

## ***El talismán que vino por el aire***

Joan Manuel Gisbert

Ilustraciones: Albert Alforcea

País: España

Género: fábula

Temas: animales, aventuras

Valores: amistad

Los amigos de la cigüeña Ciconia esperan su regreso de África, mientras se cuentan historias. A su llegada, Ciconia trae del viaje nuevos relatos y un amuleto mágico, capaz de cumplir deseos. Ella está dispuesta a compartirlo, pero, ¿sus amigos estarán preparados para usarlo? El autor muestra que la amistad verdadera es más poderosa que cualquier talismán.



### **TEMAS TRANSVERSALES**

- Educación para la convivencia.
- Educación multicultural.
- Educación ambiental.

### **CONEXIONES CURRICULARES**

#### **Español**

- Participa en la realización de tareas conjuntas: proporciona ideas, colabora con otros y cumple con los acuerdos establecidos en el grupo.
- Identifica características y función de artículos de divulgación científica.
- Identifica la utilidad de títulos, subtítulos, índices, ilustraciones y recuadros en un texto.

- Emplea algunos recursos para la edición de una revista (portada, contraportada, créditos, secciones, índices).
- Identifica las características de personajes y escenarios, y establece su importancia en el cuento.
- Usa palabras y frases adjetivas y adverbiales para describir personas, lugares y acciones.

#### **Ciencias Naturales**

- Identifica distintas formas de nutrición de plantas y animales y su relación con el medio natural.
- Identifica la respiración en animales, las estructuras asociadas y su relación con el medio natural en el que viven.

- Aplica habilidades, actitudes y valores de la formación científica básica durante la planeación, el

desarrollo, la comunicación y la evaluación de un proyecto de su interés.

## EL AUTOR

**Joan Manuel Gisbert.** Nació en 1949 en Barcelona, España. Escritor, maestro y asesor editorial es uno de los principales exponentes de la corriente fantástica de la literatura infantil y juvenil española. Desde el mundo de la experiencia cotidiana elabora historias para dirigirse hacia lo desconocido, a lo inexplorado. Crea mundos secundarios, fantásticos con los que quiere que el lector haga uso de la imaginación y del lenguaje para que conozca a través de asociaciones mentales sus capacidades como persona dotada de virtudes y habilidades. Ha recibido, entre muchos otros, el Premio Nacional de Literatura Infantil y Juvenil de España y los premios Edebé, Gran Angular y El Barco de Vapor.

## EL ILUSTRADOR

**Albert Alforcea.** Nació en Figueras, España, el 27 de diciembre de 1968. Estudió dibujo en la academia Áurea, en Figueras. Dibujó para semanarios locales y trabajos particulares, trabajando paralelamente en el gremio de las artes gráficas. Fue premiado en el Salón Internacional del Cómic con la obra *El bosc de la vida* en 1991 y fue finalista en otros concursos como el de la revista *Zona 84* con la obra *Rosa de sangre*. Forma parte de grupos de rumba y fusión flamenca, participa como percusionista por toda la Costa Brava y el sur de Francia, y graba en diferentes estudios; entre estas grabaciones se encuentran las primeras maquetas de *Alara Kalama*, que después sería su proyecto personal.

## PARA EMPEZAR

**De jirafas y otros animales.** Muestre a los niños la portada del libro, verán a tres jirafas con los ojos cerrados, cada una tiene un collar y junto a ellas vuela una cigüeña. Pregunte a los niños y las niñas qué saben sobre las jirafas; dónde viven, qué comen, si han visto alguna en un zoológico, en la televisión o en el circo; pídale comentar qué les llama más la atención: su tamaño, su cuello largo, sus manchas o sus cuernos. ¿Son graciosas, lindas o chistosas? Solicite que compartan qué les gusta

y qué les disgusta de distintos animales, cuáles les parecen graciosos y cuáles no pueden estar en casa porque son peligrosos; si los animales son agradables por su apariencia, por la suavidad de su piel o el colorido de su plumaje. En grupo hagan una lista de los 10 animales favoritos y platiquen lo que saben sobre ellos. Diga a los niños que en el libro que van a leer aparecen muchos animales, ¿encontrarán en él a su favorito? Invítelos a leer con atención para descubrir qué es lo que sucederá.

OI RC

### PARA HABLAR Y ESCUCHAR

**Una tarjeta amigable.** Los animalitos esperan con fidelidad a Ciconia y en todo momento le muestran lealtad y respeto. Hable con los niños sobre la amistad, pregúnteles, ¿qué es un amigo? Ellos deben responder con frases cortas, por ejemplo, alguien que está contigo, te cuida cuando lo necesitas, te reprende cuando estás mal, alguien con quien puedes platicar las cosas íntimas, un compañero para jugar. Escriba las frases en el pizarrón para que los chicos copien las que más les agraden. Pida que, en un cuarto de cartulina, hagan una tarjeta con dibujos, recortes o figuras adheribles para un amigo del salón, forme parejas al azar para que nadie se quede sin recibir tarjeta. Si el tiempo se los permite, pueden hacer una para su mejor amigo o amiga, en la que le digan por qué es importante su amistad.

