



Zorrillo el último

Roxanna Erdman

Ilustraciones: Enrique Martínez

País: México

Género: relato

Temas: animales, naturaleza

Valores: respeto, identidad

Con gran riqueza descriptiva, la autora ofrece un bestiario en el que describe características, gustos y disgustos de algunos animales que habitan la tierra, el agua o el aire. Por orden alfabético aparecen, entre otros, buitres, hipopótamos, murciélagos y otros poco conocidos. *Zorrillo el último* muestra con asombro el equilibrio y la sabiduría de la naturaleza.

Temas transversales

- Educación para la ciudadanía.
- Educación ambiental.

Conexiones curriculares

Español

- Es capaz de escribir variedad de textos y de hacer algunos ajustes para adecuar su texto a la audiencia elegida.
- Puede entender una variedad de textos y empieza a usar inferencia y deducción.
- Escucha y aporta sus ideas de manera crítica.
- Respeta los puntos de vista diferentes a los de él.

Ciencias naturales

- Identifica las principales características de los principales ecosistemas y reconoce que los factores físicos y biológicos se interrelacionan.

Educación artística

- Pone en juego habilidades y destrezas que le permitan diseñar ambientes artísticos.

La autora

Roxanna Erdman. Nació en Ciudad de México el 18 de noviembre de 1965. Periodista, narradora y editora 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*, 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. Nació en Matanzas, Cuba, en 1947, y reside en México desde 1991, naturalizado mexicano. Pintor, ilustrador y diseñador gráfico. En 1970 se graduó en la Escuela Nacional de Arte de su país natal en la especialidad de Pintura y Diseño Gráfico. Ha impartido talleres de posgrado y diplomados en la Universidad Autónoma Metropolitana, Xochimilco; Instituto Nacional de Bellas Artes y Universidad Iberoamericana, México. Ha ilustrado gran cantidad de libros para niños y jóvenes en editoriales de Cuba, México, Venezuela, Nicaragua, Colombia, Brasil, Estados Unidos, Japón, España, Argentina y Puerto Rico, entre otros. Ha sido galardonado en varias ocasiones, destacan el premio del Concurso de Ilustración Infantil Noma, de Japón (1990), y el Premio A la Orilla del Viento, en México, en la categoría de libro infantil ilustrado (1997).

Para empezar

Juego de predicción. Forme equipos de cuatro integrantes para que revisen diccionarios, enciclopedias y libros sobre naturaleza. Si es posible, visiten juntos una biblioteca. En el aula, pida 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. Escriba en el pizarrón los nombres de los animales que enumeren los alumnos, luego pídale que señalen algunas de sus características; pueden hacer un cuadro sinóptico en sus cuader-

nos en el que anoten las descripciones a un lado del nombre de cada animal. Será importante que escriban también cuál equipo mencionó a cada animal. A continuación motívelos a leer el libro; al finalizar la lectura sabrán cuál equipo tuvo mayor cantidad de aciertos.

OI RC

Para hablar y escuchar

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 × 7 cm. En esta ocasión el grupo completo participará con el objetivo de tener una ficha de cada animal. Las fichas se elaborarán con recortes de fotos de revistas o plasmando las figuras de los animales mediante *collage*. Revuelva las fichas como si fueran 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 identificar 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 propia lectura en voz alta.

EI CG RC

Para escribir

Otras letras, otros ejemplares. Comente con el grupo que en el libro de *Zorrillo el último* no están todas las letras del abe-

cedario. La D no aparece, por tanto, falta un animal cuyo nombre empiece con esta letra. Pida a los niños que busquen todas las letras faltantes y algún animal representativo de cada una. Recuérdeles que el libro es un bestiario y que *Zorrillo el último* reúne a los animales que no son tan populares o agraciados, hacia los cuales las personas pueden sentir rechazo sólo por su apariencia. El paso final será escribir un párrafo o una página dedicada al animal elegido. Es importante destacar que los textos de la autora combinan datos objetivos y subjetivos, es decir, conjugan información e imaginación. Por ejemplo, si para la letra D eligen al dromedario, los alumnos 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.

OI CG RF

Para seguir leyendo

El animalario universal del profesor Revillod, de Javier Sáez Catán (FCE). Se trata de un libro con el nombre y la imagen de un animal en cada página y con su descripción 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 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?

ABZOO. Abecedario Zoológico, de Lucho Rodríguez (Playco Editores). El libro presenta a un animal por página y en orden alfabético. 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, es semejante a una 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.

RC RF

Conexiones con el mundo

Los alebrijes. Estos extraños y coloridos monstruos fueron inventados por Pedro Linares, quien los vio en un sueño cuando tenía 30 años y estaba enfermo por una rara enfermedad. Mientras permanecía en cama, inconsciente, soñó con un extraño lugar en donde todos los animales se habían convertido en criaturas raras y desconocidas. Vio, por ejemplo, un burro con alas de mariposa, un gallo con cabeza de águila; 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, y ahora es seguida por sus familiares. Consiga alebrijes de papel maché o de madera, de preferencia fabricados por artesanos oaxaqueños y muéstrelos a los niños, invítelos a admirarlos y a identificar cuáles son los animales que se combinan

en cada uno. Después cada niño puede dibujar o hacer un *collage* de su propio alebrije, basándose en dos o más animales incluidos en el bestiario de Roxanna Erdman. Cuando los terminen podrán pegarlos en un muro del aula para que todos puedan sorprenderse con sus creaciones.

Ol El

Sobre los temas

En la Edad Media, los bestiarios eran 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.

En las representaciones artísticas de Asiria, Egipto, Grecia e India se intentó aprehender, captar plásticamente, a los animales, posesionarse de aquello que se desea y que resulta inalcanzable.

Las campañas militares de Alejandro Magno impulsaron el desarrollo del estudio de la historia natural. Aristóteles, su preceptor, recopiló en *Historia animalium* las características de los animales de los países conquistados. Teofastro, discípulo de Aristóteles, continuó su obra; pero Ktesias y Megasthenes con sus fabulosas historias sobre India y Persia atrajeron la atención popular hacia estos relatos.

En el siglo I d.C. Cayo Plinio Segundo (Plinio el Viejo), en su *Historia natural*, obra de 37 volúmenes, dedicó una atención considerable a las bestias.

Desarrollo: Luz María Sainz.

