

EXPLICACION: LEYENDA "JUAN SIN MIEDO"

Objetivos

- Diferenciar los elementos de los géneros literarios.
- Realizar esquemas de diferentes temáticas.

Aprenderemos a

- Reconocer las características del mito.
- Identificar recursos literarios como la etopeya.

Nos sirve para

- Reconocer el género narrativo.
- Planificar un mito.
- Usar los signos de puntuación.

Antes de leer

Activa saberes

1. Recuerda alguna leyenda que te hayan contado. ¿Hay algún héroe en la leyenda o el personaje central es un monstruo o espanto?

Identifica paratextos

2. Responde: ¿qué función cumple el enunciado que se encuentra debajo del título con letra cursiva? ¿Qué nos permite saber?

Explica recursos

3. Explica con qué intención se usan los paréntesis en el primer párrafo.

Durante la lectura

Comprueba la comprensión

4. Lee el primer párrafo del texto y predice qué le ocurrirá al personaje.

Enriquece tu vocabulario

intrépido. Que actúa irreflexivamente y sin tener miedo de los peligros.
suculento. Dícese de la comida jugosa, sustanciosa y nutritiva.

Juan Sin Miedo

Leyenda italiana

Su apodo era Juan Sin Miedo (pero también podrían haberle llamado Juan El Pobre). Cuenta por ahí que era tan **intrépido** porque no tenía nada que perder. Era tal su valentía que entraba de noche a los cementerios y se quedaba a dormir ahí, pues era el único lugar en el que se sentía tranquilo y protegido. Jamás tuvo miedo de apariciones, demonios o de monstruos, y dicen que antes de que sucediera lo que les voy a contar había escapado hasta del mismísimo infierno. Pero esa es otra historia.

En el pueblo donde vivía Juan Sin Miedo había un enorme y misterioso palacio. Nadie en su sano juicio entraba allí, porque era sabido que en noches de luna llena se reunían en aquel lugar todo tipo de fantasmas, apariciones y bichos para celebrar magníficas fiestas... También se sabía que en algún rincón había un magnífico tesoro pero, de todos los que osaron entrar a buscarlo, ni uno solo regresó con vida.

La noche más oscura del invierno de ese año, Juan Sin Miedo contemplaba el palacio y, muy decidido, entró. Abrió la puerta, atravesó varias estancias amobladas e iluminadas hasta que, al fin, encontró una magnífica mesa con los más **suculentos** manjares. Por supuesto, Juan Sin Miedo se sentó a disfrutar de cada uno de ellos, y después de haber saciado su hambre, se acercó a la chimenea del comedor para calentarse un poco. Comenzó a sentir sueño, pero cuando estaba a punto de quedarse dormido, escuchó una voz que venía desde lo alto de la chimenea:

—¡Allá voy! ¡Allá voy!

Juan Sin Miedo respondió de mala gana:

—¡Tira tu cabeza si quieres!

Y justo en ese instante cayó una cabeza a los pies de Juan Sin Miedo. Él no se movió y la voz dijo de nuevo:

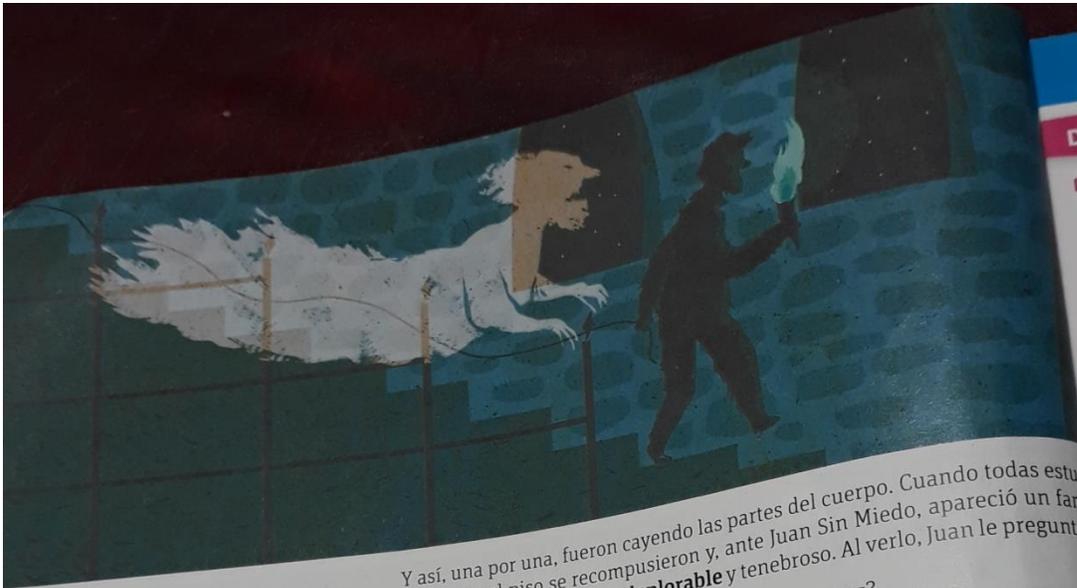
—¡Allá voy! ¡Allá voy!

