



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA ESCUELA NORMAL
SUPERIOR DE COROZAL** Pedagogía,
Ética, Ciencia y Humanismo.

MOMENTO PEDAGOGICOS (PLAN DE CLASES)

1. IDENTIFICACIÓN

ÁREA: HUMANIDADES

ASIGNATURA O DISCIPLINA: LENGUA CASTELLANA

COMPONENTE DEL ÁREA A DESARROLLAR:

UNIDAD O EJE TEMATICO: Unidad 1: PRODUCCION TEXTUAL

TEMA: LA FABULA

GRADO: 3 GRUPO: 2-A AÑO LECTIVO: 2025 INTENSIDAD HORARIA: 2 H

COMPETENCIA: LITERARIA

MAESTRO ORIENTADOR: MARCELIANO SUAREZ ORTEGA

**MAESTRO EN FORMACIÓN: DANITZA VILORIA, LEIDYS CALAO, TRIESTEN
SANTAMARIA, MARIA ALFARO.**

ESTÁNDAR BÁSICO DE COMPETENCIAS (EBC)

Comprendo textos literarios para propiciar el desarrollo de mi capacidad creativa y lúdica

DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJE

Reconoce en los textos literarios la posibilidad creativa y lúdica.

EVIDENCIAS

- Escucha o lee adivinanzas, anagramas, retahílas, pregones y acrósticos que hacen parte de su entorno cultural.
- Comprende el sentido de los textos de la tradición oral como canciones y cuentos con los que interactúa.
- Entiende que hay diferencias en la forma en que se escriben algunos textos como los acrósticos y adivinanzas.

- Interactúa con sus compañeros en dinámicas grupales que incluyen: declamación, canto, música y recitales, teniendo en cuenta los sonidos y juegos de palabras.

COMPETENCIAS BASICAS (saber- hacer – ser – convivir juntos)

Comprende y produce fábulas identificando sus elementos principales (personajes, ambiente, conflicto, desenlace y moraleja), valorando sus enseñanzas como medio para reflexionar sobre su comportamiento y el de los demás en la vida cotidiana.

COMPETENCIAS CIUDADANAS: (Guía 6)

COMPETENCIA CONVIVENCIA Y PAZ (Primer grupo)

Expreso mis sentimientos y emociones mediante distintas formas y lenguajes (gestos, palabras, pintura, teatro, juegos, etc.).(emocional y comunicativa)

PARTICIPACIÓN Y RESPONSABILIDAD DEMOCRÁTICA (Segundo grupo):

Expreso mis ideas, sentimientos e intereses en el salón y escucho respetuosamente los de los demás miembros del grupo(comunicativa y emocional)

PLURALIDAD, IDENTIDAD Y VALORACIÓN DE LAS DIFERENCIAS (Tercer grupo):

Reconozco lo distintas que somos las personas y comprendo que esas diferencias son oportunidades para construir nuevos conocimientos y relaciones y hacer que la vida sea más interesante y divertida. (conocimiento y cognitivas)

LABORALES: (SERIE GUÍAS N° 21 MEN)

1. Identifico las situaciones cercanas a mi entorno (en mi casa, mi barrio, mi colegio) que tienen diferentes modos de resolverse. (Intelectual)
2. Cumpló las normas de comportamiento definidas en un espacio dado. (personal)
3. Respeto las ideas expresadas por los otros, aunque sean diferentes de las mías. (interpersonal)
4. Desarrollo acciones para mejorar continuamente en distintos aspectos de mi vida con base en lo que aprendo de los demás. (organizacional)

DESEMPEÑOS:

- Reconoce la estructura de la fábula, identificando sus elementos principales, lo que le permite relacionar su enseñanza con experiencias personales y valores sociales.
- Crea textos narrativos basados en la estructura de la fábula con creatividad y sentido lúdico, participando en discusiones literarias en las expresa sus opiniones sobre el contenido y mensaje de la fábula.

2. DESARROLLO

A. MOMENTOS DE INICIACIÓN Y ACTIVIDADES BÁSICAS

MOTIVACIÓN:

Teatro silencioso (mímica de fábula)

Objetivo: Introducir el género de manera corporal y divertida.

Desarrollo:

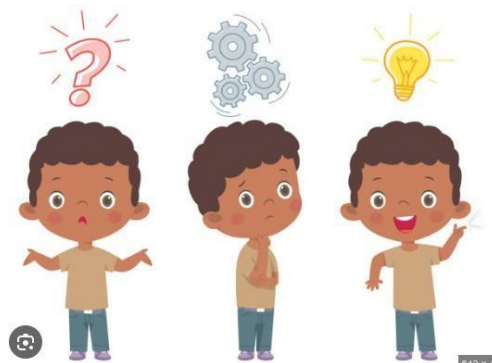
Representaremos una breve mímica de la fábula ("La liebre y la tortuga"). Todos deben intentar adivinar qué ocurre.

