

Sesión 1

Propósito

Los alumnos recuperarán sus conocimientos previos sobre Mesoamérica y la dinámica histórica de los pueblos que constituyeron este espacio geocultural, tomando lo anterior como punto de partida para reflexionar sobre su vigencia.

Tip 1. Considere que, como producto de esta Esfera, los alumnos elaborarán un Turista mesoamericano, por lo que es conveniente que desde la primera sesión los anime a que piensen en sus características y diseño. Muéstreles un Turista mundial o de México, y organice una lluvia de ideas acerca de la manera en que puede realizarse una adaptación al mismo; pida a los alumnos que registren todas las aportaciones que puedan ayudarlos a iniciar su producto. Considere dejar tareas en casa para que los alumnos avancen en su creación.

Tip 2. Antes de iniciar con el tema de esta Esfera, puede revisar los siguientes recursos: *Mesoamérica. Ensayo histórico-cultural*, “Los pueblos indígenas de México. 100 preguntas”, “Mesoamérica, sus límites geográficos, composición étnica y caracteres culturales”, “Mesoamérica, un desarrollo teórico” y “Mesoamérica: pasado y presente de un concepto” para poder brindar un amplio panorama y guiar a sus alumnos.

Tip 3. Para ayudar a los estudiantes a recuperar sus conocimientos previos sobre el tema, puede utilizar una estrategia de asociación, por ejemplo: escriba una palabra detonadora en el pizarrón como “pluma” y pida que los alumnos expresen una realidad mesoamericana vinculada con ella (quizá contesten “penacho” o “quetzal”, también “tributo” o “moneda”, etcétera.). Previamente puede contar con una lista de las palabras sobre las que quiera conducir la actividad.



Sesión 1

Tip 4. Puede resultar muy útil hacer la coevaluación de las **páginas 80 y 81**, luego de que los alumnos hayan realizado las actividades. Al realizar este ejercicio, orientelos para que enfoquen su atención en las discrepancias en las respuestas, procurando enfatizar el hecho de que no se trata de buscar errores, sino de encontrar la manera en que las soluciones, aunque divergentes, sirvan para alcanzar una respuesta común y asertiva.

Tip 5. En la sección **Investigo**, **página 81**, solicite a los estudiantes que indaguen sobre los contenidos que se abordarán. Pida que consulten el contenido de los recursos **Key**: *Características de Mesoamérica* y *Grupos culturales de Mesoamérica*, y resuelvan las cuatro actividades de cada recurso en la sección **Investigo**.

RECONOZCO

Comienza esta Esfera de Exploración e identifica cuáles de estos reactivos puedes contestar con base en lo que ya sabes y registra en la lista de cotejo cuántos puntos obtuviste. Al terminarla, responde de nuevo los reactivos en tu cuaderno para que reconozcas cuánto avanzaste.

01 Explica en qué consiste el concepto de Mesoamérica de Paul Kirchhoff y de la nueva historiografía. R. M.

Según Kirchhoff

Mesoamérica constituye un área geocultural que se distingue de la del norte del México antiguo y Sudamérica, se extiende desde la cuenca de los ríos Lerma y Pánuco (al norte) hasta el noroeste costarricense (al sur); los grupos que la habitaron presentan rasgos culturales comunes como la ritualización del maíz, el juego de pelota o la existencia de calendarios.

Según la nueva historiografía

Ahora se considera que no se trata de un área geocultural homogénea, sino que puede subdividirse en regiones (Costa del Golfo, Centro, Occidente, Maya, Oaxaqueña) cuyos grupos son afines entre sí y con variantes respecto a sus contemporáneos de otras regiones.

11 Escribe el concepto que mejor define a Mesoamérica en cada ámbito y explícalo. R. M.

Política

Señorío

Los líderes eran respetados y obedecidos como "padres de familia" y cuyos poder no era absoluto o despótico.

Sociedad

Comunitaria

Dividieron su sociedad en "categorías", con relaciones heterogéneas.

Economía

Agrícola

La producción estuvo fundamentada en la agricultura, con tributos y comerciantes.

Cultura

Religiosa

La religiosidad se manifestó en las diversas expresiones como la pintura o la escultura.

02 Localiza en el mapa los grupos culturales de la derecha. Colorea con rojo su ubicación en el México antiguo y con verde la que tienen en la actualidad. R. L.

