



Universidad Internacional de La Rioja
Facultad de Educación
**Máster en Enseñanza de Español como lengua
extranjera**

Trabajo fin de máster

Fábulas mayas en la clase de E/LE nivel B1-B2: propuesta didáctica para desarrollar las cuatro destrezas lingüísticas

Presentado por: Cecilia Catalina López Ramírez
Tipo de TFM: Propuesta de intervención
Director/a: Dra. Roxana Beatriz Martínez Nieto

Ciudad: Ciudad de México
Fecha: 23 de septiembre de 2016

Resumen

México es un país multicultural con notoria influencia de civilizaciones antiguas tanto en aspectos culturales como en el lenguaje. La literatura maya, además de constituir una parte importante de la idiosincrasia mexicana, posee una serie de relatos que pueden constituir valiosos recursos para la enseñanza de E/LE. En el presente trabajo de fin de máster se ofrece una propuesta didáctica enfocada a desarrollar las cuatro destrezas lingüísticas, tomando como base cuatro *fábulas mayas* incluidas dentro de la antología *Leyendas y consejas del antiguo Yucatán* (1961) de Ermilo Abreu Gómez: *El zopilote, La lechuza, El cardenal y El pujuy*. Esta secuencia, diseñada a partir del enfoque por tareas, está pensada para estudiantes que realizan cursos de inmersión en tierras mexicanas y para aquellos que aprenden español desde sus países de origen en las escuelas de idiomas. Busca aprovechar el interés y la curiosidad que generan las *fábulas mayas* en los alumnos de E/LE para llevar a cabo una tarea final: la creación de una historieta basada en uno de estos textos utilizando la aplicación [Cómic Life 3](#). A fin de conseguir este objetivo, las actividades incluidas trabajarán diferentes apartados de la lengua: comprensión auditiva, léxico, comprensión lectora, sintaxis, gramática, expresión oral y expresión escrita, además de temas de interés general, como aves endémicas mexicanas, tutoriales en Internet, historietas y relatos típicos del folclor de diversos países.

Las conclusiones alcanzadas a lo largo de este trabajo de investigación permiten brindar a los estudiantes de E/LE una ventana a las creencias, tradiciones y formas de ver el mundo de la civilización maya, así como a la forma en que se mantienen vigentes dentro del lenguaje de la sociedad mexicana contemporánea.

Palabras Clave: Español lengua extranjera, nivel B1-B2, fábulas mayas, destrezas lingüísticas, enfoque por tareas, historietas.

Abstract

Mexico is a multicultural country with notorious influence of ancient civilizations both cultural aspects and language. Mayan literature, besides being an important part of the Mexican idiosyncrasy, has a series of stories that can be valuable resources for teaching E/LE. This Master's thesis research offers a didactic approach aimed at developing the four language skills based on four *Mayan fables* included in the anthology *Leyendas y consejas del antiguo Yucatán* (1961) of Ermilo Abreu Gómez: *El zopilote, La lechuza, El cardenal y El pujuy*. This sequence designed from task-based approach, is intended for students who perform immersion courses in Mexican lands and for those learning Spanish from their countries of origin in language schools. It seeks to take advantage of the interest and curiosity generated by the *Mayan fables* in E/LE students to perform a final task: creating a story based on one of these texts using the [Cómic Life 3](#) application. In order to achieve this objective, the activities included will work with different sections of the language: listening, vocabulary, reading comprehension, syntax, grammar, speaking and writing, plus topics of general interest, such as Mexican endemic birds, Internet tutorials, cómics and stories of the typical folklore of various countries.

The conclusions reached during this research allow to provide students of E/LE a window to beliefs, traditions and ways of seeing the world of the Mayan civilization, as well as how they still exist within the language of contemporary Mexican society.

Key words: Spanish foreign language, B1-B2 level, *Mayan fables*, language skills, task-based approach, cómics.

Índice de contenidos

1. Introducción	6
1.1 Justificación del tema	6
1.2 Justificación del trabajo	8
1.3 Objetivos del TFM	10
2. Marco teórico.....	11
2.1 Consideraciones sobre la literatura maya	11
2.2 Etapas de la literatura maya	12
2.2.1 Etapa prehispánica	12
2.2.2 Etapa colonial.....	13
2.2.3 Etapa moderna y origen de las fábulas mayas	15
2.3 Ermilo Abreu Gómez	17
2.4 <i>Leyendas y consejas del antiguo Yucatán</i>	21
2.5 Fábulas en la clase de E/LE	24
2.5.1 Las fábulas mayas como recurso didáctico en la clase de E/LE	25
2.5.2 <i>Fábulas mayas</i> ilustradas: una imagen vale más que mil palabras	28
3. Propuesta práctica.....	32
3.1 Presentación: fábulas mayas en la clase de E/LE	32
3.2 Objetivos de la propuesta.....	33
3.3 Contexto	34
3.4 Metodología	36
3.5 Cronograma	37
3.6 Actividades.....	38
3.6.1 <i>¿Qué sabemos sobre los mayas?</i> (lluvia de ideas)	38
3.6.2 <i>Los mayas en dibujos animados</i> (comprensión auditiva)	39
3.6.3 <i>Memoria de pájaros mayas I</i> (actividades para trabajar el léxico)	41
3.6.4 <i>Memoria de pájaros mayas II</i> (comprensión lectora)	42
3.6.5 <i>El pujuy</i> . Armamos una <i>fábula maya</i> (historieta fragmentada)	44
3.6.6 <i>Instrucciones para usar Comic Life 3</i> (comprensión lectora)	45
3.6.7 <i>El cardenal, la lechuza y el zopilote</i> (expresión oral)	48
3.6.8 <i>Cuenta tu fábula en el blog de la clase</i> (expresión escrita)	49
3.7 Evaluación.....	51
4. Conclusiones.....	56

5. Limitaciones y líneas de investigación futura	58
5.1 Limitaciones	58
5.2 Prospectivas	58
6. Referencias bibliográficas	60
7. Bibliografía complementaria.....	64
8. Anexos	66
8.1 Anexo 1. <i>Ermilo Abreu Gómez: Leyendas y consejas del antiguo Yucatán</i> .	66
8.2 Anexo 2. <i>Los mayas en dibujos animados</i>	67
8.3 Anexo 3. <i>Memoria de pájaros mayas I</i>	69
8.4 Anexo 4. <i>Memoria de pájaros mayas II</i>	73
8.5 Anexo 5. <i>El pujuy. Armamos una fábula maya</i>	77

Índice de figuras

1. Figura 1. La colibrí 23
2. Figura 2. The Hero Twins 29
3. Figura 3. La familia Burrón 31
4. Figura 4. Nube de palabras. Los mayas 39
5. Figura 5. Los mayas en dibujos animados 40
6. Figura 6. Ejemplo de historieta 44
7. Figura 7. Icono de la aplicación Cómic Life 3 46
8. Figura 8. Tutorial Comic Life: 5 pasos 47
9. Figura 9. Tutorial Comic Life: paso 1 47
10. Figura 10. Ermilo Abreu Gómez 65
11. Figura 11. Leyendas y consejas del antiguo Yucatán 65

1. Introducción

1.1 Justificación del tema

De acuerdo con el informe realizado por el Instituto Cervantes (2016): *El español: una lengua viva*, México es el país con el mayor número de hispanohablantes en el mundo: aproximadamente 122 millones. Además de ser el hogar del mayor número de hablantes nativos de este idioma, también es el lugar donde conviven una gran cantidad de culturas indígenas, cada una con tradiciones y costumbres diferentes que contribuyen a formar el gran mosaico multicultural en el que se desarrolla la vida de esta nación.

La influencia de estas culturas es notoria en todos los ámbitos, pero en el idioma ocupa un lugar especial. Con poco más de 6.7 millones de personas que utilizan una lengua indígena para comunicarse (Tirado y López, 2016), el español hablado en México incorpora un gran número de palabras en náhuatl, maya, mixteco, zapoteco, entre otras lenguas, muchas de ellas habladas desde la época precolombina y que siguen vigentes en nuestros días como: guacamole, tecolote, pibil, jícama y huarache.

Es de conocimiento común que una de las grandes culturas que alcanzó su máximo esplendor en el territorio mexicano antes de la llegada de los conquistadores fue la civilización maya, cuyo legado ha sido ampliamente estudiado y aún sigue generando interés y asombro tanto en el país como alrededor del mundo. De acuerdo con Recinos (1999, pág. 7):

[...] los mayas poseían, además de conocimientos astronómicos, matemáticos y artísticos avanzados, una rica tradición oral de relatos mitológicos de índole fantástica en los que se explicaba el origen del mundo, de los hombres y de otros seres vivos, y en los que intervenían personas, animales y dioses que buscaban dejar una enseñanza a las generaciones futuras [...]

La mayor parte de la literatura maya prehispánica está condensada en varios libros que han servido como referente para los estudiosos de esta civilización: el *Popol-Vuh* (también llamado *Libro del Consejo* o *Las antiguas historias del Quiché*), *El libro de los libros de Chilam Balam*, el *Libro de Chilam Balam de Chumayel*, el *Rabinal Achí*, entre otros. Cada uno de ellos ha contado con diversas traducciones a varios idiomas, que todavía en nuestros días siguen generando un vivo interés en la comunidad

internacional, al igual que todas las manifestaciones artísticas mayas. Baste decir que a la par de la elaboración de este trabajo una exposición con 300 obras representativas de esta cultura, *Mayas, el lenguaje de la belleza*, recorre el mundo con gran éxito en cada lugar en el que se presenta (Redacción, 2016).

Los relatos mitológicos de los mayas y otros pueblos originarios de América también han sido fuente de inspiración para una gran cantidad de escritores contemporáneos, tanto de este continente como del europeo, quienes a partir de ellos han creado obras basadas en la concepción que estas culturas tenían sobre los dioses, los hombres, la naturaleza y los animales. El inglés Charles Finger con su libro *Tales from Silver Lands* (1924) y el alemán Walter Krickeberg con su obra *Märchen der Azteken und Inkaperuaner, Maya und Muisca (Mitos y leyendas de los aztecas, incas, mayas y muiscas,* 1971) son sólo algunos de ellos.

Por desgracia, la literatura maya posterior a la conquista española no ha tenido tanta suerte. La existencia de cuentos, relatos y mitos que sobrevivieron al paso del tiempo gracias a la tradición oral fue ignorada hasta el siglo XIX y pocos han sido los escritores mexicanos que se han ocupado en recuperar estas manifestaciones artísticas. De ahí la importancia de la obra de Ermilo Abreu Gómez, autor de *Canek: historia y leyenda de un héroe maya* (1940), libro que perdura como uno de los máximos logros de la literatura indígena de Yucatán y que narra pasajes figurados de la vida de Jacinto Canek, líder de la rebelión maya de Cisteil que luchó contra el dominio español y fue ejecutado en 1761.

Abreu Gómez, además de ser uno de los escritores yucatecos que gozan de renombre en México y otras latitudes, dedicó la última parte de su vida a viajar a lo largo de la península recogiendo y recopilando los relatos oriundos de la región, pertenecientes también a la tradición maya. Algunas de las fábulas y cuentos en castellano que conforman su colección *Leyendas y consejas del antiguo Yucatán* (1961), además de poseer un alto valor cultural y literario fueron utilizadas por la Secretaría de Educación Pública (SEP) para formar parte de los libros de texto gratuitos de los estudiantes de educación primaria, por lo que lograron una difusión masiva. Gracias a ello, muchas de estas historias son recordadas en el imaginario colectivo y se han convertido en referentes literarios en el lenguaje de la sociedad mexicana contemporánea.

Además de constituir una muestra de integración del legado indígena con la lengua española, característica sociocultural de México, las historias compiladas por Abreu Gómez se caracterizan por ser textos breves, de fácil comprensión, entretenidos y con una enseñanza implícita. La mayor parte de ellos están protagonizados por animales que presentan características y comportamientos humanos como fidelidad, presunción, nobleza, egoísmo o solidaridad y que reciben un castigo o una recompensa por sus actos. Es por eso que en este trabajo se les considerará como *fábulas mayas*, tomando en cuenta la definición de la Real Academia de la Lengua sobre este género literario: “breve relato ficticio, en prosa o verso, con intención didáctica o crítica frecuentemente manifestada en una moraleja final, y en el que pueden intervenir personas, animales y otros seres animados o inanimados” (2016).

1.2 Justificación del trabajo

Dentro de la enseñanza del español como lengua extranjera (E/LE), en muchos artículos, congresos e investigaciones se ha tratado exhaustivamente el tema del por qué es importante incluir la literatura en el currículo: por medio de relatos cortos o fragmentos de obras de ficción los alumnos pueden aprender léxico dentro de un contexto, comprender reglas gramaticales, mejorar su pronunciación e incluso sentirse lo suficientemente motivados para disfrutar de las versiones originales. No queda duda del valor de este recurso didáctico cuando es utilizado correctamente para, además de ayudar al aprendiz a mejorar su competencia comunicativa, crea en él un genuino interés por adentrarse en la cultura de su lengua meta.

Sin embargo, uno de los grandes problemas a los que suele enfrentarse el docente de E/LE es la selección de textos literarios que se adecuen a las necesidades de sus estudiantes, que faciliten el desarrollo de actividades permitiendo la integración de las cuatro destrezas lingüísticas, y que al mismo tiempo sean una ventana hacia la cultura que trata de enseñar.

Resulta extraño entonces que, pese a las características que hacen de las *fábulas mayas* un material idóneo para la instrucción (brevedad, fácil comprensión, motivación y finalidad educativa) hayan sido escasamente explotadas en las aulas de E/LE mexicanas. Por ello surge la necesidad de implementar una propuesta de enseñanza en

la que se utilice este material auténtico, parte de la idiosincrasia de nuestra cultura y sumamente atractivo a los ojos de los extranjeros, como motivación para lograr el desarrollo de las habilidades comunicativas.

La finalidad de este trabajo es ofrecer una serie de actividades que tomen como base el interés y los conocimientos de los estudiantes sobre los mayas y partan de ellos para desarrollar una unidad didáctica enfocada a lograr una tarea final: la creación de una historieta basada en una *fábula* del Mayab.

Durante esta propuesta se presentarán vídeos y ejercicios con el fin de fortalecer la comprensión auditiva y escrita e inducir un acercamiento de los estudiantes a la cultura maya, así como diversas tareas enfocadas a familiarizarlos con el nuevo léxico que encontrarán en las *fábulas*, para finalmente enfrentarlos a un ejemplo de este tipo de relatos en el atractivo formato visual de un cómic.

Para motivar aún más a los alumnos y aprovechar las herramientas tecnológicas al alcance de todos, también se hará uso de un tutorial para manejar la aplicación [Cómic Life 3](#) que les facilitará la consecución de la tarea final. Con este instructivo, además de trabajar la comprensión lectora, se abordarán diversos aspectos relacionados con la gramática como el uso de imperativos. Una vez que los aprendices hayan resuelto las tareas asignadas, contarán con los recursos necesarios para la elaboración de una *fábula* en formato de historieta basada en los textos presentados y que les servirá como excusa para potenciar sus habilidades de interacción en grupos y su expresión oral.

Finalmente, tendrán la oportunidad de ejercitarse en su creatividad y su expresión escrita al diseñar de forma individual un cómic inspirado en una *fábula* o relato similar del folclor de sus países de origen, utilizando de nuevo la herramienta [Cómic Life 3](#) y dándolo a conocer en el blog de la clase o bien a través de un sitio web.

1.3 Objetivos del TFM

Generales:

1. Ofrecer una propuesta de intervención en el aula que permita desarrollar las cuatro destrezas lingüísticas utilizando *fábulas mayas* como recurso didáctico.
2. Acercar a los alumnos a la cultura mexicana por medio de muestras auténticas de la literatura maya en castellano.
3. Familiarizar a los estudiantes con la herramienta tecnológica [Cómic Life 3](#), para que ellos mismos puedan crear y dar a conocer *fábulas* de su cultura aprovechando el blog de la clase o algún sitio web.

Específicos:

1. Analizar las características de las *fábulas mayas* que las convierten en textos idóneos para la enseñanza de E/LE.
2. Familiarizar a los aprendices con historias auténticas de la literatura del Mayab.
3. Desarrollar actividades para interesar a los alumnos en la civilización maya.
4. Ejercitar la comprensión lectora y auditiva mediante tareas basadas en relatos representativos de las *fábulas mayas*, tanto en formato visual como escrito.
5. Trabajar la gramática y el léxico en las actividades intermedias que conduzcan a la realización de la tarea final.
6. Desarrollar la expresión oral y las habilidades de interacción en grupos por medio de la consecución de una tarea final: la creación de una historieta basada en una *fábula* del Mayab.
7. Practicar la expresión escrita de los alumnos al elaborar una *fábula* similar del folclor de sus países utilizando el blog de la clase o algún otro sitio web.

