



EDUCACIÓN  
RESPONSABLE

# Canasta de cuentos mexicanos



# Índice



**Ficha Técnica ..... 3**



**Introducción ..... 4**



**Objetivos ..... 5**



**Antes de la lectura ..... 6**



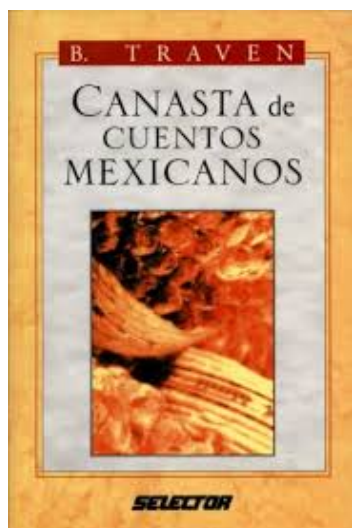
**Durante de la lectura ..... 12**



**Después de la lectura ..... 22**



**Anexos ..... 32**



|                           |                                                         |
|---------------------------|---------------------------------------------------------|
| <b>Autor</b>              | Bruno Traven<br>(seudónimo, identidad real incierta)    |
| <b>Genero</b>             | Cuentos/Crónica social                                  |
| <b>Editorial</b>          | Consejo Nacional para la Cultura y las Artes / Selector |
| <b>Año de publicación</b> | 1956 (aproximadamente)                                  |
| <b>ISBN</b>               | 9786075167404                                           |



Canasta de cuentos mexicanos es una obra clave para acercar a los estudiantes a la literatura comprometida con lo social, mediante relatos breves pero profundos que retratan la realidad histórica y cultural de México

## Su importancia radica en:

### Valores Culturales

Los cuentos reflejan tradiciones, mitos y problemáticas de las comunidades indígenas y rurales, enriqueciendo el entendimiento de la diversidad mexicana.

Traven denuncia injusticias (explotación, pobreza, colonialismo) con un lenguaje accesible, fomentando la reflexión ética en jóvenes.

### Enfoque Crítico

### Conexión Curricular

Aborda temas transversales como derechos humanos, equidad y resistencia, vinculados a materias como Historia, Ética y Literatura.



# Objetivos de La Lectura

Al trabajar con este libro en secundaria, se busca que los estudiantes:

- ✓ Identifiquen las características del realismo social en la literatura.
- ✓ Analicen críticamente las desigualdades presentadas y las comparen con contextos actuales.
- ✓ Valoren la diversidad cultural de México y su representación artística.
- ✓ Desarrollen habilidades de interpretación textual y debate sobre justicia social.

## Autor

Durante su vida, envuelta en el misterio, B. Traven escribió cerca de 20 novelas y más de 150 cuentos. La mayoría de sus narraciones están situadas en comunidades indígenas de México.

B. Traven empezó su vida artística como actor aficionado, después vuelca su talento en la escena teatral para un sindicato minero.

# Cuentos propuestos

- El suplicio de San Antonio
- Amistad
- Dos Burros



## Actividades del antes

### El suplicio de San Antonio

#### Anticipa el Conflicto

**Objetivo:** Que los alumnos imaginen posibles desenlaces de la historia a partir de la premisa del cuento, desarrollando empatía y creatividad.

**Variables:** Empatía, Identificación, expresión emocional / Creatividad, Toma de decisiones responsable, Autocontrol / Habilidades de interacción, Habilidades de oposición asertiva

#### **Materiales:**

- Tarjetas con la premisa: "Un hombre pierde su objeto máspreciado y pide ayuda a un santo."
- Espacio para dramatización (puede ser el salón de clases).

#### **Procedimiento:**

- **Presentación:** El docente lee la premisa en voz alta y explica que el cuento trata de un hombre que pierde algo valioso y recurre a un santo.
- **Formación de grupos:** Los alumnos se dividen en grupos pequeños (de 3 a 5 integrantes).
- **Creación de finales:** Cada grupo inventa un posible final para la historia, considerando cómo reaccionaría el personaje principal y qué haría el santo.
- **Dramatización:** Cada grupo representa su final en una breve escena (máximo 3 minutos).
- **Reflexión:** Al terminar, se discute en plenaria: ¿qué final les pareció más interesante? ¿Cómo se sintieron al interpretar a los personajes?



## **Debate Relámpago: ¿Milagros o Esfuerzo?**

**Objetivo:** Fomentar la reflexión crítica sobre la fe y el esfuerzo propio, y desarrollar habilidades de argumentación.

**Variables:** Autoestima, Empatía / Toma de decisiones responsable, Creatividad / Habilidades de interacción, Habilidades de autoafirmación, Habilidades de oposición asertiva

### **Materiales:**

- Tarjetas con las posturas: "Es mejor confiar en los milagros" y "Es mejor confiar en el esfuerzo propio".
- Cronómetro (opcional).

### **Procedimiento:**

1. **Presentación:** El docente explica que el cuento plantea la tensión entre confiar en la intervención divina o en uno mismo.
2. **Elección de posturas:** Los alumnos se dividen en dos grupos: uno a favor de los milagros y otro a favor del esfuerzo propio.
3. **Preparación de argumentos:** Cada grupo tiene 5 minutos para preparar 2 o 3 argumentos a favor de su postura.
4. **Debate:** Cada grupo expone sus argumentos (1 minuto por argumento). Puede haber una ronda de réplicas si el tiempo lo permite.
5. **Reflexión:** Al final, se abre una discusión sobre qué postura les parece más cercana a su forma de pensar y por qué.

## **Historias de Objetos Perdidos**

**Objetivo:** Que los alumnos compartan experiencias personales relacionadas con la pérdida de algo valioso y exploren soluciones creativas.

**Variables:** Autoestima, Empatía, Identificación, expresión emocional / Creatividad, Toma de decisiones responsable / Habilidades de interacción, Habilidades de autoafirmación

### **Materiales:**

- Hojas de papel o cuaderno.
- Lápices o plumas.

### **Procedimiento:**

**Introducción:** El docente invita a los alumnos a recordar alguna vez que hayan perdido algo importante para ellos.

**Trabajo en pequeños grupos:** Los alumnos se reúnen en grupos de 3 o 4 y comparten brevemente sus anécdotas





**Redacción:** Cada alumno escribe o dibuja su historia de pérdida y cómo se sintió.

**Solución fantástica:** Luego, inventan una solución fantástica o mágica para recuperar el objeto perdido (puede ser un dibujo o un texto breve).

