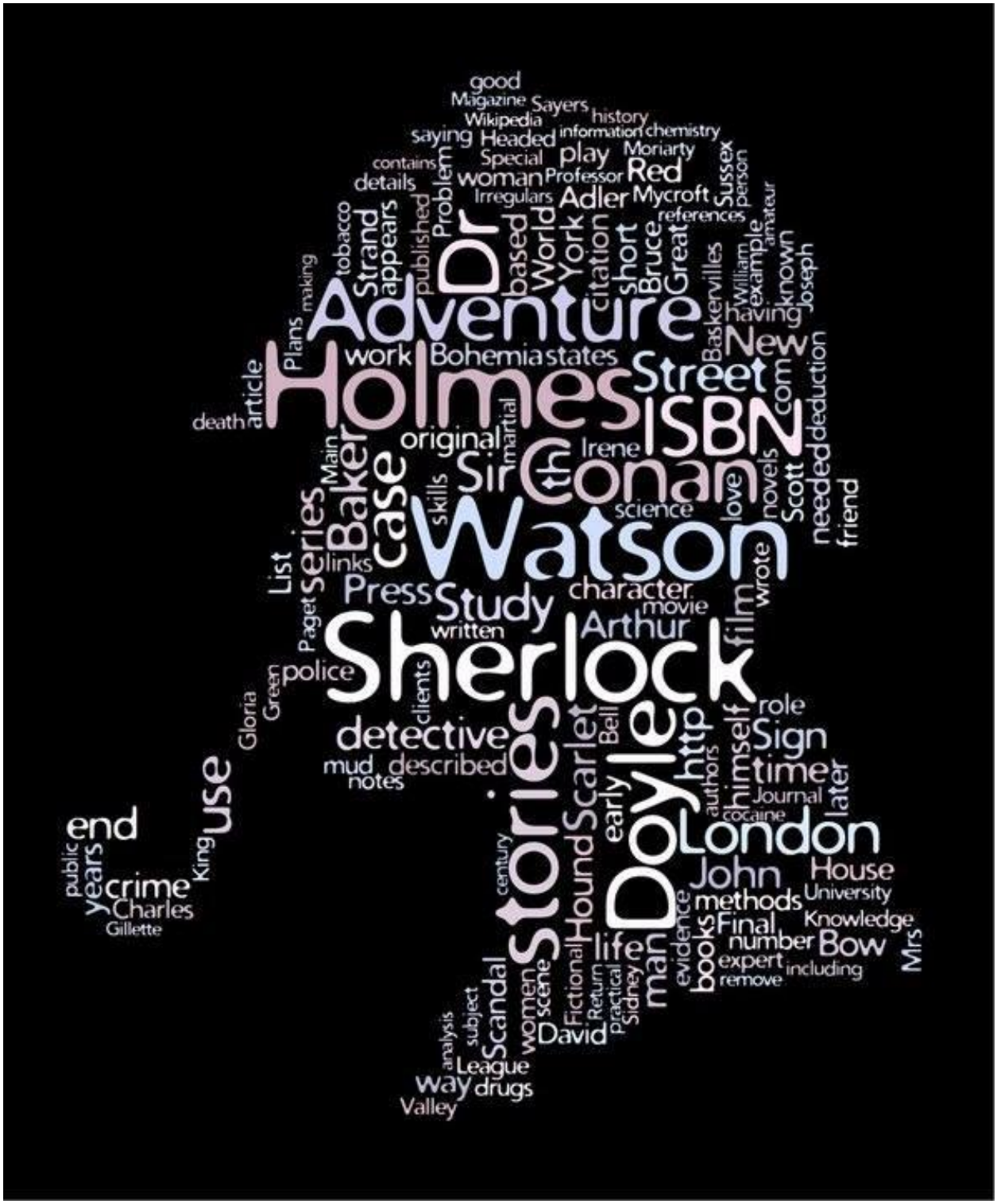
PROYECTO SHERLOCK

-Actividades para aspirantes a Detectives-

-Por Óscar Recio Coll y Graciela Suárez



-guía de propuestas didácticas para la Semana del Libro-

Graciela Suárez

Óscar Recio Coll

ACLARACIÓN

Las imágenes contenidas en este proyecto han sido encontradas en Internet en diversas páginas y ni los autores (Óscar Recio Coll, Graciela Suárez) ni los/las colaboradores/as (Tania Cuetos Coya, Alexia García, Amparo Zapico, Esther García Parades) son los propietarios intelectuales de las citadas imágenes/ilustraciones/fotos.

El Copyright así como la propiedad intelectual/comercial/empresarial y derechos de las mismas son exclusiva de sus autores y/o de las editoriales que hayan comprado los citados derechos sobre las obras y poseen sobre ellas el derecho a que se las elimine de esta publicación de tal manera que sus derechos no queden vulnerados en ninguna forma o modo que pudiera contravenir su autoría para particulares y/o empresas que las hayan utilizado con fines comerciales y/o empresariales.

El uso de las imágenes aquí contenidas es de apoyo y guía para la aplicación en el aula y con fines Educativos/Didácticos- y no comerciales- de las obras de Sir Arthur Conan Doyle, de los autores que aquí se mencionan para tantas cuantas acciones pedagógicas y metodológicas pudieran surgir inspiradas/basadas/relacionadas con el único fin de ayudar en la enseñanza de los diferentes contenidos que comprenden este proyecto didáctico.

Las ilustraciones de "*La Liga de los Pelirrojos*", de Ed. Anaya, son de Iban Barrenetxea

Este proyecto escolar está escrito utilizando la fuente de letra Baskerville Old Face

-ÍNDICE-

SECCIÓN **PÁG.**

- Introducción y Justificación
- Objetivos
- Relación con las Competencias Básicas
- Recursos sugeridos
- Propuesta para 1er Ciclo
- Propuesta para 2º Ciclo
- Propuesta para 3er Ciclo
- Actividades Verticales
- Transversalidad y Conexión con las Áreas Curriculares
- Lecturas recomendadas, Bibliografía y Fuentes
- Agradecimientos
- Anexos Documentales

INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN

Curiosidad....emoción...intriga...misterio... aventuras... ¿Queremos algo más?

La curiosidad de nuestros alumnos es la clave para atraerles, para motivarles, para hacer que den un paso adelante y quieran hacer cosas.

Este proyecto pretende atraer a nuestros alumnos hacia diferentes aventuras, retos y desafíos sin otro propósito que pasen un buen rato y que, de paso, investiguen y descubran el mundo de los detectives.

Los libros son una herramienta fundamental pero eso y no otra cosa: una herramienta. ***No debemos hacer que el acercamiento a la lectura sea un "objetivo obligatorio"***, este proyecto pretende llegar a ella pero usando los libros o, mejor dicho, lo que contienen los libros para que quieran leer, buscar, adivinar y, sobre todo, dar un paso adelante hacia un universo repleto de aventuras que no necesita enchufes ni baterías, simplemente ganas. ¿Qué cual es?...a estas alturas ya se debería haber dado cuenta mi querido lector... ¿verdad?

De ahí que las propuestas didácticas que se presentan tengan como orientación, no sólo una vertiente lúdica, si no una perspectiva genérica donde queramos y busquemos desafiar al intelecto, querer competir contra uno mismo y aceptar normas, límites, posibilidades, ventajas, el trabajo en equipo, la observación, la deducción, las habilidades de meta-cognición y de gestión del conocimiento, el uso de estrategias individuales y grupales, la cooperación y el respeto.

El objetivo de la educación es, sin lugar a dudas, dotar al alumnado de herramientas y estrategias para que se desenvuelvan por ellos mismos ante diferentes situaciones.

La escuela es un laboratorio, un lugar de aprendizaje y práctica, de ensayo y error… en las siguientes propuestas pretendemos promover todo ese tipo de aprendizajes y desarrollo de competencias ejercitando sus destrezas, conocimientos y comportamientos de cara a la consecución de un objetivo: desentrañar qué ha sucedido y cómo. Ser un detective es como ser un alumno, requiere tiempo, estudio, ratos de paciencia, observación, práctica, deducción, preguntarse muchas cosas e investigar…sí, investigar mucho…ah…y pasárselo muy bien.

Todo eso está en ser un detective, todo eso se esconde en nuestros alumnos… ¿vamos a saber descubrírselo y enseñarles a usarlo?

OBJETIVOS

1. Fomentar y motivar el interés lector.
2. Dar a conocer el mundo de los detectives desde un punto de vista alternativo
3. Usar la literatura como eje vertebrador de las diferentes propuestas didácticas dejando patente que los libros, la lectura, tienen muchas más aplicaciones que las tradicionalmente utilizadas en las aulas.
4. Presentar a Sherlock Holmes como personaje literario y su influencia en este género.
5. Fomentar y promover la Competencia de "Aprender a Aprender" y la Competencia de "Gestión del conocimiento" a través de las mecánicas de investigación, deducción y enunciación de respuestas a las tareas "detectivescas" propuestas tanto en la lengua materna como en las lenguas propias de la CCAA y lenguas extranjeras.
6. Evidenciar la necesidad de la acción y participación grupal para la consecución de tareas propuestas.
7. Aceptar y reconocer las aptitudes y limitaciones individuales como parte fundamental del individuo dentro de un grupo.
8. Presentar y utilizar herramientas TIC como recursos de investigación y contraste de la información.
9. Establecer transferencias entre las diferentes Áreas Curriculares haciendo que todas participen del núcleo temático.
10. Reflexionar sobre las transferencias existentes entre el "método deductivo" y los mecanismos para investigar y llegar a una conclusión presentados en las diferentes tareas propuestas en este proyecto y la realidad del aula tanto para docentes como para alumnos/as.

Relación con las Competencias Clave

Desde el curriculum de Ed. Primaria, tal y como se establece en la legislación vigente., se pretende el desarrollo de las habilidades necesarias para la adquisición y aplicación de las Competencias Clave más allá del entorno del aula.

El objetivo principal es "provocar" el aprendizaje más allá de la adquisición de conocimientos dando lugar a la aparición de la Competencia como resultado de este proceso.