2. Marco teórico

2.1 Consideraciones sobre la literatura maya

Hablar de literatura maya es referirse a un objeto de estudio que continúa en movimiento y del cuál se esperan descubrimientos importantes en el futuro. Uno de los problemas que ha impedido su conocimiento y apreciación en profundidad no sólo en México sino en el resto del mundo, es el hecho de que gran parte del material existente permanece aún en la lengua original en la que fue escrito.

Debe tomarse en cuenta que, dentro de la zona maya que comprende los estados de Chiapas, Tabasco, Campeche, Yucatán y Quintana Roo en México, así como algunas ciudades de Belice, Guatemala y Honduras se hablan más de 21 lenguas indígenas, y aunque todas pertenecen a la misma familia lingüística, las diferencias que guardan entre sí hacen que sus hablantes sean incapaces de comprenderse. Por esta razón se afirma que la literatura del Mayab no es homogénea, pues cada lengua le otorga características propias que la identifican (Sodi, 1990).

Al ser las historias de una región fácilmente distinguibles de las de otra, ha sido mucho más eficaz elaborar una clasificación basada en zonas geográficas que en géneros literarios, ya que la mayor parte de los relatos que se conservan son de carácter religioso, profético e histórico. Arqueólogos, lingüistas y estudiosos de esta civilización han volcado sus esfuerzos en regiones y textos determinados, sin tocar apenas los que pertenecen a otra. Esto ha propiciado un sinnúmero de variantes de un mismo texto en distintos idiomas, y lo que es peor, traducciones de las versiones que se han hecho en inglés, francés, alemán y castellano que dejan de lado los originales.

De igual forma, el desconocimiento de las 21 lenguas indígenas mayas ha hecho que aún quede una gran cantidad de literatura sin estudiar o traducir, pese al interés existente en ella y a que muchos originales están perfectamente localizados y al alcance de cualquiera. Es por eso que relatos y libros relacionados con esta cultura seguirán generando asombro en años venideros.

2.2 Etapas de la literatura maya

Sin importar la región a la que pertenezca, la literatura del Mayab puede dividirse cronológicamente en tres períodos: la *etapa prehispánica*, realizada en escritura jeroglífica, la *etapa colonial*, ya con el alfabeto latino, pero en lengua indígena, y la *etapa moderna*, que preserva el legado de esta cultura tanto en su lengua nativa como en castellano (Ligorred Perramón, 1990).

En este trabajo nos centraremos en textos literarios de la *etapa moderna* recolectados por Ermilo Abreu Gómez en la zona maya yucateca y compilados en el libro *Leyendas y Consejos del Antiguo Yucatán* (2001). No obstante, antes de adentrarnos en el universo de estas *fábulas* consideramos prioritario hacer un breve esbozo de la literatura maya más importante de cada etapa, centrándonos sobre todo en los libros que poseen mayor relevancia para la zona geográfica de Yucatán y considerando los dos acontecimientos históricos que delimitan sus tres períodos: la Conquista y la Guerra de Castas.

2.2.1 Etapa prehispánica

En lo que respecta a la *etapa prehispánica*, la irrupción de los españoles en la península de Yucatán trajo consigo destrucción y sufrimiento para los indígenas, además de la pérdida de material importante para conocer sus tradiciones, artes y costumbres. De acuerdo con Ligorred Perramón (1990, p. 28):

[...] la escritura prehispánica que ha sobrevivido hasta nuestros días se encuentra representada en inscripciones pétreas y en los tres famosos libros pictográficos hasta hoy conocidos: el códice de Dresde, que trata de astronomía y adivinación, el códice de Madrid, referente a los aspectos adivinatorios y ceremoniales, y el códice de París, que contiene profecías y escritos religiosos.

En estos tres códices se han descifrado los glifos concernientes al sistema que utilizaban los mayas para elaborar sus calendarios, así como a los nombres de lugares, dinastías y deidades. Lo poco que se sabe de la escritura jeroglífica que podría considerarse como literatura ha sido gracias a los estudios de Ernst Fürstemann en su manuscrito *Comentarios al Códice de Dresde* (1901), Yuri Knorozov en su artículo *Drévniaia Písmennost Tsentrálnoi Amériki (La escritura antigua de América Central*, 1952) y

Tatiana Proskouriakoff en su investigación *An Inscription on a Jade Probably Carved at Piedras Negras* (1944). En estos textos, los tres mayistas identificaron fragmentos de narraciones mayas en vasijas y estelas.

Las manifestaciones literarias más evidentes de la *etapa prehispánica* se encuentran en la literatura oral y el teatro ceremonial. Un ejemplo sería la *Danza del Arquero Flechador*, que con sus cantos, bailes, máscaras, música y sacrificios humanos da cuenta de una representación llevada a cabo por toda la comunidad. De igual manera, dentro de algunos de los libros de *Chilam Balam* ha quedado plasmado el violento choque cultural que produjo la llegada de los españoles y que marcó la destrucción de lo que los mayas llamaban “sabiduría verdadera”.

2.2.2 Etapa colonial

Si hablamos de literatura maya de la *etapa colonial*, tenemos que referirnos sin duda a las grandes obras reconocidas nacional e internacionalmente. En el caso de la península de Yucatán, los libros de *Chilam Balam*. De carácter histórico y mitológico a la vez, narran a través de sus páginas las tradiciones, los orígenes de esta cultura y el mito de la creación del hombre y su entorno:

¿Qué es “Chilam Balam”? Si buscamos en los diccionarios maya encontramos que Balam significa “tigre o jaguar”, mientras que Chilam quiere decir “profeta o intérprete” [...] *Chilam Balam* ha sido traducido como “Intérprete del Jaguar” (Ligorred Perramón, 1990, p. 33)

No todos los libros de *Chilam Balam* han sido encontrados y estudiados a profundidad y no a todos se les ha concedido la misma importancia. La mayor parte del material extraído de ellos está relacionado con disciplinas como la religión, la historia, la medicina y la astrología, ya sea de carácter puramente indígena o con influencia española. Por ello es importante recalcar que, aunque el material es de origen prehispánico, al ser escrito después de la Conquista posee indudables referencias del cristianismo occidental, muchas veces ocultas entre líneas.

Tal como lo menciona Barrera Vázquez (1969, citado en Ligorred Perramón, 1990), la causa más probable de la existencia de estos libros fue enteramente sociológica:

conservar un registro de la historia, la mitología y el conocimiento maya de manera que, además de cubrir una necesidad cultural, pudiera resguardarse de los extranjeros. De esta forma, cada sacerdote con la habilidad de escribir se esforzó en transcribir su sapiencia para las futuras generaciones y fue así como en cada pueblo de la región yucateca surgieron numerosos libros de *Chilam Balam*.

En el aspecto literario, los chilames que guardan mayor importancia son el *Chilam Balam de Chumayel*, el *Chilam Balam de Maní* y el *Chilam Balam de Tizimín*.

El primero, compilado por Juan José Hoil en 1782 y traducido y publicado en castellano por Antonio Mediz Bolio en 1930, proviene directamente de antiguos cantos guardados en la memoria colectiva que fueron pasando de generación en generación hasta encontrar en la escritura el medio perfecto para evitar su pérdida. Los tres textos que se encuentran en Sodi (1990) son los más importantes del *Chilam Balam de Chumayel* y hablan sobre la creación del tiempo, los días y los meses (*Cómo nació el Uinal*), el origen de los sacerdotes mayas (*El principio de los Itzaes*) y la llegada de los españoles a Yucatán (*Los Dzules*).

El segundo, incluido dentro del códice Pérez junto con los libros de Ixil y Káua, fue recopilado por Juan Pío Pérez alrededor de 1840 y traducido y publicado al castellano por el Dr. Emilio Solís Alcalá en 1949. La importancia narrativa del *Chilam Balam de Maní* radica en la crónica detallada que ofrece sobre la historia de los mayas a partir de su llegada a las tierras de Yucatán hasta su desafortunado encuentro con los conquistadores españoles.

Finalmente, el *Chilam Balam de Tizimín*, encontrado por el párroco de ese lugar a mediados del siglo XIX y cuya primera traducción al castellano fue hecha por Martínez Hernández en 1909, posee un contenido histórico y cronológico aderezado con algunas profecías. Dicho material religioso pagano, será retomado más tarde en los relatos mayas más recientes recolectados por antropólogos y etnógrafos, aunque mucho más expuesto a influencias occidentales.

2.2.3 Etapa moderna y origen de las fábulas mayas

La Guerra de Castas iniciada en 1847 fue también el punto de partida de la literatura maya moderna. En aquella época los chilames no habían sido encontrados ni traducidos y la única forma de preservar la historia y los mitos de esta cultura era a través de la memoria colectiva y la tradición oral. Escuchar los relatos antiguos y fantásticos contados por los viejos era también una forma de escapar momentáneamente de la esclavitud a la que los indígenas fueron sometidos en aras del progreso de la industria del henequén, dominada mayoritariamente por los hacendados blancos.

Aunque los relatos de la *etapa moderna* tienen ya una notoria influencia occidental en todos sus aspectos, no dejan de ser una forma de expresión colectiva, que carece de autores específicos o creaciones personales. Es por ello que la mayoría de las obras consisten en antologías de cuentos, mitos y leyendas, con sus respectivas traducciones al castellano o al inglés.

Las primeras versiones de textos históricos y cuentos indígenas recolectados de forma oral datan de los años 1841 y 1842, y fueron dados a conocer por tres viajeros que recorrieron la península de Yucatán con fines arqueológicos: John L. Stephens, Federico Catherwood y Samuel Cabot. En el libro de Stephens, *Viaje a Yucatán* (1843, citado en Ligorred Perramón, 1990) se menciona por primera vez la *fábula* de *El enano de Uxmal*, explicación al origen del Templo del Adivino, situado en esa zona arqueológica.

En 1866, el filólogo Karl Hermann Berendt viajó a través de diversos pueblos indígenas para reunir materiales de literatura oral, entre los que resalta un *Cuento maya sobre hechicería*. Posteriormente, en 1870 el abad Brasseur de Bourbourg publicó en París *Chrestomathie ou choix de morceaux de littérature maya*, una serie de textos en lenguas nativas con sus respectivas traducciones francesa y castellana, entre los que se incluye el *Yacunah Cay* o *Canto de amor* y *El asomar del día*.

Fue Daniel G. Brinton quien inició los estudios académicos de la literatura maya moderna al publicar en Londres su *Folklore de Yucatán* (1883, citado en Ligorred Perramón, 1990) una colección completa de leyendas, cuentos y supersticiones entre las que se incluyen *La X-Tabay*, *Los Balam*, *Las Liebres* y *Los Aluxes*.

Algo que caracterizó esta primera época de la *etapa moderna*, fue que la mayor parte de los relatos en lengua indígena fueron descubiertos y publicados por arqueólogos y eruditos extranjeros. Esto se debió a la difícil situación por la que travesaba la península de Yucatán a causa de la Guerra de Castas, y que hacía sumamente difícil para los mexicanos no nativos explorar la región del Mayab. Hasta 1922, cuando el socialista Felipe Carrillo Puerto fue elegido gobernador del estado, la situación de los indígenas cambió y se otorgó un nuevo impulso cultural a la lengua maya.

De esta segunda época, destacan las antologías de Antonio Mediz Bolio y Luis Rosado Vega, ambas publicadas por primera vez en lengua castellana en el año de 1934. El libro de Mediz Bolio, *La tierra del faisán y del venado* (1987), recoge tres de las leyendas más populares (*La princesa Zac Nicté*, *El príncipe Nazul* y *El Rey Enano*), mientras que el de Rosado Vega, *El alma misteriosa del Mayab*, presenta tradiciones, fábulas y consejas (*El venado*, *El cardenal y el ruiseñor*, *La fábula de Juan Tul* y *Las Bodas de Dzunuun*) acompañadas de un glosario de palabras y expresiones (Irigoyen, 2016).

Otra colección importante de relatos mayas fue *The Folk Literature of a Yucatecan Town*, publicada por Margaret Park en 1935, que se distingue por ser la primera obra que clasifica en cuatro géneros literarios (ejemplos, historias, cuentos y adivinanzas) los textos que en ella se incluyen.

Uno de los intentos más loables por rescatar y difundir la literatura del Mayab fue el realizado por Paulino Novelo Erosa mediante la revista literaria *Yikal Maya Than*. Dicha publicación, que vió la luz el 15 de septiembre de 1939 y se editó mensualmente por más de 15 años, incluía en cada uno de sus ejemplares un espacio dedicado a *Leyendas mayas* en el que se presentaban muestras de este género en su lengua originaria y su traducción al castellano. Por sus páginas pasaron varias versiones de *La X-Tabay*, *El enano de Uxmal*, *La Tumba del Tesoro* y *Los Aluxes*.

Otro de los mayistas que contribuyó a difundir ampliamente el legado de esta cultura fue sin duda Alfredo Barrera Vázquez. Algunas de sus obras más importantes fueron *El Libro de los Libros de Chilam Balam* (1984) y una muy completa *Recopilación de Cuentos Mayas* (2005), además de artículos, diccionarios, transcripciones y traducciones que abarcaron diversos aspectos de la vida cotidiana de los pueblos indígenas yucatecos. Pero sin duda, la antología de textos literarios que gozó de mayor

difusión a lo largo del país fue la Ermilo Abreu Gómez, *Leyendas y consejas del antiguo Yucatán* (1961), que además de clasificar los relatos en tres apartados (*Héroes mayas*, *Leyendas y consejas* y *Las leyendas del Popol-Vuh*) tuvo la oportunidad de que varios de ellos aparecieran bellamente ilustrados en los libros de texto gratuitos que la Secretaría de Educación Pública (SEP) editaba para los estudiantes de educación primaria.

En épocas más recientes, diversos autores, revistas e instituciones educativas han redoblado esfuerzos para recuperar y conservar la mayor parte de la literatura oral maya, probablemente con el fin de conocer mejor el rico pasado cultural de esta civilización, asombrar a las nuevas generaciones con textos que puedan servirles de inspiración y cubrir un vacío en las letras contemporáneas, tal como lo apunta Ligorred Perramón (1990).

Es incuestionable la influencia que mitos, leyendas, cuentos y *fábulas* han tenido en el lenguaje y el imaginario colectivo no sólo de Yucatán, sino del resto de México, y es por ello que seguirán despertando el interés de neófitos y eruditos en el estudio de esta cultura. Después de todo, el ser humano se mueve en una constante búsqueda de entretenimiento y enseñanza sobre los diversos aspectos de la vida.

2.3 Ermilo Abreu Gómez

Quienes han estudiado la obra de este escritor suelen alabar sus dotes como narrador y cuentista, así como su excelente sensibilidad para plasmar en papel el conocimiento de las emociones y sentimientos de los indígenas mayas de Yucatán. Ser oriundo de aquella región de México facilitó también su acercamiento y entusiasmo por las abundantes tradiciones y leyendas de esta cultura, que fueron motivo de inspiración para escribir sus libros más emblemáticos. La decisión de integrar su obra dentro de la propuesta de intervención en el aula que se desarrollará en este trabajo, obedece principalmente a tres factores:

1. Sus textos son breves, con un lenguaje claro y sencillo, fácilmente comprensible por los estudiantes de E/LE.

2. La narración está hecha en tercera persona, describiendo sólo las acciones de los personajes, por lo que son perfectas para que los alumnos puedan crear diálogos y acotaciones.
3. Gracias a la difusión masiva de la que gozaron dichos textos, son historias conocidas por la mayoría de los mexicanos.

Ermilo Abreu Gómez nació en Mérida el 18 de septiembre de 1894. Fue uno de los seis hijos del matrimonio conformado por Margarita Gómez Gutiérrez y Lorenzo Abreu Canto, quien se desempeñaba como gerente de la casa comercial *Las Dos Caras* y era parte de la aristocracia de la ciudad. Debido a su condición débil y enfermiza desde su nacimiento, Ermilo pasó gran parte de su infancia dentro de los muros de una gran casona antigua ubicada a unas cuadras del centro de la ciudad.

Cuando tuvo edad para asistir a la escuela, fue enviado a un colegio clerical donde aprendió a escribir con gran dificultad. Su caligrafía casi ininteligible sería una de las pocas cosas que lo avergonzarían años más tarde. Pese a sus dificultades para expresarse por escrito, desarrolló un gusto por la lectura que comenzaría a saciar en la biblioteca de su padre durante sus largas convalecencias. Fue así como conoció a autores como Emilia Pardo Bazán, Juan Ruiz de Alarcón, Mariano José de Larra y Enrique Gómez Carrillo, que serían una motivación importante para desarrollar su propia narrativa.

