



E L D U E N D E V E R D E

EL FARO DEL VIENTO

Fernando
Alonso



Ilustraciones
de Jesús
Gabán



© Grupo Anaya, S. A., Madrid, 1999

Juan Ignacio Luca de Tena, 15. 28027 Madrid

DUENDE VERDE

Proyecto realizado por: Pilar Solana e Isabel Morueco

Director editorial: Antonio Ventura

www.anayainfantilyjuvenil.com



EL FARO DEL VIENTO



El faro del viento

Fernando Alonso

Ilustraciones de Jesús Gabán

1 ARGUMENTO

Los zapatos de cristal

Marta es una niña obediente, a la que sus padres obligan a ir vestida con trajes de niña, pero a ella le gusta subirse a los árboles y jugar al fútbol.

Un día le compran unos zapatos de cristal, pero con ellos casi no puede andar. Cuando crece, los zapatos sirven de peceras. Pero un día decide dar libertad a los peces y los tira al río; también acaba rompiendo los zapatos.

El muñeco de nieve

Había una vez un montón de nieve que quería ser muñeco, pero la gente que pasaba no le hacía caso porque sólo pensaba en sus obligaciones. Los niños que estaban jugando se ponen de acuerdo para construirlo entre todos.

El viejo tranvía

En Villanueva del río, querían progresar y deciden traer un tranvía al pueblo. Traen de la ciudad un viejo tranvía abandonado y lo colocan en un pedestal en medio de la plaza. Como no sirve para nada, deciden buscarle una utilidad y lo transforman en una Biblioteca Popular. Así, a través de la lectura, consiguen el progreso del pueblo.

La dragoncita de escamas rosadas

En el país de los dragones, todo era felicidad hasta que vienen los caballeros de brillantes armaduras. Se dedican a guerrear y atacan a los dragones. Un día, raptan a una dragoncita de escamas rosadas, y su enamorado, el dragón de verdes escamas, debe rescatarla. Para ello, deberá derrotar a un caballero y bañarse en su sangre en una noche de luna. Al final, rescata a la dragoncita y todos los dragones lo celebran.



2 Una casa en el tejado

En un tejado conviven un niño, un gato y un gorrión. Son felices hasta que les derriban la casa. Al final deciden seguir juntos en el nuevo hogar.

El faro del viento

Juan inventa una máquina de hacer viento. Su descubrimiento permite abandonar las gasolinas y terminar con la contaminación. Los Grandes Empresarios, asustados, le envían a una isla desierta. Pero él consigue escapar atando botellas de viento al faro. Así, volando, regresa al pueblo y decide poner su descubrimiento al servicio de la gente. En el pueblo todos utilizan el viento para trabajar, y son más felices.

La voz de todos

Era un país en el que todos eran mudos. Vivían felices hasta que llegó el Retórico, que sabía hablar. Aprovechándose de su poder, se convirtió en un dictador. Pero la gente aprendió a hablar y a escribir en secreto, y terminaron expulsando al Retórico.

Tristes estrellas de tiza

En una ciudad muy contaminada, no conocían las estrellas y todos estaban tristes. El maestro les enseñó las estrellas dibujándolas en la pizarra, luego recortándolas en papel y haciendo molinillos. Un día, el viento de los molinillos apartó la nube y les permitió ver las estrellas. Cuando cesó el viento, terminaron con la contaminación entre todos y fueron felices.

2 AUTOR E ILUSTRADOR

Fernando Alonso

Nació en Burgos, en 1941, y es doctor en Filología Románica. Ha trabajado en diversos medios de comunicación y uno de sus programas infantiles radiofónicos ha sido doblemente galardonado.

Cabe destacar su colaboración en televisión en programas infantiles, como guionista, programador, director de programas...

Dentro de su dedicación a la literatura infantil y juvenil ha escrito y dirigido una serie de programas audiovisuales, ha sido asesor literario de editoriales, miembro de diversos jurados literarios, ha participado en simposios, congresos, conferencias, etc.

Algunas de sus obras han sido galardonadas con varios premios nacionales e internacionales.

Jesús Gabán

Nació en Pozuelo de Alarcón (Madrid). Durante algunos años asiste a las clases de dibujo del Círculo de Bellas Artes de Madrid. Desde 1981 se dedica a la ilustración de libros infantiles y juveniles.

