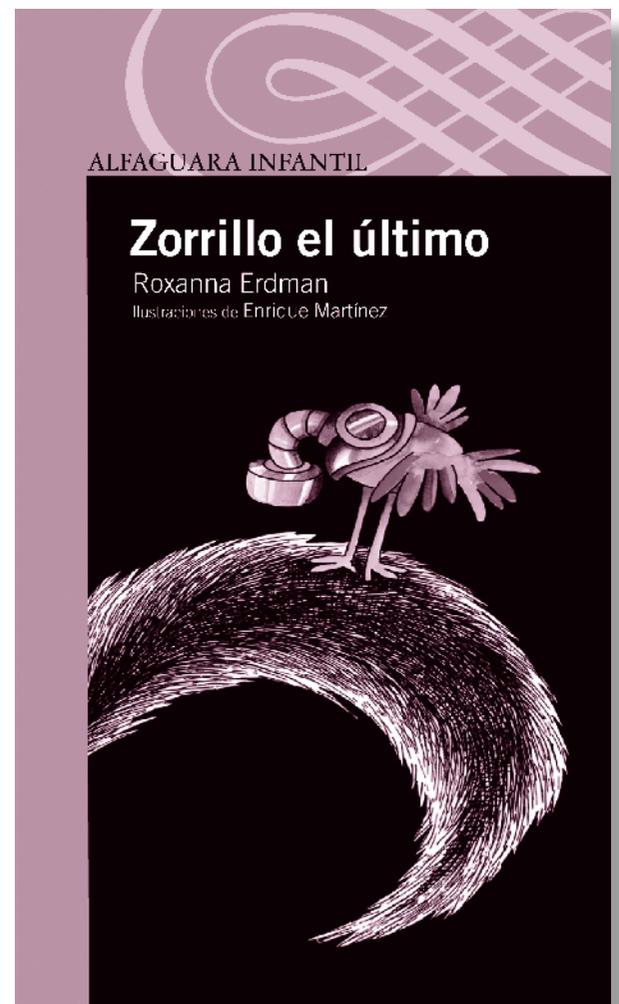


Guía para disfrutar y comprender la lectura

Zorrillo el último

Texto: Roxanna Erdman

Ilustraciones: Enrique Martínez



Zorrillo el último

En busca del ritmo poético y la claridad de la prosa descriptiva, la autora nos muestra características, gustos y disgustos de algunos animales que habitan en la tierra, el agua y el aire. Así nos enteramos que cada uno de los movimientos de la ardilla es una nota alegre en el bosque; ella tiene un don que conserva el tiempo mágico en que era una de las tantas hadas que habitan en la espesura. El manatí siempre ha sabido que las sirenas no existen y como tiene fama de gran cantante ensaya melodías debajo del agua. En el aire de la noche, el murciélago navega y oculta una pena bajo un sombrero de terciopelo gastado. Los animales siguen apareciendo en orden alfabético, entre otros, buitres, hipopótamos, murciélagos y, por último, el zorrillo, vestido de negro con una franjita blanca en su lomo, como una autopista recién pintada. El volumen reúne un catálogo de animales ordenado alfabéticamente. Todos comparten algo en común: no han gozado de mucha popularidad e incluso pueden llegar a causar repulsión. *Zorrillo el último* muestra con asombro el equilibrio y la sabiduría que rigen en la naturaleza.

La autora

Roxanna Erdman es narradora y editora. Nació en la ciudad de México el 18 de noviembre de 1965. Estudió lengua y literatura hispánicas en la UNAM. Durante once años coordinó el suplemento *La Jornada Niños*, del periódico *La Jornada*, y fue jefa del departamento de Difusión y Prensa de la Casa del Lago, UNAM. Fue editora de la revista infantil *Disney Aventuras*, de Ediciones Enigma. En 1993 recibió el Premio Especial Periodismo por la Infancia, otorgado por el CEMEDIN. Obtuvo en 1999-2000 la beca del FONCA para Jóvenes Creadores, en la disciplina de cuento, por el proyecto de un bestiario para niños. Fue editora de la revista *Vagón Literario*, de Editorial Santillana, que ganó el Premio CANIEM a la Excelencia Editorial en 2001. Entre sus libros se encuentran *Zorrillo el último*, *Mitos y leyendas indígenas*, *La tortuga*, *El colibrí*, *Elogio del tlacuache* y *Elogio del jaguar*.