Otra influencia notable en sus obras posteriores serían sus vivencias infantiles en el hogar de su abuela materna, Margarita Gutiérrez, quien tenía a su servicio varios indígenas yucatecos. Uno de ellos, Ramiro, tenía unos años más que Ermilo y fue su amigo y compañero de juegos durante sus estancias en aquella casa. Algunos autores como Pech Casanova (1998) afirman que la figura de este joven sirvió de inspiración para el narrador y terminó convirtiéndose en el *Canek* de su relato.

Años más tarde, a causa de su mala salud, la familia del joven Ermilo decidiría enviarlo a Puebla para continuar sus estudios. En esa ciudad asistió al Colegio del Sagrado Corazón de Jesús y luego al Colegio del Estado en 1913. Un año después concluiría su preparación profesional en los cursos de la Normal en el Instituto de Maestros.

El regreso a su tierra natal en 1915 marcaría también el inicio de la carrera literaria de Abreu Gómez, que durante algún tiempo publicaría cuentos y ensayos en *La Revista de Mérida*. Por desgracia, los cambios políticos generados por la Revolución terminarían por afectarlo a él y a los suyos cuando sus siervos reclamaron sus derechos y parte de la fortuna familiar se utilizó para otorgarles su libertad. Aunado a esto, el escritor en cierres debió enfrentarse a una racha de infortunios personales como la hemiplejía de su padre y la muerte de un amigo cercano que lo sumieron en una profunda depresión.

A pesar de su mala salud, Abreu Gómez no cejó en su empeño de destacar en el ámbito literario y reunió a varios amigos para publicar la revista literaria *Bohemia*, que tuvo que desaparecer por ser considerada “reaccionaria”. De esta época data también la pasión por el teatro y el circo que Ermilo desarrolló y cultivó en varias obras cómicas de tipo costumbrista como *La Montaña* (1918) y *Los caciques* (1925), ésta última recordada por el problema que le ocasionó:

[...] siguiendo una acotación que decía “los personajes, entonces, se desnudan de palabras”, se desnudaron de veras ante el público [...] los comediantes fueron a pasar la noche en la cárcel “por cochinos”, y el escritor tuvo que pagar una multa de diez pesos “por gongorino” (Pech Casanova, 1998, p. 34)

A causa de este incidente, de la falta de oportunidades que experimentaba en Mérida y de un ansiado reencuentro con la que después se convertiría en su primera esposa, Francesca de Chiara, Abreu Gómez decidió emprender un viaje a la Ciudad de México. Durante su trayecto, tuvo la oportunidad de presenciar el cortejo fúnebre de Amado Nervo en el puerto de Veracruz.

Ya en la capital, el joven escritor obtuvo empleos de índole diversa, pero caracterizados por su corta duración. Fue hasta que se encontró con su amigo Francisco Gamoneda que logró obtener un trabajo estable en el Archivo Municipal de México. Posteriormente, continuó su labor periodística en *El Heraldo de México* y ocasionalmente escribió también para la *Revista de Revistas*, *El Universal Ilustrado* y *Méjico Nuevo*. En esta etapa publicó también obras teatrales como *Viva el rey* (1923), *El corcovado* (1924), sobre Juan Ruiz de Alarcón, y una edición anotada y comentada de *Primero sueño* de Sor Juana Inés de la Cruz (1928), uno de sus primeros textos sobre la “Décima musa” que se convertiría en su obsesión durante los años siguientes.

Con este trabajo, Abreu Gómez comenzaba sus labores de investigación sobre las tres figuras más importantes de la literatura colonial en México: Carlos de Singüenza y Góngora, Juan Ruiz de Alarcón y por supuesto, la monja jerónima, que serían publicadas en la revista *Contemporáneos*, dirigida en aquel entonces por un grupo de intelectuales que introdujeron las más importantes vanguardias europeas y marcaron tendencia en las letras mexicanas.

Sin embargo, el año de 1932 estaría marcado por el rompimiento de Abreu Gómez con este grupo y su posterior adición a la corriente mexicanista de la Liga de Escritores y Artistas Revolucionarios (LEAR), que incluso llegó a presidir. Los artistas e intelectuales de esta asociación (entre los que se encontraban Diego Rivera, David Alfaro Siqueiros, José Clemente Orozco y Frida Kahlo) dieron impulso a un movimiento enfocado en rescatar las tradiciones indígenas y en exaltar todos los rasgos folclóricos de México en sus obras. De acuerdo con Pech Casanova (1998), de esta época data también la admiración de Abreu Gómez por las obras *El águila y la serpiente* (1928) y *La sombra del caudillo* (1929) de Martín Luis Guzmán, que se convertiría en uno de sus mejores amigos y tendría un papel primordial en la difusión de *Canek* (1940) y *Leyendas y consejas del antiguo Yucatán* (1961).

Canek (1940) marcó dos hechos cruciales en la vida de Abreu Gómez, pues su publicación le otorgó el reconocimiento del que hasta entonces no había gozado y la posterior traducción de esta obra a más de 25 idiomas lo puso en el radar literario mundial de aquella época. Al trabajo administrativo que desempeñaba en la Secretaría de Educación Pública (SEP), siguieron las cátedras de literatura en la Escuela de Verano de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), en la Escuela Normal Superior de México (ENSM) y una prestigiosa invitación para enseñar español en la Universidad de Urbana en Illinois. Estas experiencias docentes le dieron la oportunidad de difundir la literatura mexicana y de conocer a grandes escritores hispanoamericanos, como Juan Ramón Jiménez y José Luis Borges.

Abreu Gómez permaneció en Estados Unidos durante varios años y radicó en lugares tan diversos como Nueva Orleans, Washington y Nueva York. También se desempeñó durante un tiempo como enviado cultural en Costa Rica, El Salvador, Puerto Rico, Argentina y Chile, donde fue bien recibido por los intelectuales del lugar. Durante sus cortas estancias en México, colaboraba en la preparación de diversas antologías

literarias con otros escritores mexicanos. Estas labores lo llevaron a ingresar a la Academia Mexicana de la Lengua en 1962.

En 1967, a causa de su avanzada edad y diversas enfermedades, Abreu Gómez regresó a la Ciudad de México y estableció ahí su residencia. Continuó con sus clases en la Normal Superior y siguió publicando algunos trabajos. Sin embargo, el 14 de julio de 1971 un cáncer abdominal terminó con la vida de este gran escritor yucateco.

2.4 *Leyendas y consejas del antiguo Yucatán*

Una de las amistades más entrañables de Ermilo Abreu Gómez fue con el escritor y diplomático Martín Luis Guzmán. Antes de conocerse, ambos profesaban ya una profunda admiración por la prosa del otro, incluso a pesar de sus diferencias políticas. Esta camaradería, además de beneficiarlos personalmente, se convertiría en uno de los factores clave para la difusión masiva de algunos textos de Abreu Gómez.

Para 1958, Martín Luis Guzmán ya era reconocido y admirado como escritor. En ese año recibió el Premio Nacional de Literatura gracias a sus dos novelas emblemáticas *El águila y la serpiente* (1928) y *La sombra del caudillo* (1929), además de varias obras ambientadas durante la Revolución Mexicana. Algunos autores como Tierno Tejera (2016), coinciden en que su mayor mérito fue retratar a los grandes caudillos revolucionarios con la mezcla exacta de realidad y ficción para generar la intriga necesaria y enganchar a sus lectores, habilidad que le granjeó tanto enemistad como admiración entre la clase política.

Entre los admiradores del escritor se encontraba Jaime Torres Bodet, nombrado por segunda ocasión como Secretario de Educación Pública por el entonces presidente Adolfo López Mateos. Ambos personajes coincidían en su preocupación por los bajos índices de alfabetización del país y comenzaron un proyecto que cambiaría el panorama de la educación en México: la elaboración y distribución gratuita de los libros que los estudiantes del nivel obligatorio necesitaran por parte del gobierno. Así fue como en 1959 nació la Comisión Nacional de los Libros de Texto Gratuitos (CONALITEG), con Martín Luis Guzmán al frente de ella (Secretaría de Educación Pública, 2016).

Para el escritor, el diseño y el contenido de los primeros libros de texto gratuitos era crucial, por lo que no dudó en acudir a los intelectuales más renombrados de la época y utilizar algunas de sus obras más emblemáticas para la creación de ejercicios y antologías literarias incluidas dentro de ellos. Entre estas personalidades, se encontraba Ermilo Abreu Gómez, que además de tener experiencia en puestos administrativos de la SEP, gozaba también de un gran prestigio como catedrático en el área de literatura tanto de la Universidad Nacional como de la Normal Superior.

Por aquel entonces, Abreu Gómez trabajaba en su compilación personal de las *fábulas mayas* que escuchó cuando niño y que a la postre titularía *Leyendas y consejas del antiguo Yucatán* (1961). Él describía las historias que formaban parte de su próxima antología de la siguiente manera:

[...] Unas me las contaron los indios de mi tierra y otras las leí en crónicas de diferente época [...] Con ellas, como cosa de magia, se abrió ante mis ojos un mundo lleno de fantasmas, monstruos, seres invisibles y no pocos espíritus traviesos y burlones [...] Me he limitado a reunir las que me parecieron más bellas y más significativas y a reescribirlas con sencillez, decoro y un poquitín de inocencia (p.9).

El escritor yucateco dividió este libro en tres partes (*Héroes mayas*, *Leyendas y consejas* y *Las leyendas del Popol-Vuh*) e incluyó versiones de algunos de los relatos del Mayab más conocidos: *El enano de Uxmal*, *Sac Nicté*, *La paloma torcaz* y *El dziu y el maíz*. Lo que distinguió a estas historias de las que podían encontrarse en otras compilaciones hechas con anterioridad fue la sencillez y la claridad con la que Abreu Gómez logró plasmarlas en papel, de manera que sin importar sus conocimientos sobre la cultura maya o la ausencia de ellos, cualquier persona pudiera disfrutar y aprender de ellas al leerlas.

Autores como Tello Solís (2016), consideran que la excelente sintaxis y la simplicidad en el lenguaje que utilizó el escritor en sus *Leyendas y consejas del antiguo Yucatán* (1961) fue lo que permitió que esos relatos conservaran el encanto de las tradiciones y costumbres de la civilización maya, además de la magia para acercarnos un poco más al alma de este pueblo, que dotó de sabiduría a cada una de sus manifestaciones culturales.

Probablemente lo anterior también fue uno de los factores que llevó a Martín Luis Guzmán a incluir algunas de las *fábulas mayas* recopiladas por su gran amigo en el primer tiraje de libros de texto gratuitos. Así, textos como *La colibrí*, llegaron a los hogares de los niños mexicanos bellamente ilustrados por los artistas plásticos de aquella época (ver *Figura 1*) y marcaron el inicio de la difusión masiva de la obra de Ermilo Abreu Gómez a lo largo y ancho de México.

A pesar del paso de los años y de las posteriores modificaciones de los libros de texto gratuitos, las historias del escritor yucateco siguen vigentes en el imaginario colectivo y se han convertido en un referente obligado de la literatura mexicana, así como de la infancia de los estudiantes de primaria que han tenido la oportunidad de disfrutarlas.

Figura 1. La colibrí



Fuente: Secretaría de Educación Pública (SEP). (1972). *Español quinto grado. Lecturas.*

2.5 Fábulas en la clase de E/LE

De acuerdo con Lourdes Domenech y Ana Romeo (2016), éstas son las principales características que distinguen a las fábulas de otros géneros literarios:

1. Son historias breves escritas en verso o prosa.
2. Son intemporales, pues no se sitúan en una época determinada.
3. Pueden tener un narrador que relata los acontecimientos.
4. Poseen una estructura sencilla: una situación inicial que desata un conflicto que puede ser o no solucionado.
5. Normalmente terminan con una moraleja o enseñanza.
6. La mayor parte de los personajes son animales u objetos con emociones y comportamientos humanos.
7. Giran en torno a temas como vicios o defectos de carácter (envidia, avaricia, arrogancia, ingratitud) y encierran una crítica hacia estos comportamientos y actitudes.
8. La moraleja tiene una finalidad educativa, por lo que constituye un consejo o pauta de conducta. Normalmente se encuentra dentro del texto como una frase o una estrofa de dos versos que riman entre sí, aunque también puede hallarse implícita en el transcurso de la historia.

Gracias a su naturaleza evidentemente didáctica, las fábulas se han convertido en un recurso ampliamente utilizado para la enseñanza de diversos contenidos. El aprendizaje del español como lengua extranjera no ha estado exento de explotar sus posibilidades educativas integrándolas en diversas actividades, planes de clase, propuestas de intervención en el aula y manuales destinados a la instrucción del idioma.

La mayor parte de esta secuencia de enseñanza toman textos de la tradición literaria española o relatos del folclore de diversos países que han sido traducidos al español y que son de conocimiento común para la mayoría de los estudiantes. Normalmente, tratan sobre las características de este género literario y buscan familiarizar a los alumnos con tradiciones, supersticiones y léxico relacionado con animales o seres fantásticos, además de desarrollar hábitos de lectura y analizar brevemente el contenido de la historia.

En los últimos años, las fábulas también han servido como punto de partida para presentar a los aprendices de E/LE diversas formas de ver el mundo. Uno de los proyectos más interesantes que integra este género como una herramienta de identidad cultural es el iniciado por el Centro Virtual Cervantes (2010), *Historias de debajo de la luna*, cuyo objetivo es fomentar y potenciar la interculturalidad y la comprensión de los hablantes de otras lenguas distintas al español.

Esta iniciativa presenta a distintos migrantes que viven actualmente en España por medio de entrevistas en las que describen los aspectos que les han parecido más atractivos o difíciles en su adaptación a una nueva cultura y a una sociedad diferente a la que conocían. También detallan la dificultad que les ha significado el aprendizaje del español y lo que cambiará en sus vidas una vez que logren su propósito. Además, brindan una ventana hacia sus países de origen por medio de historias típicas de su folclor que relatan utilizando los conocimientos adquiridos.

En lo que respecta a México, las fábulas han estado ligadas a la tradición cultural desde antes de la llegada de los conquistadores. Prácticamente todas las civilizaciones prehispánicas poseen alguna historia en la que animales con comportamientos humanos desempeñan el papel protagónico, ya sea para explicar el origen del mundo o de alguna tradición y creencia. Muchos de estos relatos han pasado de generación en generación tanto en castellano como en las más de 68 familias de lenguas indígenas existentes en México (Tirado y López, 2016), por lo que constituyen un género literario que forma parte de la realidad histórica y cultural del país.

2.5.1 Las fábulas mayas como recurso didáctico en la clase de E/LE

A pesar de que la incorporación de literatura maya en las aulas de E/LE mexicanas ha sido escasa, no son pocos los extranjeros que han mostrado interés por conocer diversos aspectos de esta civilización: costumbres, tradiciones, formas de ver el mundo y sobre todo, las historias y mitos ligados a ellos. Con la expansión de Internet y el acceso libre a la información de cualquier parte del mundo, las *fábulas mayas* pueden ser leídas, traducidas, modificadas y adaptadas a las necesidades de diversos grupos.

Docentes que, sin tener el castellano como lengua materna, han visto en ellas el potencial necesario para llevarlas a clase y hacerlos parte de su currículo, han desarrollado actividades y unidades didácticas que giran en torno a textos como *El pujuy* (*How the king of birds was chosen*) y *Los Magos* (*The Hero Twins*). Un ejemplo de lo anterior es Rebecca Brown, del Yale-New Haven Teacher's Institute, quien ha llevado diversas *fábulas mayas* hasta su aula no sólo para darlas a conocer dentro de las escuelas públicas en Estados Unidos, sino también para desarrollar una excelente secuencia de actividades que aborda temas como la multiculturalidad y el respeto a las tradiciones. La creencia de que estos mitos y leyendas han sobrevivido a través de los siglos para aportar algo a la humanidad, además de ser herramientas que permiten apreciar la sabiduría de todas las culturas, es algo que Brown defiende en su trabajo *Multiculturalism Through African Folk Tales And Mayan Myths* (2016).

Instituciones como el Museo de Arte de Cleveland también se han dado a la tarea de elaborar planes de clase públicos para maestros de enseñanza básica que abordan las características de las *fábulas mayas* y hacen hincapié en aspectos culturales revelados a través de ellas por medio de la colección de arte de Mesoamérica que forma parte del acervo de la institución.

En el trabajo de Hilton, *Gods and Heroes of the Maya (Grades 6 – 12)* (2016) el uso de herramientas tecnológicas como vídeos y mapas interactivos hace mucho más atractivos algunos textos del *Popol-Vuh* para estudiantes estadounidenses, que realizan actividades relacionadas con el arte, la literatura y la historia, como crear una máscara de un personaje zoomórfico, escribir un texto basado en una de las piezas arqueológicas que se les han mostrado o desarrollar un mito para una cultura imaginaria a través de dibujos de su propia creación.