Mayas
Zapotecas
Toltecas
Mexicas

Totonacos
Teotihuacanos
Purépechas

2.1 Elige un grupo y explica qué características y rasgos culturales lo ayudaron a sobrevivir. R. L.

	Antes de la Esfera de Exploración		Al terminar la Esfera de Exploración	
	Si	No	Si	No
1. Explico el concepto de Mesoamérica.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2. Identifico las características de los principales grupos culturales de Mesoamérica.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Puntos obtenidos:

INVESTIGO

Aprendizajes esperados

- Reconoce el proceso de formación de una civilización agrícola que llamamos Mesoamérica.
- Identifica los principales rasgos de la historia de Mesoamérica.

Keys

- Características de Mesoamérica
- Grupos culturales de Mesoamérica

Sesión 2

Propósito

Los alumnos reconocerán la trascendencia de los pueblos mesoamericanos en la vida actual del país, e identificarán las principales características poblacionales, políticas y económicas.

Tip 1. Puede comenzar esta sesión planteando a los alumnos: *¿Mesoamérica existió o existe?* Escuche las respuestas y establezca un pequeño debate; pida que argumenten su postura. Lo importante de este ejercicio es que los alumnos concluyan que Mesoamérica es un concepto “geocultural” y que, por lo tanto, se ha transformado, pero no ha desaparecido del todo. Resolver esta actividad le permitirá que los alumnos aborden con un poco de contexto la sección **Comprendo** de la **página 82**. Para reforzarlo, puede visitar la página oficial del Proyecto Mesoamérica.

Tip 2. El texto de la sección **Comprendo** finaliza con dos preguntas muy interesantes: *¿Qué conceptos se podrían crear para ayudar a otras regiones y resolver problemas futuros?, ¿quién los creará?* Ambas cuestiones le dan pie para que los alumnos reconozcan que la mayoría del territorio mesoamericano pertenece a nuestro país, por lo cual tenemos una gran responsabilidad al respecto, la cual se extiende a las naciones centroamericanas.

Tip 3. La respuesta de la **página 83** es libre, aunque puede sugerir a los alumnos que tracen un mapa del país donde representen las regiones que se les hayan ocurrido que pueden existir en el territorio nacional. Otra posibilidad, es que bosquejen la manera de adaptar sus aprendizajes sobre Mesoamérica al juego de mesa del Turista. Invítelos a consultar el recurso “Mesoamérica. Áreas culturales” para continuar con su producto.

COMPRENDO

¿En cuántas regiones culturales se divide el mundo? ¿Se consideran áreas culturales homogéneas? Existen regiones identificables a simple vista. Dos ejemplos: el Cono Sur –integrado por Argentina, Chile y Uruguay– y a veces, Brasil –que, en efecto, tiene forma cónica y se ubica en el extremo sur de América, y la península arábiga, que es una península y detenta cierta unidad cultural. También hay regiones poco delimitadas. Por ejemplo, Norteamérica, que para los estadounidenses la conforman solo su propio país y Canadá –aunque uno de los tratados de libre comercio incluya a México–. Pero, en estricto sentido, si consideramos el ecuador terrestre, dicha región abarca hasta el norte de Brasil y Ecuador. Pero, ¿quién los definió así? ¿Qué sucede con las regiones con límites territoriales que no son del todo evidentes? ¿O con áreas cuyas culturas florecieron hace cientos de años?

Por ejemplo, hablemos de Mesoamérica. En 1943, Paul Kirchhoff (1900-1972), antropólogo alemán naturalizado mexicano, acuñó este término para referirse a un área habitada por determinados grupos prehistóricos, entrelazados entre sí por una historia común y ciertos caracteres culturales. Él definió límites territoriales bastante claros: la frontera norte de la región está en México y va del río Panuco al Sinaloa, pasando por el Lerma; el límite sur corre desde la desembocadura del río Motagua hasta el Golfo de Nicoya, pasando por el lago de Nicaragua, en Centroamérica. ¿Y qué elementos culturales comparten los pueblos originarios de Mesoamérica? Algunas tecnologías agrícolas –bastón plantador o coa, chinampas–, cultivo intensivo de maíz, cacao y maíz, centros urbanos, basamentos piramidales, pesos de estuco y patios para el juego de pelota, escritura jeroglífica y calendario de año de 18 meses y otros más. Pero si los habitantes contemporáneos de esta área ya no presentan esos rasgos culturales, ¿podemos seguir llamándola Mesoamérica?

