PALABRAS ALADAS

Al-Jazarí

IGUALES EN IMAGINACIÓN

Ilustrado por:
Eugenia Nobati
Antonio Sánchez
Vincent García

Alice Guy

Cristina Núñez Pereira y Rafael R. Valcárcel

Al-Jazarí

Una persona con imaginación para crear lo nunca visto

Mesopotamia quiere decir «tierra entre dos ríos».

Uno es el río rápido, el que es como una flecha, el río que fluye. El otro es el río lento, el fructífero, el bueno para cruzar. Entre los dos, la tierra es increíblemente rica y fértil. De hecho, algunos sitúan allí el paraíso. En cambio, más allá de los ríos, todo es desierto y espejismo.

Según algunas tradiciones, tras un diluvio torrencial, apareció en esta zona un arca de madera. En ella había una pareja de cada una de las especies animales que habitaban la Tierra. Dicen también que quien comandaba el arca fundó una pequeña ciudad a orillas del río rápido.

Mucho tiempo después...

En esa ciudad, un palacio. En el palacio, un gobernador. A su servicio, Al-Jazarí.

Al-Jazarí es astrónomo, inventor, ingeniero mecánico, artista. Un hombre de mil aptitudes que trabaja al servicio de los gobernantes, igual que hizo su padre.

En árabe, su extensísimo nombre resume sus virtudes, su historia y su origen: *notable jefe de ingenieros, el mejor de todos los tiempos, y muy respetado, hijo de Ismail y nieto de Al-Razzaz, nacido en Al-Jazira*.

Es un gran observador y un artesano de manos hábiles. Engrana incansablemente unas piezas con otras hasta conseguir que del mecanismo brote magia: suenan las campanadas de un reloj, un bailarín de madera mueve grácilmente brazos y piernas...

Si Al-Jazarí se equivoca, sus rápidos dedos lo intentan de nuevo. La memoria de los errores cometidos los va haciendo cada vez más expertos.

Al-Jazarí encuentra inspiración en los espléndidos jardines del palacio, en sus hermosas fuentes y en sus geométricas decoraciones. En una época en que los medios de transporte terrestre más sofisticados del mundo son los caballos y los camellos, Al-Jazarí crea ingeniosos mecanismos llenos de belleza, que se mueven por palacio asombrando y complaciendo a sus habitantes.

Aunque vive lujosamente en el palacio, conoce las dificultades cotidianas de los habitantes de la ciudad. Es un hombre bueno que, inspirándose en la sabiduría de tres ingenieros persas, fabrica mecanismos y conductos para aliviar esas dificultades. Sus canales y máquinas llevan el agua a todos los rincones de la población y facilitan las tareas domésticas y el regadío de los terrenos.

En *El libro del conocimiento de dispositivos mecánicos ingeniosos*, Al-Jazarí describe cincuenta de las muchas máquinas que construyó. Con un lenguaje muy sencillo, ofrece explicaciones y esquemas sobre cómo fabricarlas paso a paso.

Uno de los diseños que aparecen en el libro (de más de ochocientos años de antigüedad) todavía se emplea en algunos países del mundo para bombear agua.

En las páginas de su libro, se aprecia su poderosa imaginación como mecánico, así como sus dotes artísticas: los dispositivos están ilustrados con gran detalle y vivos colores.

Al-Jazarí disfrutaba dibujando y coloreando. En particular, dominaba el arte de la miniatura, es decir, de pintar con minio, un polvo rojizo a partir del cual se elaboraba la tinta y que confería un brillo intenso a los dibujos.

A diario, antes de rezar, Al-Jazarí y los habitantes de palacio –como todos los musulmanes– realizan sus abluciones: un rito de higiene física y espiritual.

Durante la ablución, hay que frotarse las manos tres veces con agua. Luego, la boca ha de enjuagarse tres veces. También tres veces deben limpiarse la nariz, la cara, el brazo derecho, el izquierdo, el cabello, las orejas y los pies.

Para que los gobernantes realicen esta práctica, Al-Jazarí diseña multitud de fuentes.

En una, una mujer autómata se arrodilla y, con lentitud, vierte agua de su vasija. En otra, el agua brota del pico de un pavorreal y, pasado un tiempo, aparecen otros personajes mecánicos que ofrecen cenizas vegetales (el jabón de la época) y toallas con las que terminar la ablución.

