



Propuesta didáctica:

La fábula de la tortuga y la liebre:

¡Una experiencia de aprendizaje lúdica y creativa!



Descripción:

La propuesta busca integrar diferentes áreas de conocimiento para promover el desarrollo integral de los niños de educación inicial. Se fomentará la creatividad e imaginación a través de la lectura de una fábula de Esopo. Entre los propósitos buscados encontramos el desarrollo de habilidades físicas y competencias comunicativas en los niños.

También se valorará la importancia de los juegos tradicionales como patrimonio cultural y lúdico, y se fomentará la cooperación y trabajo en equipo a través de actividades lúdicas y deportivas.

Este plan se divide en diferentes actividades, incluyendo, la promoción de la construcción de significados de esta fábula tradicional, el fomento de juegos tradicionales, de actividades físicas y deportivas en grupo.



**Formato:**Propuesta didáctica**Fecha de creación:** 22/3/23**Ciclo:** 1er**Tramo:** 1**Grados:** Inicial (Dicha propuesta puede adaptarse para ser abordada también en el Tramo 2)

Espacio	de desarrollo Personal y Conciencia Corporal- en comunicación		
Competencia general	en comunicación - Pensamiento Creativo (MCN, 2022)		
Unidad Curricular	Educación Física	Literatura	Lengua española
Competencia específica	<p>CE2. Competencia Corporeidad y entorno: Reconoce y desarrolla su esquema corporal, nociones perceptivas (motrices y afectivas), capacidades condicionales y coordinativas, generando procesos de internalización, decisión y ejecución con noción espaciotemporal para dar respuesta a las distintas situaciones en su entorno.</p> <p>CE3. Competencia Motriz expresiva: Explora, analiza y desarrolla desde la práctica una corporeidad para comunicar, expresar, crear y generar de sí y con los otros la interpelación y toma de decisiones asertivas</p>	<p>CE 1. Desarrolla procesos cognitivos durante la recepción de un cuento. Desarrolla su conciencia narrativa: Expresa expectativas sobre la conducta de los personajes. Anticipa y realiza inferencias a partir del código verbal o no verbal. Identifica personajes provenientes de la realidad o de otros relatos ficcionales. Reconoce las connotaciones que se atribuyen culturalmente a animales y seres fantásticos.</p>	<p>CE1.1. Expresa ideas y emociones mediante diversos lenguajes para comunicarse según los requerimientos de cada situación.</p> <p>CE3.1.Formula preguntas, dialoga y da razones para construir sus puntos de vista.</p>



Contenido	Juegos tradicionales Ampliación de juegos motores simbólicos en espacios estructurantes y cambiantes. Interiorización de la acción de jugar Juegos tradicionales como acervo cultural	Género narrativo [Fábula] tradicional [...] Título- Personajes Énfasis en la relación complementaria entre la palabra y la ilustración.	<i>Oralidad.</i> La descripción oral de personajes, objetos, lugares, en contextos ficticios y cotidianos. <i>Lectura</i> Las palabras y los significados en el comentario interpretativo de los textos. <i>Escritura</i> La escritura colectiva e individual según las necesidades del entorno comunicativo
Criterios de logro	Amplía los juegos motores [tradicionales] en espacios estructurantes y cambiantes. Interioriza la práctica de jugar. [Comienza a valorar los juegos tradicionales como acervo cultural.] Utiliza las reglas correctamente, disfruta del juego y demuestra un conocimiento básico de la historia y/o el origen del juego.	Participa desde la palabra y la corporalidad de los juegos [...] Expone afirmaciones sencillas y ante la solicitud de un mediador incluye la justificación (conector porque). Anticipa los hechos de un cuento a partir de la recepción parcial del texto o la ilustración. Expresa sus expectativas sobre la conducta futura de los personajes de una narración. [Reconoce y compara las habilidades y características psíquicas y físicas de los personajes]. [Reflexiona y verbaliza los valores morales que se describen en la moraleja de la fábula]	Expresa sus ideas y la relaciona con la situación de comunicación. Establece relaciones entre las imágenes y la historia leída.

