colores.

En la ilustración es preferible no utilizar técnicas mixtas, tintas, ni papeles brillantes o fosforescentes.

Salvo casos muy particulares, el original debe ser siempre de 1/1 tamaño original. Se observa también que el rendimiento puede ser óptimo si los originales son hechos en tamaño menor y ampliados al tamaño definitivo en el fotolito.

Evítense originales en tamaños más grandes que el tamaño final del libro.

Se debe evitar el diseño con tinta negra y, de ser posible, el negro en overlay o en la otra cara del papel. Una buena solución es usar tinta de color marrón o azul para el contorno.

En los fotolitos es recomendable utilizar una trama coherente con el tipo de papel (120 ó 133 líneas cm²).



La prueba de color deberá ser siempre en un papel igual al que será usado en la impresión y con las mismas tintas.

D. Modelos de trabajo. Métodos para el ilustrador

En cuanto al concepto. El ilustrador deberá, siempre que sea posible, reflejar la cultura, hogar y paisajes.

Preferiblemente utilizar los conceptos y características de la zona, su gente, flora, fauna, paisaje, arquitectura, historia, etc.

Debe procurar abandonar modelos estereotipos y repetitivos.

Verificar después de cada boceto si los elementos diseñados tienen características de personalidad, individualidad y originalidad gráfica.

Se recomienda que la ilustración represente personas en actitudes activas y de confraternización y comunicación, personas viejas trabajando o practicando ejercicios; mujeres en pie de igualdad al hombre (realizando los mismos oficios y quehaceres); niños ayudando, siendo útiles, jugando.

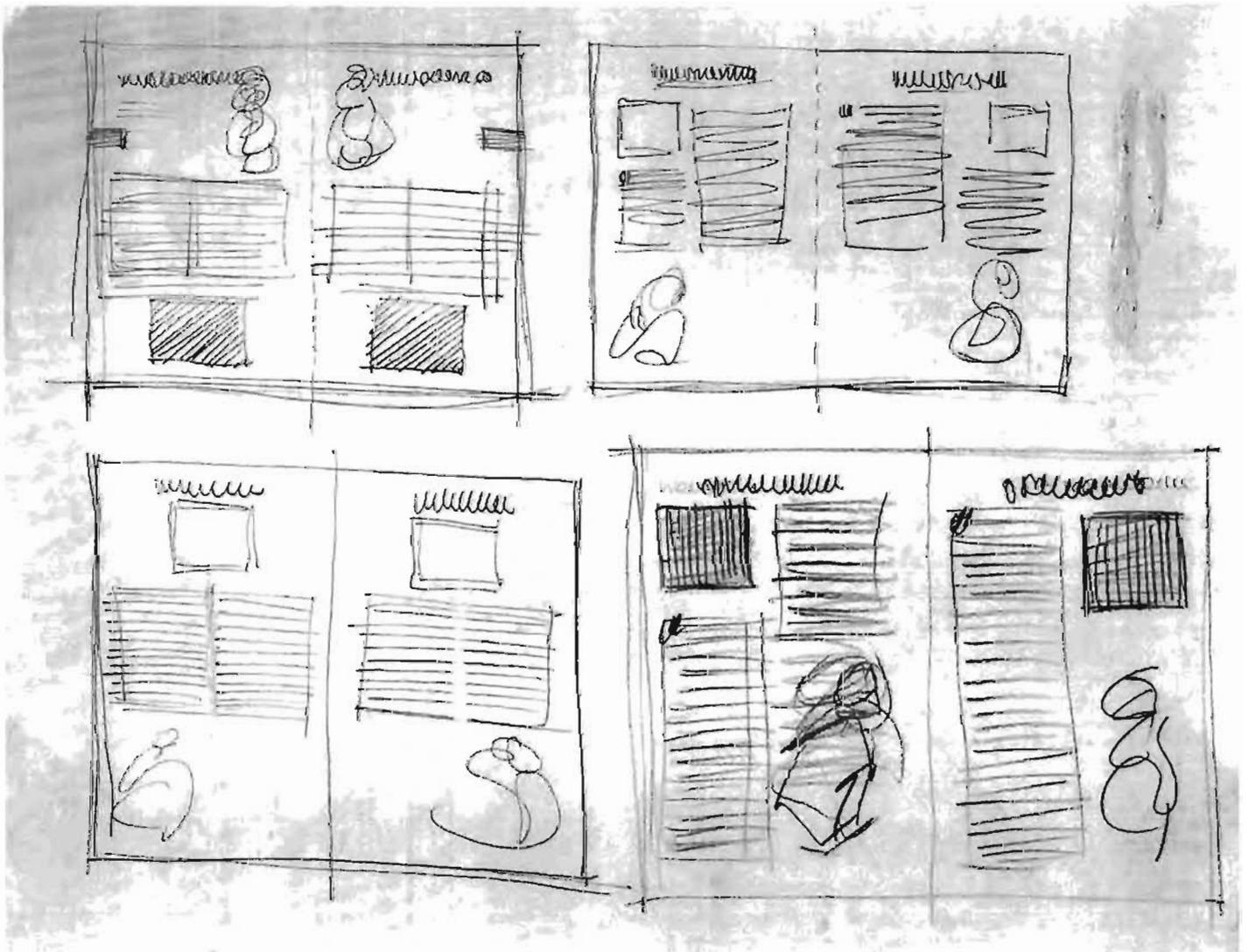
Igualmente, mostrar la mayor cantidad posible de tipos humanos y razas: negros, mestizos, blancos, amarillos, altos, bajos, gordos y flacos, vestuario diferente, diversas actitudes y características (programa educativo SEP, UNESCO).

Lo mismo se aplica a los objetos, árboles, flores, animales, casas, paisajes, etc.

El editor, el autor del texto y el ilustrador deberán verificar si la ilustración es complemento del texto, si se logró contar con las imágenes otra historia.

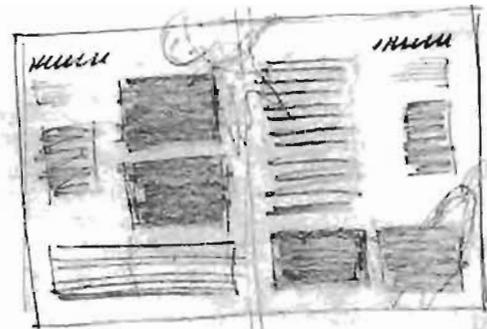
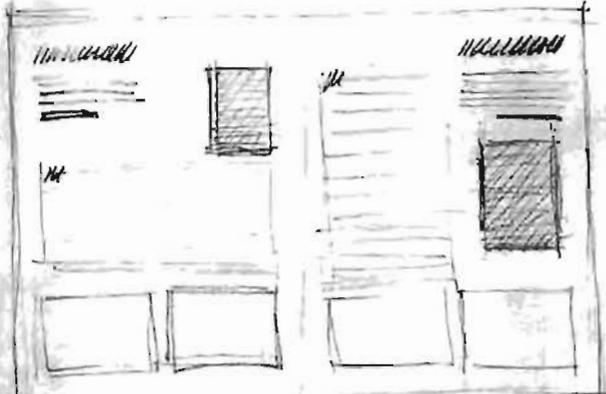
Si se logró no ser simplemente decorativo y si las ilustraciones comunican, transmiten o cuentan alguna historia.

4.3.- Diseño básico y diagramación de la publicación
boceto alineado a los parámetros, escaneo de bocetos a lápiz
opciones de diagramación



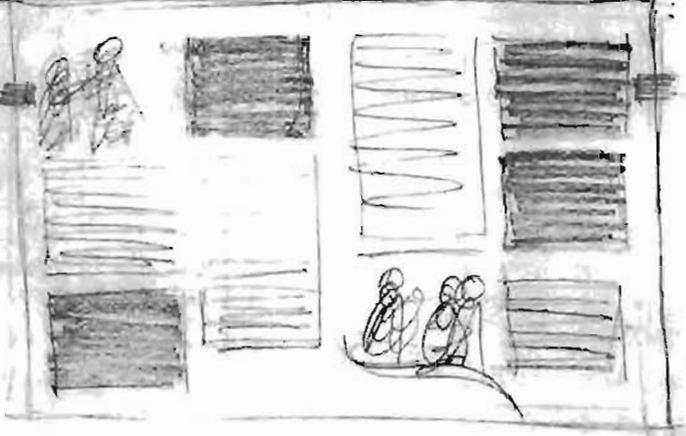


TALLERES

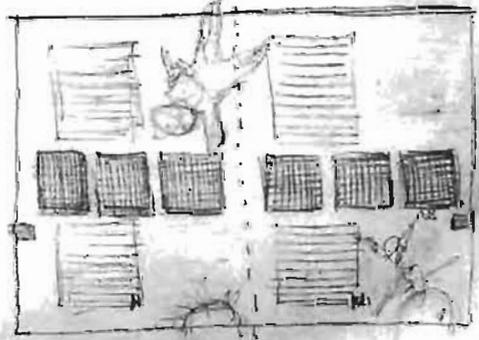
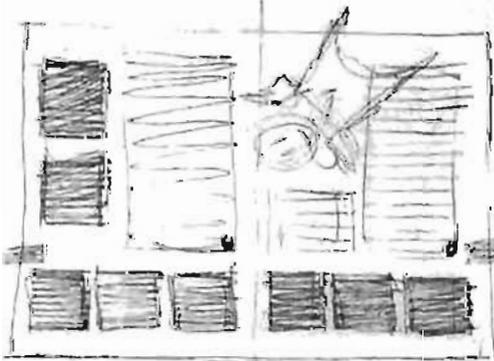
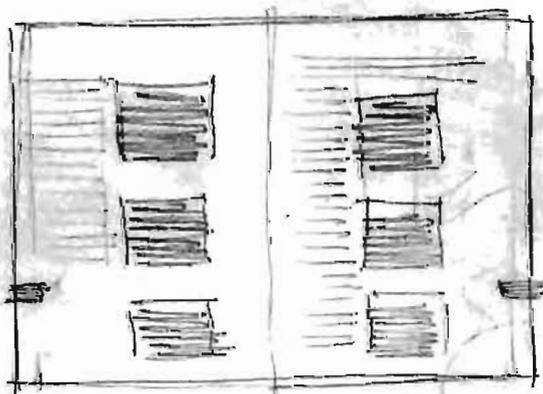
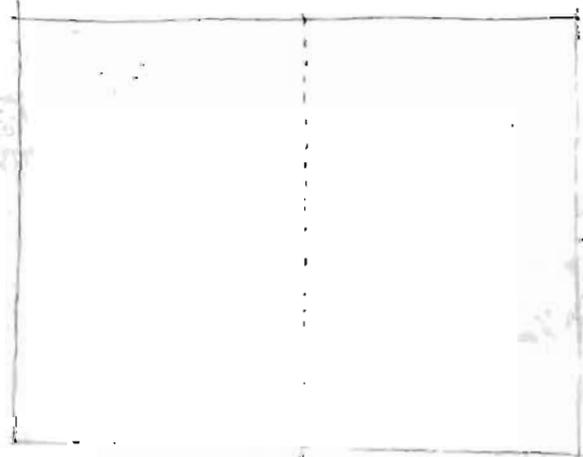


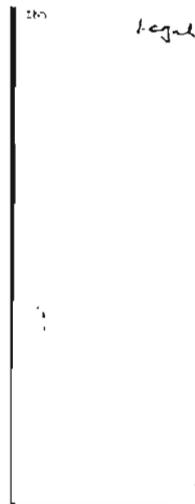
36

37



CONTENIDO





Dirección General de Educación Indígena
 Dirección Técnica
 Subdirección de Coordinación Institucional

México

Coordinación del proyecto
 Ivette González Pineda

Coordinación técnica
 José Armando Hernández Barragán

Fotografía
 Víctor Manuel Sánchez

Ilustración
 Gerardo Camillo Velázquez

Coordinación de textos
 Jacqueline Jiménez Cervantes

Diseño editorial
 José Armando Hernández Barragán
 Gerardo Camillo Velázquez

Ateneo de producción
 Juan Gaspar Gutiérrez

Mecanografía
 Concepción Campes

Dirección General de Educación y Cultura
 Dirección de Educación Elemental
 Jefatura del Departamento de Educación Indígena

Coordinador Estatal de Educación Básica Indígena
 L.E.F. Jesús Pérez Dorja

Fotografía
 Rafael Evangelista Márquez
 Liliana Gómez Jaeger
 José Pérez

Revisión
 L.E.F. Jesús Pérez Dorja

Fuentes
 Prof. Eduardo Pérez Ruiz
 Prof. Aureliano León Pacheco
 Prof. Pamela Prieto Cuevas
 Prof. Ma. de Jesús Gilman
 Prof. Patricia Iniki Ruiz

Traducción
 Prof. Miguel Osorio Priet
 Prof. Aureliano Ramón Chiquero

Coordinación y realización de talleres
 L.E.F. Jesús Pérez Dorja
 Oscar Prieto
 Martha Estela Ramírez de Chávez

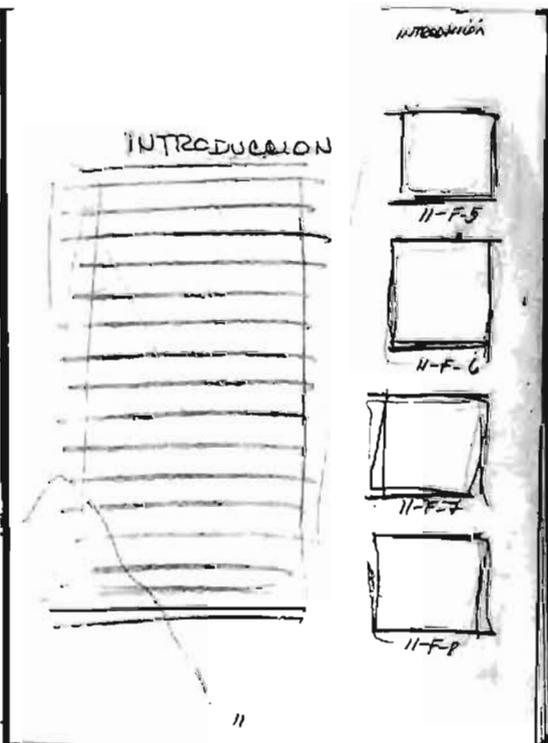
Ateneo de producción
 Isidro García Pizar

Mecanografía
 Glori Anselmi Aguirre García

Secretaría de Educación Pública
 ISBN: 968-00-0000-0
 IMPRESO EN MÉXICO
 primera edición, 1990.

C O N T E N I D O

PRESENTACIÓN	PRESENTACIÓN
INTRODUCCIÓN	INTRODUCCIÓN
LALLES	LALLES
CARRERA DE BOLA	KALATPALA
CARRERA DE ARWETA	KOWPALA
LUCHA YARANUMARA	YEXOMAPALA
NAURURI	NAXIBUJ
EL CUATRO	KUTRALA
EL QUINCE	MAREN MALICE
EL CUATRO DE PALITOS	KUNBALA GUSI
TESGUINO	SODI
TESTIMONIO	TESTIMONIO
AGRADECIMIENTO	KATYTERA XEJALA KETPALA SUTURA





PRESENTACIÓN



En el México indígena, los mitos, la oratoria, el deporte y los juegos eran actividades sagradas que se desarrollaban bajo una fuerte protección.

En la mitología azteca, el deporte estaba dedicado a Huitzilótl, dios del viento y dios de la guerra. "El juego de pelota", es por ello que los ceremonias aztecas incluían el nombre de pishmalinli, es decir "los que juegan". En este sentido, los deportistas eran también un importante sistema de remuneración basado fundamentalmente en la carrera de rituales, eran mensajeros.

Por lo anterior, conocer los juegos y los deportes de un pueblo indígena es una forma de entender "el juego de la vida y la vida en el juego" expresión que incluye el cuerpo y el espíritu del ser humano.

"Jardines", que significa "para jugar", es un grupo cuyo prestigio ha trascendido los límites de la historia, debido a los compromisos obtenidos en competencias de carácter artístico.

Por ello, el registro de expresiones deportivas tradicionales, como la carrera de bola y la carrera de pelota, el fútbol, la lucha hindú y el teatro, entre otros, facilita la comprensión y valoración de nuestra cultura indígena, de ahí la importancia de presentar este libro como testimonio de la riqueza de juegos que nació y creció en el México indígena de ayer y hoy.

Mediante los relatos de una cultura en la lengua de la propia cultura, de la obra de la literatura, la experimentación y el entusiasmo de todo cuanto se vive desde su propio contexto, de ahí que la presentación en forma lingüística resuman conjunto de este libro le de el carácter testimonial que a su vez posibilita el uso y desarrollo de la lengua nativa.



PRESENTACIÓN

Nuestro propósito es presentar a los lectores un libro que sea una herramienta para el conocimiento de la cultura indígena.

Nuestro libro es un libro que presenta un conjunto de expresiones de la cultura indígena, que son un testimonio de la riqueza de la cultura indígena.

Mediante este libro se pretende presentar a los lectores un conjunto de expresiones de la cultura indígena, que son un testimonio de la riqueza de la cultura indígena.

Nuestro libro es un libro que presenta un conjunto de expresiones de la cultura indígena, que son un testimonio de la riqueza de la cultura indígena.

Nuestro libro es un libro que presenta un conjunto de expresiones de la cultura indígena, que son un testimonio de la riqueza de la cultura indígena.



INTRODUCCIÓN

Frente al uso y desarrollo de las lenguas indígenas en uno de los sectores prioritarios de la Dirección General de Educación Indígena.

Por tal motivo, en coordinación con las Secretarías Educativas del Estado de Chihuahua y el apoyo de la Coordinación Estatal de la Enseñanza, se presenta este libro que tiene como objetivo presentar una serie de juegos tradicionales practicados en la zona indígena del estado de Chihuahua por rancheros, colonos, peones y guardias, a fin de fomentar el conocimiento y práctica de los mismos en la población escolar de nivel primaria de los cuatro grupos étnicos.

A través de este libro también se pretende apoyar la labor del docente en cuanto al uso y aprendizaje de la lengua indígena, por ello el carácter lingüístico de este material.

El libro consta de diez juegos, que son los siguientes:

1. Carrera de pelota
2. Carrera de pelota
3. Lucha hindú
4. Fútbol
5. Fútbol
6. Fútbol

En el presente libro se pretende presentar a los lectores un conjunto de expresiones de la cultura indígena, que son un testimonio de la riqueza de la cultura indígena.

Cada juego se describe a través de un juego de palabras que permite al lector comprender el significado de los mismos.

Mediante los relatos de una cultura en la lengua de la propia cultura, de la obra de la literatura, la experimentación y el entusiasmo de todo cuanto se vive desde su propio contexto, de ahí que la presentación en forma lingüística resuman conjunto de este libro le de el carácter testimonial que a su vez posibilita el uso y desarrollo de la lengua nativa.



INTRODUCCIÓN

Mediante este libro se pretende presentar a los lectores un conjunto de expresiones de la cultura indígena, que son un testimonio de la riqueza de la cultura indígena.

Nuestro propósito es presentar a los lectores un libro que sea una herramienta para el conocimiento de la cultura indígena.

Nuestro libro es un libro que presenta un conjunto de expresiones de la cultura indígena, que son un testimonio de la riqueza de la cultura indígena.

Mediante este libro se pretende presentar a los lectores un conjunto de expresiones de la cultura indígena, que son un testimonio de la riqueza de la cultura indígena.

Nuestro libro es un libro que presenta un conjunto de expresiones de la cultura indígena, que son un testimonio de la riqueza de la cultura indígena.

Nuestro libro es un libro que presenta un conjunto de expresiones de la cultura indígena, que son un testimonio de la riqueza de la cultura indígena.

Nuestro libro es un libro que presenta un conjunto de expresiones de la cultura indígena, que son un testimonio de la riqueza de la cultura indígena.

Nuestro libro es un libro que presenta un conjunto de expresiones de la cultura indígena, que son un testimonio de la riqueza de la cultura indígena.

Nuestro libro es un libro que presenta un conjunto de expresiones de la cultura indígena, que son un testimonio de la riqueza de la cultura indígena.

Nuestro libro es un libro que presenta un conjunto de expresiones de la cultura indígena, que son un testimonio de la riqueza de la cultura indígena.

Nuestro libro es un libro que presenta un conjunto de expresiones de la cultura indígena, que son un testimonio de la riqueza de la cultura indígena.

Nuestro libro es un libro que presenta un conjunto de expresiones de la cultura indígena, que son un testimonio de la riqueza de la cultura indígena.

Nuestro libro es un libro que presenta un conjunto de expresiones de la cultura indígena, que son un testimonio de la riqueza de la cultura indígena.

Nuestro libro es un libro que presenta un conjunto de expresiones de la cultura indígena, que son un testimonio de la riqueza de la cultura indígena.

Nuestro libro es un libro que presenta un conjunto de expresiones de la cultura indígena, que son un testimonio de la riqueza de la cultura indígena.

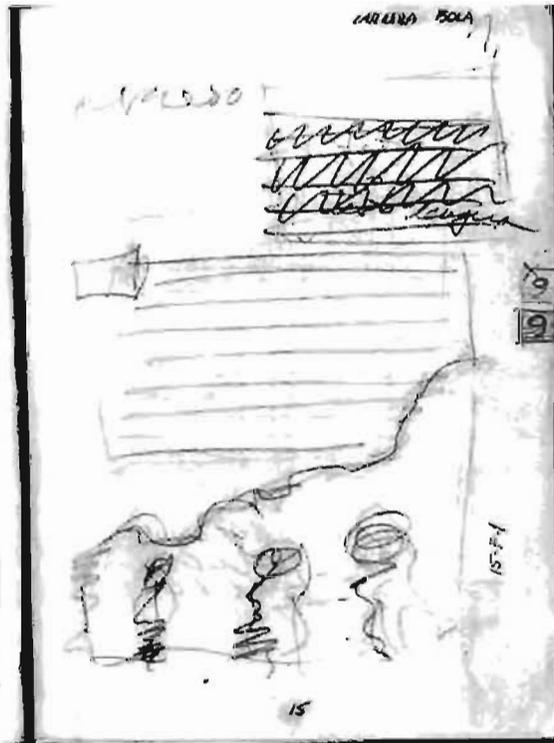
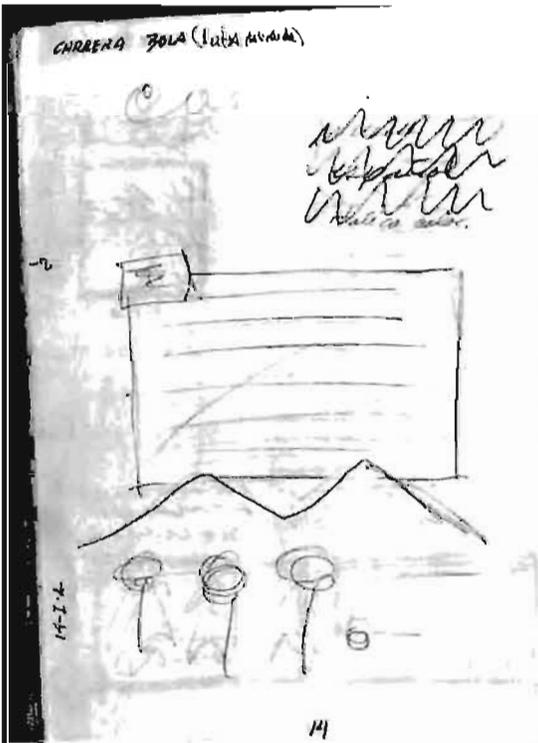
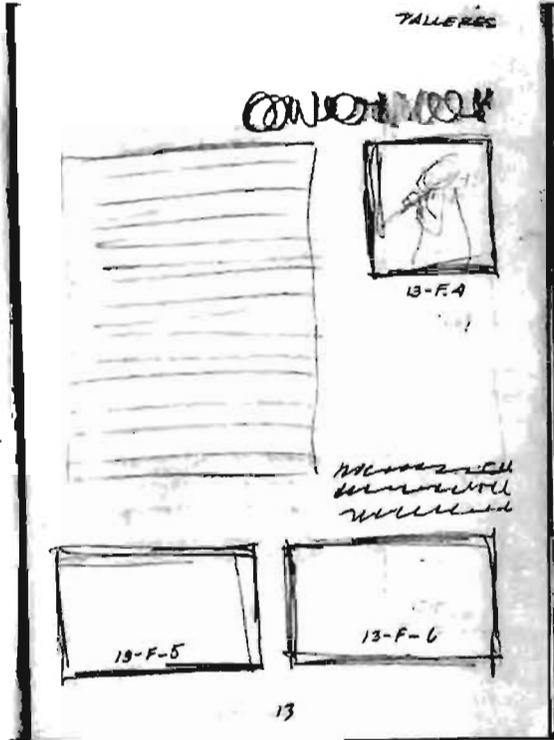
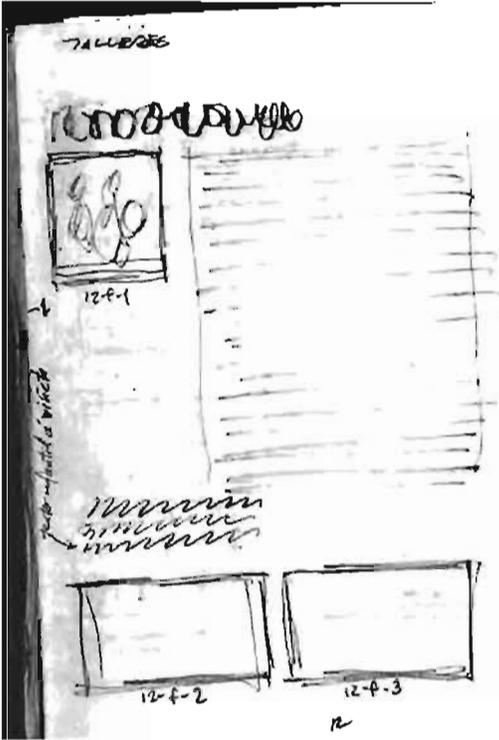
Nuestro libro es un libro que presenta un conjunto de expresiones de la cultura indígena, que son un testimonio de la riqueza de la cultura indígena.

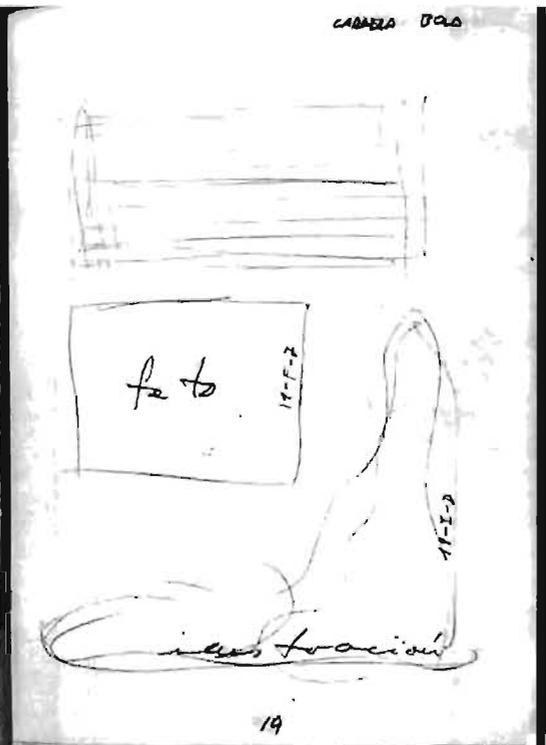
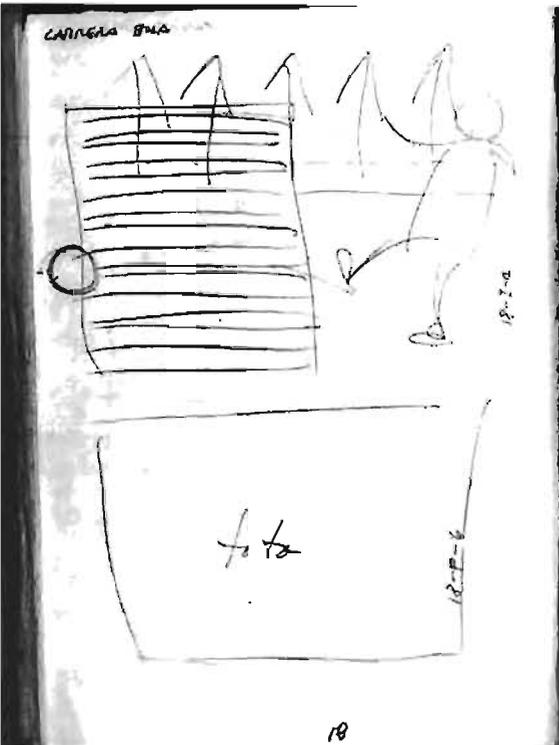
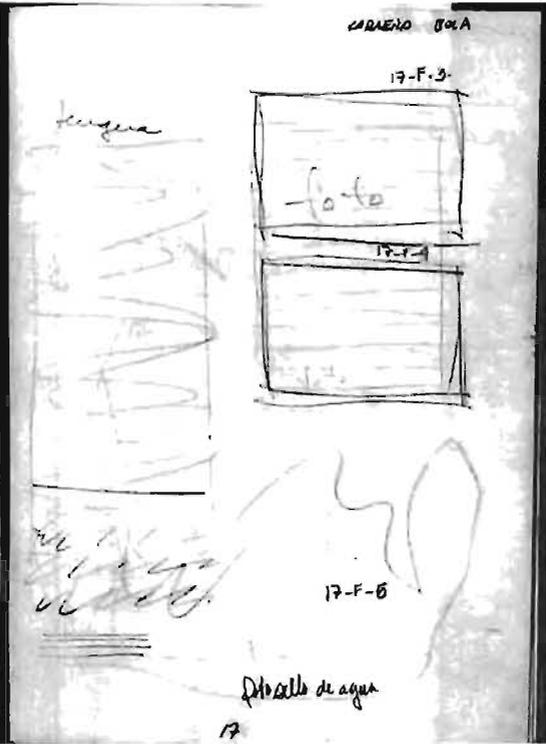
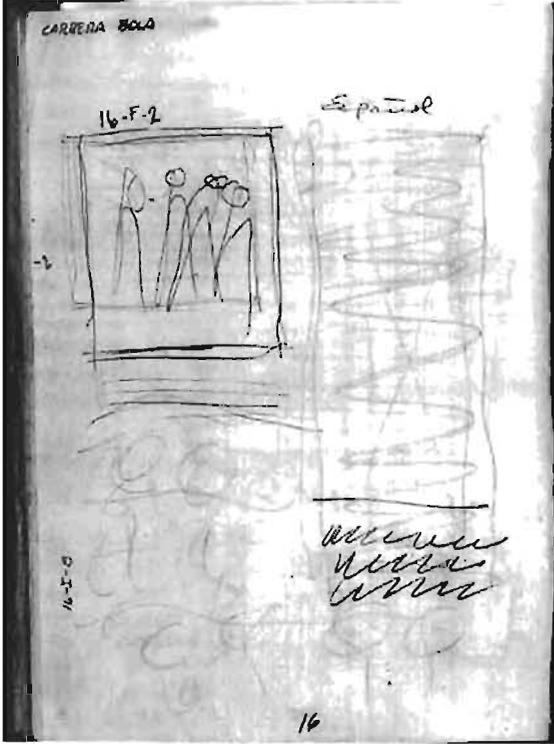
Nuestro libro es un libro que presenta un conjunto de expresiones de la cultura indígena, que son un testimonio de la riqueza de la cultura indígena.