Dadas las siguientes competencias, tal y como establece el marco educativo:

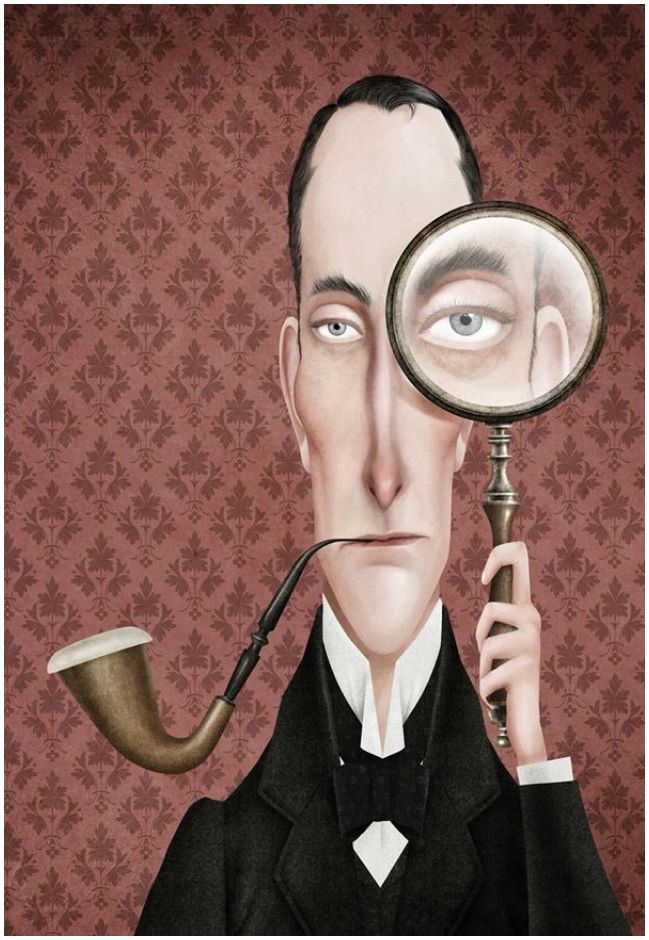
- Competencia Lingüística (CCL)
- Competencia "Aprender a Aprender" (CPAA)
- Conciencia y Expresiones Culturales (CEC)
- Competencia en Digital y Tratamiento de la Información (CD)
- Competencia Social y Cívica (CSC)
- Competencia Matemática y en Ciencias y Tecnología (CMCT)
- Sentido de la Iniciativa y Espíritu emprendedor (SIE)

El presente proyecto integra el desarrollo de las habilidades que constituyen cada una de las citadas competencias de manera que, en las propuestas presentadas, estén integradas de manera progresiva dando mayor presencia y/o importancia a la que mejor vertebre la tarea que se enuncia: Ej: *"si se trabaja una tarea con componente digital no sólo estaremos trabajando la competencia que le corresponde si no qué, además, se ve reforzada por las transferencias de las demás competencias que le tengan relación"*.

Una tarea no trabaja en exclusiva una Competencia, es uno de los objetivos prioritarios darle mayor relevancia, pero recordemos que el trabajo por competencias requiere de la participación de muchas, si no todas, en cada una de las acciones.

—«¿Se me ha escapado algo?», le pregunté dándome ciertos aires de importancia. «¿Acaso hay alguna minucia inconsecuente de la que no me haya percatado?»

— «Me temo, querido Watson, que la mayoría de sus conclusiones son erróneas».



En el 221B de Baker Street, en Londres, vive el único "detective asesor" del mundo. Y el más famoso de la Literatura. Conan Doyle creó, a lo largo de cuatro novelas e innumerables relatos, un personaje que destaca por su inteligencia, su uso de la observación y el razonamiento deductivo. En la mente de los lectores, queda la imagen del detective -brusco e irónico- de pipa y sombrero, acompañado por su inseparable amigo el Doctor John Watson.

Estudio en escarlata es la primera novela de las aventuras del peculiar detective, a la que siguen títulos tan reconocidos como: *El sabueso de los Baskerville*, *Escándalo en Bohemia*, *Las cinco semillas de naranja* o *El signo de los cuatro*.

Sir Arthur Conan Doyle, a través de los ojos de sus dos personajes principales, traslada al lector a la Inglaterra de finales del siglo XIX, para después sumergirlo en las más dispares aventuras policíacas de las que es imposible salir hasta no haber llegado a la última página.

Si algo hace inolvidables a estas historias, es la amistad que une a Holmes y a Watson, a pesar de ser dos personas aparentemente tan distintas.

Berta Ferrer

Recursos sugeridos

Pretendemos acercar a nuestros alumnos al mundo de los detectives, de ahí que queramos no usar sólo libros si no más cosas. Debemos ser innovadores, diferentes y motivantes en nuestras propuestas.

En la sección de *"Actividades verticales"* encontraréis toda una serie de propuestas para enmarcar y ambientar una semana o jornada de actividades en las qué vamos a desarrollar nuestra acción. En algunas de ellas necesitaremos libros, en otras sólo nuestra imaginación y atención, en otras un juego, en otras un poco de todo y así sucesivamente.

Si no podéis acceder a alguno de los recursos presentados o sugeridos, por favor, intentad no dejar de realizar la actividad propuesta, adaptadla a vuestras posibilidades y medios de tal manera qué conserve su sentido original y pueda realizarse

Idealmente necesitaréis los siguientes materiales:

- **Dos o más ejemplares de** *"Las Aventuras de la Mano negra"* de Hans Jürgen Press, hay varias ediciones publicadas
- **Un mínimo de 10 libros de detectives** o de ambientación policiaca en la Biblioteca de vuestro centro o aula.

- **Un ejemplar del Juego** ***"Sherlock Holmes, detective asesor"*** publicado por Edge Entertainment en España, y quizá sería una buena sugerencia hacer una o dos copias del mapa de Londres y de los periódicos que la caja contiene para uso de los alumnos durante la partida o partidas.
- **Un ejemplar del juego "Pequeños Detectives de Monstruos"**
- **El juego StoryCubes** para poder hacer enigmas o mensajes con pictogramas o para poder usarlos como herramienta motivadora para transformar elementos trabajados a través de este proyecto mediante el uso de los Storycubes.
- **Acceso a ordenadores** en los qué realizar búsquedas sobre información de los personajes o sobre las tramas propuestas en algunas de las actividades.

Además **sería ideal contar con alguno de los siguientes juegos:** Incógnito, Cluedo, Black Stories (cualquiera de sus ediciones y/o formatos), Alibi, Los Hombres Lobo de Castronegro (y cualquiera de sus expansiones), Mistery Rummy, Mr Jack y Mr Jack Pocket podrían ser buenas opciones para dinamizar cualquiera de las sesiones que se planteen en el centro.

También necesitaréis papel continuo para hacer murales con las ilustraciones sugeridas en la carpeta adjunta, papel DIN A3 para poder escribir adivinanzas y misterios en función de la edad de vuestros alumnos, un cañón de proyección y un reproductor de DVD o de archivos de imagen digital (ordenador) para poder ver algún capítulo de la Serie Infantil Sherlock Holmes, la cual puede encontrarse en diversas fuentes.

Dependerá también del cronograma que vuestro centro vaya a dedicar a esta actividad. Quizá en vuestro centro sólo vais a realizar una de las actividades para uno de los ciclos y eso variará la amplitud del proyecto en todas sus formas.

Lo que queremos es que nuestros alumnos/as tengan ganas de investigar, de buscar pistas, de convertirse en detectives, de que quieran acercarse al mundo de Holmes y de las aventuras de los detectives de la literatura que tantas y tantas obras han inspirado durante el paso del tiempo.

Holmes es, todavía hoy en el siglo XXI, el paradigma de la mente analítica y de la cima de las habilidades detectivescas. Poder dar a nuestros alumnos la posibilidad de "ser Holmes" o "ser como Holmes" durante un rato puede llegar a ser, sin dudarlo, una experiencia que les abra las puertas a muchas otras aventuras, descubrimientos y ganas de aprender.

Propuesta para 1er Ciclo

Para las actividades de este apartado es necesaria una copia (como mínimo) del libro de "Las Aventuras de la Mano Negra" para poder empezar las actividades.

¿Qué es "La Mano Negra"?

Félix, Adela, Rollo, Kiki y su ardilla forman «la mano negra», un grupo de chicos que, gracias a sus dotes deductivas y de observación, se dedica a esclarecer misterios a partir de la averiguación de datos. En las cuatro historias reunidas en un sólo volumen, el lector participa también como detective y pone a prueba su capacidad deductiva, a través del rastreo de pistas, el establecimiento de relaciones de causalidad entre hechos y actos y la intuición.

Fragmento

«El inspector de policía Faraldo caminaba lentamente por la calle del Canal cuando se detuvo ante el portal número 49 y observó un papel amarillento en el marco de la puerta. Era la hoja de un cuaderno escolar con la huella negra de una mano. El policía meneó la cabeza sonriendo y murmuró en voz baja: «¡Ah! La juventud de hoy es capaz de cualquier cosa».

Pensó en una pandilla que se llamaba «la mano negra» y que había perseguido con éxito a algunos rateros. En esa casa, después de subir setenta y dos crujientes escalones, justo debajo del palomar, estaba el aeropuerto*.*

Allí se reunía «la mano negra», generalmente después del colegio. Félix, el jefe, con su trompeta; Adela, la astuta muchacha; Rollo, con su jersey de rayas; Kiki c. a. y su asidua acompañante, la ardilla («c. a.» significa «con ardilla»).

Las aventuras de «la mano negra» habían comenzado un año antes en el aeropuerto*. En este libro verás cómo se hicieron detectives aquellos chicos.»*

Comienza el Juego....

El libro contiene 4 misterios, con diferente número de capítulos cada uno, para el 1er ciclo vamos a intentar escoger el primero, "La Casa Misteriosa" y utilizar sus láminas para empezar a ver quiénes son los detectives mejor dotados de nuestras aulas.

El libro está estructurado de tal manera qué un pequeño texto introduce la ilustración que tiene una pista para resolver la pregunta que plantea la lectura.

La Solución a esa pregunta se encuentra en la página siguiente.

¿Y ahora?