Entre otros galardones, ha sido finalista en el Premio Lazarillo de Ilustración y en el Premio Apelles Mestres en 1983. Ha recibido el Premio Nacional de Ilustración Infantil y Juvenil en 1984 y 1988.



3 PERSONAJES

Marta. Es una niña rubia y de ojos azules, obediente. Le gusta subirse a los árboles y llevar el pelo corto, pero sus padres la obligan a ponerse unos zapatos y así poder correr y saltar.

El muñeco de nieve. Logra ser un muñeco gracias a los niños.

El hombre de negro. Es egoísta ya que sólo se preocupa de ganar dinero.

La castañera. Tiene que trabajar, y por eso no puede atender al montón de nieve. Pero es bondadosa, capaz de ayudar a los niños y de disfrutar con ellos.

El alcalde de Villanueva del Río. Es un ejemplo de político demagogo, que se olvida de las promesas electorales.

El viejo tranvía. Estaba triste porque no servía para nada, y recordaba los viejos tiempos en los que llevaba a la gente a trabajar. Cuando lo convierten en biblioteca, siente una gran alegría al ver que vuelve a ser útil a los demás y hace sonar su campana para avisar de que alguien está leyendo un libro.

El dragón de verdes escamas. Es un hermoso y valiente dragón, capaz de salvar a su amada dragoncita de escamas rosadas de las manos de los caballeros.

Los caballeros de brillante armadura. Son una personificación de los malvados, de los que prefieren la guerra.

El niño, el gato y el gorrión. En este cuento los personajes animales hablan y, sin

dejar de seguir sus instintos (el gato quiere comerse al gorrión), son capaces de vivir juntos en paz. 3

Juan. Es un niño que inventa una máquina maravillosa para producir vientos, y está satisfecho de ponerla al servicio de la gente. Los Hombres de Ciencia le aconsejan que hable con los Grandes Empresarios, pero éstos lo engañan y lo envían a una isla desierta, porque temen perder riqueza, demostrando de esta manera su gran egoísmo.

El retórico. Personifica a un dictador, a un tirano, a una persona que no tiene en cuenta la opinión de los demás, y siempre cree tener razón. A él se enfrentarán primero los maestros y luego todo el pueblo.

El maestro. Es generoso y cordial, y enseña a los niños de la ciudad contaminada lo que son las estrellas. Los niños de la ciudad representan la esperanza en un futuro mejor, porque alegran la ciudad con sus estrellas y sus molinillos de papel. Al final, junto con los hombres, conseguirán su objetivo.

4 VALORES

□ **Autonomía personal.** Podemos observar, en cada protagonista, incluso en el viejo tranvía, cómo tienen que decidir sobre su destino. Unas veces en contra de la familia, otras por la amenaza exterior, o por la tiranía, o por el desinterés de las personas. Aparece este valor representado en *Los zapatos de cristal*.



4 **Educación.** La defensa de la educación para el desarrollo de los pueblos se observa en la figura del maestro. Y especialmente en la lectura, que hace a las gentes más sabias y más felices. Los cuentos de *El viejo tranvía*, *La voz de todos* y *Tristes estrellas de tiza* son los mejores ejemplos, además del maestro en *El faro del viento*.

Tolerancia. En *Una casa en el tejado*, personajes tan distintos como un niño, un gato y un gorrion pueden vivir juntos. También aparecen las consecuencias de la intolerancia, como la guerra y la dictadura.

La ciencia al servicio de la humanidad. En *El faro del viento*, Juan no se aprovecha de sus inventos, y al final consigue que su pueblo sea feliz. Además, no daña a la naturaleza. En *Tristes estrellas de tiza* los hombres unidos acaban con la nube de contaminación. También se critica la obsesión por la riqueza del hombre de negro en *El muñeco de nieve*, y la actitud de los Grandes Empresarios en *El faro del viento*.

Libertad. Existe una defensa de la libertad (autonomía personal), tanto personal como política (libertad de expresión, lucha contra la tiranía). Se aprecia en los sentimientos de angustia de Marta en *Los zapatos de cristal*, en la impotencia del pueblo en *El viejo tranvía*, en la angustia de las gentes en *La voz de todos*.