El ilustrador

Enrique Martínez es ilustrador y diseñador gráfico. Nació en La Habana, Cuba, en 1947. Estudió grabado en el Instituto Superior de Arte de La Habana. Obtuvo el premio del concurso de ilustración infantil Noma, de Japón, y el Premio A la Orilla del Viento, en México, en la categoría de libro infantil ilustrado.

Para empezar

- **Organizados alfabéticamente.** En el libro de Erdman aparece un conjunto de animales ordenado alfabéticamente. Exponga al grupo algunos datos sobre el alfabeto. El abecedario o alfabeto (palabra de origen griego formada a partir de *alpha* y *beta*) es una serie de signos escritos, cada uno de los cuales representa un sonido o más de uno, que se combinan para formar todas las palabras posibles de una lengua. Proponga realizar un juego en el patio para que los niños se identifiquen con el abecedario. Forme dos grandes equipos e indique que caminen libremente; cuando usted dé una palmada, los alumnos deben hacer una fila ordenada alfabéticamente, según el nombre propio, de la A a la Z. Luego seguirán caminando y al momento de escuchar la segunda palmada se ordenarán según su apellido paterno. Seguirán caminando y al escuchar la tercera palmada se ordenarán alfabéticamente de acuerdo al nombre del mes en que nacieron. Si el grupo quiere seguir jugando, ensaye otras variantes, como organizarse alfabéticamente pero ahora de manera descendente, de la Z a la A.
- **Juego de predicción.** Forme equipos de cuatro integrantes para que revisen diccionarios, enciclopedias y libros sobre la naturaleza. Si es posible, visiten juntos una biblioteca. De regreso al salón, diga a los equipos que mencionen diez nombres de animales; el reto será intentar predecir el mayor número de animales que aparecen en el libro de Erdman. Anote en el pizarrón las predicciones de los equipos y vaya leyendo el libro en voz alta. Al finalizar la lectura sabrán qué equipo tuvo mayor cantidad de aciertos.
- **Juegos y abecedario.** Ahora forme equipos de acuerdo a la inicial de los nombres. En un equipo se integrarán todos los niños cuyos nombres empiecen con A: Alicia, Alejandro, Andrea; en otro equipo estarán los nombres que inician con B: Benjamín, Berenice, Blanca, y así sucesivamente. Invite a los equipos a recordar los juegos que inician con la letra de su inicial. Ejemplo: el equipo de la A: avión; el de la B: burro corrido; equipo C: canicas. Después de identificar al menos un juego, los niños explicarán cómo se juega, cuáles son las reglas. ¿Recuerdan haberlo jugado alguna vez?, ¿cuándo?, ¿resultó divertido?

Para hablar y escuchar

- **El viento**, las hojas secas, el crepitar del fuego. El libro de Erdman nos remite inmediatamente a la naturaleza. El mundo que nos rodea y en especial el entorno natural se puede entender como una enorme caja de sonidos. La música ha trata-

do de reproducir los sonidos de la naturaleza. Un compositor llamado Messiaen hizo refinadas composiciones inspirado en el canto de los pájaros; un ejemplo claro es *El mirlo*, en que el ave es claramente reconocible. Invite a los niños a explorar los sonidos de la naturaleza. Forme cuatro equipos y pídale que cada uno se coloque en una esquina del salón. Pida que utilicen su voz y sus cuerpos para imitar sonidos de la naturaleza. El equipo número uno imitará el sonido del viento; el segundo intentará reproducir el sonido de un relámpago; el tres, un goteo insistente, y el cuatro, un mar apacible. Ensayen repetidamente para que los ruidos vayan mejorando y combinándose. Cuando los equipos hayan practicado lo suficiente, proponga reproducir sonidos más complicados, por ejemplo, el viento cruzando entre las ramas de los árboles, caminar sobre hojas secas, el crepitar del fuego, una tormenta con truenos. Si es posible, graben los sonidos, como si se tratara de un concierto de la naturaleza.