**Compartir:** Los alumnos leen o muestran sus historias y soluciones al grupo, si lo desean.

**Reflexión:** Se reflexiona sobre cómo se sintieron al compartir y al imaginar soluciones mágicas

## Amistad

### Anticipo de Personajes

**Objetivo:** Que los alumnos imaginen y describan a los personajes del cuento, desarrollando empatía y creatividad.

**Variables:** Empatía, Identificación, expresión emocional / Creatividad / Habilidades de interacción, Habilidades de autoafirmación

#### **Materiales:**

- Tarjetas con nombres de personajes: Monsieur René, un francés dueño de un restaurante en la Ciudad de México, y un perro callejero de tamaño mediano, de pelaje negro y ojos expresivos
- Hojas de papel, lápices y colores.

#### **Procedimiento:**

1. **Presentación:** El docente muestra los nombres de los personajes del cuento y explica que cada uno tendrá características y personalidades diferentes.
2. **Asignación de personajes:** Cada alumno o grupo pequeño elige o recibe un nombre de personaje.
3. **Creación de perfiles:** Los alumnos imaginan y escriben un perfil breve del personaje (edad, aspecto, personalidad, gustos, etc.).
4. **Dibujo del personaje:** Cada alumno dibuja cómo se imagina al personaje, usando colores y detalles.
5. **Presentación:** Los alumnos muestran su dibujo y leen el perfil al grupo, explicando por qué imaginaron al personaje de esa forma.
6. **Discusión:** Se reflexiona sobre las diferencias y similitudes entre los personajes creados y cómo cada uno aporta a la historia de amistad.





## Cartas a un Amigo Imaginario

**Objetivo:** Fomentar la expresión emocional y creativa a través de la escritura de cartas dirigidas a un amigo imaginario.

**Variables:** Autoestima, Empatía, Identificación, expresión emocional / Creatividad, Toma de decisiones responsable / Habilidades de autoafirmación, Habilidades de interacción

### **Materiales:**

- Hojas de papel.
- Lápices o plumas.
- Opcional: sobres decorados.

### **Procedimiento:**

1. **Introducción:** El docente explica la importancia de la amistad y cómo a veces podemos tener amigos imaginarios o desear contarle algo a alguien especial.
2. **Redacción:** Cada alumno escribe una carta a un amigo imaginario, contándole algo importante, pidiéndole ayuda o simplemente compartiendo un secreto o un sueño.
3. **Decoración:** Si lo desean, los alumnos pueden decorar la carta o el sobre con dibujos y colores.
4. **Lectura compartida:** Los alumnos pueden leer su carta en voz alta al grupo (voluntariamente), compartiendo lo que quisieron expresar.
5. **Reflexión:** Se conversa sobre cómo se sintieron al escribir y leer la carta, y cómo la amistad puede ser un espacio de confianza y apoyo.

## Línea del Tiempo de la Amistad

**Objetivo:** Reflexionar sobre la importancia de la amistad a lo largo del tiempo y en diferentes contextos.

**Variables:** Autoestima, Empatía, Identificación, expresión emocional / Toma de decisiones responsable, Creatividad / Habilidades de interacción, Habilidades de autoafirmación, Habilidades de oposición asertiva

### **Materiales:**

- Papel grande, cartulina o pizarrón.
  - Marcadores, recortes, imágenes, pegamento.
  - Opcional: dispositivos para investigación (tabletas, computadoras).
- 

**Procedimiento:**

1. **Introducción:** El docente explica que la amistad es un valor universal y que ha existido en todas las épocas y culturas.
2. **Formación de equipos:** Los alumnos se dividen en grupos pequeños.
3. **Investigación y selección:** Cada equipo investiga o recuerda momentos importantes de amistad en sus propias vidas, en la historia, en películas, libros, etc.
4. **Creación de la línea del tiempo:** Cada equipo crea una línea del tiempo en la que colocan los momentos elegidos, usando dibujos, frases, recortes o imágenes.
5. **Presentación:** Cada grupo presenta su línea del tiempo al resto de la clase, explicando por qué eligieron esos momentos y qué significado tienen para ellos.
6. **Reflexión:** Se discute en grupo cómo la amistad puede cambiar a lo largo del tiempo y cómo es importante en la vida de las personas.

## Dos Burros

### El Misterio del Título

**Objetivo:** Motivar la curiosidad y la anticipación del contenido a través de la reflexión sobre el título del cuento.

**Variables:** Autoestima, Empatía / Creatividad, Toma de decisiones responsable / Habilidades de interacción, Habilidades de autoafirmación

**Materiales:**

- Pizarra o cuaderno
- Marcadores o plumones.
- Hojas de papel y lápices (opcional).

**Procedimiento:**

1. **Presentación del título:** El docente escribe en la pizarra el título “Dos burros” y pregunta a los alumnos qué les sugiere.
2. **Lluvia de ideas:** Los alumnos discuten en grupo qué posibles historias puede sugerir el título y anotan sus ideas en la pizarra o en hojas de papel.
3. **Formulación de hipótesis:** Cada alumno o grupo pequeño escribe una breve hipótesis sobre la historia: ¿De qué tratará? ¿Habrá dos burros literales o hay otro significado?



1. **Compartir:** Los alumnos leen sus hipótesis y las comparten con la clase. El docente puede guiar la reflexión sobre la importancia de los títulos en la literatura.
2. **Reflexión final:** Se conversa sobre cómo la anticipación puede motivar la lectura y se invita a los alumnos a recordar sus hipótesis mientras leen el cuento.

## **El Dilema del Burro**

**Objetivo:** Reflexionar sobre situaciones de propiedad, honestidad y dilemas morales relacionados con el cuento.

**Variables:** Autoestima, Empatía, Identificación, expresión emocional / Toma de decisiones responsable, Creatividad / Habilidades de interacción, Habilidades de autoafirmación, Habilidades de oposición asertiva

### **Materiales:**

- Tarjetas con el dilema escrito: “¿Devolverías un animal que encontraste si alguien dice que es suyo, aunque no estés seguro?”
- Espacio para dramatización.

