



# Biología

GRADO SEXTO  
PRIMER PERIODO



INSTITUCIÓN EDUCATIVA RURAL INDIGENA  
MAMA BWÉ REOJACHÉ  
DOCENTE DEL AREA:  
ROSA GLADYS DELGADO DELGADO

2024

~ 3 ~





**FUNDAMENTOS**

<b>PENSAMIENTO Y COSMOVISION</b> Kwasache	<b>TERRITORIO</b> Cheja	<b>GOBERNABILIDAD</b> Ai Chũññe	<b>ESPIRITUALIDAD Y MEDICINA</b> Mãi rekocho kuasache	<b>LENGUA Y PENSAMIENTO SIMBOLICO</b> Chuo Kutuche
----------------------------------------------	----------------------------	------------------------------------	-------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------

**META DE CALIDAD:** Comprender la importancia de las células para el funcionamiento de los seres vivos.

**D.B.A:** 1. Comprende algunas de las funciones básicas de la célula (transporta de membrana, obtención de energía y división celular) a partir del análisis de la estructura.

**EVIDENCIAS:** 1. Explica el rol de la membrana plasmática en el mantenimiento del equilibrio interno de la célula y describe la interacción del agua y las partículas (ósmosis y difusión) que entran y sale de la célula mediante el uso de los modelos

<b>Conocimientos propios</b>	<b>Tiempo según tiempo ecológico</b>	<b>Complementariedad</b>
Técnica cultural de socola y tumba. Ley de origen, (reglas y normas de la naturaleza Calendario ecológico agrícola korebajm.	Inicio verano y Fin de verano época de los insectos.	Niveles de organización celular de los seres vivos: Estructura Celular, Origen de los tejidos Los tejidos celulares, Tejidos en las plantas, Tejidos en los animales <b>RELACIÓN ENTRE ORGANOS Y SISTEMAS.</b> ¿Qué es un Órgano?, ¿Tipos de órgano? Órgano reproductor femenino y masculino. Funciones de los sistemas de los seres vivos. Sistema respiratorio, Sistema digestivo "Sistema locomotor. Sistema muscular, Sistema circulatorio

<b>ESCUCHAR</b>	<b>OBSERVAR</b>	<b>PRACTICAR</b>
Explica la estructura de la célula, sus funciones básicas, las relaciones entre los diferentes sistemas de órganos	Compara y argumenta argumento la importancia de los tejidos en los organismos de los seres vivos.	Analiza algunos aspectos sobre la historia de la teoría celular y opina al Respecto.



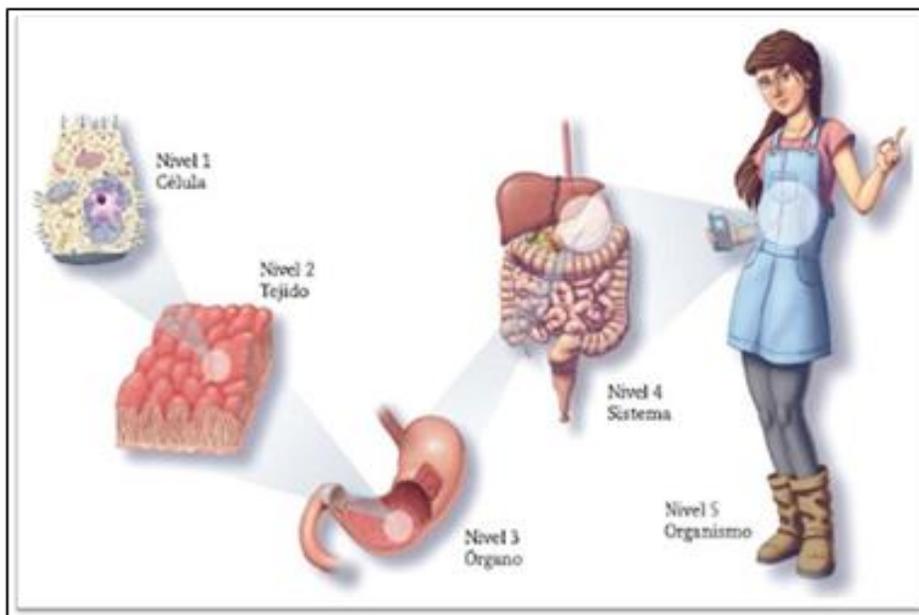


## Escuchar NIVELES DE ORGANIZACIÓN CELULAR DE LOS SERES VIVOS

### Escuchar

La agrupación de las células da origen a diferentes niveles de organización en los seres vivos. Estos niveles se presentan principalmente en organismos pluricelulares, como las plantas y los animales, que poseen distintos tipos de células especializadas en realizar una función.

Aunque los organismos unicelulares forman grupos o colonias, cada célula tiene la capacidad de dejar su colonia y seguir con vida. Por el contrario, en organismos que están conformados por varias células, cada célula depende de las demás para sobrevivir. Los cuales tenemos:



1. **Célula:** Es la unidad básica de todo ser vivo. Está formada por varios componentes que se encuentran coordinados entre sí.
2. **Tejido:** Es un grupo de células similares que cumplen una función específica.





3. **Órgano:** Es una estructura compuesta por un grupo de tejidos que cumplen un papel determinado.
4. **Sistema:** Es un grupo de órganos que en conjunto cumplen una función.
5. **Organismo:** Es un ser vivo formado por varios sistemas de órganos.

### ORIGEN DE LOS TEJIDOS:

Los tejidos de todos los seres vivos tienen su origen desde la formación del embrión, donde un tejido es el cumulo de células con características comunes entre sí que se encargan de llevar funciones. Después de haber fecundado el ovulo comienza los cambios en el cigoto da lugar a la formación de un embrión., donde comienza a desarrollarse como aumentar su tamaño y se forma una capa de células que envuelven al embrión para continuar en su desarrollo como en la formación de los tejidos.

### ¿Qué es un tejido?

Son aquellos materiales biológicos constituidos por un conjunto complejo y organizado de células, de uno o de varios tipos, distribuidas regularmente con un comportamiento fisiológico coordinado y un origen embrionario común. Se llama histología a la ciencia que estudia los tejidos orgánicos.

Las plantas y los animales están formados por células especializadas que pueden alcanzar niveles de organización como los tejidos.

### TEJIDOS EN LAS PLANTAS

Las células de las plantas, al igual que las células de los animales, se agrupan en tejidos. Estos tejidos Vegetales se asocian unos con otros para formar diferentes órganos. El desarrollo de estos órganos especializados ha permitido que los organismos vegetales puedan





adaptarse a una gran diversidad de ambientes, especialmente en el medio terrestre, entre ellos tenemos:

- **El tejido meristemático:** Son los responsables del crecimiento de las plantas pues están compuestos por células tienen la capacidad de dividirse continuamente. Se encuentran en las partes de las plantas que están en crecimiento, como el ápice de los tallos, las puntas de las raíces, dentro de las semillas y en las yemas, que producen nuevas hojas para reponer.
- **El tejido dérmico o protector:** Los tejidos dérmicos recubren la superficie de la planta. Su función es proteger la planta del ingreso de parásitos, de daños mecánicos, de cambios de temperatura y además ayuda a evitar la pérdida de agua. Los tejidos dérmicos se pueden clasificar en:
  - **La epidermis.** Es un tejido conformado por una capa de células que cubre las hojas, los tallos jóvenes y las raíces. En las raíces forma pelos, llamados tricomas, que ayudan a absorber agua y nutrientes. Los tricomas se encuentran también en hojas y tallos de algunas plantas, como los frailejones, para resguardarlas de condiciones extremas del ambiente, como temperatura y luz solar.  
**El súber:** Se ubica en los tallos y las raíces de las plantas leñosas, formando parte de la corteza del árbol. El súber funciona como una capa aislante que protege las plantas.
- **El tejido fundamental:** Es un tejido que se encuentra en las plantas jóvenes. Su función es de almacenamiento, soporte y fotosíntesis. Se pueden reconocer tres tipos de tejidos fundamentales:





**El parénquima:** Se encuentra entre todos los órganos de las plantas, por lo que rellena los espacios que hay entre estos, Está formado por células vivas y poco diferenciadas. En las hojas, se denomina mesófilo y es responsable de la fotosíntesis. En otros órganos de la planta, permite el almacenamiento de aire, agua y sustancias de reserva. Por ejemplo, la papa y la zanahoria se forman por la acumulación de sustancias de reserva en la raíz de las plantas que las producen.

**La colénquima:** Está compuesto por células vivas con paredes engrosadas y flexibles. Estas células tienen la capacidad de brindar soporte a la planta sin restringir su crecimiento, pues pueden alargarse a medida que la planta se desarrolla. Se hallan a lo largo de todo el cuerpo, como en las hojas, el tallo y las raíces que aún se encuentran en crecimiento. Las fibras que componen la parte comestible del apio están formadas por colénquima.

**El esclerénquima:** Se compone de células con paredes gruesas y rígidas. Estas mueren y dejan sus paredes duras que ayudan a soportar el cuerpo de las plantas. Debido a sus propiedades, el esclerénquima es usado para fabricar fibras como el cáñamo y la cabuya.

- **El tejido vascular:** Es un tejido conductor que permite el transporte de sustancias y nutrientes a lo largo del cuerpo de la planta. La principal característica del tejido vascular es que sus células se encuentran fusionadas para formar tubos delgados y alargados. Existen dos tipos de tejidos conductores:

**La xilema:** Su función es transportar savia bruta, la cual está compuesta por agua y sales minerales, desde la raíz hacia las hojas,





donde es utilizada como materia prima para realizar el proceso de la fotosíntesis, o hacia los frutos, donde se utiliza para la producción de semillas.

•**El floema:** Conduce la savia elaborada, es decir, los azúcares y otros compuestos nutritivos producidos durante la fotosíntesis, desde los órganos aéreos hacia los tallos y el sistema radicular donde son utilizados o almacenados.



## TEJIDOS EN LOS ANIMALES

Los principales tejidos animales podemos dividirlos en tejidos con células poco diferenciadas y en tejidos con células muy especializadas. Entre los del primer grupo destacamos los tejidos epiteliales, los tejidos conectivos, dentro de los cuales encontramos los tejidos conjuntivo, cartilaginoso, óseo y sanguíneo.



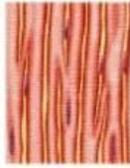


- **Tejido Epitelial:** El tejido epitelial tiene una función básicamente protectora, pero en algunos casos también secretora de sustancia. Se localiza sobre todo en la superficie externa del organismo; entendiendo por externa la que separa el medio que rodea al organismo (medio externo) del interior (medio interno). Por ello el tejido epitelial forma la capa más externa de la piel (epidermis).
- **Tejido conjuntivo:** Este tipo de tejidos cumple funciones de soporte mecánico y funcional, de protección inmunológica, de reserva energética y de transporte.
- **Tejido muscular:** Su función es el movimiento corporal y el cambio de tamaño y forma de los órganos (contracción muscular). Tiene origen mesodérmico y está formado por unas células alargadas llamadas fibras musculares, Existen tres tipos de tejido muscular:  
**El tejido muscular estriado:** está asociado a los huesos y mueve las diferentes partes del cuerpo. **El tejido muscular cardíaco:** aparece en el corazón, promoviendo la circulación sanguínea y linfática a lo largo del cuerpo. **El tejido muscular liso:** se encuentra en las paredes de los órganos huecos y está involucrado en los movimientos internos del cuerpo.
- **Tejido nervioso:** Compuesto por neuronas, que reciben los estímulos de otras, conducen el impulso eléctrico a otros tejidos y almacenan información, y también formado por las células de sostén, que están en contacto con las primeras y proveen protección, aislamiento eléctrico y mecanismos de intercambio metabólico entre los vasos sanguíneos y las neuronas. El sistema nervioso se divide en sistema nervioso central, que está compuesto por el encéfalo y la médula espinal, y el sistema nervioso periférico, formado por nervios





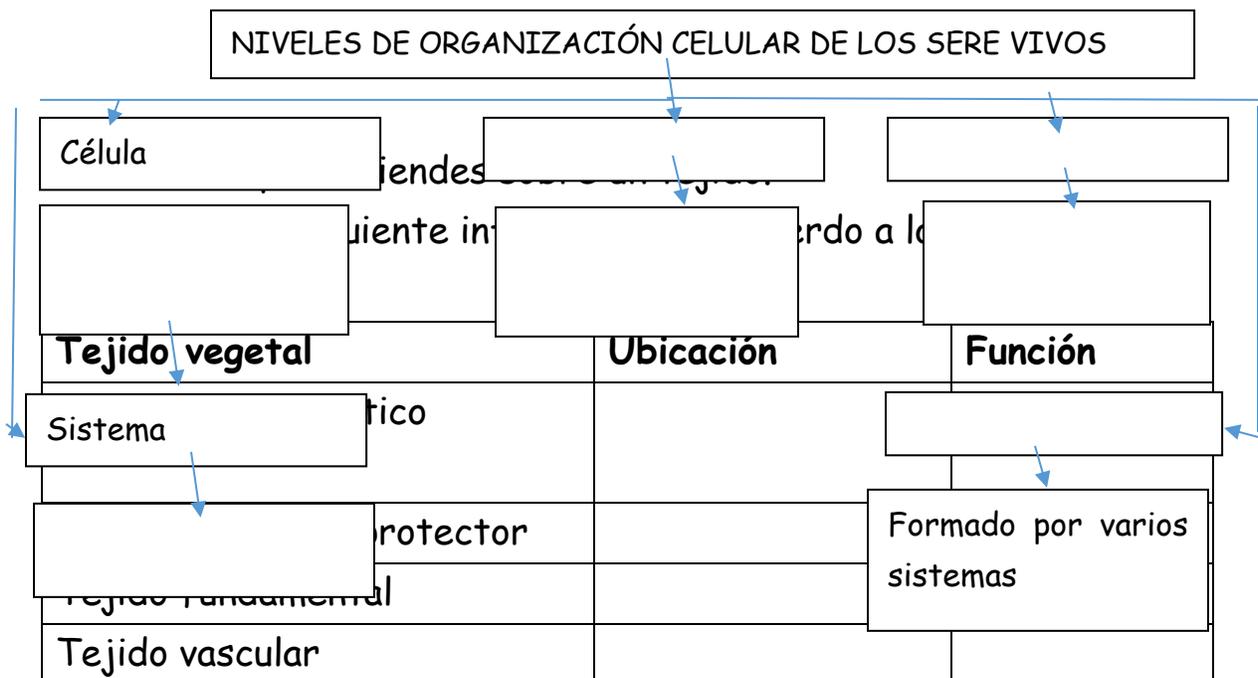
craneanos, raquídeos y periféricos (que transmiten y reciben impulsos del y al sistema nervioso central) y los ganglios

<p><b>TEJIDO EPITELIAL</b></p>  <p>Este tipo de tejido protege y cubre diferentes partes del cuerpo. Forma la capa externa de la piel y buena parte de los órganos glandulares.</p>	<p><b>TEJIDO MUSCULAR</b></p>  <p>El tejido muscular está en la base de los movimientos del cuerpo; por ejemplo, hace que el corazón impulse sangre y que las piernas se muevan.</p>
<p><b>TEJIDO CONJUNTIVO</b></p>  <p>Se encuentra por todo el cuerpo. Ejemplos de él se hallan en huesos, sangre y cartilago, donde proporciona una estructura al organismo.</p>	<p><b>TEJIDO NERVIOSO</b></p>  <p>Está formado por células nerviosas separadas entre sí que forman la red de comunicaciones del cuerpo, al que llevan los impulsos nerviosos.</p>

**Practicar**

**Actividad 1**

1. Completa el siguiente mapa conceptual sobre los niveles de organización



5. Realiza un mapa mental sobre los tejidos en los animales.





## RELACIÓN ENTRE ORGANOS Y SISTEMAS

Observar

¿Qué es un órgano?

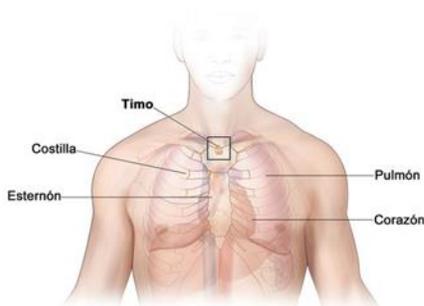
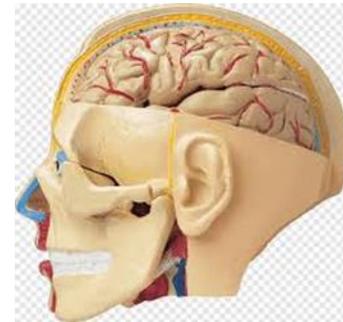
Un órgano es una unidad formada a partir de la asociación de diversos tejidos, la cual se encuentra inserta en un organismo multicelular, en el que cumple una o varias funciones específicas. Cada organismo multicelular contiene diferentes órganos.

Entre los órganos del cuerpo humano podemos mencionar:



**Órganos ubicuos:** piel, músculos y huesos.

**Órganos de la cabeza:** Cerebro, lengua, nariz, dientes, ojos y oídos.



**Órganos del tórax:** corazón, pulmones y timo.

**Órganos del abdomen:** Hígado, riñones, estómago, páncreas, intestinos y bazo.





## Órgano reproductor femenino y masculino.

El aparato reproductor masculino es junto con el femenino, el encargado de garantizar la procreación, es decir la formación de nuevos individuos para lograr la supervivencia de la especie.



Los principales órganos que forman el aparato reproductor masculino son: el pene y los testículos.

**Los testículos:** Producen espermatozoides y liberan a la sangre hormonas sexuales masculinas (testosterona). Un sistema de conductos que incluyen el epidídimo y los conductos deferentes almacenan los espermatozoides y los conducen al exterior a través del pene.

**Pene:** Es un órgano cilíndrico con un extremo en forma de cono y forma parte del aparato reproductor masculino. Está constituido de un tejido eréctil (formado por dos cuerpos cavernosos y uno esponjoso) que cuando se llena de sangre entra en estado erecto, este proceso se denomina erección.

El pene está formado por:

**Cuerpos cavernosos:** Constituyen el tejido eréctil y se encuentran en la parte superior del pene.

**Glande:** Es el final y la parte más ancha del cuerpo esponjoso.

**Prepucio:** Capa de piel que protege, recubre y lubrica el glande.

**Uretra:** Se encuentra en el interior del pene y es el conducto por el que circula la orina y el semen hacia el exterior, conecta con la próstata y la vejiga.





Los principales órganos que forman el aparato reproductor femenino son:

**La vagina:** (parte del canal del parto), donde se deposita el esperma y a través de la cual sale el feto

**El cuello uterino:** (la parte inferior del útero), por donde entran los espermatozoides y que se abre (se dilata) cuando una mujer embarazada está lista para dar a luz.

**El útero:** Donde se desarrolla el embrión y se convierte en feto

**Las trompas de Falopio:** Donde los espermatozoides pueden fecundar un óvulo después de viajar a través del cuello uterino y el útero

**Los ovarios:** Que producen y liberan óvulos



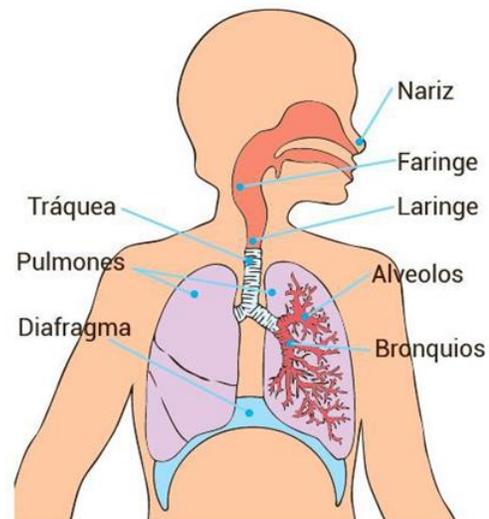
## FUNCIONES DE LOS SISTEMAS DE LOS SERES VIVOS.

### ¿Qué es un Sistema?

Cuando hablamos de los sistemas del cuerpo humano nos referimos a los distintos conjuntos de órganos que lo componen, donde realizan una serie de funciones para que el organismo pueda cumplir con sus actividades. Entre los cuales tenemos:

### Sistema respiratorio,

Es el que involucra la oxigenación de la sangre y la expulsión del dióxido de carbono. En este aparato están involucrados los pulmones, los bronquios y todo el conducto del aire desde afuera del organismo hasta ellos: la tráquea, faringe, laringe, nariz y el





músculo que permite el inflado y desinflado de los pulmones: el diafragma.

La respiración ocurre expandiendo la caja torácica para que el aire ingrese por las fosas nasales, en donde es filtrado por los vellos nasales, y descienda hasta los pulmones y en los bronquios el oxígeno permee hacia la sangre. Al mismo tiempo, el dióxido de carbono acumulado en ésta es retenido y exhalado en dirección contraria por los mismos conductos.

### Sistema digestivo

Este es el sistema necesario para la nutrición y alimentación, es decir, la asimilación de materia orgánica proveniente de afuera del cuerpo. En este sistema inicia con la boca, la lengua y los dientes, así como las glándulas salivales. Allí se corta, tritura, humedece y prepara el alimento (llamado desde entonces "bolo alimenticio") para su descenso por el esófago hasta llegar al estómago, una suerte de caldera de ácidos gástricos que desintegran la comida y la reducen a sus elementos más básicos. Una vez retenidos los nutrientes, el resto de la materia orgánica ingerida continúa su curso hacia el intestino grueso y sus partes finales: ciego, colon y recto, en donde se almacenan hasta que llega el momento de su expulsión a través del ano, en la defecación.

El aparato digestivo





**El sistema locomotor:** Es la unión del aparato muscular y el aparato esquelético, los cuales están compuestos respectivamente por los casi 650 músculos de distinto tamaño y forma que permiten la movilización del cuerpo, y los 206 huesos también de diversa forma y tamaño que le dan soporte al



cuerpo y le sirven de protección a los órganos internos.

Gracias a estos dos sistemas el cuerpo humano conserva su forma y postura, y además puede desplazarse o mover sus extremidades a voluntad, lo cual es indispensable para la vida.

**Sistema muscular:** Para que logres mover tu cuerpo no basta solo la acción del sistema esquelético, también se necesita el sistema muscular, esto quiere decir, que, para poder realizar cualquier movimiento, necesitamos que nuestros huesos trabajen en conjunto con los músculos y los tendones.



