



O'GUÍA DE APRENDIZAJE Nº 1

DOCENTE: Carlos Alberto Yaime Ardila		ÁREA: Lengua Castellana	GRADO: 801 y 802
E-mail del docente:	caliche-162@hotmail.com	Celular docente: 3053979522	
Correo Institucional	silvania.gigante@sedhuila.gov.co o reinsilvania@yahoo.es	Celular Institucional: 3162689116 - 3138113141	

Nombre del estudiante: _____

Nombre de la Unidad de aprendizaje: **Mundo mítico**

Fecha de elaboración: 25-01-2021

DBA O Lineamiento Curricular: **Relaciona las manifestaciones artísticas con las comunidades y culturas en las que se producen.**

Contenidos de aprendizaje: **Mundo mítico: características del mito y la leyenda, ubicación espacio temporal, relación con el género narrativo.**
- Cosmogonía.

Tiempo para el desarrollo de la actividad: **2 horas de clase**

Indicadores de desempeño: **Reconoce una manifestación artística y la incorpora en las producciones Propias.**

SALUDO Y MOTIVACIÓN:

“Lo que distingue las mentes verdaderamente originales no es que sean la primeras en ver algo nuevo, sino que son capaces de ver como nuevo lo que es viejo, conocido, visto y menospreciado por todos”
Friedrich Nietzsche

Jóvenes estudiantes es un placer para mí, como docente iniciar nuevamente actividades este año 2021, sé que la situación no es la más adecuada y que tanto ustedes como yo quisiéramos estar en las aulas de clase, pero es aquí en estos momentos cuando la vida nos muestra lo grande que cada uno de ustedes (estudiantes, padres de familia, familias) y nosotros sus maestros somos capaces de hacer, esa es la grandeza del ser humano, de ustedes y todos aquellos que los rodean; pasando por todas las situaciones que cada uno tiene, es por eso que este año les pido que con más ganas, capacidad y aliento llevemos estas actividades escolares, con la fe puesta en DIOS de que todo se solucionara de la mejor manera, aquí estaremos nosotros para acompañarlos y darnos fuerza. Estudiantes, buen inicio de actividades les doy hoy.

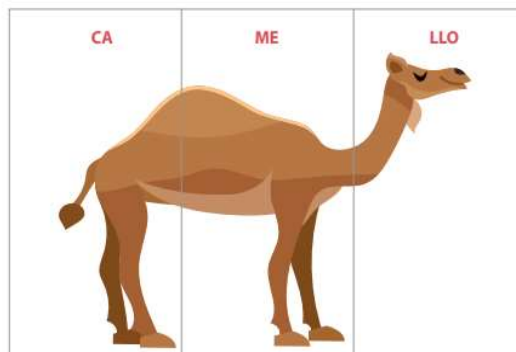
CARLOS ALBERTO YAIME ARDILA, su profe de ESPAÑOL.

BIBLIOGRAFÍA:

ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Actividad 1

1. Toma una hoja, ubícala de forma horizontal y en ella dibuja un animal el que más te guste y con el cual te sientas identificado, ojala ocupe la mayoría de la hoja coloréalo.
2. Después de tener el animal dibujado en la hoja, divide esa hoja en tres partes iguales y escribe el nombre del animal en la parte superior, en cada una de las partes de tu dibujo escribe características de ese animal que justifiquen porque te gusta, ejemplo tigre (fuerte, veloz etc) pero que estén ubicadas a lo largo del dibujo.





3. Después de realizado la caracterización de tu animal realizaremos los siguientes pasos :
 - a. Escribirás 5 características sobrenaturales a ese animal
 - b. Ubica y describe un lugar en el que ese animal pueda vivir sin ningún problema
 - c. Escribe de qué manera dicho animal podría relacionarse con las personas y serles útil ejemplo, vaca produce leche.
4. Elaborar un texto con el cual expliques el origen de este animal que tiene todas las nuevas capacidades y características con las que cuenta. En el debes explicar cómo se creó, su habitat, costumbres de vida, alimentación entre otras cosas, la historia de este animal debe ser diferente a la que conoces biológicamente o a la que se cuenta en la biblia, utiliza tu imaginación.