Esta noche, se celebra una fiesta en el palacio. Los invitados se deleitan con una música deliciosa. Esta es interpretada por cuatro músicos, que tocan el arpa, la flauta y los tambores. La melodía empapa el ambiente y parece estar en todas partes.

De hecho, así es. Por el estanque del jardín navegan los músicos, a bordo de una gran barca impulsada por varios remeros.

Es el nuevo ingenio de Al-Jazarí: un barco musical que puede estar en marcha durante más de siete horas.

La nave irradia vitalidad: sus diversos autómatas pueden realizar hasta cincuenta gestos y movimientos corporales. Tantos que casi parecen reales... De hecho, hay quien cuenta que un noble invitado, que observaba atento desde la orilla, se enamoró del donaire y el talento de la arpista.

Igualdad
Imaginación

● **Lee este texto sobre la igualdad.**

IGUALDAD

En esencia, todas las personas somos iguales, aunque, al mismo tiempo, seamos diferentes: no todas tenemos el mismo color de pelo, ni la misma altura, ni los mismos gustos, pero todas pensamos, nos comunicamos y tenemos sueños y deseos.

Decimos que la igualdad es la consideración de que todas las personas tienen el mismo valor y que, por eso, merecen recibir un tratamiento equitativo, independientemente de su sexo, su raza, sus creencias, su lugar de nacimiento...

✶ Ahora, indica en una tabla como esta tres rasgos que compartes con los siguientes seres de ficción y tres rasgos que te diferencian de ellos.

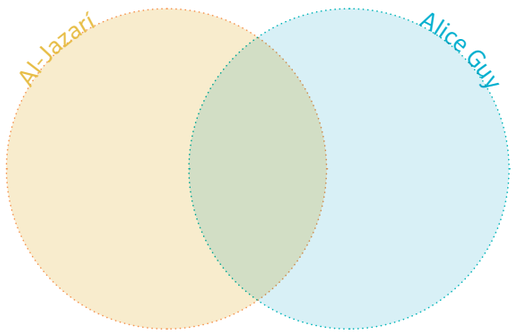
Persona	Comparto	Me diferencio en
Batman	Somos muy altos.	Yo no oculto mi personalidad verdadera.

un personaje de cuento

un superhéroe

un monstruo fantástico

● **Anota en un diagrama como este tres características que Al-Jazarí y Alice Guy compartan y tres que cada uno tenga en particular.**



● **Piensa en alguno de tus mejores amigos. ¿Qué rasgos tenéis en común? ¿En qué os diferenciáis? Luego explica con ejemplos:**

✶ Qué aportan nuestras semejanzas a nuestra amistad.

✶ Cómo se enriquece nuestra amistad con nuestras diferencias.

● **Lee este texto sobre la igualdad de oportunidades.**

La igualdad de oportunidades es un ideal al que aspiran todas las sociedades. De acuerdo con él, los gobiernos procuran ofrecer el mismo bienestar y las mismas posibilidades a todos los ciudadanos.

● **Compara la vida en estos dos lugares. Reflexiona sobre si hay igualdad de oportunidades para que un habitante del lugar:**

✶ Se convierta en un gran campeón de surf.

✶ Adquiera cultura visitando museos.

✶ Aprenda idiomas.

✶ Aprenda a cultivar la tierra.

✶ Viaje con facilidad a otros lugares.

● **Imagina que tú eres el gobernante de una nueva nación. Vas a organizar tu país para que haya realmente igualdad de oportunidades entre todos sus ciudadanos. Planifica tu nación:**

✶ ¿Cómo sería la ley de educación?

✶ ¿Cómo serían los medios de transporte?

✶ ¿Dónde viviría la gente?

✶ ¿Qué otras leyes crearías?

✶ ¿Cómo sería el himno?

✶ ¿Qué tipos de personas formarían el gobierno?

✶ ¿Cuáles serían las principales fiestas de la nación?

● Idea máquinas, mecanismos o inventos que puedan realizar las siguientes tareas de la vida cotidiana:

Tarea	Invento
Fregar el suelo	Zapatillas friegasuelos, tienen la suela hecha de bayeta o esponja.
Limpiar los cristales	
Poner la mesa	
Pelar la fruta	
Tender la ropa	
Enjabonarse el cuerpo	
Sacar la basura	

● El nombre de Al-Jazarí incluía distintos tipos de información: su oficio, la consideración que se le tenía y parte de su genealogía. Inventa tú un nombre para ti y para otros tres miembros de tu familia con algunos datos curiosos sobre vuestra vida.