Metas de aprendizaje:

1. Reconoce la carrera de embolsados como un juego tradicional de nuestra cultura y la valora como parte de nuestro patrimonio cultural y lúdico.
2. Construye significados a partir de la lectura de la fábula de Esopo identificando y explicando a otros su moraleja y las características de sus personajes.
3. Ejecuta correctamente los movimientos necesarios para jugar diferentes juegos tradicionales y utiliza un vocabulario adecuado para describir las reglas y estrategias utilizadas.



ANEP

DIRECCIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN
INICIAL Y PRIMARIA

DIVISIÓN
PLANEAMIENTO
EDUCATIVO

Departamento
de Tecnologías Educativas
aplicadas y virtualidad

4. Trabaja de manera colaborativa en actividades lúdicas y literarias, respetando las opiniones y aportaciones de los compañeros y compartiendo sus ideas de manera clara y efectiva.
5. Disfruta y aprecia la riqueza cultural y literaria que ofrecen los juegos tradicionales y las fábulas de Esopo, y utiliza este conocimiento para enriquecer su vida personal y social.



Plan de aprendizaje tentativo:



Copias disponibles
9999

Visitas
3503

La liebre y la tortuga

Esopo [SEGUIR AUTOR](#)

★★★★★

[LEER](#)

[DEVOLVER](#)



Descarga libre

Esopo era un escritor de la Antigua Grecia que aparece citado, en fuentes literarias de la Grecia clásica tales como Aristóteles, Heródoto y Platón entre otros. En la actualidad las ediciones de sus fábulas se basan en la colección de fábulas atribuidas a su nombre. Entre ellas se han editado tres colecciones escritas en prosa o en verso, y todas con una moraleja final e ideales que pretendían transmitirse a los niños. Las fábulas de Esopo fueron un éxito que perduró durante la Antigüedad, la Edad Media, el Renacimiento e incluso la actualidad. Aunque he de decir que durante el Renacimiento estas fábulas, junto a las de Fedro, se convirtieron en un libro obligatorio en las universidades.

[Literatura grecolatina](#)

[Literatura infantil](#)

[Fábula](#)

[Cuento de animales](#)

1.1) En forma sincrónica desde el aula

Metas de aprendizaje

Despliega estrategias de lectura como la anticipación a partir de la lectura de la tapa y de su descripción.

Realiza aproximaciones al niño al concepto de fábula.

Comunica en forma oral y/o escrita una enseñanza de la historia. Amplía su vocabulario manejando el término “moraleja”

P. grupal/ duplas

- Visionado (en TV) del libro digital en Biblioteca País <https://bibliotecapais.ceibal.edu.uy/> “La liebre y la tortuga” de Esopo.
- Lectura en voz alta de la descripción del libro:

Esopo era un escritor de la Antigua Grecia que aparece citado en fuentes literarias de la Grecia clásica tales como Aristóteles, Heródoto y Platón entre otros. En la actualidad las ediciones de sus fábulas se basan en la colección de fábulas atribuidas a su nombre. Entre ellas se han editado tres colecciones escritas en prosa o en verso, y todas con una moraleja final e ideales que pretendían transmitir a los niños. Las fábulas de Esopo fueron un éxito que perduró durante la Antigüedad, la Edad Media, el Renacimiento e incluso la actualidad. [...]

Interrogar para generar intercambio sobre el contenido de la descripción:

En la descripción, se expresa que “La tortuga y la liebre” es una fábula... ¿Alguno de ustedes sabe a qué refiere la palabra “fábula”? Se registran ideas previas en papelógrafo (memoria didáctica) que posteriormente serán verificadas con la lectura e interpretación del texto.

Se relaciona lo expuesto con la lectura de la **tapa**.

Propiciar el reconocimiento de la imagen y de la escritura (*Dónde dice el nombre del autor y el nombre del libro?*)



Descripción denotativa¹ y connotativa² de la imagen. (*De un lado del río, la liebre señalando a la tortuga que se encuentra del otro lado*)

Promover la reflexión sobre **qué moraleja o enseñanza** puede transmitir esta fábula... Interrogar a los niños sobre si los cuentos tienen el propósito de enseñar ... La consigna será que los niños puedan descubrir qué nos enseña esta fábula.

La docente leerá la historia en voz alta.

Posteriormente a la lectura, la consigna será **en duplas**, pensar qué enseñanza nos dejó esta historia. Se recomienda que el docente visite las duplas para registrar por escrito sus ideas.

