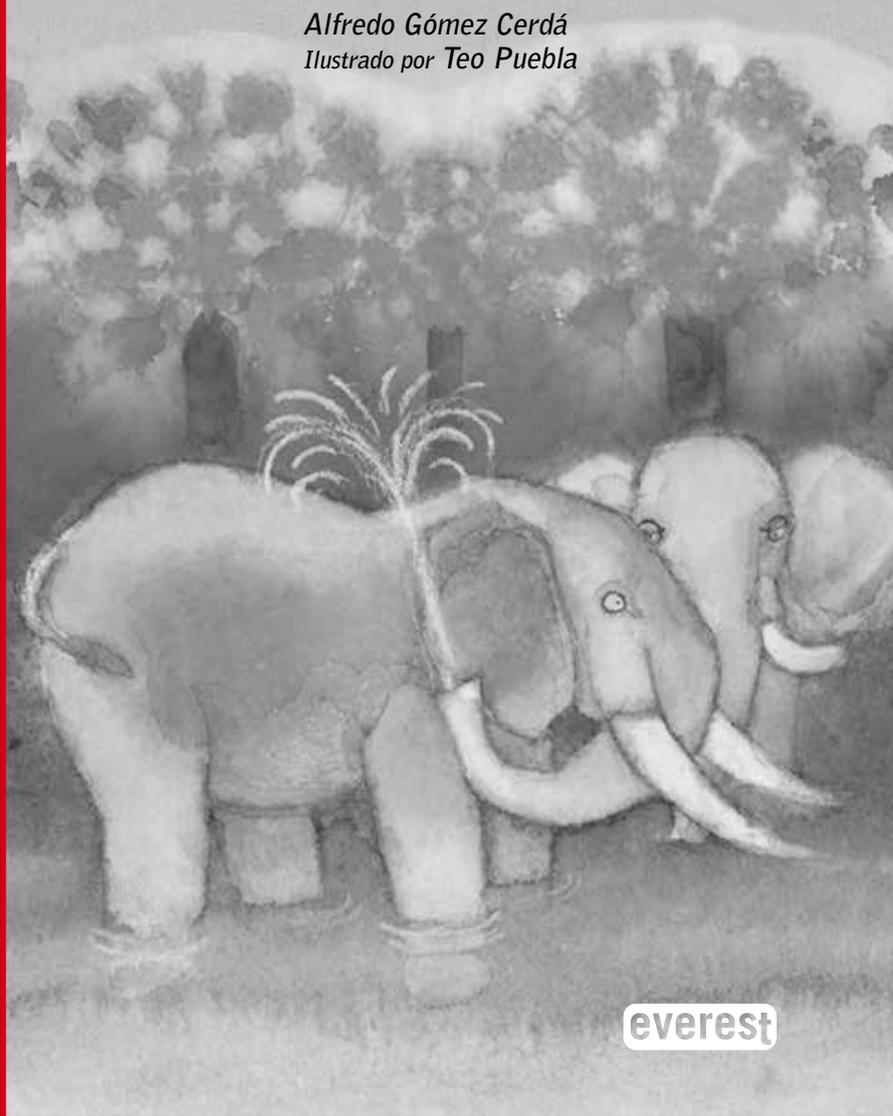




Historia de un colmillo

Alfredo Gómez Cerdá
Ilustrado por Teo Puebla



Nivel Aprendizaje Lector

De 6 a 8 años

everest

Ficha de **Lectura**



Argumento

La pareja formada por Sebas y Marga va a celebrar sus veinticinco años juntos y, para tan especial acontecimiento, ambos tienen preparado un regalo de aniversario. El regalo de Sebas a Marga es una bonita figura tallada en un colmillo de marfil, que servirá como hilo conductor para contarnos una nueva historia de amor entre dos elefantes truncada por los cazadores furtivos buscadores de colmillos de marfil.

Personajes

- **SEBAS Y MARGA.** Pareja que lleva veinticinco años junta y que se profesa un gran amor.
- **VENDEDOR.** Dueño de una tienda de regalos y obras de arte que embauca a Sebas para comprar la pieza de marfil.
- **VALENTÍN.** Artista artesano de cerámica y marfil que trabaja en un taller con material de contrabando.
- **WILSON.** Transportista que viaja continuamente entre Europa y África traficando con materias ilegales.
- **SPENCER.** Cazador hábil y sin escrúpulos que no duda en aprovecharse de la necesidad de los nativos para enriquecerse a su costa.
- **NATIVOS AFRICANOS.** Cazadores autóctonos que arriesgan su vida y libertad para conseguir dinero cometiendo el delito de la caza furtiva.
- **OREJÓN Y RABICORTO.** Pareja de elefantes enamorada que se ve truncada al ser cazado Orejón por los buscadores de marfil.