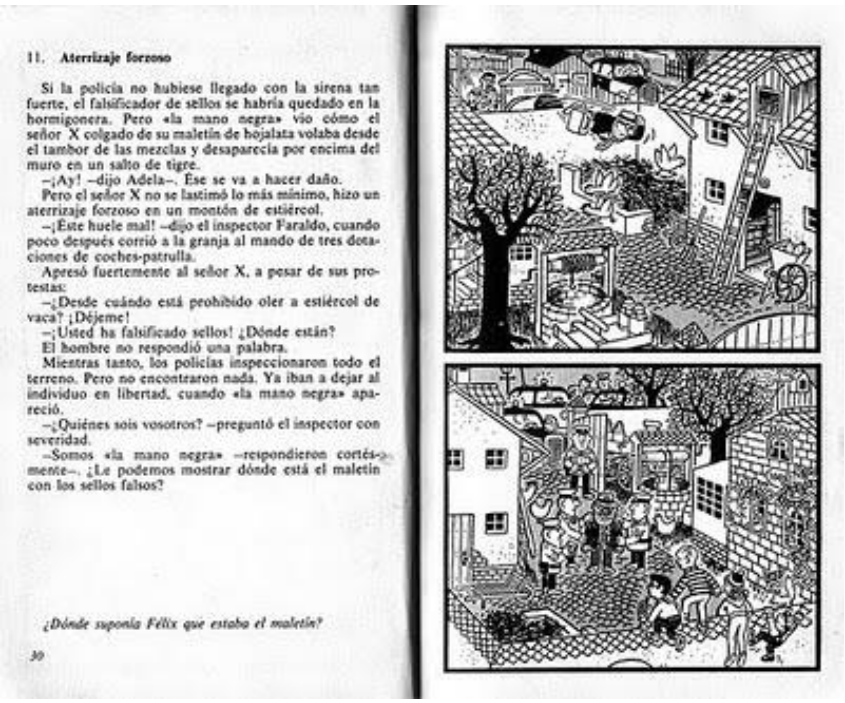
Cada clase implicada en las pesquisas y aventuras de La Mano Negra necesitará un buzón (VER ANEXOS DOCUMENTALES, que consistiría en una caja de Din-A4, con una ranura), una lista de alumnos colgada en el tablón de la clase o en una esquina de la pizarra y fotocopias en DIN A3 de las ilustraciones de cada capítulo que vayamos a utilizar.

IMPORTANTE: no os saltéis los capítulos, si no es probable que falten detalles previos o informaciones que pueden ayudar a vuestros alumnos.

BY NC SA

Dinámica

Planteamos usar partes de cualquiera de los siguientes casos, los 5-7 primeros capítulos, "La Casa Misteriosa", "El misterio del lago de los Castores". Si se considera más adecuado "El Robo en el Zoo" también podría incluirse o cambiarse.



11. Aterrizaje forzoso

Si la policía no hubiese llegado con la sirena tan fuerte, el falsificador de sellos se habría quedado en la hormigonera. Pero «la mano negra» vio cómo el señor X colgado de su maletín de hojalata volaba desde el tambor de las mezclas y desaparecía por encima del muro en un salto de tigre.

–¡Ay! –dijo Adela–. Ese se va a hacer daño.

Pero el señor X no se lastimó lo más mínimo, hizo un aterrizaje forzoso en un montón de estiércol.

–¡Este huele mal! –dijo el inspector Faraldo, cuando poco después corrió a la granja al mando de tres dotaciones de coches-patrulla.

Apresó fuertemente al señor X, a pesar de sus protestas:

–¿Desde cuándo está prohibido oler a estiércol de vaca? ¡Déjeme!

–¡Usted ha falsificado sellos! ¿Dónde están?

El hombre no respondió una palabra.

Mientras tanto, los policías inspeccionaron todo el terreno. Pero no encontraron nada. Ya iban a dejar al individuo en libertad, cuando «la mano negra» apareció.

–¿Quiénes sois vosotros? –preguntó el inspector con severidad.

–Somos «la mano negra» –respondieron cortésmente–. ¿Le podemos mostrar dónde está el maletín con los sellos falsos?

¿Dónde suponía Félix que estaba el maletín?

30

El objetivo de sólo usar el primer tercio del caso es para crear el ambiente de "lectura" para que ellos quieran seguir con las aventuras por sí mismos.

Que quieran ir a la biblioteca a buscar el libro o tenerlo para resolver el misterio en su totalidad. Este *"primer bocado"* al caso debería invitar a la lectura del caso entero, a comprobar si son hábiles o no en sus observaciones y argumentaciones y, así, ver cuan cerca de Holmes puedan llegar a ser.

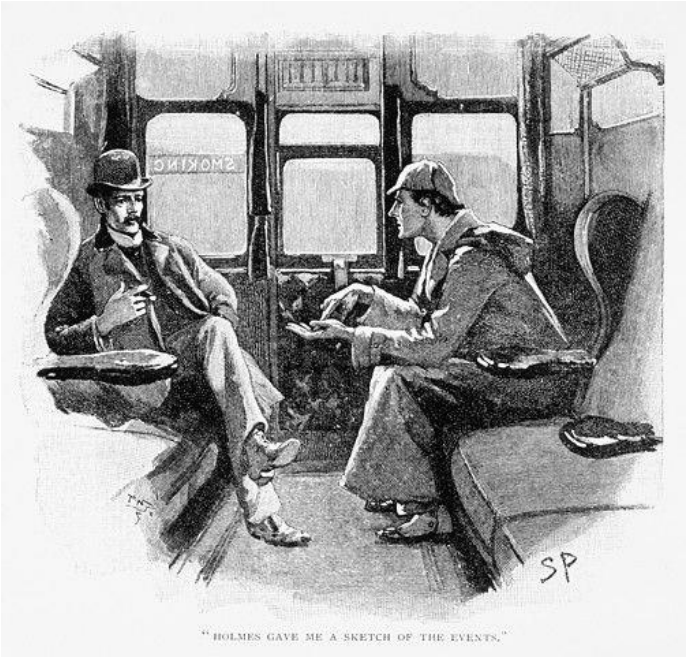
Se trata de leer cada pequeño texto, dando especial énfasis a la entonación y ritmo de la lectura, y crear el ambiente propicio y adecuado para captar la atención de nuestros alumnos y presentarles la primera pregunta, el primer misterio de este grupo de detectives.

Tras la lectura del primer texto y lanzar la pregunta pueden mirar la ilustración (si se han hecho las fotocopias en Din A 3) pero cada alumno debe escribir su respuesta individualmente en un papel con su nombre y apellido bajo la respuesta de forma individual.

Otra opción es que se agrupe la clase en diferentes equipos y que cada equipo dé una respuesta conjunta. En esta variante se trata de dar un tiempo determinado (3 minutos por ejemplo) para que debatan y lleguen a una conclusión fomentando así el debate, la escucha y el llegar a una respuesta conjunta, como equipo, con el objetivo de la cooperación y el fomento y desarrollo de las habilidades sociales de respeto, escuchar, turnos de palabra, argumentación y deducción. La respuesta que otorgará puntos a todos los miembros del grupo.

En 1º de E.P podemos pedir simplemente que digan la solución y en 2º de E.P. que también expliquen la razón de su respuesta. Es sólo una sugerencia de actuación y dependerá mucho de las características de nuestro grupo clase a la hora de poner en marcha esta actividad y ver cómo se involucran en ella.

Tras recoger todas las respuestas en el buzón daremos la respuesta correcta pasaremos a leer las que han escrito nuestros alumnos/as y poner:



"HOLMES GAVE ME A SKETCH OF THE EVENTS."

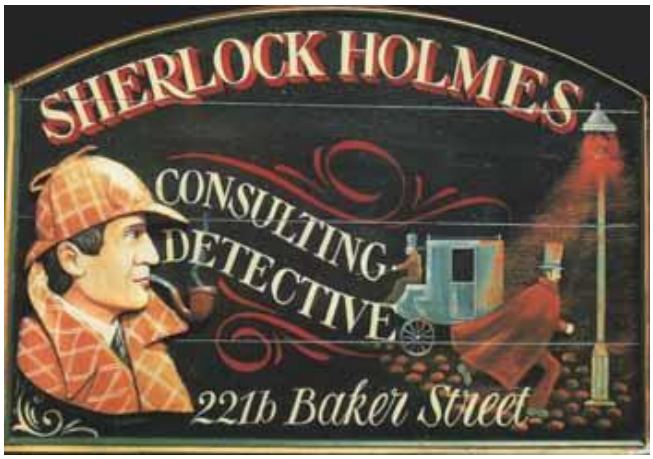
- **"OK"** al lado de cada nombre en la lista de alumnos que haya acertado y les daremos un valor de **3 puntos**
- **"P.O.V."** (Prueba Otra Vez) en aquellos que no hayan acertado con una puntuación de **1 punto**.

Tras esta primera toma de contacto iremos a por la segunda pregunta y así sucesivamente hasta completar el número de capítulos del caso que hayamos elegido para nuestra clase y tiempo destinado a la actividad.

CC BY NC SA

Pero....¿y si no aciertan?

Bueno, pues de eso también se trata. No se puede tener éxito siempre, debemos aprender a gestionar el fracaso, el fallo y aceptarlo como algo intrínseco a probar hacer algo, como aceptamos que nos caemos cuando aprendemos a patinar.



Hay capítulos que, para la edad de nuestros alumnos, serán francamente complicados y no es probable que se fijen en el detalle que estamos buscando y acierten la respuesta. No importa, no pasa nada. Es parte del proceso de aprendizaje el equivocarse, buscar una nueva meta y darse cuenta que hay que ser muy observador y paciente en las tareas detectivescas, y también tener buena intuición, ¿cierto?

OBSERVACIONES

En el apartado de "ANEXOS DOCUMENTALES" veréis un modelo de formulario para poder hacer esta actividad en la que hay que completar los diferentes apartados.

Con este formulario pretendemos agilizar la corrección y lectura de las respuestas de nuestros alumnos así como poder dejar un registro más detallado de las respuestas que den.

TEMAS

- **El misterio y el suspense:** ...son los ejes de esta novela. Una supuesta casa abandonada en la que, misteriosamente, se usa la chimenea, un falsificador profesional, ladrones de joyas, contrabandistas, secuestros de animales del zoo...Varias aventuras apasionantes de las que el lector es cómplice gracias a las ilustraciones.

- **El trabajo en equipo:** «La mano negra» es un grupo de amigos que destaca porque, entre todos, descubren misteriosos delitos. No hay un miembro que despunte por su capacidad con respecto a los demás; es el trabajo en equipo lo que permite que descubran a los culpables. Solos, de manera individual, no podrían resolver las tramas.
- **La importancia de la observación:** *Aventuras de «la mano negra»* se acompaña de numerosas y muy detalladas ilustraciones, que ayudan al lector a desarrollar su capacidad de observación.

Propuesta para 2º Ciclo

En 2º Ciclo queremos desarrollar un poco más el programa propuesto en 1er ciclo de dos maneras.

La primera opción sería seguir el hilo argumental de "La Mano Negra" pero desarrollándolo bastante más.

La idea sería intentar **completar un caso entero** siguiendo la misma dinámica en la presentación de respuestas que en el ciclo anterior.

Pese a que pueda parecer muy laborioso leer la respuesta de cada alumno al finalizar la lectura del capítulo, creemos que es importante desarrollar la dinámica presentada. Sugerimos no comprobar las respuestas tras cada capítulo y sí hacerlo cada 3 o 5.