Actividad 2

EL MITO

Texto infografico



Lo mítico y lo cultural

El mito cuenta una historia sagrada; relata un acontecimiento que ha ocurrido en el tiempo imaginario de los «comienzos». Dicho de otro modo, el mito cuenta cómo, gracias a las hazañas de los seres sobrenaturales, algo empezó a existir, ya sea la realidad total, el Cosmos o el Universo, o solamente un fragmento del mismo: una isla, una planta, un comportamiento humano o una institución. Es siempre el relato de una «creación»: narra cómo algo ha sido originado.

Estos relatos describen las diversas y a veces dramáticas incursiones de lo sobrenatural en las diferentes culturas del mundo. Es a través de tales intervenciones de lo sobrenatural que se fundamentan las características de cada cultura: las artes, las leyes, las costumbres, los conocimientos (entre otros) en los que se basan las diversas sociedades, tienen su origen en estos vínculos con lo sagrado.

En efecto, los mitos relatan no sólo el origen del Mundo, de los animales, de las plantas y del hombre, sino también de todos los acontecimientos primordiales por los que el hombre ha llegado a ser lo que es hoy, es decir, un ser mortal, sexuado y organizado en sociedad.

En cada cultura existe la creencia de que si el Mundo existe, si el hombre existe, es porque los Seres Sobrenaturales han desplegado una actividad creadora en los «comienzos». Según la ONIC (Organización Nacional Indígena de Colombia) en Colombia existen 102 comunidades indígenas como los Wayuú, Embera Chamí, Embera Katío, Cuna, Wuanana, entre otros, que han sustentado su cultura y origen a partir de diversos mitos. Así mismo, el Chocó cuenta con mitos de creación provenientes de la cultura africana. Estas narraciones se comunican por medio de la tradición oral y se reactualizan en cada celebración propia de la comunidad. Por ello, podemos decir que toda cultura tiene una tradición mítica que fundamenta la identidad de las comunidades, relacionando su pasado con su presente.

Por: Miryan Aguilar y Andrea Palomar. 2016, ASF.
Adaptado de: Eliade, M. Mito y realidad. (1999)
Editorial Kairós. Capellades.



Según el texto y la infografía sobre el mito responde:

1. Que es para ti el mito
2. Que es para ti una leyenda
3. Escribe 3 diferencias entre mito y leyenda.
4. Escribe 3 hechos iguales entre un mito y una leyenda
5. Cuantas clases de mito existen
6. Menciona algunos mitos populares del lugar donde vives
7. Has experimentado alguna aventura que tenga que ver con un mito
8. ¿Cuál es la relación entre los Seres Sobrenaturales y el origen?
9. ¿Qué son los conocimientos, las artes, las leyes y las costumbres para una sociedad?
10. El texto afirma que el mito refleja la organización de una sociedad ¿Cuál es la razón que expone para decir esto?
11. Según el final del texto, ¿por qué es importante para una cultura transmitir y reactualizar sus mitos?
12. Escribe un mito que te hayan contado o sepas del lugar donde vives, realiza un dibujo.

Actividad 3

Lea los siguientes textos sobre la Comunidad Kuiba.

Comunidad Kuiba

Los Kuibas se ubican en el extremo oriental del departamento de Casanare, Colombia, y en el Parque El Toparro en el Vichada. Son un reducido grupo étnico colombiano, de no más de 2.500 personas. Son cazadores muy expertos. Cazan con arco y flecha, principalmente venados, soches, chigüiros, pecarís y lapas. También usan el arco y flecha para pescar. Diariamente recolectan frutos y tubérculos silvestres, miel, huevos de tortuga, iguana y aves, así como fibras de moriche y cumare para fabricar hamacas y brazaletes, hojas y bejucos para elaborar canastos y cortezas para confeccionar guayucos. Tienen también pequeños huertos donde siembran yuca, batata, ñame, caña de azúcar, mango, piña, tabaco y achiote.

Por ser cazadores-recolectores se movilizan estacionalmente, de acuerdo con el régimen de lluvias y los recursos locales, acampando por breves temporadas. Construyen refugios (bouto) con cuatro postes y techo de hojas de palma con un solo declive, de 2 a 3 m de largo por 1,5 a 2 m de ancho, donde cuelgan sus hamacas. El grupo familiar básico está constituido por el suegro, su esposa, sus hijos solteros y todas sus hijas con sus esposos (los yernos). Generalmente acampan juntos y una familia puede integrar una banda de caza, pesca y recolección con otras familias. Actualmente algunos viven en poblados como Mochuelo (Casanare), donde construyen casas permanentes, aunque sólo viven temporalmente en ellas, pues aunque aprovechan ciertas ventajas del poblado, no abandonan su cultura de cazadores-recolectores.

