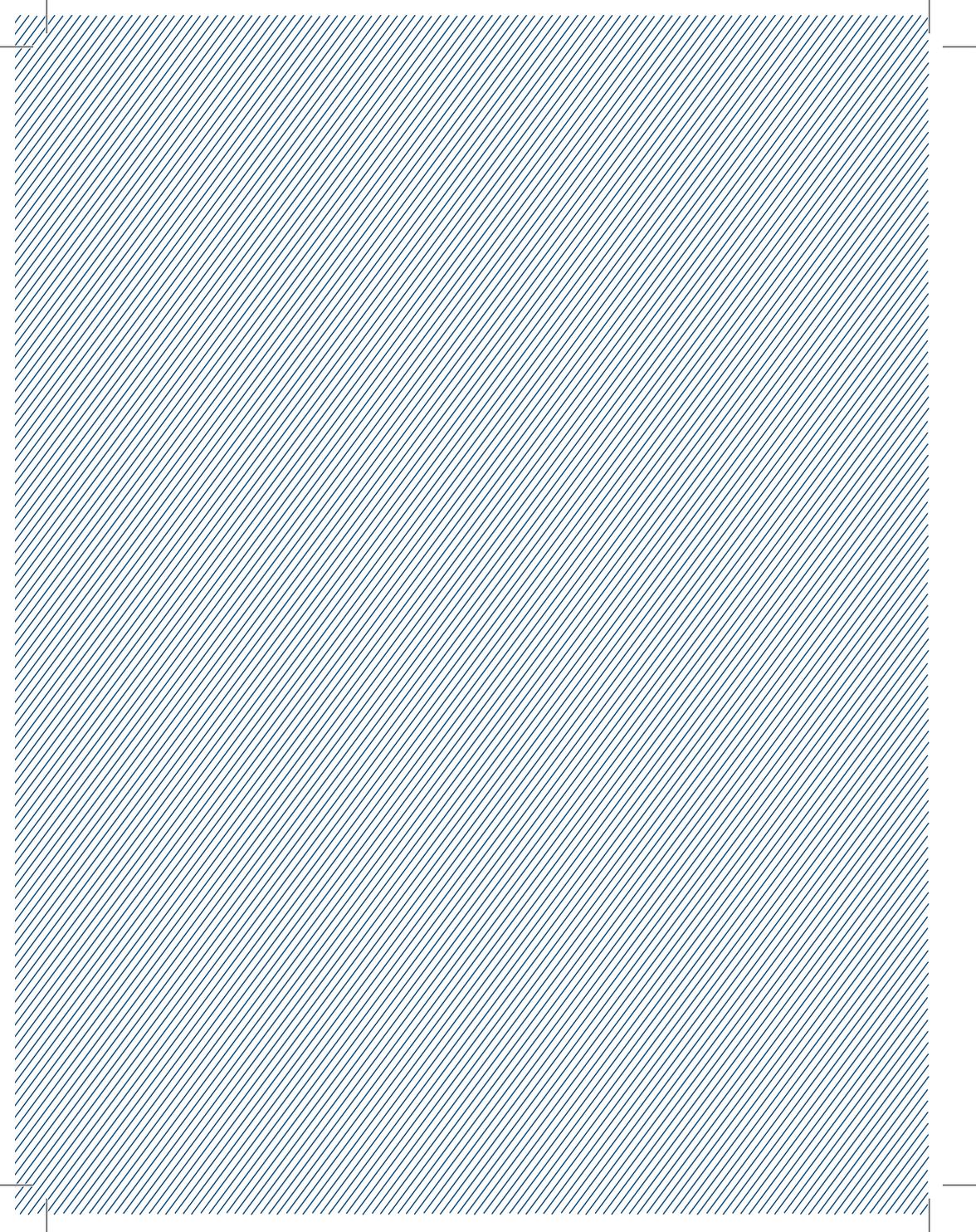


**Guía didáctica  
para mediadores docentes o de lectura.  
Proyecto de aula: “Conociendo 7 de 7  
cosas maravillosas de Venezuela”**





# Guía didáctica

para mediadores  
docentes o  
de lectura

## Subsistema

Educación Primaria 4° Grado

## Áreas de aprendizaje

Lenguaje, Comunicación y Cultura, Ciencias Naturales y Sociedad, Matemática, Ciencias Sociales, Ciudadanía e Identidad y Educación Física, Deporte y Recreación.