Camilo, el muy dotado para la música, siempre alegre, el razonable
y sonriente hijo de la maestra y el aprendiz

Amalia, la pequeña dormilona, portadora de sosiego,
la pacífica de ojos claros, nieta de los dos lados del océano

Gonzalo, el dulce y protector dibujante, el viajero y deportista,
hijo de la bailarina y el escritor, el primo de muchos primos

● Al-Jazarí inventó un bote musical. ¿Podrías tú crear instrumentos con materiales que tengas en casa?

1. Piensa en cómo es el mecanismo básico del instrumento que tratarás de reproducir.

UNA GUITARRA TIENE CUERDAS TENSAS Y UNA CAJA DE RESONANCIA.

UNA FLAUTA TIENE UN CUERPO CILÍNDRICO, UNA BOQUILLA Y AGUJEROS.

2. Piensa en qué materiales puedes utilizar para reproducir los elementos que forman esos mecanismos básicos.

3. ¡Ponte manos a la obra!

● Observa estos dos inventos.

INVENTO 1

INVENTO 2

✱ ¿Sabrías decir qué son? ¿Y cómo funcionan? Puedes completar una tabla como la siguiente:

Invento 1	
¿Qué es?	
¿Para qué sirve?	
¿Cómo funciona?	

✱ Escribe una hipótesis sobre la época en la que se empleaban.

✱ Luego, pídele a un adulto que te dé información sobre ambos aparatos y anota sus respuestas.

✱ Compara las respuestas del adulto con las tuyas. ¿En qué has acertado?

- **Observa estas marionetas y explica su funcionamiento:**

✱ ¿Qué unen las cuerdas?

✱ ¿Cómo hay que hacer para que una marioneta levante una pierna? ¿Y para que cruce un brazo?

✱ ¿Qué debe hacerse para que la marioneta gire la cabeza o el cuerpo?

- **Fabrica tu propia marioneta.**

✱ Haz una lista de los materiales que necesitas.

✱ Haz tu marioneta y anota en una hoja suelta los pasos que vas dando.

✱ Hazle una foto y pégala en una cartulina. Copia al lado, como haría Al-Jazarí, las indicaciones para fabricar la marioneta.

- **Al-Jazarí contribuyó al bienestar de los habitantes de su ciudad con las canalizaciones de agua. Detecta tú en tu barrio algún problema o circunstancia que se pueda mejorar e imagina una máquina que pueda hacerlo. Observa este ejemplo que ya existe:**

Las personas con problemas de vista no saben cuándo cruzar una calle.

Se instalan aparatos en los semáforos que emiten sonidos mientras la luz está verde.

Abū al-'Iz Ibn Ismā'īl ibn al-Razāz al-Jazarī

Nació en 1136 en la ciudad de Jazirat ibn Umar, a orillas del río Tigris, en el norte de Mesopotamia.

PALABRAS ALADAS

Alice Guy

IGUALES
EN IMAGINACIÓN

Ilustrado por:
Eugenia Nobati
Antonio Sánchez
Vincent García

Al-Jazarí

Cristina Núñez Pereira y Rafael R. Valcárcel

Alice Guy

Una persona con imaginación para crear lo nunca visto

Paseos con la abuela bajo las copas de los manzanos y cerezos de Ginebra, en Suiza. Nanas y susurros en francés. Una travesía en barco al son del oleaje. Paseos con las niñeras por las coloridas calles de Santiago de Chile. Cuentos y leyendas en español. Una nueva travesía en barco, ahora con destino a Francia.

Los primeros siete años de la vida de Alice Guy transcurren repartidos entre ambos lados del Atlántico.

Un convento de interiores fríos y oscuros. Como un decorado escalofriante para una representación terrorífica. Allí estudia Alice durante varios años. De puertas afuera, en cambio, ríos, lagos y montañas, neblinas perezosas y crepúsculos encantadores. Como un decorado para un cuento de hadas.

La imaginación de Alice proyecta sombras espeluznantes durante las tormentas y todo tipo de duendecillos amistosos los días de sol.

