



Una producción de las integrantes de
MÁS QUE COMPUTADORAS



CREFAL

CENTRO DE COOPERACIÓN REGIONAL
PARA LA EDUCACIÓN DE ADULTOS
EN AMÉRICA LATINA Y EL CARIBE

LOTERÍA MICHOACANA CON TIC

Una producción de las integrantes de
MÁS QUE COMPUTADORAS

Idea original e implementación

Dra. Irán Guerrero Tejero
M. en C. Nancy Hilario Coronel

Autoras

SAN PEDRO PAREO
Karina Rodríguez Castillejo
Alma Rodríguez Castillejo
Marisol Rodríguez Castillejo
Teresa Alonso Melgoza
Concepción González Bucio

PÁTZCUARO
Dolores Ortega Ruiz
Elvia Barriga Rincón
Elena Ortega Ruiz
Martha Velázquez Huipe
Beatriz Velázquez Huipe
Mercedes González Rivera
Sandra Guillén Talavera
Miriam Guillén Talavera
Carmen Vieire Rodríguez
Ana Ortega Ruiz

Pátzcuaro, México, 2020

Primera edición, 2020

© Centro de Cooperación Regional para la Educación
de Adultos en América Latina y el Caribe
Av. Lázaro Cárdenas No. 525, Col. Revolución
C.P. 61609 Pátzcuaro, Michoacán, México

Nota sobre la portada:

Lotería michoacana con TIC, por Antonio Sánchez.

Para la composición se seleccionaron, como
elementos representativos: un “listón” que contiene
el texto, el “sol” de la iconografía mexicana como
un elemento importante en la lotería tradicional
y un pez que representa la zona lacustre de los
alrededores de Pátzcuaro.

Ilustración: Armando López Castañeda y José Antonio Sánchez Melchor

Diseño editorial y formación: Eugenia Nayelli Valencia Herrejón

Revisión de estilo y cuidado de la edición: Cecilia Fernández Zayas

Fotografías: Nancy Hilario Coronel

ISBN: 978-607-9286-19-4

Socorro Tejero y Alicia Coronel: gracias

Índice

Presentación	5
Reconstrucción del proceso de elaboración de la Lotería Michoacana	9
1. Imaginar una idea que llevaría tiempo en construirse	9
2. Escribir y diseñar con TIC, una práctica colectiva	12
3. Dar sustancia a las palabras: consultar a otros, buscar en Internet y revalorar los propios saberes	15
4. Reír	17
5. Usar las limitaciones técnicas para reposicionarse ante las TIC	19
6. Ilustrar o no ilustrar	22
7. Escribir y diseñar con diferentes tecnologías: procesos de aprendizaje valiosos y graduales	25
Las TIC y los procesos creativos	30
Referencias	33

Presentación

Una lotería no es sólo una lotería...

Una noche en la que las investigadoras implementadoras del taller compartimos un té, Nancy vio con emoción una lotería yucateca¹ que Irán suele llevar consigo en cada una de sus mudanzas. Nancy propuso que hiciéramos una lotería michoacana con las “chicas MQC”, las integrantes del taller *Más que computadoras*. A finales de febrero de 2013 invitamos a las integrantes de San Pedro Pareo a construir una lotería en conjunto con las integrantes de Pátzcuaro. Con ellas iniciamos las actividades en abril del mismo año.

Estas mujeres participan en un taller experimental que formó parte de un proyecto de investigación sobre usos de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) que desarrolla el Centro de Cooperación Regional para la Educación de Adultos en América Latina y el Caribe. El taller se denominó *Más que computadoras*, y tuvo dos sedes: una en Pátzcuaro y otra en San Pedro Pareo.² Dicho taller inició sus actividades a mediados del año 2012 y concluyó formalmente en diciembre de 2013. Inició con una semana de actividades en cada localidad y posteriormente, con una sesión semanal con cada uno de los grupos.

¹ Lotería yucateca de la Editorial Dante creada por Georgina del Río.

² En Pátzcuaro agradecemos las facilidades brindadas por Raquel Magaña, quien nos dio en préstamo el local del “Barco de papel”. En San Pedro Pareo, agradecemos al profesor Gabriel Vélez, director de la escuela primaria Héroes de Chapultepec, quien nos dio en préstamo el aula con computadoras.

El proyecto requirió casi cinco meses de elaboración en cada grupo. Una de nuestras preocupaciones era que el proyecto no pudiera ser concluido debido a todo el trabajo que demandaba y al reto de comunicar a los dos grupos en un contexto de escasa conectividad. A pesar de esto, las participantes no desistieron y participaron intensamente en cada sesión de trabajo. En San Pedro destinamos 14 sesiones semanales de trabajo entre marzo y julio; dichas sesiones duraban en promedio tres horas, es decir, invertimos aproximadamente 42 horas en la elaboración. En Pátzcuaro dedicamos 15 sesiones de dos horas entre abril y octubre, aproximadamente 30 horas. Algunas sesiones estuvieron completamente dedicadas a la lotería; en otras, dividíamos el tiempo para dar lugar a otras actividades o intereses de los participantes. En estos meses de trabajo los grupos se redujeron o ampliaron, por lo que el taller tuvo participantes fijos y eventuales; sin embargo, un grupo de mujeres asistió de manera regular. Esto generó una dinámica sostenida de trabajo que se vio fortalecida por la construcción de horizontalidad entre las participantes y las investigadoras implementadoras.

La creación de la lotería fue una de las actividades que mejor ejemplifica nuestra intención de “no dar clases de informática”, sino promover que la gente participe en actividades valoradas y aprenda durante esa participación. Nuestra actividad central en esos meses fue la elaboración de la lotería; en el camino, las participantes se fueron apropiando de cómo buscar información, cómo transformarla, organizarla en tablas, redactar y pulir la redacción en procesadores de textos, crear y usar correo electrónico o redes sociales. Por ello esto “no es una lotería”, es más que eso. Es el producto de múltiples procesos que un grupo de mujeres interesadas en aprender “el uso de la computadora” desarrollaron durante varias semanas.

La confianza que ellas nos tuvieron, y nosotras a ellas, mostró que “enseñarnos a usar la computadora” hizo que “nos enseñemos” a muchas otras cosas más. En palabras de Lolita, una de las participantes más asiduas al taller: “nosotras no sólo aprendimos de la computadora” y refiere una serie de aprendizajes personales. Elena, otra integrante, se refirió al taller como la escuela; pero no como ese sitio que remite a procesos altamente escolarizados, sino “porque

aprendes de español y de todo”. Estas expresiones dan cuenta de los procesos que tratamos de generar en el taller, los cuales están relacionados con promover procesos de escritura y diseño con TIC. Si bien procuramos promover ciertos aprendizajes técnicos como el uso de computadoras, tabletas, cámaras digitales, celulares y bandas anchas, durante el desarrollo de las actividades trabajamos sobre los modos de dar forma a nuestras ideas o saberes, indagar y usar el *Google amigo*,³ el diccionario que tenemos a mano o en Internet, o el corrector ortográfico y gramatical del procesador de textos.

Durante la elaboración de la lotería aprendimos sobre recetas, comidas, usos y costumbres, localidades; aprendimos a mirar con detenimiento el monumento que veíamos casi diario al pasar por una calle o por el parque. Aprendimos que la computadora “no sabe purépecha” y las participantes sintieron que ellas también tienen cosas que enseñar a la computadora.

También aprendimos, ellas y nosotras, a dar concreción a las ideas que revisamos y discutimos, y sobre las que divagamos, durante casi cinco meses. Esta publicación es una expresión manifiesta de esos procesos. La escritura fue una manera que elegimos como la vía para articular el uso de TIC con la cultura escrita. Para elaborar la lotería iniciamos con la escritura de una “definición formal” de las cosas. Poco a poco, transitamos a escribir cosas placenteras, gratas y divertidas, o lo que Daniel Cassany denomina escritura creativa. Cabe destacar que escribimos en plural, porque todas “nos enseñamos” diversas cosas en el proceso. Ellas no son las mujeres sobre las que hacemos investigación, son las mujeres con las que nos reímos, con las que creamos, con las que imaginamos, compartimos desayunos, tristezas, bromas y alegrías. Tal vez ésta sea la característica más relevante del producto que se presenta, algo que persiguen nuestros sistemas educativos y que pocas veces caracterizamos: la colaboración. Al escribir conjuntamente se cristaliza una red de relaciones, se enfrentan diversas situaciones, se comparte un propósito, y nos ubicamos, todas, en un lugar diferente. Participamos, de un modo inesperado, en nuestro mundo social.

³ Modo en el que una de las integrantes de Pátzcuaro comenzó a llamar al buscador.

Reconstrucción del proceso de elaboración de la Lotería Michoacana

1. Imaginar una idea que llevaría tiempo en construirse

La lotería no surgió de una instrucción clara y precisa de las implementadoras de escribir la definición de 52 palabras. Si pensamos en la cocina o en el jazz, sabemos que muchas de las mejores creaciones pasan por imaginar, por planear un poco e improvisar otro tanto más. Para dar forma a *nuestra lotería* pasamos por múltiples momentos de cuestionamiento y diálogo. Una de las integrantes, Alma, preguntaba: “¿de qué? ¿Qué se va a buscar? ¿Qué le vamos a poner?”. Tere respondió: “De nuestro Michoacán...”. “Y de qué, pues, ¿de las verduras? [risas]”. “Del pescado blanco, de la danza de los viejitos, de todo lo que es aquí originario”.

