

Patrones muiscas

Grado sugerido: Cuarto

Kely Johanna Doncel González

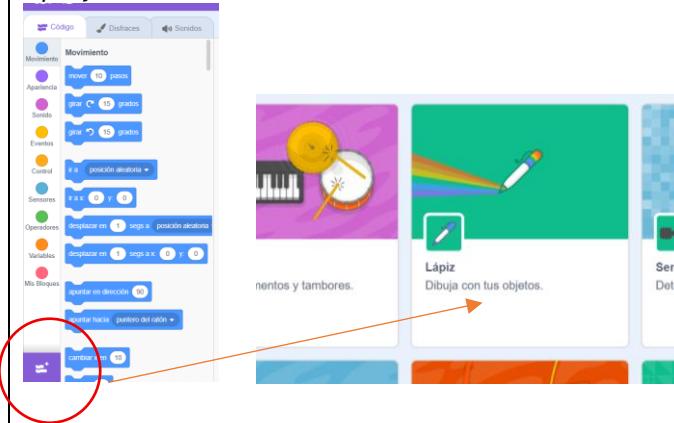
Publicado en el Banco Virtual de Recursos de Colombia Programa en el año 2025.

Este material se comparte bajo la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0). Puede copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato, siempre que dé el crédito adecuado al autor, no lo use con fines comerciales, y no remezcle, transforme o cree a partir del material.

Para más información, consulte la licencia completa en [Deed - Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International - Creative Commons](#)

Para contactar al autor/a de este recurso, escriba a: kellydoncel@gmail.com

PATRONES MUISCAS

Aprendizajes esperados	Con esta guía podrás alcanzar los siguientes aprendizajes: <ul style="list-style-type: none"> - Reconocimiento de patrones - Simbología muisca - Secuencia geométrica
Duración	<i>El tiempo estimado para el desarrollo de esta actividad es de 120 minutos.</i>
Materiales Requeridos	Computador Simulador de Scratch offline u online Lápiz y papel Lectura simbología muisca
Actividades para desarrollar	<p>Actividad Previa <i>El docente debe familiarizar a los estudiantes con el entorno de Scratch e instruir a los estudiantes en como usar la función de bajar lápiz y borrar.</i></p>  <p>The image shows the Scratch script editor on the left with a script for a character named "nentos y tambores." containing various movement and sound blocks. On the right is a drawing area with a pencil icon and the text "Lápiz Dibuja con tus objetos." A red circle highlights the "Control" category in the script editor, which contains the "Borrar" (Clear) block.</p> <p><i>El estudiante debe leer la siguiente historia:</i></p> <p>Contexto Histórico <i>¿Sabías que existe un templo del Sol en Colombia?</i> <i>Si, en Colombia existe un templo dedicado al Sol y se encuentra ubicado en la ciudad de Sogamoso Boyacá. El término “Sogamoso” proviene del vocablo muisca “suamox” que significa Morada del Sol.</i></p> <p><i>Según cuenta la Leyenda, Bochica, jefe de los pueblos ancestrales que habitaron este territorio, escogió este lugar, al margen derecho del río Moniquirá, como sede de los unos sacerdotes. Este lugar fue denominado “Templo del Sol”. Recuerda que, el Sol, era un elemento muy importante para las creencias religiosas Muiscas, por lo tanto, este lugar era un espacio muy importante y sagrado. Allí se construyó un Bohío de estructura circular con techo de paja, piso de esterilla y sin ventanas. Esta representación simboliza el Cosmos.</i></p>

Cuando Jiménez de Quesada se enteró de la existencia de este templo, quiso revisarlo para saquearlo, por lo que decidió someter Al máximo jefe de los indígenas de ese territorio conocido como Sugamuxi. Los soldados que esa noche custodiaban el templo, ansiosos de conocer sus riquezas, entraron con antorchas y mientras recogían los tesoros accidentalmente incendiaron el recinto, el cual según cuenta Juan de Castellanos, "El fuego de esta casa fue durable espacio de cinco años, sin que fuese invierno parte para consumirlo; en este tiempo nunca faltó humo en el compás y sitio donde estaba: tanto grosor tenía la cubierta, gordor y corpulencia de los palos sobre que fue la fábrica compuesta"

Para honrar este hermoso lugar te invito a dibujar en Scratch el símbolo del Sol. Este era usado por los Muiscas como una representación religiosa.