Puesta en común. Las enseñanzas que les dejó la fábula quedarán registradas en papelógrafo con los nombres de sus autores debajo. El docente dejará que los niños verbalicen estas ideas.

En la siguiente página se encuentra la fábula en formato libro por si ocurre algún inconveniente con la Biblioteca País.

Esopo *La liebre y la tortuga* [Leer.org] Disponible en:

<https://www.leer.org/files/Site/2020/75%20La%20liebre%20y%20la%20tortuga%20-%20Esopo.pdf>

1.2) En forma asincrónica en CREA

En *Tema de discusión* (CREA) se propone que con la familia se vuelva a leer la fábula y se reflexione sobre qué nos enseña esta fábula en particular. El niño grabará el audio en este espacio verbalizando qué enseñanza le dejó a partir de lo conversado con la familia.

1.3) En forma sincrónica

El docente escuchará los audios previamente y seleccionará aquellas enseñanzas que apuntan a diferentes aspectos y que no se han expresado aún. Estas serán escuchadas y leídas aportando también las producciones en duplas realizadas en la tarea 1.1)

Se promoverá su intercambio oral, favoreciendo la reflexión sobre la situación relatada en la historia.

1.4) En forma sincrónica

¹ Descripción objetiva de lo que observamos que aparece en la imagen, de los personajes y escenario

² Descripción subjetiva: el lector infiere en qué situación están, el estado de ánimo de los personajes, de las emociones que transmiten ellos y el escenario.



Se trabajará en base a la **descripción física y de personalidad** de los personajes de la fábula: **la liebre y la tortuga**.

CONCEPTOS A USAR para la liebre: **ÁGIL, VELOZ, PATAS LARGAS, OREJAS LARGAS, ASTUTA, HÁBIL** para la tortuga: **PATAS CORTAS, PESADA, LENTA, PERSEVERANTE**.

Para ello, crear una tabla para cada equipo, con la imagen de los personajes en la parte superior y carteles con adjetivos que describan a los personajes. (descriptos más arriba) Los niños deberán ir colocando debajo del personaje el cartel con el adjetivo que se describa al personaje.

CONCEPTOS A USAR para la liebre: **ÁGIL, VELOZ, PATAS LARGAS, OREJAS LARGAS, ASTUTA, HÁBIL** para la tortuga: **PATAS CORTAS, PESADA, LENTA, PERSEVERANTE**.

En puesta en común se reflexionará sobre lo realizado y discutido en grupos y se plantearán los siguientes términos para que los ubiquen en la tabla: **APTITUD - ACTITUD**. Y se les interrogará sobre dónde colocar cada una de ellas, promoviendo así la reflexión sobre las correspondientes morfologías de las dos palabras (difieren en una letra) y sobre su significado (totalmente diferente)

Se puede trabajar en base a ejemplos en el deporte o en otros ámbitos.

Actividad Nro.2 en espacio de Educación física. P. sincrónica

Metas de Aprendizaje
El estudiante recordará los hechos acontecidos en la fábula leída en clase.
Los niños identificarán las enseñanzas y moralejas que se pueden extraer de la fábula leída en clase.
El estudiante será capaz de responder preguntas de construcción de significado relacionadas con la fábula leída en clase, tales como "¿Qué hizo la liebre para perder la carrera?" o "¿Qué aprendió la liebre al final de la fábula?"
Los estudiantes serán capaces de analizar y reflexionar en grupo sobre los valores y las lecciones que se presentan en la fábula leída en clase.

2.1)

El profesor/a retomará la fábula leída en clase, promoviendo la narración de los hechos acontecidos en la historia, la reflexión sobre el final y las enseñanzas que aporta la historia. Hacer preguntas de construcción de significado como "¿Qué hizo la liebre para perder la carrera?" o "¿Qué aprendió la liebre al final del cuento?"



De forma libre, promoverá que los niños se muevan como liebres o como tortugas.

Una posible intervención, será sugerir a los niños: quienes representan a la liebre se muevan rápido y con zancadas largas, mientras que los niños que representan a la tortuga deben moverse lentamente y arrastrando los pies como si llevaran una carga pesada.

Se puede hacer jugando tres apoyos en zancadas y acostarse, mientras la tortuga sigue de forma lenta y constante.