Alma respondió a Tere: “es que ahí está lo malo, pues, que no, que no sé mucho de eso”. Esta expresión coincidió con la de Conchita, otra participante originaria del Distrito Federal: “Por ejemplo, a mí se me complicaría un poco, necesitaría investigar. ¿Por qué?, porque yo no soy de aquí [se refiere a San Pedro Pareo]. O sea no conozco muchas cosas ni sus costumbres ni nada”.

Las investigadoras implementadoras tampoco nacimos en Michoacán, por ello, en conjunto con las mujeres de Pátzcuaro y San Pedro Pareo, tomamos estas incertidumbres y dudas como punto de partida para apropiarnos un poco de lo que a diario veíamos, pero escasamente conocíamos. A pesar de que las participantes se dijeron desconocedoras, o señalaron en algunas ocasiones que era una tarea difícil, cada una fue contribuyendo con la lotería, platicando, recordando, buscando en Internet, preguntando a otras personas.

Uno de los primeros caminos que elegimos para iniciar la lotería fue conocer distintos modelos de escritura. Nancy compartió con las participantes un libro, resultado de un taller

de creación literaria, que contenía palabras escritas a manera de lotería; también llevó una lotería de trajes regionales. Irán llevó la lotería yucateca y un libro de Carlos Pellicer sobre creaciones poéticas alusivas a los colores (Imagen 1).

Poco a poco fuimos enriqueciendo la presencia de diferentes portadores de información que permitieron generar ideas sobre diferentes modos de elaborar la lotería.

Estos modelos permitieron iniciar la elaboración de una lista de palabras; cada palabra que se incluía en la lista detonaba un largo diálogo entre las participantes.

Los diálogos fueron diversos, por ejemplo, dialogamos sobre la diferencia entre el atole de grano y el atole blanco, la presencia de acúmaras o carpas en el lago de Pátzcuaro y su impacto en la escasez del pescado blanco, las diferentes partes del traje regional, personajes históricos, materiales o anécdotas personales. Estos diálogos provocaron que las participantes de San Pedro Pareo propusieran dividir el trabajo (cada quien dos palabras) para agilizar la creación de la lotería.

La propuesta fue recibida con agrado. Sin embargo, durante la elaboración de la definición del atole blanco se percataron de los amplios diálogos que eran necesarios para elaborar definiciones cortas. Por ejemplo, cuando discutimos la elaboración de este atole una de las participantes señaló que el atole refregado no lo hacen muchas personas debido a que es más laborioso, pues hay que “tallar” y es esto lo que le da mejor sabor:



A: No, porque no muchas personas lo hacen.

N: O sea, no todos lo restriegan.

A: Sí, por eso mismo, porque es más...

C: Más laborioso.

A: Sí, hay que tallarlo,

[...]

A: Sí, pero. Podría ser, el refregarse, da mejor sabor.

A: No si sí va a estar tardado el hacer la lotería.

[risas].

Alma concluye que, como el atole refregado, la lotería sería un proceso que llevaría tiempo. Del mismo modo que al hacer el atole, optamos por un proceso mucho más laborioso, que le dio mejor sabor a esta lotería.

2. Escribir y diseñar con TIC, una práctica colectiva



Imagen 2. Procesos colectivos.

I: ¿Qué otro podría ser?
T: bayeta,
I: ¿qué es eso?
T: es la falda. Huanengo es lo de arriba. Es la blusa.
N: bayeta es la falda.
I: ooo
C: uuuu. Voy a aprender mucho.
I: vamos a aprender mucho.
C: vamos a aprender [risas].

Escribir, como leer, es una práctica que comúnmente es percibida como un acto individual y no colectivo (Kalman, 2003). En el taller propusimos siempre el trabajo colectivo para discutir ideas, crear o revisar (Imagen 2). La reiterada insistencia en aprender con los otros, de los otros, fue uno de los supuestos que orientó el trabajo en los talleres *Más que computadoras*. La colaboración y los aprendizajes colectivos fueron evidentes desde el inicio de la elaboración de esta lotería. El fragmento que se lee al inicio de este apartado muestra el diálogo de una sesión en la cual platicábamos sobre el traje tradicional. Conchita afirmó que aprendería mucho, Irán convirtió la afirmación al plural: vamos. Y Conchita lo recalca en plural, asumiendo su pertenencia al grupo que aprende. Esta lotería eso representa, un proceso de construcción colectiva, de aprendizajes colectivos.

La situación que se presenta a continuación puede ejemplificar cómo funcionó esto en el taller *Más que computadoras*. En uno de los días de la elaboración de la lotería en el grupo de Pátzcuaro se integraron tres participantes. Les aclaramos que no dábamos clases de informática, sino que les pedíamos participar en las actividades en curso. Ellas aceptaron quedarse. Cuando preguntamos a una de ellas, Betty, si había usado la computadora, ella respondió: “para nada”; uno de sus hermanos que trabaja en los Estados Unidos les había mandado una computadora y les pedía: “enséñense porque voy a subir fotos”. Compartimos a las tres nuevas integrantes el proceso de elaboración de la lotería y de inmediato comenzaron a trabajar. En esa sesión redactaron las definiciones de colcha de flecha, cojín bordado y gordita de natas. Las participantes con más tiempo en el grupo mostraron a las que recién ingresaban cómo encender la computadora, guardar un archivo, borrar o escribir en un procesador de textos.

Con el paso de las semanas fue evidente que lo que nos reunía era la actividad central: el proyecto de la lotería. Esto permitió a las más nuevas apropiarse de algunos conocimientos que ellas buscaban, como usar Internet, tener una cuenta de correo, conectar la computadora a una red, crear cuentas en redes sociales y, al mismo tiempo, colaborar en la construcción de la lotería. Las participantes nuevas mostraron mayor confianza al contar con el apoyo de las más experimentadas, y al haber aprendido, mientras hacían la lotería, algunos aspectos técnicos.

En las siguientes semanas se dio una fuerte integración en el grupo. Siempre había alguien que llevaba algo para compartir: atole, pan, buñuelos. Las sesiones estuvieron llenas de búsquedas colectivas, discusiones sobre la mejor manera de redactar, pero especialmente de bromas y risas mientras imaginábamos diferentes situaciones relativas a Tanganxoan, las mojigangas, la pasta de caña, las cocuchas o las historias de amor y desamor.

En San Pedro Pareo la cohesión fue similar: las investigadoras implementadoras llegábamos a la escuela al atardecer y siempre nos anocheceía. Intentábamos conectarnos a Internet desde un celular o con la banda ancha, pero no siempre lo lográbamos. Sin embargo, teníamos trabajo intenso en curso (Imagen 3 y 4): revisar las notas en papel, redactar una



Imagen 3. Momentos de trabajo en San Pedro Paredo.



Imagen 4. Momentos de trabajo en San Pedro Paredo.

definición, dialogar sobre la migración de la mariposa monarca, el origen de los nacatamales, o las propiedades del aguamiel. El trabajo estuvo acompañado de gratos momentos, como “cascaritas” de básquetbol, bailes y diálogos divertidos sobre el tren o los burros.

La escritura surgió en este contexto y no fue individual; todas las palabras tienen huellas de todas las participantes de *Más que computadoras*. Ésta es una producción de autoría colectiva: si bien cada una aportó cierta palabra o idea, todas participamos de manera conjunta en darle forma o revisarla a través de nuestros comentarios, nuestras bromas o sugerencias.

La colaboración no sólo fue evidente en la escritura, sino también en los aprendizajes técnicos. Por ejemplo, cuando se incluían nuevas participantes, las integrantes con más tiempo en el taller les mostraban cómo encender o apagar la máquina, cómo guardar un archivo, y cómo usar el corrector gramatical y ortográfico; compartían con ellas nuestras hojas de ayuda y una de nuestras expresiones favoritas: “tú pícale”. Esta expresión alude a la necesidad de probar, experimentar y cometer errores. El error está permitido en el taller, pues nos permite alentar la colaboración de todas para resolverlo. En estas situaciones ellas deben dialogar y probar, cuentan con el apoyo de las mediadoras, pero, gradualmente, se van aproximando a la posibilidad de encontrar soluciones por sí mismas.

3. Dar sustancia a las palabras: consultar a otros, buscar en Internet y revalorar los propios saberes

Al iniciar el proceso de construcción de las definiciones de las palabras las participantes de San Pedro Paredo expresaron incertidumbre sobre cómo lograrlo. Una de ellas, Conchita, señaló las dificultades que tendría por desconocer muchas de las costumbres locales. En ese momento usar Internet era una opción poco probable. Nancy le sugirió consultar al abuelito de su esposo, familiar al que ella fue a cuidar a San Pedro Paredo. “Preguntar” fue uno de los modos que elegimos para construir la lotería.

Alma, Karina y Marisol compartían lo que sabían, pero también consultaron a su mamá sobre la preparación de algunas comidas. Conchita compartió en el taller los saberes de Cipri, el abuelito de 84 años, que le contaba historias sobre San Pedro Paredo y los modos de cocinar. En una actividad como la lotería las personas son una fuente primaria de información sumamente importante. Las participantes recuperaron los saberes de sus familiares y los llevaron al espacio físico del taller, a las palabras de la lotería.

Otro de los procedimientos para “dar sustancia a las palabras” fue buscar información en *Google amigo*. Esta expresión derivó de las primeras sesiones del taller en Pátzcuaro en las cuales modelamos modos de buscar información y dimos claves generales para hacer búsquedas; en el intento de promover búsquedas independientes les sugeríamos preguntar a Google. Así fue como una de las participantes de Pátzcuaro, Ana, comenzó a llamarlo *Google amigo*.