Uno de los objetivos de la propuesta práctica que se presenta en este trabajo es analizar las características de las *fábulas mayas* que las convierten en textos idóneos para la enseñanza de E/LE y las posibilidades que ofrecen para trabajar las cuatro destrezas comunicativas: comprensión lectora, comprensión auditiva, expresión oral y expresión escrita. Como señala Tello Solís (2016), son historias que encierran dentro de sus pasajes parte de la sabiduría ancestral de esta cultura y sirven como una ventana a sus creencias, tradiciones y forma de ver el mundo. Todos los aspectos relacionados con esta civilización resultan en extremo atractivos a los ojos de los extranjeros y son una

gran motivación para implicarlos en el desarrollo de sus habilidades comunicativas, por lo cual estos relatos constituyen un material con amplias posibilidades de explotación gracias a su brevedad, fácil comprensión, finalidad educativa y entusiasmo que generan en los estudiantes.

No sería extraño entonces aprovechar la belleza de *fábulas mayas* clásicas como *El enano de Uxmal*, *Sac Nicté* y *La X-Tabay* para utilizarlas dentro de una secuencia didáctica, sin embargo, para garantizar una implementación exitosa en el aula tendrían que ser contextualizados de forma adecuada, considerando su extensión para las actividades a realizar y proporcionando a los alumnos los conocimientos necesarios sobre la idiosincrasia de los habitantes del Mayab. También debería incluirse vocabulario que incluya regionalismos yucatecos y palabras de origen maya que aseguren una completa comprensión por parte de los aprendices.

Dicha labor no se antoja fácil (aunque tampoco es imposible) y probablemente requeriría de una adecuada y cuidadosa planeación para llevarla a cabo. Pero, ¿qué sucede cuando el atractivo que hace hermosas a las *fábulas mayas* es la sencillez y la claridad en el lenguaje con el que están escritas? La tarea del docente para llevarlas al aula de E/LE se facilita y le otorga mayores posibilidades de éxito al favorecer el total entendimiento de cada una de estas historias por parte de los estudiantes. Así, los relatos incluidos en *Leyendas y consejos del antiguo Yucatán* (1961) resultan un material idóneo para realizar una propuesta acorde con las necesidades de un grupo en contexto de inmersión y fácilmente adaptable a aquellos alumnos que estudian español en un país no hispanohablante: no necesitan tener grandes conocimientos sobre la civilización maya para poder disfrutarlos.

Hay algunos otros factores por los que debería considerarse a las *fábulas mayas* de Ermilo Abreu Gómez como un excelente *input* para trabajar las cuatro destrezas lingüísticas:

1. Son material auténtico que ha pasado de generación en generación y que a pesar del paso del tiempo no han perdido su frescura, veracidad y actualidad.
2. Contribuyen al acercamiento de los estudiantes a la cultura maya y a la idiosincrasia mexicana, ya que en ellas aparecen referencias sociales, culturales, comportamientos, formas de pensar, usos, costumbres y sentimientos.

3. Al ser breves y tener una estructura unitaria, facilitan la comprensión lectora de los aprendices en la lengua meta y los motivan a estudiar o interesarse por textos similares.
4. Por tratarse de historias en las que los protagonistas son animales con comportamientos humanos, apelan a la identificación de los lectores y a la empatía con las situaciones que en ellas se presentan.
5. Poseen una enseñanza implícita, que los alumnos pueden relacionar con relatos similares en su lengua materna o con experiencias que han vivido.
6. Constituyen muestras reales del habla coloquial en México, ya que la mayor parte de ellas aún se siguen contando con la misma sintaxis y estructura y resultan fácilmente reconocibles para los hablantes nativos.
7. Son textos breves y sencillos, pero con capacidad para enganchar, sorprender y ofrecer una visión diferente del mundo a quien los lee.

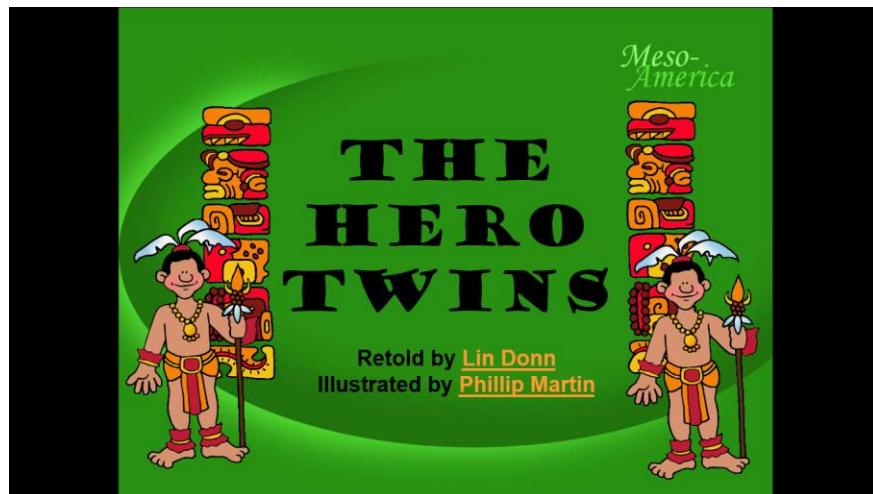
Implementar una secuencia didáctica con las *fábulas mayas* de *Leyendas y consejos del antiguo Yucatán* (1961) resulta una alternativa viable para desarrollar actividades de distinta índole, todas ellas enfocadas a mejorar las habilidades comunicativas de nuestros alumnos: lluvia de ideas, comprensión auditiva de vídeos o grabaciones realizadas por el enseñante u otros hablantes nativos, tareas enfocadas al léxico como campos semánticos o familias de palabras, comprensión lectora, expresión oral al relatarlas nuevamente a otro tipo de oyentes e incluso servir de inspiración para crear historias propias basadas en ellas.

2.5.2 Fábulas mayas ilustradas: una imagen vale más que mil palabras

Como apunta Salvador Montesa en su artículo *Lengua y literatura. Un camino de ida y vuelta* (2010), la selección correcta de los materiales de enseñanza posibilitará que las actividades realizadas en el aula cobren sentido para los estudiantes y les den la sensación de que están relacionadas con su propia vida. Por ello, recursos disponibles en Internet como la presentación animada *The Hero Twins* (Donn, L. y Martin, P., 2016) y el vídeo *Tsut Doni La Leyenda Maya del Colibrí* (Rojas, V. M. y Rocha, S., 2013) pueden ser aprovechados para desarrollar alguna de las cuatro destrezas

comunicativas de la lengua y generar un aprendizaje significativo que incluya el desarrollo de competencias sociolingüísticas, culturales y literarias.

Figura 2. The Hero Twins



Fuente: <http://presentations.mrdonn.org/herotwins.html>

Hoy en día gracias a diversas herramientas tecnológicas, las *fábulas mayas* de Ermilo Abreu Gómez también pueden ser aprovechadas para insertarlas en nuevos formatos y hacer de ellas un material mucho más atractivo. Recordemos que tomar un relato o mito conocido y transformarlo en un nuevo producto audiovisual como un vídeo o una presentación gráfica, resulta más novedoso para docentes y alumnos, pues además de incorporar imágenes y elementos lúdicos en la propuesta didáctica potencia el interés y aumenta el grado de implicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Una de las grandes ventajas de la que gozan estos textos es que están compuestos por oraciones simples que transmiten una imagen concreta al lector. Al hilar una frase tras otra, la historia se arma por sí misma y resulta fácil de comprender, pues se trata de acciones concatenadas sin mayores distractores. Veamos por ejemplo, la *fábula maya* titulada *El zopilote*:

En cierta ocasión un príncipe ofreció un banquete con ricos manjares. En cuanto el zopilote vio las mesas servidas, dio aviso a las demás aves para que aprovecharan aquella pitanza. Acudieron y, atropellándose, en un santiamén lo devoraron todo. Pero en eso vinieron los guardias y las aves alzaron el vuelo y se escondieron en el bosque. Por confiar en sus alas, el zopilote se retrasó, cayó

prisionero y así pagó por los demás. Los guardias lo pintaron de negro, le raparon la cabeza y lo condenaron a comer carne podrida y así vive hasta hoy.

Abreu Gómez, *Leyendas y consejas del antiguo Yucatán*, 1961 p. 65

Además de la brevedad del texto, que resulta una ventaja para llevarlo al aula, el hecho de que conozcamos a los personajes y las acciones que realizan a través de un narrador nos ofrece varias posibilidades para explotar esta *fábula maya*: expandir el texto agregándole diálogos, adjetivos, descripciones, añadir pasajes o acciones, cambiar el punto de vista del relato, modificar el principio o el final de la historia, dividirla en fragmentos para ordenar, entre otras ideas. Sin embargo, tratándose de un género literario con finalidad educativa, un cambio de formato enfocado a las imágenes puede resultar mucho más idóneo para una clase de E/LE.

Basada en la idea anterior, surge la tarea final que se aborda en la secuencia de actividades que incluye este trabajo: la creación de una historieta basada en una fábula del Mayab. He aquí algunas de las razones por las que se consideró este género literario, expuestas en el trabajo de Isabel García (2013):

- a) Las historietas poseen una sintaxis sencilla que las hace accesibles a cualquier tipo de lector.
- b) Abordan temas vigentes en sus países de origen y que pueden ser trasladados sin mayor problema al ámbito de la clase.
- c) Gracias a las imágenes, incorporan elementos del lenguaje no verbal: gestos, movimientos, interjecciones, onomatopeyas, etcétera.
- d) Además de las destrezas comunicativas, favorecen otro tipo de habilidades: comprensión lectora, interpretación, síntesis, sentido temporal y espacial...
- e) Contribuyen a crear un ambiente ameno en clase, motivando a los alumnos por su fácil lectura y humor.

México es uno de los países latinoamericanos que posee una gran tradición respecto al cómic. La época dorada de este género abarcó las décadas de 1930, 1940 y 1950, cuando revistas como *La familia Burrón* de Gabriel Vargas eran publicadas diariamente y contaban con lectores cautivos que llegaban casi a los 10 millones. En la actualidad, la historieta vive una época de crisis en el país, pero no por ello ha perdido su valor para reflexionar acerca de la realidad mexicana (Gómez de Anda, 2016).

Figura 3. La familia Burrón



Fuente: <http://cuadrvio.net/artes/las-trece-que-mas-nos-gustan/>

La combinación de ambos géneros por medio de herramientas tecnológicas dará lugar a un producto original, apto para desarrollar las cuatro destrezas comunicativas de los estudiantes de E/LE y para brindar a otros potenciales lectores un acercamiento a las raíces indígenas de México. Pero sobre todo, dotará a los extranjeros de una mejor comprensión de la manera de ser, actuar y hablar de la sociedad mexicana contemporánea.

3. Propuesta práctica

3.1 Presentación: fábulas mayas en la clase de E/LE

Después de enumerar las características que convierten a las *fábulas mayas* de Ermilo Abreu Gómez en una excelente herramienta didáctica para la enseñanza de E/LE y mencionar lo novedoso que resultaría partir de ellas para desarrollar actividades enfocadas a mejorar las destrezas educativas de nuestros alumnos, en este apartado abordaremos la propuesta de intervención en el aula que tomará como base cuatro pequeños textos incluidos dentro de la antología *Leyendas y consejos del antiguo Yucatán* (1961): *El zopilote*, *La lechuza*, *El cardenal* y *El pujuy*.

La elección de este cuarteto de historias obedece que todas comparten personajes comunes (aves emblemáticas de la región del Mayab) y al hecho de que fueron escritas sin diálogos, lo que servirá al propósito de que sean los aprendices quienes los agreguen al realizar el cambio de formato de estas *fábulas mayas* en historietas.

Uno de los objetivos de esta secuencia didáctica es generar interés hacia la civilización maya y aprovechar los conocimientos que los estudiantes puedan tener sobre ella. Sin embargo, también se han considerado actividades introductorias para darles a conocer los aspectos más relevantes de esta cultura a fin de que logren adquirir los conocimientos necesarios para llevar a cabo la tarea final. Para asegurar la completa comprensión de los relatos escritos por Abreu Gómez, las tareas intermedias se avocarán a fortalecer la comprensión lectora y auditiva por medio de vídeos y ejercicios que familiaricen a los aprendices de E/LE con el nuevo léxico que encontrarán en las *fábulas mayas*, agrupándolo en campos semánticos y familias de palabras.

Las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación) también desempeñarán un papel importante dentro de esta planeación pues serán las que motiven a los alumnos a acercarse a la literatura maya. Enfrentaremos también a los aprendices a una *fábula* realizada en el atractivo formato visual de una historieta, con la que se aprovechará la finalidad educativa de la herramienta [Cómic Life 3](#) y se les brindarán nociones básicas para manejarla, lo que les facilitará la consecución de la tarea final.

Dentro de las actividades posibilitadoras, se trabajarán diversos aspectos gramaticales como el uso de imperativos, los pretéritos indefinido e imperfecto y algunos adjetivos utilizados para describir el carácter. Se tocarán temas interculturales como las historietas, fábulas y relatos típicos de los países de procedencia de cada estudiante, conocimiento que los ayudará a ejercitarse en su creatividad y su expresión escrita para diseñar una historieta de una *fábula* o relato similar de su cultura utilizando [Cómic Life 3](#), a fin de darlo a conocer en el blog de la clase o a través de un sitio web.

Una vez que los alumnos hayan resuelto las tareas antes mencionadas, contarán con las destrezas suficientes para realizar exitosamente la tarea final: elaborar una *fábula maya* en formato de historieta basada en los textos presentados y que les servirá como pretexto para potenciar sus habilidades de interacción en grupos y su expresión oral.

3.2 Objetivos de la propuesta

Generales:

1. Desarrollar las cuatro destrezas lingüísticas tomando como base cuatro *fábulas mayas* incluidas dentro de la antología *Leyendas y consejos del antiguo Yucatán* (1961): *El zopilote*, *La lechuza*, *El cardenal* y *El pujuy*.
2. Acercar a los alumnos a la civilización maya y a una parte importante de la idiosincrasia mexicana por medio de estas historias.
3. Familiarizar a los estudiantes con la herramienta tecnológica [Cómic Life 3](#), para crear y dar a conocer *fábulas* de su cultura aprovechando el blog de la clase o algún otro sitio web.

Específicos:

1. Fortalecer la comprensión lectora y auditiva por medio de vídeos y ejercicios que familiaricen a los aprendices de E/LE con el nuevo léxico que encontrarán en las *fábulas mayas*, agrupándolo en campos semánticos y familias de palabras.
2. Trabajar diversos aspectos gramaticales como el uso de imperativos, los pretéritos indefinido e imperfecto y algunos adjetivos utilizados para describir el carácter.
3. Tocar temas interculturales como las historietas, fábulas y relatos típicos en los países de procedencia de cada estudiante.

4. Desarrollar la expresión oral y las habilidades de interacción en grupos para realizar exitosamente la tarea final: elaborar una *fábula maya* en formato de historieta basada en los textos presentados.
5. Ejercitarse la creatividad y la expresión escrita de los aprendices para diseñar la historieta de una *fábula* o relato similar de su cultura utilizando la herramienta [Cómic Life 3](#), dándole a conocer en el blog de la clase o a través de un sitio web.

3.3 Contexto

Sitios arqueológicos con grandes pirámides, murales que muestran costumbres y tradiciones, mitos y leyendas que giran en torno a la creación del mundo o que explican la apariencia de algún animal y el misterio que envuelve a una de las civilizaciones más antiguas de América, son factores suficientes para que año con año estudiantes de diversas partes del mundo decidan realizar un curso de español en México a fin de adentrarse en la cultura maya. Pero también existen alumnos interesados en las raíces de la idiosincrasia mexicana que, a pesar de no haber pisado nunca este país, mantienen un vivo interés por todo lo que se relaciona con ella, comenzando con el idioma.

Esta propuesta didáctica pretende abarcar a estos dos tipos de aprendices: los que están en un curso de inmersión en tierras mexicanas y los que desde sus países de origen mantienen lazos afectivos con México, estudiando español en las escuelas de idiomas alrededor del planeta. Con el objeto de generar mayor interés hacia la civilización maya y aprovechando la facilidad con la que Internet conecta al mundo, se han buscado los recursos más originales y atractivos procurando que estén al alcance de ambos públicos y que puedan satisfacer sus necesidades de aprendizaje sin que influyan en ello los límites geográficos. Es también el principal motivo por el que al final de este trabajo se incluyen todas las hojas de trabajo necesarias para desarrollar la unidad didáctica en una serie de anexos destinados a los profesores o centros de español que deseen implementar la secuencia didáctica.

No se descarta la posibilidad de adaptar la propuesta o los materiales incluidos en ella de acuerdo con el nivel, la edad, la motivación o las capacidades de los estudiantes. Después de todo, son ellos los principales actores en el proceso de enseñanza-aprendizaje de E/LE.

