



# MODULO DE ARTES PLASTICAS

GRADO 6°

FRANCISCO SANTANDER

Institucion Educativa Juan Pablo I

## LA FÁBULA

La fábula es un texto narrativo, en ella se relata una historia ficticia, escrita en prosa o en verso. Sus personajes a menudo son animales que actúan o personifican seres humanos. Su principal propósito es dejar una enseñanza y lo hace a través de la moraleja que a menudo suele aparecer al final del texto.

La fábula utiliza la personificación, que es un recurso que consiste en atribuir cualidades humanas a los animales o sea ellos sienten, piensan, y actúan como personas.

Como todo texto narrativo, las fábulas presentan una estructura con un principio, un desarrollo y un final. Las fábulas de Esopo son un conjunto de fábulas en prosa atribuidas a Esopo, el escritor griego que vivió entre el final del siglo VII a C. y el principio del siglo VI a C.



# Módulo de Artes. Grado 6°

Fecha: \_\_\_\_\_

## ACTIVIDAD No 1

Lea con atención la fábula y luego realice un dibujo donde se mire a la grulla sacando el hueso de la garganta del lobo.

Dibuje y pinte en toda la hoja. Repinte la imagen con color negro o micropunta.

No escriba nada dentro del dibujo.

La idea es no copiar imágenes, sino representar lo que usted se imagine.

## EL LOBO Y LA GRULLA

A un lobo que comía un hueso, se le atragantó el hueso en la garganta, y corría por todas partes en busca de auxilio.

Encontró en su correr a una grulla y le pidió que le salvara de aquella situación, y que enseguida le pagaría por ello. Aceptó la grulla e introdujo su cabeza en la boca del lobo, sacando de la garganta el hueso atravesado. Pidió entonces la cancelación de la paga convenida.

- Oye amiga - dijo el lobo - ¿No crees que es suficiente paga con haber sacado tu cabeza sana y salva de mi boca?

**Moraleja:** Nunca hagas favores a malvados, traficantes o corruptos, pues mucha paga tendrías si te dejan sano y salvo.

**Nota:** el día de la clase se darán más indicaciones para realizar el trabajo.



## Módulo de Artes. Grado 6°

Fecha: \_\_\_\_\_

### **ACTIVIDAD No 2**

Lea con atención la fábula y luego realice un dibujo donde se mire el asno muerto, y a su lado el caballo con toda la carga. El caballo debe verse cansado y muy flaco.

Dibuje y pinte en toda la hoja. Repinte la imagen con color negro o micropunta.

No escriba nada dentro del dibujo.

La idea es no copiar imágenes, sino representar lo que usted se imagine.

### **EL CABALLO Y EL ASNO.**

Un hombre tenía un caballo y un asno.

Un día que ambos iban camino a la ciudad, el asno, sintiéndose cansado, le dijo al caballo:

- Toma una parte de mi carga si te interesa mi vida.

El caballo haciéndose el sordo no dijo nada al asno.

Horas más tarde, el asno cayó víctima de la fatiga, y murió allí mismo.

Entonces el dueño echó toda la carga encima del caballo, incluso la piel del asno. Y el caballo, suspirando dijo:

- ¡Qué mala suerte tengo! ¡Por no haber querido cargar con un ligero fardo ahora tengo que cargar con todo, y hasta con la piel del asno encima!

**MORALEJA:** Cada vez que no tienes tu mano para ayudar a tu prójimo que honestamente te lo pide, sin que lo notes en ese momento, en realidad te estás perjudicando a ti mismo.

**Nota:** el día de la clase se darán más indicaciones para realizar el trabajo.



# Módulo de Artes. Grado 6°

Fecha: \_\_\_\_\_

## ACTIVIDAD No 3

Lea con atención la fábula y luego realice un dibujo donde a la serpiente coronada como reina en el trono y a las ranas postrándose ante ella.

La serpiente debe verse como un ser maligno.

Dibuje y pinte en toda la hoja. Repinte la imagen con color negro o micropunta.

No escriba nada dentro del dibujo.

La idea es no copiar imágenes, sino representar lo que usted se imagine.

## LAS RANAS PIDIENDO REY

Cansadas las ranas del propio desorden y anarquía en que vivían, mandaron una delegación a Zeus para que les enviara un rey.

Zeus, atendiendo su petición, les envió un grueso leño a su charca.