### **Procedimiento:**

1. **Presentación del dilema:** El docente lee el dilema en voz alta y explica que situaciones similares pueden ocurrir en la vida real y en la literatura.
2. **Discusión en grupos:** Los alumnos se dividen en grupos pequeños y discuten qué harían en esa situación. Cada grupo prepara argumentos a favor y en contra.
3. **Representación de respuestas:** Cada grupo elige una respuesta (devolverlo o no) y dramatiza una escena breve mostrando cómo actuarían y por qué.
4. **Compartir:** Los grupos presentan sus dramatizaciones al resto de la clase.
5. **Reflexión:** Se abre una discusión sobre la importancia de la honestidad, la confianza y las consecuencias de las decisiones.



## Carrera de Relatos

**Objetivo:** Fomentar la creatividad y la participación grupal a través de la creación colectiva de una historia.

**Variables:** Autoestima, Empatía, Identificación, expresión emocional / Creatividad, Toma de decisiones responsable / Habilidades de interacción, Habilidades de autoafirmación

### **Materiales:**

- Ninguno específico, solo el grupo de alumnos sentados en círculo.

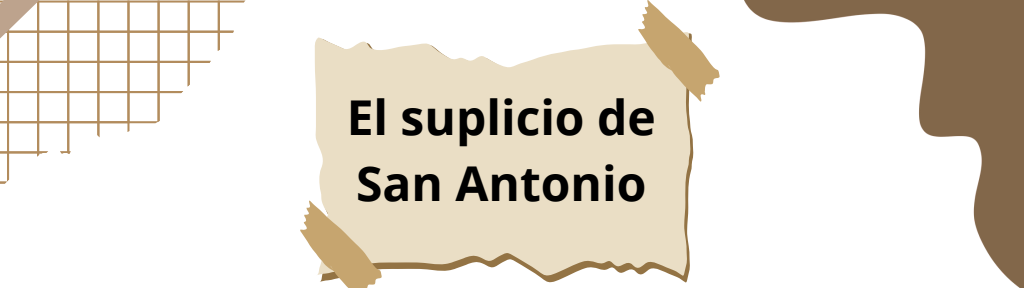
### **Procedimiento:**

1. **Instrucciones:** El docente explica que cada alumno, por turnos, agregará una oración a una historia colectiva sobre un burro y su dueño.
2. **Inicio de la historia:** El docente o un alumno voluntario empieza la historia con una frase, por ejemplo: "Había una vez un burro que vivía en un pequeño pueblo..."
3. **Continuación:** Cada alumno, por turno, agrega una oración, siguiendo la historia donde la dejó el compañero anterior.
4. **Finalización:** Se da un número determinado de vueltas (por ejemplo, dos rondas) o se termina cuando la historia llega a un final divertido o sorprendente.
5. **Reflexión:** Se conversa sobre la experiencia: ¿Cómo se sintieron al crear la historia juntos? ¿Qué fue lo más divertido?

## Actividades del durante Cuentos propuestos

- El suplicio de San Antonio
- Amistad
- Dos Burros





# El suplicio de San Antonio

## Ficha de Personajes

**Descripción:** Cada alumno recibe una ficha de personajes (anexo) que deberá ir completando a medida que avanza la lectura. En la ficha se incluyen campos como nombre, características físicas, emociones, acciones relevantes y frases importantes de cada personaje principal (por ejemplo, Cecilio y San Antonio).

**Variables:** Identificación/expresión emocional / Toma de decisiones responsable, Creatividad / Habilidades de interacción, Habilidades de autoafirmación.

### **Aplicación en el salón:**

1. Entrega la ficha al inicio de la lectura.
2. Durante la lectura, los alumnos completan los datos de los personajes conforme aparecen en el texto.
3. Al finalizar una sección, los alumnos comparten sus fichas en pequeños grupos y comentan qué datos les parecieron más interesantes o qué emociones identificaron en los personajes.

## Carta al Personaje

**Descripción:** Los alumnos escriben una carta dirigida a uno de los personajes del cuento (por ejemplo, a Cecilio o a San Antonio), expresando sus opiniones, consejos o preguntas sobre lo que han leído hasta el momento.

**Variables:** Autoestima, Empatía, Identificación/expresión emocional / Creatividad, Toma de decisiones responsable / Habilidades de autoafirmación, Habilidades de interacción

### **Aplicación en el salón:**

1. Entrega la plantilla de carta (anexo) o pide que la escriban en su cuaderno.
2. Durante o después de la lectura, los alumnos redactan su carta.
3. Intercambian cartas con un compañero y leen algunas en voz alta si lo desean.
4. Reflexionan sobre cómo se sintieron al escribirle a un personaje y qué les gustaría que sucediera en la historia.



## **Mural de Frases Impactantes**

**Descripción:** Los alumnos seleccionan frases que les hayan impactado durante la lectura y las escriben en recortes de papel para pegarlas en un mural colectivo en el aula.

**Variables:** Identificación/expresión emocional / Creatividad, Toma de decisiones responsable / Habilidades de interacción, Habilidades de autoafirmación

### **Aplicación en el salón:**

1. Durante la lectura, los alumnos subrayan o anotan frases que les llamen la atención.
2. Al finalizar una sección, escriben sus frases en recortes (anexo: hoja para recortar y pegar frases).
3. Pegan sus frases en un mural o cartel grande en el salón.
4. Comentan en grupo por qué eligieron esas frases y qué significado tienen para ellos.

## **Dibuja la Escena Favorita**

**Descripción:** Cada alumno dibuja la escena del cuento que más le haya gustado o impactado.

**Variables:** Identificación/expresión emocional, Autoestima / Creatividad / Habilidades de autoafirmación, Habilidades de interacción

### **Aplicación en el salón:**

1. Después de leer un fragmento, los alumnos eligen una escena que les haya llamado la atención.
2. Dibujan la escena en su cuaderno o en una hoja, usando colores y detalles.
3. Explican al grupo por qué eligieron esa escena y qué emociones les transmitió.
4. Pueden pegar los dibujos en el salón para crear una galería visual de la historia.

## **Inventa un Nuevo Personaje**

**Descripción:** Los alumnos inventan un nuevo personaje para la historia, le ponen nombre, características y lo dibujan.

**Variables:** Empatía, Identificación/expresión emocional / Creatividad, Toma de decisiones responsable / Habilidades de autoafirmación, Habilidades de interacción.