Al parecer, muchos historiadores piensan que sí. A lo largo de los años, el uso del concepto Mesoamérica se ha generalizado, pero la delimitación geográfica de la región varía según el contexto. En la actualidad, esta región tiene fronteras difusas y más o menos elásticas. Este concepto ahora se usa para definir los rasgos culturales de un área geográfica que tiene problemas comunes, que pueden resolverse si se crean instituciones supranacionales. Un ejemplo: en 1991, en el marco del Mecanismo de Diálogo y Concertación de Toluca, una iniciativa del gobierno mexicano, se creó el Proyecto de Integración y Desarrollo de Mesoamérica con la intención de articular los esfuerzos de cooperación entre los países de la región. Desde su conformación, en el Proyecto Mesoamérica participan Costa Rica, El Salvador, Guatemala, Honduras, México y Nicaragua. Posteriormente se adhirieron Belice y Panamá. En 1996, Colombia, en 2006, y República Dominicana, en 2009. En el caso de nuestro país, están considerados los estados de Campeche, Chiapas, Guerrero, Oaxaca, Puebla, Quintana Roo, Tabasco, Veracruz y Yucatán. ¿Estos estados y países corresponden a lo que Kirchhoff definió como Mesoamérica?

No todos, pero sí la mayoría. Aunque bueno, esta precisión no es una quesa. Al contrario, pues si lo que Kirchhoff buscaba era un concepto para establecer categorías que le permitieran analizar la historia de una región, este término ha derivado en una definición tan completa que no solo nos ayuda a analizar el pasado y comprender el presente, también a unir esfuerzos para definir nuestro futuro. ¿Qué conceptos se podrían crear para ayudar a otras regiones y resolver los problemas del futuro? ¿Quién los creará?

Germán Castro Ibarra
Sígueme en X @gcastroibarra

¿Encontraste la misma información en tu investigación y en la lectura del texto anterior? ¿No? ¿Por qué? Compara ambos textos y anota tus conclusiones.

Crea organizadores, resume, dibuja... ¡No hay límites!



¿Hay algo que no te queda claro? No te preocupes, andálo aquí y cuando termines la Esfera, regresa y dale solución.



Sesión 2

Tip 4. Forme equipos de trabajo procurando que cada uno redacte un borrador de las instrucciones que acompañarán a su Turista mesoamericano. Tenga en cuenta que, en esta sesión y la siguiente, los alumnos concretarán su producto a través de las orientaciones que sugieren las actividades de la sección **Practico**, tomando en cuenta las subáreas regionales de Mesoamérica, los grupos humanos que la habitaron, así como los periodos históricos que atravesó. Comente con los estudiantes que si las reglas les parecen suficientemente claras a todos, entonces la operatividad del juego será buena y no tendrán que estar realizando ajustes en todo momento.

Tip 6. Lea el recurso *El México Antiguo* e invite a los estudiantes a ver el video del mismo nombre para que tengan un panorama más amplio que les permita identificar las características de Mesoamérica a redactar sus actividades e integrar ideas en su Turista mesoamericano.

Tip 6. Para la **actividad 02** de la **página 84**, sugiera a los alumnos que ubiquen una ciudad correspondiente a cada uno de los horizontes culturales por cada subárea cultural, es decir, una ciudad del Preclásico, del Clásico y del Posclásico para la región Occidente; del mismo modo, tres ciudades por cada periodo para el Centro y así con todas las regiones. Esto le permitirá que los estudiantes cuenten con muchas opciones para colocar en las casillas del tablero, como diferentes estilos arquitectónicos. Comparta con sus estudiantes sus impresiones sobre el texto “La periodización de la historia mesoamericana”.

Tip 7. Respecto a la **actividad 03** de la **página 84**, sugiera a los alumnos que sus preguntas estén equilibradas y que hagan referencia a todos los grupos humanos que habitaron Mesoamérica, a los diferentes horizontes culturales, así como a las subáreas que comprende.

Tip 8. Pida a sus alumnos que realicen las **actividades 04, 05 y 06** de la **página 85**; esto les dará más claridad para continuar con su producto. Considere dejar tareas en casa para que los alumnos puedan concluir oportunamente su producto.

PRACTICO ●●●●●●●●

Resuelve las actividades, apóyate en tu indagación.

01 Reúnete en equipo para jugar **Turista mesoamericano**. Hagan lo que se solicita y trabajen en el tablero de las páginas 86 y 87.

- Lo primero que harán será crear el tablero central.
- Vayan al mapa de México y de las páginas 86 y 87 y tracen los límites de Mesoamérica.
- Después, tracen los límites de las regiones mesoamericanas y escriban sus nombres.
- Comenten en equipo las preguntas.