Espantadas las ranas por el ruido que hizo el leño al caer, se escondieron donde mejor pudieron. Por fin, viendo que el leño no se movía más, fueron saliendo a la superficie y dada la quietud que predominaba, empezaron a sentir tan grande desprecio por el nuevo rey, que brincaban sobre él y se le sentaban encima, burlándose sin descanso.

Y así, sintiéndose humilladas por tener de monarca a un simple madero, volvieron donde Zeus, pidiéndole que les cambiara al rey, pues éste era demasiado tranquilo.

Indignado Zeus, les mandó una activa serpiente de agua que, una a una, las atrapó y devoró a todas sin compasión.

**Moraleja:** A la hora de elegir los gobernantes, es mejor escoger a uno sencillo y honesto, en vez de a uno muy emprendedor pero malvado o corrupto.

**Nota:** el día de la clase se darán más indicaciones para realizar el trabajo.



## Módulo de Artes. Grado 6°

Fecha: \_\_\_\_\_

### **ACTIVIDAD No 4**

Lea con atención la fábula y luego realice un dibujo se observe a la gallina en medio de un basurero, con un gran diamante en su pico.

Dibuje y pinte en toda la hoja. Repinte la imagen con color negro o micropunta.

No escriba nada dentro del dibujo.

La idea es no copiar imágenes, sino representar lo que usted se imagine.

### **LA GALLINA Y EL DIAMANTE.**

Una Gallina al revolver con sus patas un basural, encontró una piedra preciosa. Sorprendida de verla en aquel lugar inmundo, le dijo:

-¿Cómo tú, la más codiciada de las riquezas, estás así de humillada en este estiércol? Otra suerte habría sido la tuya si la mano de un joyero te hubiera encontrado en este sitio, sin duda indigno de ti.

El joyero con su arte, hubiera dado mayor esplendor a tu brillo; en cambio yo, incapaz de hacerlo, no puedo remediar tu triste suerte. Te dejo donde estás, porque de nada me sirves.

**Moraleja:** La ciencia y la sabiduría nada valen para los necios e ignorantes.

**Nota:** el día de la clase se darán más indicaciones para realizar el trabajo.



## Módulo de Artes. Grado 6°

Fecha: \_\_\_\_\_

### ACTIVIDAD No 5

Lea con atención la fábula y luego realice un dibujo se observe a la gallina tomando agua y al cerdo mirándola y riéndose a carcajadas.

Dibuje y pinte en toda la hoja. Repinte la imagen con color negro o micropunta.

No escriba nada dentro del dibujo.

La idea es no copiar imágenes, sino representar lo que usted se imagine.

### LA GALLINA Y EL CERDO

Bebiendo una Gallina  
De un arroyuelo,  
A cada trago alzaba  
La vista al Cielo,  
Y con el pico  
Gracias daba a quien hizo  
Licor tan rico.

— ¿Qué es eso? gruñó un Puerco,  
¿Qué significa  
Tan ridícula mueca?  
Y ella replica:  
— Nada, vecino.  
La gratitud es griego  
Para un cochino.

Pero no hay alma noble  
Que no agradezca  
Hasta una gota de agua  
Que se le ofrezca;  
Y aun la Gallina  
Siente la inagotable  
Bondad divina

**Nota:** el día de la clase se darán más indicaciones para realizar el trabajo.



# Módulo de Artes. Grado 6°

Fecha: \_\_\_\_\_

## ACTIVIDAD No 6

Lea con atención la fábula y luego realice un dibujo se vea a rin rin renacuajo muy arreglado para salir de casa y a su madre regañándolo.

Dibuje y pinte en toda la hoja. Repinte la imagen con color negro o micropunta.

No escriba nada dentro del dibujo.

La idea es no copiar imágenes, sino representar lo que usted se imagine.

### EL RENACUAJO PASEADOR

El hijo de rana, Rinrín renacuajo  
Salió esta mañana muy tieso y muy majo  
Con pantalón corto, corbata a la moda  
Sombrero encintado y chupa de boda.

-¡Muchacho, no salgas!- le grita mamá  
pero él hace un gesto y orondo se va.

Halló en el camino, a un ratón vecino  
Y le dijo: -¡amigo!- venga usted conmigo,  
Visitemos juntos a doña ratona  
Y habrá francachela y habrá comilona.