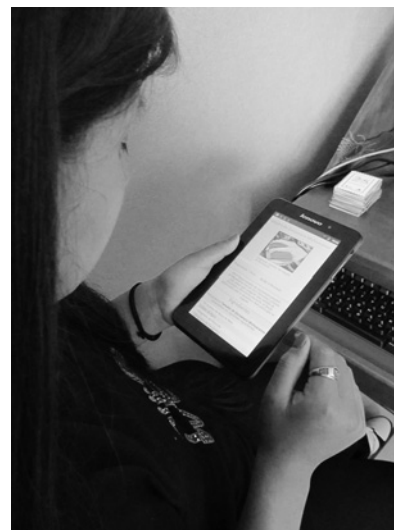


Imagen 5. Una de las participantes consulta en Internet desde una tableta.

El uso de este buscador tenía apariciones más esporádicas en el caso de San Pedro Pareo, pues el servicio de Internet era intermitente (Imagen 5).

Durante el proceso de elaboración de la lotería también fue importante revalorar los propios saberes y darles un lugar central en la construcción de la lotería. Por ejemplo, una de las participantes afirmó sobre la preparación del tamal de zarza: “pero no tiene mucha ciencia, simplemente preparas el atole, lo dejas cuajar y lo dejas en la hoja y listo”. Probablemente para ella esto es natural y fácil, pero no lo es para todas las personas, quienes pueden valorar de modo diferente una comida de este tipo. Por ello, promovimos que las participantes explicitaran los procedimientos de preparación.

En San Pedro las participantes describieron la preparación de los tamales de zarza y del atole de grano. En Pátzcuaro, Mercedes escribió sobre los buñuelos, los chicales y el ponteduro; nos contó cómo prepara tamales de charal. Lola describió las artesanías que venden en el sitio donde trabaja y siempre introdujo precisiones sobre cómo preparar los diferentes platillos michoacanos. Muchas de estas comidas o artesanías ya no se elaboran con la frecuencia de antes, y no todas se encuentran a la venta en los mercados; por eso, describir este proceso les concede un valor peculiar. Las actividades propuestas para educación de personas jóvenes y adultas, además de vincularse con los propósitos y necesidades de los adultos, tienen que aspirar intencionalmente a mejorar la valoración social que ellos hacen de sí mismos (Schmelkes y Kalman, 1996); tienen que tender a que las personas revaloren lo que saben y lo que pueden compartir.

4. Reír

Y entre más los pises, como los chicles, más se te pegan

-BETTY

En algún momento de la construcción de la lotería compartimos con las participantes una nota de prensa titulada “El diccionario de niños que sorprende a los adultos”,⁴ la cual mostraba algunas de las definiciones elaboradas por niños colombianos que fueron publicadas en un libro. Revisamos la nota y nos reímos de algunas definiciones. En ese momento surgió la idea de redactar una versión divertida de las definiciones formales que veníamos elaborando.

Esta propuesta fue aceptada por las integrantes, pero representó grandes retos para el grupo de San Pedro Pareo, y para nosotras las instructoras. Fue un elemento que complejizó la propuesta original, pero a la vez nos dio la oportunidad de promover, en términos de Cassany (1995), la escritura creativa.

Como implementadoras también asumimos la responsabilidad de nuestra propuesta; en una de las sesiones, tratamos de dar ideas sobre cómo elaborarlas. Por ejemplo, en el caso del pescado blanco, discutimos sobre sus costos y los factores que están provocando su escasez. A partir de ahí propusimos una posible definición divertida: “comida en la que puedes dejar una quincena”, lo que provocó las risas de las participantes y les sugirió la posibilidad de hacer giros o modificaciones a las definiciones convencionales para imaginar otras más divertidas.

Karina, de San Pedro Pareo, expresó que le costó escribir este tipo de definiciones divertidas, a diferencia de las formales, en las cuales aprendió a moverse y redactar cada vez con mayor rapidez. Sin embargo, ella, junto con Alma, Marisol y Conchita, expresaron muchas ideas divertidas y ocurrencias en los diálogos que teníamos en las sesiones. Una

⁴ Puede consultarse en: http://www.bbc.co.uk/mundo/noticias/2013/05/130515_colombia_ninos_libro_aw.shtml

muestra de lo que ellas elaboraron y no se incluyó en las palabras fue: “Aquí tiene uno de pescados. Pobres pescados, quién les iba a decir, que su único pecado sería su último bocado”.

En Pátzcuaro, si bien a lo largo del proceso de elaboración de la lotería se integraron muchas participantes nuevas, lo hicieron rápidamente y los diálogos eran abundantes. Esto condujo a que la tarea de imaginar y redactar versiones divertidas comenzara muy pronto y fuera, hasta cierto punto, ágil. Una de las primeras fue la definición de sopa tarasca que elaboró Martha; pronto, todas teníamos aportes divertidos para la lotería. Lolita comparó a nuestro grupo de *Más que computadoras* con las cocuchas, pues como esas ollas, éramos mujeres de diferentes complejiones y estaturas: gruesas o delgadas, bajitas o altas. Cuando alguna se sentía triste no faltaba un comentario para alegrar el día, como el de Betty al inicio de este apartado. La risa siempre tuvo una presencia constante en nuestro taller y permitió generar confianza y horizontalidad; también fue un fuerte motivo para no faltar a nuestra sesión semanal.

5. Usar las limitaciones técnicas para reubicarse ante las TIC

Las limitaciones técnicas aparecen aún en los contextos más favorables. En *Más que computadoras* la principal limitación fue el escaso servicio de Internet. En el caso de San Pedro Pareo, usamos una banda ancha y ruteadores para hacer una pequeña red. Creamos una cuenta colectiva de Facebook en la cual una de las integrantes subía los aportes de todas e intentábamos chatear, pero la conectividad era muy limitada y dificultaba compartir documentos o entablar comunicación en tiempo real. En el caso de Pátzcuaro, teníamos mayores posibilidades de conectarnos, pero por varias sesiones no tuvimos Internet. En ambos casos recurrimos a un plan de datos del teléfono celular de una de las implementadoras, y siempre imaginamos soluciones posibles: posponer las búsquedas, realizarlas en otro momento y optimizar los tiempos cuando podíamos conectarnos. Esto fue clave para incorporar el uso de otras tecnologías: lápiz y papel, diccionarios físicos e impresiones. La comunicación entre ambos grupos la iniciamos “a la antigua”: intercambiamos cartas y, posteriormente, usamos memorias USB para transportar los archivos que se modificaban y multicopiaban en cada sesión.

Si bien tuvimos poca infraestructura, esto no fue la mayor limitante. En el caso de San Pedro Pareo las participantes gestionaron en préstamo un aula de computadoras de la escuela primaria que contaba con algunos equipos donados por los migrantes; a esto se sumaron las *tablets* y *netbooks* que proporcionó el CREFAL. En Pátzcuaro siempre había computadoras propias o en préstamo; compartir dispositivos fue una medida que permitió enfrentar bien la limitada infraestructura y alentar la colaboración.

La dificultad de trabajar un texto compartido que estuviera en línea y que pudiera ser modificado por todas las participantes nos condujo a pedir a Elvia, del grupo de Pátzcuaro, que nos ayudara a tener siempre un archivo con los avances actualizados. Esto fue una tarea complicada, pues escribíamos las definiciones en diferentes archivos, teníamos varias copias, y siempre procurábamos vaciar las redacciones de un archivo a la tabla. Elvia y Nancy fueron

clave para efectuar este proceso. Elvia también se dio a la tarea de localizar en Internet varias imágenes para ilustrar las palabras e integrarlas a la tabla que creó en el procesador de textos.

Las situaciones anteriores nos muestran que la creatividad va más allá de las TIC; aún con conectividad limitada y con escasa infraestructura es posible desarrollar procesos creativos y usar las tecnologías de manera transformadora. También pone en evidencia que es la articulación de herramientas y soluciones humanas lo que potencializa el uso de TIC. Las participantes siempre tenían soluciones humanas para problemas técnicos.

Esto es evidente en una de las situaciones de revisión de la redacción: después de haber trabajado en las redacciones divertidas y formales de las palabras, destinamos tiempo a revisar en formato electrónico y en papel el avance de la lotería. Al revisar los textos se aclaraban o precisaban ideas sobre el proceso de elaboración de algunos productos como el pulque, el tamal de zarza, etc. También pulimos aspectos de forma; para ello algunas veces usamos diccionarios físicos, en otras ocasiones empleamos el diccionario en línea de la Real Academia Española o bien el corrector gramatical y ortográfico del procesador de textos.

El uso del corrector comenzó en sesiones previas, cuando las participantes nos preguntaban por qué las palabras aparecían subrayadas en rojo en la pantalla. En el taller, la ortografía suele ser lo último que se corrige, pues priorizamos la redacción de ideas, de historias, de pensamientos. En momentos posteriores destinamos tiempo a hacer las modificaciones necesarias para poder compartir nuestras producciones con otros y aprender en este proceso. Durante la elaboración de la lotería la mayor parte de las participantes ya conocía el uso del corrector ortográfico y la posibilidad de elegir entre algunas de las opciones que éste ofrece. Sin embargo, en pocas ocasiones habíamos enfrentado la situación de que la computadora no reconociera la palabra.