Una de las diferencias básicas en la dinámica en este ciclo es que van a "jugar" en equipos pero sus respuestas deben ser individuales y secretas, mientras que en 1er ciclo las respuestas eran consensuadas entre todos antes de presentarlas cuando jugaban en grupo.

El **objetivo** es que se den cuenta de sus posibilidades individuales pero de su contribución al grupo al qué pertenecen, sus "puntos" al finalizar el capítulo, hayan respondido bien o no, pueden contribuir en el resultado final.

La razón es simple: auto-evaluación.

Queremos que en este 2º ciclo nuestros alumnos oigan la respuesta cuando el profesor lea la solución y que aprendan a gestionar esa sensación de "éxito" o "fallo" individualmente.

Por tanto, y teniendo en cuenta las puntuaciones presentadas en el apartado anterior, podremos ver que ya sea por acierto o por fallo todos los miembros del grupo van a contribuir con sus puntos de alguna manera al resultado final.

Es uno de los objetivos prioritarios en este ciclo la sensación de "aportar" de cada uno de los integrantes de cada grupo.

De igual modo en qué Holmes era "la voz cantante" y el verdadero artífice de la resolución de los casos sin los aportes de Watson, de los Irregulares de Baker Street y de su red de colaboradores e informadores muchas de sus más espectaculares hazañas no hubieran sido posibles. Es por ello que queremos dar una vertiente colaborativa en este momento, todos aportan algo y contribuyen con sus respuestas al equipo.

Como ***segunda opción*** queremos introducir alguno de los juegos propuestos en el apartado de *"Recursos Sugeridos"* y actividades de la sección de "*Actividades Verticales*" como refuerzo y presentación del Proyecto Sherlock, de acercamiento a la literatura y al mundo de los detectives. Esta opción para segundo ciclo se focaliza en dedicar el grueso de la actividad al mundo de los detectives y más que a la lectura se centra en descubrir cuántos detectives famosos existen y cuánto de Holmes hay en ellos..

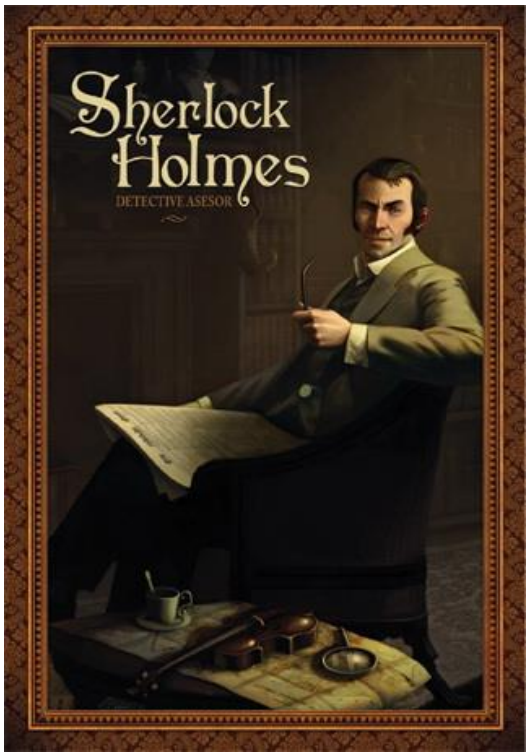
CC BY NC SA

Propuesta para 3er Ciclo

Fuente: http://www.edgeent.com/v2/edge_tienda_detalle.asp?etidi=2360

Sherlock Holmes: Detective Asesor

¡Diez aventuras de Sherlock Holmes donde tú eres el héroe!



Eres un miembro de los Irregulares de Baker Street que intenta resolver los misterios antes que el Maestro. Investigarás los casos de forma individual o con otros investigadores.

La maldición de la momia, los asesinatos del Támesis, los misterios de Londres, los cuadros robados...

Misteriosos casos sometidos a la mente del más ilustre de los detectives: ¡Sherlock Holmes!

Equipado con un ejemplar del Times, un plano de Londres, una guía de Londres y, sobre todo de tu lógica, recorrerás las calles de Londres para resolver los crímenes más despreciables. ¿Irás a estudiar las escenas del crimen? ¿Visitarás al inspector Lestrade?

La decisión está en tus manos y cada pista te acercará un poco más a la verdad.Cuando hayas atado los cabos de la intriga, responderás a una serie de preguntas y compararás tu puntuación con la de Sherlock Holmes.

¿Podrás superar al maestro?

Dinámica

Para 3er ciclo vamos a intentar dinamizar un caso de este juego para cada una de las clases, tanto en 5º como en 6º.

Es importante, el mes previo o cierto tiempo antes, que los tutores/encargado del plan de biblioteca/especialista/equipo encargado del día del libro empiece a preparar el ambiente en el qué se desarrollarán las distintas actividades.

Empezar a hacer adivinanzas, proponer "misterios", etc... no importa en qué Área se trabaje, se podría preguntar cualquier cosa; desde "¿en qué fecha se descubrió América?", pasando por "¿Cuál es el libro más vendido el último año?" o llegar a "¿cuánto vale un avión?".

Lo que queremos es desafiarles a buscar información, contrastarla y luego dar una respuesta.

No subestimemos las capacidades de nuestros alumnos antes de empezar.

En ocasiones creemos que una tarea o propuesta es demasiado compleja sin tener en cuenta las capacidades reales que poseen y que, en muchas ocasiones, en un entorno académico formal no pueden demostrar.

En la ***Sección de Actividades verticales*** podréis encontrar algunas de las tareas que sugerimos como trabajo previo o como pre-requisito para jugar, de esta manera ayudaría a enmarcarlo y darle el ambiente adecuado antes de empezar.

Opción: proponer alguna de las tareas de la misma sección para ***ganar puntos "extra"*** en la partida; proponemos que si éstas u otras tareas se hacen a modo individual den entre 1 y 5 puntos dependiendo de su complejidad, presentación y relación con el proyecto mientras que si son grupales (3 o más participantes) den entre 5 y 10 puntos y si son en gran grupo (10 o más participantes) puedan llegar a dar en 10 y 20 puntos.

Recomendamos el uso de la opción de Juego cooperativo y grupal y que sea el Profesor/Tutor quien lea las pistas dándoles la entonación adecuada, ideal cambiar el registro de las voces y poner algo de música de fondo como banda sonora.

Es importante resaltar que **los protagonistas del juego son niños**, que los "Irregulares de Baker Street" eran una pieza clave en las investigaciones de Holmes y que ellos, en este caso y en este juego, son los verdaderos artífices de la resolución del misterio propuesto.

¿Podrán sorprender al "maestro" con sus dotes de investigación?

The Sherlock Holmes Challenge

Aunque inicialmente esta actividad está dirigida al área de Lengua Extranjera: Inglés, la dinámica puede adaptarse para cualquier lengua propia de CCAA o cualquier otra lengua extranjera que se trabaje en el centro.

PRESENTACIÓN DE LA ACTIVIDAD

Sherlock Holmes está buscando aspirantes para engrosar las filas de los "***Irregulares de Baker Street***" y ha decidido poner en "aprietos" a aquellos que quieren ser parte de "sus ojos y oídos" mediante una serie de cuestiones.

El que consiga resolver el mayor número de desafíos planteados tendrá el honor de ser admitido en ese "selecto" grupo de "granujillas".

La actividad se basa en una serie de pistas que se irán presentando a los alumnos a razón de una pista diaria. Desde que se presente la "pista" o pregunta hasta el día siguiente tienen tiempo para investigar la respuesta; ya sea en un tiempo de clase destinado a la consulta en Biblioteca o al uso de alguna herramienta TIC para poder investigar durante el horario lectivo.

En esta ocasión necesitaríamos una sábana y un foco; vamos a "siluetear" a Sherlock Holmes con la ayuda de alguno de los miembros del equipo docente. La idea es grabar 5 clips de video con 5 preguntas que usaremos para este misterio tan particular.

Deberíamos elegir un autor, un suceso, una obra ligeramente complicado.

Habrá que seleccionar una batería de preguntas que, a lo largo de la jornada o jornadas que el centro dedique a las actividades del día del libro, los alumnos (sugerimos 3er ciclo) deberán ir resolviendo y presentando tras un tiempo determinado. Proponemos 5 preguntas que se concatenen para llegar a dar con el libro en cuestión.

Deberíamos tener las siguientes preguntas, como mínimo:

1. Una pregunta que haga referencia al autor
2. Una pregunta que haga referencia a las obras del autor
3. Una pregunta que haga referencia al libro que vamos a querer "descubrir"
4. Una pregunta sobre el libro "descubierto"
5. Una pregunta final que pueda necesitar de algún dato o elemento de las preguntas anteriores.

Si se hace sólo en una jornada deberíamos dar 15-20 min dependiendo de la complicación de la pregunta y de las fuentes a las qué puedan acceder nuestros alumnos, aunque lo ideal sería 24 horas.

Esta actividad debería ser individual o grupal (3 personas máximo) y también eliminatoria de alguna manera.

Incluso puede ser una pequeña competición entre los alumnos y otorgar algún tipo de puntuación por acierto o fallo y ver la puntuación final al concluir la investigación.

También hay que pensar en una recompensa, no sólo la reputación de ser reconocido como un "auténtico detective y miembro de los Irregulares", pero quizá un pequeño detalle como un libro o algo similar sería algo que motivaría...o mejor...que sea sorpresa.

DINÁMICA

Mediante la visualización (en el caso de que se hayan grabado las pistas/desafíos en soporte audiovisual) de las pistas que Holmes va a ir presentando diariamente el alumnado dispondrá de 24 horas para entregar por escrito su respuesta en la hoja destinada a tal efecto.

Cada pista presentada guarda relación con el tema propuesto de alguna manera; ya sea directamente o bien de manera indirecta haciendo referencia a algún aspecto de la cultura o historia de Inglaterra.

Cuando se presenta un "desafío" la respuesta no se dará hasta que todos los alumnos participantes hayan entregado su "hoja de respuesta" y, mientras escuchan o se les presenta el segundo desafío, comprobaremos que la respuesta a la primera cuestión es correcta o incorrecta de manera que no puedan alterarla.

La pregunta del último día es la única para la qué no dispondrán de 24 horas. Cuando se presente la pregunta dispondrán de un tiempo limitado para investigar la respuesta. Qué cantidad de tiempo dependerá de la estructuración de la actividad y de la logística de la qué el centro disponga.

Idealmente para el reto final deberían no poder utilizar medios informáticos como primera opción de consulta.

Habría que limitar esa opción para que aprendan a usar otros medios de manera que el uso de la Biblioteca escolar o de consultas a profesores y otros métodos de investigación sean los principales.

