

## FÁBULAS DE ESOPPO — 25 CLÁSICOS EXPLICADOS PARA NIÑOS

Versión clara con moraleja, valor trabajado y tiempo de lectura

### PORTADA / FICHA TÉCNICA

Autora y curadora: Betyy · Método: Leer · Destilar · Contar (claridad, ternura y utilidad)

Público sugerido: 5–11 años (primaria)

Formato de uso: lectura en voz alta o individual guiada

Tiempos: micro (1–3 min) · estándar (3–5 min)

Evidencia exprés: una frase subrayada o dibujo de “idea–acción–consecuencia”

Licencia: uso educativo no comercial con atribución a “Betyy” y “Mundo Escritores”. Si adaptas, indícalo.

Actualización: 23/09/2025

### CÓMO USAR ESTE MATERIAL

1. Elige por minutos: 1–3 (entrada rápida), 3–5 (profundizar).
2. Elige por valor: perseverancia, previsión, honestidad, prudencia, cooperación, etc.
3. Lee y cierra en 2 minutos: una pregunta de observación y otra de transferencia.
4. Señala si aparece engaño, burla o abuso de poder; ofrece pausa si hace falta.

### ÍNDICE

1. La liebre y la tortuga — perseverancia
2. La cigarra y la hormiga — previsión y trabajo
3. El pastor mentiroso — honestidad
4. El lobo con piel de cordero — prudencia
5. La zorra y las uvas — manejo de la frustración
6. El cuervo y la jarra — ingenio y constancia
7. La gallina de los huevos de oro — moderación

8. El perro y su reflejo — evitar la codicia
9. La paloma y la hormiga — reciprocidad
10. El lobo y el cordero — justicia / abuso de poder
11. La zorra y el cuervo — cautela ante la vanidad
12. El cascabel al gato — realismo y coraje práctico
13. La lechera — atención al presente
14. El viento y el sol — persuasión amable
15. El asno y la zorra encuentran al león — lealtad
16. La cierva tuerta — sesgos / prudencia
17. El ratón de campo y el ratón de ciudad — sencillez y seguridad
18. El lobo y la grulla — gratitud / límites
19. El león y el ratón — cooperación y empatía
20. La zorra y la cigüeña — trato recíproco
21. El león y el pastor — confianza y gratitud
22. El caballo y el asno — solidaridad
23. La rana que quería ser buey — humildad
24. El labrador y sus hijos — unidad y trabajo
25. El viajero y el árbol — gratitud / bienes comunes

---

## FICHAS (25)

### 1. LA LIEBRE Y LA TORTUGA

Duración: 3–4 min · Edad: 5–9 · Valor: perseverancia

Resumen: La liebre, segura de ganar, se duerme en la carrera; la tortuga avanza sin parar y cruza la meta.

Moraleja: Quien persevera, alcanza.

Para conversar: ¿Qué te sale mejor si lo haces todos los días, aunque sea poco?

## 2. LA CIGARRA Y LA HORMIGA

Duración: 3–4 min · Edad: 6–10 · Valor: previsión y trabajo

Resumen: La cigarra canta en verano; la hormiga guarda para el invierno. Cuando llega el frío, la cigarra carece de provisiones.

Moraleja: Prever hoy evita pasar necesidad mañana.

Para conversar: ¿Qué “invierno” cercano te conviene preparar (examen, mudanza, viaje)?

## 3. EL PASTOR MENTIROSO

Duración: 3–4 min · Edad: 6–10 · Valor: honestidad

Resumen: Un niño grita “¡lobo!” por broma; cuando el lobo llega de verdad, nadie acude.

Moraleja: Si mientes seguido, no te creerán cuando digas la verdad.

Para conversar: ¿Cómo se repara la confianza después de una mentira?

## 4. EL LOBO CON PIEL DE CORDERO

Duración: 3–4 min · Edad: 7–11 · Valor: prudencia ante el engaño

Resumen: Un lobo se disfraza para acercarse al rebaño; el pastor descubre la trampa.

Moraleja: Las apariencias engañan; comprueba antes de confiar.

Para conversar: ¿Qué señales te avisan que algo “no cierra”?

## 5. LA ZORRA Y LAS UVAS

Duración: 2–3 min · Edad: 6–10 · Valor: manejo de la frustración

Resumen: La zorra no alcanza las uvas y decide que “están verdes” para no admitir su límite.

Moraleja: No despreciamos lo que no conseguimos; probamos otra vía.

Para conversar: ¿Qué haces cuando algo no sale a la primera?

## 6. EL CUERVO Y LA JARRA

Duración: 3–4 min · Edad: 6–10 · Valor: ingenio y constancia

Resumen: Un cuervo deja caer piedritas en una jarra para subir el agua y poder beber.

Moraleja: La paciencia y el ingenio vencen a la fuerza.

Para conversar: ¿Qué “piedritas” (pasos pequeños) puedes sumar hoy?