Adaptado de: <https://es.wikipedia.org/wiki/Cuiba>



Mito Kuiba: “El origen de los hombres”

Hace muchos años, sólo vivían animales en la tierra. Una tarde, se sintió un ensordecedor ruido de truenos y se vio que un rayo salió veloz hacia el cielo y lo partió; de la herida brotó sangre que fue absorbida por el hilo luminoso del rayo y secada por su calor. Una vez seca, se convirtió en costra y al otro día cayó en pedazos sobre la selva. Cada pedazo de costra era un pedazo de sangre del cielo que se había coagulado y al caer sobre la selva se rompió y se convirtió en un hombre; como fueron muchos los pedazos de costra que cayeron, muchos fueron los hombres que aparecieron.

En un principio no supieron qué hacer, salvo mirarse extrañados ya que nunca se habían visto, pero poco a poco se fueron relacionando, y al llegar la tarde convinieron permanecer juntos en una cueva muy grande que había cerca. Al amanecer salieron y contemplaron admirados el sol que todo lo iluminaba; caminaron por entre el follaje, sintieron cansancio y tuvieron hambre; se sentaron y así mitigaron lo primero; lo segundo, el hambre, aumentaba y no sabían qué comer.

Recostados en los troncos de los árboles vieron llegar otra tarde; de pronto uno miró las ramas y observó cómo una gran cantidad de pájaros comían sus frutos; se incorporó y lanzó un grito. Sus compañeros, sorprendidos, lo miraron y al mostrarle lo que hacían las aves, subieron al árbol y empezaron a coger y a comer también. ¡Qué felicidad!, el hambre empezaba a desaparecer; estaban comiendo mangos.

Días después ya distinguían lo que servía para comer y resolvieron nombrar su primer jefe: fue Boupe. Lo primero que este hizo fue repartir las tierras y cuidar que los demás las respetaran; después les enseñó cosas: fabricar arcos y flechas para cazar animales, colocar las carnes de los animales sobre el fuego y comerlas después, cultivar las tierras, bañarse en las aguas, vivir en comunidad, etc.; Daimú, diosa del sueño, con sus dedos invisibles les bajó los párpados la segunda noche de la estadía en la tierra y les enseñó a dormir para descansar.

Tomado de: [http://Institución Educativa Luis Carlos Gonzalez Mejía: Mito Kuiba \(2011\) //lcmjesusalberto.blogspot.com.co/2011/02/mitos-indigenas-colombianos-origen-del.html](http://Institución Educativa Luis Carlos Gonzalez Mejía: Mito Kuiba (2011) //lcmjesusalberto.blogspot.com.co/2011/02/mitos-indigenas-colombianos-origen-del.html)

1. Los dos textos presentan información sobre **la organización territorial en el pueblo Kuiba**. Subráyela en cada uno.
2. Describa en qué se parecen los dos textos.
3. Los dos textos presentan información sobre **la distribución de oficios en el pueblo Kuiba**. Subráyela en cada uno.
4. Describa en qué se parecen los dos textos.
5. Complete el cuadro con la información que presentan ambos textos sobre el mango.

	Mango
Comunidad kuiba	
El origen de los hombres	



Actividad 4

Lea los siguientes textos

MITO DE LA MOCHILA ARHUACA

Antes de materializarse todas las cosas que hoy día vemos y tocamos, existían en pensamiento espiritual. Todo era tiniebla en el universo. No se había definido las reglas de la vida, no existían los malos actos y por lo tanto, todo lo que se pensaba se cumplía. Cuando el mundo se transformó todas las actividades fueron distribuidas por el espíritu creador de acuerdo con la forma de vida, clima y costumbre. Cuando llegó la luz del día, el mundo comenzó a girar en su órbita, todos los animales y plantas anunciaban la llegada del hombre y toda actividad comenzó a desarrollarse como lo había ordenado el espíritu creador.