A poco llegaron, y avanza ratón,  
Estírase el cuello, coge el aldabón,  
Da dos o tres golpes, preguntan: ¿quién es?  
-Yo doña ratona, beso a usted los pies

¿Está usted en casa? -Sí señor sí estoy,  
y celebro mucho ver a ustedes hoy;  
estaba en mi oficio, hilando algodón,  
pero eso no importa; bienvenidos son.

Se hicieron la venia, se dieron la mano,  
Y dice Ratico, que es más veterano:  
Mi amigo el de verde rabia de calor,  
Démele cerveza, hágame el favor.

Y en tanto que el pillo consume la jarra  
Mandó la señora traer la guitarra

## Módulo de Artes. Grado 6°

Y a renacuajo le pide que cante  
Versitos alegres, tonada elegante.

-¡Ay! de mil amores lo hiciera, señora,  
pero es imposible darle gusto ahora,  
que tengo el gznate más seco que estopa  
y me aprieta mucho esta nueva ropa.

-Lo siento infinito, responde tía rata,  
aflójese un poco chaleco y corbata,  
y yo mientras tanto les voy a cantar  
una cancioncita muy particular.

Mas estando en esta brillante función  
De baile y cerveza, guitarra y canción,  
La gata y sus gatos salvan el umbral,  
Y vuélvese aquello el juicio final

Doña gata vieja trinchó por la oreja  
Al niño Ratico maullándole: ¡Hola!  
Y los niños gatos a la vieja rata  
Uno por la pata y otro por la cola

Don Renacuajito mirando este asalto  
Tomó su sombrero, dio un tremendo salto  
Y abriendo la puerta con mano y narices,  
Se fue dando a todos noches muy felices

Y siguió saltando tan alto y aprisa,  
Que perdió el sombrero, rasgó la camisa,  
se coló en la boca de un pato tragón  
y éste se lo embucha de un solo estirón

Y así concluyeron, uno, dos y tres  
Ratón y Ratona, y el Rana después;  
Los gatos comieron y el pato cenó,  
¡y mamá Ranita solita quedó!

**Nota:** el día de la clase se darán más indicaciones para realizar el trabajo.



# Módulo de Artes. Grado 6°

Fecha: \_\_\_\_\_

## ACTIVIDAD No 7

Lea con atención la fábula y luego realice un dibujo se observe a Simón el bobito, montado sobre la ternera.

Dibuje y pinte en toda la hoja. Repinte la imagen con color negro o micropunta.

No escriba nada dentro del dibujo.

La idea es no copiar imágenes, sino representar lo que usted se imagine.

### SIMÓN EL BOBITO

Simón el bobito llamó al pastelero:  
¡a ver los pasteles, los quiero probar!  
-Sí, repuso el otro, pero antes yo quiero  
ver ese cuartillo con que has de pagar.  
Buscó en los bolsillos el buen Simoncito  
y dijo: ¡de veras! no tengo ni unito.

A Simón el bobito le gusta el pescado  
Y quiere volverse también pescador,  
Y pasa las horas sentado, sentado,  
pescando en el balde de mamá Leonor.

Hizo Simoncito un pastel de nieve  
Y a asar en las brasas hambriento lo echó,  
Pero el pastelito se deshizo en breve,  
Y apagó las brasas y nada comió.

Simón vio unos cardos cargando viruelas  
Y dijo: -¡qué bueno! las voy a coger.  
Pero peor que agujas y puntas de espuelas  
Le hicieron brincar y silbar y morder.

Se lavó con negro de embolar zapatos  
Porque su mamita no le dio jabón,

## Módulo de Artes. Grado 6°

Y cuando cazaban ratones los gatos  
Espantaba al gato gritando: ¡ratón!

Ordeñando un día la vaca pintada  
Le apretó la cola en vez del pezón;  
Y ¡aquí de la vaca! le dio tal patada  
Que como un trompito bailó don Simón.

Y cayó montado sobre la ternera  
Y doña ternera se enojó también  
Y ahí va otro brinco y otra pateadera  
Y dos revolcadas en un santiamén.

Se montó en un burro que halló en el mercado  
Y a cazar venados alegre partió,  
Voló por las calles sin ver un venado,  
Rodó por las piedras y el asno se huyó.

A comprar un lomo lo envió taita Lucio,  
Y él lo trajo a casa con gran precaución  
Colgado del rabo de un caballo rucio  
Para que llegase limpio y sabrosón.