¿En qué estados de México y Centroamérica se ubica Mesoamérica?
¿Cómo se identificaban a sí mismos los grupos culturales que habitaban en estas regiones?
¿Quiénes habitan estas regiones en la actualidad?
¿Cómo se identifican en la actualidad los habitantes de estas regiones?

02 Ahora, investiguen cuáles son las principales ciudades de cada subárea cultural.

Occidente Centro Maya Golfo Guerrero Norte Oaxaca

Elijan cuatro ciudades de la región maya y dos de las otras regiones.
Escriban el nombre de cada ciudad en las casillas del tablero de las páginas 86 y 87.
Creen fichas de información de cada ciudad. Escriban en ellas lo siguiente: grupo cultural, edificios más importantes, periodo de esplendor, expresiones culturales, religión (dioses principales).
Busquen una imagen de cada ciudad.
Después de recopilar y analizar la información, discutan en equipo las preguntas.
Utilicen la información de la investigación para escribir cinco preguntas acerca de cada ciudad en tarjetas.

Tengan en cuenta los tópicos de la derecha.
Coloquen las tarjetas en el tablero. Las utilizarán en la casilla de pregunta y en la de castigo Midantecutli.
Cuando caigan en la casilla de pregunta y la de castigo, harán una pregunta y si no la responden, el jugador irá a la casilla Piedra de los sacrificios y permanecerá ahí tres turnos.
Establezcan los premios que se otorgarán al responder las preguntas, como avanzar casillas o doblar el turno.
Definan tarjetas con los premios que darán en la casilla Sorpresa.

Actividades económicas
Expresiones culturales
Características de la ciudad
Organización política y social

¿Por qué dichos grupos se ubicaron en estas regiones?
¿Qué ventajas y desventajas obtuvieron al establecerse en ellas?
¿Qué características distintivas adquirió cada uno a partir del lugar en el que se ubicó?

Dibujen o peguen una imagen representativa de cada ciudad en las casillas de las páginas 86 y 87.

04 Definan qué objetos utilizarán como moneda para realizar intercambios durante el juego.

Investiguen cuáles eran los principales productos que se intercambiaban en las distintas ciudades o grupos culturales y definan un valor para cada uno.
Pueden usar, por ejemplo, granos de cacao, maíz, plumas o piedras.
Asegúrense de que cada uno tenga un valor distinto y que todos estén de acuerdo con él.
Creen un “granero” para guardar todos los productos. Esta funcionará como “banco” y dará una cantidad de los productos a cada jugador para iniciar el juego.
Ubiquen los productos para definir el valor de cada ciudad.
Anótenlos en el tablero.
Establezcan cuál será el tributo que pagará un jugador por cada ciudad, cuando esta pertenezca a otro jugador.
Anoten este dato en la ficha de información de la ciudad.

05 Dibujen en su cuaderno cuáles serán las propiedades que intercambiarán con el “banco” o con otros jugadores.

Incluyan pirámides, piedras semipreciosas, vasijas de cerámica, entre otras.
Recuerden que cada una debe tener un valor y que se intercambiará con el banco o con otros jugadores por los productos que definieron en la actividad 04.
Establezcan cuál será el tributo que se pagará por cada ciudad, una vez que adquieran estas propiedades o bienes.
Escriban esta información en la ficha de la actividad 02.

06 Escriban en tarjetas un instructivo del juego.

Definan el objetivo del juego.
Anoten la cantidad máxima de participantes.
Anoten cuántas propiedades se repartirán al inicio del juego.
Describan la mecánica del juego.
Establezcan cuáles serán las reglas del juego.

07 Retomen el texto de la sección **COMPRENDO** y usenlo para destacar las características principales de Mesoamérica.

Comenten la importancia de conocer y analizar las características de las subáreas culturales de Mesoamérica.
Inventen un nombre y un logotipo para su juego.
Compartan la creación de su tablero y su juego en las historias de Instagram o Facebook.

AGENDA UNOI HACIA EL FUTURO

ESPACIO

¿Consideras que en el futuro podamos hablar de **regiones culturales del espacio** como de las de Mesoamérica? Todo indica que sí, por las **naciones espaciales** como Asgardia.

El **Reino Espacial de Asgardia** se fundó en 2016, con el objetivo de crear un **territorio espacial no dominado por ninguna nación de la Tierra**. Cuenta con bandera, himno, constitución y con un minisatélite en órbita. Por ahora, no hay planes de enviar al espacio a sus 200 000 ciudadanos virtuales, pero proyectan poner una **colonia en órbita**, lo que se suma a otros **proyectos de colonización**, como los de Marte y la Luna.