Pueden cambiar los roles para vivenciar las distintas experiencias motrices y sentir la necesidad de mantener la inercia en la carrera.

Se propone la siguiente tarea en CREA a realizar con las familias:

2.2)

P. asincrónica. Consigna oralizada del profesor en *Tema de discusión* en CREA:

*Chicos: en este espacio tendrán que seleccionar de la fábula, **dos enunciados**³, los tendrán que leer en voz alta, grabarse y dejar esta grabación como aporte en este espacio.*

2.3)

P. sincrónica

Reproducir las grabaciones de los niños, permitiendo que escuchen y disfruten de esta escucha. Es importante que el ambiente elegido sea propicio para promover esta escucha atenta.

Se le asigna a cada niño un personaje (o la liebre o la tortuga) para que a partir de la escucha atenta de la grabación pueda saber de qué personaje se trata y representar al personaje correspondiente. Se sugiere que cada niño tenga una oportunidad de interpretar un personaje. Promover un clima de comodidad y seguridad mientras realizan estas representaciones.

En *puesta en común* se les interroga sobre las enseñanzas de esta fábula y cómo esta historia se relaciona con la Educación física. También se les puede preguntar cómo se sintieron al interpretar los personajes y si les gustó la actividad.

2.4) P. sincrónica Presentación y práctica de juegos tradicionales seleccionados

³ Es fundamental que los niños sepan el cómo reconocer un enunciado en un texto. Recordarles que empieza con la mayúscula y termina con un punto o tres puntos. También puede estar delimitado por signos de exclamación o pregunta.



Un **juego tradicional** que se podría relacionar con la fábula de la tortuga y la liebre es la carrera de embolsados. En este juego, los niños se dividen en dos equipos y cada uno de ellos debe competir para llegar a la meta saltando dentro de una bolsa. Al igual que en la fábula de la tortuga y la liebre, este juego requiere habilidad y perseverancia para poder avanzar y llegar a la meta.

En el juego, se podría asignar a cada equipo un personaje de la fábula, como la tortuga o la liebre, y pedirles que representen a ese personaje mientras compiten en la carrera de embolsados. De esta manera, los niños podrían conectar el juego con la fábula y reflexionar sobre las lecciones de la historia mientras se divierten y participan en la actividad física.

También se podría considerar otros juegos tradicionales que involucren carreras o competencias, como la carrera de cucharas o la carrera de relevos, y utilizarlos como base para una actividad relacionada con la fábula de la tortuga y la liebre. Lo importante es buscar juegos que involucren habilidades físicas y que promuevan la competencia de manera saludable y divertida.



Observación y análisis de los juegos practicados

Realización de un vídeo tutorial de los juegos practicados para compartir en la web.



2.5) Propuesta sincrónica

Cuento motor

Introducción: Empezamos la actividad con una breve lectura del cuento original para refrescar la memoria de los niños y recordarles la moraleja de la historia.

Selección de personajes: Podemos dividir a los estudiantes en dos grupos, uno representando a la liebre y otro a la tortuga. Proponemos una pequeña actividad previa para que los niños decidan a qué grupo prefieren unirse.

Preparación del cuento motor: Cada grupo debe preparar un pequeño baile o coreografía que represente la personalidad del animal que le tocó. Por ejemplo, el grupo de la liebre podría hacer movimientos rápidos y ágiles, mientras que el grupo de la tortuga podría hacer movimientos lentos y constantes.

Puesta en escena: Una vez que los grupos han preparado su baile, se puede organizar una puesta en escena donde los estudiantes representen la carrera de la tortuga y la liebre. Para ello, sería bueno utilizar un espacio amplio, como un patio o un gimnasio.

Carrera: Para representar la carrera, los estudiantes podrán bailar sus respectivas coreografías al ritmo de una música animada. Se sugiere intercalar momentos de "descanso" en los que los estudiantes se detienen a "tomar aire", tal como lo hace la liebre en el cuento original.

Final: Al final del cuento motor, se hace una reflexión grupal sobre la moraleja de la historia y cómo se puede aplicar a la vida diaria.

Esta actividad permitiría a los estudiantes moverse, bailar y trabajar en equipo mientras aprenden la moraleja de la fábula de una manera lúdica y creativa. Además, es una forma divertida de involucrar tanto la educación física como la literatura en una sola actividad.