Nuestro libro es un libro que presenta un conjunto de expresiones de la cultura indígena, que son un testimonio de la riqueza de la cultura indígena.

Nuestro libro es un libro que presenta un conjunto de expresiones de la cultura indígena, que son un testimonio de la riqueza de la cultura indígena.









Las apuestas que se hacen son muy variadas y van desde corras, pantalones, zapatos, dinero, boques, calabazas, chivos, borregos, vacas, etc.

Los competidores eligen por cada equipo un capitán y a los jugadores, que son quienes establecen las normas y reglas del juego antes de empezar la carrera, pierde la competencia quien no obedezca las reglas aunque haya ganado.

La carrera de bola se juega así: se forman equipos de 4 a 10 personas o más, cada equipo debe reportar una bola de madera o dos cuando así lo hayan acordado. La bola de reserva es por si se rompe o se pierde con la que se inició, el integrante de un equipo hace el primer lanzamiento de la bola con el pie y todos corren detrás de ella, el primero que llegue la vuelve a lanzar hacia adelante y así sucesivamente durante todo el recorrido, hasta que un equipo o persona complete primero todas las vueltas. Hay ocasiones en que ninguno de los equipos completa las vueltas porque no aguantan el recorrido, en este caso gana el equipo que llega más adelante.



Isinemi rejora surwaha ruko na rapipala lige chape yuga rejela jumá, jarewa poblochi jumá rukoo choopi, isinemi nyuru mapu we rejora. Isinemi hulo'a rawe rejora.

Chokome lige ralaipame gatewa chu rega jumabo, mitwa ralaipala mapu ke gi'ia sil chu re nyurak.

Mapu rega gatewalwa ralaipala: Re'tane nasayerame ju nao, makoi o che jarecho: bile nasay l'rame ukuru b'ic gomab'i okua kero, ju mapu rega gatewa chokome, mapu a'i' gatewalwa mapu bilepi oama mapu pama gomab'i.

Jarewa ku u-oma e'neome mapu omema mapu o'wa ad gomakili, ke chapimec, jarewa poblo a' herna ju mapu akia yuga chapimec o okua gusi yuga jite achabo bowechi jite pama ralaipame. Mapu a'i' gatewalwa mapu surwaha n'ome ralaipame, mapu hacha nawa mapu o'wa a'i' gomab'i tchi ju mapu pa, echirega oam mapu yma sumak.



Isinemi rejora surwaha ruko na rapipala lige chape yuga rejela jumá, jarewa poblochi jumá rukoo choopi, isinemi nyuru mapu we rejora. Isinemi hulo'a rawe rejora.

Rawe rejora



La bola se hace de madera de encino, palo de madroño, palo chico, palo liero, guatima, etc., que se pueden encontrar en la sierra o en el llanillo. La bola será mejor mientras más dura y resistente a los golpes sea la madera de la que está hecha, a veces las bolas se pegan a hervir para que se endurezcan más y no se rompan al momento de usarlas.

La preparación física de los corredores antes de la competencia es muy importante. Antes que decir baños musculares en las piernas durante las tardes para fortalecerlas, estos baños se dan con un litro de hierba silvestre llamada Melarique, el masaje tiene que hacerse antes de que se entice el té y después de esto el competidor se recuesta cubriéndose con una cobija de lana la parte donde se dio el masaje. Los masajes también se pueden hacer con aceites de vichay, menta y menta de la sierra.

El día de la competencia el corredor no debe de comer quillita, chile y nopal, porque esto le provoca inflamación al ir corriendo. Si el recorrido de la carrera es muy largo, durante la competencia se le da pan de bonito al jugador para que aguarde más fuerza y haga carrera.



Gatewa sebachi mapu a'i' ralaipame.

Jumarae ronola pagoma atitit' ahi, acho uehe aselle sayari w'illa ronochi, tobituala lige chapagala, mapu yuga pago o ronobaka ju b'ic ajagame seyukame rawegame "matatib", ronora per w'ila mapu sebarama ronobaka okuamita ronola, na ko unelwa ke me ralaipame, ma ronobakusa bo'wa gemaga ronochi gatewoli yuga. Na ko gi'w'ru jite we aspu enama ela elaboauchi, lige r'ic ke rawarutama, mapu a'i' ke ola na uehe aselle go'ala, nojo nititit' ure sayari w'illa.

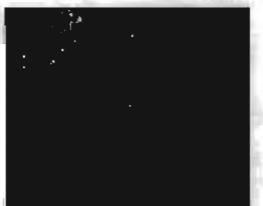
Rawe mapu a'i' rama mame ke me go' meca g'lor, okil, tin na okita ropochi mapu a'i' mawa. We mekabe nitla mapu o'na jumama, mapu a'i' jumá beji kobisi isinemi go'oh jite chapimec juw'eri lige nokatini jumá.

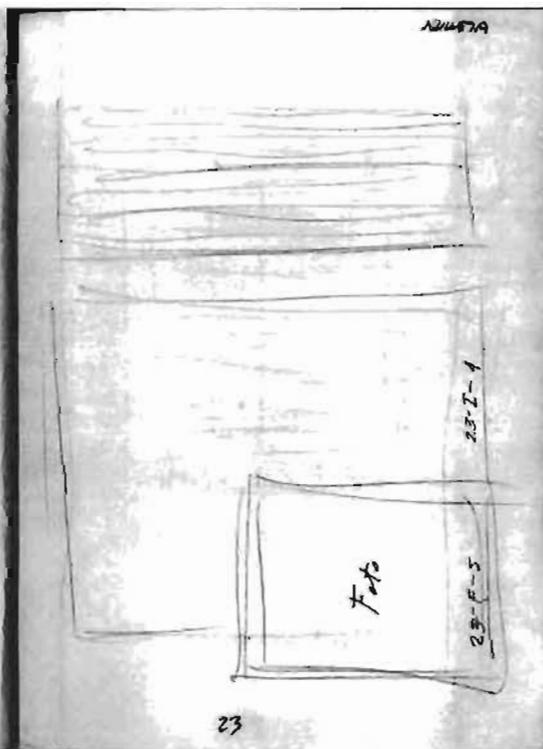
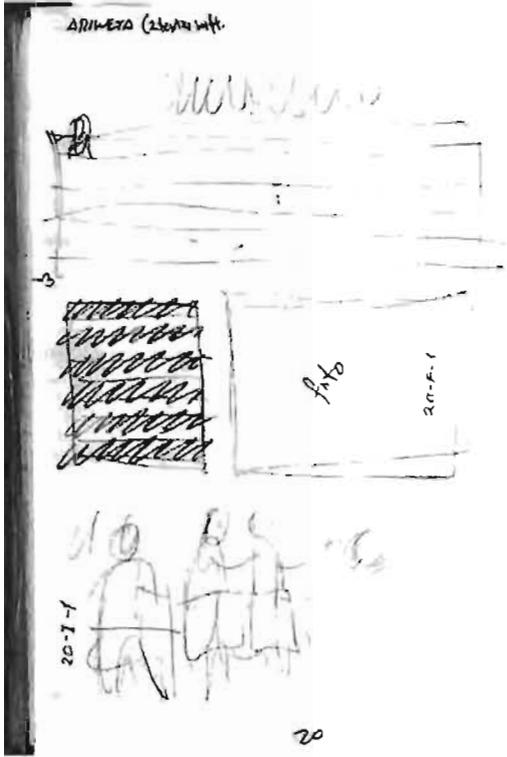


Ayena jarecho e'yena e'neame jite ke seku yuga chapimec. Isinemi bilepiyela asuni jumá ke anochi jarewa sayda. Isinemi ke bile sayda sumi ke anacha.

A'liko nyuru sayehi mapu we hacha jumak.

Gomab'i newalwa raja pte, nitobisi mawala, gusi akagame, apop, wastini lige jarecho. Na gusi n'ru iw'echi lige jarecho ulait, mapu yuga newalwa nitima mapu rega rejarama gomakili, nitima gomab'i mapu ke rapama mapu a'i' galwa. Isinemi mapu newa ronora jite we bewarutina jite ke rapama mapu a'i' ralaipame.





CARRERA DE ARIWETA

La ariweta se ha practicado durante años por los grupos raramuri, tepehano y guaraní. Es un deporte que solo practican las mujeres y las distancias que recorren pueden ser largas o cortas, dependiendo de la importancia de la carrera.

Las niñas que comienzan a aprenderla corren de 4 a 10 kilómetros o menos, las personas adultas hacen un recorrido más largo, que puede ser de 30 a 45 kilómetros o más.

Cuando el juego es practicado por las niñas, generalmente se hace para aprenderlo o para convivir entre ellas, en ocasiones como antes de celebrar una festividad o de un día domingo.

La ariweta se juega entre ciudades y después se juega entre otros lugares que son más grandes y se celebran con música y baile. Se juega en la noche y se juega en el día.

El juego se juega entre ciudades y después se juega entre otros lugares que son más grandes y se celebran con música y baile. Se juega en la noche y se juega en el día.



CHINAGULA RALAJIPALA

Chinagula ralajipala se juega entre ciudades y después se juega entre otros lugares que son más grandes y se celebran con música y baile. Se juega en la noche y se juega en el día.

El juego se juega entre ciudades y después se juega entre otros lugares que son más grandes y se celebran con música y baile. Se juega en la noche y se juega en el día.



Chinagula ralajipala se juega entre ciudades y después se juega entre otros lugares que son más grandes y se celebran con música y baile. Se juega en la noche y se juega en el día.

El juego se juega entre ciudades y después se juega entre otros lugares que son más grandes y se celebran con música y baile. Se juega en la noche y se juega en el día.

El juego se juega entre ciudades y después se juega entre otros lugares que son más grandes y se celebran con música y baile. Se juega en la noche y se juega en el día.

El juego se juega entre ciudades y después se juega entre otros lugares que son más grandes y se celebran con música y baile. Se juega en la noche y se juega en el día.



Cuando la competencia es entre mujeres adultas, las apuestas son más grandes y muy variadas, se pueden apostar cerzas, miritas, pantalones, vestidos, dinero, buques, taballas, chivas, borregos, vacas, maíz, frijol, etc.



Cuando las cantidades apostadas son muy grandes hay que pedir el consentimiento de la autoridad civil, ya sea municipal o municipal, para realizar este tipo de eventos.

Este juego ha sido influenciado por el rhabochi (o-mestizo), quien le ha dado un sentido a las competencias o encuentros y es por eso que en ocasiones ocurren discusiones o desacuerdos entre las competidoras.

El juego se juega entre ciudades y después se juega entre otros lugares que son más grandes y se celebran con música y baile. Se juega en la noche y se juega en el día.

El juego se juega entre ciudades y después se juega entre otros lugares que son más grandes y se celebran con música y baile. Se juega en la noche y se juega en el día.

El juego se juega entre ciudades y después se juega entre otros lugares que son más grandes y se celebran con música y baile. Se juega en la noche y se juega en el día.

El juego se juega entre ciudades y después se juega entre otros lugares que son más grandes y se celebran con música y baile. Se juega en la noche y se juega en el día.

El juego se juega entre ciudades y después se juega entre otros lugares que son más grandes y se celebran con música y baile. Se juega en la noche y se juega en el día.

El juego se juega entre ciudades y después se juega entre otros lugares que son más grandes y se celebran con música y baile. Se juega en la noche y se juega en el día.

El juego se juega entre ciudades y después se juega entre otros lugares que son más grandes y se celebran con música y baile. Se juega en la noche y se juega en el día.

El juego se juega entre ciudades y después se juega entre otros lugares que son más grandes y se celebran con música y baile. Se juega en la noche y se juega en el día.

El juego se juega entre ciudades y después se juega entre otros lugares que son más grandes y se celebran con música y baile. Se juega en la noche y se juega en el día.

El juego se juega entre ciudades y después se juega entre otros lugares que son más grandes y se celebran con música y baile. Se juega en la noche y se juega en el día.

El juego se juega entre ciudades y después se juega entre otros lugares que son más grandes y se celebran con música y baile. Se juega en la noche y se juega en el día.

El juego se juega entre ciudades y después se juega entre otros lugares que son más grandes y se celebran con música y baile. Se juega en la noche y se juega en el día.

El juego se juega entre ciudades y después se juega entre otros lugares que son más grandes y se celebran con música y baile. Se juega en la noche y se juega en el día.

El juego se juega entre ciudades y después se juega entre otros lugares que son más grandes y se celebran con música y baile. Se juega en la noche y se juega en el día.

El juego se juega entre ciudades y después se juega entre otros lugares que son más grandes y se celebran con música y baile. Se juega en la noche y se juega en el día.

El juego se juega entre ciudades y después se juega entre otros lugares que son más grandes y se celebran con música y baile. Se juega en la noche y se juega en el día.

El juego se juega entre ciudades y después se juega entre otros lugares que son más grandes y se celebran con música y baile. Se juega en la noche y se juega en el día.

El juego se juega entre ciudades y después se juega entre otros lugares que son más grandes y se celebran con música y baile. Se juega en la noche y se juega en el día.

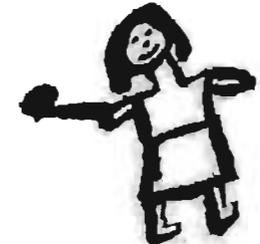
El juego se juega entre ciudades y después se juega entre otros lugares que son más grandes y se celebran con música y baile. Se juega en la noche y se juega en el día.

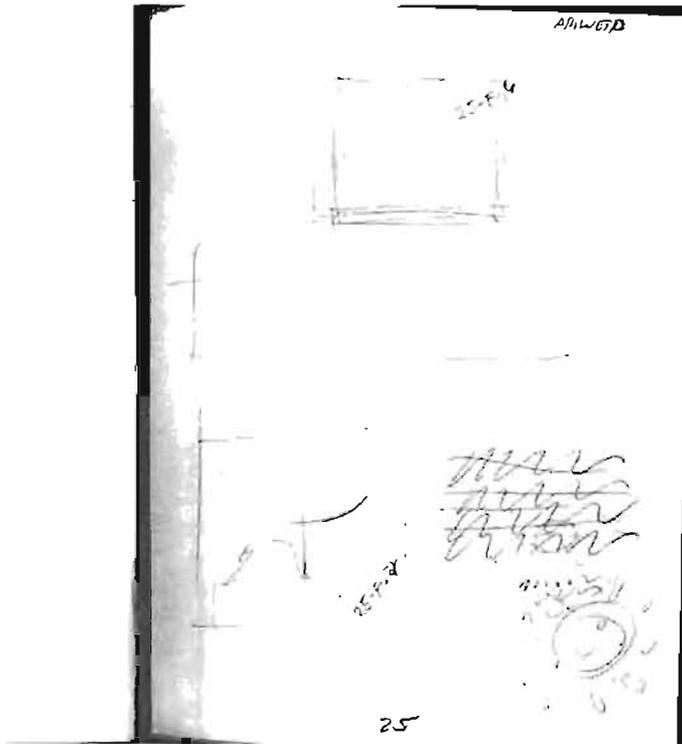
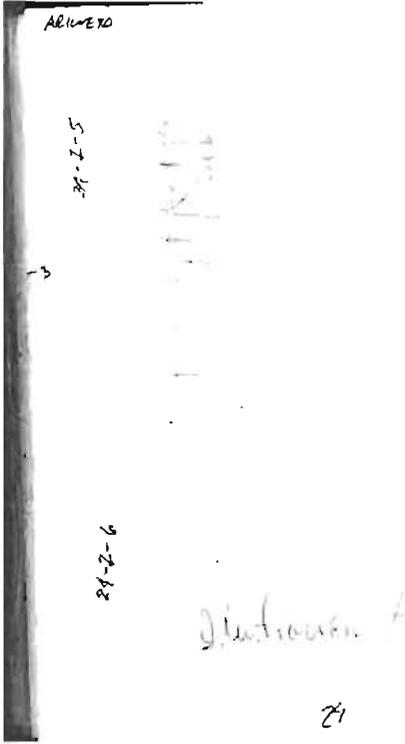
El juego se juega entre ciudades y después se juega entre otros lugares que son más grandes y se celebran con música y baile. Se juega en la noche y se juega en el día.

El juego se juega entre ciudades y después se juega entre otros lugares que son más grandes y se celebran con música y baile. Se juega en la noche y se juega en el día.

El juego se juega entre ciudades y después se juega entre otros lugares que son más grandes y se celebran con música y baile. Se juega en la noche y se juega en el día.

El juego se juega entre ciudades y después se juega entre otros lugares que son más grandes y se celebran con música y baile. Se juega en la noche y se juega en el día.







Las pruebas o apuestas son verbales y a veces, pocas veces se encargan de acordar con las integrantes del equipo contrario. Si una de las chokranas no se presenta en la fecha acordada para el encuentro, pierde lo que dio como prenda y también la carrera. Antes de comenzar a jugar, es necesario que las corredoras acuerden la distancia y las vueltas que van a recorrer.

Para jugar la arrieta es necesario formar dos equipos de 4 a 10 compaleras o más cada uno. Cada equipo debe aportar un bastón por cada una de sus jugadoras y dos aras, uno para lanzarse y el otro como reserva.

Existencia de un pequeño juego que consiste en lanzar un pedregal en un hoyo de tierra que se hace en el suelo. Los corredoras pueden ir al espacio de 1 y 2 segundos de distancia entre ellas y después de eso se lanzan los pedregales. El juego se va a jugar la carrera en la tierra y se va a jugar en la distancia y el espacio de las corredoras. Este juego es un juego de aras.

Aras: Madera Durio G. 2010

El bastón se usa para recoger el ará, darle vueltas vueltas con el mismo y lanzarlo hacia adelante, una vez lanzado todas las corredoras corren detrás de él y la que llegue primero lo vuelve a lanzar y así sucesivamente durante toda la carrera.

Gana la carrera quienes rebasen primero la meta o completen todas las vueltas, puede ser todo el equipo o una sola persona. En ocasiones algunas de los equipos completan las vueltas porque se aguantan el recorrido, en ese caso gana quien haya llegado más adelante en la competencia.

El ará se hace de madera de chinche, eucalipto, algarrobo o fresno. La vira tiene que ser recta y de aproximadamente 1.10 metros de largo, se le hace un hoyo de punta y se pone sobre la lanzara, para despegar presionarla y firmarse un poco de ganchito y así poder lanzar mejor el ará.



Chingala resurame ulima life rejite, chini alambre lige ukaxpa chingalachi newramar aGoma ora iguala chiste lige alambre lige ma gamaga kale chini maba mapuraga polma chingala na we unakante ju a'is setali.

Rachada mapu chaps chingala ju qji akryeni tuma chiste roja. lulesa lige ul. Rachada mima wachigame bile letili, lige rhorparalowa m'li'ib rekakwa mapuraga estabona mapu ma s'ha nima machi postura rachinalowa mapu chupararigame ju mapuraga chiboname nima lige ma s'ha nima.



Existencia de un juego que consiste en lanzar un pedregal en un hoyo de tierra que se hace en el suelo. Los corredoras pueden ir al espacio de 1 y 2 segundos de distancia entre ellas y después de eso se lanzan los pedregales. El juego se va a jugar la carrera en la tierra y se va a jugar en la distancia y el espacio de las corredoras. Este juego es un juego de aras.

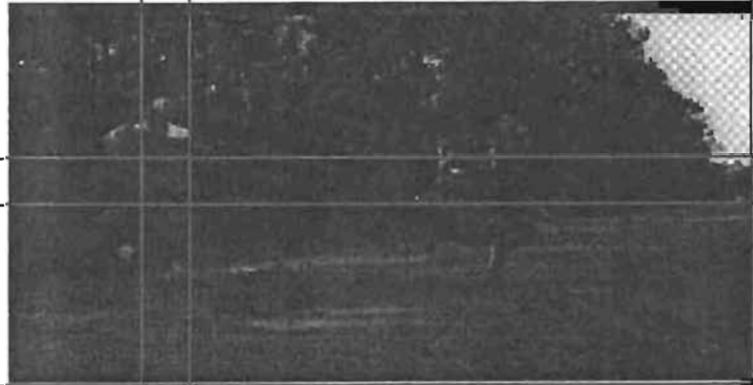
Aras: Madera Durio G. 2010



22



Cuando la competencia es entre mujeres adultas, las apuestas son más grandes y muy variadas, se pueden apostar cortes, mantas, pantalones, vestidos, dinero, bueyes, caballos, chivas, borregos, violines, maíz, frijol etc.



Cuando las cantidades apostadas son muy grandes hay que pedir el consentimiento de la autoridad civil, ya sea seccional o municipal, para realizar este tipo de eventos.

Este juego ha sido influenciado por el chabochi (o mestizo), quien le ha dado otro sentido a las convivencias o encuentros y es por eso que en ocasiones ocurren disgustos o desacuerdos entre las competidoras.

Isinemi rejora suwaba rukoo na raplipala lige chope yuga rajeka jum, jareana poblochi juma rukoo chopt, isinemi ntyuro mapu we rejora. Isinemi balb'a rawe rejora.

Chokeame lige ralajipuame gatewa chu rega jumabo, mitiwa ralajipala mapu ke ga'la sili chu re niyurali.

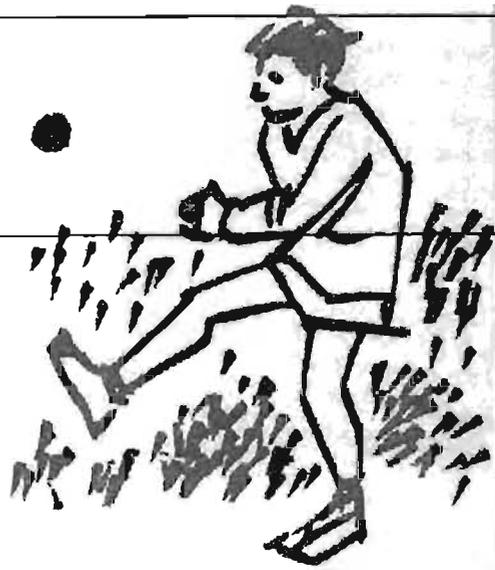
Mapu rega gatewaliwa ralajipala: Re'came nasayerame ju nao, makot o che jarecho; bile nasaylerame olama bile gomab'li okua kere, ju mapu rega gatewa chokeame, mapu a'li gatewaliwa mapu bilept noma mapu pama gomab'li.

Jareala ko n-oma e'neroame mapu anema mapu o'na ati gomakili, ke chapimee, jareana poblo a lisensi ju mapu seka yuga chapiboo o okua gusi yuga jite achabo bowechi jite pama ralajipame. Mapu a'li gatewaliwa mapu suwabaga nioma ralajipuame, mapu bacha nawa mapu o'na ati gomab'li echi ju mapu pa, echirega olasi mapu yena suuni.



...jara sake otoli chiwi, chiba, bulito, gawe, wakasi, basona lige e welala nalaame ani kipo ralajipame jumame jare ralajipa ropland bowelalachi.

Hector Manuel Ramírez Peña





CHINAGULA RALAJIPALA

*Chinagula re'eliwa sawalachi lige amechu re'egiwa maliga lige
eile nolirwala junama lige we a'la re'eliwa chinagula newaliwa alambrete
lige chini buliga, sekaliwa napacha yolawa, gawisoli brocha lige weko namute*

Raquel Jasmin Balcazar Ramirez 4o grado

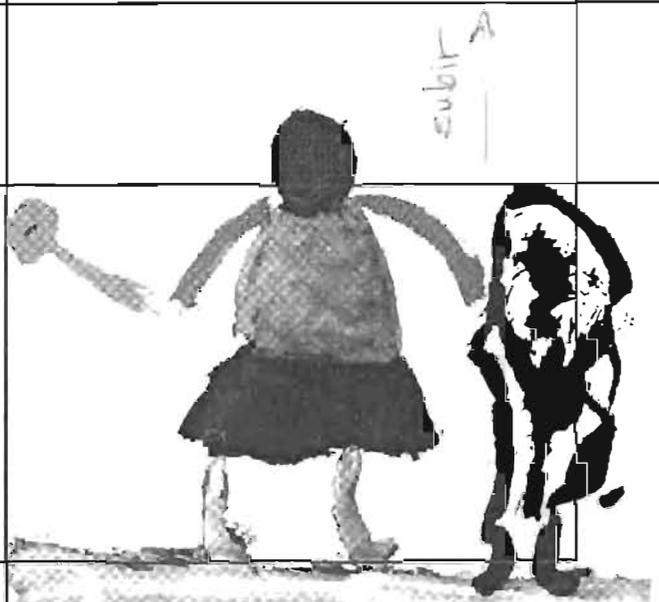


Chinagula ralappala we kd'ya weka bami kachi re'egj umugire ralamuli, selo lige warojja. uma we wilimina mapurega rejoi ralappa lige abiyenach niima teelibi, echi ju mapurega gatewa abot. Fewe kuuchi jireta pe teelibi 4 lige 8 km., umugi e'weli ka ola 3(35 km.

Echi ralappala mapurega femali ola omawaliachi mapurega ra'ichama sayela yuga.

Mapu a'li we nateame ju echi re'eala re'e jareana pobloyuga lige mapawi wekoralamu limapu gu'wiroma gompaneruala.

21

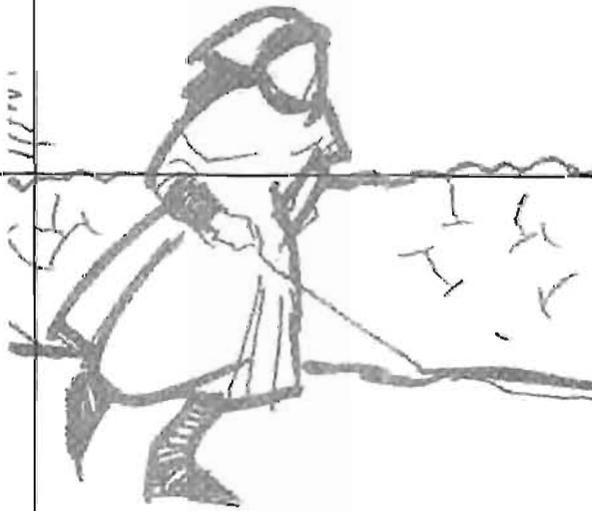
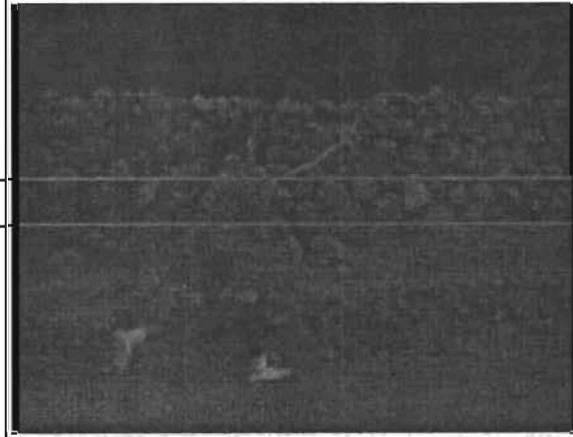


Chinagula rewarama niima bile rojate, chini alambre lige nasipa chinagulachi newarama nGmma uva iguala, chiwite lige alambre lige oto gemaga bile chini moba mapurega polima chinagula na we watakame ju a'la sebill.

Rachuela mapu chapi chinagula ju igu abryena niima chiwite, roja, batosi lige ule. ~~Rachuela niima wachigame bile tetti, lige~~ chuparaluwa na'ichi rekaliwa mapurega ratabama mapu ma a'la niisa machi pasiva rachinaluwa mapu chupararigame ju mapurega chikoname niima lige ma a'la niima.



25



Chinagula ju bile re' eala mapu re'e unugi mapu wabe anacha juguma re'eliwa bile chinagulate lige bile gusi otowa che bile chinagula jare juname niima okua o nao neraga nosega pasiva chinagula gusite lige junu mapu si junama niima 5 km abiyenacho sakeliwa gawisoli chini galowe pulaku bonito re'eliwuchi ke pasiva chinagula sekate lige ke che jare jaroma echi re egi weka ralamali napewi.

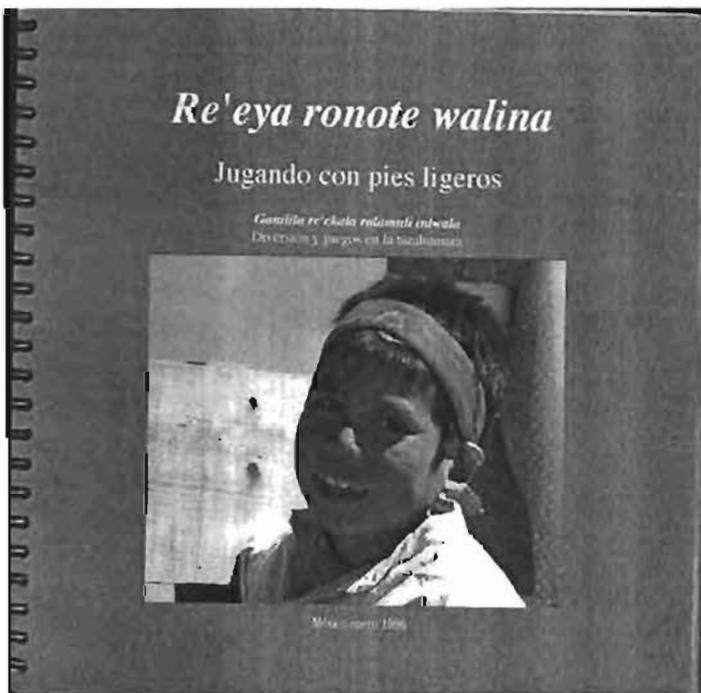
Antonia Medlona Durán 4^o Grado.