**¿Qué son los músculos?:** Los músculos son órganos blandos y elásticos, es decir, se contraen y se relajan sin romperse para generar distintos movimientos. Son los verdaderos motores del cuerpo. Muchos están unidos a los huesos, pero también hay órganos que poseen músculo en su estructura, como el corazón, el estómago y los intestinos.

**¿Qué son los tendones?:** Los tendones son una parte de los músculos que permiten que estos se unan a los huesos.

¿Has escuchado alguna vez que tu estómago suena después de comer o cuando tienes hambre? Esto se debe a que el estómago se mueve,

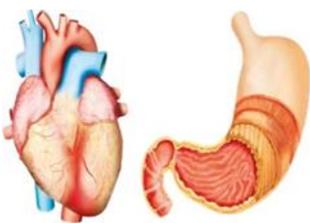




gracias a los músculos que lo constituyen. Estos músculos son distintos a los que tenemos en nuestras piernas o brazos. ¿Cuál crees que puede ser la diferencia? En nuestro cuerpo poseemos dos tipos de músculos:

### **Voluntarios**

Estos músculos actúan bajo el control de nuestra voluntad, es decir, se mueven cuando queremos que lo hagan, por ejemplo, la musculatura de las piernas y los brazos. Aquí podemos señalar actividades como escribir, bailar, andar en bicicleta, etc.



### **Involuntarios**

Estos músculos trabajan sin el control de nuestra voluntad y se relacionan con funciones como la circulación de la sangre o el movimiento de la comida dentro del cuerpo. Podemos encontrarlos en órganos como el corazón cuando palpita, o el estómago cuando "ruge" porque tienes hambre.

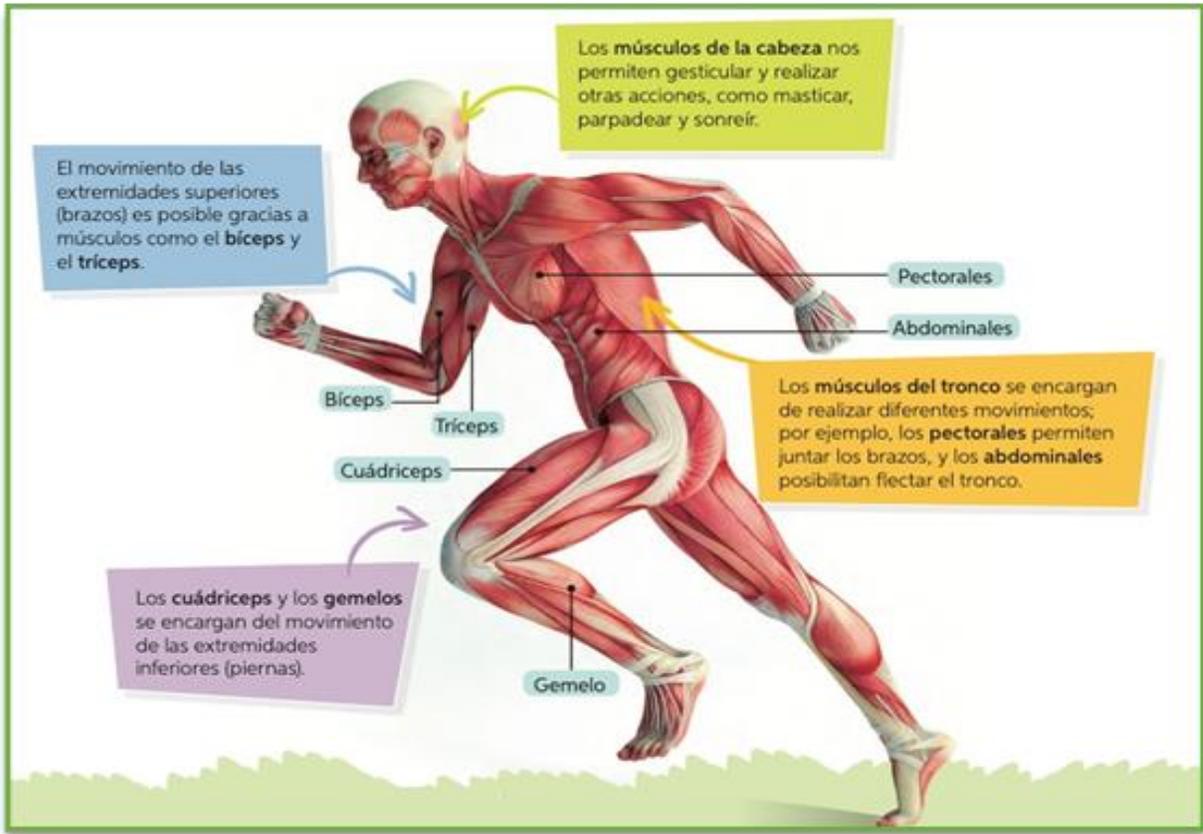
### **Principales músculos del cuerpo humano**

En el cuerpo humano existen muchos músculos, cada uno tiene una ubicación específica y cumple una función determinada.





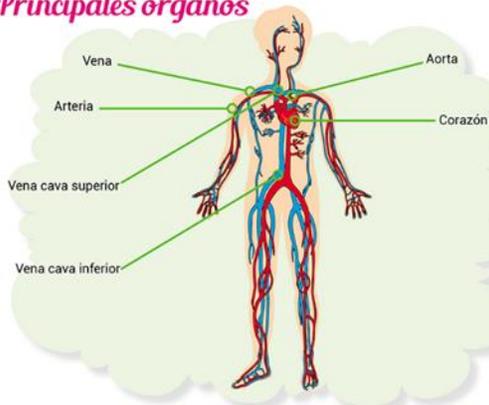
Observa la siguiente imagen que muestra los principales músculos del cuerpo humano y sus respectivas funciones.



**Sistema circulatorio:** La sangre es el vehículo del oxígeno que entra

por los pulmones y que debe ser repartido a lo largo y ancho del organismo. Para ello, la sangre abarca una enorme red de arterias y vasos capilares que llevan la sangre oxigenada hasta cada rincón, y de venas que recoge la sangre cargada de dióxido de carbono y realiza el recorrido de

**Principales órganos**



vuelta hacia los pulmones, para volver a empezar el circuito.

El motor de este movimiento es un músculo que late constantemente en nuestro pecho y que se llama corazón. Este opera como una bomba,





succionando la sangre y empujándola de nuevo, a través de un sistema de cavidades independientes que impide que la sangre arterial y la de las venas se mezcle. Este papel es indispensable en el organismo y cualquier defecto que disminuya la capacidad del corazón tiene efectos en la salud general.

## Actividad 2

1. Describe que es un sistema.
2. Describe las funciones de cada sistema
  1. Por medio de un cuadro saca las partes de cada sistema
  2. Describe la diferencia entre movimiento voluntario y movimiento involuntario y realiza un ejemplo de cada uno.
3. Por qué es importante cuidar nuestros sistemas.

## EDUCACIÓN AMBIENTAL

### Qué es la contaminación ambiental

La contaminación ambiental se manifiesta por la introducción de agentes externos químicos o biológicos que alteran las condiciones naturales donde provoca daños a los diferentes ecosistemas tanto terrestres como acuáticos.

### Factores Contaminantes

#### 1. Actividad Humana

La actividad humana es una de las principales causas de la contaminación ambiental. El desarrollo tecnológico es notorio y ha logrado importantes avances para mejorar la calidad de vida. Sin embargo, ha tenido una significativa repercusión negativa en el medio ambiente. Por ejemplo:





- El continuo desarrollo industrial y sus actividades generan un gran porcentaje de desechos contaminantes que afectan la calidad del aire, el suelo y el agua.
- Las continuas emisiones de gases contaminantes que derivan de la actividad industrial para la producción de bienes o servicios.
- La producción y el uso indiscriminado del plástico con diversos fines.
- El crecimiento demográfico y la falta de planificación urbanística ha incentivado la deforestación de bosques para la construcción de viviendas o zonas residenciales.
- La necesidad de incrementar la extracción de recursos naturales para diversos usos.
- Acumulación de basuras de diferentes clases como plásticos, envases etc.



## 2. La deforestación

Es una de las principales causas de la contaminación ambiental. Esta actividad ha reducido en porcentajes importantes los bosques y selvas de la Tierra, incluso, ya se cuenta la extinción de varios de estos espacios naturales. Los árboles y las plantas tienen la función de purificar el aire. Sin ellos, la contaminación del aire se intensifica, y por ende, la aparición de enfermedades respiratorias. Además, sus raíces protegen los suelos del impacto directo de la lluvia, evitan su erosión y reducen la posibilidad de que se formen inundaciones.

## 3. Uso de productos químicos y pesticidas





El sector agropecuario es uno de los que hace mayor uso de productos químicos, pesticidas, plaguicidas y herbicidas como parte de los métodos de cultivo y cuidado que implican las actividades de este sector.



Cierto es que los agricultores deben hacer uso de tales productos para proteger los cultivos de frutas y vegetales. Sin embargo, son altamente contaminantes y afectan la calidad de los suelos y del agua.

### **Consecuencias de la contaminación ambiental**

La contaminación ambiental ha provocado graves consecuencias en la calidad del medio ambiente y en la vida de los seres vivos. A continuación, se presentan las principales consecuencias y sus efectos.



#### **1. Diversos tipos de contaminación**

**Contaminación del aire:** la emisión de gases y quema de combustibles son los principales generadores de este tipo de contaminación que afecta el aire que respiramos los seres vivos.

**Contaminación del agua:** afecta mares, ríos y lagos, ya que el agua contiene gran cantidad de elementos o sustancias tóxicas que la vuelven insalubre y no permiten su consumo o uso.

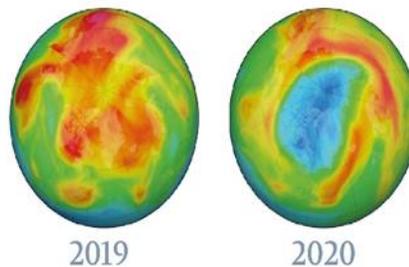
**Contaminación del suelo:** se produce por los residuos industriales, la basura urbana, el uso de pesticidas, la actividad minera, entre otros.





## Desaparición de la capa de ozono

La capa de ozono evita que los rayos ultravioletas (UV) lleguen a la superficie de la Tierra. Sin embargo, la emisión de gases clorofluorocarbonos ha provocado la reducción de los niveles de ozono en esta capa.



## Daños en los ecosistemas

El equilibrio natural de los ecosistemas se ha visto alterado debido a los altos grados de contaminación en el planeta. Muchas especies han desaparecido y otras están por desaparecer debido a:

Al desequilibrio y pérdida de ecosistemas y de gran diversidad de animales y plantas.

El dióxido de carbono provoca la acidificación de los océanos y el calentamiento global (altas temperaturas atmosféricas y aumento de las temperaturas de los océanos y mares).

- La llegada de especies invasoras que acaban o reducen las especies propias de un ecosistema o zona en particular.
- Aumento de plagas de insectos que transmiten diversas enfermedades infecciosas y que llegan a lugares en los que antes no existían o no acostumbraban a llegar.

## Practicar

### Actividad 3

1. Escribe un ensayo de 8 renglones del tema sobre la contaminación del medio ambiente.
2. Describe las consecuencias de la contaminación ambiental.
3. escribe acciones como se puede mejorar la contaminación en nuestro entorno.





## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Exámenes por cada actividad
- Lecturas de análisis de acuerdo al tema
- Salidas pedagógicas de acuerdo al tema

## AUTOEVALUACIÓN

Preguntas

1. ¿Cómo ha mejorado tu aprendizaje durante este primer periodo?
2. ¿Cómo fue las orientaciones de las temáticas por parte del docente?

## BIBLIOGRAFIAS

<https://www.colegiostmf.cl/wp-content/uploads/2020/06/4°-básico-Ciencias-Naturales-Guía-8-María-Fernanda-Vives.pdf>



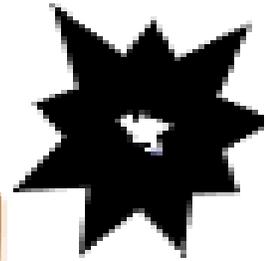


# Ciencias Sociales

educativa Rural Indígena Mama Bwe Reojaché

# Ciencias Sociales 6

Sexto grado



**PRIMER PERIODO**  
**INSTITUCION EDUCATICA RURAL INDIGENA**  
**MAMA BWE REOJACHE**  
**DOCENTE: ARLEY VALENCIA PIRANGA**  
**2024**





## FUNDAMENTOS

PENSAMIENTO Y COSMOVISION Kuasache	TERRITORIO Cheja	GOBERNABILIDAD Ai Chũũñe	ESPIRITUALIDAD Y MEDICINA Māi rekocho kuasache	LENGUA Y PENSAMIENTO SIMBOLICO Chuo Kutuche
---------------------------------------	---------------------	-----------------------------	---------------------------------------------------	------------------------------------------------

META DE CALIDAD: Reconozco y valoro la presencia de diversos legados culturales de diferentes épocas y actuales para el desarrollo de la humanidad.

DBA		EVIDENCIAS DBA	
Analiza los legados que las sociedades americanas prehispánica dejaron en los diversos campos.		Identifica y compara el legado cultural y demuestra utilizando con cada una de la identidad de su pueblo.	
CONOCIMIENTOS PROPIOS	TIEMPO SEGÚN EL CALENDARIO ECOLOGICO	COMPLEMENTARIEDAD	
Caracterización del terreno. 5. ordenamiento y manejo del territorio Pui Bue-historia, la familia, el fogón.	Noviembre: Usurumu tiato, diciembre, enero y febrero: Usureparumu, Marzo: Usurumu kuicho.	HISTORIA: los pueblos indígenas. ORIGEN DE LOS CLANES: IDENTIFICACION DE LOS PUEBLOS: Trajes típicos, comidas típicas, medicina tradicional, lengua artesanías, vivienda. símbolo de la maloca de los pueblos amazónicos: origen de los pueblos	
DESEMPEÑOS			
ESCUCHAR	OBSERVAR	PRACTICAR	
Reconoce y valora la historia de los pueblos indígenas. Escucha explicaciones e historias relacionadas con pui bue y las familias.	Aprende a identificar a cada pueblo -conserva el origen de los clanes. -comprende el símbolo de la maloca de los pueblos amazónico.	Expone la información de la historia de los pueblos indígenas. -Reconoce y pinta según los clanes. - analiza la importancia que tiene el símbolo de la maloca - elabora un cuadro comparativo de símbolo de la maloca de los pueblos amazónicos.	





## CRITERIOS DE EVALUACION

- Realizar actividades a nivel individual y grupal que supongan la comprensión de textos sencillos de carácter social, mostrando habilidad para trabajar tanto individualmente como de manera Colaborativa dentro de un equipo, mostrando actitudes de colaboración y participación responsable, iniciándose en la escucha de las ideas ajenas.
- entrega de trabajos en los tiempos establecidos
- según el avance de los temas y actividades se realizarán las evaluaciones bien sea escrita u oral.

## HISTORIA LOS PUEBLOS INDIGENAS

Los pueblos indígenas son grupos sociales y culturales distintos que comparten vínculos ancestrales colectivos con la tierra y con los recursos naturales donde viven, ocupan o desde los cuales han sido desplazados. Muchos pueblos indígenas aun hablan idiomas distintos a los del país o región donde viven.

Se denomina indígenas a los grupos humanos que presentan características tales como: Pertenecer a tradiciones organizativas distintas al estado moderno. Pertenecer a culturas que sobrevivieron la expansión planetaria de la civilización planetaria.

### ACTIVIDAD 1

Observar, escuchar, practicar:

- 1 ¿Qué son los pueblos indígenas?
- 2 ¿Cuáles son los grupos indígenas y sus características?
- 3 por medio de un dibujo demuestre las vivencias de antes, actual y el futuro de los pueblos indígenas, has uso de tu imaginación
- 4 desde una salida a la comunidad, realizar una descripción sobre cómo viven los coreguajes y los mestizos





5 En un mapa ubicar a los pueblos indígenas de Colombia, con la ayuda del docente

## ORIGEN DE LOS CLANES



Clan es un término que procede del gaélico clan (‘‘descendencia’’) que, a su vez, tiene su origen en el latín planta ‘‘brote’’.

Se construyó por el vínculo de la sangre. Sus integrantes se consideraron como parientes entre sí, puesto que creían descender de mismo tótem.

El tótem fue generalmente un animal o un vegetal tenido como antepasado común de todos los miembros del clan y al que adoraban como dios, en su primitiva religión.

Llamamos clan a aquel grupo o comunidad de individuos que poseen una ascendencia común, en la cual ostenta una importancia suprema los lazos familiares y la obediencia a la autoridad del jefe.

Por ejemplo,

La estructura clanil que establecen diferencias en el grupo étnico, se pueden clasificar así: jetubaju, pachobaju, ochopai, bekobaju, jñataki o totobaju, piachaibaju, kunabaju, Chaibaju, beabaju, taubaju.





## ACTIVIDAD 2

Observa, escucha, practicar:

- 1 ¿Cómo fue el origen de los clanes?
- 2 ¿Cómo se formaron los clanes? Desde una salida a la comunidad
- 3 ¿Qué son los clanes? Según el texto
- 4 según los clanes que mencionan en el texto, en block dibujar cada clan
- 5 desde una salida al campo ubicar los clanes de cada familia y describir las características específicas.

**IDENTIFICACION DE LOS PUEBLOS:** trajes típicos, comidas típicas, medicina tradicional, lengua, artesanía, vivienda.

## IDENTIFICACIÓN DE LOS PUEBLOS INDÍGENAS



El reconocimiento y la identificación de los pueblos indígenas tienen repercusiones en su visibilidad en las estadísticas nacionales y en los sistemas de información, como así también en la capacidad de los Estados para responder a sus necesidades y prioridades específicas y para monitorear el impacto de las intervenciones. En muchos países, no existen datos discriminados ni estadísticas precisas sobre la situación de los pueblos indígenas e incluso puede no existir información demográfica básica sobre su cantidad y ubicación. Por lo tanto, un análisis de la situación en las comunidades indígenas a menudo dependerá de estimaciones aproximadas o hará uso de valores aproximados para, por ejemplo, evaluar la situación en un área





geográfica particular que está habitada principalmente por pueblos indígenas. Es más raro aún encontrar datos desglosados que describen la situación de pueblos indígenas diferentes en un país específico o dentro de comunidades indígenas, por ejemplo, en cuanto a género y edad.

## El vestuario



Es una expresión de comunicación no verbal, nos revela toda una historia por medio de símbolos, dedicado a estudiar los significados que están inmersos en el vestuario y el por qué esa evolución de la moda va de la mano con los cambios históricos en el mundo y es aquí donde es de gran importancia el estudio de nuestras raíces en el vestuario. El estudio de la 50 morfología, los símbolos, significados y las siluetas que dan origen a la indumentaria nativa brindan a la moda un carácter más profundo y analítico integrando diversas disciplinas como la sociología y antropología, ubicando al vestuario indígena en un entorno y fenómenos de estudio más social.

Papel esencial para reflejar la identidad personal y social de una persona. Se usan trajes, complementos y adornos corporales para reflejar símbolos y valores culturales, significados sociales,





posiciones e identidades específicas. La vestimenta es la "piel social" con la que una persona se manifiesta desde múltiples posiciones de género, edad, clase social o rango y, por ello, es uno de los vehículos más visibles para expresar las identidades sociales. Por medio del cuerpo nos identificamos y nos construimos ante los otros, pero también establecemos jerarquías y distinciones sociales.

### Actividad

1 con la orientación del docente o de un mayor contar, a través de un dibujo como se visten los coreguajes y campesinos en dos momentos, en el pasado y presente

### Comidas típicas



La diversidad de climas y ecosistemas que caracterizan a un país como Colombia, contribuyen así mismo a generar una gran variedad de especies de fauna y flora, que desde luego se ve reflejada en los diferentes productos y alimentos típicos de cada zona del país, donde habitan comunidades indígenas encontramos Selvas, páramos, bosques, desiertos, llanuras, sierras, entre otros, tienen características naturales propias que influyen en las tradiciones de cada etnia, y por consiguiente, en sus costumbres y rituales gastronómicos.





## Actividad

### Completar

1 La diversidad de climas y ecosistemas que caracterizan a un país como Colombia, contribuyen así mismo a generar una gran variedad de especies de-----, -----

2 en donde habitan las comunidades indígenas encontramos -----, -----, -----, -----, -----

3 mencionen los platos típicos de la nación korebaju y campesina con la ayuda de los padres

## Medicina tradicional



Se denomina medicina tradicional indígena al sistema de conceptos, creencias, prácticas y recursos materiales y simbólicos destinado a la intención de diversos padecimientos y procesos desequilibrantes cuyo origen se

remonta a las culturas prehispánicas, pero que, como toda institución social, ha variado en el curso.

## Actividad

1. según el texto. ¿a qué se denomina medicina tradicional indígena?
2. desde una salida al campo en compañía de un mayor identificar y escribir cada una de las plantas medicinales que encuentras en el medio.





## Lenguas



En la actualidad, solo el 3 % de la población mundial habla el 96 % de las casi 6.700 lenguas que hay en el mundo. Aunque los pueblos indígenas constituyen menos del 6 % de la población mundial, hablan

más de 4000 lenguas.

Colombia cuenta con cerca de 68 lenguas nativas organizadas en: 65 lenguas indígenas, 2 lenguas criollas, una romaní y un lenguaje de señas. Las lenguas indígenas no son únicamente métodos de comunicación, sino que también son sistemas de conocimientos amplios y complejos que se han desarrollado a lo largo de milenios. Son fundamentales para la identidad de los pueblos indígenas, la conservación de sus culturas, sus concepciones e ideas y para la expresión de la libre determinación. Cuando las lenguas indígenas están amenazadas, los pueblos indígenas también lo están.

Actividad

Completar

1 Aunque los pueblos indígenas constituyen menos del 6 % de la población mundial-----

2 Las lenguas indígenas no son únicamente métodos de comunicación,  
-----

3 Son fundamentales para la identidad de los pueblos indígenas, ----  
-----

4 consultar a un mayor cuantos idiomas se habla en el departamento del Caquetá





## Artesanía



La artesanía, además de la religión, las manifestaciones culturales, y la comida tradicional, es claramente una manera de transmitir la historia y las diferentes culturas de la humanidad que nace desde la prehistoria con

la necesidad de fabricar objetos que faciliten las actividades diarias del ser humano.

## Vivienda indígena



La Amazonía colombiana representa el 29% de la superficie total del país, en esta zona habitan una población indígena perteneciente a 88% de resguardos, que están localizados en tres

departamentos: Putumayo, Caquetá y Amazonas, que ocupan un área aproximada de 9'922.146 hectáreas, con una población de 29.073 personas y 5.619 familias.