Y aunque en principio Asgardia será una **mezcla de culturas de la Tierra**, ¿podríamos estar ante el **inicio de grupos culturales espaciales**, donde aparecerán otros nuevos mientras que algunos más desaparecerán o se mezclarán **nuevas regiones** en la Tierra y el espacio, para ir adquiriendo sus propias características.

¿Cómo piensas que esto influya en el **futuro de la colonización del espacio**? ¿Qué retos plantea?

Aprendizaje aumentado



Añada a la **actividad 02** de la **página 84** una visita al mundo maya. Abran su app **Google Arts & Culture** y en el buscador escriban la palabra "Explora el mundo de los mayas". Revisen la sección "Historias" y abran dos: "Juegos en Xibalbá" y "Cuatro funerales y una boda". Revisen las galerías de imágenes, la información que proporcionan las figurillas, los accesorios y las estelas que les permitirán entender cómo vivían los antiguos mayas de Mesoamérica el juego de pelota, el proceso de los funerales y los ritos de muerte. Naveguen los recursos que se ofrecen y utilicen esta información en su investigación sobre las principales ciudades mesoamericanas y el estilo de vida que existió en México antes de la Conquista. Exploren los recursos en realidad aumentada y las imágenes digitalizadas en 3D. Usen esta información para generar las preguntas del tablero de Turista mesoamericano que se propone en esta Esfera y utilicen las fotos de los templos y construcciones que aún perviven como fuentes históricas.

PRACTICO

Resuelve las actividades, apóyate en tu indagación.

01 Reúnete en equipo para jugar **Turista mesoamericano**. Hagan lo que se solicita y trabajen en el tablero de las páginas 86 y 87.

- Lo primero que harán será crear el tablero central.
- Vayan al mapa de México de las páginas 86 y 87 y tracen los límites de Mesoamérica.
- Después, tracen los límites de las regiones mesoamericanas y escriban sus nombres.
- Comenten en equipo las preguntas.

¿En qué estados de México y Centroamérica se ubica Mesoamérica?
¿Cómo se identificaban a sí mismos los grupos culturales que habitaron en estas regiones?
¿Quiénes habitan estas regiones en la actualidad?
¿Cómo se identifican en la actualidad los habitantes de estas regiones?

02 Ahora, investiguen cuáles son las principales ciudades de cada subárea cultural.

Occidente

Centro

Maya

Golfo

Guerrero

Norte

Oaxaca



- Elijan cuatro ciudades de la región maya y dos de las otras regiones.
- Escriban el nombre de cada ciudad en las casillas del tablero de las páginas 86 y 87.
- Creen fichas de información de cada ciudad. Escriban en ellas lo siguiente: grupo cultural, edificios más importantes, periodo de esplendor, expresiones culturales, religión (dioses principales).
- Busquen una imagen de cada ciudad.
- Después de recopilar y analizar la información, discutan en equipo las preguntas.

¿Por qué dichos grupos se ubicaron en estas regiones?
¿Qué ventajas y desventajas obtuvieron al establecerse en ellas?
¿Qué características distintivas adquirió cada uno a partir del lugar en el que se ubicó?

03 Utilicen la información de la investigación para escribir cinco preguntas acerca de cada ciudad en tarjetas.

- Tengan en cuenta los tópicos de la derecha.
- Coloquen las tarjetas en el tablero. Las utilizarán en la casilla de pregunta y en la de castigo Mictlantecuhtli.
- Cuando caigan en la casilla de pregunta y la de castigo, harán una pregunta y si no la responden, el jugador irá a la casilla Piedra de los sacrificios y permanecerá ahí tres turnos.
- Establezcan los premios que se otorgarán al responder las preguntas, como avanzar casillas o doblar el turno.
- Definan tarjetas con los premios que darán en la casilla Sorpresa.

Actividades económicas
Expresiones culturales
Características de la ciudad
Organización política y social

- Dibujen o peguen una imagen representativa de cada ciudad en las casillas de las páginas 86 y 87.

Sesión 3

Propósito

Los alumnos organizarán y sintetizarán sus conocimientos sobre Mesoamérica a través de una actividad práctica sobre arquitectura que exprese la importancia de los pueblos mesoamericanos.

Tip 1. Pida a sus alumnos que realicen la **actividad 07** de la **página 85**. Considere que prácticamente ya tienen listo su Turista mesoamericano y han tenido acercamiento al juego, por lo que le será más fácil trabajar en las actividades.

