

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA HÉCTOR ABAD GÓMEZ		
	Proceso: GESTIÓN CURRICULAR	Código	
Nombre del Documento: GUÍA VIRTUAL PARA DESARROLLAR EN CLASE - Sabatino		Versión 01	Página 2 de 5

IDENTIFICACIÓN			
INSTITUCIÓN EDUCATIVA HÉCTOR ABAD GÓMEZ			
DOCENTE: ERIKA LILIANA URREGO ESTRADA		NÚCLEO DE FORMACIÓN: COMUNICATIVO	
CLEI: 5	GRUPOS: 504,506,507,508	PERIODO: 1	SEMANA: 11
NÚMERO DE SESIONES:	FECHA DE INICIO:	FECHA DE FINALIZACIÓN:	
1	6 DE ABRIL DEL 2024	12 DE ABRIL DEL 2024	
TEMA: TEMA: LAS RAICES GRIEGAS Y LATINAS			

PROPÓSITO

Al elaborar esta guía los estudiantes estarán en la capacidad de reconocer explicaciones alternativas a la realidad y las características de un texto mítico.

ACTIVIDAD DE INDAGACION

Te has preguntado alguna vez cómo las personas que vivieron en la antigüedad explicaban el mundo en el que vivían y los objetos que los rodeaban. Ellos, al igual que nosotros actualmente, necesitaban entender su mundo y para ello elaboraron explicaciones en forma de relatos.

LEE Y ANALIZA EL SIGUIENTE TEXTO Y RESPONDE LAS PREGUNTAS.

La niña de mis ojos Versión de Oreste Plath

Una princesa incaica que comenzó a enceguecer fue traída a una laguna enclavada entre los cordones cordilleranos que bajan por los Andes hasta la Pampa del Tamarugal, a tres mil metros, donde se sumergió en sus aguas por varias veces; al poco, notó que recuperaba la vista y los descendientes del Inca, llamaron al lugar, Mamiña, que quiere decir, La niña de mis ojos. Y Mamiña, durante años, vio llegar caravanas incaicas con el propósito exclusivo de encontrar alivio y remedio en sus aguas.

Piensa y responde:

- ¿Quién era el personaje principal de la leyenda?
- ¿Qué problema tuvo?
- ¿Qué significa la palabra descendientes?
- ¿Por qué la sumergieron en las aguas de esa laguna?
- ¿Por qué van las personas a Mamiña?

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA HÉCTOR ABAD GÓMEZ		
	Proceso: GESTIÓN CURRICULAR	Código	
Nombre del Documento: GUÍA VIRTUAL PARA DESARROLLAR EN CLASE - Sabatino		Versión 01	Página 2 de 5

El alicanto

Cuenta la leyenda que en el norte de Chile vive el Alicanto, un enorme pájaro de grandes alas de color metálico. Su pico es encorvado y sus patas alargadas con enormes garras. Se alimenta de oro o de plata y sus alas brillan durante la noche. Si el animal come oro, despiden destellos dorados; o plateados, si su alimento fue la plata. El Alicanto es el sueño de muchos mineros, que esperan que algún día este personaje se les aparezca y les muestre el sendero hacia una veta de oro o plata. Las personas que lo han podido ver han dejado todo de lado por seguirlo, pues se dice que el ave se ubica en el lugar exacto de la riqueza. Pero quien sigue al alicanto repentinamente, al llegar al lugar del supuesto tesoro, el ave lo abandona, dejándolo sin agua y sin comida. Sólo una plegaria a la virgen de Punta Negra le puede mostrar el camino de regreso.

Responde:

1. ¿Quién es el alicanto?
2. ¿Qué hecho quiere explicar esta leyenda?
3. ¿Qué le ocurre a los mineros que siguen al alicanto?
4. ¿Qué significa la palabra plegaria?
5. ¿Existe realmente el alicanto? ¿Por qué crees eso?