Empezando apenas a cuajarse el hielo  
Simón el bobito se fue a patinar,  
Cuando de repente se le rompe el suelo  
Y grita: ¡me ahogo! ¡Vénganme a sacar!

Trepándose a un árbol a robarse un nido,  
La pobre casita de un mirlo cantor,  
Desgájase el árbol, Simón da un chillido,  
Y cayó en un pozo de pésimo olor

Ve un pato, le apunta, descarga el trabuco:  
Y volviendo a casa le dijo a papá:  
Taita yo no puedo matar pajaruco  
Porque cuando tiro se espanta y se va.

Viendo una salsera llena de mostaza  
Se tomó un buen trago creyéndola miel,

## Módulo de Artes. Grado 6°

Y estuvo rabiando y echando babaza  
Con tamaña lengua y ojos de clavel.

Vio un montón de tierra que estorbaba el paso  
Y unos preguntaban ¿qué haremos aquí?  
Bobos dijo el niño resolviendo el caso;  
Que abran un grande hoyo y la echen allí

Lo enviaron por agua, y él fue volandito  
Llevando el cedazo para echarla en él  
Así que la traiga el buen Simoncito  
Seguirá su historia pintoresca y fiel.

**Nota:** el día de la clase se darán más indicaciones para realizar el trabajo.



Fecha: \_\_\_\_\_

### **ACTIVIDAD No 8**

Lea con atención la fábula y luego realice un dibujo se al pollo chiras hablando con la señora, a lado de la olla que esta sobre el fogón.

El pollo chiras es grande y gordo.

Dibuje y pinte en toda la hoja. Repinte la imagen con color negro o micropunta.

No escriba nada dentro del dibujo, no dibuje muñecos.

La idea es no copiar imágenes, sino representar lo que usted se imagine.

### **EL POLLO CHIRAS**

Esto dijo el pollo Chiras  
cuando lo iban a matar:

## Módulo de Artes. Grado 6°

“Dese breve mi señora,  
ponga el agua a calentar”

“Un carbón eche a la estufa  
y no cese de soplar  
que nos va cogiendo el día,  
y el señor viene a almorzar.

Pero escúcheme una cosa  
que le quiero suplicar  
el pescuezo no me tuerza  
como lo hace Trinidad.

Hay mil medios más humanos  
de dormir a un animal  
y de hacer que dure el sueño  
por toda la eternidad.

Cumpla pues, buena señora,  
mi postrera voluntad  
y despácheme prontito  
sin dolor y sin crueldad”.

La señora que era dama  
de extremada caridad,  
se quedó muy confundida  
al oír lo dicho atrás.

Estudió el asunto a fondo,  
consultó a una autoridad  
se leyó varios volúmenes  
en inglés y en alemán;

Compró frascos, ingredientes,  
un termómetro, un compás,  
dos jeringas hipodérmicas  
y no sé qué cosa más.

Y en ensayos y experiencias  
con tubitos de cristal,  
y en lecturas y consultas

## Módulo de Artes. Grado 6°

todo el tiempo se le va.

Mientras tanto el pollo Chiras  
canta alegre en el corral:  
“Dése breve mi señora,  
ponga el agua a calentar”.

**Nota:** el día de la clase se darán más indicaciones para realizar el trabajo.



### EL MITO

Los mitos son relatos que nacen de las creencias propias de una cultura. Con estos relatos, se da explicación a un fenómeno o un aspecto de la realidad, que en su momento no tenía justificación y que termina siendo considerado verdadero por la comunidad. Esto, a pesar de ser protagonizados por personajes divinos, fantásticos y sobrenaturales, como: héroes que realizan grandes hazañas, dioses, semidioses y hasta monstruos.

Es común que un mismo mito tengas diversas versiones pues, al ser un texto que se transmite a través de la tradición oral, de generación en generación, sus narradores deben apelar a su memoria para contar la historia y, por esta razón, algunos detalles han sido inevitablemente modificados.

¿Para qué sirven los mitos?

Los mitos son fundamentales en todas las culturas y, por lo general, cumplen tres funciones básicas, las cuales suelen combinarse constantemente.

Función explicativa:

Los mitos son usados por las comunidades para dar sentido a las cosas, para justificar la causa o razón de ser de algún acontecimiento cuyo origen es incierto. Por ejemplo: el amor, el odio, el origen del mundo, de la luz, de la tierra, de la luna o del sol.