## 7. LA GALLINA DE LOS HUEVOS DE ORO

Duración: 3–4 min · Edad: 6–10 · Valor: moderación frente a la avaricia

Resumen: Un granjero, por tenerlo todo de golpe, pierde gallina y huevos.

Moraleja: Quien quiere todo ya, se queda sin nada.

Para conversar: ¿Qué conviene disfrutar de a poco para que dure?

#### 8. EL PERRO Y SU REFLEJO

Duración: 2–3 min · Edad: 5–9 · Valor: evitar la codicia

Resumen: Por querer el hueso “del otro” en el agua, el perro suelta el propio y lo pierde.

Moraleja: La codicia hace perder lo valioso que ya tienes.

Para conversar: ¿Cuándo te comparaste y dejaste de valorar lo tuyo?

#### 9. LA PALOMA Y LA HORMIGA

Duración: 2–3 min · Edad: 5–9 · Valor: reciprocidad y gratitud

Resumen: La paloma salva a la hormiga; luego la hormiga impide que un cazador hiera a la paloma.

Moraleja: La ayuda sincera vuelve.

Para conversar: ¿Qué gesto pequeño podrías ofrecer hoy?

#### 10. EL LOBO Y EL CORDERO

Duración: 3–4 min · Edad: 7–11 · Valor: justicia / abuso de poder

Resumen: El lobo inventa pretextos para atacar al cordero; la decisión ya estaba tomada.

Moraleja: La fuerza no da la razón.

Para conversar: ¿Cómo reconocer una discusión injusta aunque suene “bien”? (Aviso temático: injusticia explícita.)

#### 11. LA ZORRA Y EL CUERVO

Duración: 2–3 min · Edad: 5–9 · Valor: cautela ante la vanidad

Resumen: La zorra halaga al cuervo; al cantar, el queso cae y ella lo toma.

Moraleja: La adulación interesada hace perder lo que tienes.

Para conversar: ¿Cómo distingues un elogio sincero de uno útil para el otro?

#### 12. EL CASCABEL AL GATO

Duración: 3–4 min · Edad: 6–10 · Valor: realismo y coraje práctico

Resumen: Gran idea: poner un cascabel al gato; nadie se anima a

hacerlo.

Moraleja: Proponer es fácil; realizar es lo difícil.

Para conversar: ¿Qué plan necesita “quién y cómo” para funcionar?

### 13.LA LECHERA

Duración: 3–4 min · Edad: 6–10 · Valor: atención al presente / planificación realista

Resumen: Sueños encadenados sobre la leche que aún no se vendió; un salto derrama el cántaro.

Moraleja: No cuentes resultados antes de hacer el trabajo.

Para conversar: ¿Cómo haces un plan realista para esta semana?

### 14.EL VIENTO Y EL SOL

Duración: 2–3 min · Edad: 5–9 · Valor: persuasión amable

Resumen: El viento empuja y el hombre se ajusta la capa; el sol calienta suave y él se la quita.

Moraleja: La amabilidad convence mejor que la imposición.

Para conversar: ¿Qué lograste con tono calmado que no salía con presión?

### 15.EL ASNO Y LA ZORRA ENCUESTRAN AL LEÓN

Duración: 3–4 min · Edad: 7–11 · Valor: lealtad / consecuencias de la traición

Resumen: La zorra entrega al asno para salvarse; luego también recibe castigo.

Moraleja: Traicionar rompe confianza y no asegura seguridad.

Para conversar: ¿Qué señales muestran un “arreglo” injusto?

### 16.LA CIERVA TUERTA

Duración: 3–4 min · Edad: 7–11 · Valor: sesgos y prudencia

Resumen: La cierva vigila solo el lado que “cree” peligroso; la sorprenden por el otro.

Moraleja: Revisa tus supuestos: el riesgo puede venir de donde no miras.

Para conversar: ¿Cuál podría ser tu “lado ciego” al decidir?

### 17.EL RATÓN DE CAMPO Y EL RATÓN DE CIUDAD

Duración: 3–4 min · Edad: 6–10 · Valor: sencillez y seguridad

Resumen: Banquete con sobresaltos vs. comida modesta y calma; el de campo elige paz.

Moraleja: Mejor poco seguro que mucho con miedo.

Para conversar: ¿Cuándo prefieres tranquilidad antes que lujo?

#### 18. EL LOBO Y LA GRULLA

Duración: 2–3 min · Edad: 6–10 · Valor: gratitud / límites

Resumen: La grulla salva al lobo; él responde sin agradecimiento.

Moraleja: No esperes gratitud de quien no sabe darla; cuida tus límites.

Para conversar: ¿Cuándo ayudar y cuándo decir “no” para no exponerte?

#### 19. EL LEÓN Y EL RATÓN

Duración: 2–3 min · Edad: 5–9 · Valor: cooperación y empatía

Resumen: El león perdona al ratón; luego el ratón lo libera de una red.

Moraleja: Nadie es tan grande que no necesite ayuda, ni tan pequeño que no pueda darla.

Para conversar: ¿Qué ayuda “pequeña” fue grande para ti?