La situación se presentó cuando Lolita y Elvia estaban revisando “las cocuchas”, ollas tradicionales de Cocucho (*lugar de ollas*), que está ubicado en Charapan, Michoacán. Elvia señaló: “según nosotras es cocucha, pero ahí nos marcaba que es cococha”. Una de las investigadoras comentó: “pero acuérdense que no sabe purépecha”. Elvia y Lolita afirmaron convencidas que se trataba de cocucha, y agregaron la palabra al diccionario del procesador

de textos. Bromeamos con el hecho de que “la computadora no sabe purépecha”. A partir de ese momento las participantes tuvieron muy presente que la computadora no sabía algo que ellas sí. Los participantes en este tipo de talleres pueden manifestar miedo por manejar una computadora o una *tablet*, y el miedo no está relacionado solamente con la posibilidad de descomponer el artefacto, sino con el hecho de atribuirle propiedades inteligentes. Por ello, es valioso compartir y relevar situaciones como ésta, que coloca la inteligencia en ellas, y no en la máquina. Eso les permite tomar un nuevo lugar ante el uso de las TIC.

6. Ilustrar o no ilustrar

I: ¿qué más Nancy?, ¿qué más se nos está olvidando?

N: y un dibujo ¿ah no verdad? [risas]

T: dibujo sí no. Yo dibujo, uh mala, mala para dibujar.

Cuando compartimos con las participantes de San Pedro la lotería yucateca, platicamos sobre las ilustraciones que contenía. También discutimos con ellas las diferentes opciones para ilustrar nuestra lotería. Una era dibujar, pero ninguna manifestó inclinación por el dibujo. Sugerimos la opción de pedir a algún familiar que hiciera las ilustraciones, pero la persona no aceptó. La tercera opción era tomar fotografías, pero no siempre era posible tener las comidas o los lugares disponibles para ser fotografiados. Descartamos usar imágenes de Internet, pues por ser elementos regionales no todos estaban disponibles y además queríamos un elemento original.

CREFAL cuenta con una Coordinación de Diseño Gráfico que atiende todos los asuntos relacionados con diseño gráfico y editorial. Esta coordinación siempre colaboró con las investigadoras en los diferentes proyectos y especialmente en las impresiones o escaneos que requeríamos para las diferentes actividades del *Más que computadoras*. Por ello, recurrimos al equipo de ilustradores y solicitamos su ayuda, pues necesitábamos una producción de imágenes originales que enmarcaran y relevaran la producción escrita de las mujeres del taller.

Las investigadoras implementadoras nos reunimos con ellos para contarles lo que habíamos hecho; les platicamos los propósitos del proyecto, la manera de trabajar en nuestro taller y compartimos con ellos las producciones que las participantes de *Más que computadoras* habían elaborado. Señalamos la importancia de respetar siempre lo que ellas producían con los recursos que tenían aun cuando éstos no cumplieran ciertos criterios o estándares de diseño gráfico.

Las ilustraciones que les pedimos hacer para la lotería no tenían un fin didáctico, ni estaban pensadas para ser usadas en espacios escolares o para promover diálogos entre formadores y estudiantes; tampoco eran para “adornar” el trabajo de las mujeres; en educación de personas jóvenes y adultas suelen añadirse arbitrariamente imágenes por decisión de los formadores o de los diseñadores de materiales que suelen ser caricaturescas o infantilizadas (Lorenzatti, 2011). En esta lotería nuestras imágenes no perseguían ese fin, sino que pretendíamos articular dos procesos poderosos de diseño, el de las mujeres del taller *Más que computadoras*, y el de los jóvenes diseñadores del CREFAL.

A los diseñadores les comentamos sobre estos usos de las imágenes en EPJA, por ello les pedimos evitar los diseños infantilizados o caricaturizados. Lo que a simple vista puede parecer una caricatura, en realidad tiene una intención gráfica diferente. Armando López propuso una aproximación al linograbado como estilo gráfico para las ilustraciones. El linograbado es una variante del grabado en madera; en éste impera el trazo libre y se pueden observar detalles o imperfecciones que resultan del escarbado con la gubia; se asocia con lo artesanal, lo genuino. Las primeras imágenes creadas con este estilo marcaron el rumbo del trabajo de ilustración.

Recuperar elementos de la técnica del grabado, pero hacerlo pensando en su posterior impresión en papel, permitió incorporar una gama de colores brillantes, con lo que se obtenía el carácter relajado y divertido del juego de la lotería. Esta característica de los textos fue apreciada por el equipo de diseño, y reflejada en la saturación de color de cada página. Nayelli Valencia fue quien creó este diseño de página que logra un equilibrio entre el texto y la imagen, y que, de imprimirse en papel de textura tradicional o porosa, lograría una integración armónica de todos los elementos.

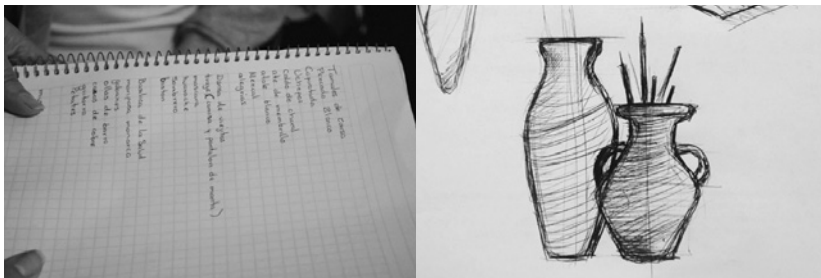
Antonio Sánchez logró apropiarse de las intenciones de las personas que crearon la lotería. Él revisó la información textual y visual que integramos en el taller, la tabla con la lista de palabras y definiciones, así como las imágenes sugeridas y recopiladas por Elvia. Armando y Antonio invirtieron aproximadamente cinco horas por ilustración para hacer un boceto a mano en papel, escanearlo, trazarlo en vectores en papel calca digital y elegir los colores.

De la misma manera en la cual las participantes de los talleres dialogaron, los diseñadores entablaron discusiones sobre las ilustraciones que estaban elaborando para la lotería; por ejemplo, al cuestionarse sobre lo que era la chuspata o al pensar en cómo ilustrar la pasta de caña. Cecilia Fernández, circunstancialmente, colaboró de manera decisiva en estos enriquecedores diálogos. Los diseñadores manifestaron que los textos fueron enriquecedores para poder plasmar la visión informal o natural de las autoras, sin embargo, también generaron su propio proceso creativo. Cecilia nos apoyó revisando los detalles finales para esta publicación y aportando ideas; fue una lectora respetuosa y entusiasmada con nuestros textos, diseños y procesos colectivos.

A pesar de que no fue posible reunir a los diseñadores con las autoras, el resultado muestra cómo es posible conjugar dos procesos creativos que incorporan el uso de TIC y crear un producto que refleja lo que las personas pueden hacer, con pasión, gusto, recuerdos, tiempo y dedicación.

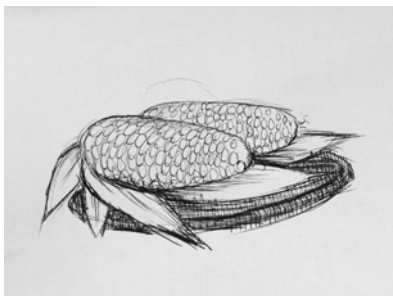
La idea de la gradualidad aún no permea lo suficiente en los procesos educativos; por ello creemos que es necesario volver la mirada y analizar cuánto tiempo llevan las cosas que valen la pena: un buen pan, la construcción de una casa, crear una ilustración, escribir y dar forma a una idea. En el siguiente apartado queremos mostrar visualmente la conjunción de ambos procesos.

7. Escribir y diseñar con diferentes tecnologías: procesos de aprendizaje valiosos y graduales



La imagen izquierda muestra una de las primeras listas de palabras elaboradas “a mano” por algunas integrantes del grupo.

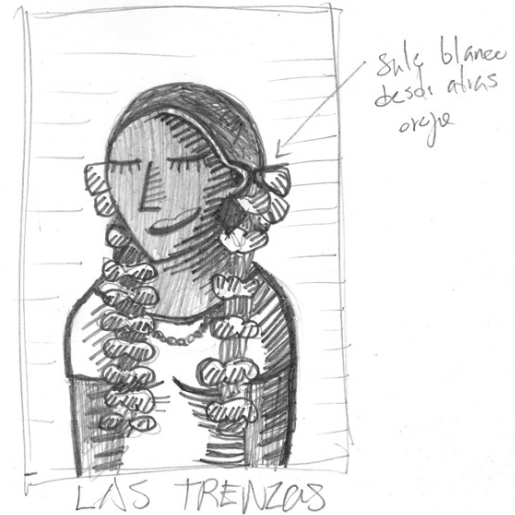
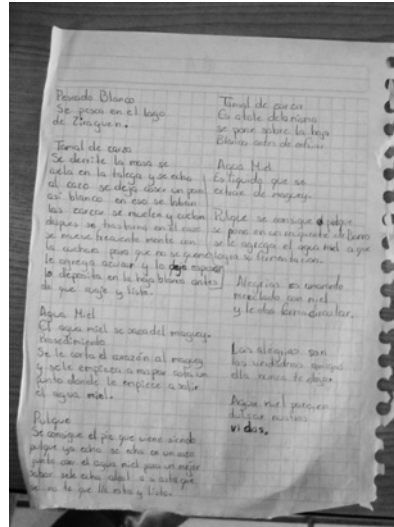
La imagen derecha es un boceto elaborado “a lápiz” por el equipo de diseño.