Ficha técnica:

Nivel:	B1 – B2 de acuerdo al MCER.
Destinatarios:	Jóvenes (entre 18 y 25 años), estudiantes de E/LE, interesados en la cultura maya.
Destrezas:	Comprensión lectora y auditiva para las actividades iniciales y expresión oral y escrita para la tarea final, sin dejar de lado aspectos relacionados con la gramática y el léxico en las actividades intermedias.
Temporización:	Una unidad didáctica estructurada en ocho tareas comunicativas, distribuidas en 4 o 5 sesiones de 90 minutos con una frecuencia de tres veces por semana.
Contenidos:	<ul style="list-style-type: none"> - Cultura y <i>fábulas</i> mayas. - Pretérito indefinido e imperfecto. - Adjetivos para describir carácter. - Campos semánticos y familias de palabras. - Historietas (formato y elaboración). - Imperativos e instrucciones. - Fábulas y relatos en su propia cultura.
Materiales:	<ul style="list-style-type: none"> - Pizarra, marcadores (negro, rojo y azul), borrador y cinta adhesiva. - Proyector para diapositivas. - Ordenadores con acceso a Internet (si los alumnos cuentan con teléfono inteligente o tableta electrónica, también pueden utilizarse para sacar mayor provecho de las actividades). - Actividades y ejercicios de comprensión lectora y auditiva (ver Anexos 2, 3 y 4). - Memorama y sopa de letras: <i>Memoria de pájaros mayas</i> (ver Anexo 3). - Fábulas: <i>Memorias de pájaros mayas: El cardenal, la lechuza, el pujuy y el zopilote</i> (ver Anexo 4). - <i>El pujuy. Armamos una fábula maya</i> (ver Anexo 5).

Herramientas tecnológicas (TIC):	<ul style="list-style-type: none"> - Tagul (creación de nubes de palabras). - YouTube (vídeo sobre la cultura maya). - Ivoox (podcast con la fábula maya <i>El pujuy</i>). - Cómic Life 3 (aplicación para crear historietas o cómics). - Tutorial Cómic Life (documento para utilizar dicha herramienta). - Google Drive (edición de documentos e imágenes). - WordPress (creación del blog de la clase en el que se publicarán las historietas o cómics).
---	--

3.4 Metodología

Esta propuesta de intervención está diseñada a partir del enfoque por tareas, por lo que la metodología a seguir es fundamentalmente comunicativa, incorporando elementos del constructivismo, la psicología y la interacción social para conseguir un aprendizaje significativo en el aula. Sin importar la procedencia o autenticidad de los textos utilizados (en este caso, cuatro *fábulas mayas*), el objetivo principal de esta aproximación metodológica es que los estudiantes puedan elaborar productos auténticos a partir de ellos, cercanos a su realidad y que los impliquen en actos de habla reales y tangibles (Acquaroni, 2007).

Algo prioritario en este enfoque es la realización de una tarea final que dota de sentido a todas las actividades agrupadas en la secuencia didáctica. Dicha actividad consiste en la creación de una historieta basada en una *fábula* del Mayab por medio de la aplicación [Cómic Life 3](#). Las tareas posibilitadoras para conseguir este objetivo se complementan entre sí y brindan a los aprendices las herramientas necesarias para llevarla a cabo mientras evalúan las diferentes destrezas lingüísticas: comprensión auditiva, comprensión lectora, expresión oral y expresión escrita.

Finalmente, esta propuesta didáctica busca estimular la creatividad de los alumnos y la forma en que perciben la lengua meta, convirtiendo el aprendizaje en una experiencia placentera y dotándolo de elementos culturales y sociolingüísticos que les permitan

comprender la influencia de la cultura maya en el español hablado en México. Para ello se parte de la propia experiencia y los conocimientos que poseen, incorporando diversos medios audiovisuales y nuevas tecnologías para contextualizar el aprendizaje. El profesor guiará y gestionará el proceso de enseñanza, pero serán los aprendices quienes construirán su propio conocimiento, compartiendo experiencias con sus compañeros.

3.5 Cronograma

Esta propuesta de intervención para la clase de E/LE comprende una unidad didáctica estructurada en ocho tareas comunicativas, que a su vez se distribuyen en 4 o 5 sesiones de 90 minutos con una frecuencia de tres veces por semana.

Las actividades se llevarán de acuerdo con la siguiente programación:

Sesión	Nombre de la actividad	Duración	Tiempo total de la sesión
1	<i>¿Qué sabemos sobre los mayas? (lluvia de ideas).</i>	15 minutos	90 minutos
	<i>Los mayas en dibujos animados (comprensión auditiva).</i>	25 minutos (1) 25 minutos (2) 25 minutos (3)	
2	<i>Memoria de pájaros mayas I (actividades para trabajar el léxico).</i>	30 minutos	90 minutos
	<i>Memoria de pájaros mayas II (comprensión lectora).</i>	20 minutos (1) 20 minutos (2) 20 minutos (3)	
3	<i>El pujuy. Armamos una fábula maya (historieta fragmentada).</i>	30 minutos	90 minutos
	<i>Instrucciones para usar Comic Life 3 (comprensión lectora).</i>	20 minutos (1) 20 minutos (2) 20 minutos (3)	
4	<i>El cardenal, la lechuza y el zopilote (expresión oral).</i>	30 minutos (4) 60 minutos (5)	90 minutos

5 (*)	<i>Cuenta tu fábula en el blog de la clase (expresión escrita).</i>	30 minutos (4) 60 minutos (5)	90 minutos
--------------	---	----------------------------------	------------

Acotaciones:

(*) La sesión 5 puede trabajarse de dos maneras: en el aula, a manera de cierre para la unidad didáctica, o en casa, como parte de las actividades que los estudiantes realizarían para conformar su *Portfolio Europeo de las Lenguas* (PEL).

Los números que acompañan a la duración de las actividades corresponden a los siguientes criterios:

- (1) Actividades previas al vídeo/a la lectura.
- (2) Actividades durante el vídeo/la lectura.
- (3) Actividades después del vídeo/de la lectura.
- (4) Actividades previas a la elaboración de la historieta.
- (5) Elaboración de la historieta.

3.6 Actividades

3.6.1 *¿Qué sabemos sobre los mayas? (lluvia de ideas)*

1ª. Sesión

Procedimientos:

- a. Antes de empezar con las actividades de la unidad didáctica, el profesor proyectará en la pizarra la *Figura 4. Nube de palabras. Los mayas*.
- b. A continuación, realizará algunas preguntas al grupo para activar sus conocimientos sobre el tema:
¿Quiénes fueron los mayas?
¿Qué conocen sobre los mayas?
¿Han leído algún texto sobre los mayas?
- c. El docente dará a los alumnos la oportunidad de participar libremente, escuchando sus aportaciones sin emitir aún ninguna opinión o corrección.
- d. Enseguida, organizará a los estudiantes en grupos pequeños (3 o 4 personas) a cada uno de los cuáles les otorgará una hoja en blanco. Les dará dos minutos para pensar en todas las palabras que puedan relacionar con los mayas y escribirlas en el folio. Con las palabras a la vista y guiándose por la imagen

proyectada en la pizarra, el enseñante pedirá a los aprendices que elaboren una similar usando la aplicación [Tagul](#).

Figura 4. Nube de palabras. Los mayas



Fuente: <https://tagul.com/cloud/2>

- e. Cada equipo explicará la nube de palabras que ha elaborado al resto de sus compañeros, respondiendo a la pregunta: *¿por qué relacionan esas palabras con los mayas?*

3.6.2 Los mayas en dibujos animados (comprensión auditiva)

Procedimientos:

Actividades previas al vídeo.

- a. Retomando la nube de palabras que proyectó en la pizarra en la actividad anterior, el profesor preguntará al grupo por el significado de cada una de ellas. Si alguno de los alumnos lo conoce, deberá explicarlo a sus compañeros en sus propias palabras. Si ninguno de los que están en la clase conoce la palabra en cuestión, el docente pedirá a los grupos que traten de deducirlo entre ellos y después comparen sus definiciones con los demás. Si al final el significado de la palabra sigue siendo incierto, el enseñante procederá a esclarecerlo.

Actividades durante el vídeo.

- b. Una vez aclarado el vocabulario, el profesor explicará a los alumnos que verán el vídeo *Los mayas en dibujos animados* (Instituto Nacional de Antropología e

Historia, 2012) en dos ocasiones. En la primera vez, deberán poner atención para captar la idea general y explicar el contenido en sus propias palabras. Se proyectará el vídeo en la pizarra:

Figura 5. Los mayas en dibujos animados.



Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=mrTzjGYHJxI>

- c. Antes de ver el vídeo por segunda ocasión, el docente repartirá una copia del cuestionario *Los mayas en dibujos animados* (ver Anexo 2), que los estudiantes llenarán de forma individual durante el visionado. Al término del vídeo tendrán la oportunidad de compararlo con sus compañeros de equipo para obtener las respuestas correctas. Las correcciones finales se harán de forma grupal y el enseñante contestará las dudas que puedan surgir.

Actividades después del vídeo.

- d. Finalmente, el profesor repartirá una copia de la actividad *Los mayas en dibujos animados* (ver Anexo 2) a cada uno de los aprendices. En ella, tendrán que relacionar las imágenes con el texto que les corresponda. Nuevamente, al término de la actividad tendrán la oportunidad de compararlo con sus compañeros de equipo para obtener las respuestas correctas. Una vez más, las correcciones finales se harán de forma grupal y el enseñante contestará las dudas que puedan surgir.

3.6.3 Memoria de pájaros mayas I (actividades para trabajar el léxico)

2^a. Sesión

Procedimientos:

- a. Antes de iniciar la clase, el docente hará dos copias de las imágenes del memorama *Memoria de pájaros mayas* (ver Anexo 3) y las pegará sobre cartón. Después, las recortará y las agrupará de manera que no queden dos iguales en la baraja. Cuando tenga el memorama armado, distribuirá todas las cartas sobre una mesa que será colocada en el centro de la clase. Enseguida, organizará a los estudiantes en grupos pequeños (3 o 4 personas) y los invitará a acercarse a la mesa preguntándoles si alguna vez han jugado memorama. En caso afirmativo, pedirá que expliquen las reglas a los compañeros que no conocen el juego.
- b. En el supuesto de que ninguno de los aprendices haya jugado memorama antes, el enseñante explicará brevemente las reglas. Los integrantes del grupo comenzarán a jugar y continuarán hasta que no haya ninguna carta sobre la mesa. El ganador será el equipo que tenga más pares al final del juego y que deberá conservar en su poder hasta el final de la sesión.
- c. Una vez terminada la actividad del memorama, el profesor pedirá a cada equipo que muestre las imágenes a sus compañeros y diga el nombre de cada ave (si alguno de sus integrantes lo conoce). Si el nombre es correcto, el alumno que lo haya dicho pasará a escribirlo en la pizarra, pegando la imagen junto a él. En caso de que los estudiantes desconozcan todos los nombres de las aves, el docente pasará al siguiente punto.
- d. El enseñante pedirá a los aprendices que muestren al resto del grupo las tarjetas que tienen en su poder y dirá el nombre de cada ave relacionándolo con la imagen y modelando su pronunciación. Enseguida, repetirá con ellos el nuevo léxico. Si es necesario, procederá con repeticiones corales por cada equipo o de forma individual con aquellos alumnos que presenten problemas.
- e. A continuación, el profesor repartirá a cada equipo una copia de la sopa de letras *Memoria de pájaros mayas* (ver Anexo 3). Explicará a los estudiantes que deben encontrar los nombres de las aves y escribirlos debajo de la imagen que les corresponde para completar la tarea.

3.6.4 Memoria de pájaros mayas II (comprensión lectora)

Procedimientos:

Actividades previas a la lectura.

- a. Todavía organizados en grupos pequeños (3 o 4 personas), el enseñante pedirá a un integrante de cada equipo que escoja una de las imágenes que tienen en su poder y que elija un adjetivo que la describa (*por ejemplo: búho – inteligente, ruiseñor - pequeño*). El estudiante pasará la imagen a otro de sus compañeros, que tendrá que decir otro adjetivo diferente, y éste hará lo mismo hasta que todos los integrantes del equipo hayan elegido un adjetivo. En total, cada imagen tendrá tres o cuatro adjetivos, de acuerdo a los integrantes de cada equipo.
- b. Enseguida, el profesor mostrará uno de los adjetivos incluidos en la lista *Memoria de pájaros mayas* (ver Anexo 4) y preguntará a cada equipo a qué ave le corresponde. Los aprendices pueden preguntar sobre su significado aportando algún sinónimo (*por ejemplo: ¿Sesudo es inteligente?*) para decidir a qué animal le queda mejor, pero una vez hecha su elección no pueden cambiarla. El equipo que haga la mejor asociación ave – adjetivo, ganará dos palabras de la lista.
- c. A continuación, el docente propondrá una competición: todos los equipos pasarán al frente de la clase y elegirán a un representante. Después, todo el grupo contará hasta tres y el elegido tendrá que salir corriendo para colectar en 1 minuto la mayor cantidad de adjetivos escondidos bajo las sillas de la clase (ver las instrucciones de la lista *Memoria de pájaros mayas* del Anexo 4). El equipo que tenga más palabras al término de ese tiempo, obtendrá dos pistas para la próxima tarea, el segundo, sólo una pista y el último, no obtendrá ninguna.

Actividades durante la lectura.

- d. El docente dará a cada equipo una copia de las fábulas *Memorias de pájaros mayas* (ver Anexo 4). Alternará una hoja A y una hoja B de manera que cada grupo de alumnos tenga textos diferentes. Los estudiantes deberán leer las *fábulas mayas* y subrayar los sustantivos en azul y los adjetivos en rojo. Cuando terminen, se integrarán con otro equipo que tenga textos diferentes y les explicarán en sus propias palabras de qué tratan las historias que leyeron. Pueden preguntar al enseñante las dudas de vocabulario que tengan o consultarlas en un diccionario.

- e. El enseñante repartirá a cada grupo una copia de la tabla de adjetivos y sustantivos *Memoria de pájaros mayas* y enseguida, proyectará dicha tabla en la pizarra. Pedirá a los aprendices que localicen algunas de las palabras que subrayaron en la actividad anterior. Leerá el ejemplo proporcionado en la primera fila y explicará a los alumnos en qué consiste una familia léxica. Con esto en mente, cada equipo tratará de completar en un minuto las columnas de sustantivos y adjetivos colocando los que faltan. Al término de este tiempo, cada equipo tendrá un minuto adicional para hacer uso de las pistas que le corresponden, preguntando al profesor si sus respuestas son correctas. El grupo ganador tendrá el derecho a “robar” imágenes o palabras para la tarea siguiente.

Actividades después de la lectura.

- f. Una vez que los aprendices hayan completado las dos columnas de la tabla de adjetivos y sustantivos: *Memoria de pájaros mayas*, utilizarán los adjetivos recolectados en la competición para hacer asociaciones de palabras e imágenes como las de la actividad previa al texto, con ayuda de éste y de las tarjetas que poseen. Sólo pueden asignar un adjetivo a cada ave. Es aquí donde el equipo ganador de la tarea anterior podrá utilizar su ventaja: por ejemplo, si tiene cuatro palabras y sólo dos imágenes, puede “robar” a otro equipo las imágenes que considere más adecuadas para sus adjetivos y así tener un mayor número de asociaciones.
- g. El enseñante revisará que sólo haya una palabra por cada imagen y recogerá las imágenes y palabras que no hayan sido asociadas. Para recuperarlas o aumentar el número de asociaciones que poseen, los alumnos deberán completar en 2 minutos la columna de ejemplos en la tabla *Memoria de pájaros mayas* (ver Anexo 4), ayudándose con los textos y las asociaciones que han hecho. El equipo que tenga todos los ejemplos al término de ese tiempo, obtendrá dos pistas para la actividad de la siguiente sesión.