Alice es decidida y curiosa, y arde en deseos de dominar un oficio para ganarse la vida. Muy joven, aprende estenografía, un sistema de escritura que permite transcribir lo que una persona dice al tiempo que habla. Sus ágiles dedos también manejan con soltura una máquina de escribir.

En ambas tareas su pericia es superior a la habitual y pronto es contratada como secretaria en una compañía que comercializaba cámaras y material de fotografía.

Un año después, Alice y su jefe, el señor Gaumont, son invitados a un espectáculo nunca visto.

Un salón a oscuras. Una máquina misteriosa ronronea. Una luz danza por la sala. Sobre una gran sábana colgada contra la pared, diversas imágenes cobran vida: obreros que caminan entre risas, un caballo a punto de abalanzarse sobre la audiencia...

El corazón de Alice se acompasa al mágico ritmo de aquel novedoso artefacto: el cinematógrafo.

Hace muy pocos años que la gente se ha familiarizado con la fotografía... Y ahora, este invento puede registrar y proyectar imágenes ¡en movimiento! Los espectadores hacen cola para ver las primeras proyecciones: secuencias sencillas y cotidianas, como un tren que parte de la estación o un grupo de mujeres que sale de trabajar.

La compañía del señor Gaumont pone a la venta un aparato similar, accionado por una manivela: el cronofotógrafo.

Gaumont decide filmar breves películas para venderlas con sus nuevos aparatos. Es una suerte de muestra publicitaria. Alice tiene muchas propuestas: eventos deportivos, políticos y culturales, vistas atractivas de la ciudad, carreras...

Luego, su imaginación echa a volar. En sus paseos por la ribera del río, le nace el deseo de contar pequeñas historias de ficción, retazos de vida con finales sorprendentes, ridículos o conmovedores.

Una portera arroja un cubo de agua por la ventana de su edificio. Pretende escarmentar a unos chiquillos que hacían pillerías, pero el agua cae, sin embargo, sobre un hombre elegantemente vestido que venía de visita.

En el despacho del señor Gaumont, la hilaridad se apodera de los clientes, que escuchaban atentos el relato de Alice.

—¿Lo ve? Este es el tipo de historias que debemos filmar con nuestros aparatos —le indica ella a su jefe.

Un hada agita su varita mágica sobre un enorme repollo. Se agacha y saca de él a un bebé. Luego otro. Y luego otro. Es *El hada de los repollos*, la primera película de ficción de Alice. Recrea la explicación que en Francia se les daba a los niños sobre el nacimiento de los bebés. Según esta, los bebés varones aparecen entre coles y las niñas entre rosas.

Alice se ha ocupado del escenario y el atrezo (repollos de cartón, muñecos...), de dirigir a los actores y del montaje. Para filmar esta cinta se gastó el salario de una semana.

Mientras estuvo a las órdenes de Gaumont, Alice produjo cientos de películas. Trabajaba doce horas al día, seis días a la semana.

Rodaba en las calles de París, en jardines públicos y bosques. Dirigía a los actores exigiéndoles naturalidad. Impedía que los figurantes se maquillaran de forma llamativa. Incluso hizo cambiar el suelo de cemento del estudio por uno de parqué para evitar accidentes con bailarines y acróbatas.

Esta vez, Alice está ante la cámara, radiante. No dirige; es un compañero de trabajo quien maneja el cronofotógrafo. Tampoco actúa; la escena es real: la celebración de su boda.

Nueva travesía por el Atlántico: Alice y su esposo Herbert se dirigen a Estados Unidos. Allí, con su propia compañía, Alice filmará comedias, dramas, películas de acción, del oeste e incluso de ciencia ficción. Y también allí dará a luz a sus dos hijos.

Alice filmó más de mil películas y creó efectos visuales sorprendentes. Así, manipulando a mayor velocidad la manivela del cronofotógrafo, conseguía que los personajes se movieran frenéticamente. Gracias a la proyección a la inversa, un hombre que caía de una azotea podía regresar a ella de un salto milagroso.

Incluso coloreó algunas películas utilizando tintas traslúcidas, lupas finísimas de joyero y delicados pinceles.

Por su ingenio, su gran sentido del humor y su talento, algunos actores y actrices solo querían rodar con ella. Y también por ello fue envidiada. Muchas de sus cintas se perdieron y en otras su nombre no aparecía. El señor Gaumont, además, ni siquiera la mencionó cuando publicó la historia de su compañía.