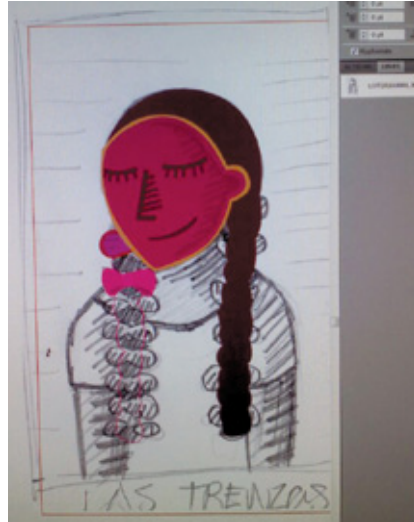
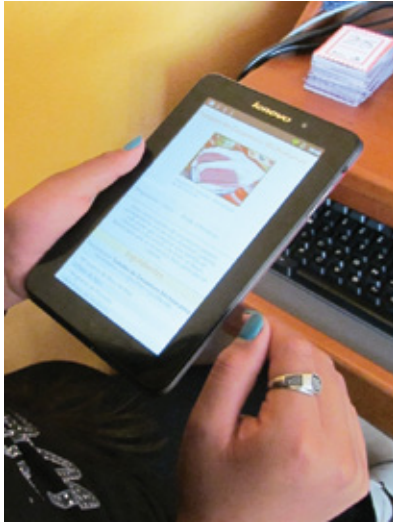
Boceto elaborado “a lápiz” por el equipo de diseño. Los chicales.



Boceto elaborado “a lápiz” por el equipo de diseño. La mariposa monarca.



A la izquierda podemos apreciar diferentes intentos de Karina para comenzar a escribir en su cuaderno definiciones formales y divertidas de las palabras. Ella y sus hermanas escribían en los días en los que no teníamos taller; luego trabajábamos juntas en estos intentos y agregábamos información, notas e ideas. A la derecha se puede ver uno de los bocetos de los diseñadores que contiene mayores detalles y anotaciones. Ambos productos están elaborados a mano.



Las TIC comienzan a integrarse al proceso de producción de la lotería. Usamos tabletas y teléfonos celulares para buscar información que nos permitiera precisar las ideas discutidas. A la izquierda tenemos la búsqueda sobre los tamales de zarzamora. A la derecha podemos ver cómo en la computadora se va dibujando sobre el trazo a lápiz y se van seleccionando colores con herramientas digitales.

1.	 <p>Agua miel</p>	Líquido que se extrae del maguey. Si lo fermentas lo conviertes en pulque. También sirve como antibiótico y antiséptico.	Agua dulce jagüita para curar las heridas!
2.	 <p>Tamales de zarza</p>	Se muele la zarza, se espera que cuaje y se pone en la hoja.	La vida no solo te trae moretones, también trae dulces y moradas razones.
3.	 <p>Pinole</p>	Maíz amarillo asado que se muele con canela para que tenga mejor sabor.	Polvo comestible de hada para alegrar los corazones.
4.	 <p>Alegría</p>	Amaranto mezclado con miel.	Dulce alegría, amaranto amargo, se mezclan en una nueva alegría.
5.	 <p>Pulque</p>	En un recipiente de barro se pone el aguamiel y se deja hasta que fermenta.	De agave nazoo, pulquero soy, y en la mesa de los ricos jamás falto.
6.	 <p>Nacatamal</p>	Tamal de origen náhuatl, relleno de carne de cerdo y pollo, envuelto en hoja de maíz.	Naca es tu vecina, está mal que lo digas, pero no que te comas un nacatamal.
7.	 <p>Sopa tarasca</p>	La sopa tarasca está preparada de muchos ingredientes como frijol, jitomate, chile pasilla. Es originaria de Michoacán.	Que rica y sabrosa mi tarasquita. ¡No te emociones mi muchachita, que hablo de mi sopita!



A la izquierda podemos ver cómo las integrantes de *Más que computadoras* reunieron sus producciones en una tabla que elaboraron en un procesador de textos. La información que estaba en cuadernos o en diferentes computadoras quedó integrada mediante el uso de ciertas herramientas, como la creación de tablas en el procesador de textos y la descarga de imágenes. A la derecha también podemos observar la integración de recursos manuales y digitales sobre el dibujo hecho a mano.



Los procesos de creación conllevan procesos continuos de revisión. Destinamos varias sesiones del taller a leer y releer las definiciones que habíamos escrito; durante estas discusiones no solamente modificamos la forma mediante el uso de diccionarios en línea o el corrector ortográfico de Word, sino que también revisamos el fondo: si la idea era clara, si era necesario ofrecer al lector algún detalle adicional o si requeríamos transformar la idea. Esta búsqueda de equilibrio y armonía a través de los procesos de revisión también fue necesaria al insertar las ilustraciones en un formato de impresión: la diseñadora tuvo que realizar modificaciones en la propuesta tras varias opiniones sobre los niveles de texto y la tipografía. Todo producto es mejorable y lleva tiempo en ser preparado.

Las TIC y los procesos creativos

Las imágenes anteriores nos muestran que los procesos creativos son complejos, requieren de colaboración, múltiples revisiones, aportes de ideas y comentarios. La tecnología como hecho histórico está presente desde que ha existido el ser humano, por lo que no somos más o menos “tecnológicos” que nuestros ancestros. Siempre hemos tratado de usar herramientas para modificar los ambientes en los que vivimos, sin embargo, las políticas, e incluso nosotros, hemos atribuido a algunas de estas herramientas el poder mítico de cambiarnos la vida, como se pensó con la radio, la televisión, las computadoras o la Internet.

Es lógico pensar que algunas tecnologías puedan ocasionar cambios favorables en nuestras vidas, pero éstos no serán drásticos; tampoco se podrán lograr sólo por la presencia de los artefactos. El hecho de que existan computadoras en una comunidad no significa que esto mejorará en automático el desarrollo económico local. Significa que se tienen que conjugar una serie de recursos físicos, digitales, humanos y sociales (Warschauer, 2003) para que la gente comience a usar estas herramientas de un modo que contribuya a reconfigurar las relaciones sociales.

La disponibilidad de recursos físicos, como la presencia de equipo y de Internet, aún es un asunto no resuelto en el caso de nuestro país. Como ejemplo podemos citar a los Centros Comunitarios Digitales (CCD), también conocidos como Telecentros en otros países de América Latina. Éstos fueron creados para ofrecer servicios informáticos a la población. Se sitúan en escuelas, bibliotecas, centros de salud, oficinas de correos y presidencias municipales que cuentan con computadoras y conexión a Internet. Para 2009 existían en México 8 mil 971 (Casanueva-Reguart, 2013). Para 2015 se prevé la existencia de 30 mil centros de este tipo como parte de las metas de la Agenda Digital Nacional (SCT, 2012). Pero a pesar de este incremento, la demanda potencial es mucho más amplia que los centros disponibles;

en Michoacán, por ejemplo, existe un centro comunitario digital por cada 23 mil habitantes (Casanueva-Reguart, 2013).

Respecto a la conectividad, ésta representa un gran desafío si se toma como punto de partida que en México existen aproximadamente 118 millones de habitantes, agrupados en 28 millones de hogares, de los cuales solamente 30% tiene computadora y de éstos, solamente 22% tiene Internet. También existen 188 mil localidades rurales con menos de 2 mil 500 habitantes de los cuales solamente 6% tiene computadora y 3% Internet (INEGI, 2011).

Los recursos humanos y sociales son otro aspecto clave para promover usos de TIC orientados a la inclusión social. En escenarios como los anteriores, donde existe escasa infraestructura y conectividad, se requieren formadores que puedan imaginar usos alternos de TIC. Hasta ahora, los perfiles de las personas que promueven usos de TIC en los CCD son diversos: pueden haber concluido la primaria, tener licenciatura completa o licenciatura trunca. En una sesión de trabajo en el estado de Sonora, los responsables de estos centros comentaron la dificultad para imaginar y organizar actividades que les permitieran involucrar a padres de familia u otros jóvenes en las actividades del CCD (Guerrero e Hilario, 2013). Esto no es privativo de las personas; las instituciones actualmente enfrentan el reto de diseñar modos de involucrar usos de TIC en sus propuestas educativas.

El diseño de esta lotería se realizó en un escenario de escasa infraestructura y conectividad. Sin embargo, las implementadoras, durante nuestro trayecto formativo previo, tuvimos experiencias educativas seguras, enriquecedoras. Esto contribuyó a generar, para otras personas, escenarios seguros y horizontales para el aprendizaje, donde éste no dependía de requisitos, formulismos o determinadas condiciones, como tener un equipo propio o no. Los recursos sociales de los que habla Mike Warschauer (2003) estuvieron presentes en los talleres *Más que computadoras* al generarse redes de apoyo para resolver todo tipo de problemas: físicos, digitales, e incluso, personales.

Nuestro modo de enfrentar las dificultades de conectividad fue retomar la noción de TIC-D (Buckingham, 2007; Kalman y Hernández, 2013), la cual incorpora una parte importante y poco relevada de la cultura digital: el diseño. Es frecuente enfatizar únicamente

la “I” de información o la “C” de comunicación, y olvidar que en el mundo digital existen herramientas, espacios y recursos que posibilitan y alientan el diseño. Diseñar, inventar, externalizar ocurrencias, bromas y creaciones poéticas, también forma parte de los recursos culturales de los mexicanos. Esta lotería se realizó con la escritura creativa de las participantes, con la búsqueda y transformación de la información, con actividades que no necesariamente requerían Internet, pero que dependían de la imaginación de las formadoras y de las participantes. Usar TIC de este modo, implica reconocer, además del manejo operativo de un artefacto, las prácticas y saberes que se articulan y contextualizan este uso.