Democracia. Se entiende que la solución de los problemas comunes debe ser mediante un acuerdo entre iguales. Por eso en todos los cuentos se denuncian la dictadura, la demagogia, la intolerancia, la violencia.

La defensa de la Naturaleza. Aquí se añade un matiz muy actual, como es el de considerar que ante los problemas de contaminación no existe una respuesta individual sino colectiva. Así, en *El faro del viento*, todo el pueblo defiende a Juan y a sus inventos; en *Tristes estrellas de tiza* es toda la ciudad quien consigue, a través de normas y autocontrol, eliminar la nube de contaminación.





EL FARO DEL VIENTO

A C T I V I D A D E S

A continuación, se ofrece una serie de actividades de animación para realizar (colectivamente o con fichas individuales) antes de leer el libro, y así suscitar el interés por su lectura, y después de leerlo, para recrear los distintos aspectos de su contenido y fomentar la creatividad de los lectores.



ANTES

5

DE LA LECTURA

TÍTULOS DE LOS CUENTOS

Diremos el título del libro y aclararemos que se trata de un libro de cuentos independientes. Luego, escribiremos en la pizarra las palabras de los títulos de los cuentos (sólo sustantivos y adjetivos), de manera desordenada. Los alumnos, en equipos, tendrán que componer los títulos posibles de los cuentos, a excepción, claro está, de *El faro del viento*, que da título al libro. Se podrán añadir, para formar los títulos, preposiciones y determinantes.

JUEGO DE LAS PISTAS

Consiste este juego en colocar en las paredes y otras partes del aula cartulinas o tiras de papel continuo, sobre las que se irán escribiendo las diferentes pistas que consideremos oportunas: datos del autor o de los personajes, pequeñas frases del libro, opiniones de los personajes, datos de la contraportada, etc. Estas pistas estarán varios días en lugares visibles. El día de la representación del libro les explicaremos el significado de cada una de las frases, desvelaremos el autor, y ya podemos empezar a leer el libro.



DESPUÉS

DE LA LECTURA

JUEGO DE LOS DESEOS

Una vez leído el libro, cada alumno elegirá un personaje y pensará cuál es su cualidad o característica más destacada. En una tarjeta con un cordel, se anotarán los personajes y las cualidades elegidas por cada niño.

Luego se inflará un globo por cada niño o niña que participe. Cuando tengamos todos los globos inflados, ataremos el cordel con la tarjeta.

Cada alumno cogerá su globo con un mensaje. En el patio del colegio daremos suelta a los globos. Deben partir para lo alto todos a la vez, y nadie se quedará sin globo por un pinchazo u otra circunstancia; tendremos globos de repuesto para este ejercicio.

UN NUEVO CUENTO

Los alumnos se agruparán en ocho grupos, uno por cada cuento del libro. Elegirán una frase del cuento que les haya correspondido. Esta frase tiene que ser elegida por el mensaje que tiene. Una vez que todos tengan su frase, se procede a leerlas en orden, por el lugar que ocupan en el libro.

Con estas frases se confeccionará un nuevo cuento. Para dar unidad y coherencia al nuevo texto, los alumnos se pondrán de acuerdo en las reformas que tengan que introducir.

INVENTOS

Propondremos a los alumnos hacer inventos con material desechable: botellas, envases, etc.

Una vez acabados los inventos, los expondrán en una mesa. Cada alumno escribirá en una tarjeta el nombre de su invento y para qué sirve.

«MI COMPAÑERO HA DICHO...»

Este juego es una actividad en defensa de la democracia, ya que favorece la habilidad de escuchar las opiniones de los demás.

Consiste en dialogar en grupo durante diez minutos sobre un tema. Cada alumno tendrá una intervención, y el compañero siguiente deberá empezar resumiendo lo que ha dicho su compañero, repitiendo la fórmula «mi compañero ha dicho...».

CARTELES PUBLICITARIOS

La ecología y el medio ambiente forma parte del contenido de varios cuentos de este libro. Por grupos, los alumnos prepararán una campaña publicitaria sobre el tema (carteles, dibujos, lemas, etc).