La vivienda se convierte en un espacio fundamental para el logro de los nuevos proyectos porque es allí donde se desarrollan las formas, los modos y las prácticas del habitar del individuo, la familia y la comunidad. La vivienda como espacio de representación del entorno inmediato del hombre tiene forma y significado; materializa los





procesos sociales, físicos y económicos, y en ella se planea, ejecuta o se apoyan las nuevas iniciativas y proyectos de las familias.



### ACTIVIDAD 3

Observa, escucha, practica:

1. ¿cómo se identifica un pueblo?
2. Que representa la vivienda para los indígenas
3. Desde una salida a la comunidad, construir con los materiales del entorno una maloca pequeña como símbolo, para esta actividad se realizará en grupos

#### 2. completar

términos	conceptos
vivienda	
lengua	
Comida típica	
vestuario	
Medicina tradicional	

**SIMBOLO DE LA MALOCA DE LOS PUEBLOS AMAZONICOS:  
ORIGEN DE LOS PUEBLOS.**



© Gaia Amazonas





Las malocas (pui bue) son los centros fundamentales del quehacer cultural, social, político y religioso de las comunidades indígenas; son en sí mismas una representación del universo, y en su interior se suceden los eventos más importantes para las personas y el colectivo. Se habita, se transmiten los saberes, se toman decisiones, se entra en contacto con el mundo espiritual, se mamea la palabra, se piensa y se crece como individuo, familia y comunidad.

Su función social, estructura física y la simbología asociada son expresiones de una compleja y aunada trama de pensamiento, memoria y cosmología que durante generaciones los pueblos indígenas fueron tejiendo en su constante relación y adaptación al territorio.

## Actividad

1 que aspectos importantes resaltas de acuerdo al texto

2 con las palabras que encuentras en el texto realizar una sopa de letras

## Estructura de la maloca



La construcción de las malocas se realiza con lo que la selva amazónica ofrece. El entramado de gigantescas columnas y vigas de madera de variados diámetros y tamaños, unidos por

poderosos bejucos e intrincados nudos, son el soporte de la colosal coraza de hoja de palma que la cubre. Tanto la estructura como la distribución de la maloca representan la forma en que los pueblos indígenas entienden el mundo y se organizan dentro de él.





El humo, elemento fundamental de la maloca, es constante a través del día y la noche. Dicen que una maloca sin humo no está viva o está destinada a morir, pues el humo es la materialización difusa del quehacer diario: una maloca sin humo, es una maloca en desuso. El humo es a la maloca como la sangre a los animales, pues la protege del deterioro y la enfermedad, al evitar que insectos y animales aniden en su coraza de hoja de palma.

La maloca, como espacio físico o lugar, son los tradicionalmente designados para mantener viva la cultura. En la maloca y gracias a los mayores, por medio de los cuentos, mitos y leyendas, se recrea y revitalizan las tradiciones del pueblo y se prepara para el ejercicio de la vida a las nuevas generaciones.

#### Actividad

1 hacer un listado de los materiales con la que se construye una maloca y dibujarlos, haciendo el reconocimiento de una maloca cercana

### ORIGEN DE LOS PUEBLOS

Pueblos originarios son aquellos pueblos de la antigüedad que no solo se definen por su lengua, cultura e historia, sino también en base a su ADN.

La mayor parte de los animales llevan una existencia individual. Cada uno se procura por sí mismo el alimento y, aunque viva en compañía de sus congéneres, es raro que preste ayuda a ningún compañero o que sea a su vez ayudado.

**También el hombre vivía así al principio.** Iba de caza o a proveerse de frutos y raíces comestibles y tenía un contacto muy superficial con sus semejantes.

**Por ejemplo,** origen del pueblo korebaju somos la gente de la tierra.





### Actividad

1. explica lo que has entendido sobre los conceptos de símbolo de la maloca (pui bue) con la orientación del docente o de un mayor

AUTOEVALUACION		VALORACIÓN		
		BS	A	S
1	Nunca interfiero con el orden y la organización de la clase.			
2	Siempre muestro comportamientos y actitudes que benefician mis aprendizajes.			
3	Cumplo con las normas establecidas en el manual de convivencia y en el aula de clase.			
4	Realizo las consultas, tareas y actividades dentro del tiempo previsto para cada una de ellas.			
5	Domino los temas desarrollados en clase.			
6	Mis actitudes y comportamiento no han interferido con el trabajo en clase desarrollado por mis compañeros.			
7	He asistido a todas las clases del periodo académico.			
8	Doy uso académico a los recursos tecnológicos dispuestos			
9	Siempre he mostrado interés por el desarrollo de las actividades programadas y las he realizado.			
10	Tengo evaluadas todas las actividades del periodo académico.			
Ninguna nota en los criterios de autoevaluación puede ser mayor a la obtenida en su proceso académico.				
NOTA DEFINITIVA				
NOTA DEFINITIVA DEL PROCESO DE AUTOEVALUACIÓN				

Enlaces

<https://www.onic.org.co/pueblos/124-coreguaje>

[https://siic.mininterior.gov.co/sites/default/files/pueblo\\_koreguaje\\_-\\_diagnostico\\_comunitario.pdf](https://siic.mininterior.gov.co/sites/default/files/pueblo_koreguaje_-_diagnostico_comunitario.pdf)

[google.com/search?q=espiritualidad+indigena&rlz](https://www.google.com/search?q=espiritualidad+indigena&rlz)





# Lenguaje y lectura crítica.

## PROYECTO ARTES Y PUI BUE



*DOCENTE*

**ISMAEL ALFREDO MOLINA PAZ**

**INS. EDUCATIVA RURAL INDÍGENA MAMA BWÉ REOJACHÉ  
DEPARTAMENTO CAQUETÁ  
MUNICIPIO MILÁN  
ÁREA LENGUAJE  
GRADO SEXTO  
1 PERIODO  
2024**





## PRESENTACIÓN.

En la IER Indígena Mama Bwe Reojaché, trabajamos teniendo en cuenta los protocolos de bio seguridad y enfatizando el auto cuidado, teniendo en cuenta el manejo de espacios pedagógicos para el buen desarrollo del aprendizaje, se forma íntegramente al estudiante con una educación de calidad, realizando actividades en clase y también para en casa, se trabaja la formación en valores como: la responsabilidad, honestidad etc. Enfatizando en la solucionar problemas de la vida cotidiana, que sean competentes en las diferentes áreas del saber teniendo en cuenta su entorno cultural, la ciencia, la tecnología y la diversidad cultural del mundo globalizado.

**COMPETENCIA:** Producir textos que responden a necesidades específicas de comunicación de los sabedores y elaborar textos intertextuales de las costumbres del pueblo korebajá y conservación del medio ambiente.

**METODOLOGÍA:** Se tiene en cuenta la metodología de aprender haciendo, en el proceso de académico es decir que se trabaja en clase y algunas actividades se trabajarán en casa.

**RECURSOS:** Aulas de clase, material didáctico, guías tv, espacios verdes pedagógicos.

### CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

Puntualidad, responsabilidad, buen uso del vocabulario, buen porte del uniforme, los trabajos se presentarán por actividades y por proyectos, buena presentación personal y de los trabajos, las actividades se deben entregar bien desarrolladas en su totalidad y corregir cuando haya la necesidad, Se realizarán salidas pedagógicas para hacer más amena las clases a los sitios cercanos como el puerto, la salida al río y comunidades en general, las zonas verdes entre otras.



# PROYECTO ARTES Y PUI BUE



FUNDAMENTOS				
PENSAMIENTO Y COSMOVISION Kuasache	TERRITORIO Cheja	GOBERNABILIDAD Ai Chũũñě	ESPIRITUALIDAD Y MEDICINA Măĩ rekocho kuasache	LENGUA Y PENSAMIENTO SIMBOLICO Chuo Kutuche

<b>META DE CALIDAD:</b> Medios de comunicación y otros sistemas Simbólicos. • Caracterizo los medios de comunicación masiva y selecciono la información que emiten para clasificarla y almacenarla.	<b>DBA:</b> 2- Crea organizadores gráficos en los que integra signos verbales y no verbales para dar cuenta de sus conocimientos. - 5-Interpreta obras de la tradición popular propias de su entorno.
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

### EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

2.3-Interpreta signos no verbales presentes en algunos textos gráficos, tales como mapas de ideas, cuadros sinópticos, planos, infografías y esquemas. Reconoce cómo se relacionan y estructuran los símbolos, colores, señales e imágenes en los organizadores gráficos.

<b>DESEMPEÑO FINAL 1P ESCUCHAR</b> Comprende y maneja el lenguaje verbal y no verbal al igual que los géneros literarios.	<b>DESEMPEÑO FINAL 1P OBSERVAR</b> Comprende la importancia del lenguaje verbal y no verbal al y los géneros literarios.	<b>DESEMPEÑO FINAL 1P PRACTICAR</b> Se comunica empleando el lenguaje verbal y no verbal y tiene en cuenta los géneros literarios.
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

CONOCIMIENTOS PROPIOS	COMPLEMENTARIEDAD	TIEMPO	ESCUCHAR	OBSERVAR	PRACTICAR
Materiales del entorno. -Ley de origen, (reglas y normas de la naturaleza) - orientación espacial	-Lenguaje verbal y no verbal. -Géneros literarios. -Obras literarias, cuentos, mitos y leyendas, colombianas.	Adecuación de territorio de la chagra, selección de semillas, actividades prácticas de pesca, recolección de frutos.	-Escucha teorías del lenguaje verbal y no verbal. -comprende los elementos de la tradición oral. -Analiza cada uno de los géneros literarios.	-Identifica las características del lenguaje verbal y no verbal. -Clasifica las lecturas teniendo en cuenta la tradición oral como mitos, leyendas etc. -Identifica las características de cada uno de los géneros literarios.	-Realiza ejercicios prácticos del lenguaje verbal y no verbal. -Participa en lecturas y socializa a sus compañeros aspectos importantes. -Tiene en cuenta la clasificación de los géneros literarios.





## LENGUAJE VERBAL Y NO VERBAL.



Lenguaje no verbal

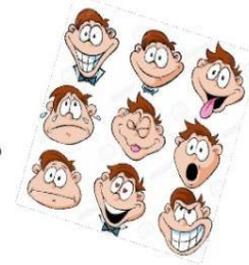
El **lenguaje verbal** es el tipo de lenguaje que usa palabras para interactuar con una o más personas en un contexto concreto del que dependerá el acto comunicativo en sí.

posee dos formas básicas: El **formato oral**, es decir, hablando. Y el **formato escrito**, por medio de la lectura de un libro, mensajería escrita o gráficamente.

El **lenguaje oral** tiene diversos niveles. Es decir, una forma elevada y culta de lenguaje, totalmente formal y bien articulado para que sea fácilmente comprensible, pero también a través de vulgarismos y errores que, si bien son menos comprensibles, cumplen igualmente su función siempre que el emisor logre hacerse entender.

### LENGUAJE NO VERBAL

- Movimientos de la cabeza;
- La orientación de la mirada;
- La expresión facial;
- Los gestos corporales;
- Y otros medios sin el uso del signo verbal (oral o escrito).



## EL LENGUAJE NO VERBAL

es la comunicación a través de signos diferentes a los del idioma, pero que pueden ser recibidos por medio de diversos sentidos, como la **vista**, el **olfato** o el **tacto** y a su vez comprendidos o no. Hablamos de imágenes sensoriales como las auditivas, olfativas, visuales, etc. Aquí se incluyen gestos, movimientos, colores, olores sonidos poco inteligibles pero que pueden ser comprensibles, etc.





## Lenguaje verbal y no verbal usados al mismo tiempo

El lenguaje verbal y no verbal pueden ir unidos en múltiples ocasiones. De hecho, una buena destreza en ambos es

perfectamente complementaria. Podemos observar casos habituales, como una persona que habla contigo y a la vez te toca o gesticula mucho con las manos, alguien que explica el significado de una señal de tráfico, etc.

Las nuevas tecnologías son pioneras en la comunicación, en la mensajería y chats se usa una mezcla de escritura con símbolos y sonidos, o los famosos smileys para comunicar emociones o sentimientos.

### ACTIVIDAD: 1

1. **Observar** ¿En qué consiste el lenguaje verbal?



2. **Escuchar:** según el texto ¿de qué forma se puede emplear el lenguaje verbal y no verbal?

3. **Practicar:** ¿Cuáles son las formas de comunicarse en el lenguaje no verbal?

4. **Practica:** Identifica 10 palabras del tema y realiza una sopa de letras.

### GENERO LITERARIOS.

La lírica, la narrativa (o épica), la dramática





**LA LÍRICA:** Es un género muy amplio y variado en formas, temas y actitudes. Su principal característica es emplear la **función poética** del lenguaje, mucho más que el teatro o la narrativa.

Los textos líricos se caracterizan por presentar la realidad desde el punto de vista del sujeto; muestran la visión íntima y personal del ser humano, sus sentimientos, sus pensamientos, estados de ánimo o vivencias.



### ELEMENTOS COMUNES EN LOS TEXTOS LÍRICOS

- Predomina la primera persona y la actitud subjetiva del narrador.
- Concentración y brevedad.
- No hay marco argumental-espacio-temporal porque para expresar los sentimientos el poeta busca imágenes concretas.
- En la lírica la modalidad de expresión por excelencia es **el verso**;

### SUBGÉNEROS ÉPICOS: GÉNEROS MAYORES

- LA CANCIÓN. Poema admirativo y emocionado, temas amorosos, belleza, naturaleza, o amistad.
- EL HIMNO. Canción religiosa, nacional, patriótica, amistad humanos.
- LA ODA. Es similar a la canción, aunque menos exaltada.
- LA ELEGÍA. Expresa dolor por la muerte, pérdida, muerte.
- LA ÉGLOGA. Exposición de sentimientos amorosos y de exaltación.





-LA SÁTIRA. Se critican vicios o defectos de manera burlesca.

### GÉNEROS MENORES:

-EL MADRIGAL. poema amoroso, dulce y amable, como un piropo.

-EL EPIGRAMA. Poema muy breve de tipo satírico-burlesco.

-LA LETRILLA. Poema estrófico con estribillo canto.

### LA NARRATIVA

se narra una historia con un planteamiento, un nudo y un desenlace. Llamado antiguamente **GÉNERO ÉPICO**.

En este tipo de textos el autor describe personas, situaciones y ambientes, relata acciones y acontecimientos sucedidos en tiempos y espacios diversos, hace hablar a sus personajes y, a veces, da cuenta del mundo tanto del de sus personajes, como del suyo propio.



### ELEMENTOS COMUNES EN LA OBRA NARRATIVA



-EL NARRADOR: Relata la historia: es el centro de la obra. Se distinguen:

-Narrador omnisciente. Lo sabe todo; narra en tercera persona.

-Narrador testigo u observador. narra aquello presenciado o le contaron narra en tercera persona.

-Narrador-personaje. Narra en primera persona...protagonista





### -LA TRAMA:

- Estructura lineal y cerrada. Presentación, nudo y desenlace.
- Estructura lineal abierta. Presentación y nudo.
- Estructura no lineal. Con saltos temporales, estructura circular.

### LOS PERSONAJES:

- Protagonista. Personaje clave de quien depende todo el argumento; a veces tiene un enemigo o *antagonista*.
  - Secundarios. Participan en la trama de forma activa.
  - Figurantes. Sus intervenciones no varían el desarrollo de la obra.
- EL TIEMPO Y ESPACIO:**  
Ambos enmarcan el relato.

### SUBGÉNEROS NARRATIVOS:

#### EN VERSO:

- LA EPOPEYA. Extensa narración en verso sobre acciones memorables, muy importante para los pueblos y civilizaciones antiguas; con elementos legendarios, religiosos y fantásticos.
- EL POEMA ÉPICO. Larga narración en verso donde se exaltan las hazañas de un héroe.
- EL ROMANCE. Composición exclusiva y típicamente hispánica; narración en verso, generalmente breve, de origen popular y transmisión oral y colectiva.



#### EN PROSA:

- LA NOVELA. Extensa y compleja narración en la que se presentan diversas y complicadas acciones en torno a





uno o más personajes, en espacios diversos y diferentes épocas y tiempos.

### TIPOS DE NOVELA:

- Bizantina:** de complicadas aventuras
- Caballeresca y cortesana:** aventuras y amores de los caballeros.
- Libro de caballerías:** aventuras de un caballero andante, amores
- Sentimental:** amorosas casi exclusivamente
- Pastoril:** de ambiente bucólico y amores neoplatónicos
- Morisca:** aventuras y amores entre moros y cristianos
- Picaresca:** aventuras de un pícaro contadas por él mismo.

-**EL CUENTO:** Es una narración breve en torno a una única acción central en la que intervienen pocos personajes; de origen folclórico y muy antiguo.



-**LA LEYENDA:** Un cuento o poema breve de asunto tradicional o vagamente histórico; suele desarrollarse en un ambiente misterioso y con elementos fantásticos y sobrenaturales.

-**LA FÁBULA o APÓLOGO:** Un cuento didáctico-moralizante del que se desprende una moral que, a veces, es nombrada explícitamente en **LA MORALEJA**; los personajes suelen ser animales con cualidades humanas.





## LA DRAMÁTICA:

En las obras dramáticas se presentan simultáneamente al público uno o varios conflictos de forma dialogada entre varios personajes.

son las tres unidades dramáticas:

- De acción. La obra debe tener un único argumento
- De lugar. Ese argumento debe desarrollarse en un único lugar.
- De tiempo. Lo narrado no debe durar más de veinticuatro horas.



## ELEMENTOS COMUNES EN LAS OBRAS DRAMÁTICAS:

-Unión inseparable de texto y representación. Una obra de teatro se escribe únicamente para ser representada. -

Se usan diferentes códigos, verbales y no verbales: decorados, mímica, maquillaje, luces... -

El receptor siempre es colectivo -

Hay un doble sistema de comunicación. Los personajes se comunican entre sí y los actores con los espectadores. -

El diálogo y el monólogo son las formas que usa un drama.

## SUBGÉNEROS DRAMÁTICOS:

-LA TRAGEDIA: Destino inexorable, personajes de clase alta.

-LA COMEDIA: Humorístico, personajes, clase media o baja. Suele acabar bien.

-LA TRAGICOMEDIA: Mezcla de elementos de la tragedia y la comedia.





-**EL ENTREMÉS:** Obra de teatro breve que se representaba en los entreactos de una más larga.

-**EL AUTO SACRAMENTAL:** Obra de teatro breve, típica del Siglo de Oro, que suele tratar temas religiosos de forma alegórica.

## ACTIVIDAD 2

1 **Observar:** Después de leer la lírica o épica; identifica y argumente sobre los subgénero mayores y menores.

2 **Escuchar:** Reconocer y argumentar los elementos comunes en la obra del género narrativo.

3 **Observar:** Según el texto encuentra los subgéneros narrativos.

4 **Practicar:** Defina el concepto de dramático y sus subgéneros.



## OBRAS LITERARIAS, CUENTOS, MITOS Y LEYENDAS, COLOMBIANAS.

### Obras literarias

Se entiende por obra literaria aquella obra de arte que se presenta en forma escrita, no en forma **gráfica** o corporal. Un elemento central para la obra literaria es la narración de un hecho,



evento, serie de eventos, **sentimientos**, ideas o simplemente una **expresión** artística sobre diferentes situaciones. Las obras literarias pueden ser ficticias como no, por ejemplo una novela y un **ensayo** filosófico, respectivamente.





## Obras literarias

### Narraciones estéticas y atractivas

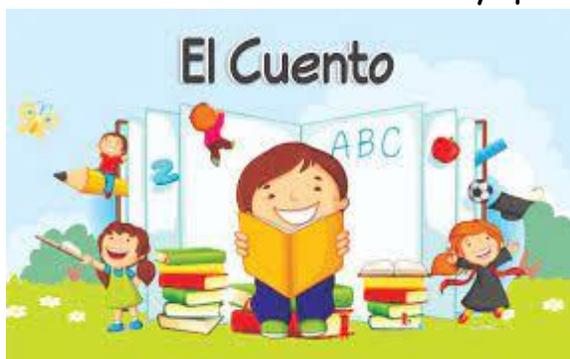
Las obras literarias son quizás unas de las primeras formas de arte que desarrolló el ser

humano. Junto con la pintura, la **literatura**, siempre tuvo en las sociedades antiguas una gran importancia ya que no era entendida simplemente como un hecho artístico o estético si no como una manera de narrar hechos que habían sucedido.

**CUENTOS:** Un cuento es un relato o narración breve de carácter ficticio o real, con un argumento fácil de entender y cuyo objetivo es formativo o lúdico. De un modo más coloquial, también se habla de 'cuento' para referirse a una mentira, excusa o historia inventada.

### CARACTERÍSTICAS DEL CUENTO

- El cuento tiene una estructura central vinculada a un protagonista: se evitan las tramas múltiples, como en las novelas.
- Las acciones suelen ser ubicadas en tiempo y espacio desde el inicio: "había una vez un rey que vivía en un castillo encantado..."



- **Es ficticio:** Basado en hechos reales, narrativa fantástica.
- Los personajes principales deben resolver problemas o superar pruebas difíciles para poder lograr su objetivo.
- Existe uno o varios personajes clave que son esenciales para superar sus pruebas: el hada que ayuda a la princesa, el animal que indica el camino a seguir, etc.





- Deberían ser leídos de principio a fin como una estructura única: si se leen por fragmentos se pierde el efecto que la historia debería generar.

### Partes de un cuento.

Posee tres partes: comienzo, nudo y desenlace.

**Comienzo:** se presentan los personajes y la situación en la que habitualmente se produce un desequilibrio o elemento de ruptura que desencadena la trama.

- **Nudo:** es la parte central del relato, donde se plantea el conflicto en la trama y los personajes llevan a cabo acciones inesperadas.
- **Desenlace:** supone el cierre del relato, en ocasiones restableciéndose el equilibrio inicial y concluyendo con una nueva situación. En las fábulas, la historia termina con una moraleja.

### Tipos de cuentos

se divide en dos categorías: cuento popular y cuento literario.

**Cuento popular:**  
Historias ficticias de autores desconocidos, y que generalmente provienen de la tradición oral. Este tipo de cuentos pueden ser:



### Cuentos de hadas o maravillosos:

Están protagonizados por personajes fantásticos o sobrenaturales, como hadas, duendes, brujas, etc. La historia de *Caperucita Roja* pertenece a esta categoría.