—¡Tira un brazo si quieres! —respondió sin miedo Juan Sin Miedo.

Y al momento cayó a sus pies un brazo. Otra vez se dejó oír la voz:

—¡Allá voy! ¡Allá voy!

—¡Tira otro brazo si quieres! —dijo Juan Sin Miedo, esta vez de mal humor.



Después de le

Recupera inform

7. Marca la res

a. ¿En qué r

En su

En si

En e

b. ¿Por q

el fant

Po

Po

P

c. Si h

tarí

d. ¿

Desarrolla habilidades

5. Explica a qué crees que se refiere el narrador cuando dice que Juan es "vivo".

Y así, una por una, fueron cayendo las partes del cuerpo. Cuando todas estuvieron en el piso se recompusieron y, ante Juan Sin Miedo, apareció un fantasma de aspecto bastante **deplorable** y tenebroso. Al verlo, Juan le preguntó:

—¿Qué quieres? ¿Por qué no me dejas dormir en paz?

El fantasma, sin decir nada, le puso en las manos una antorcha y con un gesto le pidió que lo siguiera. Pero Juan, que era valiente y vivo, ató a la pata de la mesa la punta de una larga cuerda, sujetó con su mano la otra punta y lo siguió.

Bajaron por una especie de pasadizo lleno de telarañas, escaleras y **escondrijos** espeluznantes. Entraron a una cueva iluminada por antorchas que dejaban ver una gran cantidad de diablos y espíritus infernales: hacían espantosas muecas, se quejaban y le gritaban palabras despreciables.

—¿Para qué me trajiste acá? —preguntó molesto Juan y el fantasma le respondió:

—Si quieres conocer el secreto de este palacio debes tocar la gigantesca piedra en el centro de la cueva: debajo de ella se encuentra un tesoro. Si te atreves, si eres tan **impávido** como dicen, serás feliz y rico por el resto de tu vida. Juan Sin Miedo se acercó, tocó la piedra y, de pronto, todo desapareció: las antorchas, los diablos y los gritos. Quedó en medio de la oscuridad absoluta, pero como tenía sujeta la cuerda se dejó llevar por ella y así logró salir de la cueva. El tesoro y el palacio fueron suyos. Así vivió un par de años muy tranquilo y sin miedo. Pero no crean que la historia termina aquí.

Una noche, Juan paseaba por los jardines de su palacio. De lejos se oían aullidos de lobos y el canto espeluznante de un pájaro. Esa, a diferencia de tantas otras, no era una noche cerrada y oscura. A la luz de la luna su sombra se proyectaba en el suelo, fue entonces cuando el invencible Juan se asustó tanto que echó a correr lo más rápido que pudo. Detrás de él corría su sombra, así que se desvió a ver si la confundía. Corrió mucho y trató de escapar por todos los medios. Y en el preciso momento en que entró a su palacio, cayó **inerte** en el piso.

Y así murió Juan Sin Miedo, que murió de puro miedo.

María Fernanda Paz-Castillo (fragmento). 2005

Actualiza saberes

6. ¿Es posible que en una leyenda el personaje principal sea un ser humano normal?

Enriquece tu vocabulario

deplorable. Cosa o sujeto detestable, desgraciado o en ruina.

escondrijo. Se dice de un lugar adecuado para guardar u ocultar algo en él.

impávido. Persona libre de pavor o miedo y que parece serena frente a la adversidad.

inerte. Sin movimiento, paralizado.