Sugerencias metodológicas, didácticas y de evaluación:

Esta propuesta interárea fue diseñada teniendo en cuenta los aportes del modelo *Flipped Classroom* o *Clase Invertida*. En este enfoque pedagógico la instrucción directa se realiza fuera del aula y se utiliza el tiempo de clase para llevar a cabo actividades que impliquen el desarrollo de procesos cognitivos de mayor complejidad en los que son necesarias la ayuda y la experiencia del docente.

La metodología de trabajo será principalmente activa y participativa. Los estudiantes serán los protagonistas del proceso de enseñanza-aprendizaje,



fomentando su creatividad, imaginación y trabajo en equipo a través de actividades lúdicas y literarias.

En este caso particular, se integran actividades *asincrónicas* y *sincrónicas* con el propósito de que el proceso de aprendizaje se realice también en la casa con la mediación de la familia. En este sentido, los productos de las tareas realizadas en casa son recuperadas en el aula para seguir avanzando. De este modo además, incluimos a estos actores primarios en los aprendizajes de sus hijos.

Esta propuesta didáctica aborda desde la literatura y la reflexión metalingüística la fábula de Esopo “La liebre y la tortuga” a través de la lectura multimedial del libro virtual ubicado en Biblioteca Ceibal.

Otras actividades sugeridas

- Convocar a las familias para que concurran a la clase a leer otras fábulas.
- Proporcionar a los niños una versión simplificada del cuento con imágenes y palabras clave, y pedirles que la ordenen cronológicamente para demostrar su comprensión de la historia.
- Solicitarles a los niños que escriban su propia versión del cuento, cambiando los personajes y el entorno de la historia.
- Proponer a los niños la lectura de diferentes finales alternativos para que elijan y argumenten el de su preferencia.

Posibles finales...

Una liebre arrogante se burló de una tortuga lenta y le propuso una carrera. La tortuga aceptó el desafío y comenzó a avanzar lentamente. La liebre, confiada en su velocidad, decidió tomar una siesta en el camino. Cuando se despertó, descubrió que la tortuga ya había cruzado la línea de meta y ganado la carrera.

Final 1: La liebre aprende una lección

La liebre se siente humillada por su derrota y se da cuenta de que la arrogancia y la falta de esfuerzo la llevaron a perder la carrera. Decidió cambiar su actitud y trabajar duro para mejorar su velocidad y resistencia.

Final 2: La tortuga ayuda a la liebre

Después de su victoria, la tortuga se acerca a la liebre y le ofrece su ayuda. Juntos, trabajan en un plan de entrenamiento para mejorar la velocidad y la resistencia de la liebre. Al final, la liebre se convierte en un corredor más fuerte y respetuoso.

Final 3: La liebre no aprende la lección

A pesar de su derrota, la liebre sigue siendo arrogante y se niega a aceptar la lección. Insiste en que la carrera fue una casualidad y sigue subestimando a la tortuga. Con el tiempo, la liebre se convierte en solitaria ya que los demás animales la rechazan por su actitud desagradable y su falta de respeto hacia los demás.



Final 4: La tortuga aprende una lección

Después de su victoria, la tortuga se da cuenta de que la carrera no se trataba tanto de ganar como de hacer su mejor esfuerzo. Aunque estaba en desventaja, la tortuga siguió adelante y completó la carrera. La lección que aprendió es que el verdadero éxito no siempre se mide en términos de victoria, sino en términos de esfuerzo y perseverancia.

que escriban un final alternativo para la historia, donde la liebre gana la carrera, pero aprende una lección diferente.

- Solicitarles a los niños que escriban una carta de disculpa de la liebre a la tortuga por haberla subestimado.
- Proporcionarle a los niños una lista de palabras clave y pedirles que utilicen esas palabras para escribir una pequeña historia o poema sobre la importancia del esfuerzo y la perseverancia.
- Representación teatral de esta u otras fábulas trabajadas con el grupo.
- Juegos tradicionales. Introducción al concepto de *juegos tradicionales* como patrimonio cultural y lúdico.
- Realización de un evento de juegos tradicionales y representación teatral de las fábulas de Esopo para la comunidad educativa.