Cuando el hombre aun no tenía compañera dada por el espíritu creador, las arañas y el gusano de seda desempeñaban este papel, estas hilaban y tejían los vestidos. Luego cuando el espíritu creador le dió compañera al hombre, su mujer (amía), los pájaros como el oro pendo, el macuao y otros, dieron inicio al tejido de la mochila (tutu). Toda esta sabiduría de los hilos y el tejido fue entregado a Ati Nawowa (primera mujer) por el espíritu creador para que ella lo diera a conocer a toda la generación de los Iku (arhuacos). Cuando Ati Nawowa se relacionó con otros espíritus, fue dejando parte de estos conocimientos en todas partes del mundo sobre todo entre los hermanos menores. Ella recorrió el universo en espíritu cumpliendo la misión asignada por el espíritu creador. Ati Nawowa diseñó la forma y tamaño de la mochila (tutu) al igual que el vestido (muku) del hombre y de la mujer...

Fragmento tomado de la tradición oral de los Arhuacos,
relatado por el Mamu Leocadlo Rasigo,
de la región de Gamake,

Sierra Nevada de Santa Marta. Tomado de: <http://www.ecomochilas.com/mito-de-la-mochila-arhuaca/>

LOS ARHUACOS

Los arhuacos —llamados también ika o iku— son un pueblo amerindio de habla chibchana que habita la vertiente meridional de la Sierra Nevada de Santa Marta (Colombia). En 2005 los arhuacos tenían una población de 22.134 personas, que hablaban su propia lengua. Los arhuacos son bien conocidos por su organización dinámica y su nivel de concienciación política. Viven en los valles altos de los ríos Piedras, San Sebastián de Rábago, Chichicua, Ariguaní y Guatapurí, en un área reconocida por el Estado colombiano como resguardo indígena de propiedad colectiva. Su principal asentamiento es Nabusímake (anteriormente San Sebastián de Rábago). La actividad económica fundamental de los arhuacos es la agricultura, orientada principalmente a la subsistencia. Originalmente cada familia poseía una parcela en tierra fría, otra en clima medio y otra en tierra caliente, pero de estas últimas ya no se dispone porque la invasión provocó la reducción territorial.

Adaptado de: <https://es.wikipedia.org/wiki/Arhuaco>

1. Los dos textos presentan información sobre la espiritualidad y el orden social del pueblo Arhuaco.
 - a. Subráyela en cada uno.
 - b) Describa en el espacio indicado lo que muestran sobre la espiritualidad y el orden social.
2. Los dos textos presentan información sobre la importancia de las mochilas para el pueblo Arhuaco.
 - a) Subráyela en cada uno.
 - b) Describa en el espacio indicado lo que muestran sobre la mochila.

EVALUACIÓN ESCOLAR

Los estudiantes que reciban la guía en pdf, favor enviar evidencia fotográfica de que la han enviado al whatsapp VISIBLES al número 3053979522.

-Fecha límite de entrega 01/05/2020.

-Quienes reclamen la guía en físico, el desarrollo de la misma lo deben entregar al docente cuando se inicien clases presenciales.

En la evaluación de esta guía se tendrá en cuenta lo siguiente: la nota será de 1 a 5 para todos los componentes de la evaluación.



GOBERNACIÓN DEL HUILA
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
INSTITUCIÓN EDUCATIVA SILVANIA / MUNICIPIO DE GIGANTE

Decreto de Creación de la Institución 1505 del 26 de noviembre de 2002
Aprobación de Estudios Resolución 1795 de L. 06 de marzo de 2020 Asociando mediante Nit. 813002490 – 4 DANE: 241306000150



80% Heteroevaluación:

40% de la nota si cumple con los criterios de presentación.

40% de la nota a la realización del friso de los personajes, demostrando que leyó y se apropió de este.

10% autoevaluación: esta nota será registrada por cada estudiante en su cuaderno tan pronto finalice el desarrollo de la guía.

10% coevaluación: en esta ocasión, será el padre de familia que realiza el acompañamiento escolar, quien coloque la nota cuando su hijo termine el desarrollo de las actividades de la guía.

Nota:

Tener en cuenta que las guías se deben desarrollar de acuerdo a la cantidad de horas de clase que tienen en la semana, por lo tanto, si una guía indica como tiempo de desarrollo dos horas de clase y usted tienen una hora de clase diaria, la debe desarrollar en dos días