

	COLEGIO NACIONALIZADO "LA PRESENTACIÓN" DUITAMA		LENGUA CASTELLANA		
	DOCENTE: MARTHA LEONOR MOLANO – NELLY DUARTE S.		GRADO: IV	NOTA	
	ESTUDIANTE:				
	GUÍA No 3. LA FÁBULA.				

DERECHO BÁSICO DE APRENDIZAJE: Produce textos atendiendo a elementos como el tipo de público al que va dirigido, el contexto de circulación, sus saberes previos y la diversidad de formatos de la que dispone para su presentación.

Tiempo aproximado para su desarrollo: (4 Horas).

PROPÓSITO: Conocer y analizar la estructura de una fábula

ACTIVIDAD 1. (Tiempo: 1 Hora)

1. Lee y aprende el siguiente contenido. **No es necesario copiarlo en el cuaderno** es solo estudiarla, se sugiere imprimirla y anexarla en la carpeta de evaluaciones de lengua castellana y poco a poco va armando un módulo.

LA FÁBULA

Son historias cortas y fantásticas, donde sus personajes son animales otras criaturas y objetos, que actúan como personas, contienen una enseñanza llamada **moraleja**. Pueden ser escritas en forma de poemas o de narración.

ESTRUCTURA DE LA FÁBULA

Al igual que otros textos narrativos la fábula tiene:

- ✓ Inicio, nudo y desenlace.
- ✓ Emplea la **personificación**, se presenta cuando animales u objetos actúan, piensan, sienten, se visten y se comportan como seres humanos.
- ✓ Tiene una **moraleja**, es una enseñanza o lección que nos dejan los personajes de la fábula.
- ✓ En la fábula se presentan diálogos entre los personajes, **el guión o rayita** (__) indica el momento en que cada personaje habla.
- ✓ La intención de la fábula es **narrar** historias para dejarnos una **enseñanza o moraleja**.

EJEMPLO DE UNA FÁBULA.

Lea con mucha atención la siguiente fábula, observa detenidamente cada una de sus partes.

El águila y el escarabajo

Inicio: se presentan los personajes.

Perseguida por un águila, una liebre se sintió perdida y le pidió a un escarabajo que la salvara.

Hay varias personificaciones: la liebre pide ayuda a un escarabajo.

El escarabajo le suplicó al águila que perdonara a su amiga. Pero el águila lo miró y le pareció tan pequeño, tan debilucho, que la devoró en su presencia.

Desde entonces, buscando vengarse, el escarabajo observaba los lugares donde el águila ponía sus huevos, y los hacía rodar.

Nudo: se desarrolla el problema de la historia.

Sintiéndose echada de todos los lugares, el águila recurrió a Zeus para pedirle un lugar seguro donde depositar sus huevos.

Desenlace: el problema se resuelve y uno de los protagonistas aprende una lección.

Zeus le ofreció su regazo. Y allí los dejó el águila, pero el escarabajo hizo una bolita de barro, voló y la dejó caer sobre el regazo de Zeus. Entonces Zeus se levantó para sacudirse la suciedad y tiró por tierra los huevos sin darse cuenta.

Moraleja: al final se presenta la enseñanza del texto.

Desde aquel momento, las águilas no ponen huevos en la época en que salen a volar los escarabajos.

Nunca desprecies lo que parece insignificante, pues no hay ser tan débil que no pueda alcanzarte.

Esopo (adaptación), tomado de es.wikisource.org

Análisis de la fábula anterior.

Para realizar un análisis completo de una fábula se deben tener en cuenta todos los elementos de la narración:

1. En el **inicio** de la fábula se encuentran los personajes, **¿cuáles son?** El águila, la liebre y el escarabajo
2. En el **nudo** de la fábula se encuentra el problema de la historia **¿cuál es el problema?** El escarabajo busca al águila para vengarse
3. En el **desenlace** de la fábula se resuelve el problema de la historia **¿cómo se resuelve el problema?** El águila le había dejado a guardar el huevo a Zeus, pero el escarabajo fabricó una bolita de barro y la hizo caer sobre Zeus, este se levantó para sacudirse tiro los huevos del águila sin darse cuenta.
4. La **moraleja** se presenta al final del texto **¿cuál es la moraleja?** no debemos despreciar a nadie por más insignificante que nos parezca pues en cualquier momento necesitamos la ayuda de ellos.