La consulta a través de Internet, en este último desafío, sería la opción final y cuando el tiempo se estuviera agotando.

Podemos usar un sello de tinta, firmar sobre la respuesta o similares de tal manera que quede como inalterable y, al mismo tiempo, registraremos en nuestra lista de alumnado participante aquellos que tienen la respuesta correcta. Aquellos "detectives" con mayor número de aciertos serán los que aspiren a ser admitidos en "Los Irregulares". Las respuestas tendrán diferentes puntuaciones en función de:

- Si la resuelven el mismo día o se entrega la respuesta al día siguiente: 10 puntos
- Si la resuelven pasados 2 días: 5 puntos
- Si la resuelven el 3er día: 2 puntos
- Si la resuelven a partir del 4º día: 1 punto

OBSERVACIONES

Puedes proponer alguna de las tareas de la sección de Actividades Verticales para ***ganar puntos "extra"*** en la tarea proponemos que si éstas u otras tareas se hacen a modo individual den entre 1 y 5 puntos dependiendo de su complejidad, presentación y relación con el proyecto mientras que si son grupales (3 o más participantes) den entre 5 y 10 puntos y si son en gran grupo (10 o más participantes) puedan llegar a dar en 10 y 20 puntos.

. RECORDAD QUE LA SUGERENCIA INICIAL AL VER/DAR/CONOCER LA PREGUNTA SOBRE EL DESARROLLO ES: que el tiempo del que dispondrían va desde que se presente la "pista" o pregunta hasta el día siguiente para investigar la respuesta; ya sea en un tiempo de clase destinado a la consulta en Biblioteca, en la sesión del área que se haya asignado o al uso de alguna herramienta TIC para poder investigar durante el horario lectivo.

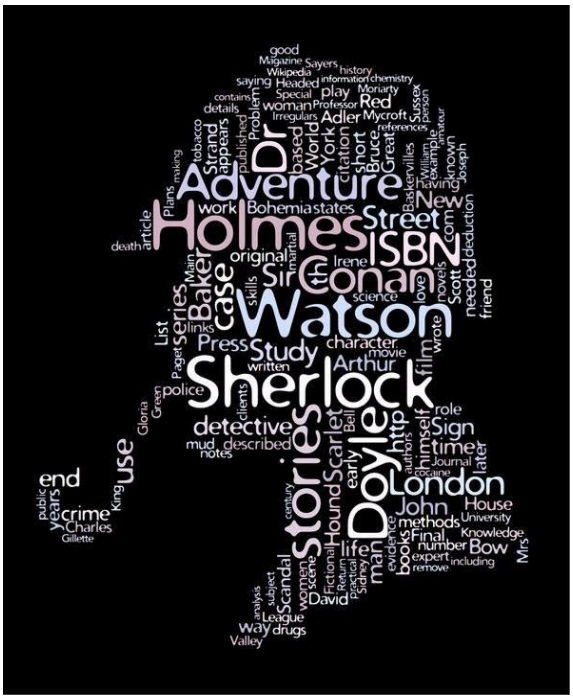
Muchos os preguntaréis qué pasa si se *"pasan las respuestas"* los alumnos entre ellos. Bueno, es una posibilidad, pero debemos tener presente el elemento competitivo en contra del cooperativo.

Aunque también puede ser una orientación alternativa de cara a dinamizar la actividad en grupos altamente competitivos o con problemas de socialización entre ellos. El elemento cooperativo puede ser introducido en cualquier momento ofreciendo recompensas aún mayores en las puntuaciones si comparten algún código o si, por ejemplo, proponemos que, en las dos últimas sesiones, todos los equipos tengan una puntuación extra por acabar a la vez o, como segunda opción, ofrecer recompensas por completar alguna de las tareas de la sección de "Actividades Verticales".

Actividades Verticales

Las actividades Verticales son una serie de actividades que pueden ser adaptadas a cualquier curso. Se basan en una temática o mecánica y así son fácilmente moldeables al curso o necesidad del grupo en el que se quiera introducir.

- **Proyecto Sherlock:** ¿quién era Sherlock Holmes? Elaborar un pequeño mural con los datos sobre este personaje, su inseparable compañero Watson y alguno de los títulos de sus aventuras. Colgarlo en el Hall del Centro o en los pasillos.



- **Tras la pista de…**. En este apartado se trata de colgar en el centro diferentes ilustraciones con una palabra, frase o lema y un número, siguiendo el orden correcto podrán leer un párrafo completo de alguna de las obras de Holmes o quizá una pregunta que deberán responder.

- **Es la Hora del Té, llame a la Sra. Hudson por favor**: proponemos un pequeño taller de cocina, si es posible y el centro dispone de las instalaciones necesarias, para elaborar galletas y, juntos, disfrutar de la hora de la merienda, usando vasos, sirviendo alguna bebida a nuestros compañeros en los vasos y explicando un poco el "ritual" del Té en la época de Holmes.

  Este taller tiene que estar aprobado por el Ciclo en el qué se vaya a realizar y no entrar en conflicto con ningún plan de Alimentación equilibrada y sana que se esté llevando a

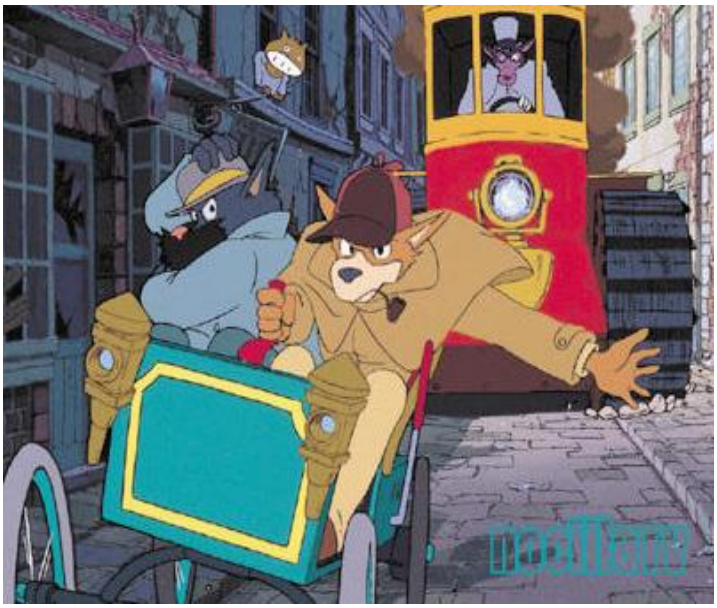
cabo dentro del centro ni con las actuaciones de "Vida Saludable" que puedan estar contempladas en la PGA o PEC del centro.

- **Tras los pasos de Sherlock:** sobre un mapa de Inglaterra y de Londres elaborar una lista de los lugares que visitan Holmes y Watson durante sus pesquisas y situarlos con chinchetas de colores, etiquetas, "gomets" de colores... VARIANTE: hacer una lista de lugares y libros, escribir etiquetas con esos datos y situarlos sobre el mapa.

- **Holmes en...**: buscar cuántas películas sobre Holmes se han hecho, series de televisión. Proyectar algún fragmento (3er ciclo) o algún capítulo de la serie de Dibujos animados (1er y 2º ciclo).

- **Hablando de detectives**: hay grandes detectives e investigadores a lo largo y ancho de la literatura, el cine y la T.V.

  Esta actividad se centra en descubrirlos, en hacer una pequeña "reseña" de quiénes son, dónde se hicieron famosos, quién los creó y en qué medio (prensa, radio, literatura, televisión).



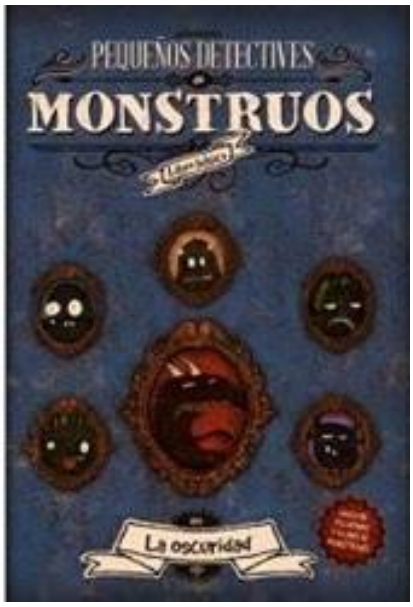
  Hacer "fichas" en DIN A3 o papel continuo para hacer un mural o pequeña exposición.

  Y sí, Batman es un detective, por lo tanto, el cómic puede ser una herramienta de consulta valiosísima.

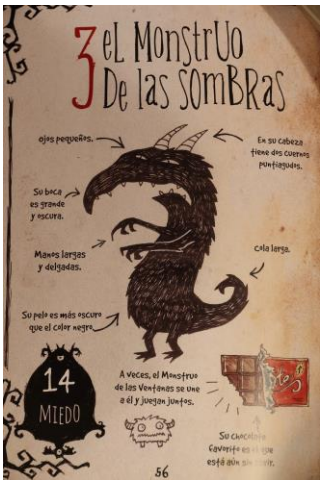
- **Visitando el Museo Británico**: esta actividad quiere hacer un recorrido sobre las diferentes tareas que se hayan realizado a modo de "visita guiada" para alumnos de otros ciclos (incluyendo infantil) y haciendo que nuestros alumnos sean los que presenten sus trabajos, anécdotas, presentaciones PPS o cualquier otro recurso utilizado para lleva a cabo sus trabajos. Es una buena dinámica para que ellos sean y se sientan protagonistas frente a los demás alumnos del centro y de qué, quizá los más pequeños, puedan acercarse un poco más a los trabajos realizados.

- **Detectives de Monstruos**:

http://www.detectivesdemonstruos.com/p/la-agencia-de-detectives-de-mo.html



Pequeños Detectives de Monstruos es un juego de interpretación (también llamado juego de rol) para jugar con niños a partir de los 3 años. Un juego en el que los participantes asumen el rol de unos detectives, y su misión es buscar pistas por una casa o lugar, y descubrir el monstruo que está causando problemas. A veces las partidas consisten en encontrar y atrapar al monstruo en un frasquito de cristal para convertirlo en bueno; otras veces hay que ayudar al monstruo porque igual está asustado o triste; o también la misión puede basarse en encontrar algo que el monstruo ha escondido o robado, como el mando de la tv, un peluche, las pinzas de la ropa…



El proyecto es una herramienta pedagógica en potencia para ayudar a superar los miedos infantiles que todos hemos sufrido. Miedo a la oscuridad, a los ruidos raros, al monstruo del armario, al de debajo de la cama, etc.