Paulo Freire alertó sobre la dicotomía entre leer las palabras y leer el mundo, y con ello enfatizaba la importancia de leer más allá de las palabras, de la escolarización, de promover en las personas la lectura de los hechos, de la vida, de las luchas; y por qué no, de los placeres, de las alegrías. Esta lotería representa eso, la concreción de una actividad vinculada con los saberes de las personas que permitió detonar múltiples aprendizajes no sólo relacionados con TIC, sino con colaboración, con imaginación, con búsqueda de soluciones. Con frecuencia se alude a la brecha digital, pero no podemos dar una solución tecnológica a una situación que no es sólo tecnológica, sino humana. Esto requiere ver “más allá” de la Internet, de las *tablets*, de lo físico. Implica reconocer que somos *mucho más que una computadora*, y que es un deber enriquecer nuestros modos de leer y escribir, no sólo las palabras, sino el mundo.

Referencias

Buckingham, D. (2007), *Beyond technology: Children's learning in the age of digital culture*, Cambridge, Polity.

Casanueva-Reguart, C. (2013), "Mexico's universal telecommunications service policy and regulatory environment in an international context: a public policy assessment", *Journal of Information Policy*, vol. 3, pp. 267-303.

Cassany, D. (1995), *La cocina de la escritura*, Barcelona, Anagrama.

Guerrero, I. y N. Hilario (2013), "Reporte de la implementación del taller Inclusión de las familias en la era digital: taller para mediadores de .MX, Programa de dotación de equipos de cómputo portátiles para niños de quinto y sexto grados de escuelas primarias públicas", México, CREFAL (documento interno).

Instituto Nacional de Estadística y Geografía (2011), *Principales resultados del Censo de Población y Vivienda 2010*, México, INEGI.

Kalman, J. (2003), *Escribir en la plaza*, México, FCE.

Kalman, J. y O. Hernández (2013), “Jugar a la escuela con pantalla y teclado”, *Archivos Analíticos de Políticas Educativas*, vol. 21, núm. 73, pp. 1-27.

Lorenzatti, M. (2011), “La enseñanza de la lengua escrita en una escuela primaria de jóvenes y adultos en Argentina”, *Cuadernos Comillas*, núm. 1, pp. 67-83, en: http://www.cuadernoscomillas.es/pdf/6_lorenzatti.pdf (consulta: 15 agosto de 2013).

Schmelkes, S. y J. Kalman (1996), *Educación de adultos: estado del arte. Hacia una estrategia alfabetizadora para México*, México, INEA.

Secretaría de Comunicaciones y Transportes (2012), *Agenda digital.mx*, México, SCT, en: <http://www.agendadigital.mx/descargas/AgendaDigitalmx.pdf> (consulta: 5 de abril de 2012)

Warschauer, M. (2003), *Technology and social inclusion. Rethinking the Digital Divide*, Cambridge, Massachusetts, The MIT Press.





EL AGUAMIEL

Agua dulce iagüita para curar
las heridas!

Líquido que se extrae del maguey. Si lo fermentas
lo conviertes en pulque. También sirve como
antibiótico y antiséptico.



LOS TAMALES DE ZARZA

La vida no sólo te trae
moretones, también trae
dulces y moradas razones.

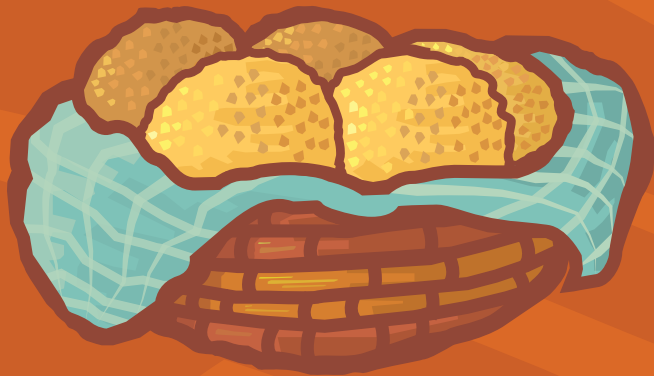
Se muele la zarza, se espera que cuaje y se pone
en la hoja.



EL PINOLE

*Polvo comestible de hada
para alegrar los corazones.*

Maíz amarillo asado que se muele con canela
para que tenga mejor sabor.



LA ALEGRÍA

Dulce alegría, amaranto amargo, se mezclan en una nueva alegría.

Amaranto mezclado con miel.



EL PULQUE

*De agave nazco, pulquero
soy, y en la mesa de los ricos
jamás falto.*

En un recipiente de barro se pone el aguamiel y se deja hasta que fermenta.



EL NACATAMAL

*Naca es tu vecina, está mal
que lo digas, pero no que te
comas un nacatamal.*

Tamal de origen náhuatl, relleno de carne de cerdo y pollo, envuelto en hoja de maíz.



LA SOPA TARASCA

Que rica y sabrosa mi
tarasquita.
¡No te emociones mi
muchachita, que hablo de mi
sopita!

La sopa tarasca está preparada de muchos
ingredientes como frijol, jitomate, chile pasilla. Es
originaria de Michoacán.



EL UCHEPO

Suave y dulce que combinado con el amargo de la vida y leche, resulta un tierno amor.

Hecho de masa de elote tierno. Su preparación debe ser rápida para evitar que se amargue.



LA CORUNDA

Cinco picos tienen las
estrellas y cinco picos te
adornan... ¡corunda!

Masa de nixtamal que se revuelve con manteca,
royal y sal. Se envuelven en hojas de maíz.



EL CHURIPO

*Fiesta de sabores, dulces
verduras, explosivo caldo.
Deleite antiguo sin igual.*

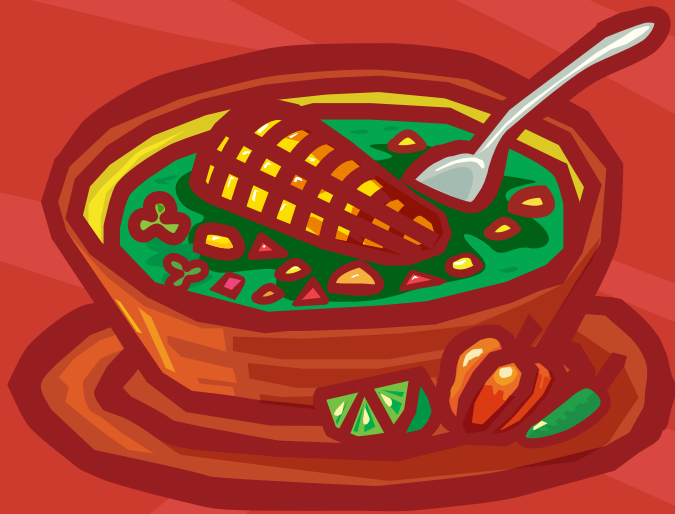
Caldo de carne de res cocido con verduras y
chile guajillo. Se sirve con corundas.



LAS ENCHILADAS

*Si tu vida está muy dulce,
ponle un poco de picante con
unas enchiladas.*

Tortillas revolcadas en chile guajillo con relleno de picadillo, se sirven con verduras y pollo.



EL ATOLE DE GRANO

Granos tiernos de elote, verde
anisado, color picoso como tú
prefieres.

Atole de maíz con granos de elote tierno, anís
molido y un poco de chile para darle sabor.



LA COLCHA DE FLECHA

Tejida con hilos coloridos
para con su calor, guardar los
amores bajo los nidos.

La colcha se teje en telar manual de madera con
hilos de algodón y acrilán.



LA GORDITA DE NATAS

Sabrosas gorditas que
aumentan la lonjita.

Para prepararla se mezcla harina, azúcar, huevo,
natas y un poco de royal.



EL HUANENGO

*Huanengo me suena como
fandango, y fandango como
fiesta: ¡ponte tu huanengo y
vete a celebrar!*

Es una blusa de manta que se borda en punto de cruz con hilo de acrilán y madeja. Puede tener dibujos de flores, animales, y todas las figuras que desees.



LA DANZA DE VIEJITOS

*¡Suena, suena huarachito; que
es la danza del viejito!*

Danza purépecha para atraer la lluvia. La máscara que usan es de madera y el traje es de manta con bordados.



LA FAJA

*Quando el agua te lleva, la
faja te atora.*

Tejida en telar de cintura con hilo de algodón.



LA ENAGUA BLANCA

Blanca y suave es la nube,
como la enagua blanca que te
cubre.

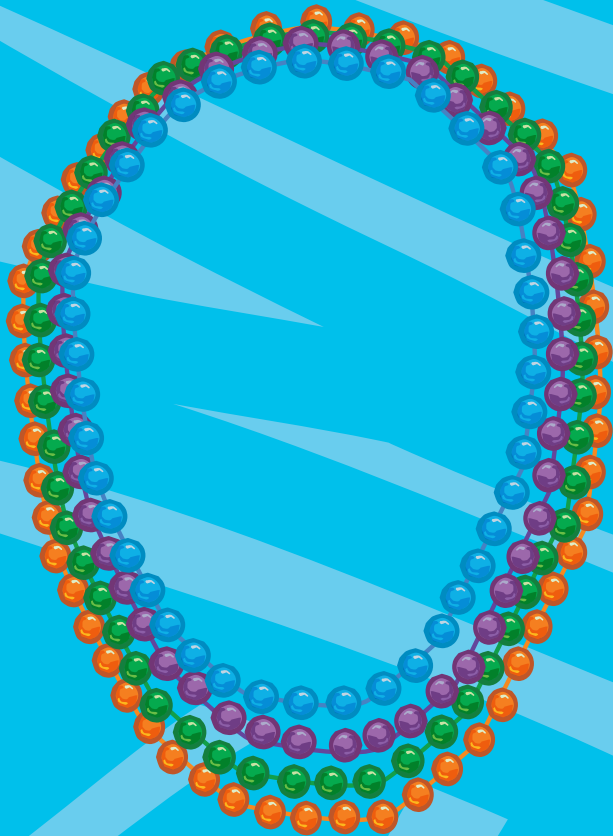
Está hecha de manta y se pone abajo de la bayeta
o rollo.