### **Aplicación en el salón:**

1. Durante la lectura, los alumnos piensan en un personaje que podría añadirse a la historia.
2. Escriben y dibujan al personaje en su cuaderno, describiendo su personalidad y cómo interactuaría con los demás.
3. Presentan su personaje al grupo y explican cómo cambiaría la historia con su presencia.
4. Reflexionan sobre la importancia de cada personaje en la trama.

## **Escribe un Final Alternativo**

**Descripción:** Los alumnos escriben un final alternativo para el cuento, imaginando cómo podría terminar la historia de otra manera.

**Variables:** Autoestima, Empatía / Creatividad, Toma de decisiones responsable / Habilidades de interacción, Habilidades de autoafirmación

### **Aplicación en el salón:**

1. A mitad o al final de la lectura, los alumnos redactan un final diferente en su cuaderno.
2. Comparten sus finales en pequeños grupos o con toda la clase.
3. Discuten las diferencias entre los finales propuestos y el original, y reflexionan sobre cómo les gustaría que terminara la historia.



## **Collage de la Amistad**

**Descripción:** Los alumnos crean un collage colectivo o individual que represente la amistad entre los personajes del cuento, utilizando imágenes, palabras y frases recortadas de revistas, periódicos o impresiones.

**Variables:** Empatía, Identificación/expresión emocional / Creatividad, Toma de decisiones responsable / Habilidades de interacción, Habilidades de autoafirmación



### **Aplicación en el aula:**

1. **Preparación:** El docente entrega una hoja grande o cartulina a cada equipo o alumno. Se proporcionan revistas, tijeras, pegamento y marcadores.
2. **Desarrollo:** Los alumnos buscan imágenes y palabras que representen la amistad, la lealtad, la confianza o cualquier otro valor que identifiquen en el cuento. Recortan y pegan los elementos en la hoja, creando un collage visualmente atractivo.
3. **Intercambio:** Cada equipo o alumno explica su collage al grupo, señalando qué elementos eligieron y por qué.
4. **Reflexión:** Se reflexiona en grupo sobre cómo el collage representa la amistad en el cuento y en la vida real.

## **Guía de Viaje de los Personajes**

**Descripción:** Los alumnos completan una guía de viaje imaginaria que narra el recorrido emocional y físico de los personajes durante la historia.

**Variables:** Empatía / Toma de decisiones responsable, Creatividad / Habilidades de interacción

### **Aplicación en el aula:**

1. **Preparación:** El docente entrega una plantilla de guía de viaje (anexo) con espacios para lugares, emociones y encuentros.
2. **Desarrollo:** Conforme avanzan en la lectura, los alumnos registran en la guía los lugares importantes, las emociones que experimentan los personajes y los encuentros clave. Pueden añadir dibujos o descripciones breves.
3. **Intercambio:** Los alumnos comparten su guía de viaje con un compañero y explican qué les llamó más la atención.
4. **Reflexión:** Se discute en grupo cómo el viaje de los personajes refleja el desarrollo de la amistad.

## **Escritura de un Poema de la Amistad**

**Descripción:** Cada alumno escribe un poema breve inspirado en la amistad que se desarrolla en el cuento.





**Variables:** Identificación/expresión emocional, Autoestima / Creatividad / Habilidades de autoafirmación, Habilidades de interacción

### **Aplicación en el aula:**

1. **Instrucciones:** El docente invita a los alumnos a pensar en los momentos de amistad más significativos del cuento.
2. **Desarrollo:** Cada alumno escribe un poema en su cuaderno, utilizando versos libres o con rima, sobre la amistad entre los personajes.
3. **Intercambio:** Los alumnos leen su poema en voz alta, si lo desean, o lo comparten en pequeños grupos.
4. **Reflexión:** Se reflexiona sobre cómo la poesía permite expresar emociones y valores de la amistad.

## **Dibuja el Lugar de la Amistad**

**Descripción:** Los alumnos dibujan el lugar donde creen que sucede la amistad más fuerte entre los personajes del cuento, imaginando el escenario y los detalles que lo hacen especial.

**Variables:** Identificación/expresión emocional, Creatividad / Habilidades de autoafirmación, Habilidades de interacción

### **Aplicación en el aula:**

1. **Instrucciones:** El docente pide a los alumnos que piensen en el lugar más importante para la amistad de los personajes (por ejemplo, el bosque, la casa, un camino, etc.).
2. **Desarrollo:** Cada alumno dibuja en su cuaderno o en una hoja ese lugar, añadiendo detalles como el ambiente, los objetos y los personajes.
3. **Intercambio:** Los alumnos muestran su dibujo al grupo y explican por qué eligieron ese lugar y qué representa para la amistad.
4. **Reflexión:** Se reflexiona en grupo sobre la importancia de los espacios en las relaciones de amistad.

## **Crea un Cartel Publicitario**

**Descripción:** Los alumnos diseñan un cartel publicitario que promueva la amistad entre los personajes del cuento, utilizando imágenes, frases y colores llamativos.

**Variables:** Empatía / Creatividad, Toma de decisiones responsable / Habilidades de autoafirmación, Habilidades de interacción



### Aplicación en el aula:

1. **Instrucciones:** El docente explica que el cartel debe invitar a otros a valorar la amistad, usando elementos del cuento.
2. **Desarrollo:** Cada alumno o equipo crea un cartel en una hoja grande, usando dibujos, recortes, frases y colores. Pueden incluir slogans como “La verdadera amistad no tiene precio” o “Descubre la amistad en cada aventura”.
3. **Intercambio:** Los alumnos presentan su cartel al grupo y explican su mensaje y diseño.
4. **Reflexión:** Se discute cómo el cartel transmite los valores de la amistad y cómo se relaciona con el cuento.

## Escritura de un Correo Electrónico

**Descripción:** Cada alumno escribe un correo electrónico imaginario de un personaje a otro, expresando sus sentimientos, agradecimientos o consejos sobre la amistad.