¿Para qué es? *Al ser un juego interpretativo, las experiencias vividas durante las partidas tienen más efecto sobre el niño o niña, y poco a poco esos miedos se asocian a la diversión, a los amigos, a las aventuras… y progresivamente el miedo desaparece. No olvidemos que también es un juego, así que lo importante es pasarlo bien en compañía de los amigos y la familia.*

¿Para quién es? *Principalmente este juego va dirigido a todos los niños y niñas a partir de 3 años que quieran pasar un buen rato en familia. En segundo lugar, pero no menos importante, este juego va dirigido a todo aquel que tiene miedos nocturnos y así pueda enfrentarse a ellos de una manera divertida y nueva. Pero no es un requisito ser pequeño o tener miedos para jugar a este juego. Puede jugar todo el que quiera ser un detective de monstruos.*

Lo que pretendemos es acercar las habilidades detectivescas a los más pequeños, y a los no tan pequeños,a través de un trasfondo tan atractivo como el planteado por sus creadores.

Hay múltiples maneras de adaptar y/o aplicar este juego en nuestros centros y os invitamos a usar partes o todo lo que ofrece apra hacer gymkanas, partidas u otros usos a un trabajo extraordinario como elq ue os rpesenta el juego. En los anexos

documentales veréis un ejemplo de juego aportado por una profesora que lo llevo a la práctica con 25 alumnos de 1º de Primaria. En la CARPETA DE MONSTRUOS podréis ver parte del material que hemos diseñado para esta actividad.

- **Acérrimos adversarios**: los detectives e investigadores siempre tienen alguna Némesis, un adversario o villano que quiere dominar el mundo, conquistar el universo o hacer "el mal" por razones varias. Proponemos hacer un ***"¿Quién es quién?"*** del mundo de los "malos" y jugar a las adivinanzas intentado averiguar de quién se trata.

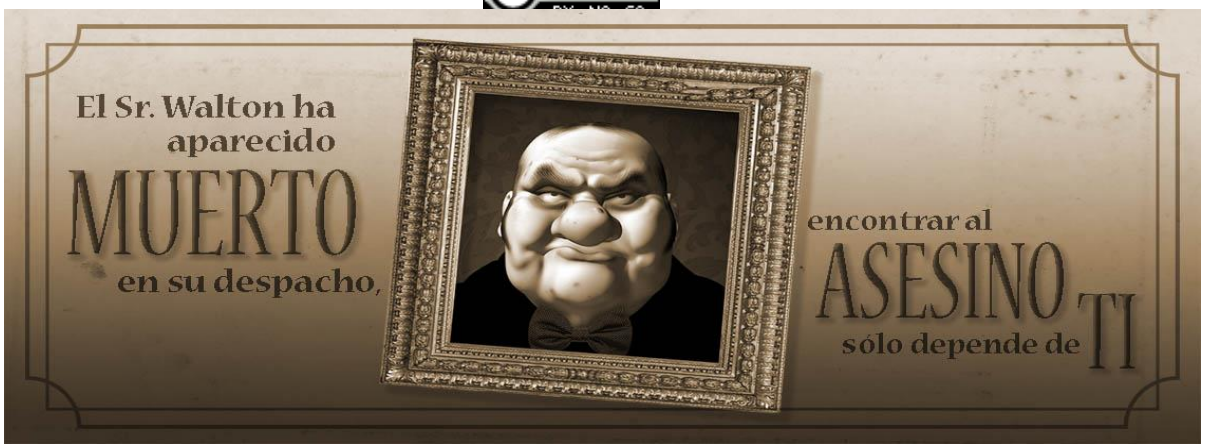
  Requiere buscar información sobre ellos y hacer una pequeña ficha. Lo ideal sería conseguir 10-12 villanos y hacer una cuadrícula con sus rostros para, posteriormente, jugar en parejas o en grupos.

  ¿Os atrevéis?

Además, os invitamos a descubrir a "***El Joven Moriarty***", creado por Sofía Rhei, y su colección de libros para acercarnos a un Moriarty muy particular, original y lleno de encanto que no os dejará indiferentes.

- **Incómodos Invitados:**

A través del juego creado por el equipo de Megacorpin Games os proponemos dos opciones de aplicación además de la aplicación del juego o de sus elementos por separado tal y como ya hemos sugerido al inicio del proyecto.



Si usted están leyendo estas líneas, es porque esta noche yo...

¡¡¡HE SIDO ASESINADO!!!

Durante las dos últimas semanas alguien ha estado tratando de acabar con mi vida. Conozco a muchas personas con suficientes motivos como para planteárselo, pero sólo a siete tan rematadamente estúpidas como para hacerlo: mi mediocre compañero de universidad, STANLEY SMITHE; mi limitado sobrino, MORTIMER W. MOLLOW; las infames hijas de mi difunto socio, BEATRICE y BERENICE BERWICK; mi inepto guardaespaldas, GREG GAFFNEY; la que fuese mi sirvienta y hoy reputada médium, CLAUDETTE CAZELAR; y, por supuesto, mi insoportable "amiga" ANGELICA ALBINSON.

Decidí reunirlos esta noche en mi mansión para averiguar quién estaba detrás de todo.

Desafortunadamente, creo que no es necesario que les diga que algo salió mal. Ya me lo advirtió mi padre, si les abres las puertas de tu casa pero ellos sólo están pensando en matarte, no hay duda de que son...

INCÓMODOS INVITADOS

Haga su trabajo, y encuentre ya a mi asesino.

Woodruff Walton

Aquí tenéis su web: http://www.incomodosinvitados.com/index.html

En la **sección de Descargas** encontraréis material para apoyar vuestras partidas y/o aplicaciones en el aula: http://www.incomodosinvitados.com/descargas.html

Para **3º de Primaria** os **proponemos crear un mural** en el hall de entrada del colegio o en algún lugar visible y **publicar la carta del señor Walton y cada día** (durante un número de días pre-establecido por el responsable de la actividad) o dentro de la programación del día del Libro, **se vayan haciendo preguntas o "publicando" pistas**. De esta manera (y por equipos) deberán ir tomando notas, debatir entre ellos y llegar a una conclusión antes del final de la actividad o del día señalado. En este curso lo que queremos es aprovechar los elementos del juego y no el juego en sí mismo para acercar, motivar y dinamizar a nuestros alumnos en una tarea grupal en la que todos deben aportar. Cada día uno de ellos será el encargado de ir al mural de las pistas y apuntarlas. Las pistas de un día desaparecerán o estarán tapadas al día siguiente sin opción de apuntarlas de nuevo...por tanto: IMPORTANTE ser concienzudos en las notas que tomen.

Para **4º de Primaria proponemos una Gymkana** en la que, por estaciones, usaremos de nuevo los elementos del juego para ofrecer pistas a los jugadores de cada equipo. Elaboraremos preguntas relacionadas bien con el tema de este proyecto o con cualquier otra cosa que vayamos a usar: pueden ser preguntas sobre series, libros, asignaturas...cualquier cosa servirá para qué deban resolver esa pregunta antes de darles las pistas sobre el asesino del señor Walton.

Los equipos de detectives irán tomando notas y siguiendo los pasos de un buen detective hasta poder llegar a descubrir quién ha asesinado al Sr Walton.

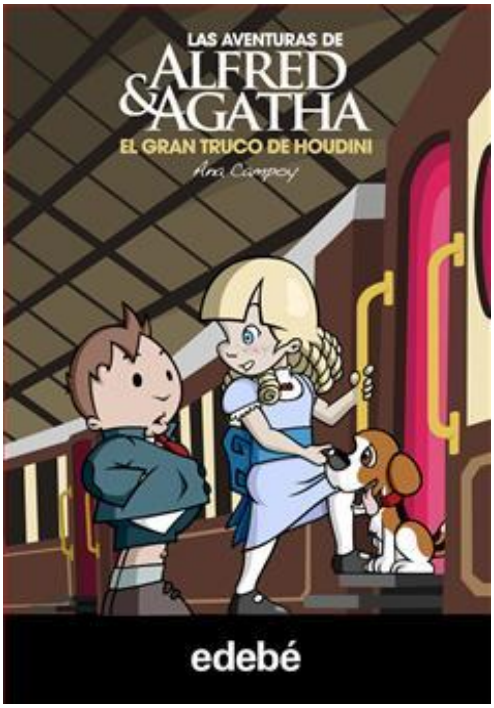
Las reglas las podéis ver aquí en un vídeo muy ágil: https://www.youtube.com/watch?v=GkKlrgBm3yc&feature=youtu.be

Las partidas de INCÓMODOS INVITADOS™ son muy ágiles. Los jugadores participan en todo momento (incluso fuera de su propio turno) bien solicitando información, o bien proporcionándola para intercambiarla. No hay tediosas esperas ni tiempos muertos para nadie. Además, el hecho de ir desvelando poco a poco lo que sucedió en la Mansión Walton hace que el interés vaya en aumento a lo largo de la partida.

Y lo mejor de todo es que lo anterior se logra con una mecánica muy sencilla. El desarrollo de los turnos de INCÓMODOS INVITADOS™ se aprende en menos de 5 minutos y conocer los distintos tipos de cartas que contiene te llevará, a lo sumo, un par de partidas.

A pesar de ser un juego muy fácil de jugar, INCÓMODOS INVITADOS™ permite desarrollar diferentes tácticas según la personalidad del jugador: ¿compartirás toda la información de la que dispones con tus rivales o tratarás de ocultarles datos que consideras importantes?, ¿vas a boicotear a ese rival que parece conocer ya la solución del misterio?, ¿qué cartas debes quedarte para tener más posibilidades de hacer intercambios?,...

- **Pequeños Detectives**: Aquí queremos destacar a los "niños detectives", que ya veremos que son el centro de la actividad de 3er ciclo, y descubrir quiénes son los "detectives" del mundo Infantil y Juvenil. Ya hemos conocido a alguno, "La Mano Negra" por ejemplo, pero hay muchos más...queremos que como mínimo descubran a 5 de ellos.



Os sugerimos que deis la primera orientación con "*Las Aventuras de Alfred y Agatha*" de la autora Ana Campoy, lo cual os deja el camino abierto para averiguar quiénes fueron Alfred Hitchcock y Agatha Christie, y empezar una "carrera contra el tiempo" para llegar a averiguar quiénes eran y por qué se hicieron famosos.