## Módulo de Artes. Grado 6°

Función pragmática:

Se refiere a la justificación que otorga el mito acerca de la razón por la cual una situación es de una manera determinada. Se trata de los mitos que definen, por ejemplo, líneas genealógicas que determinan quiénes pueden ser los gobernantes de una sociedad y cómo debe ser su estructura social.

Función de significado:

Los mitos también ofrecen consuelo a los individuos de una comunidad, pues hacen referencia, por ejemplo, al propósito de la vida o a un lugar mejor que les espera después de la muerte, entre muchos otros aspectos que disminuyen la angustia existencial de las personas.



Fecha: \_\_\_\_\_

### **ACTIVIDAD No 9**

Lea con atención el mito escrito a continuación, y luego realice un dibujo alusivo al tema.

Dibuje y pinte en toda la hoja.

Repinte la imagen con color negro o micropunta.

No escriba nada dentro del dibujo.

La idea es no copiar imágenes, sino representar lo que usted se imagine.

### **NACIMIENTO DE LA LUNA Y EL SOL**

Este es uno de los muchos mitos de la cultura arhuaca, un pueblo indígena localizado en la Sierra Nevada de Santa Marta.

La historia indica que en medio de la oscuridad, nacieron dos niños de una hermosa indígena arhuaca, desprendiendo luz por todo su cuerpo. La mujer, con temor de

## Módulo de Artes. Grado 6°

que se los quisieran robar, decidió esconderlos en una cueva. Pero su gran resplandor se filtró por entre las hendijas de la puerta y logró ser visto por todos. Curiosos, los nativos se dirigieron a la cueva con el fin de conocer lo que había en su interior.

Con tambores, caracoles y flautas, llegaron hasta allí y comenzaron a tocar hermosas piezas musicales que fueron escuchadas por los pequeños. El varón, que se llamaba Yuí, quiso salir para poder escuchar mejor la hermosa melodía que venía de afuera.

Al verlo, los indígenas intentaron atraparlo. Asustado, Yuí comenzó a volar y llegó hasta lo alto del cielo, convirtiéndose en el sol. Se dice que quienes lo siguieron con la mirada, quedaron paralizados y se convirtieron en piedra.

A pesar de lo sucedido, quienes aún permanecían en la entrada de la cueva, notaron que la luminosidad en su interior continuaba. Entonces, decidieron volver a tocar sus instrumentos de una manera aún más hermosa, logrando así que Tima, la hembra, saliera a escuchar su música.

Una vez afuera, los indígenas le arrojaron cenizas a su rostro, la cual cegó sus ojos. Intentaron capturarla pero no lo lograron, pues ella también emprendió el vuelo hacia el cielo, situándose muy cerca de Yuí.

Como su cara había quedado cubierta de ceniza, Tima no volvió a tener el mismo resplandor que su hermano; fue así como se convirtió en la luna y sale cada noche para vigilar los verdes prados de quienes una vez quisieron poseerla.

**Nota:** el día de la clase se darán más indicaciones para realizar el trabajo.



Fecha: \_\_\_\_\_

### **ACTIVIDAD No 10**

Lea con atención el mito escrito a continuación, y luego realice un dibujo alusivo al tema.

## Módulo de Artes. Grado 6°

Dibuje y pinte en toda la hoja.

Repinte la imagen con color negro o micropunta.

No escriba nada dentro del dibujo.

La idea es no copiar imágenes, sino representar lo que usted se imagine.

### ORIGEN DE LA SERRANÍA DE LA MACUIRA

Cuenta este mito que un reconocido cacique vivía en una choza, junto con sus tres hijos, en medio de la hermosa Sierra Nevada de Santa Marta.

Una noche, el cacique soñó que los veía (a sus hijos), alejarse de su lado, mientras se dirigían hacia el norte de La Guajira. Este sueño comenzó a repetirse, una y otra vez. En una ocasión, el cacique se despertó angustiado y corrió a buscarlos en sus habitaciones para ver si aún dormían pero, para su sorpresa, no los encontró. Entonces, dirigió su mirada hacia el norte, para buscarlos en la dirección que indicaba su sueño y notó que sus amados hijos se habían convertido en la pequeña cadena montañosa que compone la Serranía de la Macuira, ubicada en la península de la Guajira.