EL REBOZO DE BOLITA

Los brazos de las mamás,
cobijados con el rebozo, son la
cuna de los bebés.

Es un rebozo rayado con franjas horizontales
muy delgaditas.



LOS COLLARES DE PAPELILLO

*Hermoso y colorido ilumina
tu cuello para robarme un
suspiro.*

Adornos de colores chillantes que acompañan a
los trajes michoacanos y se usan en las fiestas.



LAS TRENZAS

*Junto al lago me enseñé a
trenzar alegrías y a dejar
escapar tristezas.*

Van tejidas, o como su nombre lo indica, trenzadas, y se van intercalando listones de colores muy llamativos entre los cadejos de cabello.



LA BAYETA

*Bayeta larga, colorida como
arcoiris y con reflejos de sol.*

Es una enagua plisada y pesada que hace juego
con el huanengo.



LA MARIPOSA MONARCA

*Mi tierra es bella y hermosa
porque la alegra la mariposa.*

Viaja desde Estados Unidos y Canadá a los bosques de oyamel en Michoacán porque necesita clima templado para reproducirse.



LAS GUITARRAS DE PARACHO

*Las carreteras tienen forma
de mujer, como la guitarra
que te hace estremecer.*

Buena madera transformada en un preciso
instrumento musical de cuerdas.



LA BARRANCA DEL CUPATITZIO

*Cascadas y leyendas
encontrarás, en la Rodilla del
Diablo te esperarán.*

Parque de Uruapan con abundantes corrientes
de agua que forman cascadas.



SANTA CLARA

En Santa Clara ni caso te hacen, pero si tú agarras cobre, un cazo te haces.

Pueblo donde se hacen artesanías de cobre martillado a mano.



LA CHARANDA

*El tequila del agave, el vino
de la uva y el dulce sabor de
la charanda de caña.*

Bebida regional de Michoacán que se extrae de
la caña.



EL AGUACATE

*Negrito, chiquito, ovaladito,
iqué sabor y belleza das, mi
aguacatito!*

Fruto rico en grasas naturales. Michoacán es el estado que produce más aguacate en nuestro país.



LÁZARO CÁRDENAS

*Lázaro Cárdenas mató a los
gueros con la cuchara de los
tamales.*

Liberador de los indígenas que para darles una
mejor estancia, despojó a los hacendados.



TANGANXOAN

Tanganxoan, último rey purépecha, no esperaste mi llegada para conquistarte y ser yo tu reina más fiel y enamorada.

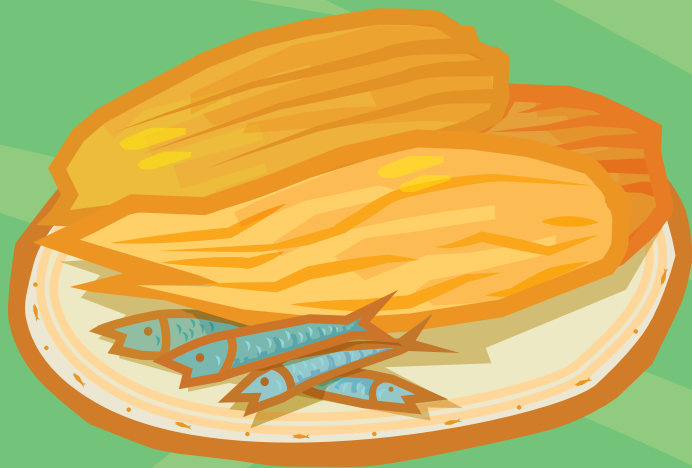
Ultimo rey tarasco que gobernó Tzintzuntzan desde 1521, cuando murió su padre de viruela. Enfrentó a los primeros invasores españoles. Fue acusado, juzgado, torturado y condenado a morir en la hoguera por órdenes de Nuño de Guzmán en 1529.



GERTRUDIS BOCANEGRA

Gertrudis Bocanegra, mujer fuerte y dedicada a la lucha por las michoacanas. Buen ejemplo nos dejaste y te recordaremos con orgullo y lealtad.

Heroína michoacana nacida el 11 de abril de 1765, se casó con un soldado michoacano con el cual procreó cuatro hijos. La pareja luchó por la independencia de México. Cuando descubrieron a Gertrudis por enviar recados escritos en papel arroz a los rebeldes, la llevaron a la plaza principal de Pátzcuaro, la ataron a un árbol y la despojaron de sus ropas para exhibirla. Fue fusilada el 10 de octubre de 1817.



EL TAMAL DE CHARALES

Envuelto de maíz con sabor
a mar.

Se guisa jitomate, cebolla, ajo y se agregan los charales sacados del lago, fritos con sal. El guiso es seco para ponerlo en la hoja.



LAS MARACAS

*Maracas pequeñas y
coloridas que con su sonido
me hacen vibrar.*

Instrumento musical de forma ovalada y hueca,
con mango. En su interior se colocan semillas,
que es lo que las hace sonar.



EL PANDERO

*Tiembla, tiembla, que al sonar
el corazón alegrarás.*

Instrumento musical en forma de aro de madera, con una membrana de piel muy estirada, como una especie de tambor. En el aro se colocan unas laminillas redondas de metal que acompañan el sonido que se produce al golpear la membrana.



LAS MOJIGANGAS

Monas divertidas y cachondas que con sus bailes hacen que los hombres se aloquen y disfruten.

Muñecas de cartón gigantes. Son adornos coloridos y festivos que divierten a la gente del pueblo de Pátzcuaro.



LA COCUCHA

Grandes jarrones que se parecen a los viejos panzones.

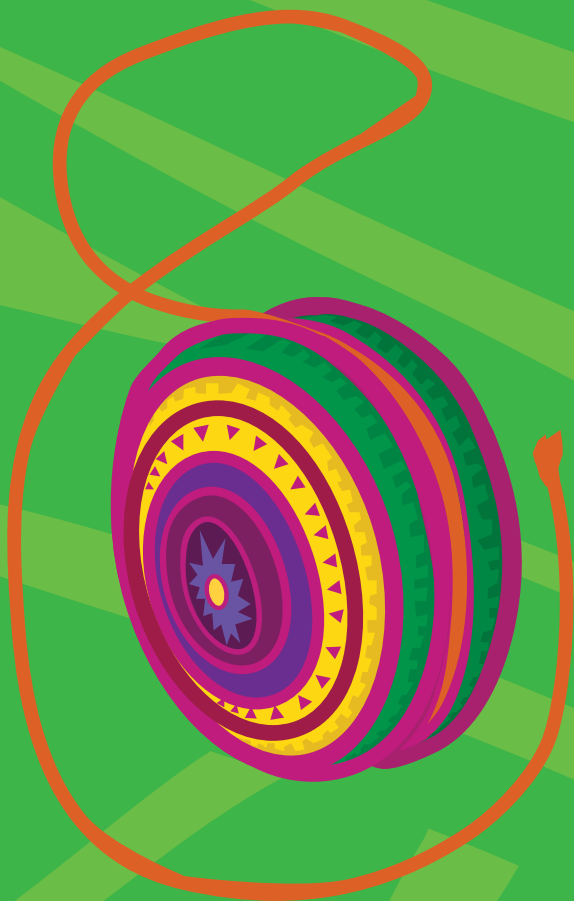
Jarrones de barro en diferentes tamaños que se caracterizan por ser altos y gruesos.



EL TROMPO

*Enreda, enreda, que al girar,
vueltitas tu darás. Al mirarte,
mareado me dejarás.*

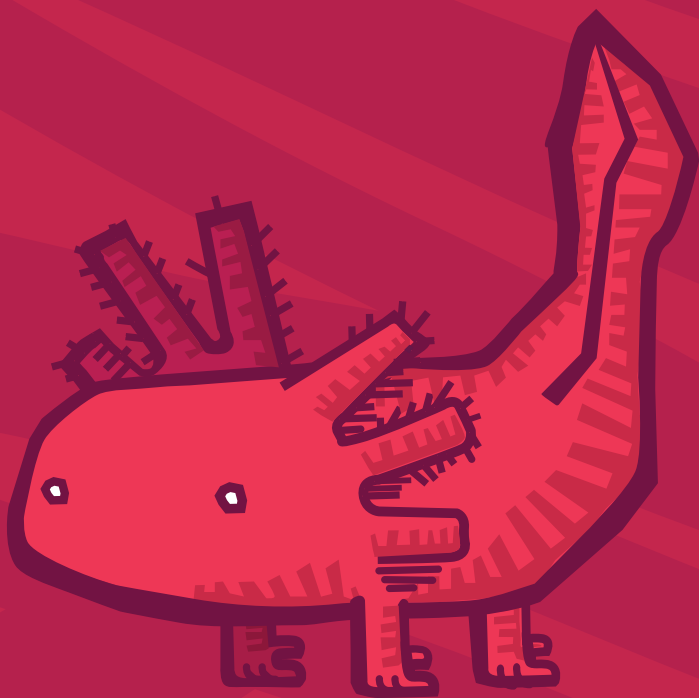
Artesanía regional. Se hace con un trozo de madera que se mete al torno para darle forma circular y remata en pico. Se le pone una punta de metal y después se le enreda una pita de hilaza de algodón. Ésta se jala para que gire en el piso.