4.4.- Boceto general de muestra

boceto formal (computadora)

- Plataforma Macintosh
- Diagramación Programa PageMaker 6.5
- Retoque de imágenes Programa PhotoShop 6.0
- Archivos seccionados por lección y archivos vínculos con filtros en CMYK (cian, magenta, amarillo y negro), así como también en formatos TIFF y/o EPS con una resolución mínima de 300 lpi al tamaño.
- Incluir archivos de Fuentes Tipográficas.
- Formato de entrega: Disco Compacto (CD)



<p>Colaboradores</p> <p><i>Coordinación del proyecto</i> L.E.F. José Pérez Borja</p> <p><i>Fotografía</i> Banda Compañerista Mideque Liliana Blanco Inque José Pérez</p> <p><i>Investigación</i> L.E.F. José Pérez Borja</p> <p><i>Textos</i> Prof. Eduardo Flores Ruiz Prof. Armando León Pedraza Profra. Paula Prieta Cuevas Profra. María de Jesús Olvera Prof. Pascual Raúl Rabi</p> <p><i>Traducción</i> Prof. Arturo Carrillo Frías Prof. Aureliano Ramón Chiquero</p> <p><i>Corrección y actualización de textos</i> L.E.F. José Pérez Borja Oscar Prieta Martha Elena Ramos (La Chiba)</p> <p><i>Asistencia de producción</i> Estilista Corina Páez</p> <p><i>Copistas</i> Edith Anselmi Aguirre García</p>	<p>México</p> <p><i>Coordinación del proyecto</i> Iveta González Parra</p> <p><i>Coordinación técnica</i> José Bernabé Barragán</p> <p><i>Fotografía</i> Victor Manuel Sánchez</p> <p><i>Diagramación</i> Giovanna Camillo Velázquez</p> <p><i>Corrección de textos</i> Ana María Jiménez Coronales</p> <p><i>Diseño editorial y portada</i> José Bernabé Barragán Giovanna Camillo Velázquez</p> <p><i>Corrección y actualización de textos</i> Estilista Corina Páez José Bernabé Barragán</p> <p><i>Asistencia de producción</i> Jana Gaspar Gutiérrez</p> <p><i>Copistas</i> Compañerista Compu</p> <p><i>Impreso en México</i> Primera edición, 1997</p>
--	--



C O N T E N I D O	
<p>PRESENTACIÓN</p> <p>INTRODUCCIÓN</p> <p>TALLERES</p> <p>CARRERA DE BOLA</p> <p>CARRERA DE APUNTA</p> <p>LUCHA TABAHUMARA</p> <p>NAKOBUN</p> <p>EL CUATRO</p> <p>EL QUINCE</p> <p>EL CUATRO DE PAUTOS</p> <p>TESGÜÑO</p> <p>TESTIMONIO</p> <p>AGRADECIMIENTO</p>	<p>PRESENTACIÓN</p> <p>BALAJA</p> <p>TALLER</p> <p>BALAJEPA</p> <p>BOMPAJA</p> <p>PELOTRAPAJA</p> <p>YAKOBEL</p> <p>RETRAJA</p> <p>BAKEL BALAJE</p> <p>RETRAJA CASI</p> <p>BUCH</p> <p>TESTIMONIO</p> <p>KATIKERA NEJAJA RETRAJA RETRAJA</p>





PRESENTACIÓN



En el México indígena, las artes, la ciencia, el deporte y los juegos son actividades sagradas que se desarrollaron bajo una deidad precolombina.

En la mitología azteca, el deporte estaba dedicado a Ixtaccíhuatl, diosa de la luna. Se dice que los jugadores de pelota usaban "el sudario rojo", es por ello que los jugadores usaban vestidos de color rojo. En el mundo de los mayas, se dice "los que juegan". En este sentido, los deportes eran también un importante elemento de cohesión social, fundamentalmente en la esfera de rituales, como en el caso de los mayas.

Por lo mismo, cuando los juegos y los deportes de un pueblo indígena se convierten en una forma de "juego de la vida y la vida en el juego", significa que los jugadores y el público del juego son humanos.

"Juegan" que significa "para jugar", es un grupo muy pequeño que trasciende los límites de la familia, debido a los compromisos rituales en ceremonias de carácter público.

Por ello, el registro de expresiones deportivas tradicionales, como el juego de pelota y la ciencia de jugar, el fútbol, la lucha, el tiro con arco, el juego de pelota, la empuñadura y el juego de pelota indígena, de ahí la importancia de presentar sus libros como testimonios de la riqueza de juegos que existen y como en el México indígena de ayer y hoy.

"Hacer los libros de una cultura en la lengua de la propia cultura", da a la obra la fuerza, la espontaneidad y el sentimiento de los autores desde su propio universo, de ahí que la presentación en forma bilingüe garantiza el respeto por el carácter festivo que a su vez posibilita el uso y desarrollo de la lengua nativa.



PRESENTACIÓN



Nuestro propósito es mostrar, mediante el juego, la riqueza cultural de los pueblos indígenas, y así mismo, el valor de la lengua nativa.

Nuestro libro es un juego sagrado que trasciende los límites de la familia, debido a los compromisos rituales en ceremonias de carácter público.

Por lo mismo, cuando los juegos y los deportes de un pueblo indígena se convierten en una forma de "juego de la vida y la vida en el juego", significa que los jugadores y el público del juego son humanos.

"Juegan" que significa "para jugar", es un grupo muy pequeño que trasciende los límites de la familia, debido a los compromisos rituales en ceremonias de carácter público.

Por ello, el registro de expresiones deportivas tradicionales, como el juego de pelota y la ciencia de jugar, el fútbol, la lucha, el tiro con arco, el juego de pelota, la empuñadura y el juego de pelota indígena, de ahí la importancia de presentar sus libros como testimonios de la riqueza de juegos que existen y como en el México indígena de ayer y hoy.



INTRODUCCIÓN



Frente al uso y desarrollo de las lenguas indígenas en una de las acciones prioritarias de la Dirección General de Educación Indígena.

Por tal motivo, en coordinación con los Secretarías Educativas del Estado de Chiapas y el apoyo de la Coordinación Estatal de la Tarahumera, se presenta este libro que tiene como objetivo mostrar los juegos tradicionales practicados en la zona indígena del estado de Chiapas por los tarahumara, tzotzil, tzuc'ruj y guajabal, a fin de fomentar el conocimiento y práctica de los mismos en la población escolar de nivel primaria de los cuatro grupos étnicos.

A través de este libro también se pretende apoyar la labor del docente en cuanto al uso y aprendizaje de la lengua indígena, por ello el carácter bilingüe de este material.

El libro consta de siete juegos, que son los siguientes:

1. Carrera de pelota
2. Carrera de pelota
3. Lucha tarahumara
4. Fútbol
5. El juego
6. El juego
7. El juego de pelota

Cada juego es descrito e ilustrado con el propósito de facilitar la comprensión del desarrollo de los mismos.

También se incluye una breve descripción de las actividades realizadas en los libros de los autores, de modo que permitan que parte de los niños y niñas que van a presentar los libros indígenas se sientan más cómodos al escribir por los niños, con el fin de respetar la idea original de ellos.

Finalmente, se pretende que este libro contribuya a fortalecer la valoración de la lengua indígena como factor de identidad del pueblo tarahumara y de los juegos tradicionales tarahumara como expresión del movimiento comunitario.

INTRODUCCIÓN

Muestro propósito es mostrar, mediante el juego, la riqueza cultural de los pueblos indígenas, y así mismo, el valor de la lengua nativa.

Nuestro libro es un juego sagrado que trasciende los límites de la familia, debido a los compromisos rituales en ceremonias de carácter público.

Por lo mismo, cuando los juegos y los deportes de un pueblo indígena se convierten en una forma de "juego de la vida y la vida en el juego", significa que los jugadores y el público del juego son humanos.

"Juegan" que significa "para jugar", es un grupo muy pequeño que trasciende los límites de la familia, debido a los compromisos rituales en ceremonias de carácter público.

Por ello, el registro de expresiones deportivas tradicionales, como el juego de pelota y la ciencia de jugar, el fútbol, la lucha, el tiro con arco, el juego de pelota, la empuñadura y el juego de pelota indígena, de ahí la importancia de presentar sus libros como testimonios de la riqueza de juegos que existen y como en el México indígena de ayer y hoy.

A través de este libro también se pretende apoyar la labor del docente en cuanto al uso y aprendizaje de la lengua indígena, por ello el carácter bilingüe de este material.

El libro consta de siete juegos, que son los siguientes:

Cada juego es descrito e ilustrado con el propósito de facilitar la comprensión del desarrollo de los mismos.

También se incluye una breve descripción de las actividades realizadas en los libros de los autores, de modo que permitan que parte de los niños y niñas que van a presentar los libros indígenas se sientan más cómodos al escribir por los niños, con el fin de respetar la idea original de ellos.

Finalmente, se pretende que este libro contribuya a fortalecer la valoración de la lengua indígena como factor de identidad del pueblo tarahumara y de los juegos tradicionales tarahumara como expresión del movimiento comunitario.





CARRERA DE ARIWETA

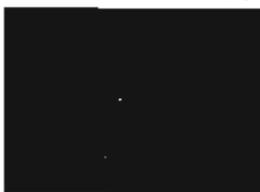
La ariweta se ha practicado durante años por los grupos raminuri, tpehuano o guarajo. Es un deporte que solo practican las mujeres y las distancias que recorren pueden ser largas o cortas, dependiendo de la importancia de la carrera.

Las niñas que comienzan a aprenderla corren de 4 a 10 kilómetros o menos, las personas adultas hacen un recorrido más largo, que puede ser de 30 a 45 kilómetros o más.

Cuando el juego es practicado por las niñas, generalmente se hace para aprenderlo o para convivir entre ellas, en ocasiones como antes de celebrar una trigüñada o de un día domingo.

La ariweta se juega entre ciudades y siempre se juega entre ellas. Siempre que así sea, se debe ir a la ciudad y luego se debe ir a la casa de la mujer a la que se debe ir a la ciudad. Siempre se juega entre ellas. Siempre se juega entre ellas.

Mapa de la carrera de ariweta



CHINAGULA RALAJIPALA

Chinagula ralapala se juega en la ciudad de Chinagula y se juega entre ellas. Siempre se juega entre ellas. Siempre se juega entre ellas.

Mapa de la carrera de chinagula ralapala



Chinagula ralapala se juega en la ciudad de Chinagula y se juega entre ellas. Siempre se juega entre ellas. Siempre se juega entre ellas.

Chinagula ralapala se juega en la ciudad de Chinagula y se juega entre ellas. Siempre se juega entre ellas. Siempre se juega entre ellas.



Cuando la competencia es entre mujeres adultas, las apuestas son más grandes y muy variadas, se pueden apostar cortos, mantas, pantalones, vestidos, dinero, burras, caballos, chivas, borregos, violines, maíz, frijol, etc.

Cuando las cantidades apostadas son muy grandes hay que pedir el consentimiento de la autoridad civil, ya sea seccional o municipal, para realizar este tipo de eventos.

Este juego ha sido influenciado por el etnoalcoho lo mestizo, quien le ha dado otro sentido a las competencias o concursos y es por eso que en ocasiones ocurren disgustos o desacuerdos entre las competidoras.

Esta mapa se le da. Napacha, wipacha, wemami, jaboni, petmeta, relo, listoni, gawtsoli, reme chini s'wimati jiyagigame, abiyenachis, sakelwa boku mapaju, wakasi, chiba, de'wa lige chejare namulo.

Echi sakelwane riare e'welela mapu ju chikezane lige aboi ju mapu ama bdeala yuga sakema, mapu a'li sakema ralapame chota che jareala ralamali sakra okusika mapu sayela ju.

Ne oklame chota mapu a'li chikezane gatera kipo nolirna juma, lige che jare, lige jumama che jare ralamuli mapurega a'li e'netu ralapame, niyura mapu bacha wunu nolirwa ralapala lige, echa mapu sakelwa mapurega nachitama o'maka mapu meli.

Ake re'igi rega ju ralapame nima 4, 10 re'etane kare wabe wize istemsi, abili-chapi bile rochela mapu iki ju ralapame. istwama okua chinagula abili ralapame mapu a'li lile botasa bdeala pasima, abili mapu jumi chopi rachuelate chinagula mapurega pama okua nolirna lige checho chigo rega chopi mapu pamó suwolaqa juma umilbemi mapu enaró chinagula pasí mapu bacha seba mapu a'li chinagula echurega ola na re'igi.





Kate deporte se jurga principalmente en las fiestas de Semana Santa (jueves, viernes y sábado) y simboliza las luchas entre fariseos y judíos.

En esas fiestas los judíos y los fariseos andan en grupos separados, pero al se llegiran a encontrar deberán pelear y despues continuar su recorrido. Estos grupos andan de casa en casa pidiendo resgimo o comida, el sábado de gloria por la tarde cuando matan a Judas, tendrán que pelear el zacate de este, que ellos considerán es la carne de los judíos.

Para hacer pedazos a Judas, lo deberán colocar a una distancia de 100 o 50 metros y despues lanzarle flechas, si logran pegarle lo matan y si no significará que se les escapó, despues de esto los judíos lo litaran pedazos y los fariseos tendrán que correr atrás de ellos para quitarles la carne, quemarla y repartirla entre ellos, y así poder librar a Jesucristo.

Aparte de Semana Santa, las luchas también pueden practicarse cuando se quiera.



A se ve para jugar a la Kate se preparan con flechas, machete y pedazo de zacate de comolón, (sábado de gloria) con resaca de resaca.

Rosendo Maza Jiménez 2012



Se ve cómo se prepara para jugar a la Kate con flechas y machete.

Rosendo Maza Jiménez

Mapu a'li ke oti pulaka pe seka gilitu' wewa lge jurni sayela, okuzatika ke naki mapu omerama bilala a rega tayar mapu we jwera,

Na re'citra nolrwachi omawala partico najampa jurusi yaga, o'weli rawe omawaliachi nolrwachi, mapu ja mand, yarechi lge sawalachi. Suwabaga jurusi napawika e'yena gompawero ju lge partico napawika. Sine rawe napawisa najampa abot, manjaraposa suwabaga, checho chota e'yena, Na ke e'yena suwabaga galichi sugi laya go'wame kere, sawalachi rawe ma me'ansa jurusi, seka gawalate mapu maye abot jurusi sapala ju kicho chomosa arelwa per 10000 tetili kere mayena mapu rega me'aya, suwabaga pasi rawe puga chewasa ka ma me'alwa, ke mawa ku mu ku masi, pe libeku chomosa jurusi lge partico ko najata, mapu a'li jurusi jurusi, najata fite e'yena jurusi sapala mapu rega ikotama abul partico nachutama kere jite sukisto owinama. Jite newalwa na napawitame omawali, jarencu pe s'fawa rawe najampa mapu a'li naki abot.



A la Kate se juega se jurga en un campo abierto para que se vea mejor y se pueda ver con una flecha.

Rosendo Maza Jiménez 2012



Kate se juega en un campo abierto para que se vea mejor y se pueda ver con una flecha.

Rosendo Maza Jiménez





NAKIBURI

Se juega a este deporte en grupos de 10 personas con una pelota y varillas. Los jugadores se dividen en dos equipos y se juega en un terreno que puede ser cualquier terreno plano y ancho.

El autor: Samuel Antonio Pineda

El nakiburi es muy parecido al juego del pollo y lo juegan hombres y mujeres.

La manera de organizarse para jugar el pollo y el nakiburi es igual, y las reglas del juego también son las mismas, la diferencia es que no se utiliza el mismo material.

Para jugar el nakiburi es necesario elegir dos chokeamis o cabecillas, que deberán ser los dos mejores jugadores, ellos son quienes se encargan de organizar el juego y a los jugadores. El número de participantes puede ser cualquiera, siempre y cuando un equipo

no tenga más jugadores que el otro. Los chokeamis son quienes se encargan de las apuestas, que pueden ser cualquier cosa: dinero, camisas, pantalones, chinos, vacas, cebijas, cotes, mantas, bolegos, marranos, maíz, frijol, etc.



NAKIBULI RE'ELIAME

Se juega a este deporte en grupos de 10 personas con una pelota y varillas. Los jugadores se dividen en dos equipos y se juega en un terreno que puede ser cualquier terreno plano y ancho.

El autor: Samuel Antonio Pineda



Na re'eliamu mapu yeri paliyu ju, po si'wina re'e tumaji lige rejol, ke suwabaga poblo mapu o'na pere ralomuli, mapu o'na we re'elima ju waralape lige kalbo re'o seka.

Re'lebegana iwerchi ulibekana peregame seho ma re'e, mapu reja jare chini nochume nochali selo yuga lige beneli, ppe beneti na re'eliamu kururi mapu benea muchenzi.

Fee ke chopti ayeri ju mapu ametwa re'eliamu gitewaba chopti raga kuli ebotaliachi re'ea, pite gatewama na re'eliamu okra chokeame, ma gatewama na re'eliamu rge re'eliamu, na re'eliamu re'o nao neraga hinceni suwabaga mapu sebara, silini chopti ih' nima re'eliamu bilena sayelai anwa mapu ke niru cha lipa re'ema.

Los chokeamis también se encargan de cuidar las apuestas mientras se juega.

Antes de iniciar la competencia, los jugadores se reúnen a medio campo y cada equipo coloca sus bastones en la línea opuesta a donde se encuentra el equipo contrario, los bastones deberán ser el doble del número de jugadores, porque para este juego se utilizan dos bastones por jugador. También se encierra en el centro del terreno de juego, en una área de un metro cuadrado aproximadamente, el nakiburi que se va a lanzar con el bastón, se utilizan un solo nakiburi para los dos equipos.



Chokeame ju mapu gitewa sakele, chiti yeri nanture sikelawa: we noni, rapocha, sitabacha, chiba, wakasi, gawiaoh, chini mania, bo'wa, gow, wuma, muni lige jarecha. Chokeame ju mapu napabo mapu sakema. Ke eho chota n'ra suwaha napawo mapu o'na, lige suwabaga redume are gasta mapu ibi ju re'eliamu, okra gawisa re'e bile rebame. Si re'eliamu wrechali ju isinemi chewaba hie re'eliamu, mapu a'li chiki machita mapu cha oluru lige bilicho ech' sayela.

Wachochota re'eya toluwa nakibuli re'eliamu mapu anawama anagu' hie terti, bilipi nakibuli unchawa jite ukuznika sayela re'ema.

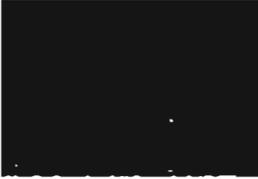
Mapu a'li toluwa ke hie e'eliamu chakame jite ke machitwe tumati, na ke ju jite ke we shumea, mapu rima ju mapu chota re'ea, jarewa re'eliamu ma jarega jare' eliamu kumi pama nakibuli tugama repari kore: mapu a'li paliwa suwabaganjatu, chapinahi gosi yuga, ma chapinahi pa mapu o'na hinc' re'e hinc' hinc' bilicho gompanere i'ya, echitegasuwabaga re'eliamu.





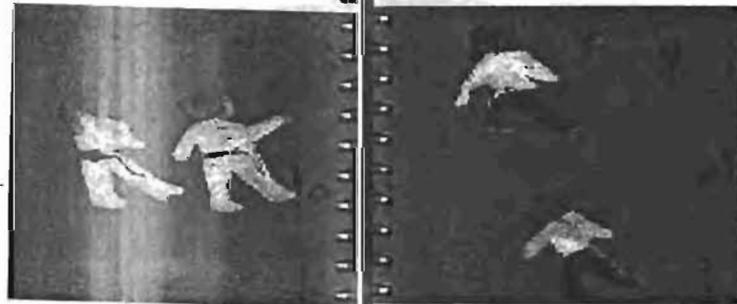
Se empieza a contar según el acercamiento al hoyo, cada teja cuenta un punto y si cae dentro del hoyo cuenta cuatro puntos cuando una teja no entra bien al hoyo y cae a la mitad, cuenta dos puntos. Para el lanzamiento de las tejas se dibuja una raya para que ninguno de los jugadores tenga ventajas, al jugador que se pasa o pasa la raya se le anula el tiro aunque este tenga adelante de la teja contraria. En ese caso el punto es para el competidor que está atrás de él.

Tarala n'iba nima oku kere nan okuanika nika, ligo malige kere a-wari bukianika nika, paswa tite bacha lige jaha che bile lige alareja mapu at sumi paswala, taralawa mapu mulibe wichi jochi, abhi chuberime tara bile lige paschama jochi wichebaska taralawa nio, a'li ke me a'b wisaaka pe rospigama, taralawa nan, mapu a'li pawa ichirualime rekawu tite baweria mapu ke wese re'ame bacha wilarima, alue mapu rekosoka baweria ke taralawa paswala, ke taralawa bacha wichebasa taralawa mapu wiyehala nitwala ju.



Cuando se juega entre dos personas, las dos van de un lado al otro del hoyo; cuando se juega por parejas o tercías, unos están de un lado y los otros del otro, es decir, no pueden estar los compañeros juntos, por ejemplo en un lado se colocará un jugador de cada equipo y así sucesivamente.

Las apuestas se depositan a un lado de donde se realiza el juego, pueden ser: dinero, cobijas, pantalones, camisas, cortes, maíz, frijol, burros, caballos, gallinas, marranos, vacas, etc. A veces no se apuesta y se juega sólo por practicar o por diversión.



El juego se juega entre dos personas, uno de cada lado del hoyo. Los jugadores se colocan uno a cada lado del hoyo, y se lanzan las tejas desde el hoyo hacia el otro jugador. El jugador que logra que la teja caiga dentro del hoyo gana el punto. Si la teja cae a la mitad, se anula el tiro. El juego se juega por parejas o tercías, y se depositan las apuestas a un lado del hoyo. El juego se juega por practicar o por diversión.

En la foto se muestra la posición de los jugadores.

El juego se juega entre dos personas, uno de cada lado del hoyo. Los jugadores se colocan uno a cada lado del hoyo, y se lanzan las tejas desde el hoyo hacia el otro jugador. El jugador que logra que la teja caiga dentro del hoyo gana el punto. Si la teja cae a la mitad, se anula el tiro. El juego se juega por parejas o tercías, y se depositan las apuestas a un lado del hoyo. El juego se juega por practicar o por diversión.

En la foto se muestra la posición de los jugadores.

Mapu a'li re'e okuanika re'enne okuanika simba bilena jochi, mapu a'li re'e okuanika kere bulwa jure bilena jat lige chejare chi bilena, lo gumpantanga jama bilena jochi nabi sayela yaga edhiraq s'itawa.

Señalamos wachuwahua chakera mapu re'égwa, nima wenami, gawisoli, gawibala, napacha, corle, sumi, munt, bulito, jawe, etali gawi, w'igasi lige chejare, wimani ke saki'wa (itawa) pe re'egi enagu rega gullima.



QUINCE

Al quince se juega para niños y los adultos con un juego de día y de noche, desafiando solamente algunas cosas. Las apuestas que se realizan entre los jugadores de cada jugador son grandes y muy variadas, se apuesta de todo: dinero, maíz, frijol, pantalones, buques, caballos, gallinas, borregos, mariposas, etc.

Mapa Apone (Apone) de 1980.



Este es un juego muy común y de mucho abalengo; en ocasiones se juega hasta una semana de día y de noche, desafiando solamente algunas cosas. Las apuestas que se realizan entre los jugadores de cada jugador son grandes y muy variadas, se apuesta de todo: dinero, maíz, frijol, pantalones, buques, caballos, gallinas, borregos, mariposas, etc.

El quince se juega entre dos competidores, colocados uno frente a otro. Al frente y alrededor de ellos se perforan o dibujan en el suelo 23 hoyos por cada lado.

Esto se hace sobre una explanada o un taladro de un metro por dos aproximadamente; en cada una de sus caras también se emplea un solo juego de cuatro palitos de 11x22 centímetros, con dibujos, que representan un campo volar.

ROMAYA

Más allá de la línea que se va por el mapa Romaya se hace un juego de día y de noche, desafiando solamente algunas cosas. Las apuestas que se realizan entre los jugadores de cada jugador son grandes y muy variadas, se apuesta de todo: dinero, maíz, frijol, pantalones, buques, caballos, gallinas, borregos, mariposas, etc.

Mapa Apone (Apone) de 1980.

Na ju bile re'egi mapu re'e ralamuli seto, tije warojo lige we natame, natame re'e bile tarali rase lige ruko lasha pe jare seto. E'wele sakelwa anagu mapu re'e, sakelwa aurewa wezonil, sunu, muni, gasbala, bosi, gawa, otoli bo'wa, gowt, lige che jare, na re'egi ke sswabaga poblochi re'egi, pe kuaabi ju mapu machil na re'egi lige re'egina echrege, re'egi re'e okna re'egime, weka mochiga, abot mapu weeni machuwi lige nolika nuanlu un makoit baika jochi anagu. Na newalwa rapichi mapu (etama bile tetili okna lige rabelela ewarigame wichi, urebwa nao gusi 15 x 3 x 2 bile mukai tetali hawelargame mapu mifer natame.

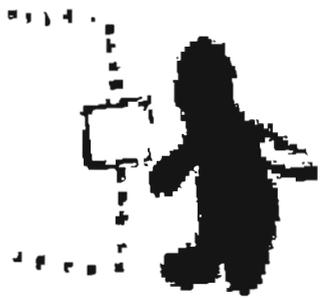


Los cuatro palos se apoyan en una piedad colocada enfrente de cada uno de los jugadores, para que sirva como base al golpearlos y salgan impulsados hacia adelante. Se tienen tres o cuatro bukeranis o corredores, es decir, los hoyos ocupados por piedras según los puntos que se van ganando al impulsar los palitos, estas piedras o pedritas deben ser diferentes, para distinguir cual es la que se avanza antes o para ver si conviene moverla otra ocasión, o mover otra.

Si se juega con más de una prenda, el jugador la va avanzando según quiera, ya sea que saque un corredor de adelante o las vaya avanzando a la misma distancia.



Adli re'eme chiapi gusi. Namaka gusi chebali retech mapu weka ati, mapu gu'wrona chowya lige bayasima hachiamt lige rejoma mapu sayelo ati. Ureba ba'wa lige nao jumame, jochi mapu j'wmeja sro mapurega re'e gusite echi ramulir o rete maputi re'egi s'winali unna, echi nima mapu machimela chuyeri nyura chubenaia lige mapurega ra'wina che nokema a ke nokema. Re'eme bilepi namuteka re'esa rastiga nyuro bile manne machi pana bachebe, o siani chigoyeni melabe. Sine tarasura stpuli wina gusi ke wibaga.





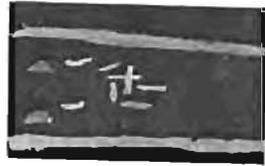
CUATRO DE PALITOS

...mawere bese akofitane a ferechajigere Jubaala
4ktem Akaloua j 3kagfingimngi sikre kikiye
tu kagbe jandowgher fitepna zigh taji tet Jw

Este deporte se conoce muy poco porque únicamente se juega en Samachique, es practicado por niños y adultos, y no tiene reglas específicas. Se puede jugar con una persona en cada lado o con varias. Cada jugador cuenta con un palito. El largo del palito debe ser la distancia de su mano hasta la tierra. La punta de abajo del palito es como de cinco centímetros de ancho. La parte que agarran el jugador es menos ancha, el largo del palo es de 90 centímetros a un metro.

El palo debe ser verde y es preferible que sea un brote que haya salido de un cactus que cortaron o derribaron. Además de estos palitos, se corta otro que se le nombra "mujer o novia". Uno de los jugadores tira la novia.

El que tira debe tener dos palos, uno con el cual se contará y el otro como yo se dijo será la novia, este se debe lanzar lo más lejos que se pueda; después de esta los demás jugadores van tirando de A uno por uno sus



JUBALA

...mawere bese akofitane a ferechajigere Jubaala
4ktem Akaloua j 3kagfingimngi sikre kikiye
tu kagbe jandowgher fitepna zigh taji tet Jw

Na re'elala pe ke me mawere re'j somachit peregrino, te' kurwa lige therant, ke oia bile gatewakane rhu teja re'elwa. Re'elwa bile sayeta isinim waka. Abili re'eamo me bile gusa. Gusi tetama mapu anawel sekachi gusa kere'eri.

Gusi gowala tetama we' le nudige bile makol tetali. Mapu o'na chapri re'bame ke me wa la jw, mapu anawel gusi ju bilir tettil.



palitos, para ver quien puede llegar más cerca de la novia, el equipo que tiene un palito más cerquita de la novia gana un punto y si está sobre la tierra cuenta cuatro puntos.

Se lanza como si fuera una teja para jugar el cuatro, de ahí el nombre de cuatro, porque el que cae sobre la novia cuenta cuatro puntos y el que queda junto a ella un punto; la puntuación es según hasta donde ellos deseen llegar, pueden ser cuarenta o cincuenta puntos o más. Quien completa primero la puntuación es el ganador.

En este deporte no hay apuestas, se hace meramente como distracción, después de haber terminado un trabajo o una fiesta.



Gusi o'Gima seyokame nakwa mapu o'Gima bile kull yawhame roja mapu meteru wicheh kere Bilecho gusi metelwa mapu rewalan "MUKI NAKIWAAME KERE".

Bile re'eamo pa nakhwame.

Mapu pa olama okta gusi bile mapu tarama lige bileala nima nakhwame, nako palwa we' mekabe: peentiana pasima abili rieraga gusite, mapu amali seho nakwawame utachi tchi ju mapu me bile taralame, moba w'chisa nakwawachi me nio taralame.

Palwa mapu roja bile rjibala, Gie rewe nao. Gie bela, mapu moba w'chi wakwala yuga nate nao, mapu w'chi amuk bile tarala; tarala seho mapu jorwa naki abol, isireni seho haosa makol, malga makol lige che jare.

Mapu hacha sebo tarala mapu gatewali ju mapu niyuro.

Na re'elwame ke sake, re'elito ke chait nafa eyentana, somika bile tuchali isireni mapu il'li hapawika nucha.



LA CONVIVENCIA

Desde antaño hasta la actualidad, podemos observar en las comunidades y pueblos indígenas, la gran importancia que tienen en su cultura los deportes tradicionales y las danzas, de esta manera pasan a formar parte de la vida misma, siendo a veces, parte de su diario vivir.



Encontramos en algunas fechas con la Semana Santa, el 12 y 14 de diciembre y también en junio 13 en el santo de San Antonio, las cuales tienen un significado de muy profundas raíces mistero-religioso, que van de la mano en el festejo de sus deportes tradicionales y que todos participan jugando y comiendo las comidas tradicionales propias de esta etnia; por ejemplo, tónare, pinole, loquiate, yorke y tesgüino entre otras. A la vez que unas danzan, otras cantan y sencillamente otros platican y se cierran tratos.



Estas festividades se llevan a cabo por lo general después de haber terminado una competencia de deporte tradicional ya sea carrera de bola, artilleta u otra entre varias comunidades. Cabe resaltar el alto sentido de la honestidad y de organización interna.



NAPAWIKA RAICHALIAME

Chabec jansa lige poblochti, mapu aboi iniwe we natrame mapu rega re eli lige anawasame rechirega sinchi rawe perlitima.

Niru jare rawe we natrame mapu rega noliruchti, pasko amawala lige abayrucho Antolin amawalachi juriochi mecha. We natrame



omawala ju echu rawe owaragame yuga ti ela. napu sekala chapiga sira, aboi re ela iniwala mapu o maku noka re cya lige go ya, go wuame aboi ralamuli iniwala mapu rega Totuli, koloti, ge oli, yotki, lige sugi lige che jare.

Mapu a li jare awi jare wikara jare ra ichu lige jare gawesa ra ichali.

No omawali newalima mapu a li gayena bile ralajpliamé, roweliamé lige jarecho. wekaka poblo. We natrame ju mapu rega aboi gawesa nichali lige gawesa ra ichali.