CG EI RC

### PARA ESCRIBIR

**Viajes maravillosos.** Organice a los niños en equipos de seis integrantes. Lea nuevamente la parte en que Ciconia critica a las cigüeñas que escogieron no emigrar aunque tuvieran que buscar su alimento en la basura, en especial el fragmento que dice: “han renunciado a la emoción de descubrir muchas cosas y vivir interesantes aventuras”, de la página 37. Pregunte a los chicos adónde han viajado, qué cosas han visto y aprendido. Platique con ellos de antiguos y famosos viajeros como Marco Polo, Bernal Díaz del Castillo o Alexander von Humboldt, quienes escribían sus impresiones en cuadernos de viaje. Si es posible lea algunos fragmentos de este género. Después pídale imaginar y escribir cómo sería viajar a un país fantástico como El País de Cristal, El Pueblo de las Aves Canoras, La Ciudad de las Bestias, El Bosque de

las Hadas, un pueblo habitado por *robots*. Pida que describan todo lo referente a ese país: cómo son las casas, qué comen los habitantes, qué puede encontrarse en los mercados, quién los gobierna; cómo son las calles, las mascotas, las celebraciones, los monumentos; qué estudian los niños y cómo son sus escuelas; cuáles son los principales oficios.

EI RF

### PARA LEER EN FAMILIA

**Los cazadores de cuentos.** A los animalitos del bosque les encanta escuchar y compartir cuentos, es su pasatiempo favorito. Pregunte a los niños, ¿para qué sirven los cuentos? ¿Es importante contar historias?, ¿se aprende algo de ellas? Invítelos a investigar con sus papás sobre cuentos e historias del mundo. Deben atrapar historias escribiéndolas en su cuaderno. Pregunte dónde pueden encontrar cuentos, escriba en el pizarrón las ideas que se les ocurran; por ejemplo, con sus familiares, en los libros de la biblioteca, internet. Destine una semana para la investigación y pida que presenten sus cuentos al final de cada día de la siguiente semana; pueden votar por los cinco cuentos más gustados.

OI CG

### CONEXIONES CON EL MUNDO

**Visita a un planetario.** Vuelvan a leer el fragmento en que se le cumple el deseo a Ciconia. Ella queda asombrada ante las estrellas y constelaciones, sus nombres y la inmensidad del Universo. Pida a los niños que investiguen más sobre el Universo. Si es posible llévelos a un planetario o sugiera a los padres de familia que organicen la visita o busquen en atlas de astronomía, en libros o películas de la serie *Cosmos*, de Carl Sagan, o en páginas de internet como las siguientes: sitio para niños del Instituto Nacional de Astrofísica, Óptica y Electrónica de México: [centeotl.inaoep.mx](http://centeotl.inaoep.mx). Sitio de astronomía para niños del Ministerio de Educación y Ciencia de España: [ntic.educacion.es](http://ntic.educacion.es). Sitio de astronomía para niños del IPAC/NASA —Infrared Processing and Analysis Center— “Pregúntale a un astrónomo para niños”: [legacy.spitzer.caltech.edu](http://legacy.spitzer.caltech.edu).

OI RC

## PROYECTO

Armar una revista de divulgación científica para niños.

### Bloque III

**Ámbito:** estudio.

**Propósito del proyecto:** recopilar artículos de interés para el grupo e integrarlos para armar una revista.

**Recursos:** enciclopedias y libros informativos, internet.

**Producto:** revista de divulgación científica.

La obra que nos ocupa permite investigar sobre una gran cantidad de temas. Proponga a los niños conseguir artículos que aborden información científica sobre algunos de ellos, por ejemplo, los personajes. En la historia participan distintos animales del bosque de Europa, amigos de la cigüeña. Sugiera investigar sobre sus costumbres: ¿cómo son?, ¿qué comen?, ¿dónde viven? Pídales buscar información sobre los siguientes animales: corzo, ganso salvaje, tejón, armadillo, topo, tortuga, erizo, ardilla, conejo, castor, mariquita, abejorro, alondra, raposa y buey.

**¿Dónde sucedió?** Comente a los niños que la cigüeña blanca —*Ciconia ciconia*— hace su nido en Europa occidental y pasa el invierno en África tropical occidental; en su viaje atraviesa el desierto del Sahara. Pida que ubiquen en un planisferio dónde están los continentes europeo y africano e identifiquen el nombre de los países del norte de África junto al mar Mediterráneo y los países del sur de Europa, sus banderas, idiomas y aspectos culturales sobresalientes.

**Aves migratorias.** La cigüeña no es la única especie de ave migratoria, también hay golondrinas, gansos, patos, garzas y muchas otras. Pida que investiguen: ¿cuál es su punto de origen?, ¿cuál su destino? ¿Cuántos kilómetros recorren? ¿Cuánto tiempo dura su viaje? ¿Cuánto tiempo viven en cada lugar? Seleccionen los temas que consideren más interesantes, recopilen artículos relacionados con los mismos y luego determinen cuáles entrarán en su revista. Oriéntelos para planificar el diseño final de la revista: el título que llevará, cuáles serán las secciones, cómo integrarán los artículos. Cuando terminen incorpórenla a la biblioteca del salón para que todos puedan leerla.

**Desarrollo:** Luz María Sainz