



# Lengua

4.º de Primaria

## La fábula y la moraleja

Por qué los personajes son animales y en qué se diferencia una moraleja de un resumen. Con solucionario razonado.



Nombre y apellidos: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

## Recuerda

Una **fábula** es un relato **muy breve**, casi siempre protagonizado por **animales que hablan**, y que termina con una **moraleja**: una enseñanza sobre cómo comportarse. Los animales no están por capricho. Cada uno **representa un defecto o una virtud** que todo el mundo reconoce sin necesidad de explicarlo: la hormiga es previsora, la cigarra despreocupada, el zorro astuto, el león poderoso, la liebre confiada, la tortuga constante. En cuanto aparece el animal, el lector ya sabe a qué atenerse. Y hay una razón práctica: con animales, la crítica **no señala a nadie**. Nadie se ofende porque el zorro sea tramposo. Si el personaje fuera un vecino del pueblo, la fábula sería un ataque. La **moraleja** va casi siempre al final, en una o dos frases, y a veces en verso.

## Trucos

Este es el error que hay que quitar de raíz: **la moraleja no es un resumen**. Resumen de la liebre y la tortuga: «Una liebre y una tortuga hicieron una carrera. La liebre se durmió y la tortuga ganó.» Cuenta **lo que pasó**. Moraleja: «La constancia vale más que la rapidez.» Dice **lo que hay que aprender**, y sirve para situaciones que no tienen nada que ver con carreras ni con animales. La prueba: una moraleja **se puede aplicar a tu vida**. Un resumen, no. Otro truco: la moraleja **no nombra a los personajes**. Si en tu frase aparecen la liebre o la tortuga, es que estás resumiendo. Para escribir una, empieza por la enseñanza y busca después dos animales que la representen. Al revés cuesta mucho más. Para el adulto. Las fábulas clásicas vienen de Esopo, un griego de hace más de 2.500 años, y las reescribieron después La Fontaine en Francia y Samaniego e Iriarte en España. Que sigan circulando tantos siglos después dice mucho de lo bien que funciona el formato.

### 1. ¿Qué representa cada animal? Une con una raya.

hormiga · zorro · tortuga · león · cigarra

· la astucia · la constancia · el trabajo previsor · la despreocupación · el poder

---

---



## 2. ¿Moraleja o resumen? Escribe M o R.

- a) «La liebre se durmió y la tortuga llegó primero.» \_\_\_\_
- b) «No dejes para mañana lo que puedas hacer hoy.» \_\_\_\_
- c) «El zorro no alcanzó las uvas y dijo que estaban verdes.» \_\_\_\_
- d) «Quien desprecia lo que no puede conseguir, se engaña a sí mismo.» \_\_\_\_

## 3. La prueba de la moraleja. Contesta.

- \_\_\_\_
- a) ¿Una moraleja nombra a los personajes? \_\_\_\_
  - b) ¿Sirve para situaciones distintas de la del cuento? \_\_\_\_
  - c) Escribe una situación de tu vida donde valga «La constancia vale más que la rapidez»:

## 4. Convierte el resumen en moraleja.

- a) «El ratón ayudó al león y el león lo recordó.» → \_\_\_\_
- b) «El pastor mintió tantas veces que nadie le creyó.» → \_\_\_\_

## 5. ¿Por qué animales? Contesta.

- a) Si el protagonista fuera un compañero de clase, ¿qué problema habría? \_\_\_\_
- b) ¿Por qué se entiende enseguida que el zorro va a engañar a alguien? \_\_\_\_

## 6. Elige los animales. Para cada enseñanza, escoge dos y explica por qué.

- a) «Quien mucho abarca, poco aprieta.» Animales: \_\_\_\_ Porque \_\_\_\_
- b) «Más vale maña que fuerza.» Animales: \_\_\_\_ Porque \_\_\_\_

## 7. Escribe la fábula. Seis u ocho líneas y una moraleja al final.

Enseñanza que quieres dejar: \_\_\_\_

\_\_\_\_

\_\_\_\_

\_\_\_\_

Moraleja: \_\_\_\_

## 8. Revisa lo que has escrito. Marca.

Mi moraleja nombra a los animales [ ] No los nombra [ ]

Sirve para otras situaciones [ ] Solo para esta [ ]

### El reto

Coge **tres fábulas** distintas, de un libro o de internet con un adulto.



**1. Anota los animales de cada una y qué representan.**

---

---

**2. Copia la moraleja.**

---

---

**3. Marca si alguna moraleja se repite o se parece a otra.**

Después contesta: ¿aparece algún animal representando algo distinto de lo habitual? Y si dos fábulas distintas llevan la misma enseñanza, piensa por qué habrá hecho falta contarla dos veces.

---

---

## Solucionario

Ejercicio 1: hormiga - el trabajo previsor; zorro - la astucia; tortuga - la constancia; león - el poder; cigarra - la despreocupación. Ejercicio 2: a) R b) M c) R d) M. Las dos de resumen **nombran a los personajes** y cuentan hechos; las dos moralejas valen para cualquiera. Ejercicio 3: a) **No** b) **Sí** c) respuesta abierta: estudiar un poco cada día en vez de todo la víspera, aprender a montar en bici, terminar un dibujo difícil. Ejercicio 4: respuesta abierta. a) «Ayuda a quien lo necesite: nunca sabes quién podrá ayudarte a ti» b) «A quien miente no se le cree ni cuando dice la verdad». No vale una frase que empiece por «El ratón...» o «El pastor...». Ejercicio 5: a) sería un **ataque a esa persona**, y quien lo leyera pensaría en ella y no en la enseñanza b) porque el zorro **ya representa la astucia** antes de que empiece la historia; el lector lo sabe sin que se lo digan. Ejercicio 6: respuesta abierta. a) por ejemplo, un perro que suelta el hueso por querer otro, o una ardilla cargada de nueces que las pierde todas b) el ratón y el león de la fábula clásica, o la hormiga y el elefante. Lo que se valora es la **explicación**, no la elección. Ejercicio 7: respuesta abierta. Se comprueba que sea breve, que los animales encajen con la enseñanza y que la moraleja no resuma. Ejercicio 8: autoevaluación. Las respuestas buenas son «No los nombra» y «Sirve para otras situaciones». El reto: respuesta abierta. Sí se repiten enseñanzas —la prudencia y la constancia salen mucho—, y a veces un mismo animal cambia de papel. Que la misma idea se cuente dos veces suele ser porque cada versión sirve para una situación distinta.

## Hoja de registro

Esta hoja es para el docente. Marca C en lo conseguido, EP en lo que va con ayuda y NC en lo que aún no aparece.

1. Reconoce lo que representa cada animal. C [ ] EP [ ] NC [ ]
2. Distingue moraleja de resumen. C [ ] EP [ ] NC [ ]
3. Escribe moralejas sin nombrar personajes. C [ ] EP [ ] NC [ ]
4. Explica por qué los personajes son animales. C [ ] EP [ ] NC [ ]
5. Elige animales adecuados a una enseñanza. C [ ] EP [ ] NC [ ]
6. Escribe una fábula completa. C [ ] EP [ ] NC [ ]



## El reto

Cómo leer el conjunto. El 2 y el 4 son el corazón de la ficha. Confundir moraleja con resumen es el error más extendido, y aguanta hasta Secundaria si no se corrige aquí. El 3a da la regla operativa que sirve para corregirse solo: **si aparece el nombre del personaje, no es moraleja**. Vale la pena que la escriban en el margen. El 6 invierte el orden habitual —primero la enseñanza, luego los animales— y suele desatascar a quien dice que no se le ocurre nada.