AGRADECIMIENTOS

Agradecemos la valiosa participación del personal del CIS No. 22 de Guachaca, porque sin su ayuda no hubiera sido posible esta iniciativa: Fredi, Oscar Pinto Delgado, Director a Sefino, a las Profes. Adelfa Iruamacha Apila y Mariela Esteban Ramos. La oficina, sin cuya ayuda el trabajo no hubiera sido tan fácil: a Don Pepe Montañez y su diligente asistencia; a las Profes. comunicadas por la Jefatura de Zonas de Supervisión de Guachaca: Carolina García Cruz, Guadalupe Galán Palma, Eva Rosaura Díaz, Josefina Martínez y Elba Segre. porque su apoyo en la organización de los juegos tradicionales facilitó el trabajo con los niños.



Ezequiel Palma Guachaca, Reyes Ceballos Cruz, Víctor Carrasco Chiriquero, Angélica Aguirre Aguirre, Clara Tapia Amorena, Rafael Figueroa Guzmán, Fabián Bustillos Cruz, Juan L. Bustillos Bustillos, Aurora Valenzuela Bustillos, Alicia Guerrero Hidalgo, Antonia Ceballos Bustillos, Rosalva Yacobi Valenzuela Ramos, Juan Arceandiarri Ramirez, Galano Bustillos Cruz, Ricardo Moreno Bustillos, José Leticia Cruz Palma, Rosendo Montoya Aguirre, Genilda Rodríguez López, Elida Guerrero Palacios, Ernesto Ramos Chavarria, Emilia Guzmán Lora, María Lorea Aguirre, Josefina Ramírez Aguirre, Enrique Plasencia González, Cipriano Guachaca Aguirre, Catalina Mendieta Cruz, Fabiana Palma Hidalgo, Rosalva Amadori Siles, Juanita González Juárez, y Edelmira Villalobos Martínez, ... y a los alumnos de la Escuela Urbana "Chico Cruz Bustillos"





4.5.- Arte final de las ilustraciones.















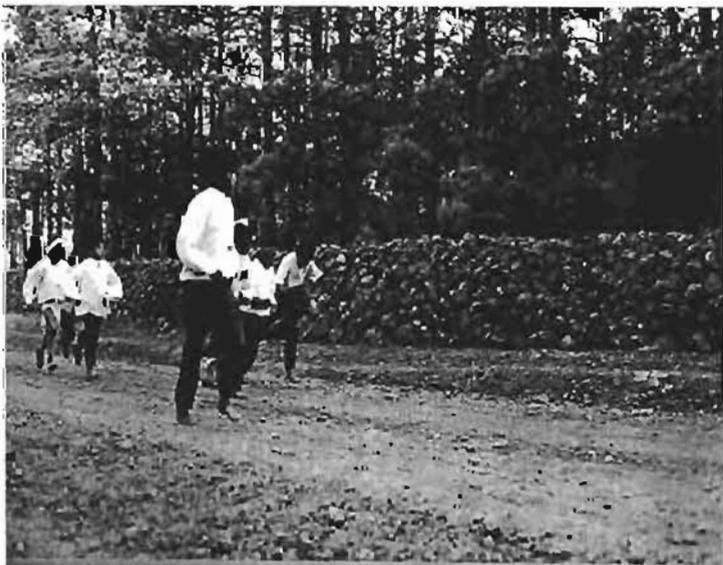


4.6.- Arte final de las fotografías.















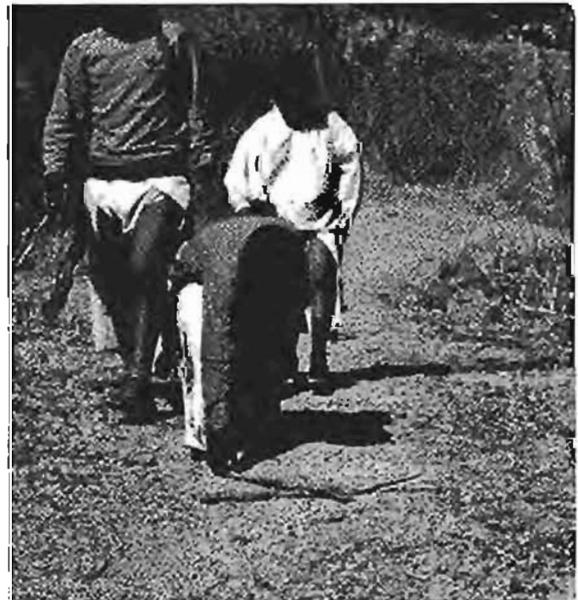














4.7.- Evaluación de textos finales

Parámetros de selección y análisis de los contenidos conforme a los objetivos.

Además de los criterios literarios comunes de edición, la claridad y la ágil lectura fue marcada como requisito indispensable en ambos textos, en Castellano y en Rarámuri. Como se trata de un libro infantil bilingüe, las autoridades de la SEP han considerado realizar una última corrección pedagógica, pues han autorizado su distribución masiva en todas las aulas del país.

Aunque los textos en general no fueron grandes en extensión, resultaron tener una complejidad pedagógica que dificultó la realización de este proyecto, pues la traducción en rarámuri ha presentado hasta la fecha intensos enfrentamientos entre los colegios de lingüistas preocupados por escoger la variante dialectal conveniente para las comunidades indígenas del Estado de Chihuahua. Finalmente, de las dos variantes que existen -Tarahumara de la Alta y Tarahumara de la Baja-, se optó por la primera.

Los textos infantiles, en la medida de lo posible, fueron respetados en su carácter lúdico, con el objetivo de enfatizar la frescura y cosmovisión de los niños. Las imágenes empleadas sirvieron también como apoyo descriptivo de los juegos y como interlocutor infantil.

4.7.1.- Textos definitivos del libro *textos finales*

La carrera de bola

La carrera de bola es un juego practicado desde hace mucho tiempo por los rarámuris, tepehuanos y guarijños.

Este deporte es practicado únicamente por hombres, los recorridos que se hacen pueden ser largos o cortos dependiendo de la importancia que tenga la carrera en ese momento.

Los niños que comienzan a jugar la carrera de bola recorren de 5 a 9 kilómetros de distancia aproximadamente, aunque también pueden correr menos. En el caso de las personas adultas, que ya son expertas, los recorridos son más largos y la distancia puede ser de 35 a 45 kilómetros o más.

Las competencias que practican los niños se hacen con el fin de aprender y de convivir entre ellos y generalmente no se hacen apuestas, mientras que las practicadas por adultos tienen una mayor significación, porque se realizan entre pueblos y a ellas asiste mucha gente para participar en las apuestas y apoyar moralmente a su equipo preferido.



Las apuestas que se hacen son muy variadas y van desde cortes, pantalones, vestidos, dinero, bueyes, caballos, chivas, borregos, violines, etc.

Los competidores eligen por cada equipo un *chokeami* (o cabecilla), que son quienes establecen las normas y reglas del juego antes de empezar la carrera, pierde la competencia quien no obedezca las reglas aunque llegue primero.

La carrera de bola se juega así: se forman equipos de 4 a 10 personas o más, cada equipo debe aportar una bola de madera o dos cuando así lo hayan acordado (la bola de reserva es por si se rompe o se pierde con la que se inició), el integrante de un equipo hace el primer lanzamiento de la bola con el pie y todos corren detrás de ella, el primero que llegue la vuelve a lanzar hacia adelante y así sucesivamente durante todo el recorrido, hasta que un equipo o persona complete primero todas las vueltas. Hay ocasiones en que ninguno de los equipos completa las vueltas porque no aguantan el recorrido, en este caso gana el equipo que llega más adelante.

La bola se hace de madera de encino, raíz de madroño, palo dulce, palo fierro, guásima, etc., que se pueden encontrar en la sierra o en el barranco. La bola será mejor mientras más dura y resistente a los golpes sea la madera de la que está hecha, a veces las bolas se ponen a hervir para que se endurezcan más y no se rompan al momento de usarlas.

La preparación física de los corredores antes de la competencia es muy importante, tienen que darse baños musculares en las piernas durante las tardes para fortalecerlas; estos baños se dan con un té de hierba silvestre llamada *Matarique*, el masaje tiene que hacerse antes de que se enfríe el té y después de esto el competidor se recuesta cubriéndose con una cobija de lana la parte donde se dio el masaje. Los masajes también se pueden dar con manteca de víbora en las coyunturas de los dedos de los pies los tobillos y los músculos de la pantorrilla, esto ayuda a mejorar la circulación y evita los calambres antes y durante la carrera.

El día de la competencia el corredor no debe de comer quelites, chile y nopal porque esto le provoca torceduras al ir corriendo. Si el recorrido de la carrera es muy largo, durante la competencia se le da pinole batido al jugador para que agarre más fuerza y siga corriendo.



La carrera de ariweta

La ariweta se ha practicado durante años por los grupos rarámuri, tepehuano y guarijío. Es un deporte que sólo practican las mujeres y las distancias que recorren pueden ser largas o cortas dependiendo de la importancia de la carrera.

Las niñas que comienzan a aprenderla corren de 4 a 10 kilómetros o menos, las personas adultas hacen un recorrido más largo, que puede ser de 30 a 50 kilómetros o más.

Cuando el juego es practicado por las niñas, generalmente se hace para aprenderlo o para convivir entre ellas, en ocasiones como antes de celebrar una tesgüinada o de un día domingo.

Cuando la competencia es entre mujeres adultas, las apuestas son más grandes y muy variadas, se pueden apostar cortes, mantas, pantalones, vestidos, dinero, bueyes caballos, chivas, borregos, violines, maíz, frijol, etc.

Cuando las cantidades apostadas son muy grandes hay que pedir el consentimiento de la autoridad civil, ya sea seccional o municipal para realizar este tipo de eventos.

Este juego ha sido influenciado por el chabochi (o mestizo), quien le ha dado otro sentido a las convivencias o encuentros y es por eso que en ocasiones ocurren disgustos o desacuerdos entre las competidoras.

Las prendas o apuestas son recibidas por las chokeamis, quienes se encargan de acordar las apuestas con las integrantes del equipo contrario. Si una de las chokeamis no se presenta en la fecha acordada para el encuentro pierde lo que dejó como prenda y también la carrera. Antes de comenzar a jugar, es necesario que las corredoras acuerden la distancia y las vueltas que van a recorrer.

Para jugar la ariweta es necesario formar dos equipos de 4 a 10 compañeras o más cada uno. Cada equipo debe aportar un bastón por cada una de sus jugadoras y dos aros, uno para lanzarse y el otro como reserva.

El bastón se usa para recoger el aro, darle varias vueltas con el mismo y lanzarlo hacia adelante; una vez lanzado, todas las competidoras correrán detrás de él y luego la que llegue primero lo vuelve a lanzar y así sucesivamente durante toda la carrera.



Gana la carrera quienes rebasen primero la meta o completen todas las vueltas, puede ser todo el equipo o una sola persona. En ocasiones ninguno de los equipos completa las vueltas porque no aguantan el recorrido, en ese caso gana quien haya llegado más adelante en la competencia.

El aro se hace de madera de chiwite, encino, sauce o fresno. La vara tiene que ser recta y de aproximadamente 1.10 metros de largo, se le saca un poco de punta y se pone sobre la lumbre, para después presionarla y formarle un poco de gancho y así poder lanzar mejor el aro.

La lucha

La lucha se juega entre dos personas, puede ser a dos o tres caídas y gana quien logra tirar primero al suelo a su adversario.

Para jugarlo, uno de los competidores debe agarrar de la cintura o de la faja a su contrincante para levantarlo y tratar de tirarlo, no se vale hacer chapuza o trampa, la lucha debe ser a base de pura fuerza. Cuando no se usa faja, entonces el jugador cruza sus brazos para que el otro trate de levantarlo y derribarlo.

Este deporte se juega principalmente en las fiestas de Semana Santa (jueves, viernes y sábado) y simboliza las luchas entre fariseos y judíos.

En esas fiestas los judíos y los fariseos andan en grupos separados, pero si se llegaran a encontrar deberán pelear y después continuar su recorrido. Estos grupos andan de casa en casa pidiendo tesgüino o comida; el sábado de gloria por la tarde cuando matan a Judas, tendrán que pelear el zacate de éste que ellos consideran es la carne de los judíos.

Para hacer pedazos a Judas lo deberán colocar a una distancia de 100 ó 50 metros y después lanzarle flechas, si logran pegarle lo matan y si no significará que se les escapó, después de esto los judíos lo harán pedazos y los fariseos tendrán que correr atrás de ellos para quitarles la carne, quemarla y repartirla entre ellos y así poder liberar a Jesucristo.

Aparte de Semana Santa, las luchas también pueden practicarse cuando se quiera.



El nakíburi

El nakíburi es muy parecido al juego del palillo y lo juegan hombres y mujeres.

La manera de organizarse para jugar el palillo y el nakíburi es igual, y las reglas del juego también son las mismas, la diferencia es que no se utiliza el mismo material.

Para jugar el nakíburi es necesario elegir dos *chokeamis* o cabecillas, que deberán ser los dos mejores jugadores, ellos son quienes se encargan de organizar el juego y a los jugadores. El número de participantes puede ser cualquiera, siempre y cuando un equipo no tenga más jugadores que el otro. Los *chokeamis* son quienes se encargan de las apuestas, que puede ser cualquier cosa: dinero, camisas, pantalones, chivas, vacas, cobijas, cortes, mantas, borregos, marranos, maíz, frijol, etc.

Los *chokeamis* también se encargan de cuidar las apuestas mientras dura el juego.

Antes de iniciar la competencia, los jugadores se reúnen a medio campo y cada equipo coloca sus bastones en la fila opuesta a donde se encuentra el equipo contrario, los bastones deberán ser el doble del número de jugadores, porque para este juego se utilizan dos bastones por jugador. También se entierra en el centro del terreno de juego, en un área de un metro cuadrado aproximadamente, el nakíburi que se va a lanzar con el bastón; se utiliza un solo nakíburi para los dos equipos.

Cando se entierra el nakíburi no debe estar viéndolo ninguno de los *chokeamis*, para que no sepan dónde queda enterrado y así se tarden un poco en encontrarlo; quien encuentra primero el nakíburi tiene el derecho de empezar el juego y para esto los demás jugadores ya están listos esperando el lanzamiento, que puede ser hacia arriba o hacia abajo.

Cuando el nakíburi ha sido lanzado, todos los competidores deberán correr hacia donde cayó para tratar de engancharlo con el bastón y lanzarlo nuevamente hacia donde se encuentra la meta, o hacer pases a sus compañeros y así sucesivamente durante todo el partido.

En este juego hay muchos roces y por eso puede haber golpeados; cuando sucede el jugador lastimado tendrá que salir del juego junto con otro del equipo contrario.

Gana el juego el equipo que logre meter más nakíburi en la portería contraria.



El Cuatro

Este juego se puede realizar entre dos personas, por parejas o por tercias, es muy común entre los rarámuris, guarojíos, tepehuanos y también entre los *chabochis* o mestizos que viven en la Sierra.

Para jugarlo se utilizan tejas redondas hechas de laja de cantera, se practica en lajeros blandos donde se pueden hacer los hoyos, varía de 25 a 30 metros uno de otro, el tamaño del hoyo depende de la teja. El número de tejas varía, pueden ser de dos por jugador, cuatro por pareja o cinco y seis en caso de dos tercias. Los lanzamientos se hacen alternados, es decir, primero tira un jugador y después el otro y así sucesivamente hasta lanzar todas las tejas.

Se empieza a contar según el acercamiento al hoyo, cada teja cuenta un punto y si cae dentro del hoyo cuenta cuatro puntos; cuando una teja no entra bien al hoyo y cae a la mitad, cuenta dos puntos. Para el lanzamiento de las tejas se dibuja una raya para que ninguno de los jugadores tenga ventajas, al jugador que se pasa o pisa la raya se le anula el tiro aunque éste caiga adelante de la teja contraria, en ese caso el punto es para el competidor que está detrás de él.

Cuando se juega entre dos personas, los dos van de un lado al otro del hoyo; cuando se juega por parejas o tercias, unos están de un lado y otros del otro, es decir, no pueden estar dos compañeros juntos, por ejemplo: en un lado se colocará un jugador de cada equipo y así sucesivamente.

Las apuestas se depositan a un lado de donde se realiza el juego, pueden ser: dinero, cobijas, pantalones, camisas, cortes, maíz, frijol, burros, caballos, gallinas, marranos, vacas, etc. A veces no se apuesta y se juega sólo por practicar o por diversión.

El Quince

Este es un juego muy común y de mucho abolengo; en ocasiones se juega hasta una semana de día y noche, descansando solamente algunas horas. Las apuestas que se realizan entre los seguidores de cada jugador son grandes y muy variadas, se apuesta de todo: dinero, maíz, frijol, pantalones, bueyes, caballos, gallinas, borregos, marranos, etc.

El quince se juega entre dos competidores, colocados uno frente a otro. Al frente y alrededor de ellos se perforan o dibujan en el suelo 23 hoyos por cada lado.



Esto se hace sobre una explanada o un tablero de un metro por dos aproximadamente; en cada una de sus caras también se emplea un solo juego de cuatro palitos de 15x3x2 centímetros, con dibujos que representan un cierto valor.

Los cuatro palos se apoyan en una piedra colocada enfrente de cada uno de los jugadores, para que sirva como base al golperalos y salgan impulsados hacia adelante. Se tienen tres o cuatro *bukeramis* o corredores, es decir, los hoyitos ocupados por piedritas según los puntos que vayan ganando al impulsar los palitos, estas prendas o piedritas deben ser diferentes, para distinguir cual es la que se avanzó antes o para ver si conviene moverla otra ocasión, o mover otra.

Si se juega con más de una prenda, el jugador va avanzando según quiera, ya sea que saque un corredor de adelante o las vaya avanzando a la misma distancia.

Una vez lanzados los palitos, contados los puntos y recorrida la prenda, el jugador recoge los palitos con una vara sin necesidad de levantarse. El tiro es alternado, es decir, primero tira un jugador y después el otro.

Cada palito tiene un valor según la figura dibujada en una de sus caras. Si en el juego todos los palitos mostraron sus caras dibujadas, valen cinco puntos; si todos caen cara arriba, se cuentan tres puntos; y en el caso de que caiga uno solo mostrando su cara, se cuenta según el valor del palito.

En caso de que un palito caiga de canto, éste se cuenta como si hubiera caído cara arriba.

A partir del hoyito no. 33 cambia el valor de los palitos, de esta manera sólo se avanzará de 2 ó 3 puntos hasta que el jugador logre recorrer todas sus prendas.

En cualquier punto, si un corredor o *bukerami* llega a un hoyo ocupado por un jugador contrario, éste automáticamente tendrá que volver al inicio del juego y comenzar de nuevo.

Gana el juego el competidor que saque primero todos sus *bukeramis*, es decir, el que termina primero el recorrido con una prenda que da el número exacto del tiro.



Cuatro de Palitos

Este deporte se conoce muy poco porque únicamente se juega en Samachique, es practicado por niños y adultos, y no tiene reglas específicas. Se puede jugar con una persona en cada lado o con varias. Cada persona cuenta con un palito. El largo del palito debe ser la distancia de su mano hasta la tierra. La punta de abajo del palito es como de cinco centímetros de ancho. La parte que agarra el jugador es menos ancha; el largo del palo es de 90 centímetros a un metro.

El palo debe ser verde y es preferible que sea un brote que haya salido de un encino que cortaron o derribaron. Además de estos palitos, se corta uno que se le nombra "mujer o novia". Uno de los jugadores tira la novia.

El que tira debe tener dos palos, uno con el cual se contará y el otro como ya se dijo será la novia, éste se debe lanzar lo más lejos que se pueda; después de esto los demás jugadores van tirando de a uno por uno sus palitos, para ver quien puede llegar más cerca de la novia, el equipo que tiene un palito más cerquita de la novia gana un punto y si está sobre la novia cuenta cuatro puntos.

Se lanza como si fuera una teja para jugar el cuatro, de ahí el nombre de cuatro, porque el que cae sobre la novia cuenta cuatro puntos y el que queda junto a ella un punto; la puntuación es según hasta donde ellos deseen llegar, pueden ser cuarenta o cincuenta puntos o más. Quien completa primero la puntuación es el ganador.

En este deporte no hay apuestas, se hace meramente como distracción, después de haber terminado un trabajo o una faena.

RARAJIPUAME

Mapu re'e ralamuli, selo lige waroro, mapu re'eliwa chabee bami jonsa, ke machiwa kabu jonsa re'eliwa lige kumi machinali. Na re'eliame re'e rejoi chopi, isinemi we meka ujuma isinemi pe teeli, machiwa chu yena nateame ju ralappala.

Ralajipala kuruwi iniwala ju pe malige mili o gima mili tettli, cherame ko ju ralajipuame ma we machñme, juma baisia makoi malige mili tettli o naosa makoi malige mili tettli, isinemi che weka.

Na ralajipala newa Jlte weka napawima lige ra'ichama, isinemi ke cho chota bajia, omeachi kere pe re'ea. We nateame ju mapu a'li ralajipa



bile poblo bilecho sayera, mapu o'na napawi weka ralamuli sekemia gu'wiria aboi poblowala, sakeliwa mapu ju: gawisoli, chini, sitabacha, sipucha, repula, boisi, chiba, gawe, bo'wa, wenomi lige rabeli o mapu gatewali okuanika chokeame.

Isinemi rejora suwaba ruko na raplipala lige chope yuga rajeka jumi, jareana poblochi juma rukoo chopi, isinemi niyuro mapu we rejora. Isinemi baib'a rawe rejora.

Chokeame lige ralajipuame gatewa chu rega jumabo, mitiwa ralajipala mapu ke ga'la sili chu niyurali.

Mapu rega gatewaliwa ralajipala: Re'ema nasayerame ju nao, makoi o che jarecho; bile nasayerame olama bile gomab'li okua kere, ju mapu rega gatewa chokeame, mapu a'li gatewaliwa mapu bilepi noma mapu pama gomab'li.

Jareala ko noma e'neroame mapu anema mapu o'na ati gomakili, ke chapimee, jareana poblo a liseni ju mapu seka yuga chapiboo o okua gusi yuga jite achabo bowechi jite pama ralajipame. Mapu a'li gatewaliwa mapu suwabaga nioma ralajipuame, mapu bacha nawa mapu o'na ati gomab'li echi ju mapu pa, echirega olasi mapu yena suuni.

Ayena jarecho e'yena e'neame jite ke seka yuga chapimee. Isinemi bilepisayela suuni juma ke anacha jareala sayela. Isinemi ke bile sayela suuni ke anacha.

A'liko niyura sayela mapu we bacha jumali.

Gomabli newaliwa roja pte, ulubisi nawala, gusi akagame, apap, wasima lige jarecho. Na gusi niru iwerchi lige jarecho ululi, mapu yuga newalru niima mapu rega rejorama gomakili, niima gomab'li mapu ke rapama mapu a'li paliwa, isinemi mapu newa ronora jite bawarima jite ke rapama mapu a'li ralajipa.

Gatewa sebacha mapu a'li ralajipama. Jumame ronola pagoma sinibi alii, acho uehe aseite sayawi wi'ila ronochi, tobituala lige chapagala, mapu yuga pago o ronobaka ju bile ajagame seyokame rewegame "matalib", ronora pee wa'lu mapu sebarama ronobaka okuanika ronola, na ko uneliwa ke me rulagame, ma ronobakasa bo'iwa gemaga ronolachi gawisoli yuga. Na ko gu'wiro jite we sapu enama ela elaboalachi, lige rte ke rawarutuma, mapu a'li ke ola na une aseite go'ala, najo sinibi une sayawi wi'ila.

Rawe mapu a'li mama maame ke me go'mea giliba, okoli, ila na okota ropachi mapu a'li mawa. We mekabe niisa mapu o'na jumama, mapu a'li juma baji kobisi isinemi ge'oli jite chapimee jiwerili lige nokisimi juma.



CHINAGULA RALAJILAPA

Chinagula ralappala we ki'ya weka bami kachi re'egi umugire ralamuli, selo lige warojia, juma we wilimina mapurega rejoi ralappa lige abiyenach niima teelibi, echi ju mapurega gatewa aboi. Tewe kuuchi jireta pe teelibi 4 lige 8 km., umugi e'weli ka ola 35 km.

Echi ralappala mapurega femali ola omawaliachi mapurega ra'ichama sayela yuga.

Mapu a'li we nateame ju echi re'eala re'e jareana pobloyuga lige mapawi wekoralamulimapu gu'wiroma gompaneruala.

Echi mapu seke ju. Napacha, sipucha, wenomi, jaboni, peineta, relo, listoni, gawisoli, reme chini si'wanati iyogarigame, abiyenacho sakeliwa buku mapuju, wakasi, chiba, bo'wa lige chejare namute.

Echi sakeliwame nare e'welela mapu ju chokeame lige aboi ju mapu ama bileala yuga sakema, mapu a'li sakesa ralappame chota che jareala ralamuli sakea okunika mapu sayela ju.

Re'ekliame chota mapu a'li chokeame gatewa kipo nolirma juma, lige che jare, lige jumama che jare ralamuli mapurega a'la e'nema ralappame, niyura mapu bacha sunni noliruwa ralappa lige cha mapu sakelru mapurega nachutama o'maka mapu meli.

Alue re'egi rega ju ralappame niima 4, 10 re'eame kere wabe weka isinemi, abili chapi bile rachuela mapu iki ju ralappame, iniwama okua chinagula abili ralajipame mapu a'li bile botasa bileala pasima, abili mapu juma chapi rachuelate chinagula mapurega pama okua nolirsa lige checho chigo rega chopi mapu pama suwabaga juma mulibemi mapu enaro chinagula pasi mapu bacha seba mapu ati chinagula echirega ola na re'egi.

Chinagula rewarama niima bile rojate, chini alambre lige nasipa chinagulachi newarama nomma uva iguala, chiwitw lige alambre lige oto gemaga bile chini moba mapurega polima chinagula na we watakame ju a'la sebili.

Rachuela mapu chapi chinagula ju igu abryena niima chiwite, roja, batosi lige ule. Rachuela niima wachigame bile tettli, lige chuparaluwa na'ichi rekaliwa mapurega ratabama mapu ma a'la niisa machi pasiwa rachinaluwa mapu chupararigame ju mapurega chikoname niima lige ma a'la niima.

NAJARAPUAME

Na re'eliame we chatiri ju, kuuchi kurui we re'e isinemi chiwi omonualachi we charega re'e. Okua neraga najarapuluwa, wichiwa osa baisia kere mapu bacha gayena echi ju mapu niyura.



Je rega re'eliwa na re'eala: chapiwa umilachi pulakachi kere sekate jite ayawaka pama wichi, ayawa sekate chopi, ke nawma mapu ronobipma pe pwerili chopi yuga re'eliwa. Ke omerasa ayawa lige pa wichi. Acho omerama chakena paya.

Mapu a'li ke oto pulaka pe seka gulusi newa lige panili sayela, okuanika ke naki mapu omerama bileala a rega niyuro mapu we jiwero.

Na re'eliwa nolirwachi omawala pariseo najarapa juriusi yuga, e'weli rawe omowaliachi nol'riwachi, mapu ju naolai, yanchi lige sawalachi. Suwabaga juriusi napawika e'yena gompanero ju lige pariseo napawika. Sine rawe napawisa najarapa aboi, manejarapasa suwabaga, checho chota e'yena. Na ko e'yena suwabaga galichi sugi taya go'waame kere; sawalachi rawe ma me'asa juriusi, nekoa gasalate mapu maye aboi juriusi sapala ju.

Kecho chiwana areliwa pee 100, 50 tettli kere mayewa mapu rega me'aya, suwabaga pasi iwa yuga chewasa ka ma me'alru, ke me'asa ko mu ku masili, pee libeko chiwana juriusi lige pariseo ko najata, mapu a'li jumisi juriusi, najata jite e'yema juriusi sapala mapu rega ikotama aboi pariseo nachutama kere jite sukristo owinama. Jite newaliwa na naprapaliame omawali, jareana pe si'wina rawe najarapa mapu a'li naki aboi.

NAKIBULI RE'ELIAME

Na re'eliame mapu yeri paliyo ju, pee si'wina re'e umugi lige rejoi, ke suwabaga poblo mapu o'na we re'eliwa ju waralupe lige kalbo re'e selo.

Re'lebegana iwerchi ulibekana peregame acho ma re'e, mapu rega jare chimi nochame nochali selo yuga lige beneli, pee beneri na re'eliame kuruwi mapu benea muchuwi.

Pee ke chopi ayeri mapu uneliwa re'eliachi gatewaliwa chopi rega kuli chotaliachi re'ea, plte gatewama na re'eliame okua chokeame, ma gatewa na re'eliame rge re'eam, na re'eliame re'e nao neraga isinemi suwabaga mapu sebara, sibini chopi ib' ruima re'eam bilena sayelai aniwa mapei ke niru cha kipo re'ema.

Chokeame ju mapu gatewa sakela, chibi yeri namute sakeliwa: wenomi, napacha, sitibacha, chiba, wakasi, gawisoli, chini manta, bo'wa, gowi, sunu, muni lige jarecho. Chokeame ju mapu napabu mapu sakema. Ke cho chota re'ea suwaba napawi nasipa epo, lige suwabaga re'eam are gusila mapu ibi ju re'eam, okua gusiwa re'e bile re'eam. Na re'eliame wechati ju isinemi chewaliwa bile re'eam, mapu a'li chiki machina mapu cha olalru lige bilecho echi sayela.

Kechochota re'eya toliwa nakibuli re'le bewerili mapu anawama anagu bile tettli, bilepi nakibuli uneliwa jite okuanika sayela re'ema.



Mapu a'li toliwa ke bile e'enema chokeame jite ke machimee kumi ati, na ko ju jite ke we riwimea, mapu riwa ju mapu chota re'ea, jareala re'eama ma jarega jawi e'nea kumi pama nakibuli tugana repari kere: mapu a'li paliwa suwabaganajato, chapinali gusi yuga, ma chapisaa pa mapu o'na binoi re'e isinemi bilecho gompanero i'ya, echirega suwabaga re'eliachi.

Mapu re'eliwa na re'egi ju epo (rena) alue epo niima mapu ini'wama okua mili tettli kere wabe meka mapu re'egiwa niru ba'wi, rete, roja lige iri, nasipa chotaluwa re'egi mapu a'li okua mili tettli niisako chota nasipa, re'egiwa mapu rega juti boli.

Mapu suuniluwa rewali'wa (yokate) nama bilena iri, bili rete kere bile oko niyuro mapu bacha seba yokatechi, suwaba sinama (yokate).

Mapu rega re'eli'wa ju rega gusi mapu winaluwa nakibuli re'lana ini'we chikonala mapu chupimela nakibuli, chapili'wa lige oluwa bile kere weka nolirsa pasi'wa, bile gusi ola mapu chapi nakibuli mapu rega machi pama mapu naki.

Alue chawali'wa wagama mapu reaa meka sebama mapu rega sisima. Alue nakibuli okua gusi bulerigame nasipa neraga bile chine bewangame mapu rega anachama pasiwachi. Gusi ke napawika uchwi bile makoi tetatli mulibe mapute pasiwa nakibuki ju gusi e'wele mapu reaa anachama anawi bile tettli makoi bile tetali. Jare pasa nakibuli chakena, lige che jare che bilena, ke arema mapu sayela niyurama. Jare re'eala suni sapuka lige jare rejora bile rawe su nii mapu a'li ruko niili, ni'yuro mapu mulibe ola yokate.