## Finalidad

- Que los niños y las niñas desarrollen habilidades cognitivas para la conversación, el diálogo y el relato, expresarse con espontaneidad y claridad.
- Que los niños y las niñas a partir de situaciones y problemas reales de la vida cotidiana, puedan analizar sus experiencias de aprendizaje y el nuevo conocimiento a resolver

- diferentes operaciones y actividades, a fin de desarrollar pensamiento lógico-matemático y los hábitos de conservación del ambiente y la salud.
- Que los niños y las niñas desarrollen habilidades y destrezas de creación, participación, valoración y pensamiento reflexivo que les permita formar parte de la construcción de una sociedad más cooperativa y solidaria.
  - Que los niños y las niñas participen en actividades lúdicas y deportivas como parte del desarrollo del ser humano, donde se manifieste el trabajo colectivo, la autoconfianza y perseverancia, como valores que contribuyan a la formación de un ser social con respeto a la diversidad cultural.

## Componente

- El lenguaje y la comunicación como eje central del desarrollo de la vida en sociedad.
- Exploración y aplicación de los procesos y conocimientos matemáticos y de las ciencias naturales, valorando su importancia para la vida en sociedad.
- Comprensión de la realidad social a través del tiempo y el espacio.
- La educación física, el deporte y la recreación como medios para el disfrute y el desarrollo de la personalidad.

## Contenidos

- Producciones creativas ante situaciones del entorno.
- Estudio y caracterización de los estados y capitales de la República Bolivariana de Venezuela.
- Expresión corporal en diversas situaciones.



## Estrategia

- *Rally 7 de 7 cosas maravillosas de Venezuela.* Para trabajar con esta publicación te sugerimos desarrollar un proyecto de aula, ya que tienes información rica y variada que puedes aprovechar a lo largo de 15 días o una semana. Lo más valioso en este caso consiste en rescatar los elementos típicos que nos caracterizan como venezolanos, así como en ofrecer un rico material de lectura que encantará a tus alumnos y estimulará su imaginación al tiempo que aprende activamente de toda esta experiencia.

## Actividad

**Inicio:** El animador lector o docente dará inicio a la actividad hablándole a los niños y niñas sobre Venezuela: cómo está dividida geopolíticamente,

sus estados, capitales, números de habitantes, comidas típicas, bailes tradicionales, fauna, flora, actividades agrícolas y comerciales, entre otros elementos. Luego, les presentará la *Colección 7 de 7* y les dará un espacio para que exploren el contenido libremente y conversen entre ellos.

**Desarrollo:** Una vez creadas 7 estaciones llamadas Comidas, Animales, Árboles, Fiestas, Monumentos, Paisajes y Etnias, cada una de ellas con un mapa gigante de Venezuela, invita a los niños y niñas a formar 7 grupos de 4 o 5 participantes cada uno para iniciar el rally. Luego les indicas que en cada mapa deberán señalar en cuáles estados se encuentran los 7 elementos correspondientes

a la estación. Por ejemplo: si están en la estación de Paisajes, uno de los 7 elementos son los Médanos de Coro, que deberán ubicar en el estado Falcón; y así sucesivamente.

Es importante mediar en todo momento entre la experiencia propuesta a los niños y el contenido trabajado, hacer preguntas que les permitan reflexionar, analizar, establecer relaciones y comparaciones, entre otras. Por ejemplo: ¿qué estados de Venezuela conocen?, ¿han ido, lo han visto en la TV, en revistas, etc.?, ¿han comido tamarindo, se han subido al teleférico o han visitado las playas de Mochima?, ¿saben quién fue la Loca Luz Caraballo? Esto permitirá acercarlos al conocimiento a través de espacios amenos

y creativos, así como de su propia experiencia.

**Cierre:** Al finalizar el rally, el animador lector o docente hará un breve resumen de los contenidos trabajados; para ello puedes proyectar en una pantalla un mapa digital de Venezuela con las 7 Comidas, 7 Animales, 7 Árboles, 7 Fiestas, 7 Monumentos, 7 Paisajes y 7 Etnias trabajadas a lo largo del proyecto.