5. ¿Para qué se utiliza la moraleja? para dejarnos una **enseñanza** o para hacer una crítica de los valores.

6. **Personificaciones que se presentan en la fábula:**

El escarabajo le suplicó al águila que perdonara a su amiga: es una personificación porque en la vida real ni los escarabajos ni las águilas hablan.

7. Las **partes de la fábula** son: **inicio, nudo y desenlace.**

Otros ejemplos de personificación (Es importante que aprenda bien a identificar las personificaciones en las fábulas).

- ✓ Una mula presumida humillaba a los demás animales. Ella siempre les hablaba de su noble origen. Es una **personificación** porque las mulas nunca hablan.
- ✓ El gato Samuelito aprendió a bailar; desde ese día se enoja si lo hacen trabajar. Es una **personificación** porque los gatos no bailan ni trabajan.
- ✓ Una vez cuando osito iba a pescar al río, el pequeño tigre le dijo: -cuando tu no estas me siento muy solo. Escríbeme una carta para que me alegre-. Es una **personificación** porque el tigre no habla ni el osito sabe escribir cartas

ACTIVIDAD 2 OPCIONAL (Tiempo: 1 Hora).

Miremos la siguiente fábula en YouTube “EL ZORRO Y LA CIGÜEÑA”, Nuevo animado en Español. <https://www.youtube.com/watch?v=3nXvPXADl6A> y luego responde:

1. ¿Cuáles son los personajes? _____

2. ¿Por qué ningún animal del bosque quería ser amigo del zorro? _____

3. ¿Qué le ofreció el zorro a la cigüeña? _____ ¿qué pasó?

¿Cómo se sintió la cigüeña? _____

4. ¿Qué hizo la cigüeña cuando invitó a su casa al zorro? _____

¿Cómo se sintió el zorro? _____

5. ¿Qué **moraleja** o enseñanza nos deja? _____

6. Durante la fábula se presentaron varias **personificaciones** (tanto el zorro como la cigüeña hablaron) ¿Copie una personificación de la cigüeña? _____

¿Copie una personificación del zorro? _____

ACTIVIDAD 3. (Tiempo: 1 Hora)

Lee varias veces las siguientes fábulas y luego responde:

El tigrillo que se mordía las uñas.

Érase una vez un tigrillo muy travieso y nervioso que tenía la costumbre de morderse las uñas. Con mucha frecuencia, su madre le seguía los pasos, tratando de sorprenderle en el momento justo de llevarse las patas a la boca, y poder así reprenderle con razón. Ella probó diferentes métodos, pero llegó a convencerse de que era imposible persuadir a su hijo de lo nocivo que era ese hábito. Aun así, no pasaba día sin que regañase al tigrillo: __Deberías observar a tus amiguitos. Ellos tienen las uñas largas y lustrosas. Se sienten orgullosos de lucirlas. Tú, en cambio... ¡oh, qué disgustos me das con tu costumbre! __ Se quejaba la mamá. __Buah! No veo nada malo en morderme las uñas, mamá. __ Respondía el tigrillo con un gesto travieso, mientras seguía muerde que te muerde.

Llegó la primavera y, como siempre, el tigrillo se fue al bosque para jugar con sus amiguitos. Esta vez le acompañaban dos de ellos. Corretearon largo rato de acá para allá; de pronto, uno de los amigos del tigrillo vio que un pájaro se posaba en las ramas de un árbol; sin pensarlo dos veces, empezó a trepar veloz como el rayo. Naturalmente, nuestro tigrillo intentó imitar a sus compañeros de juegos, pero se encontró con que no tenía uñas.