Comentario de orientación

Dos bonitas historias de amor quedan entrelazadas en este relato: una entre dos personas, la otra entre dos elefantes. El amor entre los elefantes se ve truncado por la acción de cazadores en busca de marfil, marfil que en esta ocasión se convierte en un regalo como muestra de amor entre las dos personas. Tras el regalo se desvela toda una trama de contrabando y caza furtiva de elefantes para la extracción del marfil de sus colmillos. El texto nos presenta una buena ocasión para hacer reflexionar al niño sobre la procedencia de algunos objetos de nuestra vida cotidiana en la sociedad occidental y el coste que ha podido suponer para la sociedad o el medioambiente el que podamos disfrutar de ellos. Así mismo, es importante dar a conocer a nuestro alumnado la importancia de actuar dentro de los márgenes de la ley y el respeto al medioambiente, a los demás y al comercio justo.

Autor e ilustrador

AUTOR

Alfredo Gómez Cerdá es un escritor madrileño nacido en 1951. Sintió atracción por la literatura desde pequeño y decidió muy pronto que los libros le acompañarían siempre. Dio sus primeros pasos hacia el teatro, pero es más conocido por sus obras para el público infantil y juvenil. En 1982 ganó su primer premio al obtener el segundo puesto del Premio Barco de Vapor, que ganaría en 1989. Ha publicado más de 80 libros, ha escrito varios guiones para cómic, ha colaborado en prensa y en revistas especializadas, y ha participado en numerosas actividades relacionadas con la literatura infantil y juvenil. Muchos de sus libros han sido reconocidos con prestigiosos galardones, dentro y fuera de Europa.

ILUSTRADOR

Teo Puebla Morón nace en La Puebla de Montalbán (Toledo) en el año 1943. Su formación en el campo de la ilustración, el grabado y la pintura es autodidacta. Sus primeros trabajos como profesional surgen en el terreno de la publicidad. Habitualmente, trabaja para editoriales españolas y extranjeras. Ha participado en numerosas exposiciones como pintor y como ilustrador, y compagina ambas facetas. Lista de Honor del Premio CCEI de ilustración 2003, por *Dos plumas de águila*.

Referencias curriculares

CONTENIDOS Y CONOCIMIENTOS

• El amor • Los regalos y los gestos de cariño • El comercio justo • El contrabando • El arte • El trabajo artesanal • Las materias primas • La vida en África • Lo prohibido y lo permitido

HABILIDADES Y DESTREZAS

• Lectura de la historia • Adquisición e integración de conceptos que aparecen en el relato en el saber propio • Descripciones • Antónimos y palabras opuestas • Juegos onomatopéyicos • Destreza manual modelando objetos • Mediciones de distancia • Orientación espacial y temporal • Estimaciones de dinero y coste

ACTITUDES

• Posicionamiento ante situaciones de injusticia social • Solidaridad entre los iguales de una especie • Respeto por la ley • Defensa de un comercio legal y justo • Capacidad de crítica ante los comportamientos incorrectos • Agradecimiento • Gusto por la celebración de los aniversarios • Manifestación del amor y generosidad al otro a través de gestos

Vocabulario básico

Bonsái, marfil, artesano, talla, escasear, reportajes, colmillo, camuflaje, cazador, avioneta, cazar, protegidos, taller, transportista, nativos, barritar, disparos, impacto, manada, barato, caro, arte, cerámica, rifle, fajo, escrupulos.

Propuestas de actividades por competencias

Comunicación lingüística

- En el texto aparecen escritas varias descripciones como las de la página 12: "Era tan blanca, tan brillante, tan suave..." Leeremos repetidas veces esta descripción y haremos preguntas a los niños acerca de qué otras cosas que ellos conocen podrían obedecer a esta descripción. También podemos buscar un objeto y describirlo entre todos.
- En el texto aparecen algunas parejas de palabras con significados contrarios u opuestos: *barato/caro*, *principio/final*. Propondremos a los niños otras palabras de uso común para ellos para que nos digan otras con el significado contrario, por ejemplo, *día*, *bonito*, *arriba*, *abierto*... Escribiremos estas palabras en cartulinas que repartiremos a los niños; una vez leídas varias veces, les propondremos que busquen al compañero que tiene su palabra opuesta.
- Conoceremos, en la lengua extranjera que el alumnado esté estudiando, el nombre de algunos de los animales de la selva que podemos encontrar en África, como *león*, *mono*, *tigre*, *elefante*, *pájaros*.