ACTIVIDAD 2 (CONCEPTUALIZACIÓN)

Mitos y leyendas

Los mitos y leyendas nos transportan a un mundo mágico, sobrenaturales. Gracias a ellos, aumenta el valor cultural de cada grupo de personas, mantienen vivas sus tradiciones y dejan un legado que se ha transmitido en forma oral de generación en generación. En definitiva, son la base que dota de identidad a una comunidad de personas. El mito y la leyenda son relatos que se divulgan en forma oral, de una generación plagado de seres con características y poderes a otra. Son narraciones que nacen espontáneamente como una expresión colectiva de una raza o pueblo, debido a una necesidad de crear una imagen del mundo y de manifestar una fe. En ellos participan seres y hechos sobrenaturales. Su origen no puede establecerse con precisión y a pesar de que ambos son historias orales que se transmiten de padres a hijos, no son lo mismo.

Los mitos son narraciones maravillosas situadas fuera del tiempo histórico y protagonizadas por personajes de carácter divino o heroico. Debido a que los seres humanos necesitan dar respuesta a las preguntas acerca de su origen, su destino, su presente... la respuesta mitológica fue la primera en aparecer. Agricultores que necesitan lluvia, marineros que quieren dominar el mar, guerreros que quieren vencer batallas, campesinos con miedo a las tormentas. Todos ellos encontraron respuestas en los mitos: la lluvia era generada por un dios, el mar bravo era el enojo de Poseidón, Ares apoyaba a los ejércitos que más lo complacían, Zeus lanzaba los rayos de las tormentas, etc.

La leyenda pertenece al folclore y por ello corresponde a la más arraigada sabiduría de un pueblo. Es un relato hablado que se conserva en su tradición oral. Indica lugares con precisión y en su origen tiene antecedentes históricos. Por lo mismo, sus personajes son identificables, aunque nunca iguales al personaje o hecho en el cual se basan. Las leyendas son relatos que intentan explicar hechos que habrían ocurrido en tiempos remotos, tales como el origen del nombre de un lugar o de una costumbre,

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA HÉCTOR ABAD GÓMEZ		
	Proceso: GESTIÓN CURRICULAR	Código	
Nombre del Documento: GUÍA VIRTUAL PARA DESARROLLAR EN CLASE - Sabatino		Versión 01	Página 2 de 5

que la fantasía popular ha ido modificando.

ACTIVIDAD 3 (EVALUACIÓN)

Mito sobre la creación del mundo

Los orígenes, según los bantú (centro de África) En el reino de la oscuridad, Bumba vivía solo. Estaba tan triste que se sintió agitado en su interior por un terrible dolor de estómago. De la primera náusea Bumba vomitó el Sol, iluminando así el universo. El calor del sol provocó que la tierra disuelta en el agua se secase en algunas partes. Cuando llegó la noche, la oscuridad volvió a reinar, por lo que Bumba se volvió a sentir mal, vomitando entonces la luna y las estrellas para que la noche tuviera también su luz. Bumba siguió vomitando durante el día y la noche, apareciendo entonces nueve criaturas: un leopardo, un águila, el cocodrilo, un pez, una tortuga, el rayo, una garza, un cabrito y un escarabajo. Al fin, Bumba vomitó al hombre, millones de ellos, uno blanco como él, llamado Yoko Lima, y el resto, negros porque fueron vomitados en la noche, y todos ellos se procrearon y se extendieron por todos los territorios.

Piensa y responde:

1. ¿Cuál es la finalidad que tienen los mitos?
2. ¿En qué se diferencian los mitos de las leyendas?