Aporte didáctico- disciplinar sobre los juegos tradicionales y el origen de Esopo

Los juegos tradicionales son juegos que se han transmitido de generación en generación durante mucho tiempo. Son juegos que nuestros abuelos, bisabuelos y tatarabuelos jugaban cuando eran niños. Estos juegos son muy importantes porque forman parte de nuestra cultura y nos enseñan cómo se divertían las personas en el pasado.

Además, los juegos tradicionales tienen valores y enseñanzas muy importantes. Por ejemplo, algunos juegos tradicionales nos enseñan a ser pacientes, otros nos enseñan a trabajar en equipo, otros nos enseñan a ser creativos y a pensar en soluciones a problemas, y otros nos enseñan a ser respetuosos con los demás.

Es como un tesoro que hemos heredado y que debemos cuidar para que las futuras generaciones también puedan disfrutar de ellos. Siempre es divertido aprender sobre nuestras raíces culturales y los juegos tradicionales nos ayudan a entender mejor cómo eran las cosas en el pasado.



Por eso, es importante que sigamos jugando y transmitiendo estos juegos a nuestros amigos y familiares para que no se pierdan en el tiempo y podamos seguir disfrutando de ellos como parte de nuestra cultura.

Sobre la existencia de Esopo conviven varias teorías sobre la autoría de las fábulas atribuidas a él. Algunas de estas teorías sugieren que Esopo fue una figura histórica real, mientras que otras cuestionan su existencia como una sola persona y sugieren que las fábulas atribuidas a él podrían ser una compilación de historias populares de la antigüedad.

Una de las teorías más populares sugiere que Esopo fue un hombre esclavo de origen frigio (actualmente territorio turco), que vivió en Grecia en el siglo VI a.C. y que trabajó como narrador de historias y contador de fábulas. Según esta teoría, Esopo fue un hombre astuto e ingenioso que usó las fábulas para enseñar lecciones morales y sociales a su audiencia.

Otra teoría sugiere que Esopo fue en realidad un nombre colectivo utilizado por un grupo de narradores que se dedicaron a recopilar y transmitir historias populares de la antigüedad. Según esta teoría, las fábulas atribuidas a Esopo serían una compilación de historias que habrían circulado en la tradición oral de la antigua Grecia y que habrían sido recopiladas y organizadas por varios narradores a lo largo del tiempo.

Aunque no se sabe con certeza quién fue Esopo o si realmente existió como una sola persona, lo que sí se sabe es que sus fábulas han sobrevivido a través de los siglos y continúan siendo una fuente importante de enseñanza y entretenimiento para niños y adultos en todo el mundo.

Autor: Mtra. Fiorella Fernández Prof. Marcos Díaz

Licenciamiento: Creative Commons Atribución 4.0 Internacional

Fuentes

- Administración Nacional de Educación Pública. MCN (2022). Documentos de la transformación curricular. Progresiones de Aprendizaje (2022). <https://www.anep.edu.uy/sites/default/files/images/Archivos/publicaciones/progresiones/Progresiones%20de%20Aprendizaje%202022%20v5.pdf>
- Administración Nacional de Educación Pública. Plan de estudios de Educación Básica Integrada (EBI) (2022) <https://www.anep.edu.uy/sites/default/files/images/publicaciones/Marco-Curricular-Nacional-2022/Plan2023/Educacio%CC%81n%20Ba%CC%81sica%20Integrada%20Plan%20de%20estudios%202022%20v8.pdf>



- Administración Nacional de Educación Pública. Educación Física Tramo 1 y Tramo 2 (2022).
<https://www.anep.edu.uy/sites/default/files/images/te-programas/2023/finales/espacios/espacio-desarrollo-personal-y-conciencia-corporal/Educaci%C3%B3n%20F%C3%ADsica%20-%20Tramo%202.pdf>
- Sacos | Wiki Hoyo de Manzanares | Fandom
https://hoyodemanzanares.fandom.com/es/wiki/Sacos?file=Saco_Caracas_-_juegos_infantiles.jpg
- Esopo *La liebre y la tortuga* [Leer.org] Disponible en:
<https://www.leer.org/files/Site/2020/75%20La%20liebre%20y%20la%20tortuga%20-%20Esopo.pdf>