Isinemi re'ema weka re'egi sine rawe, na re'egi re'eaiwa mapu yerpili rawe bami.

Mapu rega newaliwa re'egiwala ju gusi roja seyokame ju kere che bile gusi wabe bewarigame, lige nakibuli ju napiyerpili gusi pe seyokame niisa, mapu newalwa repiya, macheta lige buluwaamela.

Na re'ea, i ke me re'e kuruwi bamigame 6, 11 ju makoi okua bami minana chota re'ea che jare yuga, alue gusi re'enali a'li ko re'e, jare kuruwi we machi re'eame ju echi kuruwi.

CHUMBAALA O RIJIBARA

Na re'egi ola okuanika baikianika ola mapu ju ralamuli, wardilo, selo lige abiyenacho yoli (chabochis) mapu pere iwerchi aboi rewala ucha "nao" ke chogoyeri namatete re'e yolika une e'wele wenomi lige e'wele chiberame jiero lige re'e wichi; ralamulika une rete newarame lige re'e e'werlichiki ke bewarigachi, mapu newaate jochi ripichi, jochi niima mekabe 25 lige 30 tettli, jochi niima mapu uchu ju niba.

Tanrala niba niima okua kere nao okuanika niisa, lige malige kere usani baikianika niisa, pasiwa bile bacha lige juba che bile lige alarega



mapu si suuni pasiwala, taraluwa mapu mulibe wichi jochi, abili chiberame tara bile lige pachana jochi wichisaaka taraluwa nao, a'li ke me a'la wisaaka pe nasipagana, taraluwa nao, mapu a'li pasiwa ichiruulame rekarwa bile bawerta mapu rekesaka bawerta ke taraluwa pasiwala, ke taraluwa bacha wichisaa taraluwa mapu sayelala iniwala ju.

Mapu a'li re'e okuanika re'eame okuanika simiba bilena jochi, mapu a'li re'e okuanika kere baiwa jare bilena jai lige chejare che bilena, ke gompaneraga jama bilena jochi nabi sayela yuga echirega sisima.

Sekeliwame muchuwaluwa chakena mapu re'ewiga, niima wenomi. gawisoli, gasibala, napacha, corte, sunu, muni, bulito, gawe, otoli gowi, wakasi lige chejare, isinemi ke sakeliwa (itawa) pe re'egi mapu rega ganilima.

ROMAYA

Na ju bile re'egi mapu re'e ralamuli selo, lige warojio lige we natame. isinemi re'e bile tarali rawe lige ruko lisiba pe jare ora. E'were sakeliwa anagu mapu re'e, sakeliwa suwaba wenomi, sunu, muni, gasibala, boisi, gawe, otoli bo'wa, gowi, lige che jare na re'egi ke suwabaga poblochi re'egi, pe kuaabi ju mapu machi na re'egi lige re'egiwa echirega, re'egi re'e okua re'eame, weeka mochiga, aboi mapu weemi muchuwi lige nolirka nawalru osa makoi baikia jochi anagu. Na newaliwa rapichi mapu tetamabile tettli okua lige rableta ewararigame wichi, uneliwa nao gusi 15x3x2 bile makoi tetali bawelarigame mapu iniwe nateame.

Abili re'eame chapi gusi. Naonaka gusi chebali retechi mapu weeka ati, mapu gu'wiroma chewaye lige buyasima bachaami lige rejuma mapu sayela ati.

Uneliwa baiwa lige nao jumame, jochi mapu we meya siro mapurega re'e gusite echi namute o rete maputi re'egi si'winati niima, echi niima mapu machimela chuyeri niyura chabenala lige mapurega nawmea che nokema o ke nokema. Re'eeme bilepi namuteka re'esa rasiriga niyuro bile maame machi pasa bachabe, o sisimi chigoyena mekabe.

Sine tarasuwa sipuli wina gusi ke wilisiga.

Chogorega re'e, bacha bile lige juba che bile. Aboi machi mapu abli gusi nate mapurega bawelarigame ju abili re'ekliachi ka suwabaga rujusa ka akana taraluwa makoi baiwa gusi rujusa ka rena tetaluwa baikia sipuli. Uge bilepi bawelarigame wichisaa taraluwa mapu iki iniwa. Gusi chapaliga ripisa ko taraliwa mapu rega rena wichisaa.

Mapiyerpili sipuli, bile maame o namute sebasa jochi mapu sayela ju (echi mapu une jochi), a'liko muku checho chotaluwa re'egi machina mapu sebili taraala ola namute lige niyuro.



JUBALA

Na re'eliala pe ke me machiwa re'e samachi peregame, re' kuruwi cherame, ke ola bile gatewaliame chu rega re'eliwa. Re'eliwa bile sayela isinemi weka. Abili re'eame une bile gusi. Gusi tetama mapu anawi sekachi pensa bewerili.

Gusi gowala tetama we'le malige bile makoi tetali. Mapu o'na chapi re'eame ke me wa'lu ju; mapu anawi gusi ju bile tettli.

Gusi nGma seyokame nakiwa mapu nGma bile kuli yawiame roja mapu meterlu wichili kere bilecho gusi meteliwa mapu rewaliwa "MUKI NAKIWAAME KERE".

Bile re'eame pa nakiwaame.

Mapu pa olama okua gusi bile mapu tarama lige bileala niima nakiwaame, nako paliwa we mekabe; peeminana pasima abili neraga gusite, mapu amuli seba nakiwaliame atiachi echi ju mapu me bile taraliame, moba wichisaa nakiwaliachi me nao taraliame.

Paliwa mapu rega bile rijibala, Gte rewe nao, Gte bela mapu moba wichi nakiwaala yuga nate nao, mapu wichi amuli bile tarala; tarala seba mapu jonsa naki aboi, isinemi seba naosa makoi, maligsa makoi lige che jare.

Mapu bacha seba tarala mapu gatewali ju mapu niyuro.

Na re'eliwame ke sake, re'e fite ke chati nata eyenama, suunisa bile nochali isinemi mapu a'li napawika nocha.

NAPAWIKA RAICHALIAME

Chabee jonsa lige poblochi, mapu aboi iniwe we nateame mapu rega re eli lige awiwaame echirega sinibi rawe perelima.

Niru jare rawe we nateame mapu rega noliruachi, pasko omowala lige abiyenacho Antonio omawalachi juniochi mecha. We nateame omawala ju echi rawe onorugame yuga ti ola, mapu sekala chapiga siro, aboi re'ela iniwala mapu o maka noka re'eya lige go ya, go waame aboi ralamuli iniwala mapu rega: Tonali, kobisi, ge oli, yoliki, lige sugi lige che jare.

Mapu a li jare awi jare wikara jare ra icha lige jare gatewa ra ichali.

No omawali newaliwa mapu a li gayena bile ralajipliame, roweliame lige jarecho, wekaka poblo. We nateame ju mapu rega aboi gatewa nochali lige gatewa ra ichali.



4.7.2.- Textos definitivos del libro
Manejo Tipográfico

Tipografías seleccionadas:

Sand

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890
ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
!@#\$%^&*()+-?;

EraserDust

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
!23\$56&80+-?

AvantGarde Md BT

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890
ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
!@#\$%^&*()+-?;

AvantGarde MdOb BT

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890
ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
!@#\$%^&*()+-?;



CARRERA DE LA BOLA

14

La carrera de bola es un juego practicado desde hace mucho tiempo por los rarámurís, tepehuano y guarijíos.

Este deporte es practicado únicamente por hombres, los recorridos que se hacen pueden ser largos o cortos dependiendo de la importancia que tenga la carrera en ese momento.

Los niños que comienzan a jugar la carrera de bola recorren de 5 a 9 kilómetros de distancia aproximadamente, aunque también pueden correr menos. En el caso de las personas adultas, que ya son expertas, los recorridos son más largos y la distancia puede ser de 35 a 45 kilómetros o más.

Se juega así en los sábados y domingos se reúne la gente como unos veinte. La bola es de madroño pero es una bola grandecita. Cuando empiezan a correr la gente tiene que estar lista con su bola y la avienta y se van corriendo hasta llegar allá y se regresan corriendo y cuando van a medio camino se paran un rato y les dan gñejas de tescüino y siguen corriendo y empieza a las 3:30 y acaba a las 12:00 de la noche...
...unos apuestan gallinas, cóconos, chivas, burros, caballos, vacas, patos y los jefes se ponen de acuerdo cuantas carreras van a echar unos corren en las pistas.

Hector Manuel Ramírez Peña



RARAJIPUAME

15

Mapu re'e ralamuli, selo lige waroro, mapu re'eliwa chabee bami jonsa, ke machiwa kabu jonsa re'eliwa lige kumi machinali. Na re'eliame re'e rejoi chopi, isinemi we meka ujuma isinemi pe teeli, machiwa chu yena nateame ju ralappala.

Ralajipala kuruwi iniwala ju pe malige mili o gima mili tetlli, cherame ko ju ralajipuame ma we machñme, juma baisia makoi malige mili tetlli o naosa makoi malige mili tetlli, isinemi che weka.

Na ralajipala newa jite weka napawima lige ra'ichama, isinemi ke cho chola bajja, omeachi kere pe re'ea. We nateame ju mapu a'li ralajipa bile poblo bilecho sayera, mopu o'na napawi weka ralamuli

Re egiwa rega sawalachi lige omeachi napawi osa makoi ralamuli.

Goma ulugusi gomala ju walube, mapu ali chotema ralajipa ralamuli oka jama goma liga paa liga jumisimi mapu si sebama mij lige ku akina juma liga mapu nasipa juma a li jabi lige iyaliwa atabai sugi liga sistm juma liga chotaluwa baikla ora nasipa aiisa liga suwena nasipa ru koo...

...jara sake otoli chiwi, chiba, bulito, gawe, wakasi, basona lige e welala nulaame ani kipo ralajipame jumame jare ralajipa ropiano bowelalachi.

Hector Manuel Ramírez Peña





Chihuahua

Coordinador del proyecto

L.E.F. Jesús Pérez Borja

Fotografía

Ramón Evangelista Márquez

Lillana Blanco Jaquez

José Porras

Investigación

L.E.F. Jesús Pérez Borja

Fuentes

Profr. Eduardo Fierro Ruiz

Profr. Juventino León Pacheco

Profra. Paula Prieto Cuevas

Profra. María de Jesús Olivas

Profr. Patricio Rubí Rubí

Traducción

Profr. Miguel Carrillo Frías

Profr. Aureliano Ramón Chaparro

Coordinación y realización de talleres

L.E.F. Jesús Pérez Borja

Oscar Prieto

Martha Edith Ramos (La China)

Asistencia de producción

Emilio Cortes Pérez

Captura

Edith Araceli Aguirre García

México

Coordinación del proyecto

Ivette González Parada

Coordinación técnica

José Bernechea Iturriga

Fotografía

Víctor Manuel Sánchez

Jaqueline Jiménez Cervantes

Ilustración y portada

Gerardo Cunillé Velázquez

José Bernechea Iturriga

Diseño editorial

José Bernechea Iturriga

Coordinación y realización de talleres

Emiliano Gavilño González

José Bernechea Iturriga

Asistencia de producción

Juan Gaspar Gutiérrez

Captura

Concepción Campos

Impreso en México

Primera edición, 2004





C O N T E N I D O

PRESENTACIÓN	PRESENTACIÓN	8
INTRODUCCIÓN	BAKIALA	10
TALLER	TALLER	12
CARRERA DE BOLA	RALAJIPALA	14
CARRERA DE ARIWETA	ROWEALA	20
LUCHA TARAHUMARA	NEJORAPALA	26
NAKIBURI	NAKIBULI	32
EL CUATRO	RJIBALA	40
EL QUINCE	MAKOI MALIGE	46
EL CUATRO DE PALITOS	RJIBALA GUSI	54
TESGÜINO	SUGI	58
TESTIMONIO	TESTIMONIO	60
AGRADECIMIENTO	NATETERA NEJALA RE'EALA SU'UNILA	61





28



Este deporte se juega principalmente en las fiestas de Semana Santa (jueves, viernes y sábado) y simboliza las luchas entre fariseos y judíos.

En esas fiestas los judíos y los fariseos andan en grupos separados, pero si se llegan a encontrar deberán pelear y después continuar su recorrido. Estos grupos andan de casa en casa pidiendo tesguino o comida; el sábado de gloria por la tarde cuando matan a Judas, tendrán que pelear el zacate de éste que ellos consideran es la carne de los judíos. Para hacer pedazos a Judas lo deberán colocar a una



A mí me gusta jugar ala lucha porquetengogusto y medibierito mucho porque asta se caen de costalazos y cuando se caln uno casi no puede respirar

Ricardo Moreno Bustillos, 4o. grado



*Neje ganill ra ea najaropa weni ganlli jare iwepiga biliro
liga mapu áli wichisuga ke meruru iwie*

Ricardo Moreno Bustillos, 4o. grado



Mapu a'll ke oto pulaka pe seka gulusi newa lge panill sayela, okuanika ke naki mapu omerama bileala a rega niyuro mapu we jlwero.

Na re'eliwa nolrwachi omawala pariseo najarapa juriusi yuga, e'well rawe omowallachi nol'riwachi, mapu ju naolal, yanchi lge sowalachi. Suwabaga juriusi napawika e'yena gompanero ju lge pariseo napawika. Sine rawe napawisa najarapa aboi, manejarapasa suwabaga, checho chota e'yena. Na ko e'yena suwabaga gallichl sugl taya go'waame kere; sawalachi rawe ma me'asa juriusi, nekoa gasalate mapu maye abol juriusi sapala ju. Kecho chiwana arellwa pee 10050 tetlli kere mayewa mapu rega me'aya, suwabaga pasi iwa yuga chewasa ka ma me'alru, ke measa ko mu ku masill, pee libeko chiwana juriusi lge pariseo ko najata, mapu a'll jumisi juriusi, najata jlte e'yema juriusi sapala mapu rega ikotama abol pariseo nachutama kere jlte sukristo owinama. Jlte newaliwo na naprapallame omawall, jareana pe si'wina rowe najarapa mapu a'll naki abol.

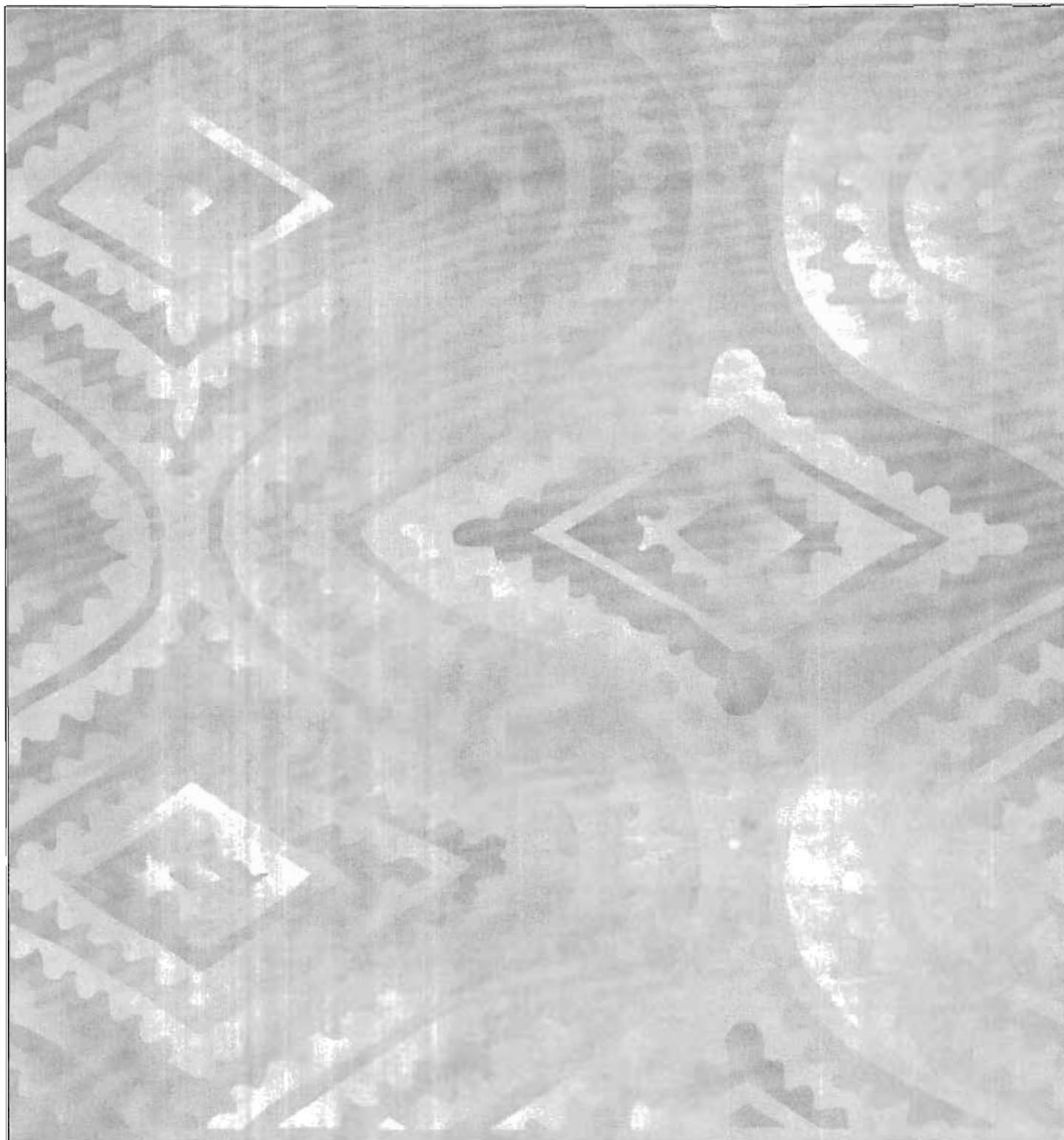


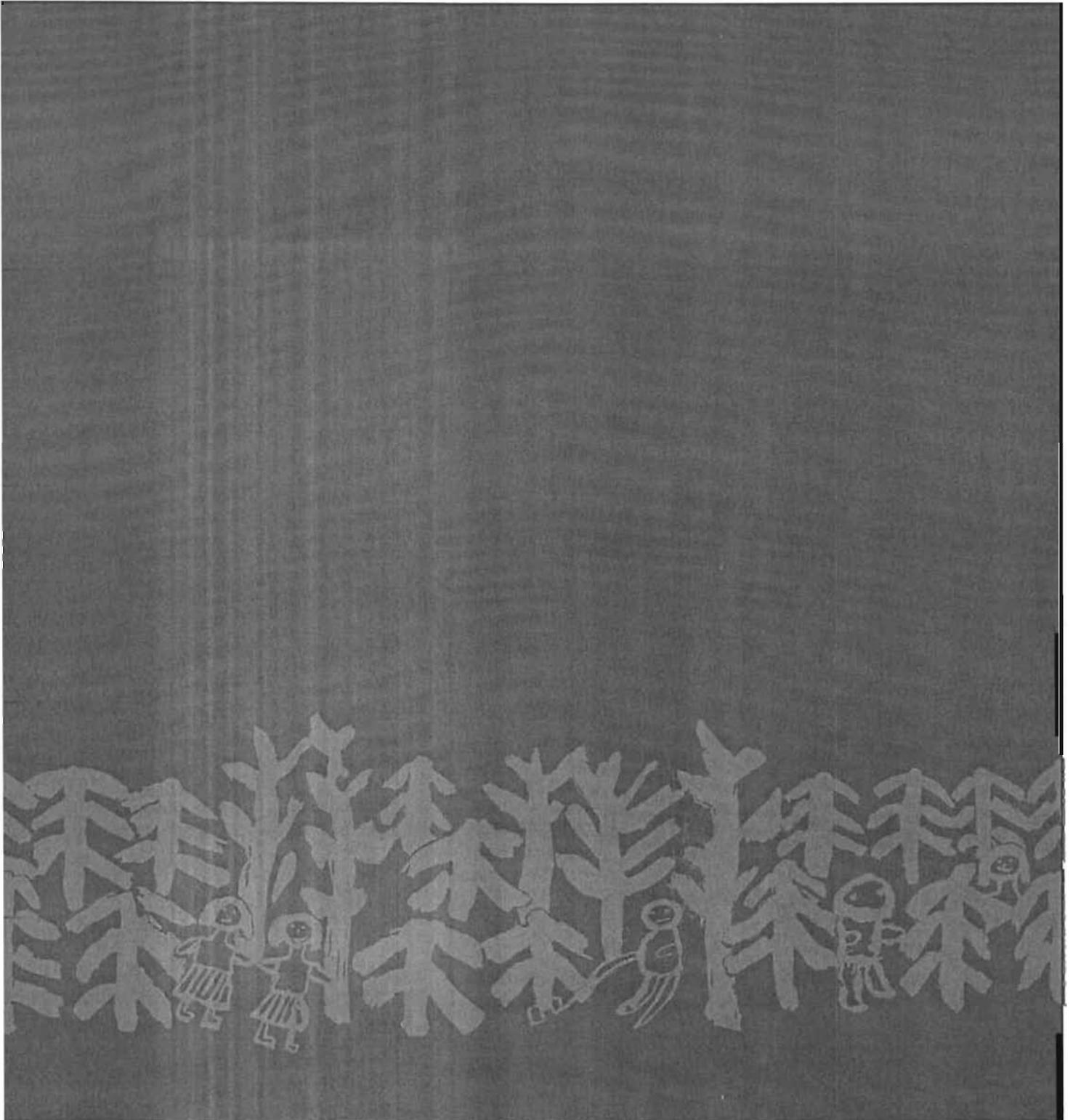
4.8.- Arte final / Parametros formales de acabados de los forros a color.
acabados formales en computadora

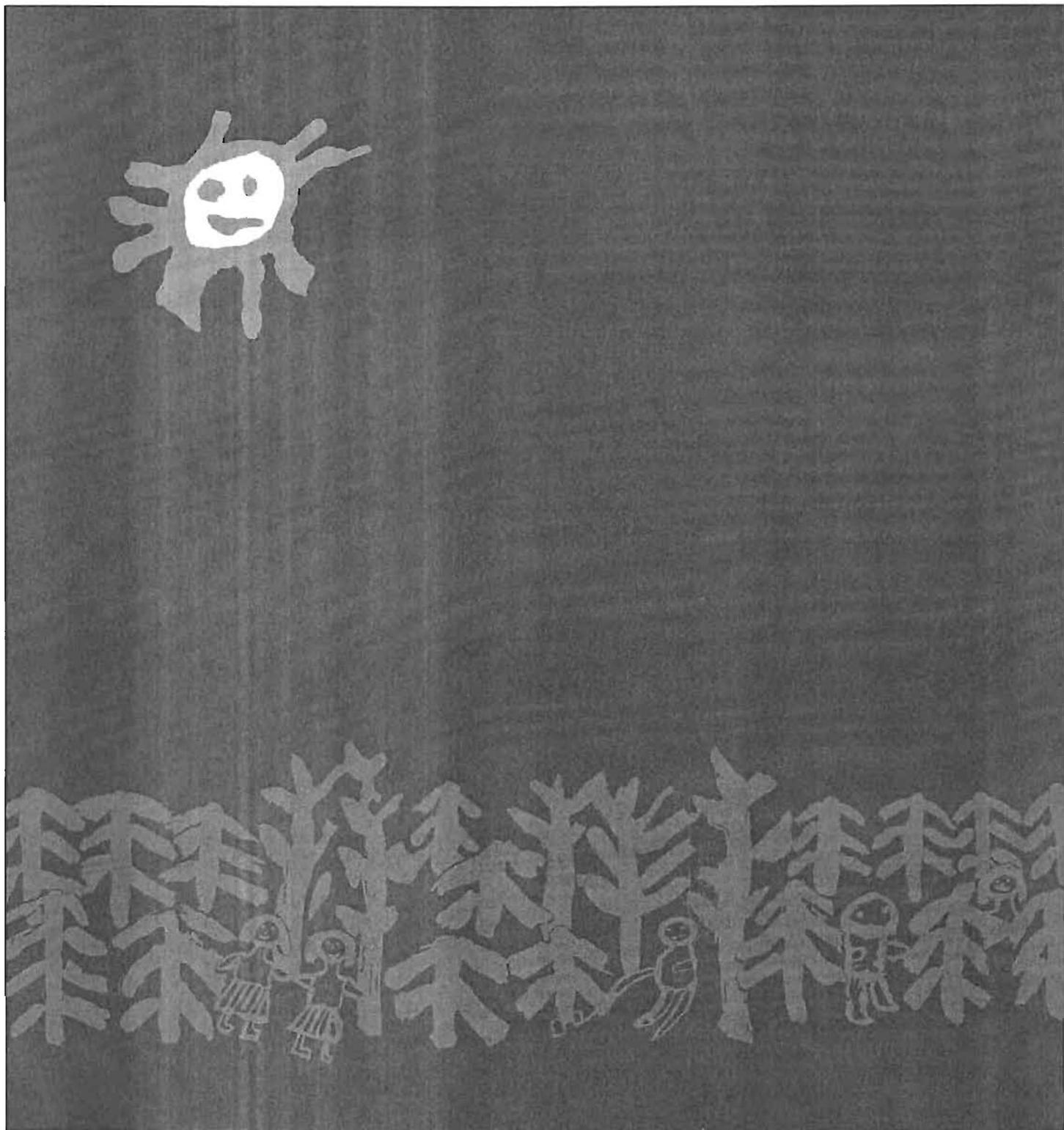




4.9.- Arte final / Edición del texto: montajes de las carátulas y de las páginas en DTP (PAGE MAKER, PHOTO SHOP, FREE HAND)
descripción del proceso electrónico de cada área de producción de originales electrónicos, Copias de CD's
Indicaciones finales para elaboración de originales para pre prensa



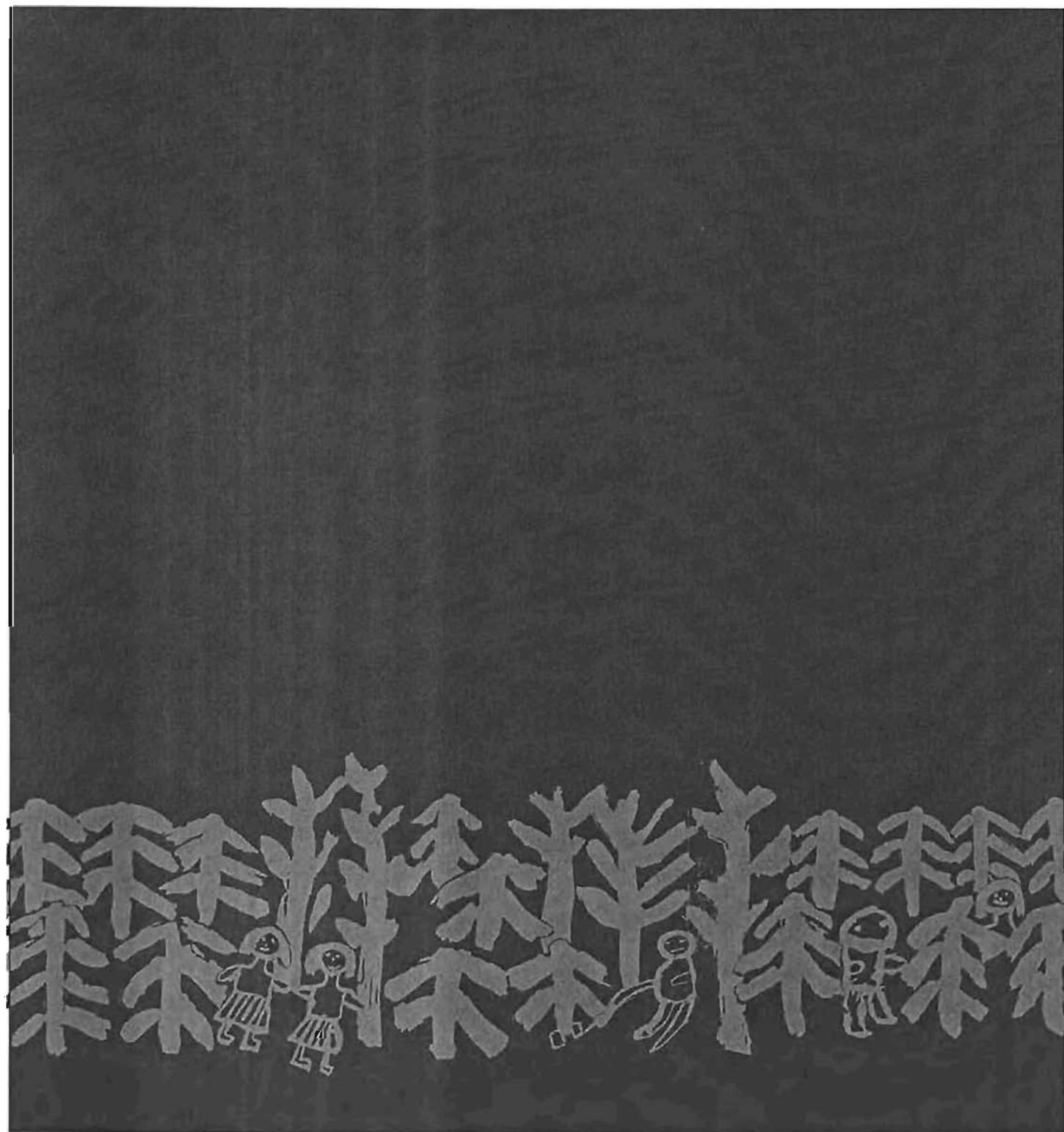




*Suwabaga ralamuli mapu niñili kimu natala
ra'ichala liga ajalima oseli*

A todos los niños rarámuris que con su creatividad
dieron color, palabra y vida a las páginas de este libro





RE'EYA ROMOTE WALINA

JUGANDO CON PIES LIGEROS

GANILILA RE'EKALA RALAMULI INIWALA
DIVERSION Y JUEGOS EN LA TARAHUMARA



México, 2004



Chihuahua

Coordinador del proyecto
L.E.F. Jesús Pérez Borja

Fotografía
Ramón Evangelista Márquez
Liliana Blanco Jaquez
José Porras

Investigación
L.E.F. Jesús Pérez Borja

Fuentes
Profr. Eduardo Fierro Ruíz
Profr. Juventino León Pacheco
Profra. Paula Prieto Cuevas
Profra. María de Jesús Olivos
Profr. Patricio Rubi Rubi

Traducción
Profr. Miguel Carrillo Frías
Profr. Aureliano Ramón Chaparro

Coordinación y realización de talleres
L.E.F. Jesús Pérez Borja
Oscar Prieto
Martha Edith Ramos (La China)

Asistencia de producción
Emilio Cortes Páez

Captura
Edith Araceli Aguirre García

México

Coordinación del proyecto
Ivette González Parada

Coordinación técnica
José Bernechea Iturriga

Fotografía
Víctor Manuel Sánchez
Jaqueline Jiménez Cervantes

Ilustración y portada
Gerardo Cunillé Velázquez

Diseño editorial
José Bernechea Iturriga
Gerardo Cunillé Velázquez

Coordinación y realización de talleres
Emiliano Goviño González
José Bernechea Iturriga

Asistencia de producción
Juan Gaspar Gutiérrez

Captura
Concepción Campos

Impreso en México
Primera edición, 2004





C O N T E N I D O

PRESENTACIÓN	PRESENTACIÓN	8
INTRODUCCIÓN	BAKIALA	10
TALLER	TALLER	12
CARRERA DE BOLA	RALAJIPALA	14
CARRERA DE ARIWETA	ROWEALA	20
LUCHA TARAHUMARA	NEJORAPALA	26
NAKIBURI	NAKIBULI	32
EL CUATRO	RJIBALA	40
EL QUINCE	MAKOI MALIGE	46
EL CUATRO DE PALITOS	RJIBALA GUSI	54
TESGÜINO	SUGI	58
TESTIMONIO	TESTIMONIO	60
AGRADECIMIENTO	NATETERA NEJALA RE'EALA SU'UNILA	61





P R E S E N T A C I Ó N

8



En el México indígena las artes, la ciencia el deporte y los juegos eran actividades sagradas que se desarrollaban bajo una deidad protectora.