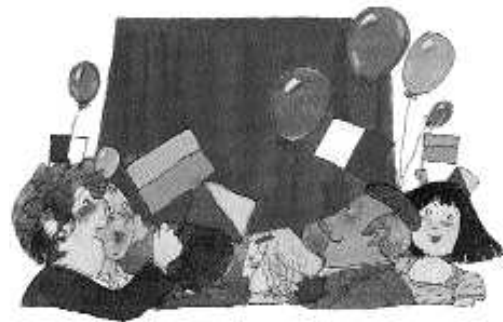
2 ANTES

DE LA LECTURA



EL FARO DEL VIENTO

Éstos son los personajes que vas a conocer en el libro. Imagina cómo son y escríbelo.







Imagina que eres detective de la agencia LEJUS
(Leo y Juego Siempre).
Tienes que descubrir **quién ha dicho la frase**.

1. ¡Mirad, niños! ¡Las estrellas! ¿Comprendéis la lección tercera?

2. Hagamos algo que sirva para chicos y para grandes, para todo el pueblo: ¡Una biblioteca!

3. Eso, eso. Yo quiero veros como buenos vecinos.

4. Si quieres que tu invento beneficie a toda la humanidad, debes buscar la ayuda de los Grandes Empresarios.

5. Hijo mío, para encontrar la solución a tu dolor, deberás recorrer el camino del valor y la aventura.

6. ¡Déjame en paz! Yo sólo quiero ganar dinero. Es lo único que me interesa.



Los cuentos de este libro tienen muchos objetos, que son utilizados para cosas diferentes a las que estamos acostumbrados. Así, las botellas no guardan agua, sino viento. Escribe lo que hacen o para qué sirven, en los cuentos, estos objetos:

1. La campanilla del tranvía

2. La sangre del caballero

3. Los zapatos de cristal

4. El molinillo de café

5. Las castañas

6. Los molinillos de papel



Los personajes, tanto personas como cosas,
se reconocen muy bien por sus cualidades:
valor, amistad, etc.
Piensa y escribe dos o tres cualidades para
cada uno de los siguientes personajes.

1. Juan

2. Retórico

3. El dragón de escamas verdes

4. El alcalde de Villanueva del Río

5. Marta

6. Los niños de la ciudad

7. El niño del tejado

8. Los caballeros de brillantes armaduras

9. El viejo tranvía

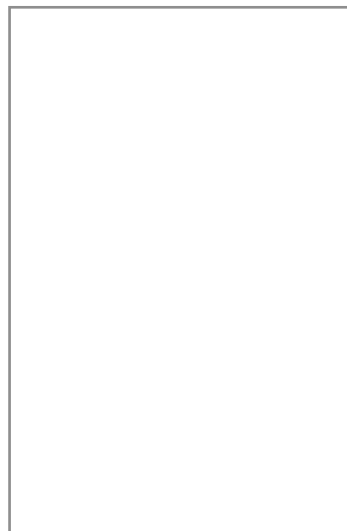
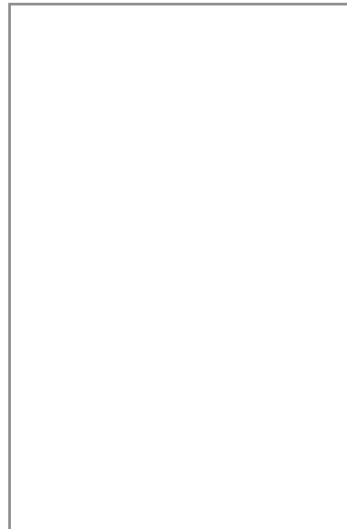
4 DESPUÉS

DE LA LECTURA



EL FARO DEL VIENTO

Con estas ilustraciones del libro, que pertenecen a distintos cuentos, vamos a hacer otro cuento. Yo sé que tú eres un buen dibujante, y además un gran inventor —como Juan—. Por eso, te dejo que completes los dibujos que faltan para esta historia.



SOLUCIONES

Después de la lectura

Ficha 1

1. El maestro
2. El boticario
3. El gorrión
4. Los hombres de ciencia
5. El viejo dragón
6. El hombre de negro

Ficha 2

1. Suena cuando leen libros.
2. Da fuerza al dragón.
3. Sirven de peceras para pececitos de colores.
4. Convierte el aire en viento.
5. Hace que el muñeco de nieve pueda ver.
6. Abren un inmenso boquete en la nube de contaminación.

Ficha 3

Respuesta libre. Se respetarán los criterios personales de cada alumno y alumna para la valoración de cada personaje.