**Nota:** el día de la clase se darán más indicaciones para realizar el trabajo.



Fecha: \_\_\_\_\_

#### ACTIVIDAD No 11

Lea con atención el mito escrito a continuación, y luego realice un dibujo alusivo al tema

Dibuje y pinte en toda la hoja.

Repinte la imagen con color negro o micropunta.

No escriba nada dentro del dibujo.

La idea es no copiar imágenes, sino representar lo que usted se imagine.

## Módulo de Artes. Grado 6°

### EL BUFEO COLORADO

Este mito nació a orillas del Río Amazonas. Se dice que hasta allí, durante las noches de fiesta, llegaban unos hombres extraños, altos, de piel blanca, usando siempre un sombrero que tapaba su rostro. Su propósito era bailar con la joven más bella de la fiesta, a quien lograban enamorar y llevársela, entrada la madrugada, a un destino incierto. Las mujeres desaparecían y no se volvía a saber nada de ellas.

Los indígenas, preocupados, planearon perseguirlos para tratar de encontrar a sus mujeres. Entonces, decidieron que les darían masato para emborracharlos, quitarles sus sombreros y, así, poder ver sus rostros y conocer su identidad.

El plan funcionó y a uno de los hombres, ya borracho, se le cayó el sombrero. Al tocar el suelo, éste se convirtió en una mantaraya. Acto seguido, sus zapatos se convirtieron en cuchas y, finalmente, su correa se transformó en una boa.

Entonces, los hombres huyeron y se lanzaron al Amazonas. Su cuerpo había cambiado; la mitad correspondía a la de un ser humano y la otra, a la de un bufeo (delfín) rosado. A pesar de que después de haber entrado al río no volvieron a salir, se dice que de vez en cuando los bufeos colorados regresan para enamorar a otras mujeres hermosas.

NOTA: se le llama bufeo colorado al delfín rosado de El Amazonas. **Nota:** el día de la clase se darán más indicaciones para realizar el trabajo



Fecha: \_\_\_\_\_

### ACTIVIDAD No 12

Lea con atención el mito escrito a continuación, y luego realice un dibujo alusivo al tema.

Dibuje y pinte en toda la hoja.

Repinte la imagen con color negro o micropunta.

No escriba nada dentro del dibujo.

## Módulo de Artes. Grado 6°

La idea es no copiar imágenes, sino representar lo que usted se imagine.

### **BOCHICA EL MAESTRO DE LOS MUISCAS**

Se trata de la historia de un venerable anciano de piel blanca, ojos azules y una barba larga y blanca, llamado Bochica. Él, vestía una gran manta que cubría casi todo su cuerpo y llegó a territorio muisca acompañado de una mujer blanca, mucho más joven.

Desde el primer instante, el anciano simpatizó con los nativos y comenzó a transmitirles sus principales virtudes: no mentir, no robar, no matar y ayudarse mutuamente. Después, les enseñó a sembrar la tierra, a construir sus casas, a tejer las mantas de algodón y a fabricar ollas de barro, entre muchas otras actividades provechosas.

Aunque Bochica sentía especial cariño por los indios y estos lo sentían hacia él, su mujer los despreciaba y siempre intentó hacerles daño.

Una vez, mientras el anciano estaba ausente, la malvada mujer inundó la sabana, dañando los terrenos y casas de los indios. Ellos, desesperados, trataron de controlar la situación y tan pronto regresó Bochica, lo pusieron al tanto de lo sucedido.

Fue tal la indignación del sabio anciano que, como castigo, decidió convertir a su mujer en una lechuza. Inmediatamente, el hombre subió a uno de los cerros que rodean la sabana y tocó las rocas con su varita de oro, formándose así el Salto del Tequendama.

A pesar de haber solucionado lo sucedido, algunos indios no se portaron bien con él y no valoraron los grandes beneficios que habían recibido de sus manos. Entonces, decepcionado y triste, Bochica desapareció caminando por el arco iris, en el cual puede ser visto cuando éste es observado detenidamente desde el Salto del Tequendama.

**Nota:** el día de la clase se darán más indicaciones para realizar el trabajo.



## Módulo de Artes. Grado 6°

Fecha: \_\_\_\_\_

### **ACTIVIDAD No 13**

Lea con atención el mito escrito a continuación, y luego realice un dibujo alusivo al tema

Dibuje y pinte en toda la hoja.