Durante muchos años, su presencia quedó borrada de la historia del cine, con la facilidad con que se elimina un fotograma de una película.

Imaginación o Igualdad

● Lee la definición de imaginación. Luego, marca en cada caso las acciones que denotan que el personaje tenía una gran imaginación.

IMAGINACIÓN Capacidad para representar algo real o irreal en la mente.

ALICE GUY	
Estudió taquigrafía.	
Rodó la primera película de ficción de la historia	
Fabricó un escenario con muñecos y cartón.	
Creó numerosos efectos especiales.	
Viajó a Estados Unidos para seguir allí su carrera.	

AL-JAZARÍ	
Dominaba la técnica de la miniatura.	
Creó un bote musical con autómatas.	
Inventó diversos tipos de fuentes.	
Fue muy reconocido por los gobernantes de su tiempo.	
Creó mecanismos de abastecimiento de agua para su población.	

● ¿Cuáles de tus familiares y amigos tienen más imaginación? ¿En qué aspectos se nota?

● Busca en la sopa de letras estas palabras relacionadas con la imaginación:

fantasía · *transformar* · *ideas* · *creatividad* · *mente* · *descubrir* · *ingenio* · *invención*

F	B	V	N	U	T	I	L	X	D	W	F
D	A	D	I	V	I	T	A	E	R	C	G
E	C	N	O	I	C	N	E	V	N	I	I
S	C	Q	T	R	G	N	I	P	A	M	N
C	N	P	V	A	E	S	R	T	I	E	G
U	Y	I	T	F	S	D	E	S	E	N	E
B	V	R	A	S	H	I	B	N	K	T	N
R	C	L	T	J	F	D	A	Z	I	E	I
I	J	O	P	G	N	E	H	E	D	L	O
R	F	D	I	C	Y	A	E	T	F	N	C
C	G	B	E	Ñ	N	S	I	T	O	C	J
E	R	A	M	R	O	F	S	N	A	R	T

● Ejercita tu imaginación:

- Elige algún cuento ilustrado e inventa una historia diferente para las ilustraciones.
- Elige algún juego y con sus piezas o partes crea una nueva forma de jugar.
- Pídele a un adulto que te busque algún capítulo de una serie de dibujos animados que suelas ver, pon el vídeo sin sonido e inventa diálogos entre los personajes.

● Lee este principio y este final de cuento e inventa la historia que puede enlazarlos.

PRINCIPIO

Un alienígena camina por el bosque y encuentra un paraguas abierto. Es la primera vez que ve este objeto y no sabe para qué sirve.

FINAL

En el planeta Saugarap, el alienígena es considerado muy sabio y todo el mundo le pide consejos.

● Ahora, haz lo mismo con estas dos imágenes. Busca una historia que las conecte.

INICIO

FIN

● La radio hace volar la imaginación. Diseña un programa de radio que luego puedas grabar.

1. ¿De qué va a tratar tu programa? Elige.

deportes · vida cotidiana · entrevistas · curiosidades · noticias

2. ¿Cómo se va a llamar?

LA ONDA CHACHI · RUEDAS Y RADIOS · ¿SABÍAS QUE...?

3. Busca una melodía que te guste para darle ambiente. Piensa también en cómo puedes producir algunos efectos sonoros.

4. Escribe un pequeño guion.

5. Piensa en cómo vas a hacer para grabarlo.

6. Grábalo y diviértete.

● Alice Guy comenzó grabando escenas cotidianas y luego pasó a crear historias de ficción a partir de ellas. Lee tú estas escenas cotidianas y modifícalas a tu gusto para que tengan finales cómicos o sorprendentes.

Una madre les pide a sus hijos que recojan la habitación. Los niños se ponen manos a la obra y en menos de cinco minutos le dicen a su madre que ya han terminado.

Final sorprendente

Al cabo de un rato, el padre va a la habitación para meter en el armario la ropa que acaba de planchar. Cuando abre la puerta, una cascada de juguetes y libros se precipita sobre él.

Una mujer sale de paseo con su perro sujeto de la correa. Cuando están en medio del parque se desata un viento terrible.

Un hombre va caminando por la calle. De pronto, sobre un cartón bastante grande, ve un objeto que brilla.

Un niño está en el parque observando las plantas. Una flor muy grande le llama la atención y se acerca a olerla.

● Lee estos tres argumentos de películas y propón un título para cada uno. Indica también a qué género crees que pertenecen.