**Fábulas:** son historias en las que animales u objetos adquieren características antropomórficas (lucen y/o se comportan como seres humanos). Dejan una moraleja o enseñanza.

**Cuentos de costumbres:** En este tipo de historias son comunes las doncellas, los príncipes, el rey, los campesinos, etc. Ej. Los cuentos de *La cenicienta* y *La bella durmiente*,

**Cuento literal:** es ficticio que, a diferencia del cuento popular, cuyo origen y difusión se basa en la tradición oral, ha sido creada directamente en formato escrito, y en la mayoría de los casos tiene un autor conocido.

**Cuentos para niños:** no son en sí mismos un tipo de cuento, ya que pueden ser cuentos populares o literarios. Sin embargo, tienen una gran relevancia en el proceso de aprendizaje, ya que estimulan la imaginación con el uso de imágenes y suelen dejar un mensaje ejemplarizante.

## MITOS

Un mito es una **narración maravillosa** protagonizada por dioses, héroes o personajes fantásticos, ubicada fuera del tiempo histórico, que explica o da sentido a determinados hechos o fenómenos. Los mitos, en este sentido, forman parte del sistema de creencias de un pueblo o cultura. Considerados en conjunto, los mitos conforman una **mitología**. La mitología, como tal, es la que sustenta





la cosmovisión de una cultura, es decir, el conjunto de relatos y creencias con los cuales un pueblo se ha explicado tradicionalmente a sí mismo el origen y razón de ser de todo lo que lo rodea.



En este sentido, los mitos ofrecen explicaciones sobre el origen del mundo (**cosmogonía**), de los dioses (**teogonía**), del hombre en la Tierra (**antropogónicos**), de la fundación de las culturas y las naciones (**fundacionales**), de los seres, las cosas, las técnicas y las instituciones (**etiológicos**), así como sobre el origen del bien y el mal (**morales**) y relatos asociados con la idea del fin del mundo (**escatológicos**).

**Los mitos responden preguntas existenciales** (¿quiénes somos?, ¿de dónde venimos?, ¿hacia dónde vamos?, ¿por qué estamos aquí?) y ofrecen explicaciones tradicionalmente aceptadas por el pueblo, que se han venido transmitiendo de generación en generación a lo largo de los siglos de manera oral o escrita.

Asimismo, un mito puede ser **una** persona o cosa a la cual se le han atribuido determinadas cualidades, características o excelencias que carecen de fundamento o que son deliberadamente falsas.

**LEYENDAS** Es un relato de tradición popular con una base histórica más o menos reconocible que refiere hechos naturales o maravillosos.

Como tal, la leyenda se sitúa en la frontera entre el mito y la realidad y, al igual que el **mito**, ha pasado de generación en generación mediante la transmisión oral o escrita.





La leyenda, a diferencia del mito, que habla de dioses, semidioses y criaturas fantásticas, refiere acciones y hechos de personajes arquetípicos, como el héroe, el sabio, el

inocente, el malvado, etc.

**leyendas urbanas**, hechos ficticios carecen de fundamento real, como la supuesta congelación de Walt Disney o la investigación científica sobre formas de vida inteligente extraterrestres en el Área 51, en los Estados Unidos.

### Características de las leyendas

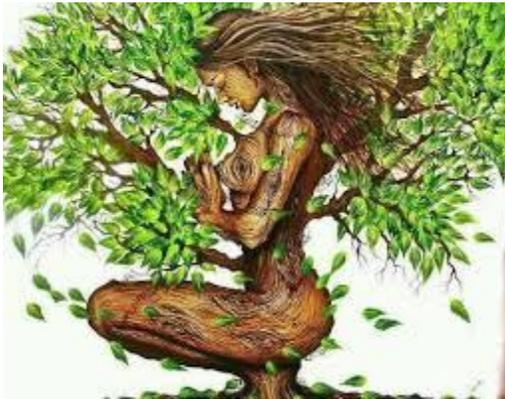
- Se transmiten de forma oral o escrita.
- Tienen un componente de realidad.
- Suelen tener un componente fantástico.
- Sus personajes son representaciones de arquetipos.
- Son creaciones anónimas.
- Hacen referencia a un lugar o momento histórico particular.
- Incluyen elementos del folclore local.



### Elementos de una leyenda

- **Personajes:** son quienes llevan a cabo las acciones dentro de la historia. Pueden ser héroes, pero también pueden representar otro tipo de arquetipos, como la hechicera, los enamorados, la madre, etc.
- **Argumento:** son las acciones que tienen lugar en la historia, ordenadas cronológicamente.





• **Trama:** es el orden de las acciones planteadas en el argumento. En las leyendas, la trama inicia con la introducción, continúa con el nudo o conflicto y termina con el desenlace o resolución, coincidiendo con el orden del argumento.

- **Contexto:** son las referencias que sirven para ambientar la narración, como el lugar y el tiempo.
- **Narrador:** es quien cuenta la historia. En las leyendas, el narrador está en tercera persona, es decir, es alguien que no participa en la historia.



### ACTIVIDAD 3

1. **Observar:** ¿Qué es la obra literaria?
2. **Escuchar:** ¿En qué consiste el cuento?
3. **Practica:** Construye el concepto de mito.
4. **Practica:** Elabore el concepto y características de la leyenda

### BIBLIOGRAFIA:

<https://www.unprofesor.com/lengua-espanola/que-es-el-lenguaje-verbal-y-no-verbal-con>

<https://www.significados.com/mito/>

<https://www.significados.com/cuento/>

<https://www.significados.com/leyenda/>

<https://www.victoriamonera.com/generos-literarios-caracteristicas-y-subgeneros/>





## AUTO EVALUACIÓN

- 1 ¿Que fortalezas y debilidades se presentaron en el proceso de enseñanza aprendizaje?
- 2 Como docente ¿En qué aspectos debo mejorar y en que se debe continuar?
- 3 Como estudiante ¿cuáles son los compromisos Consigo mismo, con el área?





# Lengua materna

ARTE Y PUIBUE

SEXTO

PRIMER PERIODO



DOCENTE MARTIN BOLAÑOS PIZARRO

INSTITUCION EDUCATIVA RURAL INDIGENA

INDIGENA MAMA BWE REJACHE

2024





Para tener en cuenta.

FUNDAMENTOS				
PENSAMIENTO Y COSMOVISION Kuasache	TERRITORIO Cheja	GOBERNABILIDAD AD Ai Chũñë	ESPIRITUALIDAD Y MEDICINA Măi rekocho kuasache	LENGUA Y PENSAMIENTO SIMBOLICO Chuo Kutuche
<p><b>META DE CALIDAD:</b></p> <p>1. Interpreta obras de la tradición popular propias de su entorno.</p> <p>2. demuestra habilidades de diferente clase juegos, danza,</p> <p>Creencia de los animales buenos y los malos; preparación de alimento para consumo de la familia.</p>				
<p><b>DBK.</b> 1. identifica los juegos, instrumentó y musicales ancestrales de su territorio.</p> <p>2. reconoce los mitos y las creencias de territorio natal.</p> <p>3. reconoce la preparación de alimento en cada cosecha.</p>		<p><b>Evidencias del DBK:</b> 1. Comprende los elementos líricos y las temáticas usadas en las expresiones artísticas de su entorno.</p> <p>2. Identifica los mensajes de comunicación de animales que trasmite los buenos y malos -reconoce la recolección de cosechas para la preparación de alimentos</p>		
<b>Conocimientos propios</b>	<b>complementariedad</b>	<b>ESCUCHAR</b>	<b>OBSERVAR</b>	<b>PRACTICAR</b>
-juegos tradicionales -instrumentos musicales -mito de la creación del alimento -creencia de animales de lo bueno y lo malo; -preparación de alimento en cada cosecha.	Juegos occidentales	. escucha, Interpreta obras de la tradición popular propias de su entorno	Observa y reconoce usos y costumbres de nuestro pueblo coreguaju	practica responsable mente las tradiciones y las creencias de su entorno

**CRITERIOS DE EVALUACION:** la valoración se realizará teniendo en cuenta la entrega puntual de actividades, la asistencia a las clases, presentación personal, buen uso de vocabulario y la responsabilidad en las actividades programada





## TEMA 1. JUEGOS TRADICIONALES

Los juegos tradicionales son aquellas actividades típicas de una región o pueblos que se realizan sin la ayuda o intervención de juguetes tecnológicamente complicados, solo es necesario el empleo de su propio cuerpo o de recursos propios o habilidades que tiene cada persona que se pueden obtener fácilmente de la naturaleza, estos pueden ser de maderas, ´pepas, vejucos finos y estos se consiguen en el rastrojo o en la montaña. Esta actividad permite que los niños conozcan más sobre las raíces culturales de su región o de las comunidades, contribuyendo a la preservación de la cultura de un pueblo

Los juegos tradicionales: trompos, rondas, juego de pii, juego de culebra, lanzamiento de flecha, carrera de costalado, cerbatana, canotaje, natación, tiro al blanco y entre otros.

Actividades:

1. Selecciones los juegos típicos que se practican actualmente
2. describa Cuáles de estos juegos ha llegado a participar en los eventos que se organiza en la comunidad.
3. Menciones otros que usted conoce de los juegos tradicionales.
4. Grafica los juegos ancestrales que nombra la lectura anterior

## TEMA 2. LOS INSTRUMENTOS MUSICALES

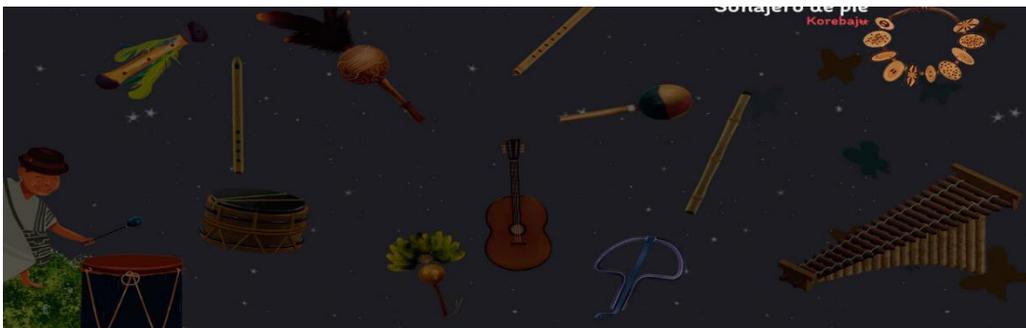




Un instrumento musical es un objeto compuesto por la combinación de uno o más sistema resonantes y medios para su vibración, construcción con el fin de producir sonido en uno o más tonos que puede ser combinados. los instrumentos

musicales es un objeto usado o construido con el propósito de producir sonidos para tocar música.

## LOS INSTRUMENTOS MUSICALES DE LOS INDIGENAS



- Tambores      vatibu
- Maracas      kasapua
- Carrizos      jetukachapa
- Sonajeras      kua tuiñe

Estos instrumentos se utilizan en el momentos de fiestas de cosechas, espacios culturales, en lo ritual y en el inicio del año.

Los hombres tocan solo lo que es el tambor, carrizo, y sonajeras

Las mujeres fabrican los collares en el tiempo de verano.





## Actividades 2

1. Escribir en Korebaju y español los instrumentos musicales.
2. Escriba en que momentos se utiliza los instrumentos musicales
3. Describa que instrumentos tocan los hombres y las mujeres
4. Dibuja los instrumentos musicales de su comunidad o de su pueblo.

## TEMA 3: MITOS DE LA CREACIÓN DEL ALIMENTO.

### AUCHAI creación de alimento

Había un abuelo que sacaba los alimentos sin que nadie se diera cuenta: yuca, maíz, mazorca, toda clase de comida y la gente podían preparar como la quisiera, este viejito ya estaba cansado de dar alimentos, reunió a todos sus familiares: abuelos, hijos, hermanos y nietos. Al reunirnos les dijo: ya estoy muy viejo y cansado, tumben una roza grande, lejos donde no llegue la gente. Al tumbar la roza les explico cómo quemarlo a él, en el centro de la roza.

Cuando terminaron de tumbarla, lo llevaron a la roza, se reunieron todos otra vez y volvió a explicarles, les dijo: van a sacar diferentes clases de alimentos, al quemarse tienen que durar un tiempo sin volver a la chagra, pues si regresan pronto, no van a encontrar nada. Después de esta explicación se sentó dentro de la olla de barro en medio de la chagra y prendieron fuego.

Después de la quema, pasado un tiempo regresaron a la chagra y encontraron toda clase de alimentos: yuca, plátano, maíz, piña, todos los alimentos que tenemos los Korebaju.

Antiguamente la yuca cargaba por fuera de tierra, en el tallo esta yuca que cargaba por encima se acabó porque las mujeres con la





menstruación iban a la chagra y la tocaban, entonces la que tenemos hoy día no carga como antes

Esa chagra era de una sola familia nadie sabía ni la conocía, pero un día la gente se extrañó de ver tanta comida en la casa, pensaron: porque esa gente tendrá tanta comida, de donde la sacaran. Los demás decidieron seguirlos hasta la chagra para averiguar sin decir nada a los dueños, los siguieron detrás sin decir nada por entre la montaña hasta llegar a la chagra, al llegar miraron todos los alimentos: guama, caña, piña, uva, plátano...entonces le preguntaron al dueño de la chagra: porque tiene tantos alimentos, entonces contaron como paso, comentaron: si ustedes tienen un papá viejito ¿Por qué no hacen lo mismo?

Estos hicieron una rosa y quemaron al papá, después de un tiempo volvieron y no encontraron nada, quemaron al papá sin ser dueño de nada, en ese tiempo no se podía hacer nada a escondidas porque todos los que vivían eran chamanes.

Al quemar a AU PURI, este no se quemó todo, su espíritu se fue al cielo y se transformó en un gavián pequeño y hoy día se oye llorar, dice: cuando yo vivía en la tierra no había comida pero hoy en día si hay bastante comida, vuela sobre las chagras y llora mirando la comida.

### Actividad

1. ¿Según el mito: ¿Que alimentos ofreció y mencione?
2. ¿El abuelo sabio Antes de fallecer a quienes lo convocó para quemar la chagra junto con él, en la olla de barro?
3. ¿Qué relación hay entre la creación del mundo y el mito de auchai?





## TEMA 4 JUEGO OCCIDENTAL

### FUTBOL (vitopu ujapu apeche)

El fútbol o futbol<sup>2</sup> (del inglés británico *football*, traducido como balompié)<sup>3</sup> es un deporte de equipo jugado entre dos conjuntos de once jugadores cada uno mientras los árbitros se ocupan de que las normas se cumplan correctamente. Es ampliamente considerado el deporte más popular del mundo, pues lo practican unas 270 millones de personas.<sup>4</sup> También se le conoce como fútbol 11 por el número de jugadores de un equipo o fútbol asociación, nombre derivado de *The Football Association*, primera federación oficial del mundo en este deporte y que utilizó ese nombre para distinguirlo de otros deportes que incluyen la palabra "fútbol" o "futbol".<sup>5</sup> En algunos países de habla inglesa también se le conoce como *soccer*, abreviatura de *Association*, puesto que el nombre de *football* en esos países se asocia mayoritariamente a otros deportes con esa denominación (principalmente en Estados Unidos, donde el nombre *football* aplica para el fútbol americano, un deporte totalmente distinto).

El terreno de juego es rectangular de césped natural o artificial, con una portería o arco a cada lado del campo. Se juega mediante una pelota que se debe desplazar a través del campo con cualquier parte del cuerpo que no sean los brazos o las manos, y mayoritariamente con los pies (de ahí su nombre). El objetivo es introducirla dentro de la portería o arco contrario, acción que se denomina marcar un gol. El equipo que logre más goles al cabo del partido, de una duración de 90 minutos, es el que resulta ganador del encuentro.

El juego moderno fue reinventado en Inglaterra tras la formación de la *Football Asociación*, cuyas reglas de 1863 son la base del deporte en la actualidad. El organismo rector del fútbol es la *Federación*





Internacional de Fútbol Asociación, más conocida por su acrónimo FIFA. La competición internacional de fútbol más prestigiosa es la Copa\_Mundial de Fútbol, organizada cada cuatro años por dicho organismo. Este evento es el más famoso y el que cuenta con mayor cantidad de espectadores del mundo, doblando la audiencia de los Juegos Olímpicos.

### **FUTBOL SALA** (vitopu maarapUrU apeche)

El fútbol sala, fútbol de salón, futsal, futsal, futsal, futbolito o microfútbol es un deporte similar al fútbol, con reglas diferenciadas, que se juega en piso liso, entre dos equipos de cinco jugadores. Hasta la década de 1980, el deporte tuvo una sola regulación y se denominó futsal. Desde entonces está reglado por dos organizaciones internacionales diferentes, la FIFA y la AMF, que han establecido reglas y competencias diferentes, razón por la cual algunos especialistas sostienen que son dos deportes diferentes, llamados futsal o fútbol de salón, en el caso de la AMF, y futsal, en el caso de la FIFA.<sup>123</sup>

El futsal fue inventado en 1930 por el uruguayo Juan Carlos Ceriani, un profesor de educación física en Uruguay, que inicialmente lo denominó *indoor soccer*. El deporte ganó rápidamente popularidad debido al fervor de la primera Copa del Mundo de 1930 organizada y ganada por Uruguay, rápidamente se expandió por Sudamérica y el resto de los continentes.

### **VOLEIBOL** (jUjña tUka saojU apepU)

El voleibol, vóleibol, volibol, vólibol, balonvolea o simplemente vóley (del inglés *voleibol*)<sup>1</sup> es un deporte que se juega con una pelota y en el que dos equipos, integrados por seis jugadores cada uno, se enfrentan sobre un área de juego separada por una red





central. El objetivo del juego es pasar el balón por encima de la red, logrando que llegue al suelo del campo contrario mientras el equipo adversario intenta impedir simultáneamente que lo consiga, forzándolo a errar en su intento. Surge una fase de ataque en un equipo cuando intenta que el balón toque el suelo del campo contrario mientras que en el otro equipo surge una fase de defensa intentando impedirlo.

El balón debe ser tocado o impulsado con golpes limpios, pero no puede ser parado, sujetado, retenido o acompañado. Cada equipo dispone de un máximo de tres toques para devolver el balón al campo contrario (además del contacto del bloqueo).<sup>9</sup> El balón se golpea normalmente con manos y brazos. Desde hace algunos años está permitido el contacto del balón con cualquier parte del cuerpo, incluidos los pies.<sup>9</sup> Una de las características más peculiares del voleibol es que los jugadores tienen que ir rotando sus posiciones a medida que van consiguiendo puntos.

El deporte tuvo su origen en Estados Unidos en 1895, siendo hoy muy popular y practicándose en casi todo el mundo. Lo regula la Federación Internacional de Voleibol (FIVB) y en ella se encuentran representadas 220 naciones.<sup>10</sup> Han encabezado los rankings de comienzos del siglo XXI Brasil, Estados Unidos, Italia y Rusia. La lista de naciones que lideran el deporte continúa con Japón, Serbia, Polonia, Cuba, República Dominicana, China y Alemania. De acuerdo con estimaciones de la FIVB, una sexta parte de las personas en todo el mundo participa en el voleibol, activamente o como espectador.

El voleibol es uno de los deportes donde mayor es la paridad entre las competiciones femeninas y masculinas, tanto por el nivel de la competencia como por la popularidad, presencia en los medios y público que sigue a los equipos





## BALONCESTO (sʰa majñapʰ).

El baloncesto<sup>2</sup> (del inglés *basketball*; de *basket*, 'canasta', y *ball*, 'pelota'), también conocido como básquetbol, basquetbol o simplemente básquet,<sup>n. 1</sup> es un deporte de equipo, jugado entre dos conjuntos de cinco jugadores cada uno durante cuatro períodos o cuartos de diez minutos cada uno<sup>4</sup> —doce minutos cada cuarto en la NBA—. El objetivo del equipo es anotar puntos introduciendo un balón por la canasta, un aro a 3,05 metros sobre la superficie de la pista de juego del que cuelga una red. La puntuación por cada canasta o cesta es de dos o tres puntos, dependiendo de la posición desde la que se efectúa el tiro a canasta, o de uno, si se trata de un tiro libre por una falta de un jugador contrario. El equipo ganador es el que obtiene el mayor número de puntos.

El contacto con las manos junto a la pelota debe de ser continua y de forma consecutiva. Los jugadores, también llamados basquetbolistas o baloncestistas, no pueden trasladarse de un lado a otro sujetando la pelota, sino botándola contra el suelo. El equipo en posesión del balón o atacante, intenta anotar puntos mediante tiros, entradas a canasta o mates, mientras que el equipo defensor busca impedirlo robando la pelota o efectuando tapones. Cuando un tiro hacia la canasta fracasa, los jugadores de ambos equipos intentan atrapar el rebote.

James Naismith, un profesor canadiense de educación física, inventó el básquetbol en 1891 en la YMCA de Springfield, Massachusetts, Estados Unidos. El deporte ganó rápidamente popularidad y se expandió por las universidades y colegios norteamericanos a principios del siglo XX.

La Federación Internacional de Baloncesto (FIBA) surgió en 1932 y el deporte debutó en los Juegos Olímpicos de verano en 1936. En 1946 se fundó la principal liga profesional de los Estados Unidos,





la Nacional Basketball Association (NBA), donde se formaron grandes jugadores que contribuyeron a la creciente popularidad del baloncesto: Wilt Chamberlain y Bill Russell en los años 1960 y, posteriormente, Kareem Abdul-Jabbar, Moses Malone, Larry Bird, Magic Johnson, Kobe Bryant, Michael Jordan y LeBron James, estos dos últimos considerados por muchos como los dos mejores jugadores de la historia.<sup>5</sup>

El baloncesto es uno de los deportes más practicados del mundo, con más de 450 millones de jugadores en 2013. Se juegan numerosas ligas y campeonatos en el mundo entero, sobre todo en Europa y más recientemente en Asia, donde el deporte ha despuntado en el siglo XXI. Las

mujeres representan una buena parte de los practicantes, a pesar de una exposición menor en los medios del baloncesto femenino. Se han desarrollado algunas variantes, como el baloncesto en silla de ruedas para deportistas discapacitados, el *streetball* y el baloncesto 3x3. Existe una cultura específica surgida a partir del deporte que se expresa en la música, la literatura, el cine y los videojuegos.