Repinte la imagen con color negro o micropunta.

No escriba nada dentro del dibujo.

La idea es no copiar imágenes, sino representar lo que usted se imagine.

### **BACHUÉ Y LA CREACIÓN DEL MUNDO**

Este es uno de los mitos propios de la cultura muisca, a quienes se les conoce como chibchas. Este es un pueblo de origen centroamericano, que llegó a Colombia a habitar el sur del departamento de Santander y el altiplano cundiboyacense.

Los muisca creían en Bachué, la consideraban su madre. Su historia dice que era una mujer muy bella, morena, estilizada, de senos cobrizos, firmes y redondos, que terminaban en puntas más oscuras. Y la describen así pues dicen que, una madrugada, la vieron salir de la Laguna de Iguaque, cubierta por una larga túnica de pelo negro, con un niño desnudo entre sus brazos.

Bachué se ganó el afecto y la confianza de los Chibchas y se instaló entre ellos. Les enseñó las normas que debían seguir para conservar el orden en la comunidad y para mantener la paz con sus vecinos.

Con el paso del tiempo, el pequeño niño creció pero ella no envejecía. La misión de Bachué era poblar la tierra y, por eso, comenzó a ser fecundada por él. Sus partos siempre fueron múltiples. En el primero tuvo mellizos, en el siguiente trillizos, en el tercero fueron cuatro sus hijos y así continuó hasta que se consideró que su tarea se había cumplido. En poco tiempo, dejó enseñanzas y criaturas por todas partes.

De repente, su rostro se llenó de arrugas, su cuello y su cuerpo ya no eran lozanos, sus piernas se aflojaron, sus senos se escurrieron y en su mirada se notaba un gran

## Módulo de Artes. Grado 6°

cansancio. Satisfechos con su labor y con el progreso de sus hijos, ella y el ser con el que había llegado a la tierra, regresaron a la laguna sin decirle nada a nadie. Una vez allí, se lanzaron a las aguas. El lago los devoró con un gran bostezo; inmediatamente, ella se convirtió en serpiente y, por esta razón, para los chibchas este animal simboliza la inteligencia.

En las noches de luna, los nativos acudían a la laguna a llevarle ofrendas y podían observar a la culebra asomar sus brillantes ojos sobre la superficie del agua, para ver las hermosas copas doradas, los utensilios y adornos de oro, que recibía de buen corazón.

Del varón no volvieron a saber ni a mencionarlo. Pero a Bachué le dieron el título de «madre de la humanidad». Como ella llegó proveniente del agua, los chibchas comenzaron a adorar y a proteger las lagunas y cualquier tipo de vida que brotara de ellas. Por esa razón, es común encontrar formas de reptiles, lagartijas, renacuajos, lagartos y ranas entre sus adornos. A estas últimas las divinizaron y, en adelante, las consideraron como símbolo de fertilidad. La laguna de Iguaque aún se considera un lugar sagrado.

**Nota:** el día de la clase se darán más indicaciones para realizar el trabajo.



### LA LEYENDA

Una leyenda es un relato breve sobre un acontecimiento sobrenatural, imaginario o real que es heredada de generación en generación y puede ser oral o escrita. Otra definición de esta forma literaria es que es una narración tradicional de un hecho que mezcla lo irreal con lo verdadero, y cuyo ambiente está relacionado con una comunidad en particular.

Por otro lado, el carácter oral y la transmisión a generaciones de una leyenda producen que el relato sufra algunos cambios, los cuales generan variedad de versiones de acuerdo con la cultura y las creencias populares de cada región.

Este tipo de narración pone en evidencia el pensamiento, el sentir colectivo de los pueblos y la preeminencia de sus valores. Por lo general, una leyenda está basada

## Módulo de Artes. Grado 6°

en un personaje u objeto con rasgos reales a los que se le añaden elementos fantásticos.

El protagonista de estas narraciones actúa o se mueve dentro de un territorio geográfico determinado y sus características vienen dadas por un ámbito cultural y social. Ejemplos de leyendas conocidas universalmente son el Rey Arturo, Robin Hood o Beowulf.



Fecha: \_\_\_\_\_

### **ACTIVIDAD No 14**

Lea con atención la leyenda escrita a continuación, y luego realice un dibujo alusivo al tema.

Dibuje y pinte en toda la hoja.

Repinte la imagen con color negro o micropunta.