- **Al fondo, la naturaleza.** La tecnología actual permite imitar los sonidos de la naturaleza con absoluta fidelidad. Consiga sonidos de la naturaleza, por ejemplo en discos compactos, en los que se encuentran los sonidos que los alumnos ya exploraron con sus voces. Luego lea el libro en voz alta y cuando, por ejemplo, lleguen a la sección de la ardilla, reproduzca el disco de sonidos de la naturaleza hasta que los niños elijan el fondo sonoro que crean conveniente para la lectura. Al elegir el fondo deben pensar en el entorno de la ardilla, tal vez una pieza que incluya sonidos de viento y ramas crujiendo. Si el texto es el de manatí, puede predominar el sonido del agua. Finalmente lean todos los textos de la A a la Z.
- **Para leer en pares.** Con ayuda del grupo escriba en el pizarrón un listado con todos los animales que aparecen en el libro. Reúnan revistas y periódicos para recortar, pegamento, tijeras y cuadros de cartulina de aproximadamente 7 x 7 centímetros. En esta ocasión todo el grupo será un mismo equipo con el objetivo de tener una ficha por cada animal. Las fichas se elaborarán recortando fotos de las revistas o plasmando las figuras de los animales mediante la técnica del *collage*. Revuelva las fichas como si fueran fichas de dominó. Dos voluntarios tomarán una ficha y leerán el texto que corresponde al animal que les ha tocado. Los alumnos seguirán pasando de dos en dos, tomando una ficha y leyéndose recíprocamente en voz alta. En cada turno el resto del grupo elegirá al mejor lector. Los mejores lectores leerán frente a frente hasta conocer al mejor lector en voz alta del grupo. Platique con el grupo acerca de por qué su compañero es un buen lector en voz alta, resalte cualidades como la claridad, la dicción, el volumen; aspectos que los niños puedan reconocer para mejorar su lectura en voz alta.

Para escribir

- **Otras letras, otros ejemplares.** Comente con el grupo que en el libro de *Zorrillo el último* no están todas las letras del abecedario. La D no aparece y por lo tanto falta un animal cuya nombre empiece con esta letra. Pida a los niños que busquen todas las letras faltantes y un animal representativo de cada una. Recuérdeles que el libro es un bestiario y que *Zorrillo el último* reúne a aquellos animales que no son tan populares o agradados, hacia los cuales las personas pueden sentir rechazo por su simple apariencia. El paso final será escribir un párrafo o una página dedicada al animal elegido. Es importante saber que este tipo de textos combinan datos objetivos y subjetivos, es decir, conjuga información e imaginación. Por ejemplo, si para la letra D eligen al dromedario, los niños saben que tiene una joroba, que vive en el desierto, que puede pasar mucho tiempo sin beber una gota de agua. Entonces, manos a la obra, a esta información le pueden agregar imaginación: en la espalda del dromedario vive una montaña; viaja en los desiertos de la luna soñando con una lluvia de plata para calmar su sed.
- **Uno de dos.** Pida a los niños que imaginen la siguiente situación: alguien agitó tanto un libro de *Zorrillo el último*, que los animales se mezclaron y de dos animales resultó uno solo. Ahora existe el Flamencopótamo, un animal con el que la naturaleza ha sido muy generosa en el color rosa; los griegos lo llamaron caballo emplumado de río. La gente se asombra de cómo puede guardar equilibrio en una sola pata este animal de cuerpo rotundo. Haga notar que en el texto anterior se combinó el escrito del hipopótamo y el del flamenco. Pida a los niños que busquen más animales combinados en este libro revuelto y que les escriban un texto. Anímelos a enriquecer su versión con elementos de su imaginación.
- **Instrucciones para crear un bestiario.** Las colecciones de animales imaginarios han fascinado a las personas a lo largo de todos los tiempos. Proponga a los alumnos reunirse en equipos para inventar bestias fantásticas. Una forma muy sencilla consiste en que los niños propongan combinaciones partiendo de todos los animales, seres y criaturas conocidas. Un animal imaginario puede tener, por ejemplo, patas de águila, cuerpo de orangután, cabeza y cola de dragón y alas de buitres. Posteriormente, los alumnos inventarán el nombre de cada nuevo ser y harán una pequeña semblanza sobre sus hábitos y costumbres.