## TEMA 5

Salida pedagógica para recibir conocimiento de artes  
Y redactar los observado

### AUTOEVALUCION

1. ¿los temas que se estudiaron son vitales para su vida cotidiana?
2. ¿tuvo dificultades o no para comprender las actividades propuestas de la cartilla?
3. ¿Tiene sugerencias que ayuden a mejorar las actividades de la cartilla?





# Inglés

## PROYECTO ARTES Y PUI BUE

INGLES 6°

PRIMER PERIODO



# let's talk

PROYECTOS PUI BUE Y ARTES

TEACHER SAULO PAUL BOLAÑOS PIRANCA

IER INDIGENA MAMA BWE REOJACHE

2024

Do you  
speak  
English?





PENSAMIENTO Y COSMOVISION . KUASACHE	TERRITORIO CHEJA	GOBERNABILIDAD AI CHUÑE	ESPIRITUALIDAD Y PENSAMIENTO MAI REKOCHO KUASACHE		LENGUA Y PENSAMIENTO SIMBOLICO . CHUO KUTUCHE
META DE CALIDAD	DBA	EVIDENCIAS	CALENDARIO AGRICOLA	C.PROPIOS	COMPLEMENTARIEDAD
Finalizando el año escolar los estudiantes habrán adquiridos un buen vocabulario básico sobre su contexto escolar y familiar.	Reconoce información específica relacionada con objetos, personas y acciones cuando le son conocidos y le hablan de manera pausada. Para esto, puede llegar a requerir de ayudas visuales tales como imágenes o textos.	Sabe realizar una presentación formal e informal. saluda y despide con facilidad a sus compañeros. reconoce los artículos escolares de su salón. Reconoce información específica relacionada con objetos, personas y acciones cuando le son conocidos y le hablan de manera pausada.	Usurumu tiato- inicio de verano. Usurumu-verano. Usurumu tiato- fin del verano. Okorumu tiato- inicio de invierno.	reuniones comunitarias, asamblea general y congreso. herramientas de trabajo. Partes de la maloca. Partes de la comunidad.	Partes del salón de clase. Partes del colegio.
DESEMPEÑOS					
ESCUCHAR- ASACHE		OBSERVAR- ÑAÑE	PRACTICAR- CHOOCHE		
Comprende información básica sobre temas relacionados con sus actividades cotidianas y con su entorno.		Comprende instrucciones escritas para llevar a cabo actividades cotidianas, personales y académicas.	Describe con oraciones simples a una persona, lugar u objeto que le son familiares, aunque, si lo requiere, se apoya en apuntes o en su profesor. Solicita explicaciones sobre situaciones puntuales en su escuela, su familia y su entorno cercano.		





## PARTES Y UTENSILIOS DEL SALON DE CLASE

INGLÉS-	PRONUNCIATION	ESPAÑOL
Desk		Escritorio
Chair-	cheer	Silla
Notebook-	noutbuuk	Libreta/Cuaderno
Pencil Case-	pensol keis	Estuche de lapices/Cartuchera
Backpack		Mochila
Paint-	peint	Pintura
Binder-	bainder	Archivador
Glue-	glu	Pegamento
Paper-	peiper	Papel
alcohol		alcohol
Map		Mapa
Clock		Reloj de Pared
Blackboard-	blackbourd	tablero
Book-	buuk	Libro
Bookcase-	buukkeis	Estanteria
floor		piso
File Cabinet-	faiel cabinet	Archivador
Window-	windou	Ventana
Ceiling-roof-	ciilin ruuf	Techo
Door		Puerta
Students-	estiudents	Estudiantes
Bookshel	buukshelf	librera

### ACTIVITY 1 LISTENING

1. Escucha con atención las pronunciaciones del profesor y repita después de él. Luego, reconozca mínimo 10 palabras sobre vocabulario desde la pronunciación del profesor.

### ACTIVITY 2 OBSERVING





1 Observe la escritura del vocabulario de las partes de un salón de clases hasta saber reconocerlo que significa cada palabra.

<https://www.youtube.com/watch?v=E-Tr-9TcvtU> y luego resuelva los siguientes ejercicios.

A. Una con una línea el objeto del salón de clase con la palabra correcta.

1.



Notebook

2.



Marker

3.



Chair

4.



Bag

5.



Pen

6.



Sharpener

7.



Pencil

8.



Desk

9.



Eraser

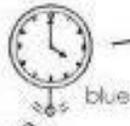
10.



Book

b. organizar las palabras y unir con una línea el objeto del salón de clases con su palabra correcta.





- clock \_\_\_\_\_ Ickoc
- \_\_\_\_\_ nik
- \_\_\_\_\_ lgeu
- \_\_\_\_\_ hlakc
- \_\_\_\_\_ kerarm
- \_\_\_\_\_ srerea
- \_\_\_\_\_ patserl
- \_\_\_\_\_ isscssro
- \_\_\_\_\_ oobk

**ACTIVITY 3 PRACTICING**

1. Por medio de flashcard los estudiantes deben responder las preguntas del profesor indicando que parte del salón está pronunciando el profesor.

**PARTS OF SCHOOL**

- La oficina del director    Principal's office- *principal offis*
- La enfermería            Nurse's station- *nars esteishion*
- La cafetería
- El aula                      Auditorium
- El pasillo                    hallway- *holwei*





Los escalones	Stairs- <i>esteirs</i>
El salón de clase	Classroom- <i>classruum</i>
La biblioteca	Library- <i>laibrari</i>
Polideportivo	sports center- <i>esport center</i>
Galpon	shed
Establo	barn
Baños	Toilets
Cocina	kitchen
Comedor	Dining room- <i>daini ruum</i>
Duchas	showers- <i>shawers</i>
Capilla	church- <i>charch</i>
Secretaría	Secretary
Sala de los profes	teachers room- <i>tichers ruum.</i>
Casa de los profes	teachers house- <i>tichers jaus.</i>
Casa de las hermanas	sisters house- <i>sisters jaus</i>
Polideportivo	soccer field- <i>soker faield</i>
Puerto	port
Represa	dam
Sala de fisica	physics room- <i>faisics ruum</i>
Sala de sistema	system room
Tienda	store. - <i>estor</i>

### ACTIVITY 1 LISTENING

1 En una mesa redonda reconozca la pronunciación de al menos 10 palabras sobre el vocabulario de las partes del colegio.

### ACTIVITY 2 OBSERVING

1 Colocar el número de la palabra correspondiente a cada imagen.





# School places

- 1) Classroom
- 2) Staff room/ teachers' loungem
- 3) Hallway/corridor
- 4) Principal's office
- 5) Vice principal's office
- 6) Library
- 7) Computer room
- 8) Music room
- 9) Art room
- 10) Playground/ schoolyard
- 11) Science room
- 12) Cafeteria/ canteen
- 13) Toilet/restroom
- 14) Gymnasium
- 15) Field
- 16) Chief Education Advisor's office
- 17) Nurse's office



LIVEWORKSHEETS

## ACTIVITY 3 PRACTICING

1 En un recorrido por el colegio indicar 10 lugares del colegio en inglés.

**NOTA:** Fuera de estas actividades el profesor tomara nuevas actividades si les son necesarias.



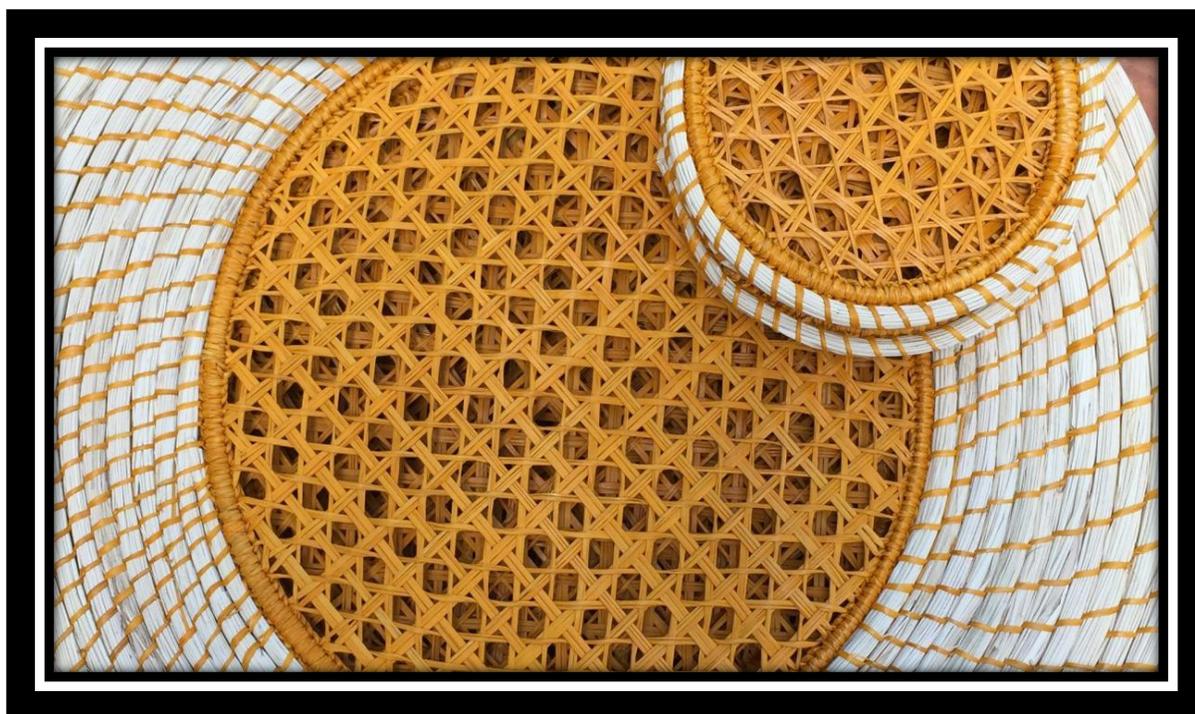


# Artística y ed. Física

Pwi Bue y Artes

Pwi Bue y Artes

**GRADO 6° PRIMER PERIODO**



**NELSON ILES PIRANGA  
DOCENTE**

**INSTITUCION EDUCATIVA RURAL INDIGENA MAMA BWE REOJACHE  
MILAN CAQUETA**



## INFORMACIÓN DEL ÁREA



FUNDAMENTOS					
PENSAMIENTO Y COSMOVISION Kwasache	TERRITORIO Cheja	GOBERNABILIDAD Ai Chũũñě	ESPIRITUALIDAD Y MEDICINA Mãĩ rekocho kuasache	LENGUA Y PENSAMIENTO SIMBOLICO Chwo Kɛtuche	
<b>META DE CALIDAD:</b> Promover el trabajo en equipo para lograr una cultura de calidad y de mejora continua en la entrega de trabajos, permitiendo que los estudiantes puedan reconocer los valores y aspectos culturales de la comunidad y su entorno social.					
<b>DBA:</b> Identificar los materiales del entorno y su aprovechamiento, fortaleciendo el conocimiento desde la maloca para rescatar signos y simbología de nuestra cultura korebaju.			<b>EVIDENCIA DEL DBA:</b> A través de la gráfica se espera que representen signos, simbología, tejidos, la fases de la luna y las actividades que se realizan dentro de la maloka como bailes tradicionales.		
Conocimientos propios	Tiempo según el calendario ecológico	complementariedad	ESCUCHAR	OBSERVAR	PRACTICAR
Signos y símbolos. Materiales del entorno (tejidos). Significado de las danzas.	Noviembre: usurumu tiato, diciembre, enero y Febrero: Usureparumu, Marzo: usurumu kuicho	1. Elementos básicos de la composición: punto, línea, contorno, forma, volumen, textura, puntillismo, trama. 2. Folclor de la región: coreográfico, literal y musical Educación física 3. La danza y los instrumentos musicales.	Se dará importancia a los relatos de los mayores visitando la maloca para conservar el aprendizaje desde la educación propia del pueblo Coreguaje	Mediante libros e investigación se buscará observar la simbología del pueblo Coreguaje de igual forma los tejidos tradicionales y fases de la luna.	Por medio de la gráfica, dibujos, artesanías, tejidos, se evidenciará el aprendizaje del estudiante frente a los conocimientos propios y complementariedad.

## PRESENTACIÓN

En la presente guía se abordarán cada uno de los conocimientos complementarios de la temática propuesta en el plan de estudio, con el propósito de fortalecer los valores familiares y culturales.

Las temáticas y ejercicios se desarrollarán durante las horas de clase, para la valoración del ejercicio se tendrá en cuenta los siguientes **CRITERIOS:** Responsabilidad, puntualidad en la entrega de trabajos, calidad del trabajo, disposición en las actividades físicas y deportivas, comportamiento, participación en clases.





## TEMA No 1: ELEMENTOS BASICOS DE LA COMPOSICION: PUNTO, LINEA, CONTORNO, FORMA, VOLUMEN, TEXTURA, PUNTILLISMO, TRAMA.



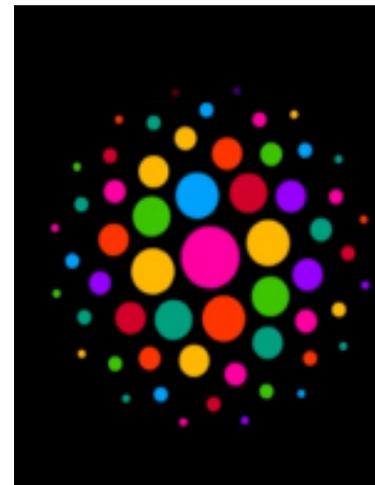
El punto, la línea, el plano, la textura y el color son los elementos básicos para representar las formas. Se pueden utilizar gráficamente, en dos dimensiones: dibujos, pinturas y diseños gráficos, o en el espacio: escultura, arquitectura, diseños espaciales, cine, ordenador y vídeo.

Utilizados por separado o combinándolos adecuadamente, se pueden producir diferentes sensaciones visuales: imitar el volumen de los cuerpos, plasmar la luz de un paisaje, retratar un rostro o proyectar dibujos geométricos con absoluta precisión. Existen dos elementos básicos más: la textura y el color. La textura es el aspecto visual o la sensación táctil que tiene una superficie, y el color es el elemento plástico que enriquece la expresividad de los demás: punto, línea, plano y textura.

### EL PUNTO

El punto es el elemento de expresión plástica de menor tamaño, y aunque estemos habituados a entender que un punto es redondo, en realidad se puede representar con formas distintas según su función.

Por ejemplo, los puntos del texto que estás leyendo son cuadrados y pequeños, para no distraer la atención, puesto que su función es exclusivamente gramatical y sirven para indicar pausas en la lectura. Sin embargo, el punto gráfico empleado plásticamente puede tener la superficie y los





contornos irregulares.

**El punto y su capacidad expresiva:** Los puntos se pueden agrupar o aumentar su tamaño, ocupando mayor espacio y produciendo una sensación visual de concentración o mayor densidad, y alejar o disminuir su tamaño con lo que se consigue un efecto de dispersión o menor densidad. También pueden situarse de manera ordenada o variando su dirección, creando composiciones más o menos dinámicas. Todas estas variantes permiten a los artistas expresar sus ideas y emociones.



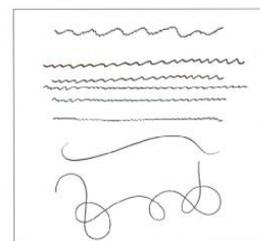
**Seurat** fue un pintor francés puntillista que destacó porque pintaba sus cuadros utilizando pinceladas pequeñas a modo de puntos, con los que estructuraba las formas que aparecían en sus cuadros. Conseguía, de este modo, suavizar la luz y los contrastes entre las figuras creando una atmósfera neblinosa. Variando adecuadamente los tamaños, las formas y los colores de los puntos, podemos crear una sensación visual de profundidad. Los puntos más pequeños parecen estar más lejanos y los grandes parecen situarse en primer plano.

## LA LÍNEA

La línea, en el lenguaje plástico, se define como un punto en movimiento. No tiene grosor y su longitud es ilimitada. Pero cuando se representa plásticamente, le damos grosor y longitud porque la dibujamos sobre un soporte que tiene límites: el papel de dibujo, el lienzo, o la pantalla de un ordenador. Presionando ligeramente un lápiz sobre un papel, marcamos un punto. Si a partir de ese punto movemos el lápiz en cualquier dirección y recorrido, el resultado será una línea. La presión, el modo de colocar el lápiz, y el recorrido que siga la mano influyen notablemente en el aspecto visual de



Líneas onduladas:  
el signo del agua que fluye,  
símbolo de vida.



Estudios de líneas  
de Klee y Kandinsky.



Un rostro trazado  
con rotulador fino.





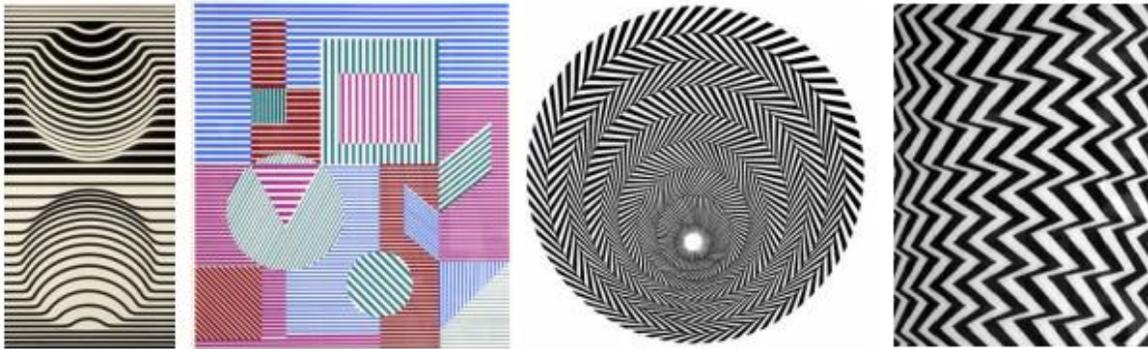
la línea. Cambiará igualmente si empleamos diferentes materiales, instrumentos y papeles.

### Tipos de líneas

- Las líneas simples son las que están constituidas por un solo trazo, ya sea recto o curvo, y se perciben de un solo golpe de vista.
- Las líneas compuestas están formadas por fragmentos de dos o más líneas rectas o curvas, y para visualizarlas bien tenemos que desplazar la vista en distintas direcciones. Pueden ser:
  - ✓ Líneas quebradas, compuestas de fragmentos de líneas rectas.
  - ✓ Líneas onduladas, compuestas de fragmentos de líneas curvas.
  - ✓ Líneas mixtas, compuestas de fragmentos de líneas rectas y curvas.

### Expresividad de las líneas

Al igual que en el punto, en la línea se pueden variar el tamaño, el grosor, la proximidad y la dirección, creando efectos diferentes dentro de la composición del dibujo.



Variando el tamaño podemos definir la forma de un objeto. El grosor y la proximidad influirán en la intensidad del color y luz de la forma definida, siendo más oscuro e intenso al representar las líneas más gruesas o próximas entre sí, y más claro y menos intenso al dibujar las líneas más finas o distantes. Las líneas rectas, curvas, quebradas, onduladas o mixtas, pueden trazarse en distintas direcciones: horizontal, vertical e inclinada.

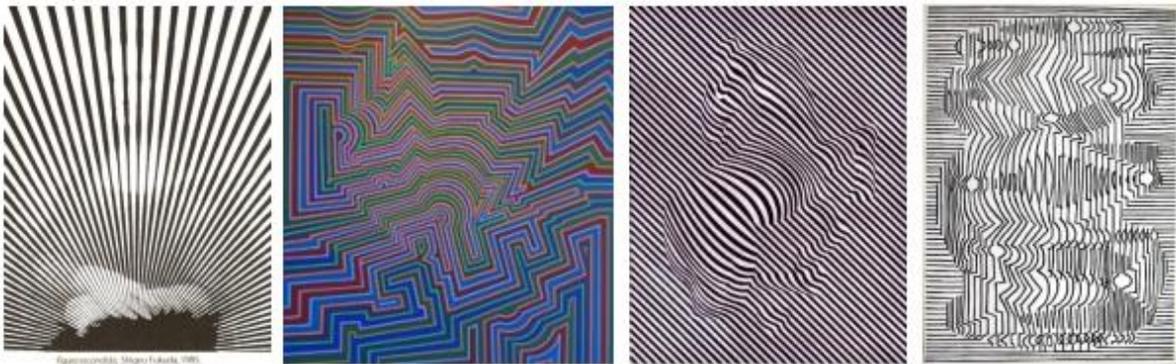
Cada una de estas direcciones tiene un valor expresivo diferente.





- Líneas horizontales: Al dibujar líneas horizontales se crea una sensación visual de estabilidad, equilibrio y sosiego.
- Líneas verticales: La dirección vertical es menos estable y serena que la horizontal, pero igualmente equilibrada, y produce una sensación visual de elevación y espiritualidad.
- Líneas oblicuas o inclinadas: La dirección inclinada produce el mayor grado de inestabilidad, pero es más dinámica que la horizontal y la vertical.

También puede crearse un efecto de volumen, al variar ligeramente cualquiera de las cualidades anteriores.

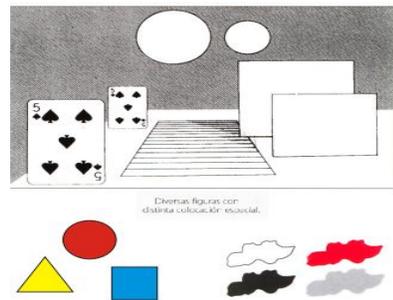


## EL PLANO

Cualquier superficie de dos dimensiones (altura y anchura) es un plano. Los planos se describen visualmente mediante la sensibilización de su superficie con texturas, o delimitándolos con una línea que les da forma, como puedes observar en estos dibujos.

**Tipos de planos:** Los planos, como cualquier forma, pueden ser regulares e irregulares.

- Los **planos regulares** son geométricos, y tienen sus lados y sus ángulos iguales.
- Los **irregulares** presentan diferencias en la medida de sus lados y ángulos, y sus contornos pueden ser lisos o con imperfecciones.





## La expresividad de los planos

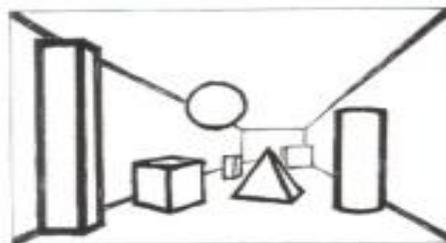
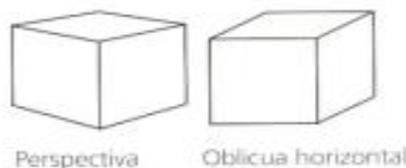
El plano es un elemento de gran poder expresivo. A través del plano se pueden transmitir **sensaciones visuales**, como **volumen**, **claroscuro**, **lejanía o cercanía**, **superposición**, etc.;

por ello, los artistas lo utilizan como parte fundamental en sus obras, tanto escultóricas como pictóricas. Al utilizar planos regulares en una composición artística se produce una sensación visual de orden y estabilidad.