Finalmente, invita a los niños y niñas a narrar por escrito lo vivido, sugiriéndoles también que relaten cómo se imaginan a Venezuela dentro de 1 000 años.

La actividad culmina con una incitación al rescate de los valores del venezolano, al cuidado del ambiente y, en general, al aprecio del país donde hacemos vida.



## Recursos para el aprendizaje

- Colección 7 de 7 (libros)
- 7 mapas gigantes de Venezuela
- Fichas de papel de cada colección de 7 de 7
- 7 Rotafolios
- Papel bond
- Marcadores
- Lápices
- Laptop
- Video Beam

## Evaluación

- Exposiciones orales
- Producciones escritas



### **Preámbulo y charla informativa**

Cada uno de los participantes recibe una colección, la cual podrá explorar libremente durante 10 minutos.

Los participantes tendrán una charla con la autora sobre el contenido de la colección y deben estar atentos a las pistas para el

juego. Habrá un espacio corto para sesión de preguntas y respuestas.

### **A jugar con el conocimiento**

#### **¿Cómo nos organizamos?**

Organizamos 7 grupos de 10 participantes. Cada participante encontrará pegado debajo de su silla la imagen de uno de los 7



cuadernos de la Colección. Esta le indica a qué equipo debe integrarse. Por ejemplo, si le tocó Animales, se agrupa con el resto de los participantes que tienen ese mismo símbolo.

### **El juego**

En el piso encontrarán siete mapas impresos. Cada uno está identificado con uno de los 7 temas de la colección. Los grupos recorrerán los mapas de izquierda a derecha, en el sentido a las agujas del reloj. Los integrantes de los grupos deben estar unidos mediante ligas suministradas para garantizar el trabajo en equipo y que circulen adecuadamente.

En cada estación, con las fichas dispuestas para tal fin, el equipo ubicará los siete

elementos de cada libro en el estado de Venezuela donde se encuentran.

Cada grupo debe recorrer todos los mapas hasta completar las siete estaciones.

Cada equipo debe nombrar un capitán que será el encargado de tocar un pito cuando terminen de ubicar los siete elementos de cada tema.

### **Los ganadores**

Gana el equipo que logre en menos tiempo ubicar correctamente la mayor cantidad de elementos. Certifica el resultado el jurado seleccionado en el momento.

## Árboles

(3) Sarrapia: especialmente  
en Bolívar y Amazonas

El resto: en todo el país

## Monumentos

(1) Zulia

(2) Lara

(3) Carabobo

(4) Mérida

(5) Miranda

(6) Monagas

(7) Distrito Capital

## Fiestas

(1) Mérida

(2) Bolívar

(3) Lara y Falcón

(4) Miranda, Aragua, Vargas

(5) Miranda

(6) Carabobo y Aragua

(7) Lara



## Etnias

- (1) Bolívar y Amazonas
- (2) Amazonas
- (3) Anzoátegui
- (4) Delta Amacuro
- (5) Bolívar
- (6) Bolívar y Amazonas
- (7) Zulia

## Comidas

- (4) Zulia
- (6) Especialmente:  
Nueva Esparta y Sucre
- El resto: en todo el país

## Animales

En todo el país

## Paisajes

- (1) Mérida
- (2) Falcón
- (3) Guárico
- (4) Distrito Capital
- (5) Anzoátegui y Sucre
- (6) Delta Amacuro
- (7) Bolívar



© Fundación Empresas Polar, 2014  
2da. Av. de Los Cortijos de Lourdes  
Edif. Fundación Empresas Polar  
Caracas, Venezuela  
[www.fundacionempresaspol.org](http://www.fundacionempresaspol.org)

---

## **Guía didáctica para mediadores de lectura o docentes**

### **Coordinación Editorial**

Gisela Goyo

### **Validación Pedagógica de contenido**

Fabiola Valdez

### **Adaptación de contenidos**

Fabiola Valdez. Gisela Goyo

### **Corrección**

Silda Cordoliani

### **Diseño**

RGB Producción Gráfica

---

### **Depósito Legal**

If259201457442523

### **Impresión**

La Galaxia

### **Tiraje**

500 ejemplares

Impreso en Venezuela