Un hombre decide vestirse de superhéroe y luchar contra el mal en su ciudad, pero no tiene poderes y sí muy mala suerte: nunca sale bien parado.

Dos viejecitas encantadoras reciben la visita de un sobrino. Este descubre que las ancianas guardan un terrible secreto en el desván.

Un barco lleno de marineras que llevan dos años en altamar atraca en Nueva York: las marineras tienen un día libre.

● En sus primeros tiempos como productora y directora, Alice buscaba a los actores entre sus amistades. Imagina que vas a rodar una película y que, como actores, solo cuentas con los miembros de tu familia. Lee la trama:

Un astronauta ha sido seleccionado para formar parte de una misión espacial: llegar a Marte. Sin embargo, una avería inesperada deja al vehículo espacial a la deriva por el espacio exterior.
Afortunadamente, la nave está en contacto con ingenieros y técnicos que le dan las instrucciones para repararla y proseguir su viaje hasta Marte. Allí el astronauta trabará amistad con dos marcianos.

✱ Indica qué papel le otorgas a cada miembro de tu familia.

PERSONAJE	CARACTERÍSTICAS
Astronauta	Capitanea la nave, hábil para tomar decisiones.
Ingeniero/a	Se ocupa de ensayar las posibles soluciones antes de comunicarlas por radio al astronauta.
Marciano/a 1	No recibe con gusto al astronauta, pero luego acaba haciendo buenas migas con él.
Marciano/a 2	Se preocupa por hacer sentir bien al visitante.

● Para *El hada de los repollos*, Alice fabricó el decorado con cartón. Diseña tú un decorado para representar una isla desierta y filmar la llegada de un barquito:

1. Utiliza un recipiente (transparente o blanco) que tenga dos compartimentos. Llena uno con arena.
2. Tiñe agua con colorante azul claro para hacer el mar y llena con esa agua el otro compartimento.
3. Pon a flotar un barquito (puede ser de papel). Con un pequeño ventilador (¡o soplando!), hazlo avanzar.
4. Pídele a un adulto que te preste una cámara u otro dispositivo que permita grabar vídeos, y filma la escena.

● Un recurso para dar idea de movimiento a imágenes fijas es el folioscopio: un libro que contiene una serie de imágenes que varían gradualmente de una página a otra, mostrando un movimiento desglosado. Crea tú un folioscopio con una historia de tu invención. Necesitas un cuaderno en el que el extremo inferior derecho de las hojas pares no esté utilizado.

1. Decide qué historia vas a ilustrar
2. Desglosa el movimiento que quieres representar en imágenes fijas.
3. Acota un recuadro siempre del mismo tamaño en la parte inferior de las páginas del cuaderno.
4. Dibuja la escena: en la última página debes colocar la imagen que debe verse en primer lugar y en la primera página, la última.
5. Pasa las páginas con el pulgar mientras sujetas tu folioscopio con la otra mano.

● Para la creación de los primeros efectos especiales, se recurría sobre todo al ingenio. Con la ayuda de un adulto y un dispositivo de grabación de vídeo, prueba lo siguiente:

- Pide que te filmen avanzando de frente por un pasillo, hacia una puerta.
- Filma la puerta cerrada, desde el otro lado.
- Ahora, pide que te filmen delante de la puerta, como si ya la hubieses atravesado. Avanza de frente hacia la cámara.
- Con ayuda de un adulto, monta los vídeos para que dé la impresión de que has atravesado la puerta cerrada.

● Ahora, reflexiona y explica cómo podrías conseguir los siguientes efectos:

- Que un personaje parezca gigante.
- Que un personaje parezca diminuto.
- Otros efectos que tú imagines.

Alice Guy

Nació el 1 de julio de 1873 en Saint-Mandé, una pequeña población cercana a París, en una familia de editores y libreros.

REGALA ARMONÍA.

Qué mejor que la felicidad de la infancia se prolongue durante toda la vida.

Emocionario

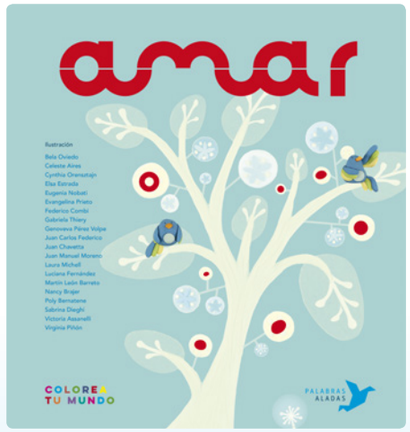
El diccionario de emociones ilustrado.