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

- El cazador es capaz de agujerear una moneda a 30 metros de distancia; ¿qué es la distancia? Jugaremos en el aula a medir distancias entre dos puntos. Lo podemos hacer utilizando sistemas de medida natural, por ejemplo con pasos, con pies, y posteriormente podemos hacerlo utilizando un metro. Podemos hacer una tabla donde anotemos las mediciones realizadas y posteriormente hacer preguntas: ¿qué está más cerca, la pizarra o la ventana? ¿cuántos pasos hay entre la pizarra y la puerta?
- ¿Cuánto cuesta? Esta pregunta se la hace Sebas al vendedor de la tienda. Montaremos una pequeña tienda en el aula. Podemos traer de casas objetos de decoración o de otro tipo, ponerles precio, y jugar a comprar y vender utilizando monedas de juguetes de euro, cincuenta, veinte y diez céntimos.
- Sobre un mapamundi, conoceremos la localización de los dos continentes que se mencionan en el texto: África y Europa, observando cómo se encuentran separados por un mar. Buscaremos fotos en las que aparezcan ciudades y habitantes de ambos continentes y las pegaremos en sendos murales según correspondan.
- En el texto se menciona la forma de vida de los nativos cazadores africanos. Realizaremos una búsqueda de información acerca de alguna tribu de África, conoceremos su forma de vida, a qué se dedican, cuáles son sus costumbres, cómo son sus viviendas, cómo organizan su vida, etc. Y al mismo tiempo, podremos ir comparando sus características con las de nuestra vida occidental.
- A través de la historia del colmillo hemos conocido el proceso de fabricación de un objeto: cómo se obtiene la materia prima, quién la transporta, quién la trabaja, quién la vende y quién la compra. Podemos hacer el seguimiento a otros productos de la vida cotidiana de los alumnos, por ejemplo, algún alimento como la leche, o el pan. A través de fotos podemos hacer un mural en el que quede recogido dicho proceso.

Competencia digital

- Sebas conoce algo acerca de la caza de elefantes a través de reportajes de televisión. Podemos buscar un reportaje con esta temática en la web y visualizarlo con los alumnos. Comentaremos después qué es lo que más les ha llamado la atención, tratando de guiar sus respuestas hacia una reflexión acerca del impacto que sobre el medio ocasiona.
- Para la realización de algunas de las actividades mencionadas podemos hacer búsquedas de fotografías e información en la web.

Competencias sociales y cívicas

- En el relato se cuenta cómo se realiza una pieza artesanal elaborada con materia prima obtenida de forma ilegal. Es una buena ocasión para hacer reflexionar a los niños sobre las consecuencias que provocan en el medioambiente actos así, y cómo son responsables de ellos todos los que participan de una manera u otra, proponiendo soluciones alternativas a todos ellos: a Sebas al comprar el regalo, al vendedor al venderlo en la tienda, al artesano por adquirir ese material, etc.

Conciencia y expresiones culturales

- La pieza de marfil es una obra de arte, una pequeña escultura. Podemos iniciar a nuestros alumnos en el conocimiento del mundo escultórico, mostrándoles fotos de algunas esculturas famosas a lo largo de la historia y diferenciando en ellas el material del que están realizadas. Podemos pegar las fotos en el aula y colocar debajo una cartela a modo de museo en la que quede detallado el nombre del autor, la fecha y el material.
- Valentín, el artista artesano, realiza figuras de menor valor con polvo de marfil. Nosotros en el aula podemos emularlo modelando figuras con material escolar apto para ello, y hacer después una exposición en el aula.

Aprender a aprender

- Haremos una ronda en clase en la que los niños expondrán sus conclusiones acerca de lo que más y menos les ha gustado del relato.

Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor

- Propondremos en el aula el juego del amigo invisible, en el que cada uno regalará a otro un objeto como muestra de su amistad. El regalo consistirá en algún objeto elaborado por cada niño.

Propuestas de actividades secuenciales

Antes de la lectura

- Visita a una exposición de arte de la localidad o visita virtual a un museo.

Durante la lectura

- Realizar las distintas actividades propuestas en este cuaderno.
- Juegos de reconocimiento de sonidos emitidos por animales: barritar, relinchar, rugir, etc.

Después de la lectura

- Juegos de dramatización e interpretación de escenas contadas en el relato, por ejemplo, la ayuda de la manada de elefantes.

Temáticas

Protección de animales: la caza furtiva de elefantes.

Valores compartidos: el amor a la pareja.

Educación ciudadana: posicionamiento crítico ante actos delictivos.

Comercio justo: abuso de los traficantes de marfil de los cazadores nativos.

Materias

CUENTO ENTORNO SOCIAL Y NATURAL VALORES

Contenidos y propuestas elaborados por Luisa M. López Gómez.

Esta Ficha, en su totalidad, es material reproducible por cualquier medio técnico, para su uso por parte del profesorado en la realización de actividades con sus alumnos, exclusivamente en el ámbito del aula, por autorización expresa de la editorial.



www.everest.es

Atención al cliente: (+34) 914 463 350
info@everest.es