¿Qué necesita un mago?

Yu Yeong-So

Ilustraciones: Kim Yeong-Jeong
País: Corea
Género: informativo
Temas: aventuras, números ordinales
Valores: fantasía, creatividad, perseverancia

Un grupo de diez pequeños aprendices de mago está a punto de visitar el País de los Juegos y convertirse en verdaderos magos. Pero antes deben pasar una serie de pruebas y demostrar que están preparados. Algunos fallan en el intento, pero otros logran avanzar. Finalmente, uno de ellos logra pasar, pero al llegar al País de los Juegos no se siente bien y debe cumplir su última prueba. ¿Logrará superar el cometido? Una historia interesante donde los lectores deben resolver problemas utilizando conceptos matemáticos con números ordinales.

TEMAS TRANSVERSALES

- Educación para la igualdad de oportunidades.

APRENDIZAJES PARA EL SIGLO XXI (UNESCO)

- Aprender a hacer.
- Aprender a aprender.
- Aprender a vivir juntos.
- Aprender a ser.

CONEXIONES CURRICULARES

Español

- Investiga, selecciona y organiza información para comunicar a otros acerca de diversos temas.
- Emplea la escritura para comunicar sus ideas y organizar información sobre temas diversos de manera autónoma.
- Entiende que los diferentes tipos de texto requieren formas particulares de escritura, por lo que adapta sus producciones al tipo de texto que elabora.
- Recupera información de diferentes fuentes y las emplea para desarrollar argumentos al redactar un texto.

Matemáticas

- Sabe identificar, plantear y resolver diferentes tipos de problemas o situaciones.
- Es capaz de resolver un problema utilizando más de un procedimiento y reconoce cuál o cuáles son más eficaces.

LA AUTORA

Yu Yeong-So. Estudió Literatura Coreana y recibió el primer lugar en el Concurso MBC de escritura de historias creativas en el área de literatura infantil. Es autora de los siguientes libros: *Clang Clang with Grandma*, *Creepy Crawly*, *Alphabet Insect*, *Women are Strong* y *My Friends Live in Europe*, entre otros.

LA ILUSTRADORA

Kim Yeong-Jeong. Es miembro de la Asociación Coreana de Ilustradores. En 1988 la seleccionaron para representar a Corea en la Exhibición Japonesa Abierta de Ilustración Cultural. Recibió una presea en la sección de ilustraciones elegantes en la exhibición de la Asociación de Bellas Artes. En el 2000 se hizo acreedora a una medalla de plata al competir en la sección de imágenes para libros en la exhibición de la Asociación de Bellas Artes. Su trabajo se encuentra en los libros *The Running Flower tree*, *Who is it?*, *Who Lives in the Farm?* y *A Collection of Award Winning Literary Titles for Korean Children*, entre otros.

PARA EMPEZAR

¿Quién cree en la magia? Converse con los chicos sobre los magos y la magia con el propósito de contextualizar el cuento y que puedan compartir sus conocimientos previos. Explíqueles que en la literatura los magos son personajes especiales, con el poder de dominar y transformar la naturaleza en su provecho, ya sea para hacer el bien o el mal. Algunos magos de la literatura y el cine se hicieron famosos. ¿Alguien conoce alguno?, ¿qué hacen?, ¿cómo aprendieron magia?, ¿las niñas serían magas o brujas?, ¿cualquiera puede aprender o se necesita tener alguna característica especial?

Después de escuchar a los alumnos, pregúnteles si alguno cree que existe la magia en la vida real. Tal vez no en la magia como realizar trucos, pero sí en la magia de las cosas sencillas como el cariño de las mamás, ver un nuevo día, influir en el estado de ánimo de las personas con una sonrisa o un saludo amable. Continuando con esta idea, pida que entrevisten a sus papás para que los ayuden a escribir un recetario, comenzando con la siguiente frase: "Para hacer magia no necesito una varita o un sombrero de copa; sólo necesito una sonrisa por la mañana (continuar con la receta)…". Anímelos a leer en voz alta sus recetas y que todos den un gran aplauso.

CG EI

PARA HABLAR Y ESCUCHAR

Las pruebas. Cada mago necesita pasar las pruebas señaladas por sus maestros, y algunos se sienten tan nerviosos que en algún momento fallan en su prueba. Seguramente algunos niños han vivido esta situación durante el periodo de exámenes, cuando la presión por no fallar y demostrar sus conocimientos puede ser angustiante. Éste es un buen momento para conversar sobre las dificultades que sufren. Pregúnteles: ¿alguien se ha sentido como los magos, presionado o nervioso en las pruebas?, ¿es normal?, ¿sienten miedo a fallar?, ¿cómo hacer para no sufrir miedo?, ¿alguien tiene alguna idea para no fallar en los exámenes? Organice al grupo en equipos e invítelos a elaborar una serie de recomendaciones para no sufrir antes de las pruebas y lograr buenos resultados en los exámenes, cómo fomentar el hábito de estudio y evitar la presión de última hora. Por ejemplo: 1. Designar un tiempo fijo para estudiar. 2. Cuando te sientes cansado mentalmente, lo mejor es pasar a otro tema y luego regresar con la mente fresca. 3. Siempre pregunta a los mayores, no te quedes con las dudas... y más recomendaciones que se les ocurran. Seleccionen las mejores recomendaciones, elaboren un cartel y colóquenlo en el aula.