**Variables:** Autoestima, Empatía, Identificación/expresión emocional / Creatividad, Toma de decisiones responsable / Habilidades de autoafirmación, Habilidades de interacción

### Aplicación en el aula:

1. **Instrucciones:** El docente pide a los alumnos que piensen en un momento clave del cuento donde la amistad se pone a prueba o se fortalece.
2. **Desarrollo:** Cada alumno escribe en su cuaderno un correo electrónico de un personaje a otro, usando un tono cercano y sincero. Pueden incluir frases como “Gracias por estar siempre a mi lado” o “Aprendí mucho de nuestra amistad”.
3. **Intercambio:** Los alumnos leen su correo en voz alta o lo intercambian con un compañero para recibir comentarios.
4. **Reflexión:** Se reflexiona sobre cómo la comunicación fortalece la amistad y cómo los personajes expresan sus emociones.

**Dos Burros**





## **Juego de memoria: "Personajes y acciones"**

**Objetivo:** Reforzar la comprensión de personajes y sus acciones mediante un juego de memoria que también promueve la reflexión sobre emociones y motivaciones.

**Variables:** Empatía, Identificación/expresión emocional / Toma de decisiones responsable / Habilidades de interacción, Habilidades de autoafirmación

### **Instrucciones:**

1. **Preparación:** En tarjetas, escriban el nombre de un personaje del cuento (p.ej., "Juan", "Pedro", "El burro feo", "El extranjero", "El dueño del burro"). En otras tarjetas, escriban acciones realizadas por los personajes (p.ej., "intenta mover al burro", "reclama la propiedad del burro", "observa la discusión", "ofrece ayuda").
2. **Juego:** Coloquen todas las tarjetas boca abajo sobre la mesa. Por turnos, cada jugador voltea dos tarjetas: si forman una pareja (personaje + acción que le corresponde), se quedan con ellas. Gana quien tenga más parejas al final.
3. **Reflexión:** Al final, comenten qué emociones creen que sintió cada personaje al realizar esa acción. Pueden crear nuevas tarjetas con acciones imaginadas.

## **Elaboración de un falso noticiero**

**Objetivo:** Fomentar la creatividad y el trabajo en equipo al recrear una noticia basada en el cuento, desarrollando habilidades comunicativas y comprensión de la historia.

**Variables:** Empatía / Creatividad, Toma de decisiones responsable / Habilidades de interacción, Habilidades de autoafirmación

### **Instrucciones:**

1. **Formación de equipos:** Dividan la clase en grupos de 4-5 alumnos.
2. **Asignación de roles:** Cada equipo elige roles: presentador, reportero, entrevistador, camarógrafo (puede ser simulado), etc.
3. **Preparación del guión:** Elijan una escena o situación del cuento "Dos Burros" para convertirla en noticia (ejemplo: "Conflicto por propiedad del burro en pueblo mexicano"). Escriban un guión breve: introducción, desarrollo, entrevista a un personaje, cierre.





4. **Grabación o presentación en clase:** Graben un video (si es posible) o presenten en vivo su noticiero. Incluyan un “comercial” inventado relacionado con el cuento (opcional).

5. **Reflexión:** Al final, comenten cómo se sintieron al representar a los personajes y qué aprendieron sobre la historia.

## **Juego de tarjetas: “¿Qué pasaría si...?”**

**Objetivo:** Estimular la imaginación y el pensamiento crítico al explorar posibles cambios en la historia mediante preguntas hipotéticas.

**Variables:** Empatía / Creatividad, Toma de decisiones responsable / Habilidades de autoafirmación, Habilidades de interacción

### **Premisas para tarjetas:**

1. ¿Qué pasaría si el burro pudiera hablar?
2. ¿Qué pasaría si el extranjero se llevara el burro?
3. ¿Qué pasaría si los personajes se pusieran de acuerdo para compartir el burro?
4. ¿Qué pasaría si el burro decidiera irse solo?
5. ¿Qué pasaría si apareciera un nuevo dueño?
6. ¿Qué pasaría si el burro fuera en realidad muy valioso?
7. ¿Qué pasaría si los personajes se hicieran amigos?
8. ¿Qué pasaría si el burro se enfermara?
9. ¿Qué pasaría si el pueblo entero se enterara del conflicto?
10. ¿Qué pasaría si el burro ayudara a resolver otro problema del pueblo?

**Instrucciones:** Cada alumno saca una tarjeta y responde la pregunta, imaginando cómo cambiaría la historia. Pueden responder oralmente o por escrito, y luego compartir con el grupo.

## **Cuadro comparativo: “Burro bueno vs. burro malo”**

**Objetivo:** Analizar prejuicios y valoración social a través de la comparación de personajes y sus acciones, promoviendo la reflexión ética y social.

**Variables:** Empatía, Identificación/expresión emocional / Toma de decisiones responsable / Habilidades de interacción, Habilidades de oposición asertiva



### **Instrucciones:**

#### **1. Dibujen o imprimen un cuadro con dos columnas:**

- Columna 1: "Burro bueno" (o útil, valioso, apreciado)
- Columna 2: "Burro malo" (o feo, rechazado, despreciado)

#### **2. Analicen:**

- ¿Cómo describen los personajes a cada burro?
- ¿Qué acciones realizan con cada uno?
- ¿Qué emociones generan en los personajes?

#### **3. Reflexionen:**

- ¿Qué aprenden sobre los prejuicios y la valoración de las personas (o animales) según su apariencia?
- ¿Cómo se relaciona esto con la vida real?

## **Lectura dramatizada por párrafos**

**Objetivo:** Mejorar la comprensión lectora y la expresión emocional mediante la dramatización y lectura en voz alta de los personajes del cuento.

**Variables:** Identificación/expresión emocional, Empatía / Creatividad / Habilidades de interacción, Habilidades de autoafirmación

### **Instrucciones:**

- 1. Asignación de párrafos:** Cada estudiante lee un párrafo del cuento en voz alta. Intenten darle voz y emoción al personaje que corresponde.
- 2. Dramatización:** Pueden pararse, usar gestos o cambiar el tono de voz para hacer más vívida la lectura.
- 3. Reflexión:** Al final, comenten cómo se sintieron al interpretar a los personajes. ¿Qué emociones identificaron en la historia?

## **Debate: "¿Quién tiene derecho al burro?"**

**Objetivo:** Desarrollar habilidades argumentativas y reflexionar sobre justicia, propiedad y valores sociales a partir del conflicto del cuento.