3.6.5 *El pujuy. Armamos una fábula maya* (historieta fragmentada)

3^a. Sesión

Procedimientos:

- a. Antes de iniciar la clase, el profesor hará copias de la historieta fragmentada *El pujuy. Armamos una fábula maya* (ver Anexo 5), recortará y desordenará las viñetas para armar tantos juegos como sean necesarios.
- b. Al inicio de la sesión, pedirá a los estudiantes que integren los mismos equipos de la vez anterior (de 3 o 4 personas) y proyectará en la pizarra la siguiente imagen:

Figura 6. Ejemplo de historieta



Fuente: <http://www.taringa.net/post/humor/5604924/Historietas-de-Garfield.html>

- c. Enseguida, el docente realizará algunas preguntas al grupo para activar sus conocimientos sobre el tema:
¿Cómo se llama este tipo de texto?
¿Cuáles historietas conocen o son famosas en su país?
¿Han leído alguna historieta en español? ¿Cuál? ¿Les gustó?
- d. El enseñante dará a los aprendices la oportunidad de participar libremente, escuchando sus aportaciones sin emitir aún ninguna opinión o corrección.
- e. A continuación, repartirá a cada grupo un juego de viñetas de la historieta fragmentada *El pujuy. Armamos una fábula maya*. Dará a los alumnos un lapso de cinco minutos para leerlas y ordenarlas. Al término de este tiempo, el equipo ganador de la clase pasada podrá hacer uso de las dos pistas que le

- corresponden, preguntando al profesor si el orden de sus imágenes es el correcto.
- f. Para revisar la secuencia, los estudiantes escucharán un podcast con la narración de *El pujuy* en el sitio web [Ivoox](#). Después, el profesor proyectará en la pizarra la historieta *El pujuy. Armamos una fábula maya* ya ordenada y aclarará cualquier duda respecto al léxico.
 - g. El docente elegirá a un equipo para que lea la historieta en voz alta, poniendo énfasis en la entonación y pronunciación de las palabras. El resto de los equipos otorgará una calificación del 1 al 5 a su interpretación. Posteriormente, el resto de los grupos leerán la historieta y pasarán por el mismo proceso de evaluación. El equipo que tenga mayor calificación tendrá una ventaja en la siguiente tarea.

3.6.6 *Instrucciones para usar Comic Life 3* (comprensión lectora)

Procedimientos:

Actividades previas a la lectura.

- h. Previo al inicio de la unidad didáctica, el profesor se habrá asegurado de descargar en los ordenadores la aplicación [Cómic Life 3](#). En caso contrario, lo hará antes del comienzo de esta sesión. También es conveniente que si van a utilizarse los teléfonos inteligentes o tabletas electrónicas de los aprendices, la descarga de dicha aplicación se realice con anterioridad, a fin de evitar contratiempos.
- i. Retomando el ejemplo de historieta que proyectó en la pizarra en la actividad anterior, el enseñante preguntará al grupo si alguna vez han realizado un texto de este género literario. Si alguno de los alumnos lo ha hecho, deberá explicar en sus propias palabras el proceso (si lo hizo por medio de dibujos o recortes, de un programa de computadora o una aplicación) y el tema del que trataba. Si ninguno ha realizado jamás una historieta, el docente explicará que durante las siguientes sesiones trabajarán con una aplicación llamada [Cómic Life 3](#) que por medio de fotografías les permitirá crear su propia versión de una *fábula maya*.
- j. Enseguida, el enseñante les pedirá que busquen en los ordenadores, teléfonos o tabletas, el ícono de la aplicación [Cómic Life 3](#) y que abran el programa:

Figura 7. Icono de la aplicación Cómic Life 3



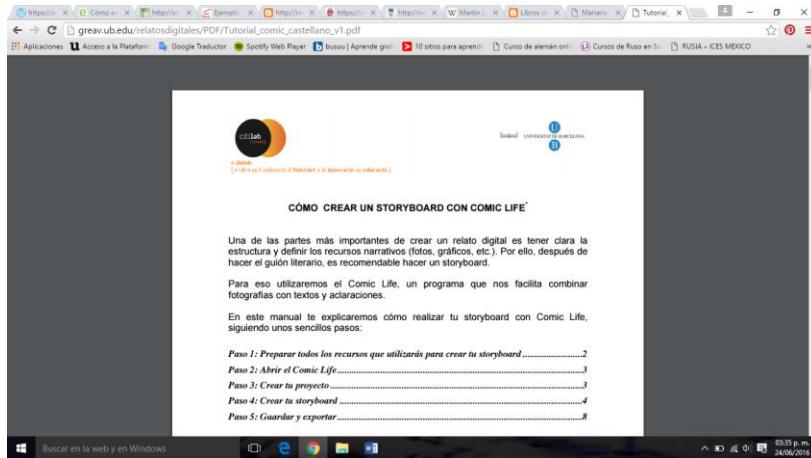
Fuente: <http://www.intercambiosvirtuales.org/tag/comic-life-v2-2-6-multilenguaje>

- k. El profesor otorgará unos minutos a los estudiantes para explorar la herramienta y después hará algunas preguntas al grupo al respecto:
¿Comic Life parece fácil/difícil de usar?
¿Cómo podrían aprender a usarla?
¿Qué tipo de historietas les gustaría hacer con esta aplicación?

Actividades durante la lectura.

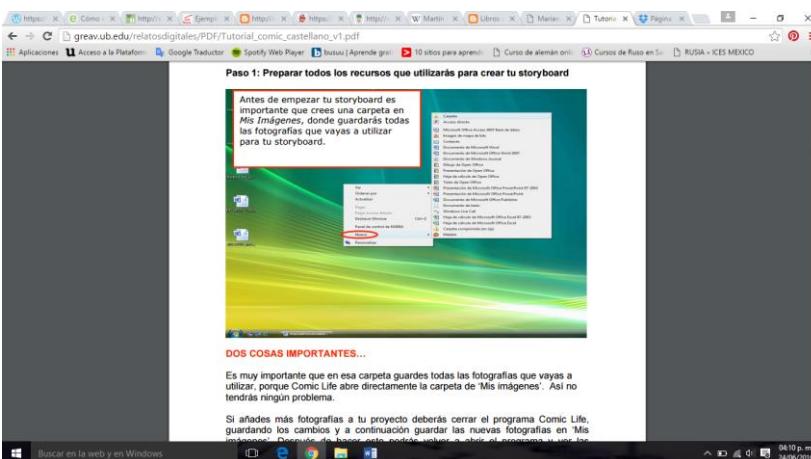
- l. A continuación, el docente escribirá en la pizarra: *Instrucciones para usar Cómic Life 3* y pedirá a los aprendices que accedan a la dirección electrónica del *Tutorial Cómic Life*. Preguntará a los alumnos qué es un tutorial y para qué se utiliza. Después, con el documento abierto (ver Figura 8. *Tutorial Comic Life: 5 pasos*), señalará los cinco pasos que lo integran.
- m. Enseguida, el enseñante mencionará al grupo que su tarea consistirá en resumir la información entre todos, de manera que el tutorial conste de quince instrucciones como máximo. Las oraciones deberán estar formuladas en imperativo y tener un lenguaje sencillo. Para exemplificar lo anterior, abrirá un documento de Word en *Google Drive* y con ayuda del grupo, elaborará las oraciones del paso 1 (ver Figura 9. *Tutorial Comic Life: paso 1*).
- n. Tomando como ejemplo lo hecho por el docente, a cada equipo le serán asignados dos pasos para resumirlos en dos o tres instrucciones. Tendrán seis minutos para completar sus oraciones, escribiéndolas en el documento y cuatro minutos más para leer lo que los otros grupos escribieron (sin modificarlo), de manera que al final todos los equipos hayan leído el tutorial entero.

Figura 8. Tutorial Comic Life: 5 pasos



Fuente: http://greav.ub.edu/relatosdigitales/PDF/Tutorial_comic_castellano_v1.pdf

Figura 9. Tutorial Comic Life: paso 1



Fuente: http://greav.ub.edu/relatosdigitales/PDF/Tutorial_comic_castellano_v1.pdf

Actividades después de la lectura.

- o. Una vez que todos los grupos hayan terminado de leer el tutorial, el enseñante pedirá a cada uno que elija a un representante. Esta persona se encargará de editar dos o tres instrucciones diferentes a las que elaboró con su equipo, hasta lograr un “borrador” del tutorial completo, que deberá ser aprobado por el resto del grupo antes de ser guardado en [Google Drive](#) para su revisión final.
- p. En caso necesario, el profesor corregirá los errores existentes y guardará el documento final en [Google Drive](#) y en la carpeta común titulada *Fábulas mayas*, a la que tendrán acceso todos los estudiantes para la siguiente sesión.

3.6.7 *El cardenal, la lechuza y el zopilote* (expresión oral)

4^a. Sesión

Procedimientos:

Actividades previas a la elaboración de la historieta.

- a. Al inicio de la sesión, el profesor pedirá a los estudiantes que se organicen en equipos pequeños (3 o 4 personas). En esta ocasión, él no intervendrá en la conformación de los grupos y permitirá que todos trabajen con quienes consideren más afines, a fin de que la elección de compañeros no sea un obstáculo para las actividades siguientes. Enseguida, pedirá a cada equipo que elija un representante.
- b. Previamente, el docente habrá preparado una bolsa dentro de la cuál pondrá cuatro tarjetas de colores (rojo, azul, verde y amarillo). Cada color representará una de las *fábulas mayas* de Ermilo Abreu Gómez: *El zopilote*, *La lechuza*, *El cardenal* y *El pujuy*. El enseñante pegará los textos que corresponden a cada historia en una hoja del color que le haya asignado y los colocará mirando hacia abajo del escritorio. Sobre ellos colocará la bolsa con las tarjetas.
- c. El representante de cada grupo pasará frente al escritorio y tomará una de las tarjetas de colores. Cuando todos tengan una en su poder, la mostrarán al profesor, quien les dará el relato correspondiente. El docente explicará que cada grupo deberá crear una historieta basada en el texto que les tocó con la herramienta [Cómic Life 3](#). Para ello, se asegurará de que cada equipo tenga acceso a un ordenador, tableta electrónica o teléfono inteligente donde puedan abrir la carpeta común titulada *Fábulas mayas* y retomará el tutorial que el grupo elaboró en la sesión anterior.
- d. A continuación, el docente pedirá a los aprendices que distribuyan y organicen las tareas que le corresponderán a cada miembro del equipo: buscar imágenes de las aves que intervienen en su historia y guardarlas en la carpeta *Fábulas mayas*, escribir los diálogos para cada personaje en un documento de Word en [Google Drive](#) y transcribir la historia en otro considerando cuántas viñetas serán necesarias para la narración. Se sugiere que las dos primeras tareas sean realizadas por dos personas y la última por una sola, pero los estudiantes pueden cambiar esta distribución si lo consideran necesario.

Elaboración de la historieta.

- e. Una vez que todos los alumnos hayan terminado con la tarea que les fue asignada por el equipo, se iniciará la elaboración de la historieta. Para ello, se seguirá la siguiente dinámica, que será explicada por el enseñante: en la herramienta [Cómic Life 3](#) se elegirá un formato para la historieta y se cargarán las imágenes de la carpeta *Fábulas mayas* y los documentos de Word en [Google Drive](#). Ya con todo el material preparado, el representante de cada grupo comenzará la primera viñeta. Tendrá cinco minutos para trabajar en la historieta antes de ser relevado por uno de sus compañeros de equipo, que tendrá a su vez cinco minutos para continuar con la tarea. Los aprendices contarán con un tiempo total de 60 minutos para terminar la actividad, manteniendo la organización antes mencionada. El reto consistirá en que cada uno de ellos deberá ser capaz de dar instrucciones para que la persona siguiente continúe con la *fábula maya* colectiva sin obstaculizar el trabajo de los demás o perder tiempo en detalles que ya fueron realizados.
- f. El equipo que termine primero su historieta común se hará acreedor a un premio (que se deja a criterio del profesor) y tendrá la oportunidad de “actuar” su trabajo leyéndolo en voz alta frente al resto de sus compañeros. Si el tiempo de clase lo permite, los otros equipos también leerán su historieta.
- g. Ya con todas las *fábulas mayas* en formato de historieta, el docente hará una revisión final, marcará las correcciones necesarias y dará el visto bueno para que cada equipo pueda subir su historieta en formato PDF al blog de la clase en [WordPress](#).

3.6.8 Cuenta tu fábula en el blog de la clase (expresión escrita)

5^a. Sesión (*)

Procedimientos:

Actividades previas a la elaboración de la historieta.

- a. De manera individual, cada estudiante elegirá una fábula o relato breve del folclor de su país de origen para transformarlo en una historieta. Buscará en Internet el texto de la historia en español o, en caso necesario, lo traducirá de su lengua materna con ayuda de un diccionario o traductor en línea. Podrá acudir al enseñante para que realice una revisión del texto final.

- b. Retomando lo visto en la sesión anterior, el alumno buscará imágenes de los personajes que intervienen en su historia y las guardará en una carpeta con su nombre, escribirá los diálogos para los protagonistas de su relato en un documento de Word en [Google Drive](#) y transcribirá el texto en otro considerando cuántas viñetas serán necesarias para la narración.

Elaboración de la historieta.

- c. Una vez que haya terminado con las tareas previas, el aprendiz iniciará la elaboración de su historieta. Para ello utilizará la herramienta [Cómic Life 3](#), elegirá un formato para su cómic y cargará las imágenes de la carpeta con su nombre, así como los documentos de Word en [Google Drive](#). Ya con todo el material preparado, comenzará la primera viñeta y continuará trabajando hasta terminar la historia.
- d. Cuando la fábula esté terminada, el estudiante acudirá al docente para que haga una revisión final de su trabajo, le marque las correcciones necesarias y le otorgue el visto bueno para que pueda subir su historieta en formato PDF al blog de la clase en [WordPress](#).
- e. Una vez que todos los alumnos hayan subido sus relatos, sus compañeros podrán dejar comentarios en la publicación, explicando si les gustó o no la historia, cuál creen que es la moraleja o enseñanza y si hay historias parecidas en su país de origen.

Acotaciones:

(*) Como se mencionó en el Cronograma, la sesión 5 puede trabajarse de dos maneras: en el aula, a manera de cierre para la unidad didáctica, o en casa, como parte de las actividades que los estudiantes realizarían para conformar su *Portfolio Europeo de las Lenguas* (PEL).

3.7 Evaluación

La evaluación se realizará de manera continua, es decir, a lo largo que los estudiantes realizan las actividades que integran la secuencia didáctica. El profesor deberá tener en cuenta aspectos como el interés y la motivación con la que los aprendices abordan las diferentes tareas, así como las posibles dificultades que puedan tener para manejar las herramientas tecnológicas (TIC). Procurará llevar un registro puntual de aquellos alumnos que presentan dificultades continuas, para facilitar un futuro trabajo de refuerzo. La interacción entre pares y su autocorrección durante sus intervenciones le permitirá asimismo evaluar su aprendizaje.

Para facilitar la labor del docente, se propone la siguiente rúbrica para evaluar las competencias generales de la secuencia didáctica:

Destreza a evaluar	Supera expectativas (3 puntos)	Logra expectativas (2 puntos)	No logra expectativas (1 punto)
Comprensión auditiva	Comprende fácilmente vídeos y podcasts para realizar las actividades que se le piden y puede inferir detalles culturales.	Comprende ideas principales de vídeos y podcasts para realizar las actividades que se le piden.	No comprende ideas principales de vídeos y podcasts, ni puede realizar las actividades que se le piden.
Vocabulario y léxico	Utiliza correctamente sinónimos y familias de palabras para inferir significados.	Utiliza algunos sinónimos y familias de palabras para inferir significados.	No utiliza sinónimos ni familias de palabras para inferir significados.
Comprensión lectora	Comprende fácilmente textos breves para realizar las actividades que se le piden y puede inferir detalles culturales.	Comprende ideas principales de textos breves para realizar las actividades que se le piden.	No comprende ideas principales de textos breves, ni puede realizar las actividades que se le piden.

Gramática	Domina el uso de imperativos, pretéritos indefinido e imperfecto y adjetivos para describir el carácter.	Utiliza correctamente imperativos, pretéritos indefinido e imperfecto y algunos adjetivos para describir el carácter.	No utiliza correctamente imperativos, ni pretéritos indefinido e imperfecto ni adjetivos para describir el carácter.
Expresión oral	Posee excelentes habilidades de interacción que le permiten resolver problemas.	Posee buenas habilidades de interacción, aunque no siempre logra resolver problemas.	Sus habilidades de interacción son deficientes y no le permiten resolver problemas.
Expresión escrita	Supera al texto modelo, ejercitando su creatividad y diseñando un relato propio, con mínimos errores.	A partir de un texto modelo, ejercita su creatividad y diseña un relato similar, con pocos errores.	No ejercita su creatividad ni puede diseñar un relato similar a un texto modelo.

Para realizar la evaluación de las competencias específicas de cada tarea, se proponen los siguientes criterios:

1^a. Sesión:

- a) *¿Qué sabemos sobre los mayas? (lluvia de ideas).*
 - (1) Tiene dificultad para relacionar vocabulario con un tema nuevo. Puede elaborar una nube de palabras pero no sabe explicarla a sus compañeros.
 - (2) Relaciona vocabulario conocido con un tema nuevo. Es capaz de elaborar una nube de palabras y explicarla a sus compañeros.
 - (3) Tiene un amplio dominio de vocabulario, aunque desconozca el tema. Elabora, explica y justifica una nube de palabras a sus compañeros sin problema.

b) Los mayas en dibujos animados (comprensión auditiva).