Los planos irregulares producen una sensación visual de **inestabilidad y movimiento**, y pueden tener infinitas formas.

## El plano en el volumen

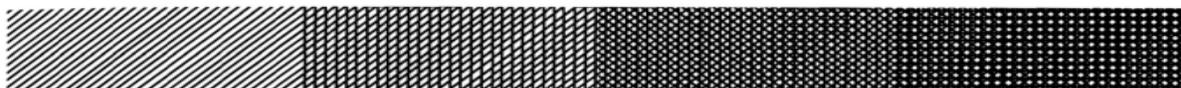
Varios planos unidos entre sí en distintas direcciones pueden formar una figura tridimensional. Las figuras con volumen tienen: altura, anchura y profundidad. El volumen (tres dimensiones) se puede representar sobre una superficie plana (dos dimensiones) utilizando diferentes recursos gráficos basados en líneas o en planos.



## ACTIVIDAD N. 1

1. Crear una composición (un dibujo o grafica) con PUNTOS, variando la distancia entre ellos en una hoja de block.
2. Crear una composición (un dibujo o grafica) con PUNTOS, variando su tamaño en una hoja de block.
3. Representar en un dibujo el sombreado mediante PUNTOS, variando la proximidad, el grosor y el color.
4. Representar los siguientes colores mediante TRAMAS, por SUMA de líneas.



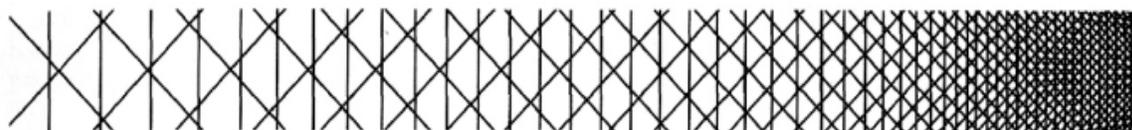


AMARILLO

ROJO

VERDE

y por APROXIMACIÓN de líneas.



ROJO

AMARILLO

VERDE

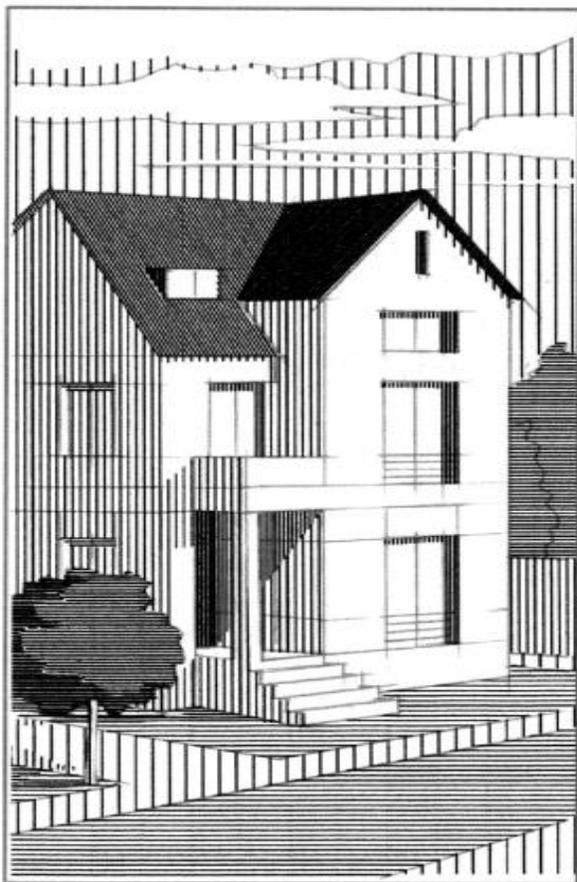
MAGENTA

AMARILLO

AZUL CIAN

5. Representar el siguiente dibujo con **LÍNEAS**, variando el grosor la dirección y el tono (más claro o más oscuro) de las mismas.





## TEMA No 2: FOLCLOR DE LA REGION: COREOGRAFICO, LITERAL Y MUSICAL.

folclor de la región Amazónica de Colombia se caracteriza por sus marcadas influencias de los pueblos precolombinos de la zona. Muchos de los bailes, mitos y creencias que todavía perduran en esta región están tomados directamente de las culturas de los pueblos indígenas que todavía la habitan.





Las danzas de nuestro país abarcan un sin número de elementos pertenecientes a la cultura. Por esta razón, para conocerlas y comprenderlas mejor es conveniente saber algo sobre los conceptos de cultura y folclor. La cultura es parte esencial de la historia del hombre. Muchas personas, entre ellos folcloristas, antropólogos, sociólogos, artistas, entre otros, han dedicado parte de su vida al estudio de los pueblos, de sus tradiciones y sus costumbres, y han construido una definición de cultura. Si observas con atención las imágenes encontrarás en ellas aspectos que están relacionados con el "sentir" y el "ser" de una comunidad específica. ¿Sabes? Al igual que la cultura y la tradición, el folclor está íntimamente ligado con la historia y el acontecer de los pueblos.



- **Palabra oral:** Ficciones, leyendas, cuentos de humor, historias de experiencia personal, refranes, adivinanzas, rimas infantiles, juegos de palabras, chistes, historias familiares, dialectos y jergas, coplas.



- **Música:** ritmos regionales tradicionales, danzas o urbanos.



- **Danza:** bailes, danzas étnicas o urbanos.



- **Canción:** cantos de vaquería, baladas, canciones infantiles, canciones de trabajo, canciones étnicas, canciones de juego.





- **Juegos:** juegos competitivos (duelos, desafíos, carreras), estrategias del juego (reglas y técnicas), drama o teatro.
- **Cultura material:** Artefactos: casas, embarcaciones, materiales para techos o tejados, mampostería, construcción de paredes y cercados, herramientas y útiles.

## CONOCIENDO LA REGION AMAZONICA



**1 - Música:** Esta zona de Colombia es muy rica en diferentes tipos de música. En las zonas de Caquetá y Putumayo se creó la que es probablemente más representativa, el Merengue Andino.

Recibe este nombre porque se desarrolló a partir de ritmos típicos de las regiones cercanas a los Andes, pero se refinó y popularizó en la región amazónica. Otros de los ritmos populares en esta zona son el carimbó, la cumbia andina, también llamada Chicha.

En varios de los festivales típicos del país los mejores intérpretes hacen un esfuerzo para fomentar la popularidad de todo este tipo de música.

**2 - Bailes:** Los bailes son algunas de las manifestaciones del folclor amazónico más llamativas y representativas. La mayoría tienen su origen en las danzas tradicionales de los pueblos indígenas que aún habitan la selva, y se suelen bailar al ritmo de sus tonadas. Algunos





de los bailes más conocidos son el Bambuco, donde la danza se realiza al ritmo de una flauta y un tambor, la Danza de los Novios, o el Zayuco. Zayuco: Es el baile que se lleva a cabo durante la unión de los indígenas Huitotos. Hay canciones que solo son exclusivas para el baile de hombres y otras que solo bailan las mujeres. La mayoría de estos bailes se utilizan en ceremonias concretas, y en su origen solían estar basados en creencias religiosas o espirituales.

**3 - Trajes indígenas:** Cada tribu indígena de esta región del Amazonas tenía su propio traje ceremonial; algunos de ellos se han conservado hasta nuestros días.

Por ejemplo, los indígenas Ticunas solían llevar trajes hechos con corteza de árbol, decorados con grandes flecos de palma o de hojas de árboles trenzados. Este traje se usa actualmente en bailes y ceremonias oficiales. Aunque es posible observar todavía a indígenas llevando sus vestimentas tradicionales, muchos de los pueblos autóctonos del Amazonas han adoptado un tipo de ropa más occidental.

El uso de estos trajes típicos, por tanto, se ha visto relegado casi exclusivamente a rituales y demás celebraciones.

**4 - Ferias y fiestas:** En esta región se producen gran cantidad de festivales, celebraciones y fiestas populares a lo largo de todo el año. Algunos de ellos son famosos a nivel internacional, y reúnen a visitantes de varios países del mundo para presenciarlos.

Los más conocidos son los Carnavales de Sibundoy, El Carnaval de Mocoa, el Festival de la Ecología, y el Festival Folclórico de San Pedro. La mayoría de ellos se desarrollan en la región del Caquetá, aunque el resto de áreas del Amazonas colombiano también albergan numerosas fiestas y festivales.

- **Carnaval de Mocoa:** Este carnaval tiene como objetivo cuidar las raíces del departamento del Putumayo. Se realiza en diciembre y





durante los días de conmemoración se llevan a cabo bailes, se realiza el reinado del Carnaval y se presentan diferentes bandas de música que vienen de otras regiones del país.

- **Festival y Reinado Nacional e Internacional de la Ecología:** En este evento se elige a la reina de la ecología. Se lleva a cabo en Caquetá y gracias a él se promueve la cultura y el turismo del departamento.
- **Festival Folclórico de San Pedro en el Caquetá:** Las carrozas y comparsas son propias de esta celebración que se lleva a cabo anualmente en Florencia (Caquetá) . Allí se elige a la reina que representará al departamento en el Reinado Nacional del Bambuco.
- **Danza de los novios:** Danza de que los Guambianos hacen durante el matrimonio. Se hace una fila de mujeres y otra de hombres. Se hacen los siguientes pasos: uno hacía adelante, uno a la izquierda y otro a la derecha.

## ACTIVIDAD N° 2

1. Dibuja 3 instrumentos musicales propios de nuestra región amazónica.
2. Dibuja el traje típico del pueblo Coreguaje.
3. Investiga que pueblos indígenas hay en tu región.
4. Escribe un canto tradicional de la región.

## TEMA No 3: LA DANZA Y LOS INSTRUMENTOS MUSICALES.





**La danza** es un arte que se basa en la expresión corporal, generalmente acompañada de música. Es una de las formas de expresión más ancestrales del ser humano que puede tener fines artísticos, de entretenimiento o religiosos. Al bailar se utilizan diferentes zonas del cerebro para armonizar sonido y movimiento. No obstante, desarrollar habilidades dancísticas permite, no solamente el desarrollo cerebral, sino también otras ventajas sociales, emocionales, físicas y culturales que vale la pena estimular en diferentes etapas de la vida.

**Un instrumento musical** es un sistema para producir uno o más tonos placenteros. Los instrumentos musicales son utilizados por los músicos para trasladar la notación simbólica de una composición musical a los correspondientes sonidos. Un instrumento musical consiste en la combinación de uno o más sistemas resonantes capaces de producir uno o más tonos y medios para excitar estos sistemas que están bajo el control del músico. Podemos considerar los distintos tipos de instrumentos musicales: de cuerda, de viento, de percusión y eléctricos.

Los instrumentos musicales se pueden clasificar según las categorías que aparecen en el cuadro, atendiendo al modo en que se produce el sonido. Cada una de estas categorías a su vez pueden ser subdivididas en otras más específicas atendiendo a alguna característica. Por ejemplo los instrumentos de cuerda pueden subdividirse, según el modo de excitación de la cuerda, en tres subgrupos: instrumentos de cuerda punteada, de cuerda frotada y de cuerda percutida.



Clasificación de los instrumentos musicales

- de cuerda: el cuerpo sonoro es una cuerda musical.
- de viento: el sonido es producido mediante la excitación de una masa de aire.
- de percusión: el sonido es producido mediante percusión directa o indirecta.
- eléctricos: el sonido es generado utilizando la electricidad.

**ACTIVIDAD N° 3**

1. Dibujar los instrumentos musicales tradicionales.

**BIBLIOGRAFÍA**

<https://www.webcolegios.com/file/28581d.pdf>

[https://www.google.com/search?q=concepto+de+danza+grado+sexto&xsrf=ALiCzsaXOdG3fIO7gKjRp9Y4wfOTaPgbA%3A1667355669204&ei=FdRhY9iGDizj0PEPmKKcmAQ&ved=0ahUKEwiY5YHzt477AhWMMTQIHRgRB0MQ4dUDCA8&uact=5&oq=concepto+de+danza+grado+sexto&gs\\_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQAzIFCCEQoAEyBQghEKABMgUIIRCgATIFCCEQoAEyBQghEKABOgoIABBHENYEELADOgclABCwAxBDOggIIRAWEB4QHUoECEEYAEoECEYYAFD3AVjaG2DWH2gBcAF4AIABxwulAesWkgEDNy0ymAEAoAEBByAEKwAEB&sclient=gws-wiz-serp](https://www.google.com/search?q=concepto+de+danza+grado+sexto&xsrf=ALiCzsaXOdG3fIO7gKjRp9Y4wfOTaPgbA%3A1667355669204&ei=FdRhY9iGDizj0PEPmKKcmAQ&ved=0ahUKEwiY5YHzt477AhWMMTQIHRgRB0MQ4dUDCA8&uact=5&oq=concepto+de+danza+grado+sexto&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQAzIFCCEQoAEyBQghEKABMgUIIRCgATIFCCEQoAEyBQghEKABOgoIABBHENYEELADOgclABCwAxBDOggIIRAWEB4QHUoECEEYAEoECEYYAFD3AVjaG2DWH2gBcAF4AIABxwulAesWkgEDNy0ymAEAoAEBByAEKwAEB&sclient=gws-wiz-serp)

[https://www.juntadeandalucia.es/averroes/centros-tic/11000289/helvia/aula/archivos/repositorio/0/90/teoria\\_1\\_ESO\\_-\\_7\\_ELEMENTOS\\_DEL LENGUAJE VISUAL.pdf](https://www.juntadeandalucia.es/averroes/centros-tic/11000289/helvia/aula/archivos/repositorio/0/90/teoria_1_ESO_-_7_ELEMENTOS_DEL LENGUAJE VISUAL.pdf)

**AUTOEVALUACIÓN:**

1. ¿He cumplido oportunamente con mis trabajos?
  2. ¿Mi actitud hacia las actividades del periodo 1 ha sido buena?
- ¿He sido exigente conmigo mismo (a) en los trabajos del primer periodo



# Ética y espiritualidad



INSTITUCIÓN EDUCATIVA RURAL INDIGENA MAMA BWE  
REOJACHE DOCENTE MARTIN BOLAÑOS

2023





## FUNDAMENTOS

PENSAMIENTO Y COSMOVISION <b>Kuasache</b>	<b>TERRITORIO Cheja</b>	<b>GOBERNABILIDAD Ai Chũũñē</b>	ESPIRITUALIDAD Y MEDICINA <b>Māi rekocho kuasache</b>	LENGUA Y PENSAMIENTO SIMBOLICO <b>Chuo Kutuche</b>
----------------------------------------------	-----------------------------	-------------------------------------	----------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------

<p><b>META DE CALIDAD:</b> adquirir conocimiento de la historia de construcción de pui bue con materiales, la importancia que tiene como símbolo de la sabiduría como arte que teje su pensamiento de la unida y resistencia como pueblo.</p>			<p>DBK 1. comprende la historia de Pui bue mediante la observación y la exploración, generando innovadoras y Creativas.</p>		
Conocimientos propios	complementariedad	Evidencias del DBK	ESCUCHAR	OBSERVAR	PRACTICAR
historia de Pui bu. materiales de construcción de Pui bue. la importancia de pui bue.		reconoce los elementos y la característica de Pui bue y sus funciones.	Atiende las orientaciones de los mayores sobre las historias y las normas de vivencias de Pui bue.	Observa y lee detenidamente las figuras y los materiales de Pui bue como casa del saber y hace un comentario con los compañeros.	Dibujar los procesos de construcción de Pui bue según la historia que cuenta los mayores.

### CRITERIO DE EVALUACION

La valoración se realizará teniendo en cuenta la entrega puntual de actividades, la existencia a las clases presentación personal, buen uso de vocabulario y la responsabilidad.





## TEMA 1

### HISTORIA DEL PUI BUE

En la maloca se trasmiten las historias y creencias ancestrales y su espacio trasciende el ámbito del cobijo para configurarse como el ámbito de lo simbólico, donde los ritos y lo que representan contactan al hombre con lo sagrado. Es el vientre, el centro del universo en el cual se representa el arquetipo celestial que vincula lo bueno con lo sagrado. Cada grupo les atribuye nombres particulares a sus partes, pero en esencia simbolizan lo mismo.



las columnas y las vigas que configuran el armazón son una representación del esqueleto de la Madre, y los muros y las cubiertas son su piel. Cada maloca tiene un dueño o autoridad espiritual que muestra este dominio por pertenecer a un determinado linaje, por su conocimiento de las tradiciones y creencias, y por ser un conector no solo entre la comunidad sino entre ella y los espíritus del territorio.

La maloca tiene las siguientes funciones:

- a. Función social: realiza reuniones, donde se realizan los diferentes bailes y espacio de formación.
- b. Función familiar: es donde viven la familia extensa, donde se comparten la vida.
- c. Función espiritual: es donde se realizan la ceremonia, los





rituales donde se toman el yagé.

De igual manera el fogón es un símbolo de vida, unidad, solidaridad, hermandad y claridad. y también la maloca representa comunicación natural.

La maloca es construida de forma triangular, y tiene cuatro postes ahumados de madera fina y un poste en el centro que significa la autoridad y congruidad peine de pui y tejido de dos maneras paralelas y ajustado de forma horizonte.

### Actividad:

1. ¿Qué significado tiene el fogón para el pueblo Korebaj#?
2. Qué actividad se realiza dentro de pui
3. ¿grafique las malocas grande, mediano y pequeño.?
4. ¿ Sabe un cuento que aprendieron dentro de pui bue? Compártelo

### TEMA 2. LOS MATERIALES DE LA CONSTRUCCIÓN DE PUI BUE

comunidad en donde se incluye los materiales y elementos necesarios para el desarrollo de esta labor, el tiempo de proceso y la forma de desarrollo se concertar con cada maloquero quien es responsable de las acciones que se realiza en la comunidad para la construcción. algunas de las actividades que se desarrolla en esta fase son: La construcción de pui bue es liderada por el abuelo o mayor de la





Consecución y corte de la madera, o sea vigas finas, construcción de armazón, corte de pui, palma para techar, Yaripa para el encierro, bejucos de yare para amarrar.

Cuatro postes y más un poste largo para colocar en el centro

## Actividad.

1. ¿ Observa de forma directa el material del pui con un anciano y aprende el tejido?
2. ¿ describe los lugares donde se encuentra el pui?
3. ¿ grafica las vigas, pui y bejuco de yare?

## Pui Bue y Artes



TEMA 3.

## IMPORTANCIA DE PUI BUE.

Pui bue es una casa comunitaria ancestral donde se realiza diferentes eventos culturales ,rituales mediado por los sabedores de





cada comunidad quienes construye el puente de comunicación entre los dos mundos y es precisamente en Los espacios propios de interrelación generados entorno de esta cosmogonía son mediados por los sabedores de cada comunidad, en donde se elabora esa comunicación, mediante la cual el sabedor intercambia pensamientos con los espíritus y el cosmos para compartirlos con su comunidad. Igualmente, este espacio sagrado es un lugar de concentración, un centro de debates sobre el manejo del mundo indígena, un lugar para la solución de conflictos, un espacio para la expresión de los sentimientos de cada pueblo y para la reproducción de las formas tradicionales de comunicación e interacción con el mundo espiritual y externo.

### ACTIVIDAD

1. ¿Qué es pui bue?
2. ¿Quiénes participa las actividades culturales que se realiza en pui bue?
3. ¿Qué actividades participa más los niños?
4. ¿explica la importancia de pui bue?

### TEMA 4

Salida pedagógica conocer la casa de sabiduría bajo la orientación del docente.

Escribir la importancia de la casa de sabiduría y por qué está alejado de la comunidad

Dibuje la casa de sabiduría





## AUTOEVALUCIÓN

1. ¿los temas que se estudiaron son vitales para su vida cotidiana?  
¿tuvo dificultades o no para comprender las actividades propuestas de la cartilla?
3. ¿Tiene sugerencias que ayuden a mejorar las actividades de la cartilla?

## Bibliografía

Conocimientos propios





# Matemáticas, geometría, estadística.



Profesor  
Ronaldo Piranga Gasca





## INTRODUCCIÓN

Estimada y estimado estudiante, el presente texto contiene ideas y conceptos que le contribuirán en su comprensión de la realidad en términos matemáticos, los cuales espera generar un cambio de comprensión y de actuación, de su parte, para ayudar a minimizar las necesidades de su entorno. La iniciativa de este proyecto es formar líderes que puedan hacer uso del pensamiento matemático para la toma de decisiones ante situaciones de incertidumbre, es una meta que podemos cumplir con éxito.

Sin embargo, el éxito dependerá de que el estudiante desarrolle la capacidad para indagar, cuestionar información que pueda encontrar en diferentes medios, ya sea en libros, internet, entre otros. Esta capacidad será el resultado de un ejercicio y decisión personal por el que debe realizarlo. Lo y la invito a ser parte de una comunidad de aprendizaje donde tus opiniones, inquietudes cuentan en tu formación. Así, ámate a conocer más allá de lo que tu mirada puede observar en el horizonte.





**Para tener en cuenta.**

Metas de calidad	PENSAMIENTO Y SISTEMA NÚMÉRICO: Resuelvo y formulo problemas en contextos de medidas relativas y de variaciones en las medidas PENSAMIENTO ESPACIAL Y SISTEMA GEOMÉTRICO: Clasifico polígonos en relación con sus propiedades PENSAMIENTO MÉTRICO Y SISTEMA DE MEDIDAS: Utilizo técnicas y herramientas para la construcción de figuras planas				
DBA	Comprende en qué situaciones necesita un cálculo exacto y en qué situaciones puede estimar; Usa las fórmulas del perímetro, longitud de la circunferencia y el área de un círculo para calcular la longitud del borde y el área de figuras compuestas por triángulos, rectángulos y porciones de círculo.				
Evidencia DBA	Diferencia las propiedades de las figuras y cuerpos geométricos; Utiliza la regla no graduada y el compás para dibujar figuras geométricos cuando se tiene sus medidas; Identifican los elementos que componen las figuras; Construye y mide figuras geométricos con el apoyo de instrumentos de medida adecuados; Estima la medida de longitudes; Representa en la recta numérica la posición de un número natural utilizando diferentes estrategias; Reconoce situaciones que involucran el problema de la medida de magnitudes y las resuelve.				
Conocimientos propios	Tiempo dentro del calendario ecológico	Conocimientos complementarios	Desempeños		
			Escuchar	Observar	Practicar
1. Calendario ecológico agrícola Korebaju 2. orientación espacial. 3. caracterización del terreno. 4. ordenamiento y manejo del territorio.	Noviembre: Usurumu tiato, diciembre, enero y febrero Marzo: Usurumu kuicho.	números decimales (orden y representación de los números decimales en la recta numérica, operaciones básicas con los números decimales); clases de números decimales; comparación de números decimales	Comprende y organiza en forma precisa y coherente los conceptos matemáticos relacionados con los sistemas numéricos y geométricos, los aplica en la solución de situaciones problema manifestando con sus actitudes y valores un compromiso consigo mismo y con su entorno.	Resuelve con gran facilidad operaciones en diferentes contextos, aplicando los conceptos asociados al conjunto de los números decimales.	Resuelve problemas de situaciones cotidianas aplicando concepto de sistemas de numeración de los decimales y sus respectivas operaciones aritméticas.