El EMOCIONARIO describe, con sencillez, cuarenta y dos estados emocionales para que aprendamos a identificarlos y, así, podamos decir lo que realmente sentimos.

Al igual que con AMAR, lo ideal es leer sólo una página cada vez que lo compartamos, porque lo más valioso aparece tras cerrar el libro: las conversaciones que surgen, vinculadas a la emoción leída. Gracias a ellas, nos conocemos mejor, sabemos lo que la otra persona siente cuando…

Edad orientativa: 6 a 99 años.

Muestra PDF Librerías

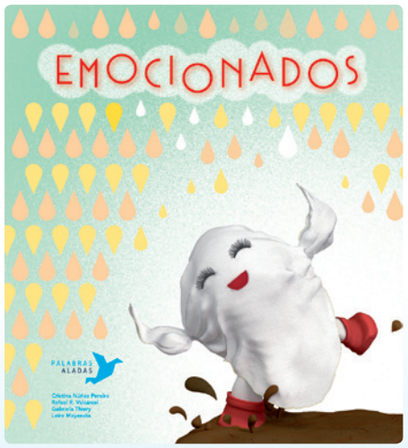


Amar

Cada página de Amar es una invitación a conversar sobre el amor. Este libro ilustrado describe, con sencillez y primor, los cuarenta rasgos que dan belleza a la palabra amar. Cuidado, generosidad, colaboración, consideración y otros 36 rasgos… acompañados de preciosas ilustraciones, creadas por veinte artistas.

Edad orientativa: 6 a 99 años.

Muestra PDF Librerías



Emocionados

Este libro ayudará a tu peque a desarrollar la empatía y, al mismo tiempo, a que comprenda mejor las emociones que experimenta cada día.

Además de una preciosa historia llena de emociones, el libro contiene un recital de poemas, así como consejos, que Trapillo, Cajita y Pelota le darán a tu peque para encauzar la decepción, la vergüenza, la tristeza y el miedo.

Edad orientativa: 4 a 6 años.

Muestra PDF Librerías

Manual para soñar

Este libro ayudará a tu hijo(a) a fortalecer su confianza para alcanzar sus sueños. EL MANUAL PARA SOÑAR le será muy útil para saber cómo alcanzar aquello que desea… con los 28 retos divertidos que le propone, las 28 historias de infancias reales (Enid Blyton, Nikola Tesla, Valentina Tereshkova…) y las 28 reflexiones que le invitan a explorarse y conocerse.

Edad orientativa: 8 a 12 años.

Muestra PDF Librerías

Valores de oro

Si el fútbol es el deporte favorito de tu hijo, o de tu hija, sácale partido a lo positivo. VALORES DE ORO es un libro que los animará a alcanzar sus propios sueños (tocar la guitarra o llegar a la Luna, por ejemplo), aprovechando su interés por el fútbol.

Además de las curiosidades reales sobre la vida de once peques (Leo, Cristiano, Marta y ocho más), explica en qué consisten las veintidós cualidades que los ayudaron a alcanzar sus sueños: paciencia, creatividad, responsabilidad, diligencia…

Edad orientativa: 6 a 12 años.

Muestra PDF Librerías

El juego de pensar

Este libro le propone a tu hijo(a) que, a partir de situaciones concretas, cree sus propios juegos y reglas, impulsando su imaginación.

EL JUEGO DE PENSAR, además de relacionar 36 juegos tradicionales con diversas capacidades del pensamiento, cuenta 6 historias reales que muestran lo fabuloso y útil que es pensar.

Edad orientativa: 9 a 12 años.

Muestra PDF Librerías

Ilustradores y diseñadora de *Iguales en Imaginación*

Conoce más trabajos de

EUGENIA NOBATI

en http://eltablerodenobati.blogspot.com/

Conoce más trabajos de

ANTONIO SÁNCHEZ

en https://www.behance.net/artedeanto3477

Conoce más trabajos de

VINCENT GARCÍA

en http://vincentgarcia.com.ar/

Conoce más trabajos de

LEIRE MAYENDÍA

en http://www.leiremayendia.com/diseno