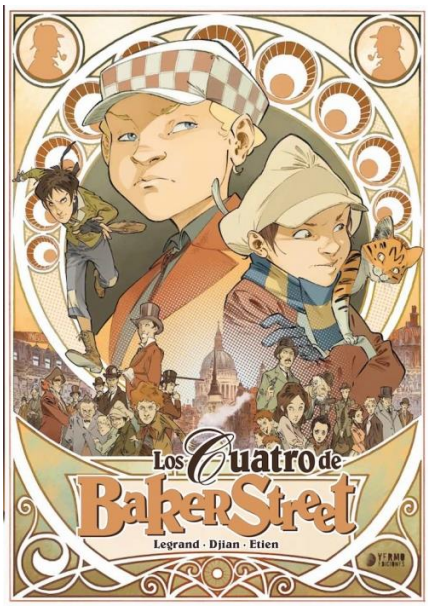
Si eso lo hacemos con "*Alfred y Agatha*" ...pensad en todo lo que se puede hacer con otros personajes detectivescos de la literatura infantil y juvenil: ¿cuántos están inspirados en Holmes?; ¿Hay muchas parejas que investiguen como lo hacía nuestro dúo favorito?

De ahí que esta tarea se centre en averiguar, descubrir, qué pequeños detectives hay en la historia de la literatura, en los libros, en los comics, en las películas y presentarlos...incluso si no lo han sido "a propósito".

Por ejemplo, en la película "*Los Goonies*" los protagonistas de la película no eran "detectives", pero se embarcan en una aventura de pistas, investigación y aventuras para encontrar un tesoro...de eso queremos hablar: aventuras, pistas, investigaciones...

¿Podrán nuestros alumnos demostrar que su competencia en "Aprender a Aprender" está desarrollándose adecuadamente aplicando las estrategias de investigación, resumen, ¿conexión y de aplicación de conocimientos previos para realizar una tarea como ésta? Vamos a ver si es posible. Por cierto, recomendamos usar la lectura de "El Chelín de Plata" ...Sir Arthur Conan Doyle es el personaje histórico invitado en esta aventura de tan genial pareja.

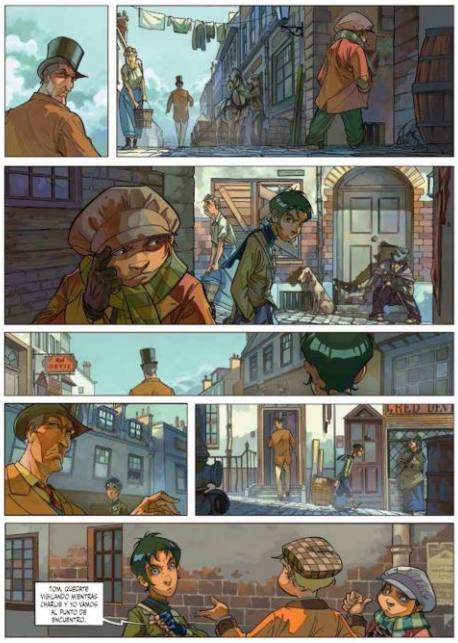
- **Irregulares muy sobresalientes**:
- Los **Irregulares de Baker Street** fueron un grupo de pillos que cobraron vida en las historias de **Sherlock Holmes**.



Se trataba de una pandilla de niños desamparados y callejeros que vivían en la calle, razón por la que el famoso investigador contaba con ellos para sus casos, ya que eran unos grandes conocedores de todo lo que pasaba en los barrios londinenses y que debido a su situación personal habían desarrollado una picardía e instinto claves para poder desenvolverse con facilidad. **Estos chavales vivían en una especie de comuna y recibían un chelín al día más gastos**, además de una guinea de premio por pistas de cierta importancia.

El papel de este grupo de "pequeños granujas" en las obras de Holmes deja patente la importancia de la información y de lo que unos ojos atentos y un grupo organizado puede aportar a una investigación.

Además, este grupo presenta algo muy importante: a los niños como protagonistas de las aventuras, de Holmes (el mejor de los detectives) pidiendo ayuda a niños...lo cual nos sugiere MUCHAS cosas sobre las qué poder trabajar, ¿verdad?



Hay varios libros, novelas gráficas, cómics y un largo etcétera en los qué son los protagonistas o juegan un papel destacado. Os animamos a descubrirlos. **En la Bibliografía encontraréis algunas sugerencias sobre dónde encontrarlos.**

- ***Sra. Watson...mi chaqueta por favor***:

Esta actividad es un taller de disfraces y fotografía. Lo que queremos es disfrazarnos con ropajes o atuendos lo más parecidos a los de la época.

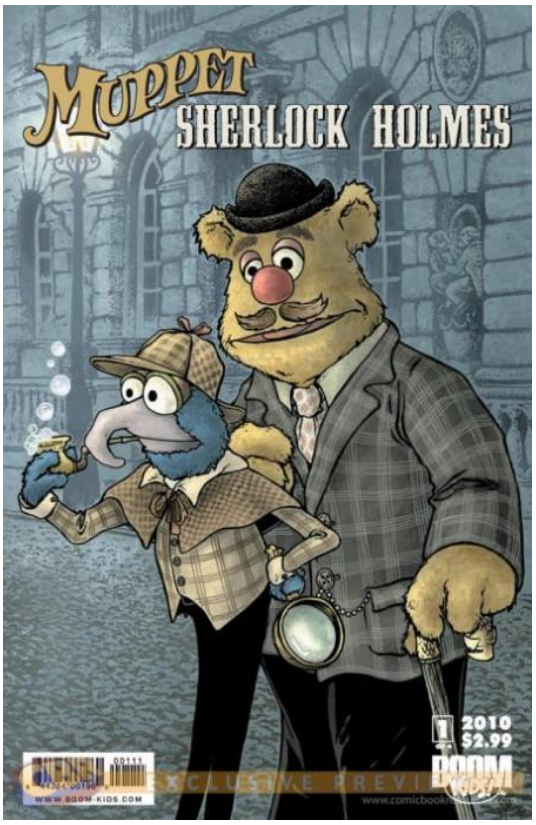
Hacernos algunas fotos, pasarlas por un filtro para envejecerlas (hay programas gratuitos para teléfono móvil como Vignette que tienen filtros ideales en sepia para darles ese aire envejecido), de este modo también incluimos la competencia digital y las TIC para la aplicación en la actividad.

Poder hacer después una pequeña exposición dejando que los alumnos/as creen sus "personajes" poniendo un nombre imaginario bajo las fotos.

Podemos investigar sobre la "moda" en aquellos momentos y ofrecemos en el apartado de bibliografía y anexos sugerencias sobre dónde buscar información y de qué manera podemos incentivar que nuestros alumnos se inspiren para diseñar sus propios trajes y complementos.

- ***Elemental querido Watson***: pese a que esta famosa frase no es parte real del "fraseario" de Holmes es una de las más conocidas.

  En esta ocasión necesitaríamos una sábana y un foco; vamos a "siluetear" a Holmes con la ayuda de alguno de los miembros del equipo docente.



  Usando esos elementos vamos a hacer que Holmes "hable" y sugiera una investigación en toda regla. Deberíamos elegir un tema complicado o ligeramente más complejo.

  Habrá que seleccionar una batería de preguntas que, a lo largo de la jornada o jornadas que el centro dedique a las actividades del día del libro, los alumnos (sugerimos 3er ciclo) deberán ir resolviendo y presentando tras un tiempo determinado.

  Si se hace sólo en una jornada deberíamos dar 15-20 min dependiendo de la complicación de la pregunta y de las fuentes a las qué puedan acceder nuestros alumnos, aunque lo ideal sería 24 horas.

Esta actividad debería ser individual o grupal (3 personas máximo) y también eliminatoria de alguna manera.

Incluso puede ser una pequeña competición entre los alumnos y otorgar algún tipo de puntuación por acierto o fallo y ver la puntuación final al concluir la investigación.

También hay que pensar en una recompensa, no sólo la reputación de ser reconocido como un gran detective, pero quizá un pequeño detalle como un libro o algo similar sería algo que motivaría...o mejor...que sea sorpresa..." Elemental" ¿verdad?

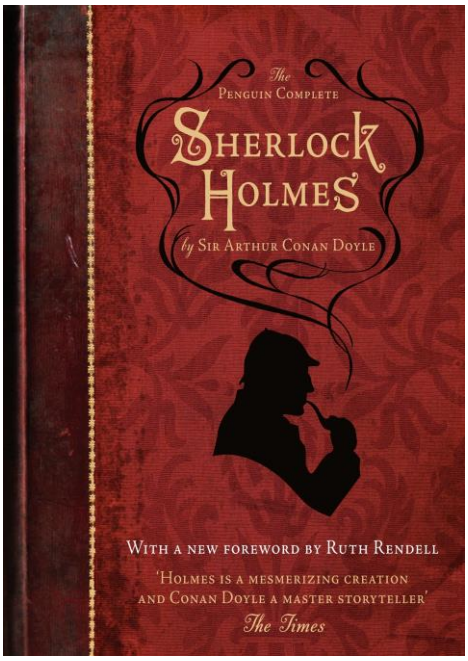
- ***A Baker Street por favor***: en esta actividad necesitaremos una o varias fichas, o una miniatura, y la colocaremos sobre un mapa de Londres o de la ciudad elegida.

  Daremos indicaciones y los participantes tendrán que decir a qué lugar han llegado. Daremos un tiempo determinado y tendrán que decir la ubicación en la qué se encuentran.

- ***El Caso de los Libros Perdidos***: en esta actividad necesitaremos elaborar una pequeña investigación usando los códigos CDU de los libros.

  Hay dos opciones:

  La primera opción es darles el primer CDU y un número de página. En esa página habremos escondido un papel con el código CDU de otro libro y el número de otra página y así hasta completar 10 libros, puede ser con un tiempo determinado o no.