En la cultura náhuatl el deporte estaba dedicado a honrar a Palnallon, deidad cuyo nombre significa "el corredor veloz" es por ello que los corredores mexicas recibieron el nombre de palnanimeh, es decir "los que corren". En este contexto, los deportistas significaban también un importante sistema de comunicación basado fundamentalmente en la carrera de relevos y por ello eran igualmente mensajeros.

Por lo anterior conocer los juegos y los deportes de un pueblo autóctono es una forma de entender "el juego de la vida y la vida en el juego" expresión que fortalece el cuerpo y el espíritu del ser humano.

"Rarámuri" que significa "pies ligeros" es un grupo cuyo prestigio ha trascendido los anales de la historia debido a los campeonatos obtenidos en competencias de carácter atlético.

El registro de expresiones deportivas rarámuris como la carrera de bola y la carrera de ariweta, el nakiburi la lucha tarahumara y el cuatro entre otros son manifestaciones cuyo registro facilitan la comprensión y valoración de nuestra cultura indígena de ahí la importancia de presentar este libro como testimonio de la riqueza de juegos que nace y vive en el México indígena de ayer y hoy.

"Hablar sobre las manifestaciones de una cultura en la lengua de la propia cultura" da a la obra la frescura, la espontaneidad y el sentimiento de todo cuanto se vive desde su propio universo, de ahí que la presentación en forma bilingüe rarámuri-español de este libro le de al mismo el carácter testimonial que a su vez posibilita el uso y desarrollo de la lengua tarahumara.

P R E S E N T A C I Ó N

No'i mejiko newallame, machlwaame, re ellame mapu we nateamentlil.

Nawall ko re e mapu rega gonillma anorugame peinalton mapu ju onorugame " we maame, jite bela mejiko echlrego rewelru painanimeh, je ani mapu ujumaame ju, na re eome ju we nateame, wekako ujuma.

Machlwaame re ellame biteno poblo ju mapu rega machiboo re eala iwila lige iwila re eala mapu rega gala nlima omorugala lige iwila.

Ramatuli ko anlame ju " rono we maame jare ralamuli ju mapu machlwa we ujumame, mapu rega jareana we niyutli ujuma.

Reéala ralamuli mopu ju, ralajpala, roweala, nakibull nejarapala lige riljba reéala, jarecho, ju mapu rega machiboo lige we nateame mapu ju tamuje Iniwala, jite we nateame ju na osili mapu ju tamuje Iniwala, we nateama mapu ola mejiko rapako lige jlpe.

"Ra'ichabo ralamuli negaga mapu rega ra'icho tamuje" machóboo mapu raga tamuje pare, jite newabo osili yoli lige ralamuli negaga na osali ralamuli negara ostrulri jite ga'la machiboo ralamuli neraga osaya.



9





I N T R O D U C C I Ó N

lo

En el México indígena las artes, la ciencia el deporte y los juegos eran actividades sagradas que se desarrollaban bajo una deidad protectora.

En la cultura náhuatl el deporte estaba dedicado a honrar a Palnaltón, deidad cuyo nombre significa "el corredor veloz" es por ello que los corredores mexicas recibieron el nombre de palnanimēh, es decir "los que corren". En este contexto, los deorlistas significaban también un importante sistema de comunicación basado fundamentalmente en la carrera de relevos y por ello eran igualmente mensajeros.

Por lo anterior conocer los juegos y los deportes de un pueblo autóctono es una forma de entender "el juego de la vida y la vida en el juego" expresión que fortalece el cuerpo y el espíritu del ser humano.

"Rarámuri" que significa "pies ligeros" es un grupo cuyo prestigio ha trascendido los anales de la historia debido a los campeonatos obtenidos en competencias de carácter atlético.

El registro de expresiones deportivas rarámuris como la carrera de bola y la carrera de ariweta, el nakiburi la lucha tarahumara y el cuatro entre otros son manifestaciones cuyo registro facilitan la comprensión y valoración de nuestra cultura indígena de ahí la importancia de presentar este libro como testimonio de la riqueza de juegos que nace y vive en el México indígena de ayer y hoy.

"Hablar sobre las manifestaciones de una cultura en la lengua de la propia cultura" da a la obra la frescura, la espontaneidad y el sentimiento de todo cuanto se vive desde su propio universo, de ahí que la presentación en forma bilingüe rarámuri-español de este libro le da al mismo el carácter testimonial que a su vez posibilita el uso y desarrollo de la lengua tarahumara.



B A K I A L A



||

No'i mejiko newallame, machiwaame, re ellame mapu we nateamenilli.

Nawall ko re e mapu rega ganillma anorugame peñalton mapu ju onorugame " we maame, jite bela mejiko echirega rewelru painanimeh, je ani mapu ujumaame ju, na re eame ju we nateame, wekako ujuma.

Machiwaame re ellame bilena poblo ju mapu rega machiboa re eala lwila lge lwila re eala mapu rega gala nilma omorugala lge lwila.

Ramalull ko anlame ju " rono we moamé jare ralomull ju mapu machiwa we ujumame, mapu rega jareano we niyurilli ujuma.

Reéala ralomull mapu ju, ralañpala, roweala, nakibuli nejarapala lge rijlba reéala, jarecho, ju mapu rega machiboo lge we nateame mapu ju tamuje Iniwala, jite we nateame ju na osilli mapu ju tamuje Iniwala, we nateama mapu ola mejiko rapako lge iipe.

"Ra'ichabo ralomull negaga mapu rega ro'icha tamuje" machiboo mapu raga tamuje pare, jite newabo osilli yoli lge ralomull negaga na osalli ralomull negaga osirulli jite ga'lo machiboa ralomull neraga osoyo.





T A L L E R

12



*Ami sime gusto Loque isimos Aller el llumari y el tamacin
y al cuatro y el carrera debola, l tambien Adlujar y
Pintar Yjugar ycantar ypaciar Ytambien Aescriblr...*

Ernesto Palma González 4o. grado

La creatividad pensamientos e ideas expresados por los niños autores de los textos y dibujos que se presentan en este libro convocan una serie de conceptos y visiones que con respecto al aprendizaje y práctica de los juegos tradicionales rarámuris llenen los protagonistas de los mismos: los niños rarámuris.

Esta visión, que nace y se expresa desde la perspectiva de los niños del CIS Eréndira de Guachochi Chih. se traduce en una amplia gama de color, ideas palabras y sentimientos que en conjunto se significan como un mensaje de alegría vestida de tagora collera y akaka.

La conjunción de estos caracteres tuvo lugar en el CIS referido, previa organización de dinámicas grupales y la realización de talleres dirigidos ambos por personal especializado en pintura dibujo ilustración y música, cuya tarea principal fue coordinar, que no dirigir, el trabajo realizado por los niños.

Sirva este espacio para exponer una muestra de la creatividad, pensamiento y sensibilidad un tanto inexplorados de la población indígena que habita la sierra tarahumara, llamese rarámuris, odames, pimas o guarojos, y también para comprender en un primer acercamiento que aún con nuestras diferencias somos capaces de reconocernos.





T A L L E R

Mapu nokali Kuruwi lga lge bawalarigame mapu newali kuruwi mapu uchuwi na l oselichi. weka natali uchuwi mapu te e ralamuli, mapu rega re eli kuruwi.

Machinalli mapu rega nata kuruwi beneame muchuwame ternaochi " Erentira " wachochi chiwawe. Newalru lyokame, jare natala mapu anlame ju natala re eame, opatala bisiwall. Koyela, napacha okaka, pulaka lge sipucho.

Na re eala re elru ternaochi, re diru jare re eala. ocho nawali bile mapu machi bawelaya, semeata. nachola mapu newali kuruwi.

Ju mapu noka kuruwi, natali mapu nata ralamuli mapu pere lwarchi "Imapu rewaliwa ralamuli," odame pimo lge warofjo. machibo mapu ga lo machi tamuje aboi.



Makol malige re eliwa bilena retechi chilpono che bilena isineme ke tasi oluwa isineme che bilena simi...

Ernesto Palma González 4o. grado



CARRERA DE LA BOLA

14

La carrera de bola es un juego practicado desde hace mucho tiempo por los rarámuris, tepehuanos y guarijíos.

Este deporte es practicado únicamente por hombres, los recorridos que se hacen pueden ser largos o cortos dependiendo de la importancia que tenga la carrera en ese momento.

Los niños que comienzan a jugar la carrera de bola recorren de 5 a 9 kilómetros de distancia aproximadamente, aunque también pueden correr menos. En el caso de las personas adultas, que ya son expertas, los recorridos son más largos y la distancia puede ser de 35 a 45 kilómetros o más.

Se juega así en los sábados y domingos se reúne la gente como unos veinte. La bola es de madroño pero es una bola grandecita. Cuando empiezan a correr la gente tiene que estar lista con su bola y la avienta y se van corriendo hasta llegar allá y se regresan corriendo y cuando van a medio camino se paran un rato y les dan güejas de tesgüino y siguen corriendo y empieza a las 3:30 y acaba a las 12:00 de la noche...
...unos apuestan gallinas, cóconos, chivas, burros, caballos, vacas, patos y los jefes se ponen de acuerdo cuantas carreras van a echar unos corren en las pistas.

Hector Manuel Ramírez Peño



RARAJIPUAME

15

Mapu re'e ralamuli, selo lige waroro, mapu re'ellwa chabee bami jonsa, ke machiwa kabu jonsa re'ellwa llge kumi machinali. Na re'eliame re'e rejol chopl, isinemi we meka ujuma isinemi pe teell, machiwa chu yena nateame ju ralappala.

Ralajipala kuruwi iniwala ju pe mallge mili o gima milli tetlli, cherame ko ju ralajipuame ma we machñme, juma baisia makol mallge mili tetlli o naosa makol malige mili tetlli, isinemi che weka.

Na ralajipala newa jlle weka napawima lige ra'ichama, isinemi ke cho chota bajla, omeachi kere pe re'ea. We nateame ju mapu a'li ralajipa bile poblo bilecho sayera, mapu o'na napawi weka ralamuli

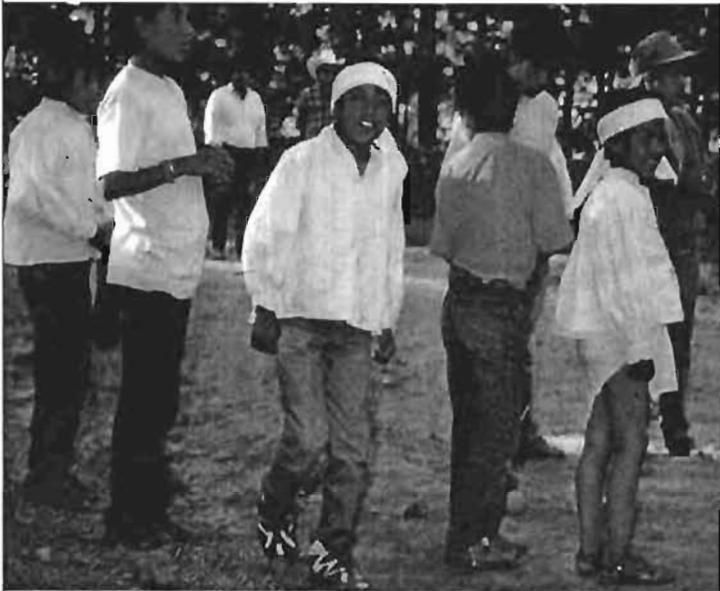
Re egiwa rega sawalachi lige omeachi napawi osa makoi ralamuli.

Goma ulugusl gomala ju walube, mapu ali chotema ralajipa ralamuli oka jama goma liga paa liga jumislml mapu sl sebama mij lige ku akina juma llga mapu nasipa juma o ll jabi lige iyaliwa alabai sugi liga sistm juma liga chotaluwa balkla ora nasipa aiisa llga suwena nasipa ru koo...

...Jara sake otoli chlwi, chiba, bulfo, gawe, wakasl, basona lige e welala nulaame ani kipo ralajipame jumame jare ralajipa ropiano bowelatachl.

Hector Manuel Ramirez Peña





Las competencias que practican los niños se hacen con el fin de aprender y de convivir entre ellos y generalmente no se hacen apuestas, mientras que las practicadas por adultos tienen una mayor significación, porque se realizan entre pueblos y a ellas asiste mucha gente para participar en las apuestas y apoyar moralmente a su equipo preferido.

Las apuestas que se hacen son muy variadas y van desde cortes, pantalones vestidos, dinero, bueyes, caballos, chivas, borregos violines, etc.

Los competidores eligen por cada equipo un chokeami (o cabecilla), que son quienes establecen las normas y reglas del juego antes de empezar la carrera, pierde la competencia quien no obedezca las reglas aunque haya ganado.

La carrera de bola se juega así: se forman equipos de 4 a 10 personas o más, cada equipo debe aportar una bola de madera o dos cuando así lo hayan acordado (la bola de reserva es por si se rompe o se pierde con la que se inició), el integrante de un equipo hace el primer lanzamiento de la bola con el pie y todos corren detrás de ella, el primero que llegue la vuelve a lanzar hacia adelante y así sucesivamente durante todo el recorrido, hasta que un equipo o persona complete primero todas las vueltas. Hay ocasiones en que ninguno de los equipos completa las vueltas porque no aguantan el recorrido, en este caso gana el equipo que llega más adelante.



sekemia gu'wiria aboi pablowala, sakeliwa mapu jui gawisoli, chini, sitabacha, spucha, repula, boisi, chiba, gawe, bo'wa, wenomi lige rabeli o mapu gatewali okuanika chokeame.

Isinemi rejora suwaba ruko no raplipala lige chope yuga rajeka jumi, jareana poblochi juma rukoo chopi, isinemi niyuro mapu we rejora. Isinemi baib'a rawe rejora.

Chokeame lige ralajipume gatewa chu rega jumabo, mitiwa ralajipala mapu ke ga'la sili chu re niyurall.

Mapu rega gatewaliwa ralajipala: Re'eame nasayerame ju nao, makoi o che jarecho; bile nasayerame olama bile gomab'li okua kere, ju mapu rega gatewa chokeame, mapu a'll gatewaliwa mapu bilepi noma mapu pama gomab'li. Jareala ko noma e'heroame mapu anema mapu o'na ati gomakili, ke chapimee, jareana poblo a liseni ju mapu seka yuga chapiboo o okua gusi yuga jite achabo bowechl jite pama ralajipame. Mapu a'll gatewaliwa mapu



17





18

La bola se hace de madera de encino, raíz de madroño, palo dulce, palo fierro, guásima, etc., que se pueden encontrar en la sierra o en el barranco. La bola será mejor mientras más dura y resistente a los golpes sea la madera de la que está hecha, a veces las bolas se ponen a hervir para que se endurezcan más y no se rompan al momento de usarlas.

La preparación física de los corredores antes de la competencia es muy importante, tienen que darse baños musculares en las piernas durante las tardes para fortalecerlas; estos baños se dan con un té de hierba silvestre llamada *Matarique*, el masaje tiene que hacerse antes de que se entrie el té y después de esto el competidor se recuesta cubriéndose con una cobija de lana la parte donde se dio el masaje. Los masajes también se pueden dar con manteca de víbora en las coyunturas de los dedos de los pies los lobillos y los músculos de la pantorrilla, esto ayuda a mejorar la circulación y evita los calambres antes y durante la carrera.



El día de la competencia el corredor no debe de comer quelites, chile y nopal porque esto le provoca torceduras al ir corriendo. Si el recorrido de la carrera es muy largo, durante la competencia se le da pinole batido al jugador para que agarre más fuerza y siga corriendo.





Gatewa sebachi mapu a'li ralajjipama. Jumame ronola pagoma sinbi allil, acho uehe aseite sayawi wi'lla ronochi, tobituala lige chapagala, mapu yuga pago o ronobaka ju bile ajagame seyokome rewegame "matallib", ronora pee wa'lu mapu sebarama ronobaka okuanika ronola, na ko unellwa ke me rutagame, ma ronobakasa bo'lwa gemaga ronolachi gowisoli yuga. Na ko gu'wiro jite we sapu enama efa elaboalachi, ilge rte ke rawarutuma, mapu a'll ke ola na une aseite go'ala, najo sinbi une sayawi wi'ila. Rawe mapu a'li mama maame ke me go'mea giliba, okoli, ila na okola ropachi mapu a'li mawa. We mekabe niisa mapu o'na jumama, mapu a'li juma bajil kobisi isinemi ge'ol jite chapimee jiwerili lige nokisimi juma.

19

suwabaga nioma ralajjipame, mapu bacha nawa mapu o'na ati gomab'll echi ju mapu pa, echirega olasi mapu yena suunl.

Ayena jarecho e'yena e'neame jite ke seka yuga chapimee. Isinemi bilepi sayela suuni juma ke anacha jareala sayela. Isinemi ke bile sayela suuni ke anacha. A'liko niyura sayela mapu we bacha jumali.

Gomabll newaliwa roja pte, ulubisi nawala, gusi akagame, apap, wasima lige jarecho. Na gusi niru iwerchi lige jarecho ululi, mapu yuga newalru niima mapu rega rejorama gomakili, niima gomab'll mapu ke rapama mapu a'li pallwa, Isinemi mapu newa ronora jite we bewarima jite ke rapama mapu a'li ralajjipa.





CARRERA DE ARIWETA

20

La ariweta se ha practicado durante años por los grupos rarámuri, tepehuano y guarijo. Es un deporte que solo practican las mujeres y las distancias que recorren pueden ser largas o cortas dependiendo de la importancia de la carrera.

Las niñas que comienzan a aprenderla corren de 4 a kilómetros o menos, las personas adultas hacen un recorrido más largo, que puede ser de 30 a 5 kilómetros o más.

Cuando el juego es practicado por las niñas, generalmente se hace para aprenderlo o para convivir entre ellas, en ocasiones como antes de celebrar una tesguinada o de un día domingo.



La ariweta se juega en los sábados y domingos se juega entre cinco y luego tienen que dar una vuelta y nocebale aserchapusa y luego ariweta se hace de alambre y trapos amarraos; apuestan ropa, collares, cobijas, broches y muchas cosas más.

Raquel Jasmín Balcázar Ramírez 4o. grado

ROWEALA

Chinagula re eliwa sawalachi lige omeachi re egiwa maliga lige bile noliruwala jumama lige we a la re eliwa chinagula newaliwa alambrete lige chini buliga, sekaliwa napacha yolowa. gawisoli brocha lige weka namute.

Raquel Jasmín Balcázar Ramirez 4o. grado



Chinagula ralappala we ki'ya weka bami kachi re'egi umugire ralamuli, selo llige warojja, juma we wilimina mapurega rejoi ralappa llige ablyenach niima teelibi, echi ju mapurega gatewa aboi. Tewe kuuchi jireta pe teelibi 4 lige 8 km., umugi e'weii ka ola 3 lige 35 km.

Echi ralappala mapurega femall ola omawallachi mapurega ra'ichama sayela yuga.

Mapu a'li we nateame ju echi re'eala re'e jareana pobloyuga llige mapawi wekoralamulimapu gu'wiroma gompaneruala.

21





22



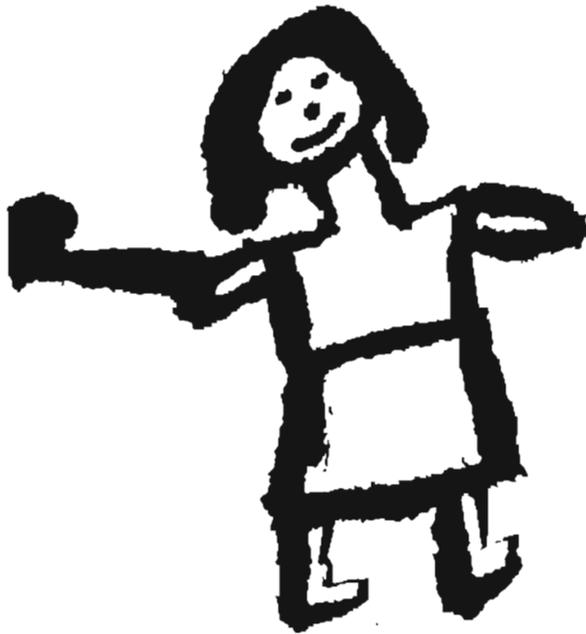
Cuando la competencia es entre mujeres adultas, las apuestas son más grandes y muy variadas, se pueden apostar cortes, mantas, pantalones, vestidos, dinero, bueyes caballos, chivas, borregos, violines, maíz, frijol, etc. Cuando las cantidades apostadas son muy grandes hay que pedir el consentimiento de la

autoridad civil, ya sea seccional o municipal para realizar este tipo de eventos.

Este juego ha sido influenciado por el chabochí (o mestizo), quien le ha dado otro sentido a las convivencias o encuentros y es por eso que en ocasiones ocurren disgustos o desacuerdos entre las competidoras.



Echi mapu seke ju. Napacha, sipucha, wenomi, jaboni, peineta, relo, llistoni, gawisoli, reme chini si'winali iyogari game, abiyenacho sakeliwa buku mapuju, wakasi, chiba, bo'wa lige chejare namute. Echi sakeliwame nare e'weleta mapu ju chokeame lige aboi ju mapu ama bileala yuga sakema, mapu a'li sakesa ralappame chota che jareala ralamuli sakea okunika mapu sayela ju.



Re'ekliame chota mapu a'li chokeame gatewa kipo nolirna juma, lige che jare, lige jumama che jare ralamuli mapurega o'la e'nema ralappame, niyura mapu bacha suuni nolirwa ralappa lige cha mapu sakelru mapurega nachutama o'maka mapu meli.

Alue re'egli rega ju ralappame niima 4, 10 re'eame kere wabe weka lsinemi, abili chapl bile rachuela mapu iki ju ralappame, iniwama okua chinagula abili ratalppame mapu a'li bile botasa bileala pasima, abili mapu juma chapl rachuelate chinagula mapurega pama okua nolirsa lige checho chigo rega chopl mapu pama suwabaga juma mullbemi mapu enaro chinagula pasi mapu bacha seba mapu ati chinagula echirega ola na re'egli.

23





Las prendas o apuestas son recibidas por las chokeamis, quienes se encargan de acordar las apuestas con las integrantes del equipo contrario. Si una de las chokeamis no se presenta en la fecha acordada para el encuentro pierde lo que dejó como prenda y también la carrera. Antes de comenzar a jugar, es necesario que las corredoras acuerden la distancia y las vueltas que van a recorrer.

Para jugar la ariveta es necesario formar dos equipos de 4 a 10 compañeras o más cada uno. Cada equipo debe aportar un bastón por cada una de sus jugadoras y dos aros, uno para lanzarse y el otro como reserva.

El bastón se usa para recoger el aro, darle varias vueltas con el mismo y lanzarlo hacia adelante; una vez lanzado, todas las competidoras

La ariveta es un juego para las mujeres que aguantan más corriendo se juega con un aro y un palito se lleva otro aro para que si se pierde uno las corredoras pueden ser equipos de 2 a 4 corredoras se avienta el aro con el palito y siguen corriendo y llegan a correr distancia de 5 kilómetros se gun la edad de las jugadoras también se hacen apuestas como prendas de vestir cobijas telas collares fajas paños En el juego no se vale aventar la ariveta con la mano ni que se metan otras que no están en el equipo de las corredoras dan vueltas según sea la distancia y el acuerdo de las corredoras Aeste juego acude mucha gente a ver.

Antonia Medina Durán 4o. grado

correrán detrás de él y la luego la que llegue primero lo vuelve a lanzar y así sucesivamente durante toda la carrera.

Gana la carrera quienes rebasen primero la meta o completen todas las vueltas, puede ser todo el equipo o una sola persona.

En ocasiones ninguno de los equipos completa las vueltas porque no aguantan el recorrido, en ese caso gana quien haya llegado más adelante en la competencia.

El aro se hace de madera de chiwite, encino, sáuze o fresno. La vara tiene que ser recta y de aproximadamente 1.10 metros de

largo, se le saca un poco

de punta y se pone sobre

la lumbre, para después

presionarla y formarle

un poco de gancho

y así poder lanzar

mejor el aro.



Chinagula rewarama niima bile rojate, chini alambre llige naspa chinagulachi newarama nomma uva lguala, chiwite llige alambre llige oto gemaga bile chini moba mapurega polima chinagula na we watakame ju a'la sebli.

Rachuela mapu chapi chinagula ju lgu abryena niima chlwite, roja, batosi llige ule. Rachuela niima wachigame bile teflli, llige chuparaluwa na'ichi rekaliwa mapurega rotabama mapu ma a'la niisa machi pasiwa rachinaluwa mapu chupararigame ju mapurega chikoname niima llige ma a'la niima.



25



Chinagula ju bile re'e umugi mapu wabe anacha Juguma re'eliwa bile chinagulate llige bile gusi otowa che bile chinagula jare jumame niima okua o nao neraga nasega pasiwa chinagula gusite llige Juma mapu si Jumama niima 5 km. abiyenacho sakeliwa gawisoli chini golowe pulaka bonito re'eliwachi ke pasiwa chinagula sekate llige ke che jare jaroma echi re egi weka ralamull napewi.

Antonia Medina Durán 4o. grado





LUCHA TARAHUMARA

26

La lucha libre para jugar se hace un hollo y después se le echa aserrín y juegan personas grandes y niños y apuestan camisas, chivas y dineros y el juego se acaba a la dos de la tarde y se van a sus casas.

Juan Carlos Cobo 4o. grado

La lucha se juega entre dos personas, puede ser a dos o tres caídas y gana quien logra tirar primero al suelo a su adversario.

Para jugarlo, uno de los competidores debe agarrar de la cintura o de la faja a su contrincante para levantarlo y tratar de tirarlo, no se vale hacer chapuza o trampa, la lucha debe ser a base de pura fuerza. Cuando no se usa faja, entonces el jugador cruza sus brazos para que el otro trate de levantarlo y derribarlo.





NAJARAPUAME

*Najarapala mapu áli re'apoa newaliwa bile jochi lige
pa minana echallwa serrini lige reé ralamuli e'wele lige
kuruwi lige sakaliwa napacha chiba llige wenomí lige
re'egi sunl okua ora aliwachi lige simiba kimu paralichi
Juan Carlos Cobo 4o. grado*

27

Na re'eliame we chatlri ju, kuuchi kuruwi we re'e isnemi chiwi omorualachi we charega re'e. Okua neraga najarapuluwa, wichiwa osa basisa kere mapu bacha gayena echl ju mapu niyura.

Je rega re'eliwa na re'eala:

Chapiwa umilachi pulakachi kere sekate lile ayawaka pama wichi, ayawa sekate chopi, ke naWma mapu ronobipma pe pwerill chopi yuga re'eliwa. Ke omerasa ayawa lige pa wichi. Acho omerama chakena paya.





28



Este deporte se juega principalmente en las fiestas de Semana Santa (jueves, viernes y sábado) y simboliza las luchas entre fariseos y judíos.

En esas fiestas los judíos y los fariseos andan en grupos separados, pero si se llegan a encontrar deberán pelear y después continuar su recorrido. Estos grupos andan de casa en casa pidiendo tesguino o comida; el sábado de gloria por la tarde cuando matan a Judas, tendrán que pelear el zacate de éste que ellos consideran es la carne de los judíos. Para hacer pedazos a Judas lo deberán colocar a una



A mí me gusta jugar ala lucha porquetengogusto y medlbierto mucho porque asta se caen de costalzas y cuando se caln uno casi no puede respirar

Ricardo Moreno Bustillos, 4o. grado



*Neje ganill ra ea najaropa weni ganili jare iwepiga bitiro
liga mapu áli wichisuga ke meruru iwie*

Ricardo Moreno Bustillos, 4o. grado



Mapu a'll ke oto pulaka pe seka gulusi newa lIge panill sayela, okuanika ke nokl mapu omerama blleala a rega nlyuro mapu we jiwero.

Na re'eliwa nollrwachl omawalo pariseo najarapa juriusi yuga, e'well rawe omowallachl nol'rtwachi, mapu ju naolal, yanchi lIge sawalachi. Suwabaga juriusi napawika e'yena gompanero ju lIge pariseo napawika. Sine rawe napawisa najarapa aboi, manejarapasa suwabaga, checho choto e'yena. Na ko e'yena suwabaga gallchi sugl faya go'waame kere; sawalachi rawe ma me'asa juriusi, nekoa gasalate mapu maye aboi juriusi sapala ju. Kecho chiwana arellwa pee 10050 tetli kere mayewa mapu rega me'aya, suwabaga pasl lwa yuga chewasa ka ma me'afru, ke measa ko mu ku masili, pee libeko chiwana juriusi lIge pariseo ko najata, mapu a'll jumisl juriusi, najata jIte e'yema juriusi sapala mapu rega ikotama aboi pariseo nachutama kere jIte sukristo owinama. JIte newallwa na naprapallame omawali, jareana pe si'wina rawe najarapa mapu a'll naki aboi.



30



distancia de 100 a 50 metros y después lanzarle flechas, si logran pegarle lo matan y si no significará que se les escapó, después de esto los judíos lo harán pedazos y los fariseos tendrán

A la lucha ese fuego se frega en un como algodón para que no se caigan resio o se pegen resio eso es una fiesta

Rosalba González Aguirre, 4o. grado



que correr atrás de ellos para quitarles la carne, quemarla y reartirla entre ellos y así poder librar a Jesucristo.

Aparte de Semana Santa las luchas también pueden practicarse cuando se quiera.



31



*Najrapala echi, n'ai re' egi bilena rosachimapu
ke wayame bibama lige chiwimeá echi ju bile
omawala.*

Rosalba González Aguirre, 4o. grado



NAKIBURI

32

El nakiburi es muy parecido al juego del pallito y lo juegan hombres y mujeres.

La manera de organizarse para jugar el pallito y el nakiburi es igual, y las reglas del juego también son las mismas, la diferencia es que no se utiliza el mismo material.

