



2020

GUÍA N°57 DE LENGUAJE

Nombre:	Curso: 4° Básico	Fecha: 17 de diciembre
Profesor: Mauricio Piñones	Unidad: “Y ahora...¿qué hago?”.	
Objetivos de aprendizaje: OA 3 Leer y familiarizarse con un amplio repertorio de literatura para aumentar su conocimiento del mundo y desarrollar su imaginación; por ejemplo: poemas, cuentos folclóricos y de autor, fábulas, leyendas, mitos, novelas, historietas y otros. OA 4 Profundizar su comprensión de las narraciones leídas: extrayendo información explícita e implícita, reconstruyendo la secuencia de las acciones en la historia describiendo a los personajes, describiendo el ambiente en que ocurre la acción.		
Indicaciones generales. - Desarrollar tu ficha interactiva en el link que esta en el desarrollo. - Al finalizar enviar tu trabajo al correo mpinones@csanjose.cl o al correo btorres@csanjose.cl - No olvides que puedes profundizar tus aprendizajes ingresando en la carpeta de la Profesora Betty Torres.		

El herrero jugador

Cuento tradicional español

Versión de José María Guelbenzu

Hubo una vez en que san Pedro tuvo que bajar a la Tierra a hacer unos encargos y se encontró con un **herrero** que era un hombre de buen corazón y que le hizo numerosos favores.

Quedó tan contento san Pedro por la ayuda del herrero que le dijo que le pidiese cualquier gracia y que él, con gusto, se la concedería.

El herrero, que era un gran jugador, le pidió a san Pedro que le regalase una **baraja** con la que nunca pudiera perder en el juego. Y san Pedro, sin pensárselo dos veces, le concedió esta gracia.

Total, que el herrero vivió muy feliz desde entonces, pues a cada problema que se le ponía por delante, lo arreglaba con una partida de cartas y, como siempre ganaba, todo le iba bien.

Un día el herrero se murió y los demonios aprovecharon la ocasión para coger su alma y llevársela al infierno. El pobre hombre comprendió que perdía su alma para siempre y entonces recordó que aún llevaba en el bolsillo la vieja baraja que le diera san Pedro y, sin pensárselo dos veces, propuso a los demonios una partida en la que se jugaran su alma.

Los demonios jugaron y perdieron y el herrero ganó su alma y se fue derecho al cielo. Allí le abrió la puerta san Pedro y, al reconocerle, le dijo:

—Anda, pasa, que si juego contigo por tu alma, con la promesa que te hice, ganarás de todos modos.

Y así entró en el cielo el herrero jugador.

Guelbenzu, J. M. (2011). En *Cuentos populares españoles*. Madrid: Siruela.

1. ¿Cómo se comportó el herrero con San Pedro cuando lo conoció? Explique su respuesta

2. ¿qué consecuencias trajo su comportamiento para el herrero? Explica dos.

3. Completa la siguiente tabla según los acontecimientos del relato.

INICIO	DESARROLLO	FINAL
¿Qué problema se presenta para el herrero?	¿Por qué el herrero le pide una baraja de cartas?	¿Cómo se resuelve el conflicto en el momento de su muerte?

4. Si la baraja representara un valor o una actitud ¿Cuál sería? Fundamenta tu respuesta.

5. A partir del texto completa la siguiente tabla

Personaje.	Problema que enfrenta.	¿Qué hace?	Característica del personaje.
herrero			
San pedro			

6. Identifica las causas y sus consecuencias en el relato anteriormente leído:

CAUSA:

CONSECUENCIA: