

GUÍA DIDÁCTICA

Cuéntame
MAÍZ

Texto e ilustraciones
CARMEN SALVADOR





GUÍA DIDÁCTICA

Cuéntame
MAÍZ

Coordinación editorial
Gisela Goyo

Textos e ilustraciones
Carmen Salvador

Elaboración
Milagros Pérez de Rosell

Corrección
Teresa Casique

Diseño gráfico
Zilah Rojas

Impresión
Gráficas Acea

HECHO EL DEPÓSITO DE LEY
Depósito Legal lf25920153001458

Impreso en Venezuela
Tiraje: 1000 ejemplares
Todos los derechos reservados
© Fundación Empresas Polar, 2015

GUÍA DIDÁCTICA

Cuéntame **MAÍZ**

Texto e ilustraciones
CARMEN SALVADOR





2da. Av. Los Cortijos de Lourdes
Edif. Fundación Empresas Polar
Caracas, Venezuela

JUNTA DIRECTIVA

Leonor Giménez de Mendoza Presidenta
Rafael Antonio Sucre Matos Vicepresidente

DIRECTORES

Alfredo Guinand Baldó
Leopoldo Márquez Áñez
Vicente Pérez Dávila
José Antonio Silva
Manuel Felipe Larrazábal
Leonor Mendoza de Gómez
Morella Grossman de Araya
Luis Carmona
Leopoldo Rodríguez

GERENTES

Alicia Pimentel Gerente General
Daniela Egui Gerente de Desarrollo Comunitario
Johanna Behrens Gerente de Formulación y Evaluación de Proyectos
Rubén Montero Gerente de Administración y Servicios Compartidos
Laura Díaz Gerente de Programas Institucionales

COORDINACIÓN DE EDICIONES

Gisela Goyo

CENTROS ESPECIALIZADOS

Casa de Estudio de la Historia de Venezuela
«Lorenzo A. Mendoza Quintero»
Elisa Mendoza de Pérez
Leonor Mendoza de Gómez Directoras
Gustavo Vaamonde Coordinador

Casa Alejo Zuloaga
Cheryl Semeler Coordinadora

Centro de Capacitación y Promoción de la Artesanía
Rogelio Quijada Coordinador

Centro de Capacitación para Pequeños Productores Agropecuarios





En las próximas páginas ofrecemos una guía didáctica ilustrada acerca de la historia del maíz, sus usos y prácticas culinarias en toda América, y especialmente, como cultivo que caracteriza a la alimentación y cultura venezolanas.

En nuestro país este cereal atraviesa buen trecho de la historia de la mesa familiar. En la dieta del venezolano cada día el maíz está presente, sobre todo en la degustación de las sabrosísimas arepas, privilegiado «pan» derivado del maíz cuyas virtudes alimentarias y dietéticas han alcanzado el reconocimiento del mundo científico.

El libro *Cuéntame Maíz* permite que el venezolano se reencontrase así con su propia esencia y fortalezca su identidad cultural. En especial, los más pequeños pueden descubrir de dónde proviene el grano con el que se elaboran las arepas, el desayuno diario por excelencia de los hogares de Venezuela, o bien las tradicionales hallacas con las que la familia celebra la Navidad y la Nochevieja.

La lectura invita a alumnos y maestros a prestar atención a la importancia de la siembra y la cosecha oportuna del maíz, así como a seguir investigando sobre este tema para impulsar conversaciones en torno a los retos que deben afrontarse en el presente y en el futuro a fin de aprovechar los recursos alimentarios autóctonos en beneficio de la gran familia venezolana.





Subsistema

Educación primaria
7°, 8° y 9° grados

Área de aprendizaje

Lengua
Ciencias naturales
Ciencias sociales

Finalidad

Contribuir con el desarrollo de los procesos de aprendizaje en el ámbito de la lengua, las ciencias naturales, la ecología, las ciencias sociales y, muy especialmente, en la cultura alimentaria venezolana, mediante actividades que enriquezcan el acervo de los estudiantes, incentiven su curiosidad y afiancen sus valores.

Componente

Exploración y aplicación en los procesos y conocimientos relativos al área del lenguaje y la lectoescritura, en el marco de las ciencias naturales y las ciencias sociales.

Contenidos

- La importancia y la evolución histórica que ha tenido un grano como el maíz en la vida de nuestros pueblos desde la época prehispánica hasta la actualidad.
- La planta de maíz como medio de supervivencia e identidad americana.
- El maíz como fuente de múltiples expresiones literarias.
- Diversidad cultural alimentaria del maíz y sus usos.

Estrategias

Taller de juegos didácticos (para varias sesiones de trabajo con los estudiantes):

- Sesión de adivinanzas descriptivas
- «Caja mágica de palabras»
- Construcción de un atrapasueños
- Juego del gusano cogollero

Recursos para el aprendizaje*

- *Cuéntame Maíz* (libro)
- Caja de cartón
- Cartulinas o pliegos de papel *bond*
- Cintas de colores
- Estambres
- Figuras de *foamy* o cartulina realizadas por los niños
- Hojas blancas
- Marcadores, lápices y creyones
- Palabras de la clase de los sustantivos recortadas de revistas y periódicos
- Palabras escogidas por el docente e inscritas en cartulina o papel *bond*
- Pito o corneta
- Silicón líquido o cola plástica
- Tijeras
- Tiras de tela

* Para la cuarta actividad hay que prever algún tipo de objeto que funja como premio para los participantes.







**Desarrollo:
actividades
para varias
sesiones
de trabajo**



Actividad N° 1

SESIÓN DE ADIVINANZAS DESCRIPTIVAS

Inicio

El mediador de la lectura o docente comenzará el encuentro invitando a los alumnos a participar en esta actividad que tendrá como motivación un juego de adivinanzas relacionadas con la planta del maíz, sus usos y derivados. Los acertijos estarán redactados en papel *bond* y pegados en las paredes, en la cartelera del aula o en el lugar donde tenga lugar la sesión.

Descripción

El mediador hará una presentación del libro *Cuéntame Maíz*, leerá en voz alta algunos párrafos y comentará su contenido para fomentar las intervenciones, las cuales surgirán a propósito de varias preguntas puntuales acerca del gusto alimentario de los integrantes del curso y los usos domésticos del maíz en la dieta diaria del venezolano.

Se sugiere a los mediadores o docentes la lectura guiada por capítulos o las partes sobre los aspectos fundamentales de la evolución de la planta, las particularidades que la convirtieron en un cultivo considerado sagrado por parte de los pueblos prímigenios y su travesía desde América hasta Europa. Es importante destacar las creaciones míticas derivadas de su presencia en la cultura de nuestros pueblos, así como sus múltiples usos culinarios en Venezuela.



Ejemplos de adivinanzas

Soy la planta sagrada
de granos como el oro
mi barba es sonrosada
de la mesa un tesoro.



(La planta de maíz)



Prima de cachapa
prima de empanada
de origen ilustre
soy la reina pepeada.

(Un tipo de arepa rellena)

Quisiera ser refresco
de esos de botellita
mi nombre es Josefina
y me llaman Chichita.



(La chicha de maíz)



Mezclada con azúcar
y con queso apreciada
no creas que soy arepa
ni tampoco empanada.

(La cachapa)





Actividad N° 2

«CAJA MÁGICA DE PALABRAS»

Inicio

El mediador o docente invitará a los estudiantes a participar en el juego «Caja mágica de palabras», derivado de la lectura del libro *Cuéntame Maíz*, que consiste en tomar palabras al azar, construir un enunciado y, a partir de allí, redactar un relato.

Descripción

Se invita a los participantes a tomar algunas cartulinas recortadas del fondo de una caja, donde están escritas palabras sueltas que han sido seleccionadas, previamente, por el docente o mediador y se refieren a aspectos tratados en el libro. Algunas corresponden a la clase de palabras conocidas como **sustantivos**.

A cada alumno se le pedirá que extraiga cuatro palabras de la caja de cartón. Luego, con ellas en sus manos, cada uno deberá construir el título de una noticia de prensa, de radio, de televisión o un sencillo enunciado. El docente o mediador ofrecerá ejemplos. El resultado se pegará en una hoja y deberá completarse con un breve relato que cada integrante de la clase leerá en alta voz a todo el grupo.

Ejemplos de palabras

Tierra, arepa, cerámica, gusano, caza, cultura, sol, navegante, Colón, cotufas, aceite, América, jiraharas, polenta, tribus, metate, especias, dioses, Europa, fororo, aztecas, muñecos, pilón, fauna, flora, mayas, incas, vasija, sopa, parranda, habitante, cultivo, alimento, pueblo, aborigen, costumbre, danza, semilla, lluvia, mazorca.

Cierre

El docente o mediador recogerá las producciones de cada alumno, no sin antes estimular y agradecer la participación. Esos materiales le servirán luego para la evaluación del proceso de escritura y de expresión oral, esta última sobre todo a partir del relato.







Actividad N° 3

CONSTRUCCIÓN DE UN ATRAPASUEÑOS

Inicio

Un atrapasueños es un objeto tribal que supone que todo aquel que lo tenga puede realizar sus sueños y deseos. La idea es estimular en los participantes la creatividad mediante una actividad plástico-lúdica relacionada con el tema del libro *Cuéntame Maíz*.

Descripción

El mediador o docente facilitará los materiales y mostrando un modelo realizado previamente, explicará la importancia de preservar el ambiente y conservar nuestras costumbres culinarias.

Organizados en equipos, los estudiantes recibirán los materiales y sobre un pliego de papel, cartulina o *foamy* dibujarán y cortarán algunas figuritas que luego pegarán con estambre al atrapasueños. Tanto el estambre como las tiras de diversas telas servirán para tejer parte de la urdimbre del aro que es la base del objeto. Se trata de un trabajo creativo que se realizará con la colaboración de todos.

Modelos de figuritas para el atrapasueños



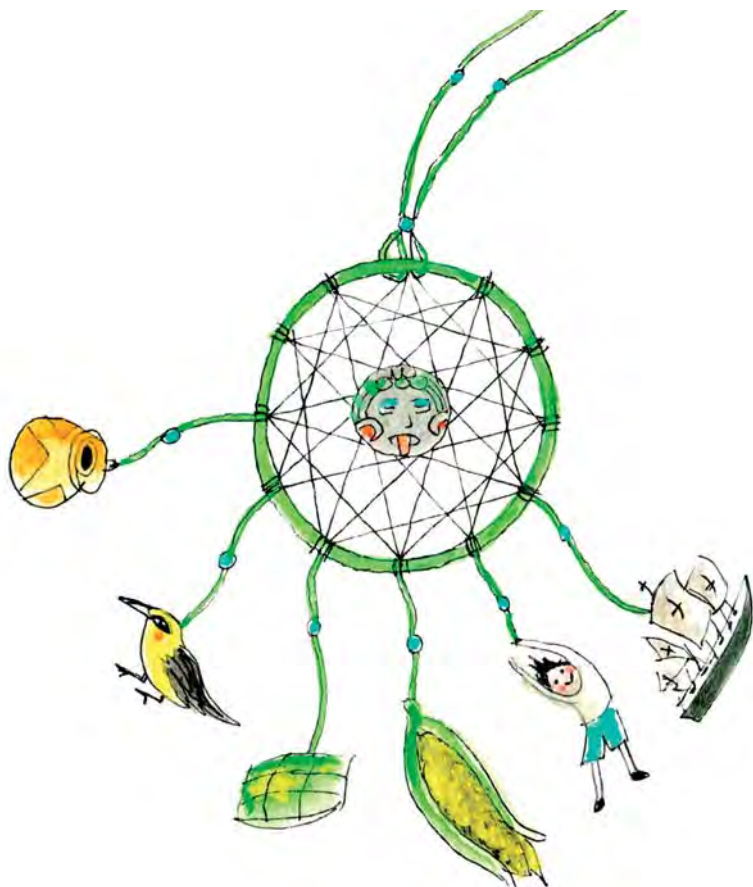
Cierre

Los estudiantes explicarán por qué seleccionaron pegar unas figuritas u otras. El mediador o docente los estimulará para que expresen sus sentimientos y emociones respecto a la actividad.



Elaboración del atrapasueños

1. Buscar un aro de madera, de plástico o darle forma con un alambre.
2. Forrarlo con cintas de regalo, de telas de colores o de estambre.
3. Dibujar las figuritas seleccionadas sobre cartulina o *foamy* y recortarlas.
4. Fijar hilos de estambre en las figuritas y con las mismas hebras ir haciendo una red o malla que atraviese el aro en todas sus partes.
5. Destinar una cinta o hilo doble de estambre para colgar el atrapasueños.





Actividad N° 4

JUEGO DEL GUSANO COGOLLERO



Inicio

El juego consiste en dos acciones, perseguir y atrapar, que estimulan la habilidad motora, al tiempo que ejercitan, divierten y fomentan valores, pues los gusanos intentan comerse los granos de maíz y el defensor (el tordo) lo evita con sus alas desplegadas. El que se deje comer o no se defienda, pierde.

Descripción

Se divide a los niños en grupos iguales: unos son gusanos, otros granos de maíz y los demás serán tordos maiceros. Quedarán identificados con una cinta o un cartelito.

Hay que explicar tanto a los que representan a los granos de maíz, como a los que fungen como partes del gusano, que deben permanecer unidos en sus respectivos grupos porque si se separan en la contienda, pierden. Solo los tordos actuarán de manera más autónoma, en defensa de los maicitos, mientras que los gusanos, fieles a su necesidad de supervivencia, irán tras los granos con mucho apetito.

Cuando el docente o mediador dé la orden, comenzarán los intentos de los gusanos por comerse los granos de maíz y los tordos, desplegando sus alas y su astucia, deberán impedir que los gusanos lleguen a los granos de la mazorca. El que se deje tocar (comer) pierde.



Cierre

Los granos de maíz que fueron «defendidos» más eficientemente por los tordos, ganan.

Recomendaciones para el docente o mediador

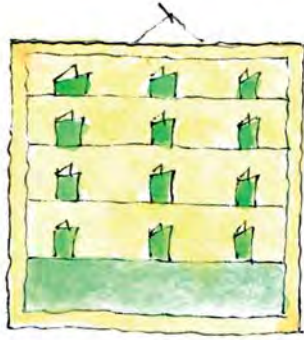
Tener a mano carteles o cintas para identificar a los integrantes de los equipos, usar un pito o corneta para sobreponerse al ruido ambiental y procurar tener premios para todos los participantes propiciando una atmósfera de alegría.



Evaluación

- Cuestionario de preguntas sobre los orígenes de la planta de maíz.
- Breve narración escrita sobre las preferencias familiares y personales en torno al consumo del maíz.
- Exposición oral acerca de la génesis del maíz y las leyendas primigenias que lo muestran como legado de los dioses.
- Narración oral (sobre un cuento inventado por cada niño) que describa las diferentes formas en que se prepara el maíz en los pueblos latinoamericanos.
- Exploración de sentimientos respecto de la actividad.







Esta guía didáctica se terminó de imprimir
en los talleres de
Gráficas Acea
en Caracas de 2015
con un tiraje de 1000 ejemplares.
En su composición gráfica
se utilizaron tipos de
la familia Frutiger.