**Evaluación del contenido:** Se evaluará el contenido un día después de terminado de estudiarlo. Solo se modificaría la fecha de evaluación cuando el grupo, de manera concertado, presente razones que impidan realizar el evento.

## CONTENIDO Y ACTIVIDADES.

### POTENCIAS DE UN NÚMERO NATURAL

### POTENCIAS DE BASE Y EXPONENTE NATURAL

Una potencia es una manera abreviada de expresar una multiplicación de factores iguales. Por ejemplo, 24 es una potencia. Se lee "dos elevado a cuatro" y significa  $2 \cdot 2 \cdot 2 \cdot 2$ . La base es 2, que es el factor que se repite. El exponente es 4, que es el número de veces que se repite la base.

$$24 \cdot 24 = 24^9$$

$$24^9 = 2641807540224$$

$$1^5 = 1 \cdot 1 \cdot 1 \cdot 1 \cdot 1 = 1$$

$$1^{10} = 1 \cdot 1 = 1$$

$$10^3 = 10 \cdot 10 \cdot 10 = 1000$$

$$10^5 = 10 \cdot 10 \cdot 10 \cdot 10 \cdot 10 = 100000$$

Observa que las potencias más sencillas son las que tienen como base 1 ó 10. No se debe confundir  $24$  y  $2 \cdot 4$ .

$$2^4 = 2 \cdot 2 \cdot 2 \cdot 2 = 16 \text{ y } 2 \cdot 4 = 2 + 2 + 2 + 2 = 8$$

### PROPIEDAD DE LAS POTENCIAS

- Producto con la misma base:  $a^m \cdot a^n = a^{m+n}$

Al multiplicar potencias de la misma base, se deja la misma base y se suman los exponentes

Ejemplos:

$$6^3 \cdot 6^5 = 6^{3+5} = 6^8$$

- Cociente con la misma base:  $a^m : a^n = a^{m-n}$

Al multiplicar potencias de la misma base, se deja la misma base y se suman los exponentes

$$5^8 : 5^2 = 5^{8-2} = 5^6$$

- Potencia de una potencia:  $(a^m)^n = a^{m \cdot n}$

La potencia de una potencia es otra potencia con la misma base y se multiplican los exponentes

$$(4^5)^3 = 4^{5 \cdot 3} = 4^{15}$$





- Producto y el mismo exponente:  $a^n \cdot b^n = (a \cdot b)^n$

El producto de potencias con el mismo exponente, es otra potencia con las bases multiplicadas y el mismo exponente

$$6^3 \cdot 2^3 = (6 \cdot 2)^3 = 12^3$$

- Cociente y el mismo exponente:  $a^n : b^n = (a : b)^n$

El cociente de potencias con el mismo exponente, es otra potencia de base el cociente de las bases y el mismo exponente

$$9^5 : 3^5 = (9 : 3)^5 = 3^5$$

- Exponente 0:  $a^0 = 1$

Una potencia de exponente 0 vale 1, excepto si la base es 0

$$7^0 = 1$$

- Exponente 1:  $a^1 = a$

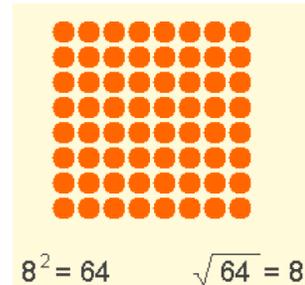
Una potencia de exponente 1 es igual a la base

$$8^1 = 8$$

## RAÍCES CUADRADAS CON NÚMEROS NATURALES

### RAÍZ CUADRADA EXACTA

La raíz cuadrada es la operación contraria a elevar al cuadrado. Por ejemplo, la raíz cuadrada de 64 es 8 porque  $8^2 = 64$  y se escribe  $\sqrt{64} = 8$ . El símbolo  $\sqrt{\quad}$  se llama radical y el número que está dentro del radical es el radicando. Si un número se eleva al cuadrado se obtiene un número cuadrado. Los números cuadrados tienen una raíz cuadrada exacta.



### RAÍZ CUADRADA ENTERA

Muchos números no tienen raíz cuadrada exacta. En tal caso se calcula la raíz cuadrada entera y habrá un resto. Por ejemplo, 70 no tiene raíz cuadrada exacta porque  $8^2 = 64$  y  $9^2 = 81$ . La raíz cuadrada entera de 70 es 8 y el resto es  $70 - 64 = 6$ .  $\sqrt{70} = 8$  y resto 6. Para hacer raíces





cuadradas por tanteo buscaremos números que al elevarlos al cuadrado se aproximen al radicando.

## ACTIVIDADES

1. A fin de realizar un control de lectura, cada estudiante podrá elegir entre: mapa conceptual, ensayo o cualesquiera otras sinopsis sobre los contenidos que se abordaran en clase. Este ejercicio solo se hará cuando iniciemos con nuevos contenidos. Ojo no se recibirán trabajos adelantados.
2. Expresa como una única potencia
  - a.  $8^4 \times 8^{16}$
  - b.  $7^6 \times 7^7 \times 7^{13}$
  - c.  $11^{13} \times 11^2 \times 11^{21} \times 11^{31}$
  - d.  $12^2 \times 14^3 \times 15^{12} \times 1^{44}$
3. Expresa como una única potencia
  - a.  $6^3 : 6^8$
  - b.  $5^6 : 5^{12}$
  - c.  $23^7 : 23^6 : 23^2$
  - d.  $46^7 : 24^2 : 5^6$
4. Expresa como una única potencia
  - a.  $(2^6)^4$
  - b.  $(12^3)^5$
  - c.  $(23^9)^7$
  - d.  $(102^6)^{13}$
5. Expresar como una única potencia
  - a.  $25^3 : 5^3$
  - b.  $360^5 : 12^5$
  - c.  $120^6 : 60^6$
  - d.  $480^{12} : 20^{12}$
6. Calcula
  - a.  $123^0$
  - b.  $7^4$
  - c.  $10^3$
  - d.  $23^5$





- e.  $1^5$
- f.  $10^7$
- g.  $1^{92}$
- h.  $10^{10}$

7. Calcula

- a.  $\sqrt{100}$
- b.  $\sqrt{225}$
- c.  $\sqrt{441}$

8. Calcula

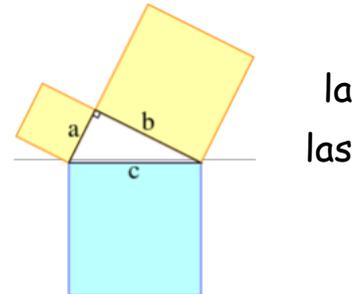
- a.  $\sqrt{43}$
- b.  $\sqrt{211}$
- c.  $\sqrt{542}$

## GEOMETRÍA

### TEOREMA DE PITÁGORAS

El teorema de Pitágoras establece que, en todo triángulo rectángulo, el cuadrado de la longitud de hipotenusa es igual a la suma de los cuadrados de respectivas longitudes de los catetos. Es la proposición más conocida entre las que tienen nombre propio en la matemática.

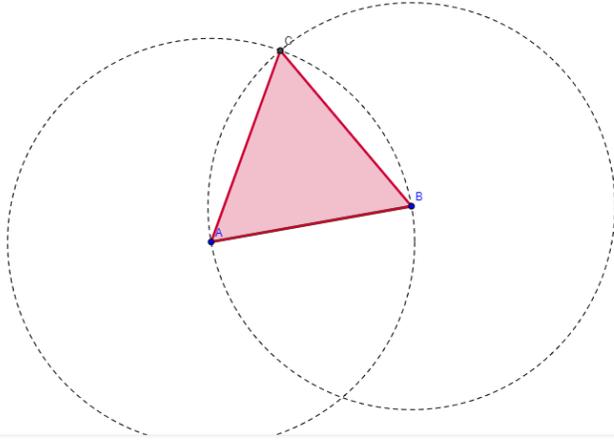
Si en un triángulo rectángulo hay catetos de longitud  $a$  y  $b$ , y la medida de la hipotenusa es, entonces se cumple la siguiente relación:  $a^2 + b^2 = c^2$



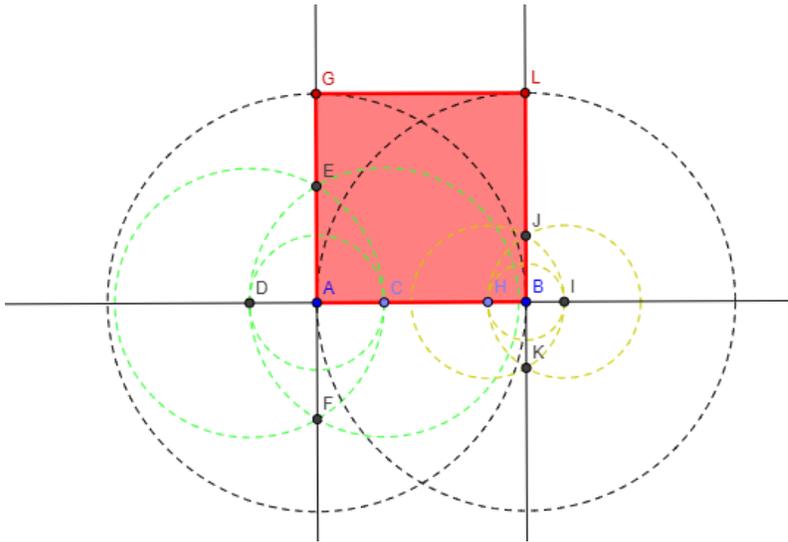
### CONSTRUCCIONES GEOMÉTRICAS

Triángulo Equilátero:

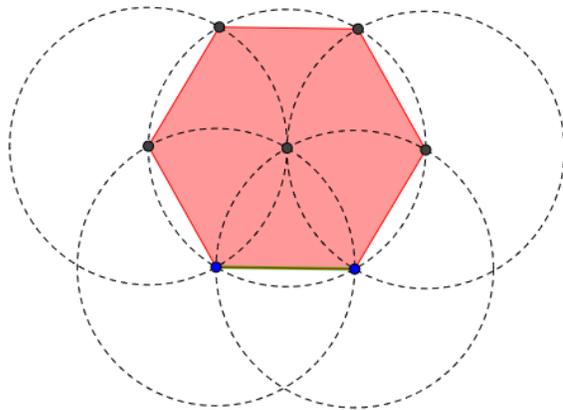




Cuadrado:

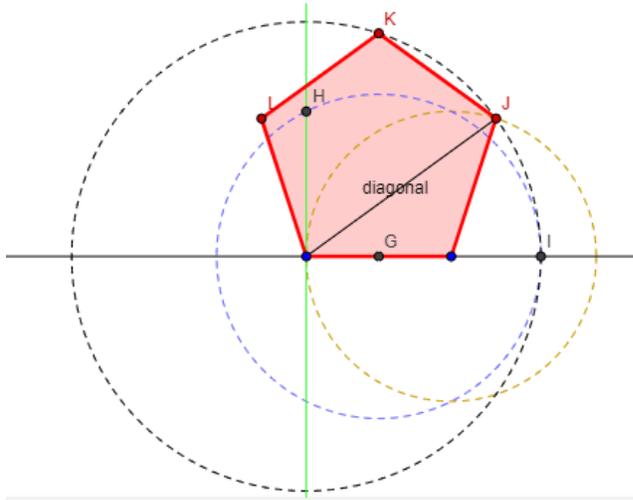


Hexágono regular:



Pentágono:





## SISTEMA DE MEDIDAS PARA LONGITUD Y SUPERFICIE

**MEDIDAS DE LONGITUD:** Corresponden a unidades de medida que sirven para saber cuán largo y ancho es un objeto. La unidad que se utiliza internacionalmente para medir longitudes, es el metro (m). De esta unidad provienen otras más pequeñas (llamadas submúltiplos) o más grandes (llamadas múltiplos).

## EQUIVALENCIAS DE LONGITUD

A continuación, se indican algunas unidades más pequeñas (submúltiplos) del metro, éstas son el decímetro (dm) y el centímetro (cm).

### Unidades de longitud

Múltiplos y submúltiplos del metro:

	Unidad	Símbolo	Equivalencia
Múltiplos	Kilómetro	Km	1 Km = 1000 m
	Hectómetro	hm	1 hm = 100 m
	Decámetro	dam	1 dam = 10 m
	Metro	m	1 m
Submúltiplos	Decímetro	dm	1 dm = 0,1 m
	Centímetro	cm	1 cm = 0,01 m
	Milímetro	mm	1 mm = 0,001 m





**MEDIDAS DE SUPERFICIE:** El área de una superficie se mide en unidades cuadradas, su unidad es el metro cuadrado = un metro por cada lado del cuadrado.

Las medidas de superficie son el resultado de medir dos dimensiones, es decir mide longitudes en el plano, y sirve para calcular las áreas.

Se mide con el metro lineal la una dimensión (largo) y luego la otra dimensión (ancho) y se calcula el área multiplicando las dos dimensiones (es como cuadricular un espacio) para conseguir el área del espacio deseado.

### EQUIVALENCIAS DE SUPERFICIE

Superficie

	Múltiplos			Unidad	Submúltiplos		
Nombres →	kilómetro cuadrado	hectómetro cuadrado	decámetro cuadrado	metro cuadrado	decímetro cuadrado	centímetro cuadrado	milímetro cuadrado
Símbolos →	km <sup>2</sup>	hm <sup>2</sup>	dam <sup>2</sup>	m <sup>2</sup>	dm <sup>2</sup>	cm <sup>2</sup>	mm <sup>2</sup>
Equivalencia	1 000 000 m <sup>2</sup>	10 000 m <sup>2</sup>	100 m <sup>2</sup>	1 m <sup>2</sup>	0,01 m <sup>2</sup>	0,0001 m <sup>2</sup>	0,000001 m <sup>2</sup>

### CONVERSIONES PARA UNIDADES DE MEDIDA PARA LONGITUD Y SUPERFICIE

Comentaremos un par de ejemplos para comprender la necesidad y las razones de las conversiones entre las unidades de medida: En la astronomía, las distancias son extremadamente grandes. Por ejemplo, tan sólo la distancia del Sol a la Tierra es de unos 150 000 000 kilómetros.

Y el diámetro del supercúmulo de Virgo es de unos 1 892 146 200 000 000 000 000 kilómetros.





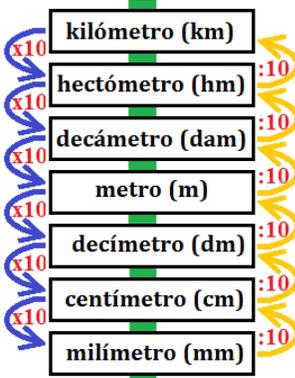
Es comprensible que trabajar con números tan grandes (o tan pequeños) sea tedioso, aparte de que se necesita más espacio y es fácil equivocarse con alguna de las cifras.

Básicamente, por estas razones, para cada magnitud (longitud, área, volumen, intensidad...) tenemos varias unidades que son múltiplos (o submúltiplos) de la unidad básica (la del SI).

Por ejemplo, podremos decir 10 kilómetros (10 km) en lugar de 10 mil metros (10000 m); ó 3 horas (3 h) en lugar de 10800 segundos (10800 s).

### LONGITUD

Para realizar la conversión de unidades de longitud tenemos que multiplicar por 10 cada vez que bajamos un escalón y dividir entre 10 cada vez que subimos un escalón.



Ejemplo:

Vamos a pasar 2,3 hectómetros a decímetros:

Como vamos a bajar escalones, tenemos que multiplicar por 10 cada vez.  
**Primer escalón:** de hectómetros a decámetros multiplicamos 2,3 por 10 para pasar a decámetros





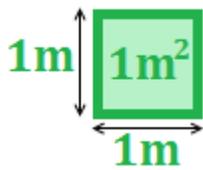
**Segundo escalón:** de decámetros a metros multiplicamos 23 por 10 para pasar a metros

**Tercer escalón:** de metros a decímetros multiplicamos 230 por 10 para pasar a decímetros

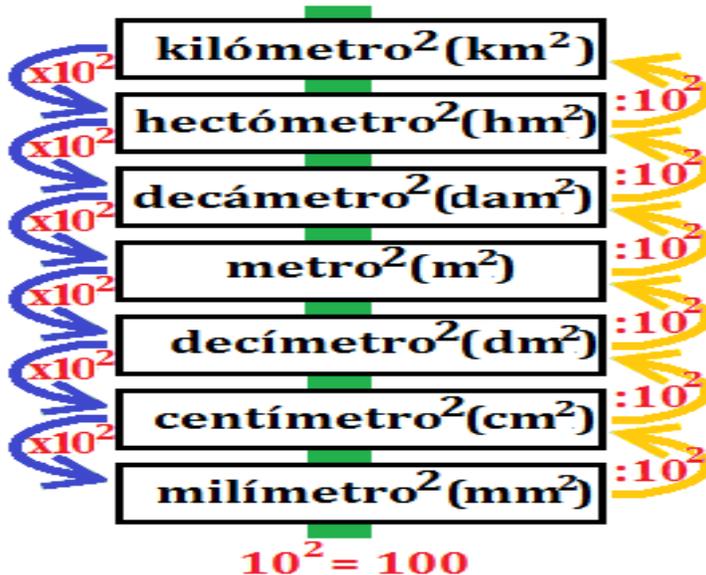
Por tanto, 2,3 hectómetros son 2300 decímetros: 2,3 decámetros son 2300 decímetros

### SUPERFICIE

Recordamos al lector que cuando calculamos áreas empleamos unidades al cuadrado. Por ejemplo, el área de un cuadrado de lado 1 metro es un metro cuadrado, es decir,  $1 \text{ m}^2$ : (representación de un de un metro cuadrado)



Las unidades para el área son las mismas unidades que para la longitud pero al cuadrado. La escala es





## ACTIVIDAD ESCUCHAR

1. A fin de realizar un control de lectura, cada estudiante podrá elegir entre: mapa conceptual, ensayo o cualesquiera otras sinopsis sobre los contenidos que se abordaran en clase. Este ejercicio solo se hará cuando iniciemos con nuevos contenidos. Ojo no se recibirán trabajos adelantados.

## ACTIVIDAD OBSERVAR

1. Medidas con el cuerpo: Utilizar diferentes referencias de la medida del cuerpo para medir los lados el aula del colegio y dibujar en el cuaderno.
2. Con la ayuda de compas y regla siguiendo las indicaciones del profesor, dibujar :triángulo equilátero, cuadrado, hexágono regular y pentágono.
3. Crear un dibujo solo usando el compas
4. Crear un dibujo solo usando la regla

## ACTIVIDAD ESCUCHAR

5. Realizar las siguientes conversiones
  - a. Pasar 3 kilómetros a centímetros
  - b. Pasar 45 metros a milímetros
  - c. Pasar 345 milímetros a centímetros
  - d. Pasar 12345 centímetro a metros
  - e. Pasar 23456 metros a kilómetros
  - f. Pasar 2343423 centímetros cuadrados en kilómetros cuadrados
  - g. Pasar 43000 milímetros cuadrados en metros cuadrados

## ESTADÍSTICA

### DIAGRAMA ESTADÍSTICOS

#### Gráficos de sectores circulares

Ampliamente utilizado en las presentaciones y oficinas, los gráficos circulares o de tarta ayudan a mostrar las proporciones y porcentajes





entre las categorías al dividir un círculo en segmentos proporcionales. Cada longitud de arco representa una proporción de cada categoría, mientras que el círculo completo representa la suma total de todos los datos, igual a 100%.

Los datos se representan en un círculo, de modo que el ángulo de cada sector es proporcional a la frecuencia absoluta correspondiente.

$$\alpha = \frac{360^\circ}{N} \cdot f_i$$

Los gráficos circulares son ideales para dar al lector una idea rápida de la distribución proporcional de los datos. Sin embargo, los principales inconvenientes de los gráficos circulares son:

No pueden mostrar más de unos pocos valores, ya que, si el número de valores que se muestran aumenta, el tamaño de cada segmento o rebanada se hace más pequeño. Esto los hace inadecuados para grandes cantidades de datos.

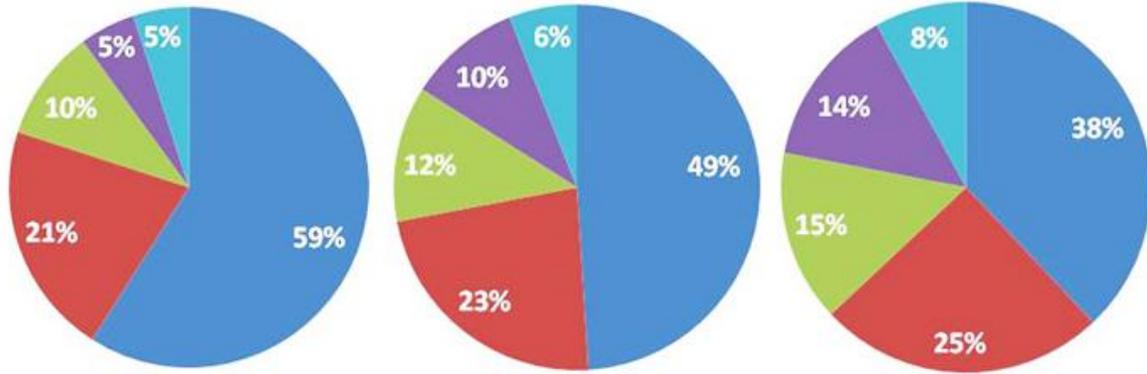
Ocupan más espacio que sus alternativas como por ejemplo el gráfico de barras apiladas, principalmente debido a su tamaño y a la necesidad habitual de incluir una leyenda.