**Variables:** Empatía, Autoestima / Toma de decisiones responsable / Habilidades de oposición asertiva, Habilidades de interacción, Habilidades de autoafirmación



### Ejemplos de preguntas detonantes

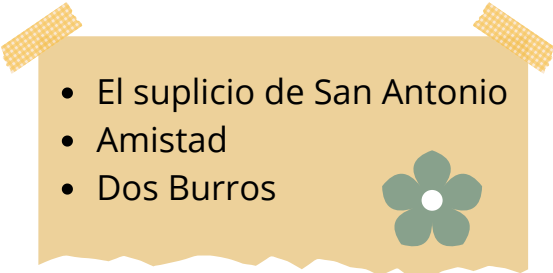
1. ¿Crees que el verdadero dueño del burro es quien lo compró, quien lo cuidó o quien lo necesita más?
2. ¿Qué harías tú si fueras el extranjero y vieras la discusión?
3. ¿Es justo que el burro sea juzgado por su apariencia?
4. ¿Qué valores crees que están en juego en esta historia?
5. ¿Cómo podrían resolver el conflicto los personajes de manera justa?
6. ¿Crees que la propiedad es más importante que la necesidad?
7. ¿Qué enseñanzas nos deja este cuento sobre la convivencia y la justicia?

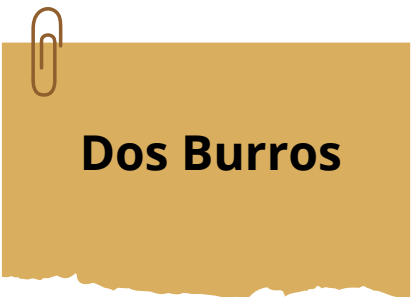
### Instrucciones:

- Dividan la clase en dos o más grupos.
- Cada grupo defienda una postura sobre quién tiene derecho al burro.
- Utilicen argumentos del cuento y de su experiencia personal.
- Al final, reflexionen sobre las diferentes perspectivas y cómo llegaron a sus conclusiones.

## Actividades del después

### Cuentos propuestos

- 
- El suplicio de San Antonio
  - Amistad
  - Dos Burros



### Dos Burros



## **Cómic colaborativo "La historia desde otro punto de vista"**

**Objetivo:** Fomentar la comprensión profunda del cuento "Dos Burros" mediante la reinterpretación creativa desde una perspectiva alternativa, desarrollando habilidades de lectura crítica, expresión artística y trabajo colaborativo.

**Variables:** Empatía / Comprensión lectora, Análisis narrativo, Creatividad, Toma de decisiones responsable / Trabajo en equipo, Comunicación efectiva, Habilidades de interacción, Habilidades de autoafirmación

**Descripción:** Los alumnos, organizados en grupos de 4 a 5 integrantes, elaborarán un cómic que narre el cuento desde la perspectiva de un personaje distinto al narrador original, por ejemplo, el burro o el alcalde. Esta reinterpretación debe incluir diálogos, pensamientos y emociones del personaje elegido, así como ilustraciones que representen las escenas clave.

### **Recursos**

Materiales de dibujo (papel, lápices, colores).

Opcional: software o aplicaciones para creación de cómics (Canva, Pixton).

Copias del cuento para consulta.

### **Procedimiento**

**Introducción y motivación:** El docente explica brevemente el formato y elementos básicos de un cómic (viñetas, globos de diálogo, secuencia narrativa).

**Formación de equipos:** Se conforman grupos heterogéneos para favorecer la colaboración.

**Asignación de perspectiva:** Cada grupo elige o se le asigna un personaje desde cuya visión contarán la historia.

**Planificación:** Los alumnos analizan el cuento para identificar eventos relevantes y planifican la estructura del cómic.

**Elaboración:** Crean los bocetos, diálogos y dibujos, utilizando materiales tradicionales (papel, lápices, colores) o herramientas digitales si están disponibles.

**Presentación:** Cada grupo expone su cómic ante la clase, explicando las decisiones creativas y la perspectiva adoptada.

**Reflexión final:** Se promueve un diálogo sobre cómo cambia la percepción de la historia al cambiar el punto de vista.

## Podcast "Historias del pueblo"

**Objetivo:** Desarrollar habilidades de expresión oral, síntesis de información y uso de tecnologías digitales mediante la producción de un podcast que analice el cuento y su relación con problemáticas sociales actuales.

**Variables:** Empatía, Identificación/expresión emocional / Comunicación oral y argumentación / Análisis crítico y contextualización social / Creatividad / Trabajo en equipo y comunicación efectiva

**Descripción:** Los alumnos, en equipos, producirán un episodio de podcast donde narren el cuento "Dos Burros", comenten sus temas centrales y establezcan conexiones con conflictos de propiedad, justicia o identidad cultural en su comunidad o en el mundo contemporáneo.

### **Recursos**

Dispositivos para grabar audio (celulares, micrófonos).

Software de edición gratuito (Audacity, Anchor).

Guías para elaboración de guiones.

### **Procedimiento**

**Introducción:** El docente explica qué es un podcast, sus características y estructura básica (introducción, desarrollo, conclusión).

**Formación de equipos:** Se organizan grupos de 3 a 5 alumnos.

**Guionización:** Cada equipo elabora un guion que incluya resumen del cuento, análisis temático y reflexión sobre su relevancia actual.

**Capacitación técnica:** Se brinda una breve instrucción sobre grabación y edición de audio, utilizando dispositivos disponibles (celulares, computadoras).

**Grabación:** Los alumnos graban el podcast siguiendo el guion.

**Edición:** Se realiza una edición básica para mejorar la calidad del audio y añadir elementos como música o efectos si se desea.

**Difusión y retroalimentación:** Se comparte el podcast con la clase y se realiza una sesión de comentarios y sugerencias.

## Taller de artesanía y reflexión cultural



**Objetivo:** Promover el conocimiento y respeto por las culturas indígenas a través de la creación artística, vinculando la reflexión sobre la identidad cultural y los valores presentes en el cuento.

**Variables:** Empatía, Identificación/expresión emocional / Respeto y valoración de la diversidad cultural / Creatividad artística, Habilidades manuales / Trabajo en equipo / Comunicación efectiva

**Descripción:** Los alumnos elaborarán una artesanía inspirada en la cultura indígena local o mexicana, como figuras de barro, tejidos sencillos o dibujos, mientras reflexionan sobre la importancia del respeto a las tradiciones y la propiedad cultural, temas que emergen en el cuento.

### **Recursos**

Materiales para la artesanía (arcilla, hilos, telas, papel, pinturas).