- (1) Tiene dificultad para percibir la idea general del vídeo y es incapaz de explicar su contenido. No relaciona las ideas principales con las imágenes que les corresponden.
- (2) Capta la idea general del vídeo y puede explicar su contenido en sus propias palabras. Relaciona las ideas principales con las imágenes que les corresponden.
- (3) Capta la idea general del vídeo y una gran parte del argumento. Explica las ideas principales en sus propias palabras y las relaciona fácilmente con las imágenes que les corresponden.

2^a. Sesión:

a) Memoria de pájaros mayas I (actividades para trabajar el léxico).

- (1) No puede explicar las reglas de un juego aun cuando se le ayude. Es incapaz de relacionar imágenes con léxico nuevo.
- (2) Con un poco de ayuda, puede explicar las reglas de un juego a los compañeros que lo desconocen. Es capaz de relacionar imágenes con léxico nuevo.
- (3) Puede explicar sin dificultad las reglas de un juego a los compañeros que lo desconocen. Relaciona rápidamente imágenes con léxico nuevo.

b) Memoria de pájaros mayas II (comprensión lectora).

- (1) Es incapaz de elegir una palabra desconocida que describa una imagen aunque se le brinden sinónimos. No puede explicar de qué trata la historia que leyó. Tiene dificultades para completar una lista de adjetivos y sustantivos utilizando familias léxicas.
- (2) Puede elegir una palabra desconocida que describa una imagen con ayuda de sinónimos. Es capaz de explicar en sus propias palabras de qué trata la historia que leyó. Logra completar una lista de adjetivos y sustantivos utilizando familias léxicas.
- (3) Posee un buen dominio de sinónimos que le permiten elegir una palabra que describa una imagen. Explica en sus propias palabras gran parte del argumento de la historia que leyó. Completa con facilidad una lista de adjetivos y sustantivos utilizando familias léxicas.

3^a. Sesión:

- a) *El pujuy. Armamos una fábula maya (historieta fragmentada).*
- (1) Tiene dificultades para ordenar una historieta fragmentada valiéndose de las imágenes. No logra seguir una narración grabada y es incapaz de utilizarla como modelo de pronunciación y entonación para su propia lectura.
- (2) Es capaz de ordenar una historieta fragmentada valiéndose de las imágenes. Puede seguir una narración grabada y utilizarla como modelo de pronunciación y entonación para su propia lectura.
- (3) Ordena rápidamente una historieta fragmentada valiéndose de las imágenes. Sigue sin dificultad una narración grabada y la utiliza como modelo para mejorar su pronunciación, entonación y lectura.

- b) *Instrucciones para usar Comic Life 3 (comprensión lectora).*

- (1) No puede explicar los pasos a seguir para realizar un proceso. Tiene dificultades para resumir la información de un tutorial y formular oraciones en imperativo.
- (2) Puede explicar en sus propias palabras los pasos a seguir para realizar un proceso. Es capaz de resumir la información de un tutorial y formular oraciones en imperativo con un lenguaje sencillo y claro.
- (3) Explica con detalle los pasos a seguir para realizar un proceso. Resume la información más importante de un tutorial y formula fácilmente oraciones en imperativo con un lenguaje sencillo y claro.

4^a. Sesión:

- a) *El cardenal, la lechuza y el zopilote (expresión oral).*
- (1) Es incapaz de distribuir u organizar tareas, aun con ayuda de su equipo. Tiene dificultades para dar instrucciones a un compañero a fin de que continúe con la tarea que estaba realizando. No puede crear diálogos que contribuyan al desarrollo de una historia.
- (2) Con ayuda de su equipo, distribuye y organiza las tareas que le corresponden a cada uno. Es capaz de dar instrucciones para que un compañero continúe con la tarea que estaba realizando. Puede crear diálogos originales que contribuyan al desarrollo de una historia.
- (3) Distribuye y organiza las tareas que le corresponden a cada miembro del equipo. Da instrucciones precisas y detalladas para que un compañero continúe con la

tarea que estaba realizando. Crea diálogos y acotaciones originales que contribuyen al desarrollo de una historia.

5^a. Sesión (*)

- a) *Cuenta tu fábula en el blog de la clase (expresión escrita).*
- (1) Tiene dificultades para emplear los conocimientos adquiridos en clase para diseñar una historieta basada en un relato del folclore de su país. No puede difundirla a través del blog de la clase u otro sitio web.
 - (2) Utiliza los conocimientos adquiridos en clase para diseñar una historieta basada en un relato del folclore de su país y darla a conocer en el blog de la clase o a través de un sitio web.
 - (3) Emplea los conocimientos adquiridos en clase, así como elementos propios y originales para diseñar una historieta basada en un relato del folclore de su país y difundirla a través del blog de la clase o un sitio web.

Acotaciones:

(*) Como se mencionó en el Cronograma, la sesión 5 puede trabajarse de dos maneras: en el aula, a manera de cierre para la unidad didáctica, o en casa, como parte de las actividades que los estudiantes realizarían para conformar su *Portfolio Europeo de las Lenguas* (PEL). En este último caso, también debería evaluarse la autonomía del estudiante y la capacidad para gestionar su trabajo.

Los números que acompañan a los criterios de evaluación corresponden a:

- (1) No logra expectativas (1 punto).
- (2) Logra expectativas (2 puntos).
- (3) Supera expectativas (3 puntos).

4. Conclusiones

Generales:

1. A través de este trabajo, se ha ofrecido y detallado una propuesta de intervención en el aula que permite desarrollar las cuatro destrezas lingüísticas tomando como base cuatro *fábulas mayas* incluidas dentro de la antología *Leyendas y consejas del antiguo Yucatán* (1961): *El zopilote*, *La lechuza*, *El cardenal* y *El pujuy*.
2. Gracias a las actividades iniciales de la secuencia *¿Qué sabemos sobre los mayas? (lluvia de ideas)* y *Los mayas en dibujos animados*, se cumple el propósito de acercar a los alumnos a la civilización maya y a una parte importante de la idiosincrasia mexicana por medio de estas historias.
3. Las actividades *Instrucciones para usar Cómic Life 3* (comprensión lectora), *El cardenal, la lechuza y el zopilote* (expresión oral) y *Cuenta tu fábula en el blog de la clase* (expresión escrita) consiguen familiarizar a los estudiantes con esta herramienta tecnológica para que ellos mismos puedan crear y dar a conocer *fábulas* de su cultura aprovechando el blog de la clase o algún otro sitio web.

Específicas:

1. Se enumeraron las características que convierten a las *fábulas mayas* de Ermilo Abreu Gómez en una excelente herramienta didáctica para la enseñanza de E/LE. También se mencionó lo novedoso que resultaría partir de ellas para desarrollar actividades enfocadas a mejorar las destrezas educativas de nuestros alumnos.
2. Gracias a las cuatro *fábulas mayas* incluidas dentro de la antología *Leyendas y consejas del antiguo Yucatán* (1961): *El zopilote*, *La lechuza*, *El cardenal* y *El pujuy*, se logró familiarizar a los aprendices con textos representativos de este género.
3. Todas las actividades incluidas dentro de esta propuesta de intervención en el aula de E/LE buscaron motivar e interesar a los alumnos en la cultura maya.
4. Las actividades *Los mayas en dibujos animados* (comprensión auditiva), *Memoria de pájaros mayas II* (comprensión lectora), *El pujuy. Armamos una fábula maya* (historieta fragmentada) e *Instrucciones para usar Cómic Life 3* (comprensión lectora), permitieron ejercitarse la comprensión lectora y auditiva.

de los estudiantes mediante tareas basadas en textos representativos de las *fábulas mayas*, tanto en formato visual como escrito.

5. Las tareas intermedias *Instrucciones para usar Cómic Life 3* (*comprensión lectora*), *Los mayas en dibujos animados* (*comprensión auditiva*) y *Memoria de pájaros mayas II* (*comprensión lectora*), permitieron trabajar diversos aspectos gramaticales como el uso de imperativos, los pretéritos indefinido e imperfecto y algunos adjetivos utilizados para describir el carácter.
6. Se desarrollaron la expresión oral y las habilidades de interacción en grupos por medio de la tarea final: *El cardenal, la lechuza y el zopilote* (*expresión oral*), que consistió en la elaboración de una *fábula maya* en formato de historieta basada en los textos presentados.
7. Los alumnos ejercitaron su creatividad y su expresión escrita al realizar la actividad *Cuenta tu fábula en el blog de la clase* (*expresión escrita*), que consistió en diseñar la historieta de una *fábula* o relato similar de su cultura utilizando la herramienta [*Cómic Life 3*](#) y dándolo a conocer en el blog de la clase o a través de un sitio web.

5. Limitaciones y líneas de investigación futura

5.1 Limitaciones

La principal limitación de este trabajo se debió al escaso reconocimiento que se ha hecho sobre las *fábulas mayas* como un recurso didáctico para enseñar español como lengua extranjera en México, un factor que puede adjudicarse a la creencia de los profesores mexicanos de que este tipo de historias no ofrecen grandes posibilidades de explotación por tratarse de textos de extensión variable, provenientes de la tradición oral colectiva, con múltiples versiones a lo largo del tiempo y en cuyo léxico se encuentran palabras de lenguas indígenas que no siempre resultan fáciles de asimilar por los estudiantes de nuestro idioma.

Otra de las limitantes respecto a la conformación del marco teórico fue la escasa información y la poca accesibilidad de la obra *Leyendas y consejos del antiguo Yucatán* (1961) de Ermilo Abreu Gómez. Desafortunadamente, a pesar de haber gozado de una amplia difusión en el pasado, en la actualidad dicha antología de *fábulas mayas* constituye un volumen de difícil adquisición, sólo disponible para su consulta en algunas bibliotecas y a la venta en forma de ediciones antiguas, agotadas para el público en general y en manos de bibliómanos.

Por último, algo que también fungió como un factor negativo en la realización de este trabajo fue la falta de fuentes confiables en las cuáles encontrar mitos y leyendas de la civilización maya, ya que las versiones encontradas en diversos sitios de Internet distan mucho unas de otras. Igualmente, algunos de los libros citados en el marco teórico son de acceso restringido y contienen versiones de *fábulas mayas* que utilizan una sintaxis compleja, un lenguaje rebuscado y falto de actualidad e historias incapaces de transmitir emociones debido a su transcripción directa del lenguaje oral.

5.2 Prospectivas

Las líneas de investigación futura estarían relacionadas con las limitaciones de este trabajo, enumeradas en el punto anterior. Sería interesante profundizar aún más en las posibilidades de explotación de *fábulas mayas* poco conocidas pero narradas con

maestría, o en aquellas que por incluir referencias culturales específicas y una mayor cantidad de palabras provenientes de lenguas indígenas se antojan difíciles de incluir en una propuesta didáctica. Una adecuada y cuidadosa planeación permitiría acercar la belleza de relatos clásicos a los estudiantes de E/LE interesados en profundizar aún más en la civilización maya.

México es un país que no ha valorado lo suficiente su herencia indígena, especialmente tratándose de civilizaciones que gozaron de menor trascendencia que los aztecas y los mayas, por lo que abordar relatos y narraciones de diferentes culturas constituiría un hecho sin precedentes en las aulas mexicanas de español como lengua extranjera.

Al respecto, en 2013 se creó el proyecto *Sesenta y ocho voces - Sesenta y ocho corazones*, que bajo el lema "nadie puede amar lo que no conoce", presenta una serie de cortos animados narrados en alguna lengua indígena (Pérez Irigoyen, 2016). Estos videos buscan fomentar el orgullo, respeto y uso de las variantes lingüísticas que están en peligro de extinción entre hablantes y no hablantes.

Esta iniciativa de Gabriela Badillo ha sido apoyada por el Fondo Nacional para la Cultura y las Artes (FONCA) y cuenta con un canal en la plataforma [Vimeo](#) donde se encuentran siete relatos en náhuatl, totonaco, zapoteco, mixteco, yaqui, huasteco y maya subtitulados en español, por lo que pueden constituir recursos de gran valía para un posible aprovechamiento en la enseñanza del idioma. Sería interesante realizar una propuesta didáctica para la clase de E/LE aprovechando su disponibilidad en Internet y ahondando un poco más en la riqueza lingüística de México.

6. Referencias bibliográficas

- Abreu Gómez, E. (1940). *Canek: historia y leyenda de un héroe maya*. Ciudad de México: Colofón.
- Abreu Gómez, E. (1961). *Leyendas y consejas del antiguo Yucatán*. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica.
- Acquaroni, R. (2007). *Las palabras que no se lleva el viento: literatura y enseñanza de español como LE/L2*. Madrid: Santillana.
- Barrera Vázquez, A., & Rendón, S. (1984). *El libro de los libros de Chilam Balam*. Ciudad de México: SEP(Cultura)/Fondo de Cultura Económica.
- Brown, R. (14 de julio de 2016). *Multiculturalism Through African Folk Tales And Mayan Myths*. Obtenido de Yale-New Haven Teachers Institute: <http://teachersinstitute.yale.edu/curriculum/units/1996/1/96.01.03.x.html#h>
- Centro Virtual Cervantes. (2010). *Historias de debajo de la luna*. Obtenido de Materiales de Enseñanza, Centro Virtual Cervantes: <http://cvc.cervantes.es/ensenanza/luna/default.htm>
- Domenech, L. y Romeo, A. (22 de agosto de 2016). *Características de la fábula*. Obtenido de Materiales de Lengua y Literatura: http://www.materialesdelengua.org/LITERATURA/TEXTOS_LITERARIOS/CONTENIDOS/contar/fabula_caracteristicas.htm
- Donn, L. y Martin, P. (10 de julio de 2016). *The Hero Twins*. [Presentación animada de PowerPoint]. Obtenido de The Maya Empire for Kids: <http://presentations.mrdonn.org/herotwins.html>
- García Martínez, I. (2013). *El cómic como recurso didáctico en el aula de español como lengua extranjera*. (Memoria de Máster Universitario en enseñanza de Español como Lengua Extranjera). CIESE Comillas - Universidad de Cantabria: Comillas.

Recuperado de Biblioteca Virtual 2014, Número 15, RedELE:
<http://www.mecd.gob.es/dctm/redele/Material-RedEle/Biblioteca/2014bv15/2014-BV-15-02migarciamartinez.pdf?documentId=0901e72b818c6aa0>

Gómez de Anda, L. (30 de mayo de 2016). *La historieta en México*. Obtenido de La Razón: <http://www.azon.com.mx/spip.php?article44475>

Gómez Vallés, M. (20 de junio de 2016). *Tutorial Comic Life. Creando Historias Digitales*. Obtenido de Observatorio de la Educación Digital de la Universitat de Barcelona:

http://greav.ub.edu/relatosdigitales/PDF/Tutorial_comic_castellano_v1.pdf

Hilton, D. (12 de junio de 2016). *Gods and Heroes of the Maya (Grades 6 – 12)*. Obtenido de Distance Learning at the Cleveland Museum of Art: <https://www.clevelandart.org/sites/default/files/documents/lesson-plans/Maya%20TIP%202015.pdf>

Instituto Nacional de Antropología e Historia (Dirección). (2012). *Los mayas en dibujos animados*. [Cortometraje animado]. Obtenido de INAH TV: <https://www.youtube.com/watch?v=mrTzjGYHJxI>

Instituto Cervantes. (2016). *El español: una lengua viva*. Madrid: Departamento de Comunicación Digital del Instituto Cervantes. Obtenido de: http://cvc.cervantes.es/lengua/espanol_lengua_viva/pdf/espanol_lengua_viva_2016.pdf

Irigoyen, R. (22 de mayo de 2016). *Luis Rosado Vega, leyendista del Mayab*. Obtenido de Revista de la Universidad Autónoma de Yucatán, Centro de Investigaciones Regionales (Unidad de Ciencias Sociales): <http://www.cirsociales.uady.mx/revUADY/pdf/253-5/ru253-55.pdf>

Ligorred Perramón, F. d. (1990). *Consideraciones sobre la literatura oral de los mayas modernos. (Tesis de Licenciatura)*. Instituto Nacional de Antropología e Historia (INAH): Ciudad de México.

Mediz Bolio, A. (1985). *Libro de Chilam Balam de Chumayel*. Ciudad de México: SEP (Cultura).

Mediz Bolio, A. (1987). *La tierra del faisán y del venado*. Mérida, Yucatán: Dante.

Montesa, S. (2010). *Lengua y literatura. Un camino de ida y vuelta*. Del texto a la lengua: la aplicación de los textos a la enseñanza-aprendizaje del español L2-LE. Actas del XXI Congreso Internacional de la ASELE, I (2), 29 - 45. Recuperado de:

http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/21/21_0029.pdf

Pech Casanova, J. (1998). *La sabiduría de la emoción: vida y literatura de Ermilo Abreu Gómez*. Ciudad de México: CONACULTA.

