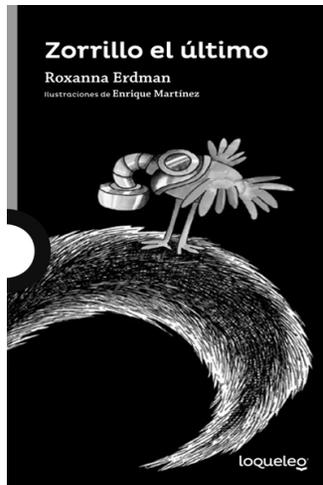


Zorrillo el último



AUTORA
Roxanna Erdman

ILUSTRADOR
Enrique Martínez

GÉNERO
Mitos, fábulas y leyendas

PÁGINAS
96

TEMAS
Trabajo en equipo y cooperación, identidad, mundo natural.

TEMAS TRANSVERSALES
Conciencia social e histórica, educación cívica y vida en comunidad.

Con gran riqueza descriptiva, la autora ofrece un bestiario en el que describe las características, gustos y disgustos de algunos animales que habitan en la tierra, el agua o el aire. Por orden alfabético aparecen, entre otros: buitres, hipopótamos, murciélagos y alguno que otro animal menos conocido.

Zorrillo el último muestra con asombro el equilibrio y la sabiduría de la naturaleza e invita a conocer la diversidad del mundo animal. Este relato fantástico forma parte de un total de 25 cuentos, donde cada animal adquiere la perspectiva de la emoción que provoca o que representa. Es así que las especies del libro se definen a partir de los sentimientos que las rodean.

Juntos, los integrantes de este bestiario nos recuerdan que los animales componen la música de la vida y la sinfonía del color. ↘

Roxanna Erdman

Es escritora y editora, especializada en literatura infantil. Ha estado involucrada con la edición, corrección de estilo, redacción, traducción inglés-español y desarrollo de proyectos editoriales. Tiene más de siete libros para niños y tres cuentos-cartel, además de un libro colectivo. Obtuvo la beca para jóvenes creadores del Fondo Nacional para la Cultura y las Artes en 1999 con el proyecto de un bestiario para niños, que fue seleccionado en 2005 por el Programa de Bibliotecas de Aula de la Secretaría de Educación Pública. ↘

Yo y el libro



Lectura individual

Dimensiones afectiva, estética y cognitiva

Elaboración de una interpretación, reflexión sobre el contenido y comprensión global

ESTE bestiario logra hacer visibles a los animales menos agraciados, integrando en sus retratos datos sobre ellos, que hacen que el lector los vea con otros ojos. Dice del armadillo:

Pero de contacto directo, nada, y eso que en cuanto siente que alguien lo mira se echa en el suelo a esperar; cierra los ojos y su corazón de barro húmedo late con fuerza dentro de su caja de resonancia. Pero nadie lo quiere abrazar.

- Pida a los alumnos que se centren en los párrafos que denoten el sentir de cada animal; hablen sobre la repercusión que tiene la apariencia en la forma como tratamos a los animales: ¿nuestra reacción es la misma con un ganso que con un guajolote? ¿Tratamos de la misma manera a un conejo que a un tlacuache? ¿Por qué? Después de leer el relato sobre el buitre, ¿cambió la forma en la que los alumnos lo miran?
- Traslade la pregunta a la forma en la que tratamos a las personas: ¿influye su apariencia en la manera en la que interactuamos con ellas? ¿Por qué? Reflexionen sobre el tema.
- De forma individual, pida que escriban con qué personaje del bestiario se identificaron más y por qué. Con base en sus preferencias, solicite a cada alumno que diseñe un bestiario donde los personajes centrales sean los sentimientos, representados con animales.
- Dibujen los animales con los que más se identifiquen cuando están enojados, alegres, asustados o temerosos. ◀

El libro y el otro



Lectura en pequeños grupos

Dimensiones sociocultural, cognitiva y estética

Elaboración de una interpretación, obtención de información y reflexión sobre el contenido

EN todo el mundo circulan leyendas sobre el origen de los animales, que explican de muy diversas formas de dónde vienen sus colores, sus plumajes, cornamentas, pelaje e imponentes sonidos.

- Reflexionen sobre el origen de los animales del bestiario. Tome como ejemplo la historia del camaleón:

Siete días de plazo tenían los animales para escoger color. Sentado en una rama, el camaleón no podía decidir. Entre la duda y la indecisión, el tiempo se le fue yendo. Los siete días se le convirtieron en años, en siglos y luego en milenios. Y ahí está todavía el camaleón, probándose color tras color. Negro de coraje, sigue tratando de decidir.
- Pida a los alumnos que tomen como ejemplo las descripciones para, en equipos de tres integrantes, inventar su propia versión fantástica convertida en una leyenda sobre el origen de los animales y por qué lucen y se comportan como lo hacen actualmente. Sugiera preguntas como las siguientes de detonantes: ¿Alguien los puso aquí? ¿De dónde vienen? ¿Cómo eran los antepasados de cada especie?
- Pida que, aunque sea un ejercicio creativo, cada alumno aporte a su equipo un elemento científico para su leyenda, que puede estar relacionado con los ecosistemas, la taxonomía o algunas teorías sobre la evolución.
- Pueden compartir sus leyendas con montajes teatrales, una representación con títeres o un radio cuento. ▶