Recursos visuales o audiovisuales sobre artesanía indígena.

Espacio adecuado para la actividad manual.

### **Procedimiento**

**Contextualización:** El docente presenta brevemente aspectos culturales relevantes de las comunidades indígenas, enfatizando su arte y significado.

**Selección de técnica:** Se elige una técnica artesanal sencilla adecuada para el grupo y los recursos disponibles.

**Creación:** Los alumnos elaboran su pieza artesanal, aplicando la técnica aprendida.

**Reflexión guiada:** Durante o después de la actividad, se conversa sobre cómo el cuento refleja conflictos de propiedad y respeto cultural, vinculándolo con la artesanía creada.

**Exposición:** Los alumnos presentan sus trabajos y comparten sus reflexiones sobre el proceso y el mensaje cultural.



**Amistad**



## **Diálogo socrático "¿Qué es la verdadera amistad?"**

**Objetivo:** Desarrollar el pensamiento crítico, la capacidad de argumentación y las habilidades de escucha activa en los estudiantes a través de una discusión estructurada sobre la naturaleza de la amistad, inspirada en el cuento "Amistad" de Bruno Traven.

**Variables:** Empatía, Respeto, Escucha activa / Pensamiento crítico, Resolución de problemas, Comprensión lectora, Análisis literario / Habilidades de interacción, Comunicación efectiva

**Descripción:** El docente facilitará un diálogo socrático en el aula, donde los estudiantes explorarán preguntas fundamentales sobre la amistad, utilizando el cuento como punto de partida y conectándolo con sus propias experiencias. El objetivo no es llegar a una única respuesta correcta, sino fomentar la reflexión profunda y el intercambio respetuoso de ideas.

### **Procedimiento**

**Preparación del ambiente:** Organizar el aula en círculo para fomentar la participación y la comunicación horizontal. Establecer normas claras de respeto y escucha activa.

**Introducción:** El docente presenta brevemente el concepto de diálogo socrático y su objetivo explorar un tema a través de preguntas y respuestas, sin buscar una solución única.

**Planteamiento de preguntas iniciales:** El docente propone preguntas abiertas y provocadoras relacionadas con la amistad, como:

¿Qué cualidades definen a un verdadero amigo?

¿Puede la amistad superar las diferencias de edad, clase social o cultura?

¿Qué responsabilidades implica la amistad?

¿Es posible ser amigo de alguien que tiene valores diferentes a los tuyos?

**Desarrollo del diálogo:** El docente modera la discusión, invitando a los estudiantes a responder a las preguntas, compartir sus opiniones y cuestionar las ideas de los demás de manera respetuosa. Se anima a los estudiantes a utilizar ejemplos del cuento y de sus propias vidas para apoyar sus argumentos.

**Cierre y síntesis:** Al final de la sesión, el docente resume las ideas principales que surgieron en el diálogo, destacando la diversidad de perspectivas y la complejidad del tema. No se busca llegar a una conclusión definitiva, sino fomentar la reflexión continua.



## **Creación de un diario gráfico del perro**

**Objetivo:** Fomentar la empatía, la creatividad y la comprensión profunda del cuento a través de la elaboración de un diario gráfico que explore la perspectiva del perro.

**Variables:** Comprensión lectora y análisis literario / Expresión artística y creatividad / Habilidades socioemocionales (empatía, autoconciencia) / Escritura creativa.

**Descripción:** Cada estudiante creará un diario gráfico que represente los pensamientos, sentimientos y experiencias del perro a lo largo de la historia. El diario debe combinar texto e imágenes para transmitir la perspectiva del animal y su relación con Monsieur René.

### **Recursos**

Copia del cuento "Amistad" de Bruno Traven.

Materiales de dibujo y escritura (papel, lápices, colores, rotuladores).

Ejemplos de diarios gráficos.

### **Procedimiento**

**Introducción:** El docente explica el concepto de diario gráfico y muestra ejemplos de diferentes estilos y formatos.

**Análisis del cuento:** Los estudiantes revisan el cuento, identificando las escenas clave y las emociones del perro en cada una de ellas.

**Planificación del diario:** Cada estudiante decide qué momentos del cuento incluirá en su diario y cómo los representará visualmente y textualmente.

**Elaboración del diario:** Los estudiantes crean sus diarios, utilizando una variedad de materiales y técnicas (dibujo, pintura, collage, escritura). Se anima a la creatividad y la expresión personal.

**Presentación y reflexión:** Los estudiantes comparten sus diarios con la clase, explicando sus elecciones artísticas y reflexionando sobre lo que aprendieron al ponerse en el lugar del perro.



## **Proyecto multimedia "La amistad en diferentes culturas"**

**Objetivo:** Ampliar la comprensión intercultural de los estudiantes y desarrollar sus habilidades de investigación, comunicación y uso de tecnologías digitales a través de la creación de un proyecto multimedia sobre la amistad en diversas culturas.

**Variables:** Investigación y análisis de información / Comunicación oral y escrita / Habilidades digitales / Comprensión intercultural y conciencia global.

**Descripción:** Los estudiantes, organizados en equipos, investigarán cómo se entiende y se celebra la amistad en diferentes culturas del mundo, comparándolo con la visión presentada en el cuento. Luego, crearán un proyecto multimedia (presentación, video, sitio web) para compartir sus hallazgos con la clase.

### **Recursos**

Acceso a internet y bibliotecas.

Herramientas digitales para la creación de proyectos multimedia (PowerPoint, Canva, iMovie, Weebly).

Guía con preguntas para orientar la investigación.

### **Procedimiento**

**Formación de equipos:** Los estudiantes se organizan en equipos de 3 a 4 integrantes.

**Selección de culturas:** Cada equipo elige una o más culturas para investigar. Se anima a seleccionar culturas diversas y poco conocidas.

**Investigación:** Los equipos investigan cómo se define, se valora y se celebra la amistad en las culturas seleccionadas. Pueden utilizar fuentes diversas, como libros, artículos, sitios web, entrevistas y documentales.

**Planificación del proyecto multimedia:** Los equipos deciden qué formato utilizarán para su proyecto (presentación, video, sitio web) y cómo organizarán la información.

**Creación del proyecto:** Los equipos crean sus proyectos multimedia, utilizando herramientas digitales apropiadas. Se anima a la creatividad y la originalidad.