EL YOYO

*La vida sube y baja de igual
que el yoyo la trabaja.*

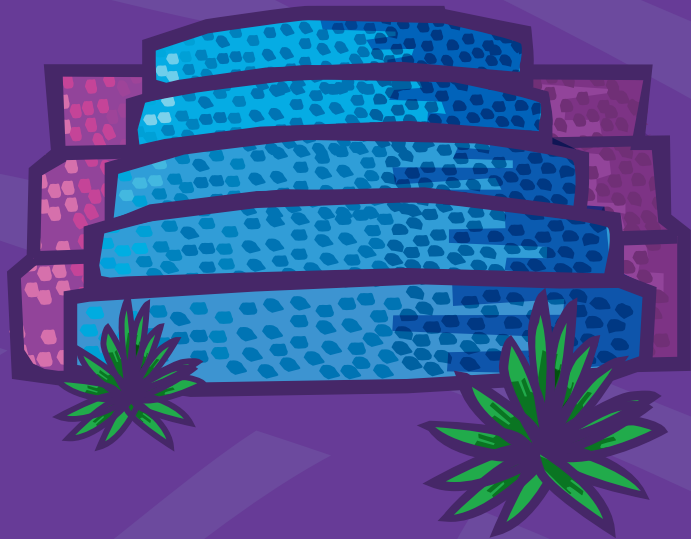
Juguete tradicional de madera que consta de dos tapas unidas con un centro pequeño en el que se enreda la hilaza.



EL ACHOQUE

*Pez greñudo y deforme que
hasta la tos aterroriza.*

Pez lagarto medicinal (anfibio) que vive en el lago de Pátzcuaro. Es famoso por sus cualidades alimenticias y medicinales. Se usa para preparar jarabe para la tos.



LAS YÁCATAS

Tesoro donde floreció el imperio purépecha, entre la vista del lago y la alegría de los colibríes.

Zona arqueológica prehispánica ubicada en Tzintzuntzan, lugar donde se desarrolló la cultura purépecha.



LA ARTESANÍA DE POPOTILLO

*Enredado de popotitos con
lindos colorcitos que alegran
los corazoncitos.*

Se trabaja en forma de esferas, velitas,
campanitas, corazones y otras formas. Se
terminan de decorar con hilos muy coloridos.



EL GARAPIÑADO

Dulce caramelito, endulzas la vida, con un cacahuatito.

Dulce de cacahuete tostado con caramelo y un poco de ajonjolí.



LA PASTA DE CAÑA DE MAÍZ

Noble mata de milpa que nos alimentas, te conviertes en pasta rasposa que hace cosquillas y hasta para hacer santos alcanzas.

Técnica que se utiliza para hacer imágenes religiosas en la región purépecha.



EL MAQUE

Se acaricia la pieza tantas veces como si se estuviera cortejando a una mujer bella y ardiente.

Técnica de origen prehispánico que se trabaja sobre madera haciendo un fondo negro con el hollín del comal mezclado con aceite de chía y grasa de un gusano que se llama aje. Se frota la mezcla hasta que queda de un grueso considerable y se escarba donde se va a poner el dibujo. Para dar color se utiliza tierra o otros elementos naturales como grana cochinilla, añil, la flor de cempasúchil y muchas más.



EL PONTEDURO

Ricos granos de maíz que al probar, endulzarán tu paladar.

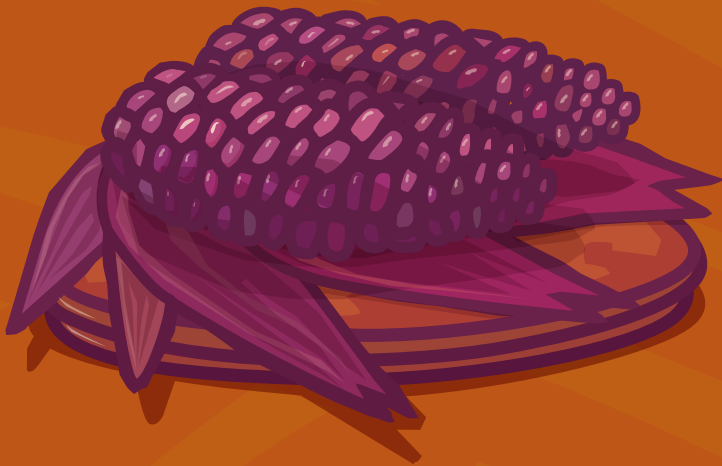
Dulce de maíz que se prepara con maíz y piloncillo. Primero se derrite el piloncillo y después se agrega el maíz. Se bate hasta que la mezcla queda dura y se deja enfriar.



LOS BUÑUELOS

Te invito a probar los
buñuelos una tarde nublada
como la de hoy.

Se preparan con harina y una pizca de sal, se amasan con agua hervida y con cáscara de tomate. Se hacen unas bolitas y se dejan reposar 15 minutos. Las bolitas después se estiran hasta formar una especie de tortilla que luego se mete al aceite muy caliente. Se dora y se endulza.



LOS CHICALES

Mazorca endulzada que con su sabor encanta y fascina a toda la familia.

Se pone una mazorca de maíz en un recipiente con agua por tres días para que se suavice un poco. Se saca, se enjuaga con agua limpia y se pone a cocer por cinco horas. Después se le pone un poco de azúcar y piloncillo, se saca y se deja enfriar.



EL TAMAL DE TRIGO

Tamal sabroso y colorado, que me mueve a ir cada sábado al mercado.

A la harina de trigo se le pone piloncillo hervido, levadura y un poco de azúcar. Se amasa bien, se hacen las bolitas, se dejan reposar y se cuecen.



ERÉNDIRA

*La nobleza de una princesa y
el coraje de una guerrera.*

La princesa Eréndira fue hija de Tanganxoan, integrante de la nobleza tarasca y líder de la resistencia contra los españoles.



LA NIEVE DE PASTA

*La nieve llegó al cono, el cono
llegó a mi boca y con una
helada sensación me toca.*

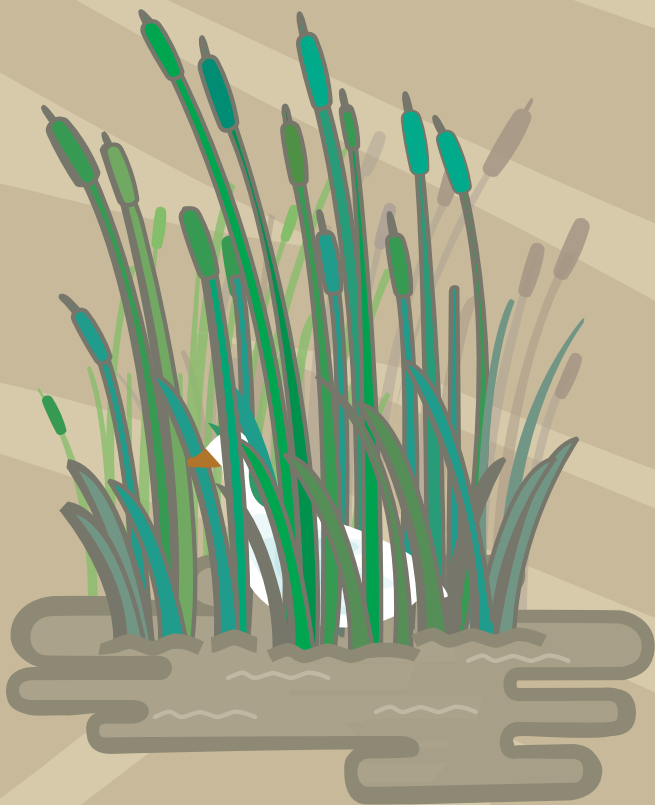
Se pone a hervir leche entera, condensada y evaporada, canela y esencia de vainilla. Esta mezcla se pone en un recipiente con hielo molido y se gira hasta obtener la consistencia deseada.



EL GAZPACHO

Copa de frutales colores y sabores, una mezcla con queso harás.

Se prepara con frutas picadas como piña, mango, jícama y jugo de naranja. Se sirve con queso, cebolla y chile en polvo y en salsa.

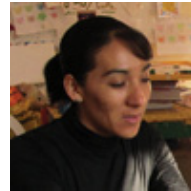
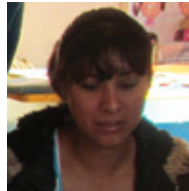
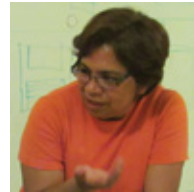
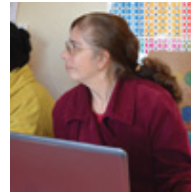
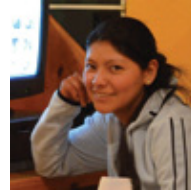


LA CHUSPATA

*Planta del canal, en manos
de artesanos, maravillas hará.*

Planta acuática de hojas largas y delgadas que se da a las orillas del lago de Pátzcuaro y con la cual se elaboran distintas artesanías, como los petates.







más que computadoras



CENTRO DE COOPERACIÓN REGIONAL
PARA LA EDUCACIÓN DE ADULTOS
EN AMÉRICA LATINA Y EL CARIBE