No son del todo buenos para hacer comparaciones precisas entre los grupos de las gráficas de sectores, a veces es más difícil distinguir la proporción exacta de los elementos a través de su área.

A pesar de ello, la comparación de una categoría determinada (una rebanada) dentro del total de un solo gráfico de sectores a menudo puede ser más eficaz.

Gráficos de sectores circulares





■ Facebook ■ Twitter ■ LinkedIn ■ Google+ ■ Pinterest

### Ejemplo

En una clase de 30 alumnos, 12 juegan a baloncesto, 3 practican la natación, 4 juegan al fútbol y el resto no practica ningún deporte.

$$\alpha_1 = \frac{360^\circ}{30} \cdot 12 = 144^\circ$$

$$\alpha_2 = \frac{360^\circ}{30} \cdot 3 = 36^\circ$$

$$\alpha_3 = \frac{360^\circ}{30} \cdot 9 = 108^\circ$$

$$\alpha_4 = \frac{360^\circ}{30} \cdot 6 = 72^\circ$$

	Alumnos	Ángulo
Baloncesto	12	144°
Natación	3	36°
Fútbol	9	108°
Sin deporte	6	72°
Total	30	360°



### Gráfico de barras

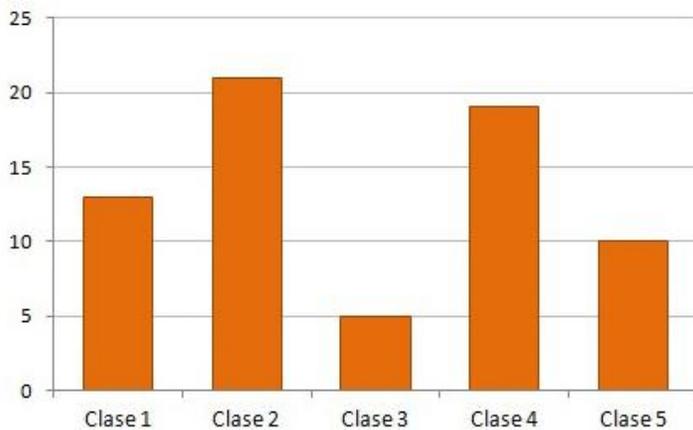




El gráfico de barras es también conocido como gráfico de columnas. El gráfico de barras clásico utiliza barras horizontales o verticales para mostrar comparaciones numéricas que de diferentes categorías. Uno de los ejes de la gráfica muestra las categorías específicas que se comparan y el otro eje representa una escala de valores.

Los gráficos de barras se distinguen de los histogramas en que no muestran desarrollos continuos a lo largo de un intervalo. Los datos del gráfico de barras están asociados a los conceptos que se valoran y por lo tanto exponen información cuantitativa de cada uno de ellos.

Los gráficos de barras se pueden volver problemáticos cuando hay un gran número de elementos.

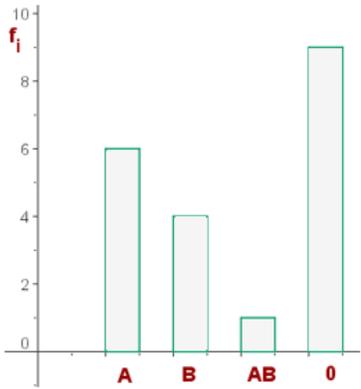


### Ejemplo

Un estudio hecho al conjunto de los 20 alumnos de una clase para determinar su grupo sanguíneo ha dado el siguiente resultado:

Grupo sanguíneo	$f_i$
A	6
B	4
AB	1
O	9
	<b>20</b>



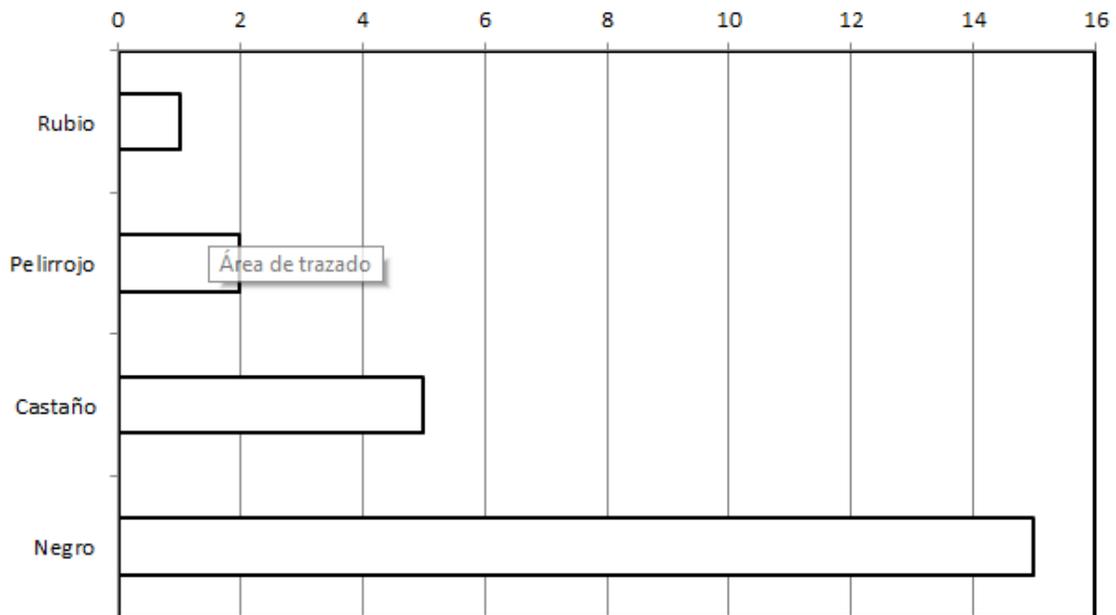


### ACTIVIDAD ESCUCHAR

1. A fin de realizar un control de lectura, cada estudiante podrá elegir entre: mapa conceptual, ensayo o cualesquiera otras sinopsis sobre los contenidos que se abordaran en clase. Este ejercicio solo se hará cuando iniciemos con nuevos contenidos. Ojo no se recibirán trabajos adelantados.

### ACTIVIDAD OBSERVAR

1. Observa la siguiente gráfica de barras horizontal y responde

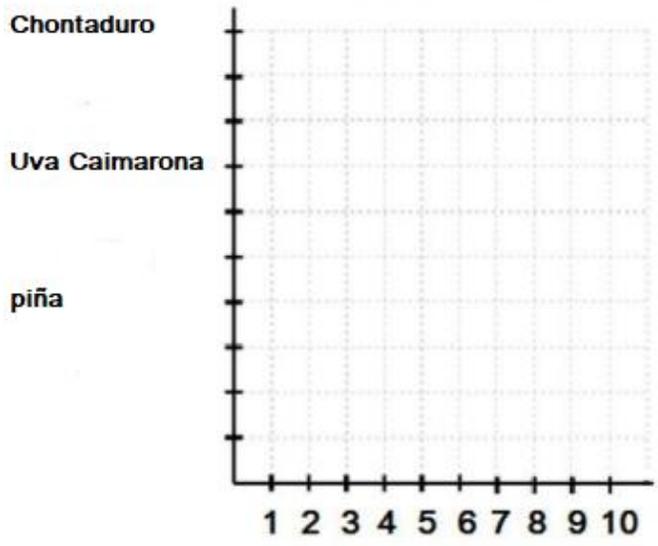


- a) ¿Cuántos alumnos con color negro hay en el colegio?
- b) ¿Y cuántos estudiantes rubios?
- c) ¿Hay menos estudiantes con pelo negro que con pelo castaño?





2. Observa la tabla y completa el gráfico de barras vertical



Alimentos de una mochila	Cantidad
Uva Caimarona	8
Piña	4
Chontaduro	10
Total	

3. Arrastra el medio de transporte al sector circular correspondiente de acuerdo con la información de la siguiente tabla:

Medios de transporte más usado	
medio de transporte	número de usuarios
Carro	5
Buseta	20
Deslizador	60
Moto	15
TOTAL	¿?





### ACTIVIDAD PRACTICAR

1. Hacer un estudio sobre la familia identificando
  - a. Número de hermanos
  - b. ¿Cuántos están estudiando?; ¿cuántos no están estudiando?; ¿Cuántos han dejado de estudiar por algún motivo?
2. Representar los datos de la actividad 1 en diagramas circulares y en barra.

### Autoevaluación

- 1) ¿Durante el proceso de dar respuesta a cada pregunta de la actividad propuesta hubo temores o ganas de abandonar el trabajo que se ha propuesto?





- 2) ¿Durante el proceso para dar respuestas a cada pregunta propuesta hubo satisfacciones o ganas de continuar el trabajo que se ha propuesto?
- 3) ¿Ante las dificultades u obstáculos que se ha presentado para desarrollar el trabajo con éxito ha considerado renunciar o abandonar su trabajo?
- 4) Lo que has aprendido en esta guía ¿Te sirve para tu vida diaria?

### BIBLIOGRAFIA

Fundación Manuel Mejía. (2010). Postprimaria Matemáticas 6. Ministerio de Educación Nacional. Bogotá, Colombia.

Rocío, A. (2007) Nuevas Matemáticas Aritmética, Geometría, Estadística 6. Santillana. Santa Fe de Bogotá, Colombia.

Rodriguez, G & Villamarín, C. (1997) Estructuras Matemáticas 6. REI. Santa Fe de Bogotá, Colombia.

Meavilla, V. (2012). Eso no estaba en mi libro de matemáticas. Almuzara. Barcelona, España.

Recamán, B. (2010). Los Números, una historia para contar. Taurus. Bogotá, Colombia.

Crilly, T. (2016). 50 Cosas que hay que saber sobre matemáticas. Editora Géminis SAS. Bogotá, Colombia.



# Tecnología e informática.



**DOCENTE: ESCLIDE GASCA IBAÑES**  
**AREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA**  
**PERIODO: PRIMER PERIODO. 2024**  
**GRADO: SEXTO**



FUNDAMENTOS				
PENSAMIENTO Y COSMOVISION Kuasache	TERRITORIO Cheja	GOBERNABILIDAD Ai Chũũñě	ESPIRITUALIDAD Y MEDICINA Măi rekocho kuasache	LENGUA Y PENSAMIENTO SIMBOLICO Chuo Kutuche

**META DE CALIDAD:** conoce y comprende las conceptualizaciones, opina y practica el software y el funcionamiento del teclado.

**DBA:** Describo la aplicación de la realimentación en el funcionamiento automático de algunos sistemas.

**EVIDENCIA:** Utilizo las tecnologías de la información y la comunicación para recolectar, seleccionar, organizar y procesar información para la solución de problemas.

Conocimiento propios	complementariedad	Tiempo Según el calendario ecológico	Escuchar:	Observar:	Practicar:
inicio de preparación y selección del lugar de trabajo.	SOFTWARE -Conceptualización (lenguaje) -Sistema operativo y programas de aplicación. EL TECLADO (concepto y función) (Lenguaje) - bloque alfanumérico -bloque de funciones - bloque numérico -bloque especial - Digitación en un simulador. -Posición frente al computador cuando digito	Noviembre, diciembre, enero, febrero- kakorumu tiato fin de veranillo Marzo, abril usureparumu verano- okorumu tiato inicio de invierno.	conoce los conceptos culturales y occidentales de las malokas korebaju y la historia de internet, ventajas y riesgos. Manifiesta sus inquietudes en forma respetuosa, utilizando un lenguaje técnico en forma precisa.	Identifica las clases de malokas, lugares y materiales de construcción en relación con la tecnología. propone, argumenta y respeta las ideas de sus compañeros y sus diferencias, con relación a la temática.	Reconoce las clases de maloca, lugares, materiales y actúa con respeto y valora la identidad. Utilizando los medios de comunicación, internet. Usa correctamente el teclado en la digitación de textos.





## SOFTWARE

El desarrollo de **software** se refiere a un conjunto de actividades informáticas dedicadas al proceso de creación, diseño, despliegue y compatibilidad de **software**. El **software** en sí es el conjunto de instrucciones o programas que le dicen a una computadora **qué hacer**.

## SISTEMAS OPERATIVOS

Un sistema operativo es un **conjunto de programas que permite manejar la memoria, disco, medios de almacenamiento de información y los diferentes periféricos o recursos de nuestra computadora**, como son el teclado, el mouse, la impresora, la placa de red, entre otros.

**WINDOWS:** es un sistema operativo, es decir, un programa de software que admite funciones básicas, como la administración de archivos y la ejecución de aplicaciones, y que usa dispositivos periféricos, como la impresora, el monitor, el teclado y el mouse.

**MAC OS:** Mac OS (del inglés Macintosh Operating System, en español Sistema Operativo de Macintosh) es el nombre del sistema operativo creado por Apple para su línea de computadoras Macintosh, también aplicado retroactivamente a las versiones anteriores a System 7.6, y que apareció por primera vez en System 7.5.1. macOS es un sistema operativo diseñado por Apple que está instalado en todos los equipos creados por la compañía Apple Inc., y son conocidos generalmente como Mac.





**LINUX:** es un sistema operativo semejante a Unix, de código abierto y desarrollado por una comunidad, para computadoras, servidores, mainframes, dispositivos móviles y dispositivos embebidos.

**CHROME OS:** es el navegador web de Google. Está diseñado para hacer que puedas navegar en internet de una manera simple y rápida. Además, puedes personalizar tu navegador conforme a tus necesidades.

**FREEBSD:** es el servidor ideal para servicios de Internet o Intranet. Proporciona unos servicios de red robustos, incluso en situaciones de alta carga, haciendo un uso eficaz de la memoria para mantener buenos tiempos de respuesta con cientos o miles de procesos simultáneos de usuarios.

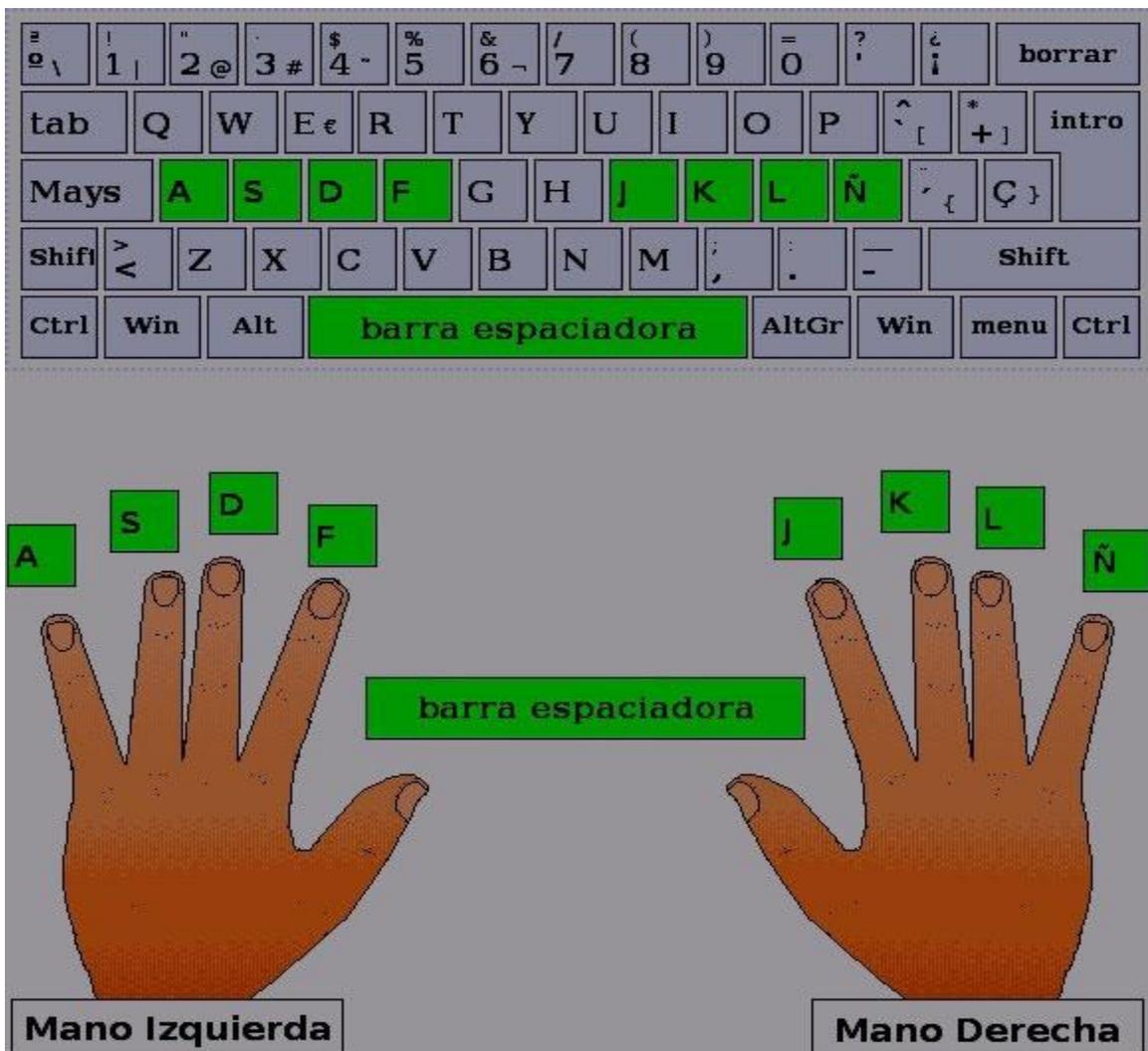
## TECLADO

En informática, un **teclado** es un dispositivo de entrada, en parte inspirado en el **teclado** de las máquinas de escribir, que utiliza un sistema de puntadas o márgenes, para que actúen como palancas mecánicas o interruptores electrónicos que envían toda la información a la computadora o al teléfono móvil.



Similar a una máquina de escribir eléctrica, un **teclado** se compone de botones que se utilizan para crear letras, números y símbolos, y realizar funciones adicionales. podemos decir que es un periférico de entrada en el ordenador, PC o computadora utilizado para escribir y realizar funciones adicionales.







### TECLA ALFANUMERICOS

El **adjetivo** alfanumérico se emplea para calificar a aquello que se compone de números, letras y otros tipos de símbolos. En concreto, la noción alude a la combinación de letras del **alfabeto romano**.

### TECLAS DE CONTROL.

La abreviatura **Ctrl** proviene de la palabra inglesa **control** y se encuentra en los teclados de la gran mayoría de idiomas. La tecla **Control** no tiene ninguna **función** propia, sino que ejecuta comandos solamente en combinación con otras teclas, las **cuales** varían según la ventana activa.

### TECLA DE FUICION

En informática, una tecla de función es una tecla en la primera línea de un teclado de computadora, que puede ser programada para que el sistema operativo o un determinado programa o aplicación realice ciertas acciones.

### TECLA DIRECCIONAL

Las flechas de dirección se usan normalmente para moverse por documentos y para la utilidad de muchos juegos. Antes de que se





extendiese el uso del ratón de ordenador, las teclas de dirección eran la principal forma de mover el cursor en la pantalla.

## AHOAR CONSAMOS ALGUNAS TECLAS Y SUS FUNCIONES

**BORRADOR:** Su función es borrar las letras que no se necesita en nuestro escrito en Word y otros procesadores de textos.

**INTRO:** la función de la tecla intro es para decir que acepto el ingreso, seguir para más opciones. También para seguir en la siguiente línea de texto en Word.

**BLOQ MAYUS O MAYUS:** la función de esta tecla es de cambiar mayúscula a minúscula o minúscula a mayúscula solo pulsando a la tecla. Para quitar la mayúscula o cambiar a minúscula solo se pulsa la tecla.

**SHIFT:** Esta tecla es responsable de eliminar o cambiar de un símbolo a otro, por ejemplo: algunas teclas tienen doble funciones o dos signos a la vez y si pulsamos solo sale un signo y el otro no. ¿Qué hacemos cuando si queremos que salga el otro signo o letra? En este momento es donde pulsamos a la tecla shift sostenido, es decir sin soltar y pulsamos a la tecla que tiene un signo que necesitamos.

**BARRA ESPACIADORA:** es el encargado de dar el espacio de párrafo al otro o una palabra a la otra para que no salgan la palabra unida con la otra.

Por ejemplo:

**Micasaesbonita:** esta palabra no tiene espacio y el sistema me dice que está mal escrita porque faltan los espacios. Las palabras, la frase o la oración debe ser escrita correctamente de esta forma. **Por ejemplo:**

**Mi casa es bonita**





## ACTIVIDADES A DESARROLLAR (ESCUCHAR)

Leer los conceptos y responder las preguntas

1. ¿Cuál es la función de tecla direccional?
2. ¿Qué es un Windows?
3. ¿Cuáles son los sistemas operativos?
4. Que es un teclado
5. Que función cumple la barra espaciadora

## ACTIVIDADES OBSERVAR

1. Observa las imágenes donde les presenta las partes de un teclado.
2. Dibuja en el cuaderno las partes del teclado
3. Realiza una sopa de letras con las partes del teclado
4. Dibujar las teclas blog mayus, shift, barra espaciadora, intro y borrador con la asesoría del instructor.

## Actividad practicar

1. Ubicaran las partes del teclado real con unas tarjetas o escritas los bloques en una hoja de papel, puede ser pintadas de colores diferentes por bloques o partes.
2. Realizaremos practica real de las teclas anteriormente mencionados, como los son las teclas shift, intro, barra espaciadora, borrador y blog mayus. Esta actividad se realizará en el salón.
3. Responder que es la tecla shift con sus propios argumentos
4. ¿Qué función cumple la tecla blog mayus?
- 5.Cuál es la función de la tecla enter

## Criterios de evaluación

1. Estudiante debe entregar las actividades en los tiempos estipulados que van de la primera semana de haber iniciado a desarrollar esta guía orientadora en el año 2023, es decir, son tres actividades por desempeños, en total serian 3 semanas y más las correcciones





finalizaríamos el tiempo completo de la mitad última parte del periodo académico con este proyecto

2. Presentará evaluación escrita y practica de las actividades desarrollada.
3. Desarrollaremos las actividades en diferentes espacios según el clima. Si hay posibilidad saldremos al campo abierto para el desarrollo del ejercicio con responsabilidad y disciplina.
4. La evaluación se hará tipo icfes.

#### BIBLIOGRAFIA:

<https://www.google.com/search?q=software&oq=software&aqs=chrom>

[e..](#)

<https://www.google.com/search?q=teclado&oq=teclado&aqs=chrome..6>