Luego se les pregunta: "¿Qué creen que nos enseña esta historia?"



SITUACION PROBLEMA

En la escuela quieren armar una colección de cuentos para enseñar valores importantes como el respeto, la honestidad y la cooperación. Los alumnos de tercer grado tienen la misión de crear un libro de fábulas para ayudar a otros niños a aprender estos valores. ¿Cómo podemos crear fábulas que enseñen valores importantes a otros niños de la escuela de forma clara, divertida y educativa?



ESTRATEGIAS QUE FOMENTAN LOS PROCESOS DE INTERDISCIPLINARIEDAD:

Lengua: Lectura y análisis de fábulas; creación de una fábula propia

Ética y valores: Identificación y reflexión sobre los valores presentes en las fábulas

Artes: Ilustración de los personajes de la fábula o creación de una historieta

Tecnología o Informática: Uso de herramientas digitales para escribir la fábula o presentarla como cuento digital.

Matemáticas: Secuencias temporales: orden cronológico de los hechos de la fábula

Exploración de conocimientos previos

¿Qué saben sobre las fábulas?

Se escribe la palabra "**fábula**" en el tablero.

Pregunta a los estudiantes: "¿Qué creen que significa 'fábula'?"

Anotamos sus respuestas.

¿Han escuchado alguna historia con animales que hablan?"

¿Qué enseñanzas nos pueden dar los animales en las historias?"

LA FABULA

Una fábula es un relato breve, normalmente protagonizado por animales u objetos personificados, que busca transmitir una enseñanza o moraleja. Su objetivo es didáctico y moralizante, utilizando situaciones imaginarias para ilustrar costumbres, vicios o virtudes humanas.

Características de una fábula:

Brevedad:

Las fábulas son relatos concisos y fáciles de entender.

Personajes humanizados:

Los personajes, a menudo animales, se comportan y hablan como seres humanos, reflejando cualidades y defectos de la sociedad.

Moralidad:

Todas las fábulas incluyen una enseñanza, una moraleja que resume la lección que se pretende extraer de la historia.

Estilo sencillo:

El lenguaje es directo y fácil de comprender, sin complicaciones, para que la enseñanza sea accesible a todos.

Contexto atemporal:

Las fábulas suelen situarse en un entorno y tiempo indefinidos, enfatizando la universalidad de los valores y lecciones que transmiten.

Final con moraleja:

La moraleja suele aparecer al final del relato, o puede ser implícita en el desarrollo de la trama.

Intención pedagógica:

Las fábulas tienen como finalidad educar, transmitir valores y enseñar a los lectores sobre las costumbres y conductas humanas.



B. ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES METODOLÓGICAS DE APROPIACIÓN AL CONOCIMIENTO. Saberes previos y contenido

Se formulan teniendo en cuenta las habilidades del pensamiento crítico. 1

actividad: "Escribe tu propia fábula"

Materiales:

- Fábulas conocidas (por ejemplo, "La liebre y la tortuga").
- Carteles con las partes de la fábula: "Inicio", "Desarrollo", "Desenlace", "Moraleja".
- Hojas de papel, lápices y colores.

Desarrollo:

1. Lectura y análisis:

- Leemos en voz alta una fábula conocida.
- Analizamos las partes de la fábula utilizando los carteles:
 - ¿Quiénes son los personajes?
 - ¿Qué sucede en la historia?
 - ¿Cómo termina?
 - ¿Qué lección nos enseña?

2. Creación de la fábula:

- Dividimos a los estudiantes en grupos pequeños. ○ Cada grupo debe crear una fábula propia, siguiendo la estructura analizada.
- incluye una moraleja que refleje valores como la honestidad, la perseverancia o la solidaridad.

3. Presentación y reflexión: ○ Un representante por grupo presenta su fábula al resto de la clase.

- Después de cada presentación, se pregunta:
 - ¿Qué opinas de la lección que transmite esta fábula?
 - ¿Cómo se relaciona con situaciones de la vida diaria?



Actividad: "Dramatización de tu fábula"

Materiales:

- Fábulas (creada por los alumnos).

desarrollo:

1. **Dramatización:** Los estudiantes representan la fábula frente a la clase, siguiendo el guion básico de sus historias.
2. **Reflexión:**
 - Después de la dramatización, realiza preguntas como:
 - ¿Qué aprendiste de esta fábula?
 - ¿Cómo te sentiste al interpretar tu personaje?
 - ¿Crees que la moraleja de la fábula se aplica en la vida real?



C. ESTRATEGIAS QUE FOMENTAN LA COCREACIÓN DEL CONOCIMIENTO

(Actividades de afianzamiento y refuerzo) se redacta en tercera persona

1 actividad *Libro de fábulas del aula*

Crearemos un libro colectivo con fábulas inventadas por los alumnos o con las tradicionales “*Libro de fábulas del aula*” (puede ser físico o digital). Incluiremos moralejas relacionadas con valores del aula. Cada grupo aporta una historia, la ilustra y la explica al grupo.