El mito apache sobre la creación del mundo

Ellos creían que en el principio no había nada. De pronto, había un disco delgado con un hombre adentro. Después de despertar de su siesta volteó hacia arriba y apareció la luz, al voltear hacia abajo creó un mar de luz, al este él creó el amanecer y al oeste, el atardecer. Después de crear toda la luz, juntó sus manos y las movió rápidamente hacia abajo. Apareció así una niña en una nube. Él le preguntó a la niña a dónde iba pero ella no le contestó. Ella le preguntó de dónde venía él, y él dijo que del este. Ella le preguntó dónde estaba la Tierra y él le preguntó a ella dónde estaba el cielo. Él cantó cuatro veces, que es el número de la suerte para los Apaches. Abrió sus brazos rápidamente y apareció el dios sol. Luego bajó sus manos y apareció un pequeño niño. Los cuatro dioses estaban ahora presentes y se dieron todos la mano, revolviendo su sudor, y después volvió a cantar cuatro veces sobre crear la Tierra. Después de juntar sus manos, apareció una bola café. La pateó y se expandió, la niña la pateó y se volvió a expandir, luego el dios sol y el niño la patearon y se continuó expandiendo. Luego, le dijo al viento que se metiera a la bola y la explotara. El Creador creó a más dioses para que supervisaran las cosas en la Tierra. Creó trabajadores para que ayudaran a construir la Tierra. Una vez que el trabajo había terminado, desapareció, dejando a los otros la tarea de crear a la población de la Tierra.

2. Busca en el diccionario el significado de las palabras desconocidas

3. Indica el nombre de la divinidad que se esconde en las siguientes palabras:

-Volcán -Cereal -Plutó -Venéreo -Junio -Viernes -Afrodisíaco -Marzo -Jueves -Caótico -Geografía

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA HÉCTOR ABAD GÓMEZ		
	Proceso: GESTIÓN CURRICULAR	Código	
Nombre del Documento: GUÍA VIRTUAL PARA DESARROLLAR EN CLASE - Sabatino		Versión 01	Página 2 de 5

4. ESCOGIENDO EL SINÓNIMO.

Elige la palabra que reemplace a la escrita en mayúscula y traduce a inglés cada oración.

1. "El gerente lo INCREPÓ por las continuas tardanzas" (miró, reprendió, esquivó, despidió).
2. "Con gran ESTRÉPITO circulaban muchos vehículos" (velocidad, vocerío, agitación, ruido).
3. "Era tan SAGAZ que ese día no se presentó" (veloz, cobarde, ágil, astuto, audaz).
4. "SIGILOSAMENTE entró; (afortunadamente, alegremente, raudamente, silenciosamente).
5. «Finalmente, el bote quedó VARADO en las rocas" (estrellado, inmovilizado, encallado, destrozado).
6. "Sus expresiones PROCACES causaron indignación" (cruelles, provocativas, inesperadas, groseras).
7. "Sus IRONÍAS lo irritaban" (burlas, agresiones, ataques, bromas).
8. "El EPÍLOGO aclaró sus dudas" (inicio, prefacio, colofón, resumen).
9. "Tenía mucho CELO al hacer sus labores" (recolo, esmero, temor, apuro).
10. "La llenó de ENCOMIOS" (regalos, sospechas, halagos, temores).

II. RECONOCIMIENTO DE SÍNÓNIMOS

Subraye todos los vocablos que resulten sinónimos:

1. Difícil, distinto, arduo, informal, complicado.
2. Auténtico, genuino, fingido, igual, oriundo.
3. Guiar, orientar, encaminar, profesar, encauzar.
4. Bondad, justicia, caridad, imparcialidad, equidad.
5. Esmero, egoísmo, cuidado, celo, cortesía.
6. Evocar, evitar, eludir, enfrentar, esquivar.
7. Puntual, moderado, ordenado, preciso, exacto.
8. Necio, prudente, juicioso, común, sensato.
9. Prorrogar, diferir, inaugurar, aplazar, cancelar.
10. Auge, desarrollo, retraso, victoria, exención.

FUENTES DE CONSULTA

<http://documents.mx/documents/mitos-y-leyendas-559e02bc4f9e0.html> www.recurrosdocentes.cl

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA HÉCTOR ABAD GÓMEZ		
	Proceso: GESTIÓN CURRICULAR	Código	
Nombre del Documento: GUÍA VIRTUAL PARA DESARROLLAR EN CLASE - Sabatino	Versión 01	Página 3 de 5	

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA HÉCTOR ABAD GÓMEZ		
	Proceso: GESTIÓN CURRICULAR	Código	
Nombre del Documento: GUÍA VIRTUAL PARA DESARROLLAR EN CLASE - Sabatino	Versión 01	Página 4 de 5	