Pérez Irigoyen, D. J. (24 de agosto de 2016). *68 Voces: Proyecto de animación para conservación de lenguas indígenas*. Obtenido de Dessignare.com: <http://www.dessignare.com/2013/11/68-voces-proyecto-de-animacion-para.html>

Real Academia Española. (28 de abril de 2016). *Fábula*. Obtenido de Diccionario de la lengua española: <http://dle.rae.es/?id=HRcRBBV>

Recinos, A. (1999). *Popol-Vuh. Las antiguas historias del Quiché*. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica.

Redacción. (13 de abril de 2016). *Lucen piezas mayas en la exposición de Berlín*. Obtenido de El expreso de Campeche: <http://expresocampeche.com/notas/estado/2016/04/12/lucen-piezas-mayas-en-la-exposicion-berlin/>

Rojas, V. M. y Rocha, S. (Dirección). (2013). *Tsut Doni La Leyenda Maya del Colibrí* [Cortometraje animado]. Obtenido de YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=fGGokII8jMA>

Secretaría de Educación Pública (SEP). (1972). *Español quinto grado. Lecturas*. Ciudad de México: Comisión Nacional de Libros de Texto Gratuitos (CONALITEG).

Secretaría de Educación Pública (SEP). (17 de abril de 2016). *Historia*. Obtenido de Comisión Nacional de Libros de Texto Gratuitos (CONALITEG): <http://web.archive.org/web/20150619041112/http://www.conaliteg.gob.mx/index.php/historia>

Sodi, D. (1990). *La literatura de los mayas*. Ciudad de México: Joaquín Mortiz (Serie: el legado de la América indígena).

Tello Solís, E. J. (20 de agosto de 2016). *El personaje Abreu Gómez*. Obtenido de Revista de la Universidad Autónoma de Yucatán, Centro de Investigaciones Regionales (Unidad de Ciencias Sociales): <http://www.cirsociales.uady.mx/revUADY/pdf/243-4/ru243-43.pdf>

Tierno Tejera, S. (18 de agosto de 2016). *Historia y ficción en Martín Luis Guzmán*. Obtenido de Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes: http://www.cervantesvirtual.com/portales/miguel_delibes/obra-visor-din/historia-y-ficcion-en-martin-luis-guzman/html/56f2403a-aofe-11e1-b1fb-00163ebf5e63_3.html

Tirado, J., & López, R. (28 de abril de 2016). *Lenguas indígenas*. Obtenido de Milenio.com (Política): http://www.milenio.com/politica/Lenguas-indigenas-comunicacion-linguisticas-historico-comun-pueblos-Algida_o_431356867.html

7. Bibliografía complementaria

- Alcina Franch, J. (1989). *Mitos y literatura maya*. Madrid: Alianza.
- Badillo, G. (Dirección). (2013). *Sesenta y ocho voces - Sesenta y ocho corazones*. [Serie de cortometrajes animados]. Obtenido de Vimeo: <https://vimeo.com/channels/68voices>
- Barrera Vázquez, A. (2005). *Recopilación de cuentos mayas*. Ciudad de México: Dirección General de Publicaciones y Fomento Cultural (UNAM).
- Botello Ruiz, R. N. (2007). *El Popol-Vuh: un drama de la creación. Interpretación dramático-teatral del mito maya-quiché*. (Tesis de Licenciatura). Universidad Nacional Autónoma de México: Ciudad de México. Recuperado de: <http://132.248.9.195/pd2008/0625807/Index.html>
- Cruz Coutiño, J. A. (2008). *Integración de secuencias discursivas. El caso de los mitos y leyendas de ascendencia maya en Chiapas (Méjico), vinculadas a la creación del hombre y su entorno*. (Tesis doctoral). Universidad de Salamanca: Salamanca. Recuperado de: http://gredos.usal.es/jspui/bitstream/10366/22433/1/DLE_Integracion%20de%20secuencias%20discursivas.pdf
- De la Garza, M. (1980). *Literatura maya*. Caracas: Biblioteca Ayacucho.
- First People of America and Canada: Turtle Island. (15 de junio de 2016). *How the king of birds was chosen. A Mayan legend*. Obtenido de Native American legends. First People of America and Canada: http://www.firstpeople.us/FP-HTML-Legends/How_The_King_Of_Birds_Was_Chosen-Mayan.html
- Lahoz Funes, A. (2011). *El microrrelato en la clase de E/LE. Aplicación didáctica*. (Memoria de Máster de E/LE). Universidad Pablo de Olavide: Sevilla.

Recuperado de MarcoELE: <http://marcoele.com/descargas/15/lahoz-microrrelatos.pdf>

López Flores, Y. I. (2010). *Viaje a la cultura maya para la creación dramática de: tres historias de una abuela relacionadas con el Popol-Vuh.* (Tesina de Licenciatura). Universidad Nacional Autónoma de México: Ciudad de México. Recuperado de: <http://132.248.9.195/ptb2010/mayo/0657717/Index.html>

Pérez Navarrete, R. H. (15 de agosto de 2016). *Recordando a Ermilo Abreu Gómez. A 36 años de su fallecimiento.* Obtenido de Red Literaria del Sureste: <http://redliterariadelsureste.blogspot.mx/2008/04/recordando-ermilo-abreu-gomez-36-aos-de.html>

Poniatowska, E. (15 de mayo de 2016). *Ermilo Abreu Gómez, la inteligencia y la imposibilidad de gobernarla.* Obtenido de Revista de la Universidad Autónoma de Yucatán, Centro de Investigaciones Regionales (Unidad de Ciencias Sociales): <http://www.cirsociales.uady.mx/revUADY/pdf/258-9/ru258-95.pdf>

Tamaro, E. y Fernández, T. (20 de julio de 2016). *Martín Luis Guzmán.* Obtenido de Biografías y Vidas, la enciclopedia biográfica en línea: http://www.biografiasyvidas.com/biografia/g/guzman_martin.htm

8. Anexos

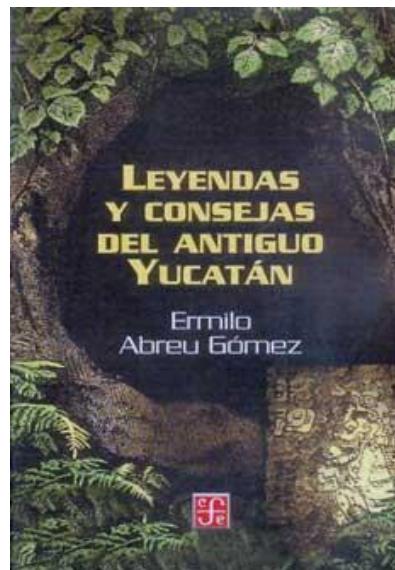
8.1 Anexo 1. *Ermilo Abreu Gómez: Leyendas y consejas del antiguo Yucatán*

Figura 10. Ermilo Abreu Gómez



Fuente: <http://www.academia.org.mx/Ermilo-Abreu-Gomez>

Figura 11. Leyendas y consejas del antiguo Yucatán



Fuente: <https://www.fondodeculturaeconomica.com/DetalleEd.aspx?ctit=015599L>

8.2 Anexo 2. Los mayas en dibujos animados

Cuestionario: Los mayas en dibujos animados.

Instrucciones: Ve nuevamente el video y elige las respuestas correctas.

1) Tres lugares en los que habitaron los mayas:

- () Veracruz () Yucatán () Quintana Roo () Puebla

- () Chiapas () Guerrero () Oaxaca

2) ¿Los mayas vivían en los centros ceremoniales?

- () Sí, todos vivían allí, por eso decoraban las paredes.
() No, vivían alrededor, agrupados según su oficio.
() No, nadie vivía allí, estaban deshabitados.

3) ¿Quiénes habitaban los palacios mayas?

- () Los gobernantes y los sacerdotes.
() Los guerreros y los sacerdotes.
() Los matemáticos y los gobernantes.

4) Marca tres cosas con las que los mayas enterraban a sus muertos:

- () Carne de venado () Cacao () Tamales () Joyas
() Fruta () Libros () Mascotas

5) ¿En qué disciplinas destacaron los mayas?

- () Física y matemáticas
() Astronomía e historia
() Astronomía y matemáticas

Actividad: *Los mayas en dibujos animados.*

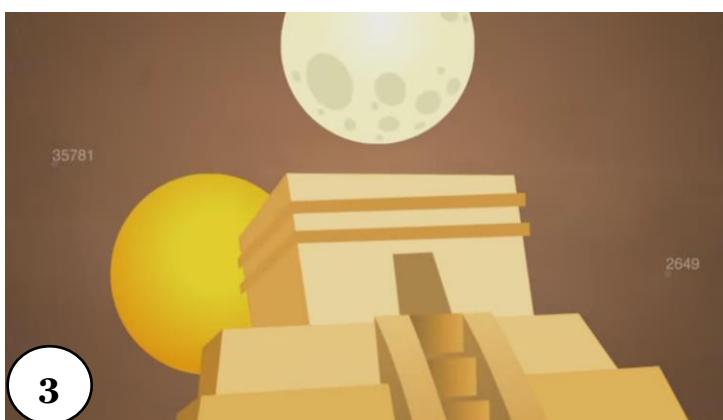
Instrucciones: Relaciona las imágenes con el texto que les corresponde. Uno de los textos NO pertenece a ninguna imagen.



Los mayas establecieron con exactitud la posición y la trayectoria de los planetas de nuestro sistema solar. ()



Los imponentes palacios y grandes templos, servían para hacer ceremonias públicas. ()



Los mayas enterraban a sus muertos con todo aquello que pudieran necesitar, como cosas personales, objetos valiosos y manjares. ()

La mayoría de los mayas vivía alrededor del centro ceremonial y se agrupaban según su oficio. ()

8.3 Anexo 3. Memoria de pájaros mayas I

Memorama: Memoria de pájaros mayas.

Instrucciones para el profesor: Antes de iniciar la clase, haga dos copias de las siguientes imágenes y péguelas sobre cartón para darles mayor resistencia. Después, recórtelas y agrúpelas de manera que no queden dos iguales en la baraja.





Sopa de letras: *Memoria de pájaros mayas.*

Instrucciones: Encuentren los nombres de las aves y escríbanlos debajo de la imagen que les corresponde.

Los mayas y las aves

T	G	X	K	S	P	P	T	O	I	Y	Y	R	Q	B
E	L	P	U	J	U	Y	U	Q	Y	U	U	B	X	B
R	E	V	M	B	C	H	Z	C	V	O	J	U	F	R
G	P	I	U	G	L	P	M	D	K	Y	R	H	R	O
Y	D	Q	Y	S	D	U	E	N	M	S	I	O	T	Ñ
K	Y	H	C	P	D	W	T	I	Y	L	L	Y	J	E
F	S	K	R	O	F	T	O	R	P	A	I	P	U	S
À	Z	U	H	C	E	L	L	A	C	N	E	P	K	I
À	V	D	P	L	X	M	W	I	L	R	E	R	L	U
Z	N	A	B	T	D	Q	P	C	T	D	O	D	Ñ	R
I	K	V	Q	I	E	K	O	G	E	R	Ñ	I	H	Ñ
W	Z	O	U	D	V	Z	Z	T	O	A	A	D	C	K
V	U	R	G	B	Z	M	Y	R	F	C	I	P	P	R
Q	S	E	I	G	Ñ	P	J	P	Z	R	J	T	Z	D
C	H	A	C	H	A	L	A	C	A	J	U	Ñ	Z	X
P	E	L	U	S	A	E	M	O	N	E	S	R	M	Y
I	C	Z	W	O	Q	R	K	F	N	I	R	Ñ	Ñ	C
E	T	Z	I	N	R	O	D	O	C	B	Q	L	L	Ñ
I	V	C	E	K	A	L	R	S	G	I	R	Ñ	T	D
R	K	O	J	Ñ	X	D	Ñ	Ñ	J	Y	M	X	Y	N

kokolikoko.com



8.4 Anexo 4. Memoria de pájaros mayas II

Lista de adjetivos: Memoria de pájaros mayas.

Instrucciones para el profesor: Haga una copia de los siguientes adjetivos, recórtelos y conserve 3 de ellos (1 como ejemplo de la actividad y 2 como premio para el equipo ganador). Pegue el resto debajo de las sillas de su clase.

Sesudo/a	Aprovechado/a
Burlón/a	Orondo/a
Resentido/a	Justiciero/a
Confiado/a	Vistoso/a
Traicionero/a	Ingrato/a
Envidioso/a	Inútil

Fábulas: Memorias de pájaros mayas (Hoja A)

Instrucciones: Lean las fábulas y subrayen los sustantivos en azul. Después, subrayen los adjetivos en rojo. Cuando terminen, expliquen al otro equipo de qué tratan sus textos.

El zopilote



En cierta ocasión un príncipe ofreció un banquete con ricos manjares. En cuanto el zopilote vio las mesas servidas, dio aviso a las demás aves para que aprovecharan aquella pitanza. Acudieron y, atropellándose, en un santiamén lo devoraron todo. Pero en eso vinieron los guardias y las aves alzaron el vuelo y se escondieron en el bosque. Por confiar en sus alas, el zopilote se retrasó, cayó prisionero y así pagó por los demás. Los guardias lo pintaron de negro, le raparon la cabeza y lo condenaron a comer carne podrida y así vive hasta hoy.

La lechuza



Cierta vez las aves se reunieron en un banquete y, como es natural, la lechuza ocupó el lugar de honor. De pico en pico pasó el balché, que es licor de mucha traición. Y así, al poco rato, todas las aves se emborracharon y empezaron a hacer disparates. La lechuza, tan sesuda, dijo sepa Dios cuántos desatinos. En lo mejor del festín, se acercó un indio y lo invitaron a beber. El indio también se emborrachó y se burló de las aves pero especialmente de la lechuza a quien hizo bailar pegándole en las patas. Cuando acabó la fiesta, las aves se fueron a sus nidos, pero la lechuza, ofendida de la burla, dijo:

- De hoy en adelante anunciaré la muerte de todo indio.

Fábulas: Memorias de pájaros mayas (Hoja B)

Instrucciones: Lean las fábulas y subrayen los sustantivos en azul. Después, subrayen los adjetivos en rojo. Cuando terminen, expliquen al otro equipo de qué tratan sus textos.

El cardenal



El cardenal quiso aprender a cantar y para que le diera lecciones, ningún pájaro le pareció mejor que el clarín de la selva. Pero sucedió que fueron inútiles las enseñanzas del maestro, pues de la garganta del discípulo sólo salieron gritos y suspiros. Desde entonces el cardenal mira con envidia a los pájaros que cantan.

El pujuy



Cuando Zamná hizo las aves, pensó darles un rey o una reina y así lo hizo saber. Con

gran alboroto, las aves se juntaron. Todas querían ser rey o reina y presumieron sus cualidades para ser elegidos. El pavo real pensó que con sus plumas sucias y feas, no sería rey.

Pero entonces vio las vistosas plumas que lucía el pujuy, se acercó a él y le ofreció un trato. A cambio de sus plumas, le daría todas las riquezas que quisiera si Zamná lo hacía rey. El pujuy, pequeño y confiado, aceptó. Zamná hizo rey al pavo real que en cuanto ocupó su trono, se portó como un ingrato. Nunca se acordó del pujuy. Entonces Zamná, al fin justiciero, le castigó haciendo que perdiera la voz.

Pero el pujuy nunca olvidó el engaño y por eso a todo caminante que encuentra le pregunta:

- ¿No has visto al pavo real?

Tabla de adjetivos y sustantivos: *Memoria de pájaros mayas.*

Instrucciones: Con ayuda de las fábulas que leyeron y los adjetivos de la actividad anterior, completen las columnas que faltan. Pueden utilizar oraciones de los textos para escribir sus ejemplos:

Adjetivo	Sustantivo	Ejemplo (con adjetivo o sustantivo)
Aprovechado/a	<i>Provecho</i>	<i>El pavo real sacó provecho de las plumas del pujuy para ser rey de las aves.</i>
Burlón/a		
		<i>Por confiado, el zopilote se retrasó, cayó prisionero y pagó por los demás.</i>
	<i>Envidia</i>	
Ingrato/a		
	<i>Inutilidad</i>	
		<i>Entonces Zamná, al fin justiciero, le castigó haciendo que perdiera la voz.</i>
	<i>Orondez</i>	
Resentido		
		<i>La lechuza, tan sesuda, dijo sepa Dios cuántos desatinos.</i>
	<i>Traición</i>	
Vistoso/a		

8.5 Anexo 5. El pujuy. Armamos una fábula maya

Instrucciones para el profesor: Haga copias de la siguiente historieta, recorte las viñetas, desordénelas y reparta un juego a cada equipo.

El pujuy