Para seguir leyendo

- **El Animalario Universal del Profesor Revillod.** Se trata de un libro con el nombre y la imagen de un animal en cada página y con la descripción de éste en la parte posterior. Las posibilidades empiezan a multiplicarse cuando el lector descubre que la página está conformada por tres segmentos, que se mueven para ofrecer combinaciones de nuevos animales, nombres y descripciones. La obra parte de la siguiente premisa: si los seres fantásticos pueden ser creados mediante la combinación de animales reales, entonces ¿por qué no confundir los límites de lo “real” y lo imaginario? *El Animalario Universal del Profesor Revillod* es un libro de Javier Saez Castán, publicado por el Fondo de Cultura Económica.
- **ABZOO. Abecedario Zoológico.** Siguiendo un orden alfabético, el libro presenta un animal por página. Un texto breve proporciona información sobre sus características anatómicas, su hábitat y sus costumbres. Lo acompaña una ilustración que –a diferencia de las de otros libros sobre animales con predominio del realismo– se asemeja a cierta gráfica publicitaria o de señalización. Los animales están hechos mediante líneas que forman figuras geométricas redondeadas y decoradas con colores planos. El conjunto da como resultado un libro visualmente alegre, ameno, y que invita al lector a jugar con él cuando debe girarlo para enterarse de su contenido. *ABZOO. Abecedario Zoológico* está publicado en Caracas por Playco Editores.

Conexiones al mundo

- **Bestiarios.** Éste era el nombre que se daba en la Edad Media a los tratados, en verso o en prosa, que describían animales reales o imaginarios. Por lo general no se limitaban a una mera enumeración de sus características externas, sino que incluían aspectos simbólicos o alegóricos, que dotaban a este género literario de una enseñanza moral. Los bestiarios o colecciones de animales son tan antiguos como el mundo. Si analizamos el despertar cultural de la humanidad, observamos que lo esencial del arte prehistórico lo constituyen las representaciones de animales en las paredes de las cavernas. Consiga libros o imágenes en Internet para mostrar a los niños esta forma de expresión artística.
- **Los alebrijes.** Estos extraños y coloridos monstruos fueron inventados por Pedro Linares, que los vio en un sueño cuando tenía 30 años aquejado por una rara enfermedad. Mientras estaba en cama, inconsciente, soñó con un extraño lugar en donde todos los animales se habían convertido en criaturas raras y desconocidas. Vio un burro con alas de mariposa, un gallo con cabeza de águila y otros; todos juntos gritaban la palabra “Alebrijes”. Cuando se recuperó de la enfermedad, recordó el sueño y quiso mostrar a su familia y otras personas estos animales. Tomó papel y empezó a moldearlos y pintarlos. Los alebrijes cobraron fama y se volvieron una tradición, ahora seguida por sus familiares. Consiga alebrijes de papel maché o de madera, fabricados por artesanos en Oaxaca, y muéstrelos a los niños, invítelos a admirarlos y a identificar cuáles son los animales que se combinan en cada uno.

Desarrollo: Jesús Heredia y Ana Arenzana

Grupo Santillana

ALFAGUARA

INFANTIL