Imágenes obtenidas de: <https://muiscas.net/arte-cultura-muisca/simbolos-muiscas/>

MANOS A LA OBRA...

Tu misión, si decides aceptarla, es dibujar digitalmente los círculos concéntricos del SUA. Para ello debes realizar las siguientes actividades:

Actividad 1: Dibujar un círculo

Para construir un Sua (Sol), debemos inicialmente, comprender como podemos dibujar un círculo. Para ello puedes usar los comandos iniciales de inicio y bajar el lápiz.



Para poder realizar el círculo debes analizar las características del círculo que nos darán el patrón base. Para ello responde las siguientes preguntas:

1. ¿Cuántos grados tiene un círculo?

Respuesta: Un círculo tiene 360 grados

2. ¿Si damos un giro de 10 grados, cuántas veces puedes realizar esta acción para completar 360 grados?

Respuesta: Debemos realizar esta acción 36 veces.

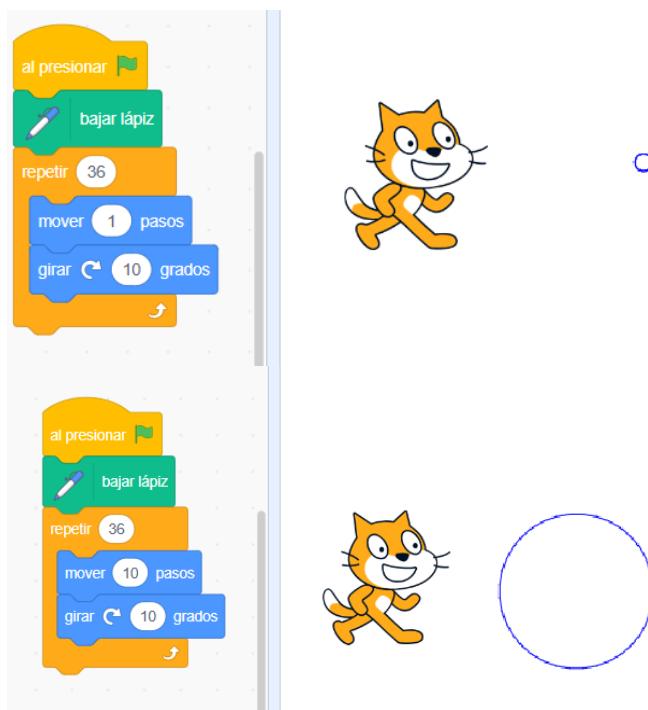
3. ¿Qué acción indicaría el tamaño del círculo?

Respuesta: La acción de mover.

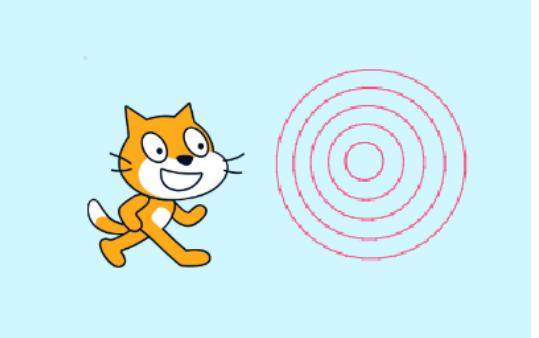
Ahora, ya puedes construir el patrón base, que es el que se repetirá para crear el primer círculo.



¿Qué pasa si cambiamos mover 1 paso por mover 10 pasos?



Por último, debes configurar la programación para que los círculos queden concéntricos y aumenten o disminuyan su tamaño

	 <p><i>Si necesita ayuda, ver el anexo.</i></p>	
Adaptaciones	<p><i>Scratch es un programa que puede ser trabajado en contextos ONLINE Y OFFLINE</i></p> <p><i>Se puede cambiar el hecho histórico con otro tipo de patrón de repetición como una espiral.</i></p>	
Referencias	<p><i>Kely Johanna Doncel. (2025). Sua. Scratch.</i> https://scratch.mit.edu/projects/1174699690</p> <p><i>Símbolos Muiscas. (s.f.). Muiscas.net. Recuperado de</i> https://muiscas.net/arte-cultura-muisca/simbolos-muiscas/#google_vignette</p>	

ANEXO(s)

Anexo 1

Puedes apoyar tus ideas con el siguiente ejemplo

<https://scratch.mit.edu/projects/1174699690>