No escriba nada dentro del dibujo.

La idea es no copiar imágenes, sino representar lo que usted se imagine.

### **LEYENDA DE EL DORADO**

Cuenta la leyenda, que en la aldea de Guatavita de la antigua Colombia, el cacique realizaba un increíble rito, y era, aplicarse sobre su cuerpo una sustancia pegajosa añadiendo una fina capa de oro molido con el cual, lograba una apariencia dorada fantástica. A esta persona, lo llamaban "Hombre dorado".

Luego de este proceso, el "Hombre dorado" era acompañado hasta la Laguna de Siecha donde finalizaría el rito de la abundancia, para después, colocarlo en una balsa provista de polvos mágicos. Cuando llegaba al centro de la laguna, este personaje saltaba al agua y al hacer contacto con ella, la cubierta en oro de su piel, se disolvía dejando una bellísima huella por toda esta.

## Módulo de Artes. Grado 6°

Que suceda esto, era una buena señal de buenos augurios, y aunque en 1527 los indios Muisca arrasaron con la raza Guatavita, persistiría esta leyenda de "El Dorado", incluso después llegó a oídos de los Españoles, que aumentó la codicia de estos, y el de encontrar "El reino de Oro".

**Nota:** el día de la clase se darán más indicaciones para realizar el trabajo.



Fecha: \_\_\_\_\_

### **ACTIVIDAD No 15**

Lea con atención la leyenda escrita a continuación, y luego realice un dibujo alusivo al tema

Dibuje y pinte en toda la hoja.

Repinte la imagen con color negro o micropunta.

No escriba nada dentro del dibujo.

La idea es no copiar imágenes, sino representar lo que usted se imagine

### **LEYENDA DE LA SINAGUABA**

Cuenta la leyenda, que hace mucho, un hacendado de la sierra colombiana en plena medianoche, cabalgaba de retorno a su hogar pero de pronto, al cruzar el cementerio, sintió que alguien le hacía compañía.

Al voltearse, vio que era una preciosa mujer pero con unos dedos y uñas muy largas que solo tienen las brujas. El caballo relinchó, y el hombre espantado, cerró los ojos y aceleró el paso de su caballo dejando caer su sombrero de paja. Cabalgó y

## Módulo de Artes. Grado 6°

cabalgó sin parar hasta llegar a su Pueblo, y ya en su casa, estuvo sin fuerzas y con mucha fiebre. Se acostó como quien muriendo.

Al amanecer, sintió que la cabeza le picaba insoportablemente. Al fijarse bien tenía muchos piojos negros. Cuando fue visto por la curandera del pueblo le dijo que lo había espantado la "Siguanaba". Luego le dijo, que a partir de ese día, lleve un pedazo de tela roja en su bolsillo izquierdo, y en su sombrero, una cruz de alfileres.

Luego le dijo que de seguro era soltero o *amancebado*\*, ya que la "Siguanaba" sentía una gran atracción en especial por estas personas.

**\*Amancebado:** *Persona no casada por la iglesia.*

**Nota:** el día de la clase se darán más indicaciones para realizar el trabajo.



Fecha: \_\_\_\_\_

### ACTIVIDAD No 16

Lea con atención la leyenda escrita a continuación, y luego realice un dibujo alusivo al tema.

Dibuje y pinte en toda la hoja.

Repinte la imagen con color negro o micropunta.

No escriba nada dentro del dibujo.

La idea es no copiar imágenes, sino representar lo que usted se imagine

### LEYENDA DE EL POLLO MALIGNO

Cuenta la leyenda, que el Pollo Maligno o Pollo Malo, es un espíritu maligno que pía por los campos a altas horas de la noche y en especial, cuando se reúnen personas para jugar cartas, contar chistes, tomar licor u otro actos ofensivos.

## Módulo de Artes. Grado 6°

Aquella persona que remede o se burle del Piar del Pollo Maligno, será atacada en breve por este terrible ser.

Se dice que cuando se escucha su canto a lo lejos, es porque en si está muy cerca, pero, si se escucha cerca, el espíritu de este malévolo ser está muy lejos.

Por otro lado, dicen que cuando uno va por un camino y se le escucha cantar por de frente, es mejor no continuar aquel camino, ya que está más que visto, que por ese camino le espera problemas o momentos muy desagradables.

**Nota:** el día de la clase se darán más indicaciones para realizar el trabajo.