2 Actividad *Caza de la moraleja*

Leeremos varias fábulas breves y esconderemos las moralejas por el aula. Deben encontrar la moraleja que corresponde a cada historia.

□ La Paloma y la Hormiga

Personajes: Paloma, Hormiga, Narrador

Resumen: Una paloma, hambrienta, cae al agua y una hormiga la ayuda a salir. La paloma, luego, agradecida, salva a la hormiga de un cazador.

Moral de la historia: La gratitud y la reciprocidad son fundamentales en la amistad.



El Lobo y la Grulla

Personajes: Lobo, Grulla, Narrador

Resumen: Un lobo, invitado a comer por una grulla, se burla del plato, pero luego, la grulla se burla de él por no saber comer con delicadeza.

Moral de la historia: No hay que juzgar a los demás sin conocerlos bien, ni hablar sin pensar.



3 Actividad *Dibuja la moraleja*

Después de leer, deben ilustrar lo que significa la moraleja en una situación de su vida (por ejemplo, “el que persevera, alcanza”).

Materiales: Hojas, lápices de colores, marcadores.

La Cigarra y la Hormiga

Personajes: Cigarra, Hormiga, Narrador

Resumen: Durante el verano, la cigarra se divierte cantando mientras la hormiga trabaja incansablemente. Al llegar el invierno, la cigarra, sin provisiones, pide ayuda a la hormiga.

Moral de la historia: El trabajo duro y la planificación son importantes para el futuro.



D. EVALUACIÓN

Proceso de autoevaluación

Marca con un ✓

Ítem	Lo hice muy bien	Lo hice más o menos	Me costó mucho
Participé en clase	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Comprendí la fábula	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Escribí mi propia fábula	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Aprendí qué es una moraleja	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Proceso de coevaluación Marca con ✓

	si	no	más o menos Mi
compañero/a...			
Escuchó con atención.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Leyó o contó la fábula con claridad.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Inventó una historia creativa.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Trabajó
en equipo y ayudó a los demás.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Proceso de heteroevaluación

Criterio Evaluado	Excelente	Bien	En proceso
Comprende el mensaje de la fábula (moraleja)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Identifica personajes y situaciones del cuento	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Su fábula tiene un inicio, desarrollo y final claro	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Usa la
personificación correctamente			
(animales u objetos que actúan como personas)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Participa en
clase con respeto y atención	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Expresa sus ideas con
creatividad y esfuerzo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
COMPROMISOS			

1 compromiso

Lee en casa la fábula El cuervo y la jarra, Luego, responde en tu cuaderno:

¿Cómo se llama la fábula?

¿Quiénes son los personajes?

¿Qué les pasó?

¿Cuál es la moraleja?

Fábula: El Cuervo y la Jarra

Un cuervo sediento encontró una jarra con un poco de agua en el fondo.

Metió el pico, pero no pudo alcanzarla. Intentó empujar la jarra, pero era muy pesada.

Entonces, el cuervo tuvo una idea: comenzó a echar piedritas dentro de la jarra, una por una.

Poco a poco, el agua subió hasta el borde... ¡y el cuervo pudo beber!

Moraleja:

Con inteligencia y paciencia, se pueden resolver los problemas.

2 compromiso

Cuento una fábula a mi familia

Escoge una fábula que hayas leído o aprendido. Contársela a alguien de tu familia (mamá, papá, abuelos, hermanos). Luego escribe:

- ¿A quién se la conté?
- ¿Qué pensó esa persona sobre la moraleja?
- ¿Le gustó la historia?

3. ELEMENTOS ORGANIZATIVOS

BIBLIOGRÁFICOS Y/O CIBERNÉTICOS- materiales - recursos

BIBLIOGRAFIA

Esopo. *Fábulas completas*. Ediciones Lea / Editorial Siruela.

Fábulas tradicionales, cortas y con valores universales.

Félix María Samaniego. *Fábulas morales*. Ediciones escolares.

Útiles para la reflexión ética y el trabajo en lengua.

Ana María Machado. *Historias a mano*. Editorial SM.

Literatura latinoamericana infantil con perspectiva inclusiva.

Jean de La Fontaine. *Fábulas escogidas*. Editorial Libros del Zorro Rojo.

Adaptaciones ilustradas, ideales para 3° grado.

[Educ.ar – Literatura Infantil](#)

Biblioteca Digital Infantil Argentina

[Portal Colombia Aprende – Fábulas interculturales](#)

[ARASAAC – Pictogramas gratuitos](#)

MATERIALES

Textos impresos de fábulas (tradicionales y culturales).

Tarjetas con moralejas.

Cuadernos, hojas, lápices, témperas, marcadores, tijeras.

Cartulinas para mural o libro del aula.

Pictogramas (de ARASAAC) para fábulas adaptadas.