Para jugar el nakiburi es necesario elegir dos chokeamis o cabecillas, que deberán ser los dos mejores jugadores, ellos son quienes se encargan de organizar el juego y a los jugadores. El número de participantes puede ser cualquiera, siempre y cuando un equipo no tenga más jugadores que el otro. Los chokeamis

Se juegan si en los sábados y domingos acen 5 ollitos y con una pelolita y necesitan 5 personas y cinco pallitos y los que traen los pallitos tienen que echar la pelota en los ollitos y unos apuestan camisas camisetitas una maras cachuchas y después los jefes se ponen de acuerdo cuantas echadas van a echar empieza a la 12 y acaban a las 4:00.

Hector Manuel Ramírez Peña, 4o. grado

son quienes se encargan de las apuestas, que puede ser cualquier cosa: dinero, camisas, pantalones chivas vacas, cobijas, cortes, mantas, borregos, marranos, maíz, frijol, etc.





NAKIBULI RE'ELIAME

Se juegan si en los sabados y domingos acen 5 ollitos y con una pelotita y nesesitan 5 personas y sinco palillos y los que train los palillos tienen que echar la pelota en los ollitos y unas apuestan camisas camisetas una maras cachuchas y despues los Jefes se ponen de acuerdo cuantas echadas ban a echar empresa a la 12 y acaban alas 4:00.

Hector Manuel Ramírez Peña, 4o. grado



Na re'ellame mapu yerl pallyo ju, pee si'wina re'e umugi lige rejoi, ke suwabaga poblo mapu o'na pere ralamuli, mapu o'na we re'eliwa ju waralupe lige kalbo re'e selo.

éame, na re'ellame re'e nao neraga isinemi suwabaga mapu sebara, siblni chopi ib' nlima re'eame bilena sayelai anlwa mapei ke niru cha kipo re'ema.

Chokeame ju mapu gatewa sakela, chlbi yerl namute sakeliwa: wenomi, napacha, sitabacha, chiba, wakasi, gawisoli, chini manta, bo'wa, gowi, sunu, muni lige jarecho. Chokeame ju mapu napabu mapu sakema. Ke cho chota re'ea suwaba napawi nasipa epo, lige





34



Los chokeamis también se encargan de cuidar las auestas mientras dura el juego.

Antes de iniciar la competencia, los jugadores se reúnen a medio campo y cada equipo coloca sus bastones en la fila opuesta a donde se encuentra el equipo contrario, los bastones deberán ser el doble del número de jugadores, porque para este juego se utilizan dos bastones por jugador.

También se entierra en el centro del terreno de juego, en un área de un metro cuadrado aproximadamente, el nakiburi que se va a lanzar con el bastón; se utiliza un solo nakiburi ara los dos equipos.





35

suwabaga reéame are gusila mapu ibi ju re'eame, okua gusiwa re'e bile reéame. Na re'ellame wechatí ju isinemi chewalliwa bile re'eame, mapu a'li chiki machina mapu cha olalru lige bilecho echi sayela.

Kechochota re'eya toliwa nakibuli re'le bewerill mapu anawama anagu bile tettli, bilepi nakibuli uneliwa jite okuanika sayela re'ema.

Mapu a'li toliwa ke bile e'nema chokeame jite ke machimee kumi ati, na ko ju jite ke we riwimee, mapu riwa ju mapu chota re'ea, jareala re'eama ma jarega jawi e'nea kumi pama nakibuli tugana repari kere: mapu a'li paliwa suwabaga najato, chapinall gusi yuga, ma chapisaa pa mapu o'na binoi re e 'isinemi bilecho gompanero l'ya, echiregasuwabaga re'eliachi.

Mapu re'eliwa na re'egl ju epo (rena) alue epo niima mapu ini'wama okua mill tettli kere wabe meka mapu re'egiwa nru ba'wi, rete, roja lige iri, nasipa chotaluwa re'egi mapu a'li okua mlii tettli niisako chota nasipa, re'egiwa mapu rega juti boli.





36



Cando se entierra el nakiburi no debe estar viéndolo ninguno de los chokeamis, para que no sepan donde queda enterrado y así se tarden un poco en encontrarlo; quien encuentra primero el nakiburi tiene el derecho de empezar el juego y para esto los demás jugadores ya están listos esperando el lanzamiento, que puede ser hacia arriba o hacia abajo.

Cuando el nakiburi ha sido lanzado, todos los competidores deberán correr hacia donde cayó para tratar de engancharlo con el bastón y lanzarlo nuevamente hacia donde se encuentra la meta, o hacer pases a sus compañeros y así sucesivamente durante todo el partido.



En este juego hay muchos roces y por eso puede haber golpeados cuando esto sucede el jugador lastimado tendrá que salir del juego junto con otro del equipo contrario.

Gana el juego el equipo que logre meter más nakiburis en la portería contraria.



Mapu suunituwa rewali'wa (yokate) nama bitena Iri, bile rete kere bile oko niyuro mapu bacha seba yokatechi, suwaba sinama (yokate).

Mapu rega re'ell'wa ju rega gusi mapu winaluwa nakibuli re'lana ini'we chikonala mapu chupimela nakibuli, chapili'wa lige oluwa bile kere weka nolirsa pasi'wa, bile gusi ola mapu chapi nakibuli mapu rega machi pama mapu naki.

Alue chawali'wa wagama mapu reaa meka sebama mapu rega sisima. Alue nakibuli okua gusi bulerigame nasipa neraga bile chine bewangame mapu rega anachama pasiwachi. Gusi ke napawika uchwi bile makoi tetali mulibe mapute pasiwa nakibuli ju gusi e 'wele mapu reaa anachama anawi bile tetali makoi bile tetali. Jare pasa nakibuli chakena, lige che jare che bitena, ke arema mapu sayela niyurama. Jare



re'eala suni sapuka lige jare rejora bile rawe su nii mapu a'li ruko nllli, ni'yuro mapu mulibe ola yokate.

Isinemi re'ema weka re'egi sine rawe, na re'egi re'eaiwa mapu yerpili rawe bami.



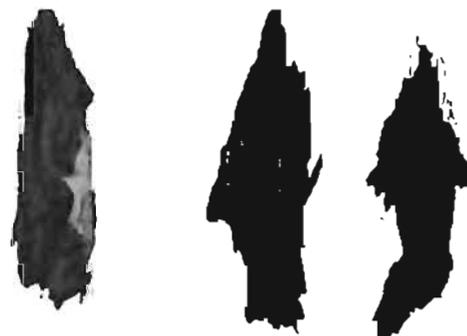


38



Ami me gusta gugar abola porque corro y me canso y descanso agusto me boy a come me acuesto tomo agua me boy a gugar otro rato y diay me boy a jugar nocuguri porque se dibierte mucho y me gusta gugar ala lucha porque me caygo a gusto

Pablo Bustillos Cruz, 4o. grado





39

Mapu rega newaliwa re'eglwala ju gusi roja seyokame ju kere che bile gusi wabe bewarlgame, lige nakibull ju napiyerplli gusi pe seyokame nilsa, mapu newalwa repiya, macheta lige buluwaamela.

Na re'ea, i ke me re'e kuruwl bamlgame 6, 11 ju makoi okua bami minana chota re'ea che jare yuga, alue gusi re'enali a'li ko re'e, jare kuruwi we machi re'eame ju echi kuruwi.

Ami me gusta gugar abola porque corro y me canso y descanso agusto me boy a come me acuesto tomo agua me boy a gugar otro rato y diay me boy a jugar nocuguri porque se dibierte mucho y me gusta gugar ala lucha porque me caygo a gusto

Pablo Bustillos Cruz, 4o. grado



EL CUATRO

40

El cuatro se juega con dos niños y con cuatro tejas y dos hoyos en el cuatro se juega y también se apuestan dineros.



Este juego se puede realizar entre dos personas, por parejas o por tercias es muy común entre los rarámurís, guarijfos, tepehuanos y también entre los chabochis o mestizos que viven en la Sierra.

Para jugarlo se utilizan tejas redondas hechas de laja de cantera, se practica el ajero hlandos donde se pueden hacer los hoyos. La distancia entre los hoyos varía de 25 a 30 metros uno de otro, el tamaño del hoyo depende de la teja. El número de tejas varía, pueden ser de dos por jugador, cuatro o -areja o cinco y seis en caso de tercias; los lanzamientos se hacen alternados, es decir el primero tira un jugador y después el otro y así sucesivamente hasta lanzar todas las tejas.



RIJIBALA CHUBMLA

El cuatro se juega con dos niños y con cuatro tejas y dos ojos en el cuatro se juega y también se apuestan dineros.



41

Na re'egi ola okuanika baikianlka ola mapu ju ralamull, wardllo, selo ligeabiyenacho yoli (chabochis) mapu pere iwerchi aboi rewala ucha "nao" ke chogoyerí namatete re'e yolika une e'wele wenoml lige e'wele chiberame jiero lige re'ewichí; ralamulika une rete newarame lige re'e e'werlichí ke bewarigachí, mapunewaate jochi rlpichí, jochi niima mekabe 25 lige 30 tettli, jochi niima mapu uchu junlba.

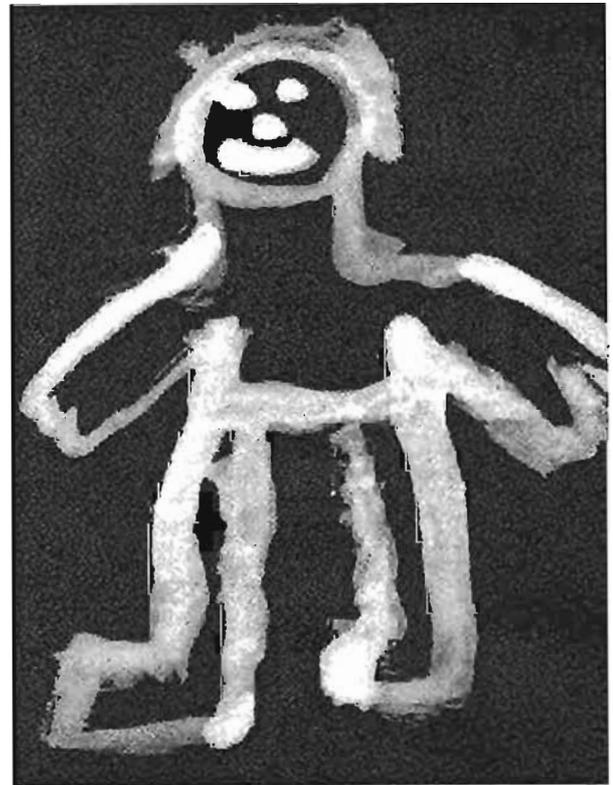




42



Se empieza a contar según el acercamiento al hoyo, cada teja cuenta un punto y si — cae eniro del hoyo cuenta cuatro puntos; cuando una teja no entra bien al hoyo y cae a la mitad, cuenta dos puntos. Para el lanzamiento de las tejas se dibuja una raya ara que ninguno de los jugadores tenga ventajas, al jugador que se pasa o - pisa la raya se le anula el tiro aunque este caiga adelante de la teja contraria, en ese caso el punto es para el cometidador que está atrás de él.





Tarala n7lba niima okua kere nao okuanika niisa, lige malige kere usani balkianika niisa, pasiwa bile bacha lige juba che bile lige alarega mapu si suuni pasiwala, taraluwa mapu mullbe wichi jochi, abill chlberame tara bile lige pachana jochi wichisaaka taraluwa nao, a'll ke me a'la wisaaka pe nasipagana, taraluwa nao, mapu a'li psiwa ichiruulame rekarwa bile bawerta mapu ke wese re'eame bacha wilirima, alue mapu rekesaka bawerta ke taraluwa pasiwala, ke taraluwa bacha wichisaa taraluwa mapu sayelala iniwala ju.



43

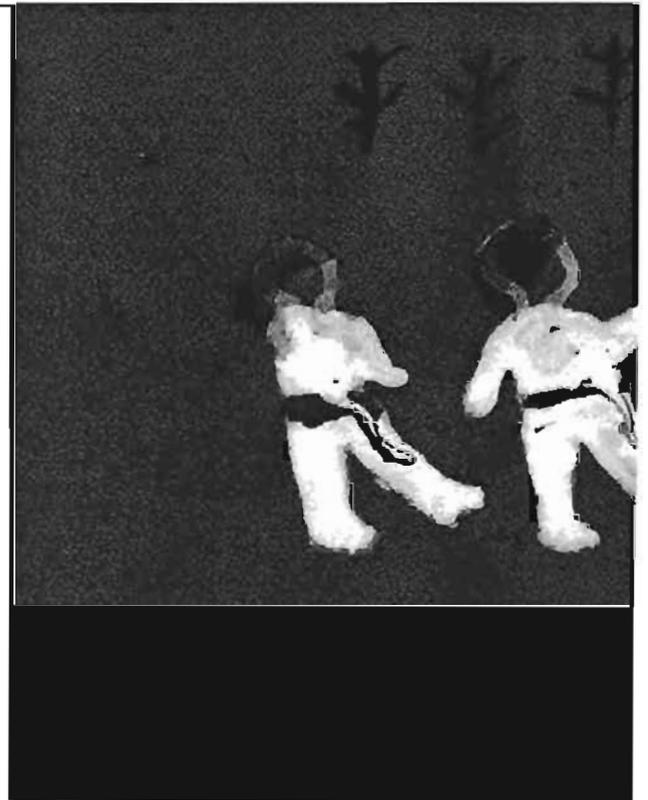




44

Cuando se juega entre dos persona, las dos van de un lado al otro del hoyo; cuando se juega por parejas o tercías, unos están de un lado y los otros del otro, es decir, no pueden estar dos comañeros juntos, por ejemplo: en un lado se colocarán un jugador contrario y un comañero y así sucesivamente.

Las apuestas se epositan a un lado de donde se realiza el juego, ueden ser: dinero, cobijas, pantalones, camisas cortas, maíz, frijol, burros, caballos, gallinas, marranos, vacas, etc. A veces no se auesta y se jueqa solo por practicar o por diversión.



El cuarto lo juegan ambre para jugar este ce hasen la teji depiedra la figura de ella es redonda.

Las señore lo juegan cuando van alguna tes guisgus nada en li domingo que se reunen cualquier día de rreunión ya se ejldal odel gobernador se ponen gugar mientras en plesan la rreunion pueston que hacen sonchico ya mallores condisten endinero.

Se juega haciendo dños hollos uno en cada orla a una distanc cia de 10 a 12 metros aproximadamente se puede jugar con di personas ocon dos, pareja de dos persona cuida una los jugador avientan la tejas de una oria al otro pero que caigan al hoyo.

Isican de cuentan para el que lo echo si coy serca se cuenta pc uno pa los niños la distancia en as corta y la apuesta son canico y cosas pe quenas

Emilio Járiz Moreno 4o. grac



45

El cuarto lo juegan ambre para jugar este ce hasen la tejas de piedra la figura de ella es redonda.

Las señore lo juegan cuando van alguna tes guisgus nada en los domingo que se reunen cualquier dia de rreunión ya se ejidal o odel gobernador se ponen gugar mientras en piesan la rreunion lo pueston que hacen sonchico ya mallores condisten endinero. Se juega haciendo dños hollos uno en cada oria a una dñstancia de 10 a 12 metros aproximadamente se puede jugar con dos personas o con dos, pareja de dos persona cuida una los jugadores avientan la tejas de una oria a otro pero que caigan al hoyo.

Isican de cuentan para el que lo echo si cay serca se cuenta por uno pa los niños la distancia en as corta y la apuesta son canicas y cosas pe quenas

Emilio Járiz Moreno 4o. grado

Mapu a'li re'e okuanika re'eame okuanika simiba blena jochl, mapu a'li re'e okuanika kere baiWa jare blena jal lge chejare che blena, ke gompaneraga jama blena jochl nabl sayela yuga echirega sisma.

Sekeliwame muchuwaluwa chakena mapu re égiwa, nlima wenomi, gawlsoli, gasibala, napacha, corte, sunu, munt, bulito, gawe, otoli gowi, wakasi lge chejare, isinemi ke sakeliwa (itawa) pe re'egi mapu rega ganllima.



QUINCE

46

Al quince se juegan puros niños y los señores uno se sienta a un lado y el otro al otro lado y traen cuatro palitos que tienen dibujos uno en el medio otro en la orilla y otro todo 1 palito uno vale 5 otro vale 15 cuando todos caen pabajo valen diez

Angela Aguirre Aguirre



Este es un juego muy común y de mucho abolengo; en ocasiones se juega hasta una semana de día y de noche descansando solamente algunas horas. Las apuestas que se realizan entre los seguidores de cada jugador son grandes y muy variadas, se apuesta de todo: dinero, maíz, frijol, pantalones, bueyes, caballos, gallinas, borregos, marranos, etc.

El quince se juega entre dos comedores, colocados uno frente a otro. Al frente y alrededor de ellos se perforan o dibujan en el suelo 23 hoyos o cada lado. -

Esto se hace sobre una explanada o un tablero de un metro por dos aproximadamente, además del tablero también se emplea un solo juego de cuatro rallitos de 15x3x2 centímetros, con dibujos que representan un cierto valor.

MAKOI MALIGE RE'EALA (ROMAYA)

47



Makoi malige re e pa kuruwi lige rejai bila aslba bilena lige bilecho checho bilena lige oto nap gusi mapu bawegame ju bile nasipa che bile sume lige che bile suwala gusi bile nate malige che bile makoi malige suwaba lususa ekana nate makoi.

Ángela Aguirre Aguirre

Na ju bile re'egi mapu re'e ralamull selo, lige warojio lige we natame, lsinemi re'e bile tarali rawe lige ruko llsiba pe jare ora. E'wele sakeliwa anagu mapu re'e, sakellwa suwaba wenomi, sunu, muni, gaslbala, boisi, gawe, otoli bo'wa, gowi, llige che jare, na re'egi ke suwabaga poblochí re'egi, pe kuaabi ju mapu machi na re'egi lige re'egiwa echlrega, reégi re'e okua re'eame, weeka mochíga, aboi mapu weemi muchuwi lige nolirka nawalru osa makoi baikia jochi anagu. Na newaliwa rapichi mapu tetama bile tetli okua llige rableta ewararigame wichi, uneliwa nao gusi 15 x 3 x 2 bile makoi fetali bawelarigame mapu iniwe nateame.



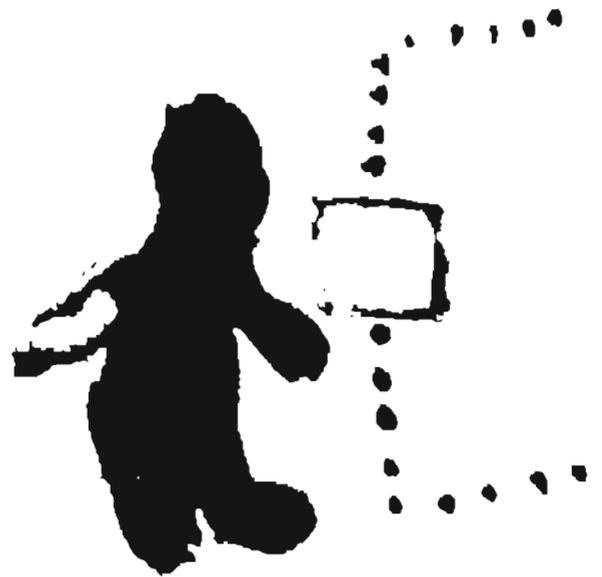


48



Los cuatro aros se apoyan en una piedra colocada enfrente de cada uno de los jugadores para que sirva como base al golpearlos y salgan impulsados hacia adelante. Tienen tres o cuatro bukeramis o corredor

dos por piedritas según los iduntos que se vayan ganando al impulsar los aitos, estas rendas o ledritas deben ser diferentes, para distinguir cual es la que se avanzó antes o para ver si conviene moverla otra ocasión, o mover otra. Si se juega con más de una randa, el jugador la va avanzando según quiera, ya sea que saque un corredor de adelante o las vaya avanzando a la misma distancia.



Ablli re'eame chapl gusi. Naonaka gusi chebali retechl mapu weeka ati, mapu gu'wiroma chewaya lige buyasima bachaami lige rejuma mapu sayela atl. Uneliwa baiWa lige nao jumame, jochi mapu IW meya slo mapurega re'e gusite echl namute o rete maputi re'egi si'winatl niima, echi niima mapu machimela chuyeri nlyura chabenala lige mapurega naWmea che nokema o ke nokema. Re'eeme bilepi namuteka re'esa rasiriga nlyuro bile maame machi pasa bachabe, o sisimi chigoyena mekabe.

Sine tarasuwa sipuli wina gusi ke wilisiga.



49





50



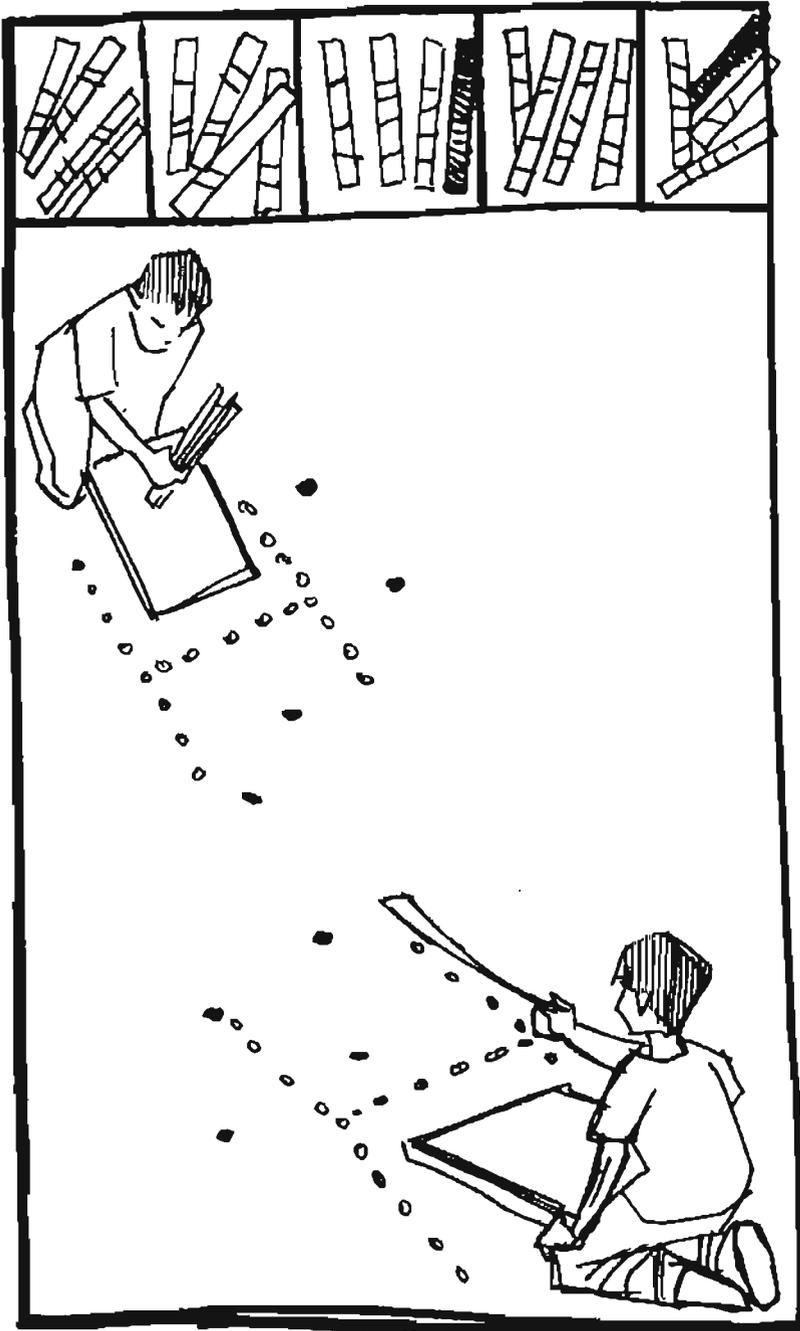
*Al quinse Sejuega en una piedrita uno lo bota
Olotira Pos enbeses no ase uno nada Pos enbeses
se boltean a hotro lado*

Ernesto Palma González 4o. grado



Una vez lanzados los alltos, contados los puntos y recorrida la renda, el jugador recoge los pallitos con una vara sin necesidad de levantarse. El tiro es alterado, es decir primero tira un jugador y después el otro.

Cada alito tiene un valor según la figura dibujada en una de sus caras. Si en el juego todos los alltos mostraron sus caras dibujadas, valen cinco puntos; si todos caen cara abajo, cuentan diez puntos; si tres pallitos caen caras arriba, se cuentan tres puntos;



*Makoi malige re eliwa bilena
retechi chípono che bilena
isneme ke tasí oluwa isneme
che bilena slmi.*

51

*Ernesto Palma González
4o. grado*





52



y en el caso de que caiga uno solo mostrando su cara, se cuenta según el valor del alito. En caso de que un palito caiga de canto se cuenta como si hubiera caído cara arriba.

A partir del hoyito no. 33 cambia el valor de los palitos, de esta manera solo se avanzará de 2 o 3 untos hasta que el jugador loare recorrer todas sus rendas.

En cualquier unto, si un corredor o bukerami llegar a un hoyo ocupado por un jugador contrario, se automáticamente tendrá que volver al inicio del juego y comenzar de nuevo.

Gana el juego el competidor que saque primero todos sus bukeramis, es decir, el que termina primero el recorrido son una prenda que da el número exacto en el tiro.





EL CUATRO DE PALITOS

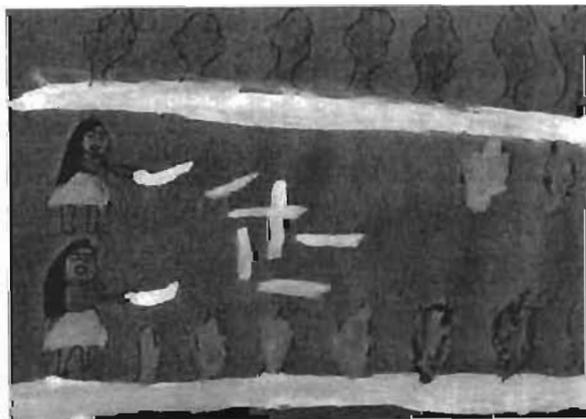
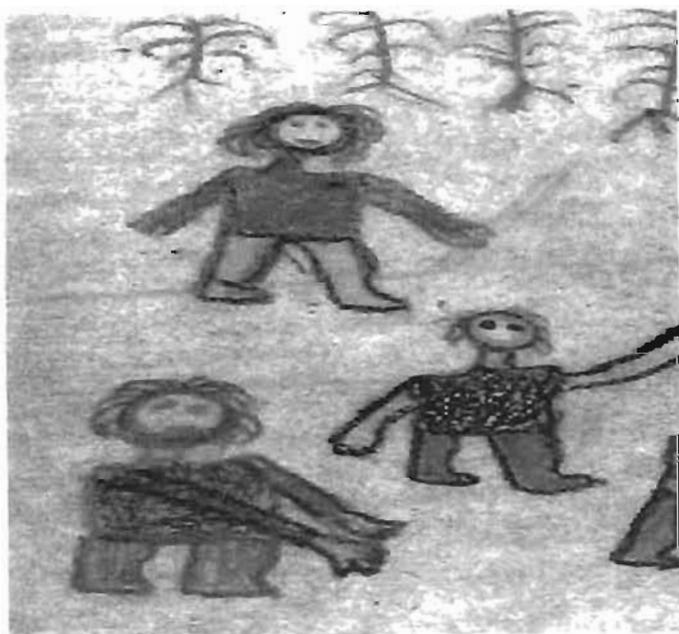
54

NO HAY TEXTO INFANTIL niños y los señores uno se sienta a un lado y el otro al otro lado y traen cuatro palitos que tienen dibujos uno en el medio otro en la orilla y otro todo 1 palito uno bate 5 otro bate 15 cuando todos caen pabajo bien diez

Angela Aguirre Aguirre

Este deporte se conoce muy poco porque únicamente se juega en Samachique, es practicado por niños y adultos, y no tiene reglas específicas. Se puede jugar con una persona en cada lado o con varias. Cada jugador cuenta con un palito. El largo del palito debe ser la distancia de su mano hasta la tierra. La punta de abajo del palito es como de cinco centímetros de ancho. La parte que agarra el jugador es menos ancha; el largo del palo es de 90 a un metro.

El palo debe ser verde y es preferible que sea un brote que haya salido de un encino que cortaron o derribaron. Además de estos palitos, se corta otro que se le nombra "mujer o novia". Uno de los jugadores tira la novia. El que tira debe tener dos palos uno con el cual se contará y el otro como ya se dijo será la novia, este se debe lanzar lo





53

Chogorega re'e, bacha bile lige juba che bile. Aboi machi mapu abili gusinate mapurega bawelarigame ju abili re'ekliachi ka suwabaga e'nerisaka bawelarigame suwabaga rujusa ka akana taraluwa makoi bal'wa gusi rujusa ka rena tetaluwa balkia sipuli. Uge bliel bawelarigame wichisaa taraluwa mapu iki iniwa. Gusi chapaliga ripisa ko taraliwa mapu rega rena wichisaa.



Maplyerpili sipuli, bile maame o namute sebasa jochi mapu sayela ju, (echi mapu une jochi), a'lliko muku checho chotaluwa re'egi machina mapu sebilli taraala ola namute lige niyuro.

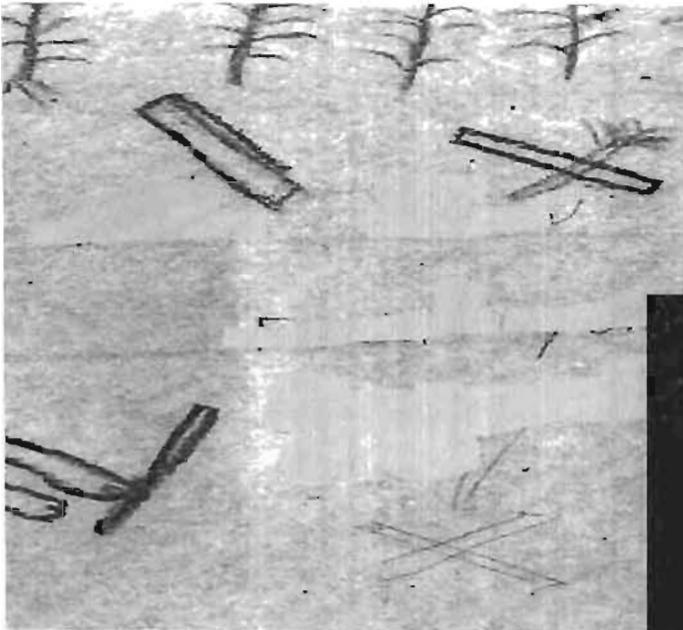


JUBALA

55

NO HAY TEXTO INFANTIL re e pa kuruwi lige rejoi bila asiba bilena lige blichecho checho bilena lige oto nap gusi mapu bawegame ju bile naspa che bile sume lige che bile suwala gusi bile nate malige che bile makoi malige suwaba lususa ekana nate makoi.