-¡Oh, no puedo agarrarme al tronco de este árbol! Si tuviera uñas como ellos... – Exclamó el tigrillo.

Lleno de vergüenza, fue a esconderse detrás de un matorral. Mientras sus amigos intentaban cazar al pájaro, el tigrillo se hizo el firme propósito de no volver a morderse las uñas.

MORALEJA: La experiencia es la mejor maestra. Debemos siempre obedecer a nuestros padres.

1. ¿Qué clase de personajes son ? _____
2. ¿Cuáles son los personajes? _____
3. ¿Qué mal hábito tenía el tigrillo? _____
4. ¿Qué hizo que él cambiara de actitud? _____
5. ¿Qué moraleja o enseñanza nos deja? _____
6. Escriba un ejemplo de personificación que encuentre en la fábula anterior? _____

EL ASNO Y EL COCHINO

Un asno miraba con envidia la suerte de un marrano, y quejándose de su destino decía: “Yo trabajo y como paja; él come harina, yuca y plátano sin trabajar. A mí me dan palo cada día; en cambio a él le rascan y halagan con frecuencia”.

Así se lamentaba de su suerte; pero luego de darse cuenta que a la pocilga el carnicero iba armado de cuchillo y de caldero, para convertir el gordo marrano en jamón, el asno lo pensó mejor: “Prefiero el palo y el trabajo que el ocio y los regalos, si así ha de terminar esto”.

Félix María Samaniego, (Adaptación), fábulas en verso castellano, Madrid, Imprenta de don Tomás Jordán.

De acuerdo con la fábula anterior, conteste encerrando en un círculo la respuesta correcta:

1. El texto anterior es una:
a. Adivinanza. b. Leyenda. c. Noticia. d. Fábula.
2. el personaje principal es:
a. Un asno. b. Un marrano. c. Un carnicero. d. Un marrano y un carnicero.
3. Las palabras que mejor describen al asno, son:
a. Pícaro y juguetón. b. Ocioso y aburrido. c. Envidiosos y trabajador. d. Inteligente y astuto.
4. El marrano se caracteriza por ser:
a. Trabajador y alegre. b. Vago y ocioso. c. Envidioso y juguetón. d. Mimado y pícaro.
5. La moraleja de la fábula anterior, es:
a. No te agrades de la ociosidad, pues nunca sabes que mal trae oculto.
b. En todo plan de maldad, la víctima principal es su propio creador.
c. No hagas lo que los otros hacen o dicen.
d. El egoísta siempre termina sin nada.
6. Al comienzo de la fábula, se afirma que el burro:
a. Admiraba al cochino. b. Odiaba al cochino. c. Envidiaba al cochino. d. Ignoraba al cochino.
7. La oración que no corresponde con la situación del burro, es:
a. El burro vive tranquilamente. b. El burro es maltratado.
c. El burro come mal. d. El burro no va a ser sacrificado en navidad.
8. Un personaje que no podría aparecer en esta fábula, es:
a. Una gallina. b. Un león. c. Un granjero. d. Un caballo.

ACTIVIDAD OPCIONAL. Entra a la plataforma de COLOMBIA APRENDE, sigue las siguientes instrucciones:

1. Click en banco de contenidos (a la mitad de la página) Click en consultar todos
2. Click Humanidades, lengua castellana e idiomas extranjeros.
3. Click en contenidos para aprender (final de la página)
4. Click en ver contenido.
5. Click en Básica primaria. 6. Click Grado cuarto 7. Click Lenguaje
8. Click Derechos básicos de aprendizaje 8
9. Click Objetivo aprendizaje: Identificación de los diferentes tipos de narraciones
10. Click Desarrollo
11. Click Actividad 2 Construyendo fábulas, (escúchalas y sigue las instrucciones, no hay que hacer nada en el cuaderno.)

EVALUACIÓN (1 HORA). A través de un audio se darán las respectivas orientaciones.