**Presentación y debate:** Los equipos presentan sus proyectos a la clase, compartiendo sus hallazgos y reflexionando sobre las similitudes y diferencias entre las culturas.



## El Suplicio de San Antonio



### Diario reflexivo "Si yo fuera Cecilio"

**Objetivo:** Desarrollar la empatía y la expresión escrita creativa mediante la elaboración de un diario personal desde la perspectiva del protagonista, fomentando la reflexión sobre emociones, valores y conflictos internos.

**Variables:** Escritura creativa y narrativa en primera persona / Comprensión profunda del personaje y sus motivaciones.

**Descripción:** Los estudiantes escribirán una entrada de diario imaginando que son Cecilio, el protagonista del cuento. Deberán narrar sus sentimientos y pensamientos desde el momento en que pierde el reloj, pasando por su fe en San Antonio y culminando en su frustración y desilusión. Además, deben incluir reflexiones personales sobre la paciencia, la esperanza y la realidad social que enfrenta.

#### **Recursos**

Copia del cuento "El suplicio de San Antonio".

Guía con preguntas orientadoras (¿Cómo me siento al perder algo valioso? ¿Qué significa tener fe? ¿Cómo manejo la frustración?).

Material para escritura (cuadernos, hojas, dispositivos digitales).

#### **Procedimiento**

**Introducción:** El docente explica el formato y propósito de la escritura de un diario reflexivo, enfatizando la importancia de la voz en primera persona y la expresión sincera de emociones.

**Análisis guiado:** Se revisan en clase las emociones y conflictos de Cecilio, apoyándose en fragmentos clave del cuento.

**Redacción:** Los alumnos escriben su diario en un formato libre (una o dos páginas), integrando descripciones emocionales, reflexiones y posibles soluciones o aprendizajes.

**Compartir y retroalimentar:** De forma voluntaria, algunos alumnos leen sus diarios en voz alta para fomentar la empatía grupal y la discusión sobre los temas abordados.

**Cierre:** El docente realiza una reflexión final sobre la importancia de reconocer y expresar emociones en la vida cotidiana.





## Mapa conceptual “Relación entre religión, poder y sociedad”

**Objetivo:** Facilitar la comprensión y organización de las relaciones temáticas del cuento, vinculando la religión, el poder social y la identidad cultural mediante la elaboración de un mapa conceptual colaborativo.

**Variables:** Análisis crítico y síntesis de información / Organización visual de conceptos y relaciones / Trabajo colaborativo y comunicación.

**Descripción:** En equipos, los alumnos elaborarán un mapa conceptual que integre los conceptos clave del cuento: la fe religiosa, la iglesia como institución de poder, la opresión social, la identidad indígena y la esperanza. Deberán identificar las conexiones entre estos elementos y ejemplificarlas con situaciones del texto y de la realidad social.

### **Recursos**

Material para elaboración de mapas (cartulinas, marcadores, post-its) o herramientas digitales (CmapTools, MindMeister).

Copia del cuento y material de apoyo sobre contexto histórico-social.

Guía para construcción de mapas conceptuales.

### **Procedimiento**

**Introducción:** El docente explica qué es un mapa conceptual y muestra ejemplos relacionados con temas sociales.

**Identificación de conceptos:** En grupo, se listan los conceptos centrales del cuento y se discuten sus significados.

**Construcción del mapa:** Los equipos organizan los conceptos en un esquema visual, usando flechas y palabras de enlace para mostrar relaciones causales, jerárquicas o de influencia.

**Presentación:** Cada equipo expone su mapa, explicando las conexiones y ejemplos seleccionados.

**Reflexión grupal:** Se discute cómo estos temas se manifiestan en la sociedad actual y qué aprendizajes se pueden extraer.





## **Proyecto multimedia "Tradiciones, creencias y cambios sociales"**

**Objetivo:** Investigar y comunicar cómo las tradiciones religiosas y creencias influyen en comunidades indígenas, promoviendo la comprensión intercultural y el uso de tecnologías digitales para la presentación de resultados.

**Variables:** Investigación documental y análisis crítico / Uso de tecnologías digitales para la comunicación / Comprensión intercultural y reflexión social.

**Descripción:** Los estudiantes, organizados en equipos, investigarán tradiciones religiosas y creencias en comunidades indígenas mexicanas contemporáneas, comparándolas con las representadas en el cuento. Elaborarán un proyecto multimedia (video, presentación digital, infografía) para compartir sus hallazgos, destacando similitudes, diferencias y procesos de cambio social.

### **Recursos**

Acceso a internet y biblioteca.

Dispositivos con software para creación multimedia.

Guía de investigación y criterios para presentación.

### **Procedimiento**

**Formación de equipos:** Se conforman grupos de 3-4 alumnos.

**Selección de tema:** Cada equipo elige una comunidad o tradición religiosa para investigar.

**Investigación:** Se recopila información a través de fuentes confiables (libros, artículos, entrevistas, documentales).

**Planificación del proyecto:** Se decide el formato multimedia y se organiza la información para comunicarla efectivamente.

**Elaboración:** Los alumnos crean el producto multimedia utilizando herramientas digitales (PowerPoint, Canva, iMovie, etc.).

**Presentación y discusión:** Cada equipo expone su proyecto, seguido de un espacio para preguntas y debate.

**Reflexión final:** Se promueve una reflexión sobre la importancia del respeto a las tradiciones y la adaptación cultural.



EDUCACIÓN  
RESPONSABLE

# Anexos



# Describe al personaje

Nombre del personaje:

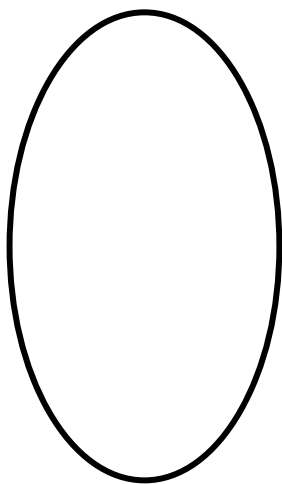
¿Cómo es el personaje físicamente?

¿Que emociones experimenta el personaje a lo largo de la historia?



¿Qué le gusta hacer al personaje?

Dibuja al personaje



¿Cómo es la personalidad del personaje?

¿Qué te gusto, conmovió, impresionó o disgustó del personaje?



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