Tip 2. Considere que en esta sesión los alumnos darán toques finales a su propuesta lúdica. Sugiera a los estudiantes que se centren en tres aspectos básicos: instrucciones del juego, diseño del tablero e insumos (“casas”, “hoteles”, tarjetas de pregunta y sorpresa, “títulos de propiedad”, etcétera.)

Tip 3. Invite a los estudiantes a reflexionar sobre el tema de la **Agenda UNOi Hacia el Futuro** de la de la **página 85** mientras finalizan con el desarrollo de su producto.

04 Definan qué objetos utilizarán como moneda para realizar intercambios durante el juego.

- Investiguen cuáles eran los principales productos que se intercambiaban en las distintas ciudades o grupos culturales y definan un valor para cada uno.
- Pueden usar, por ejemplo, granos de cacao, maíz, plumas o piedras.
- Asegúrense de que cada uno tenga un valor distinto y que todos estén de acuerdo con él.
- Crean un “granero” para guardar todos los productos. Esta funcionará como “banco” y dará una cantidad de los productos a cada jugador para iniciar el juego.
- Utilicen los productos para definir el valor de cada ciudad. Anótenlo en el tablero.
- Establezcan cuál será el tributo que pagará un jugador por cada ciudad, cuando esta pertenezca a otro jugador.
- Anoten este dato en la ficha de información de la ciudad.

05 Dibujen en su cuaderno cuáles serán las propiedades que intercambiarán con el “banco” o con otros jugadores.

- Incluyan pirámides, piedras semipreciosas, vasijas de cerámica, entre otras.
- Recuerden que cada una debe tener un valor y que se intercambiará con el banco o con otros jugadores por los productos que definieron en la actividad 04.
- Establezcan cuál será el tributo que se pagará por cada ciudad, una vez que adquieran estas propiedades o bienes.
- Escriban esta información en la ficha de la actividad 02.

06 Escriban en tarjetas un instructivo del juego.

- Definan el objetivo del juego.
- Anoten la cantidad máxima de participantes.
- Anoten cuántas propiedades se repartirán al inicio del juego.
- Describan la mecánica del juego.
- Establezcan cuáles serán las reglas del juego.

07 Retomen el texto de la sección **COMPRENDO** y úsenlo para destacar las características principales de Mesoamérica.

- Comenten la importancia de conocer y analizar las características de las subáreas culturales de Mesoamérica.
- Inventen un nombre y un logotipo para su juego.
- Compartan la creación de su tablero y su juego en las historias de Instagram o Facebook.

COLOREA A LOS ATLANTES...



...COMO SI FUERAS UN MEXICA QUE PASÓ POR TULA.



AGENDA UNOi
HACIA EL FUTURO



ESPACIO

¿Consideras que en el futuro podamos hablar de **regiones culturales del espacio** como de las de Mesoamérica? Todo indica que sí, por las **naciones espaciales** como Asgardia.

El **Reino Espacial de Asgardia** se fundó en 2016, con el objetivo de crear un **territorio espacial no dominado por ninguna nación de la Tierra**. Cuenta con bandera, himno, constitución y con un nanosatélite en órbita. Por ahora, no hay planes de enviar al espacio a sus 200 000 ciudadanos virtuales, pero proyectan poner una **colonia en órbita**, lo que se suma a otros **proyectos de colonización**, como los de Marte y la Luna.

Y aunque en principio Asgardia será una **mezcla de culturas de la Tierra**, podríamos estar ante el **inicio de grupos culturales espaciales**, donde aparecerán otros nuevos mientras que algunos más desaparecerán o se mezclarán en **nuevas regiones** en la Tierra y el espacio, para ir adquiriendo sus propias características.

¿Cómo piensas que esto influya en el **futuro de la colonización del espacio**? ¿Qué retos plantea?



Sesión 3

Tip 4. Para elaborar el tablero pueden recurrir al modelo de Turista mesoamericano de las **páginas 86 y 87** o bien tomarlo como referencia y hacer una versión monumental. Al concluir el producto, haga un “recorrido” a través de las ciudades representativas de las diferentes culturas y de los diferentes horizontes culturales mesoamericanos.

Tip 5. Para finalizar la actividad del Turista mesoamericano puede proponer a los alumnos que piensen en un diseño para la “caja”. Es decir, puede sugerirles que reflexionen sobre cuál sería la mejor manera de promocionar su juego si quisieran ponerlo a la venta con el objetivo de poner al alcance de las personas material lúdico. En este sentido, puede organizar una breve reflexión sobre la falta de estos materiales a fin de que los estudiantes reconozcan que sus aprendizajes sobre Mesoamérica pueden adaptarse a otros juegos de mesa. Probablemente aparezcan ideas como *Serpientes y escaleras mesoamericano*, o *Juego de la Oca mesoamericano*, incluso juegos de video; escuche todas las aportaciones, orientando siempre sobre la utilidad de estos materiales y la necesidad de realizarlos.