Ángela Aguirre Aguirre



Na re'ellala pe ke me machiwa re'e samachi peregame, re' kuruwi llge cherame, ke ola bile gatewallame chu rega re'eliwa. Re'eliwa bile sayela isinemi weka. Abill re'eame une bile gusi. Gusi letama mapu anawi sekachi pnsa bewerlli.

Gusi gowala tetama we'le mallge bile makoi tetall. Mapu o'na chapi re'eame ke me wa'lu ju; mapu anawi gusi ju bile tetll.



56



más lejos que se pueda; después de esto los demás jugadores van tirando de a uno por uno sus palitos, para ver quien puede llegar más cerca de la novia el equipo que tiene un palito más cerquita de la novia gana un punto y si esta sobre la novia cuenta cuatro puntos. Se lanza como si fuera una teja para jugar el cuatro, de ahí el nombre de cuatro, porque el que cae sobre la novia cuenta cuatro puntos y el que queda junto a ella un punto; la puntuación es según hasta donde ellos deseen llegar, pueden ser cuarenta o cincuenta puntos o más. Quien completa primero la puntuación es el ganador.

En este deporte no hay apuestas, se hace meramente como distracción, después de haber terminado un trabajo o una faena.





Gusi nGma seyokame nakiwa mapu ngma bile kull yawiame roja mapu meterlu wichlli kere Bilecho gusi meteliwa mapu rewaliwa "MUKI NAKIWAAME KERE".

57

Bile re'eame pa nakiwaame. Mapu pa olama okua gusi bile mapu tarama lige bileala niima nakiwaame, nako paliwa we mekabe; peeminana pasima abili neraga gusite, mapu amull seba nakiwaliame atiachi echi ju mapu me bile taraliame, moba wichisaa nakiwallachi me nao taraliame. Paliwa mapu rega bile rijibala, ,Gte rewe nao, ,Gte bela mapu moba wichi nakiwaala yuga nate nao, mapu wichi amull bile tarala; tarala seba mapu jonsa naki aboi, isnemi seba naosa makoi, maligsa makol lige che jare. Mapu bacha seba tarala mapu gatewayi ju mapu niyuro.

Na re'eliwame ke sake, re'e fite ke chati nata eyenama, suunisa bile nochali isnemi mapu a'll napawika nocha.





LA CONVIVENCIA

58

Desde antaño hasta la actualidad, podemos observar en las comunidades y pueblos indígenas, la gran importancia que tienen en su cultura los deportes tradicionales y las danzas, de esta manera pasan a formar parte de la vida misma, siendo a veces, parte de su diario vivir.

Encontramos en algunas fechas como Semana Santa, - el 12 y 14 de diciembre y también en junio 13 en- el santo de San Antonio, las cuales tienen un significado de muy profundas raíces místico-religioso, que van de la mano en el festejo de sus deportes tradicionales y que todos participan jugando y comiendo las comidas tradicionales propias de esta etnia; por ejemplo, tónare, pinole, izquiate, yorlke y tesguino entre otras. A la vez que unos danzan, otros cantan y sencillamente otros platican y se cierran tratos.

Estas festividades se llevan a cabo por lo general después de haber terminado una competencia de deporte tradicional ya sea carrera de bola, arihueta u otra entre varias comunidades. Cabe resaltar el alto sentido de la honestidad y de organización interna.



NAPAWIKA RAICHALIAME

59

Chabee jonsa llige poblochi, mapu aboi inlwe wenateame mapu rega re eli llige awiwaame echlregasinibi rawe perelima.

Niru jare rawe we nateame mapu rega noliruachi, pasko omowala llige abiyenacho Antonio omawalachi juniochi mecha. We nateame omawala ju echi rawe onorugame yuga ti ola, mapu sekala chapiga siro, aboi re ela iniwala mapu o maka noka re eya llige go ya, go waame aboi ralamuli iniwala mapu rega: Tonali, kobisi, ge oil, yoliki, llige sugi llige che jare. Mapu a li jare awl jare wikara jare ra icha llige jare gatewa ra lchali.

No omawali newaliwa mapu a li gayena bile ralajipliame, roweliame llige jarecho, wekaka poblo. We nateame ju mapu rega aboi gatewa nochali llige gatewa ra lchali.



TESTIMONIO

60

Desde antaño hasta la actualidad, podemos observar en las comunidades y pueblos indígenas, la gran importancia que tienen en su cultura los deportes tradicionales y las danzas, de esta manera pasan a formar parte de la vida misma, siendo a veces, parte de su diario vivir. Encontramos en algunas fechas como Semana Santa, - el 12 y 14 de diciembre y también en Junio 13 en- el santo de San Antonio, las cuales tienen un significado de muy profundas raíces místico-religioso.



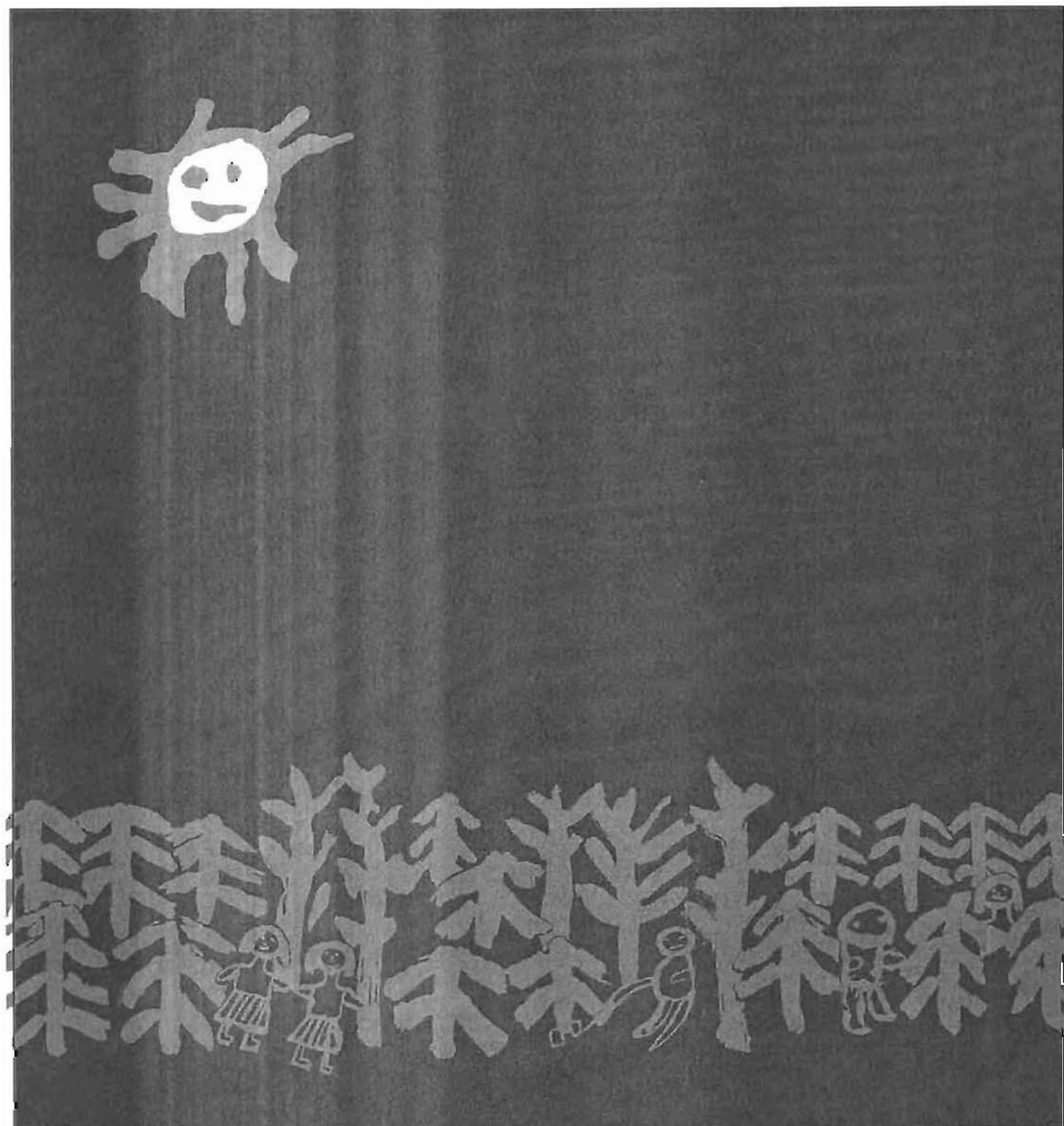
AGRADECIMIENTOS

Agradecemos la valiosa participación del personal del CIS no. 22 de Guachochi, porque sin su ayuda no hubiera sido posible este material: Profr. Oscar Prieto Beltrán; a Selene; a las Profras. Adellna Hernández Ayala y Martha Edith Ramos *La China*, sin cuya carrilla el trabajo no hubiese sido tan grato, a Don Pepe Montañez y su infatigable camión; a las Profras. comisionadas por la Jefatura de Zonas de Supervisión de Guachochi: Catalina García Cruz, Guadalupe Cobo Palma, Eva Ramírez Díaz, Josefina Martínez y Elba Negrete, ya que su apoyo en la organización de los juegos tradicionales facilitó el trabajo con los niños:

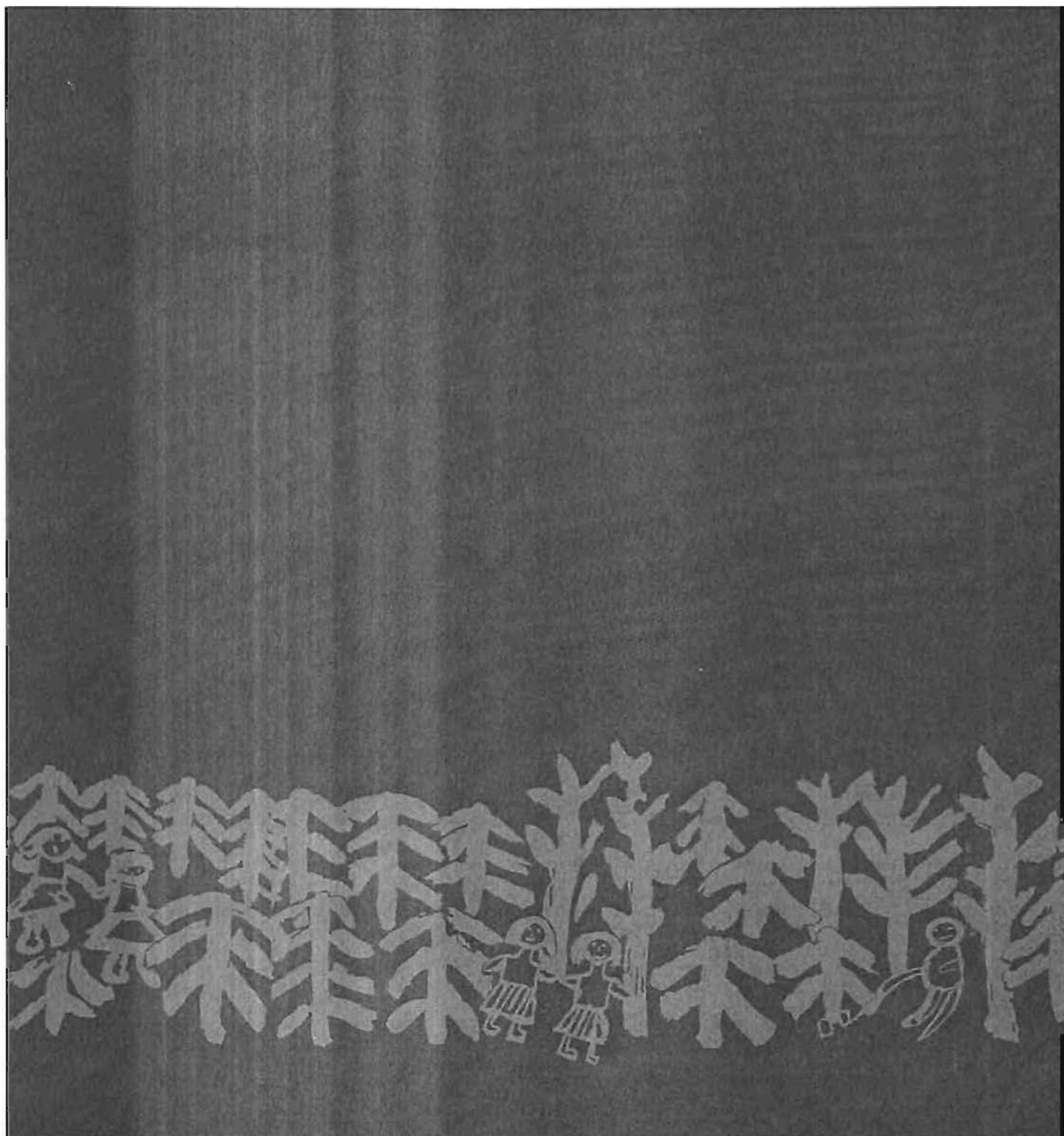
NATETERA NEJALA RE'EALA SU'UNILA

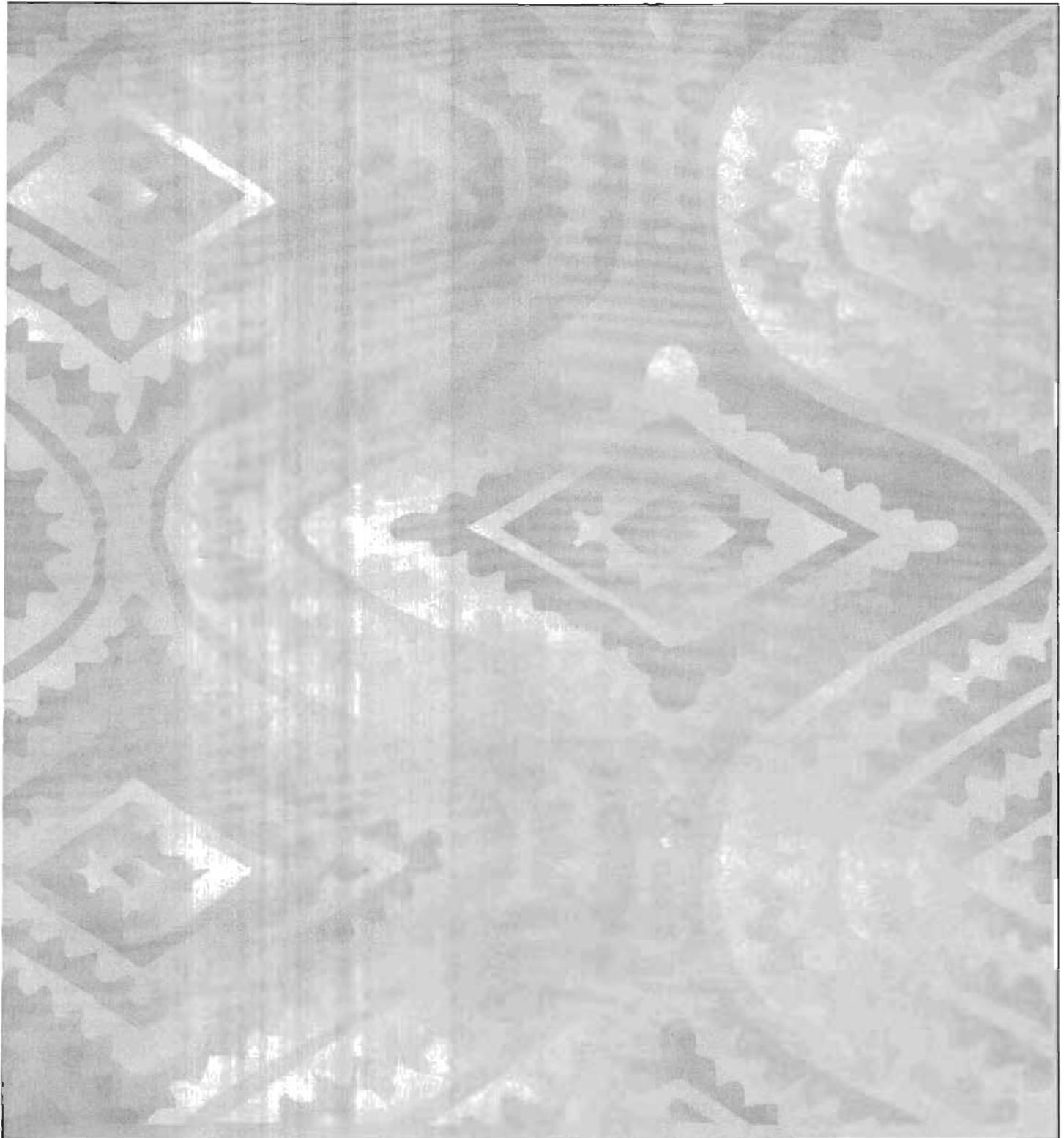
Ernesto Palma González, Reyes Ceballos Cruz, Víctor Corrales Ontiveros, Ángela Aguirre, Flora Tapla Amezcua, Rafael Figueroa González, Pablo Bustillos Cruz, Juan I. Bustillos Bustillos, Aurelio Valenzuela Bustillos, Alicia Guevara Holguín, Artemisa Ceballos Bustillos, Rosalva Yaneth Valenzuela Ramos, Juan Armendáriz Ramírez, Gabino Bustillos Cruz, Ricardo Moreno Bustillos, José Luis Cruz Palma, Rosarlo Montoya Aguirre, Griselda Rodríguez López, Edda Guevara Holguín, Ernesto Ramírez Chovarria, Emilia Guevara Loera, Marlo Loya Aguirre, Josefina Ramírez Aguirre, Enrique Placencia González, Cipriano González Aguirre, Catalino Méndez Cruz, Fidencio Palma Holguín, Rosalba Americano Silvestre, Juana González Juárez, y Eufemia Villalobos Moreno... y a los alumnos de la Escuela Unitaria "Elviro Cruz Bustillos".













4.10.- Diseño PARA PREPrensa.

Indicaciones finales para elaboración de originales para preprensa

- *Plataforma Macintosh*
- *Diagramación Programa PageMaker 6.5*
- *Retoque de imágenes Programa PhotoShop 6.0*
- *Archivos seccionados por lección y archivos vínculos con filtros en CMYK (cian, magenta, amarillo y negro), así como también en formatos TIFF y/o EPS con una resolución mínima de 300 lpi al tamaño.*
- *Incluir archivos de Fuentes Tipográficas.*
- *Formato de entrega: Disco Compacto (CD)*

Licitación de impresión y negativos por encargo de
La Comisión Nacional de Libros de Texto Gratuito.



4.11.- Descripción de impresión y encuadernación a utilizar.

Ficha técnica

Libro infantil, tamaño final 20 x 20 cms.

64 pp.

Impreso en Offset,

Interiores a 4x4 tintas más barniz de máquina, Couche 100grs M2C

Exteriores a 4x0 tintas más barniz UV, Couche 300grs B1C

Encuadernación en Hot Melt

Tiraje promedio de la primera edición, 2004

© Secretaría de Educación Pública,

Dirección General de Educación Indígena

Bibliotecas de Aula, Libros del Rincón,

1,200,000 ejemplares.

Impreso por encargo de

La Comisión Nacional de Libros de Texto Gratuito.



4.12.- Conclusión

El proceso de elaboración del libro representó un gran reto por el exceso de información del cual disponíamos, además de la tremenda cantidad de personas involucradas en el manejo, administración y custodia del material.

La gestación del diseño comenzó mientras Gerardo (el ilustrador), Emiliano (tallerista infantil) y yo viajábamos en la caja de la *troca*, en medio del material y equipos, aprovechando la gran distancia entre Guachochi y el aeropuerto de Chihuahua. Pero concluyó casi 10 años después, por una serie de inconvenientes políticos y porque el material obtenido cambiaba de custodia constantemente entre Chihuahua y México.

Hoy el material ha sido aceptado y está en proceso de ser incluido en la colección escolar "Biblioteca de Aula" a nivel nacional, y el diseño todavía puede sufrir modificaciones a partir de las *observaciones* que determine la SEP.

El material en su conjunto, ya ha sido excesivamente analizado y evaluado por expertos en el campo de la educación indígena, quienes lo consideran un trabajo puntual y asertivo para una documentación etnográfica y a su vez didáctica para todo tipo de poblaciones, pero en especial para la misma comunidad rarámuri.

Nos preocupa que el extraordinario trabajo de ilustración que realizó Gerardo Cunillé sea rechazado, pues las tendencias contemporáneas en el diseño de libro infantil consideran ya rebasadas las características académicas y clásicas de su trabajo. Argumento que suena más a ignorancia por parte de la comisión dictaminadora, ya que, de acuerdo con nuestra experiencia, las comunidades rurales en general carecen de un fluido acceso a la literatura. Consideramos que es un prejuicio académico creer que los indígenas carecen de apreciación plástica, pues ellos ya dominan el mundo fantástico a través de sus maravillosas artesanías y holística concepción del mundo. El estilo realista, dentro de la cosmovisión rarámuri, es para ellos la interpretación plástica que más les impacta. Y, por otra parte, el material también es un documento etnográfico que conservará para siempre la práctica de unos juegos que posiblemente no sobrevivan para la siguiente generación, de ahí su sustentación (argumento al que llegamos a partir de los talleres de capacitación Cap. 3).

La tipografía, los dibujos infantiles y por supuesto las fotografías han sido cuidadosamente escogidos y retocados como elementos estructurales del diseño mismo, tratando de ser lo más simple y sencillo para facilitar la lectura del contenido y especialmente para destacar el trabajo infantil del trabajo adulto.

Su formato ha sido pensado desde un principio a partir de la forma armónica más absoluta, el cuadrado para facilitar su composición.



Debo mencionar que el proceso de diseño tardó tanto que ha pasado por innumerables técnicas: desde el montaje de los primeros diseños en originales mecánicos tradicionales de papel, hasta los últimos formatos electrónicos de tres Gigas de información binaria que se incluyen como parte de este capítulo. Por tal motivo decidí mostrar el trabajo gráficamente, en vez de hacer interminables páginas de desarrollos técnicos, que incluso hoy sabemos son un barril sin fondo.

Cuando comenzamos los primeros procesos electrónicos, trabajamos con Ventura, y las primeras Macintosh modelo LCIII, nos daban la excesiva cantidad de 160 MB y no existían los discos Zip para poder trabajarlos; hoy el trabajo se concluyó en translúcidas máquinas y maravillosos contactos y autorizaciones en tiempo real entre Chihuahua, Guachochi y México.

ANEXO 1 Video

ANEXO 2 Maqueta o Domie



CONCLUSIÓN GENERAL

¿Por dónde comenzar a conocer el México Profundo y la diversidad de grupos étnicos y propuestas culturales que incluye? Esta pregunta ha guiado el pensamiento de los científicos sociales en nuestro país, y ha dado lugar a una serie de investigaciones eruditas que paradójicamente no llegan a las manos de quienes conforman el México profundo.

Conscientes de dicho problema, pretendimos realizar una investigación documental y gráfica que tuviera como autores y destinatarios a los niños de uno de los grupos étnicos que conforman nuestro país y que representan un pequeño cuadro, pero muy colorido, de diversidad cultural.

Escogimos el tema del juego tarahumara porque representa una forma fácil de acercamiento con una cultura indígena, también porque permite satisfacer las necesidades sociales y educativas de dicha comunidad dentro de su propio contexto.

A pesar de que existe una gran diversidad de propuestas pedagógicas, éstas no han alcanzado a cubrir los requerimientos educativos de los diferentes grupos étnicos de nuestro país. Imponer el modelo occidental, ha sido más fácil para las autoridades que nos gobiernan. Sin embargo, podemos operar en sentido inverso e incorporar el conocimiento indígena a nuestro propio bagaje cultural. Dicho proceder nos permitirá tener una mirada más abarcadora acerca de quiénes somos y quiénes conformamos el país donde nos tocó vivir.

A través de la mirada indígena que nos brinda este material, podemos percibirnos no sólo como sujetos pasivos que conocen, sino como sujetos activos que generan su propio conocimiento y que participan de él. Esta nueva forma de observar nuestra educación es una medida emergente ante los nuevos problemas sociales que se presentan entre la juventud y el desinterés que manifiestan por la educación.

Sentirse parte activa del conocimiento y creadores activos del entorno social que nos rodea y del cual formamos parte, resulta esencial para generar cambios positivos y que nos incluyen a todos.

Una propuesta lúdica representa un buen comienzo para dicha labor. En la medida en que seamos capaces de incorporar la cosmovisión indígena y de los diferentes grupos sociales que nos conforman, nuestra propia cosmovisión será más amplia y podremos ser más participativos y tolerantes.

Así, podemos decir que la presente tesis ha representado un reto no sólo en cuanto al diseño, sino en cuanto al marco teórico que la justifica.



La realización de talleres previa al trabajo de campo, nos permitió reconocer de antemano las dificultades que se podrían presentar y buscar posibles soluciones. Además, obtuvimos la capacitación mínima para realizar un trabajo etnográfico y antropológico con un equipo interdisciplinario.

Durante los talleres aprendimos distintos métodos que nos permitieron generar la información que buscábamos, y nos ayudaron a explotar la creatividad de los niños de tal manera que pudiéramos exponerla en un material gráfico que representara de manera leal su pensamiento.

En cuanto al desarrollo del diseño, tuvimos que determinarlo a partir de soluciones sencillas y que respetaran la cosmovisión de las comunidades que retratamos en nuestro libro. Por tal motivo, el formato, el retoque de las imágenes y la tipografía fueron simples en sus formas y composición. La elección de los colores fue basada en el medio ambiente de la comunidad rarámuri, escogimos tonos cálidos y verdes intensos.

La continua actualización de los formatos del diseño para su entrega a la industria también significó un reto extra y un trabajo para el cual el equipo editorial tuvo que capacitarse en los distintos programas de pre-prensa electrónica.

Considero que alcanzamos el objetivo final de nuestro libro: elaborar un material que fuera incluyente y que permitiera a los niños indígenas verse reflejados a sí mismos dentro de las páginas del presente libro.

Jugando con pies ligeros. Re'eya ronote walina nos permite conocernos y reconocernos empleando como instrumento el papel couché.



BIBLIOGRAFÍA

EL BILINGÜISMO EN LA PRÁCTICA DOCENTE INDÍGENA

PARE, SEP, DGEI.

208 PP.

1993

GUILLERMO BONFIL BATALLA,

MÉXICO PROFUNDO. UNA CIVILIZACIÓN NEGADA,

3ª ED., MÉXICO, ED. GRIJALBO,

PÁG.102

1994,

LA EDUCACIÓN BILINGÜE EN LA ESCUELA PRIMARIA INDÍGENA

PARE, SEP, DGEI.

155 PP.

1994

ORIENTACIONES TÉCNICO PEDAGÓGICAS PARA EL EDUCADOR INDÍGENA

PARE, SEP, DGEI, CONAFE.

89 PP.

1994

LOS INDÍGENAS MEXICANOS

SCHEFFLER, LILIAN

EDITORIAL PANORAMA

MÉXICO

250 PP.

1992

INDICADORES SOCIOECONÓMICOS DE LOS PUEBLOS INDÍGENAS DE MÉXICO,1990.

INI, SEDESOL.

246 PP.

1994

CREATIVIDADE & DESIGN & MARKETING

CALVI, GIANVITTORE

A & A & A, EDIÇÕES E PROMOÇÕES INTERNACIONAIS LTDA.

ITAIPAVA, PETROPOLIS, R.J., BRASIL

320 PP.

1992



CURSO DE DISEÑO E ILUSTRACIÓN DE TEXTOS ESCOLARES

CALVI, GIANVITTORE
 BID, UNESCO, SEP, DGEI, CONAFE.
 MÉXICO
 27 DE JULIO AL 10 DE AGOSTO DE 1994

MANUALES DE DISEÑO

EDITORIAL GUSTAVO GILI
 BARCELONA, ESPAÑA.

VOLUMEN-I.- BASES DEL DISEÑO GRÁFICO.

SWAN, ALAN

148 PP.

1990

VOLUMEN-II.- DISEÑO PARA LA AUTO EDICIÓN (DTP)

COLLIER, DAVID / COTTÓN, BOB

160 PP.

1992

VOLUMEN-III.- COMO PREPARAR DISEÑOS PARA IMPRENTA

LYNN JOHN

146 PP.

1991

2A. EDICIÓN

LEY FEDERAL DE LICITACIONES

S.E.P.

1997 - 1998

DISEÑO Y COMUNICACIÓN

PRIETO, DANIEL

UAM, XOCHIMILCO

MÉXICO

1995

UN ABRAZO SR. PRESIDENTE

CANO, ARTURO

ENTREVISTA A HELADIO RAMÍREZ

ENFOQUE

9 DE OCTUBRE DE 1994

AUTONOMÍA Y DERECHOS DE LOS PUEBLOS INDIOS

MEDINA, ANDRÉS

NEXOS

ABRIL, 1994



ACUERDOS DE SAN ANDRÉS
GOBIERNO FEDERAL,
EZLN,
Hernández Navarro, Luis
Ramón Vera Herrera
Compiladores
Editorial ERA
NOV, 1998

RECLAMAN, NO SE EXTINGUEN
CANO, ARTURO
ENFOQUE
9 DE OCTUBRE DE 1994

CALIDAD EDUCATIVA Y DEMOCRACIA
MONROY, HILARIO
ESTE PAÍS
14 DE NOVIEMBRE DE 1993

LOS PUEBLOS INDÍGENAS DE MÉXICO
TIENEN DOS DEMANDAS BÁSICAS: JUSTICIA E IGUALDAD
VEGA CARRILLO, GRACIELA
EL NACIONAL
14 DE NOVIEMBRE DE 1993

LA PERSPECTIVA DE LAS CULTURAS INDÍGENAS
FIGUEROA VALENZUELA, ALEJANDRO
MEMORIA DE PAPEL
ENERO 1994

UNA EXPERIENCIA ESCOLAR “TALLER DE LECTO-ESCRITURA
EN LENGUA INDÍGENA”
RUÍZ ÁVILA, DALILA
SUPLEMENTO INFORMATIVO U.P.N.
ABRIL, 1994

INFORME DE RESULTADOS
INSTALACIÓN DE LUDOTECAS EN ACTEAL, CHIAPAS
CÁRITAS ARQUIDIÓCESIS DE MÉXICO, I.A.P.
GUÍAS DE MÉXICO, A.C.
BRIGADA DE LAS CAÑADAS A LOS PEDREGALES
HERNÁNDEZ MARÍA EUGENIA
BOBADILLA GONZÁLEZ, ARACELI
BERNECHEA ITURRIAGA JOSÉ ARMANDO
70 PP.
CREÁTICA DISEÑO,
FEBRERO 2000



**MÉTODOS Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN
PARA LAS CIENCIAS SOCIALES**
BRIONES, GUILLERMO
EDITORIAL TRILLAS

INTRODUCCIÓN A LA METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN
ZORRILLA ARENA, SANTIAGO
EDITORIAL AGUILAR LEÓN

DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN SOCIAL
GÓMEZ JARA, FRANCISCO
EDITORIAL FONTAMARA

TÉCNICAS DE DESARROLLO COMUNITARIO
GÓMEZ JARA, FRANCISCO
EDITORIAL FONTAMARA