EI RF

PARA ESCRIBIR

El País de los Juegos. El último mago fue el único que pudo llegar al País de los Juegos, pero extraña a sus amigos. Estar en un lugar de juegos sin alguien con quien compartirlos no es divertido, pero la carta que escribe es muy breve y no cuenta qué hay en este país. Vean las ilustraciones que muestran cómo es el País de los Juegos y pida que lo ayuden a escribir una lista de las atracciones que hay. Después, ayuden al mago a escribir la carta para animar a sus amigos, por ejemplo: "Queridos amigos: los extraño mucho, pero cuando vengan podremos jugar juntos. Aquí hay muchas cosas maravillosas, como...". Anime a los alumnos a leer en voz alta la carta que escribieron.

Nuestros juegos. El País de los Juegos tiene diversas atracciones para que los niños se diviertan, pero los juegos de nuestro país también tienen su encanto. Organice equipos de no más de cinco integrantes para conversar sobre cuáles juegos conocen y practican (con excepción de videojuegos), como las canicas, el trompo, saltar la cuerda, las coleadas, futbol, escondidas. Después, cada equipo escribirá una carta al mago para que conozca

qué y cómo juegan los niños de México. Finalmente, cada equipo leerá su carta y los demás opinarán si el escrito es claro o deja dudas; en tal caso, podrán corregir su carta.

CG EI

PARA LEER EN FAMILIA

En Alfaguara Infantil los chicos pueden encontrar otros libros que tratan de la amistad y el cariño entre amigos, le recomendamos:

Amigos del alma, de Elvira Lindo. Violeta Lulai y Arturo son tan amigos que deciden casarse en el patio de la escuela, pero un día se pelean. Ya en su casa, Lulai se acuerda de algo que Arturo le dijo: "Por mí, como si te vas a China y no vuelves nunca". Lulai sabe que sus padres fueron a buscarla a China y que al principio le parecieron raros, pero ahora es muy feliz con ellos. Ella se siente muy triste, pero al día siguiente vuelve a la escuela y Arturo la espera. Una historia entrañable de amistad y amor familiar.

Juan, Julia y Jericó, de Christine Nöstlinger. Juan y Julia tienen mucho en común: el pelo rojo y ensortijado, pecas, los ojos de un azul clarísimo y, curiosamente, también el mismo defecto: pies de distinto tamaño. Desde que se conocieron se creó una fuerte amistad entre ellos y aprendieron a compartir todo. Un libro que habla de la amistad con profundidad, sencillez e inteligencia. La autora es una de las escritoras más importantes de la literatura infantil contemporánea.

RF RC

CONEXIONES CON EL MUNDO

¿A qué juegan los niños alrededor del mundo? El 26 de marzo de 2013, el periódico *Excelsior* publicó en su fotogalería una exposición con 38 imágenes del fotógrafo italiano Gabriele Galimberti que presenta a niños de diversas partes del mundo con sus juguetes. En las fotos, los niños pueden identificarse con los juguetes y los juegos de otras partes del mundo. La dirección en internet es http://www.excelsior.com.mx/global/2013/03/26/890912?imagen=3#link-content.

Juegos tradicionales del mundo. En esta página encontrará diversos juegos de mesa de los distintos continentes del mundo, así como algunos tableros con sus reglas para que los niños tengan oportunidad de jugar, desa-

rrollar su creatividad y estrategia. La dirección es http://grupoalquerque.es/ferias/2006/juegosdelmundo.html.

RF RC

PROYECTO Oficios tradicionales

Describir un proceso de fabricación o manufactura.
Bloque: IV
Ámbito: estudio
Propósito del proyecto: describir un proceso cuidando la secuencia de la información.
Recursos: cuestionario para entrevista, libreta y bolígrafo.
Producto: texto descriptivo para exponer en el aula.

El oficio de un mago es crear ilusiones y hacer creer que puede lograr cosas imposibles para la mayoría de la gente, como desaparecer o atravesar paredes. Los secretos de un mago no pueden revelarse, pues perdería el encanto y la magia. Los chicos pueden investigar otros oficios tradicionales, por ejemplo, carpintero, peluquero, alfarero, cocinera, vendedor de artesanías, fontanero, jardinero, fotógrafo, mecánico.

Organice al grupo en equipos y elabore con ellos un cuestionario para entrevistar a un personaje de la comunidad e investigar cómo realizan su oficio. Seleccionen las preguntas cuidando que sean pertinentes, interesantes y expliquen el proceso del oficio. Solicite la participación de uno o varios adultos que acuerden previamente la entrevista y acompañen a los chicos.

Finalmente, pida que en el aula hagan borradores que describan el desarrollo del oficio del personaje entrevistado y, con una segunda revisión, que verifiquen la claridad en las ideas; pueden complementar su trabajo con esquemas, dibujos o fotografías. Finalmente, cada equipo debe presentar sus trabajos al grupo.

Desarrollo: Miguel Ángel Sánchez Rico