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.