Sesión 3

Tip 6. En la **Zona Maker** de la **página 88**, los alumnos podrán realizar o finalizar los insumos para el Turista mesoamericano que han elaborado, en este sentido, fomenta entre los estudiantes la creatividad en cuanto a formas de representación y materiales a utilizar. También considere que la representación tampoco debe ser exhaustiva, con total apego a los modelos reales, basta con que hayan destacado los elementos más significativos que representan la arquitectura y la escultura mesoamericanas. Pida que se apoyen en los recursos “Ciudades Mesoamericanas” y “Arquitectura mesoamericana” para tener más elementos de inspiración.

Tip 7. Una vez que los alumnos hayan concluido la elaboración de sus insumos, permita que los estudiantes jueguen, primero al interior de los equipos que conformaron. Después sugiera que intercambien *turistas* a fin de experimentar y coevaluar el trabajo realizado por otros equipos. También podría ser una buena opción, realizar un torneo de Turista mesoamericano en el salón.

Tip 8. Aproveche el espacio de reflexión que le brinda la sección **Aplico** de la **página 89** para que los alumnos expresen su experiencias generales sobre la elaboración de material lúdico y didáctico; también es un buen momento para que sintetizen lo que aprendieron en esta Esfera, retomando ejes como los desafíos del entorno, las migraciones, o bien, la realidad política y económica de los pueblos mesoamericanos que han heredado al presente.

Tip 9. Invite a los alumnos a volver al **Key: Características de Mesoamérica** y **Key: Grupos culturales de Mesoamérica**, para resolver las cuatro actividades de cada recurso en la sección **Practico más**.

Dioses y arquitectura de Mesoamérica

La arquitectura mesoamericana se modificó en cada periodo de la historia antigua. Mientras que durante el Clásico abundaron las construcciones de una planta sobre terrazas, en el Posclásico se construyeron estructuras monumentales, que fueron usadas con fines urbanos y ceremoniales, por lo que muchas de ellas se decoraron con reproducciones de las deidades a las que estaban dedicadas. En esta **Zona Maker** te proponemos que reproduzcas los edificios monumentales de Mesoamérica y algunas representaciones de dioses del México antiguo para crear las fichas para los jugadores y las propiedades que se intercambiarán durante el juego.

- Define cuáles serán los dioses, edificios y esculturas que reproducirás y escríbelos en tu cuaderno. ¿Por qué los elegiste?
- Recuerda que los dioses son las fichas de los jugadores.
- Considera que necesitarás por lo menos quince pirámides y treinta esculturas para utilizarlas durante el juego.
- Describe en tu cuaderno los pasos y los materiales que utilizarás.
- Compara el proceso de creación con tus compañeros e identifica qué mejoras podrías hacerle al tuyo.

Explorando el pasado: Fuentes para el estudio de Teotihuacan

Las ciudades construidas por los pueblos mesoamericanos asombraban a propios y extraños por su organización, orden y belleza. Tal fue el caso de Teotihuacan pues muchos españoles y mexicanos dejaron testimonios sobre ella. En este Explorando el pasado conocerás cuáles fueron esas fuentes y cómo nos ayudan a conocer mejor la historia de esta ciudad.

1. La primera que buscaremos serán fuentes escritas. Investiga quiénes fueron los primeros colonizadores que hablaron acerca de Teotihuacan. Identifica cómo se referían a esta ciudad y qué les llamó más la atención. Ahora buscaremos fuentes iconográficas. Busca los murales, códices o esculturas que se encontraron en esta ciudad o que la representan. ¿Qué información puedes obtener? ¿Quiénes están representados en estas fuentes? ¿Qué historias cuentan?

Después, busca mapas, planos, maquetas de la estructura de la ciudad de Teotihuacan. Identifica cómo estaban distribuidos los edificios, qué barrios existían, quiénes vivían en ellos y qué recursos naturales había a su alrededor.

Finalmente, busca fuentes secundarias que te brinden información sobre las investigaciones que se han hecho. Por ejemplo, sus dioses, cómo vestían los habitantes, cuáles eran sus actividades principales. Usa esta información para ajustar el croquis de tu maqueta.