#### 20. LA ZORRA Y LA CIGÜEÑA

Duración: 3–4 min · Edad: 6–10 · Valor: trato recíproco / empatía

Resumen: Sopa en plato llano vs. jarro alto; aprenden a considerar al otro.

Moraleja: Piensa en las necesidades del invitado, no solo en las tuyas.

Para conversar: ¿Qué cambiarías para incluir mejor a alguien?

#### 21. EL LEÓN Y EL PASTOR

Duración: 3–4 min · Edad: 6–10 · Valor: confianza y gratitud

Resumen: Un pastor quita una espina al león; tiempo después, el león lo reconoce y no lo ataca.

Moraleja: La gratitud vuelve cuando menos la esperas.

Para conversar: ¿Qué acto pequeño podría tener gran impacto?

#### 22. EL CABALLO Y EL ASNO

Duración: 3–4 min · Edad: 6–10 · Valor: solidaridad y consecuencias del egoísmo

Resumen: El asno pide alivio; el caballo se niega; termina cargando más al final.

Moraleja: Si no ayudas a tiempo, cargarás más después.  
Para conversar: ¿Qué parte de la “carga” puedes asumir hoy?

### 23.LA RANA QUE QUERÍA SER BUEY

Duración: 2–3 min · Edad: 5–9 · Valor: humildad / no aparentar  
Resumen: La rana se infla para parecer buey; revienta por querer ser lo que no es.

Moraleja: Aparentar más de lo que somos puede dañarnos.  
Para conversar: ¿Cómo notas que te “inflas” para encajar? (Tratar con lenguaje suave.)

### 24.EL LABRADOR Y SUS HIJOS

Duración: 3–4 min · Edad: 6–10 · Valor: unidad y trabajo  
Resumen: Buscan un tesoro que no aparece; la gran cosecha revela que el tesoro era trabajar juntos.

Moraleja: El esfuerzo compartido hace fructificar lo demás.  
Para conversar: ¿Qué proyecto mejoraría con trabajo coordinado?

### 25.EL VIAJERO Y EL ÁRBOL

Duración: 2–3 min · Edad: 5–9 · Valor: gratitud / cuidado de lo común  
Resumen: A la sombra de un árbol, el viajero lo llama “inútil”; aprende que la sombra también sostiene.

Moraleja: Agradece lo que te protege aunque no se vea.  
Para conversar: ¿Qué apoyos “invisibles” te ayudan cada día?

---

## HOJA DE ACTIVIDADES (IMPRIMIBLE)

### A) PREGUNTAS RÁPIDAS (elige 3 por fábula)

1. ¿Qué quería el personaje?
2. ¿Qué problema tuvo que resolver?
3. ¿Qué decisión tomó y por qué?
4. ¿Qué consecuencia trajo esa decisión?
5. ¿Qué valor aparece en la historia?
6. ¿Qué señal te ayuda a detectar engaño/vanidad/abuso?

7. ¿Cómo aplicarías la moraleja mañana en casa o escuela?
8. Dibuja “idea–acción–consecuencia” en tres viñetas.
9. Cambia el final: ¿cómo sería si el personaje obrara distinto?
10. Escribe la moraleja con tus palabras.

#### B) MINI-TALLER (10–15 min por grupo)

- Baraja de valores: reparte tarjetas con valores (perseverancia, honestidad, cooperación, prudencia, gratitud). Tras leer, cada equipo elige la tarjeta que mejor representa la fábula y la justifica con una cita o detalle.
- Termómetro de decisiones: marca en una escala (0–5) cuán fácil/difícil fue la decisión del personaje y qué harías tú.
- Fábula en 6 pasos: Personaje → Deseo → Obstáculo → Decisión → Consecuencia → Moraleja (completar en una tira).

#### C) RÚBRICA EXPRES (0–2 puntos por criterio)

1. Comprensión: identifica qué pasa y qué dice la historia (idea central).
2. Evidencia: cita 1 detalle del texto que apoye tu respuesta.
3. Transferencia: propone una acción posible para mañana vinculada a la moraleja.

Puntaje máximo: 6. Suficiente con 4; excelente con 5–6.

#### D) PLANTILLAS LISTAS

- “Idea–Acción–Consecuencia”: tres recuadros en fila para dibujar o escribir.
- “Señales de prudencia”: lista de 3 señales para detectar engaño/vanidad.
- “Mi compromiso de 1 línea”: escribe una promesa breve aplicable hoy.

#### E) NOTA EDITORIAL

Lenguaje adaptado para primaria respetando el sentido clásico; moralejas destiladas para abrir conversación sin moralina. Si un tema toca fibras (engaño, burla, abuso), anticipalo con una frase y ofrece pausa.

#### F) CRÉDITOS Y LICENCIA

Curaduría y adaptación: Betyy · Método: Leer · Destilar · Contar.

Uso educativo no comercial con atribución. Si realizas cambios, por favor

indícalo.

Actualización: 23/09/2025.