APLICO

Reflexiona sobre las preguntas de la sección **ANALIZO**, ¿ya puedes contestarlas? Escribe tus respuestas, considera lo que aprendiste en esta Esfera de Exploración.

¿Qué nuevas inquietudes te surgen acerca del tema trabajado en la Esfera? ¡Registra tus ideas aquí y discútelas con tus compañeros!

Es momento de **valorar** tu progreso de aprendizaje. Resuelve de nuevo en tu cuaderno la sección **RECONOZCO**.

¿YR LO HICISTE?

Notas sobre mi aprendizaje

R.L.

¡Regresa a la página 83 y soluciona las dudas que tenías en ese momento!

Aprendizaje aumentado

Para realizar el logotipo de la **actividad 07** de la **página 85**, abran la aplicación **Canva**, activen el botón "Crea un diseño" y elijan la opción "Logo". Observen las plantillas disponibles y usen la que más les llame la atención y se adapte a su concepto de Turista mesoamericano. Cambien los textos del logotipo elegido y pongan el nombre de su producto. Produzcan un logotipo en el que resalten tanto el nombre como las características de su juego. Cuando terminen de diseñarlo, guarden su trabajo o compártanlo junto con su tablero en sus historias de Facebook o Instagram.



04 Definan qué objetos utilizarán como moneda para realizar intercambios durante el juego.

- Investiguen cuáles eran los principales productos que se intercambiaban en las distintas ciudades o grupos culturales y definan un valor para cada uno.
- Pueden usar, por ejemplo, granos de cacao, maíz, plumas o piedras.
- Asegúrense de que cada uno tenga un valor distinto y que todos estén de acuerdo con él.
- Crean un "granero" para guardar todos los productos. Esta funcionará como "banco" y dará una cantidad de los productos a cada jugador para iniciar el juego.
- Utilicen los productos para definir el valor de cada ciudad. Anótenlo en el tablero.
- Establezcan cuál será el tributo que pagará un jugador por cada ciudad, cuando esta pertenezca a otro jugador.
- Anoten este dato en la ficha de información de la ciudad.

05 Dibujen en su cuaderno cuáles serán las propiedades que intercambiarán con el "banco" o con otros jugadores.

- Incluyan pirámides, piedras semipreciosas, vasijas de cerámica, entre otras.
- Recuerden que cada una debe tener un valor y que se intercambiará con el banco o con otros jugadores por los productos que definieron en la actividad 04.
- Establezcan cuál será el tributo que se pagará por cada ciudad, una vez que adquieran estas propiedades o bienes.
- Escriban esta información en la ficha de la actividad 02.

06 Escriban en tarjetas un instructivo del juego.

- Definan el objetivo del juego.
- Anoten la cantidad máxima de participantes.
- Anoten cuántas propiedades se repartirán al inicio del juego.
- Describan la mecánica del juego.
- Establezcan cuáles serán las reglas del juego.

07 Retomen el texto de la sección **COMPRENDO** y úsenlo para destacar las características principales de Mesoamérica.

- Comenten la importancia de conocer y analizar las características de las subáreas culturales de Mesoamérica.
- Inventen un nombre y un logotipo para su juego.
- Compartan la creación de su tablero y su juego en las historias de Instagram o Facebook.

COLOREA A LOS ATLANTES...



...COMO SI FUERAS UN MEXICA QUE PASÓ POR TULA.



AGENDA UNOi
HACIA EL FUTURO



ESPACIO

¿Consideras que en el futuro podamos hablar de **regiones culturales del espacio** como de las de Mesoamérica? Todo indica que sí, por las **naciones espaciales** como Asgardia.

El **Reino Espacial de Asgardia** se fundó en 2016, con el objetivo de crear un **territorio espacial no dominado por ninguna nación de la Tierra**. Cuenta con bandera, himno, constitución y con un nanosatélite en órbita. Por ahora, no hay planes de enviar al espacio a sus 200 000 ciudadanos virtuales, pero proyectan poner una **colonia en órbita**, lo que se suma a otros **proyectos de colonización**, como los de Marte y la Luna.

Y aunque en principio Asgardia será una **mezcla de culturas de la Tierra**, podríamos estar ante el **inicio de grupos culturales espaciales**, donde aparecerán otros nuevos mientras que algunos más desaparecerán o se mezclarán en **nuevas regiones** en la Tierra y el espacio, para ir adquiriendo sus propias características.

¿Cómo piensas que esto influya en el **futuro de la colonización del espacio**? ¿Qué retos plantea?