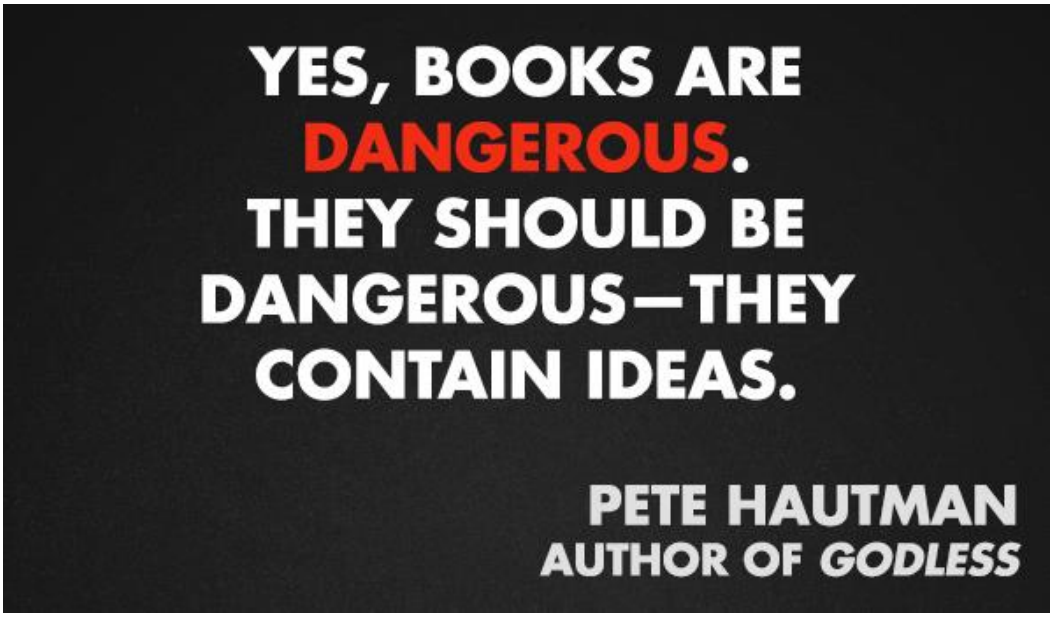
CC BY NC SA

<u>La segunda opción</u> es similar a la primera, pero los CDU los proporciona el docente o encargado de biblioteca tras descubrir el título del primer libro y seguiremos así hasta completar los 10 libros.

Podemos añadir más variantes y aumentar la dificultad; daremos CDU, número de página y número de línea y número de palabra. Con esas palabras que recogeremos entre los 10 libros deberemos formar una frase. Es mucho más complejo, pero mucho más divertido. Entregaremos la lista de libros, pero a dos grupos diferentes o 3. Variaremos el orden de las listas para que cada grupo empiece por un libro diferente y aplicaremos cualquiera de las opciones presentadas, de esta manera ningún grupo "chocará" con otro mientras busca sus libros.

- **Hércules Poirot, Miss Marple y muchos más....**

Hay otros grandes detectives en la literatura y hemos querido destacar también a una gran autora como Agatha Christie. Esta actividad se centra en hacer siluetas de otros detectives o de sus herramientas más conocidas o elementos más fácilmente asociables y colocarlos para presentarlo y/o adivinarlos. Sam Spade, Phillipe Marlow, Jack Reacher y otros muchos son "detectives" muy particulares. ¿Podrás descubrirlos?



Transversalidad y Conexión con las Áreas Curriculares

- ***Música y Educación Artística***: el diseño de murales, atrezzo, el usar las imágenes como método de expresión y de aprecio de obras de teatro que hayan podido prepararse contribuyen al desarrollo de esta área. De igual modo es importante destacar la exploración de las Bandas Sonoras de las películas, ambientar las actividades con música de películas de misterio, las lecturas con un ambiente musical que propicie la atmósfera correcta para sumergirse en la lectura/actividad propuesta nos refuerza en la dimensión motivadora de la música, de la lectura de las emociones a través de la música y de cómo la lectura, por sí misma, es música al dotarla de entonación, tempo, ritmo y expresividad gracias a los signos de puntuación.
- ***Conocimiento del Medio***: explorar Londres y su entorno urbano, histórico y cultural, las escalas usadas en los mapas, la localización geográfica de puntos propuestos, situación de los diferentes aspectos geográficos y de entorno físico desde los tiempos de Holmes hasta nuestros días. Usos y costumbres de la época en Inglaterra y su evolución hasta nuestros días. Desarrollar una línea del tiempo, analizar los acontecimientos históricos en la época de Holmes. Ver la evolución de la Historia hasta nuestros días. Reflejar los descubrimientos (inventos) de aquella época y su desarrollo hasta nuestros días. Los puntos cardinales. Orografía. Medios de transporte.

- ***Matemáticas:*** la moneda y cambio de la época. Diferentes aspectos cotidianos con la moneda inglesa y su comparativa con el Euro. Usar las escalas métricas de los mapas para proponer operaciones matemáticas sencillas o complejas en función del grupo y sus conocimientos. Proponer "problemas" basados en las investigaciones de Sherlock Holmes, usando el lenguaje y atmósfera de los libros, para que ellos los resuelvan usando operaciones matemáticas.
- ***Lengua y Literatura***: por motivos obvios la lectura será una de las más estacadas, ortografía, comprensión de textos, desarrollo y mejora de la Competencia Lingüística en cualquiera de sus componentes y elementos constitutivos directos e indirectos. Los géneros literarios, las biografías y la redacción cronológica de sucesos imaginarios y reales. La redacción y los textos argumentativos y descriptivos. El lenguaje periodístico.
- ***Lengua Extranjera***: usos y costumbres de la cultura anglosajona. Literatura Inglesa. Londres y su entorno. Autores de la literatura inglesa. Pronunciación y lectura de textos en inglés. Impacto de la literatura inglesa, en concreto de Sherlock Holmes, en la literatura universal.

- ***Lenguas propias de las CCAA***: adaptación a la lengua propia de la CCAA de las actividades propuestas respetando sus usos y giros característicos para promover y desarrollar las competencias propias a través de las diferentes propuestas del proyecto. El eje fundamental y vertebral es el uso de la lengua de la CCAA en la aplicación y desarrollo de las actividades.

- ***Ed. Física***: los puntos cardinales, orientación en el espacio (carreras de orientación, seguir indicaciones en un plano), juego del escondite, "Gymkana", búsqueda del tesoro, expresión corporal, juegos de mímica, mensajes secretos mudos.
- ***Otras Áreas***: tanto para P.T. como para A.L. podemos desarrollar estrategias de socialización, tareas de atención, ordenar sucesos por cronología, por importancia en las narraciones presentadas, describir personajes y apreciar las diferencias, empatía y ponerse en el lugar del otro a través de la dramatización de diferentes personajes. Expresar sentimientos. Identificar estereotipos en personajes descritos. Reconocimiento de características físicas y psicológicas. Normas de comportamientos. Recursos de información y aplicación de la información y recursos propios. Seriaciones básicas. Temporalidad y causalidad. Trabajo en equipo.

Lecturas Recomendadas, Bibliografía y Fuentes

La Sherlock Holmes Exhibition: (EN INGLÉS)
http://sherlockholmesexhibition.com/path-to-baker-street/

Y sus propuestas para llevar al aula: (para 5º-6º de Ed. Primaria, ESO y con adaptaciones para 3º y 4º de Ed. Primaria)

http://sherlockholmesexhibition.com/sherlock-in-the-classroom/

A matter of Spatter:

- http://sherlockholmesexhibition.com/wp-content/uploads/A-Matter-of-Spatter-6-8th-Final.pdf
- http://sherlockholmesexhibition.com/wp-content/uploads/MOS-Public-Final.pdf

Busted Biology:

- http://sherlockholmesexhibition.com/wp-content/uploads/Busted-By-Biology-3-5th-Final.pdf
- http://sherlockholmesexhibition.com/wp-content/uploads/Busted-by-Biology-Public-Final.pdf

Curious Contramptions

- http://sherlockholmesexhibition.com/wp-content/uploads/Curious-Contraptions-6-8th-Final.pdf
- http://sherlockholmesexhibition.com/wp-content/uploads/Curious-Contraptions-Public-Final.pdf

On the trail of Mystery:

- http://sherlockholmesexhibition.com/wp-content/uploads/Outline-On-the-Trail-MS.pdf

The proof is in the powder:

- http://sherlockholmesexhibition.com/wp-content/uploads/Proof-in-the-Powder-Public-Final.pdf
- http://sherlockholmesexhibition.com/wp-content/uploads/the-proof-is-in-the-powder-3-5th-final.pdf

If the Shoe fits

- http://sherlockholmesexhibition.com/wp-content/uploads/Shoe-Fits-Public-Final.pdf

Spot a Liar:
http://sherlockholmesexhibition.com/wp-content/uploads/Spot-a-Liar-Public-Final.pdf

BY NC SA

-CÍRCULO HOLMES:

Asociación, que cuenta con más de 20 años de existencia, está dedicada al intercambio y la relación entre aficionados y coleccionistas de todo lo relacionado con Sherlock Holmes.

Se dedica al estudio y conocimiento de todo aquello que tenga que ver con la Literatura Policiaca en cualquiera de sus formas. Publican igualmente unos boletines trimestrales que le toman el pulso a la actualidad sobre Sherlock Holmes y organizan actividades, visitas, mesas redondas, conferencias sobre el insigne detective y su mundo.

Su web es:

- http://www.circuloholmes.org.es/Home/_H4QS29qxa70sDmpX5k8Q7Y5huyjrGmC1u5DggJPlMBkk0Q96jMJXNg

-Las Aventuras de Alfred y Agatha:

¿Qué habría ocurrido si dos colosos del misterio como Alfred Hitchcock y Agatha Christie se hubieran conocido de niños?

¿Qué aventuras habrían vivido? ¿Qué sorprendentes casos habrían resuelto juntos?

Las aventuras de Alfred y Agatha nos muestran cómo podría haber sido la amistad de infancia de los dos maestros del suspense más importantes de nuestro tiempo.

Ana Campoy es la escritora "culpable" de unir a estas dos grandes figuras en una colección trepidante y amena para toda clase de lectores con muchas aplicaciones en el aula.

BY NC SA

Títulos de la colección:

- Las aventuras de Alfred & Agatha: **Los diez pájaros Ester**
- Las aventuras de Alfred & Agatha: **El chelín de plata**
- Las aventuras de Alfred & Agatha: **La caja mágica**
- Las aventuras de Alfred & Agatha: **El pianista que sabía demasiado**
- Las aventuras de Alfred & Agatha: **El gran truco de Houdini**
- Las aventuras de Alfred & Agatha: **La Carrera de Inglaterra**
- Las aventuras de Alfred & Agatha: **La Momia del Titánic**
- Las aventuras de Alfred & Agatha: **El Robo de la Gioconda**

Su web es: http://www.alfredagatha.com/

El joven Moriarty:

(https://laslecturasdeguillermo.wordpress.com/2015/01/04/el-joven-moriarty-el-misterio-del-dodo-de-sofia-rhei-seudonimo-ilustraciones-de-alfonso-rodriguez-barrera/)

Un **joven Moriarty** que es el pequeño de la familia, fustigado por su hermana **Arabela** (*"donde otros ven inocente encanto femenino, yo veo triquiñuelas de astuta arpía"* [Pag. 18]) reprendido por su institutriz **frau Neiss**, e ignorado por el resto del mundo, menos por su **tío Theodosius**.

- El joven Moriarty y los misterios de Oxford
- El joven Moriarty y la planta carnívora
- El joven Moriarty. El misterio del dodo
- El Joven Moriarty y la Ciudad de las Nubes

Los casos de Sherlock Tópez: (para Infantil y 1º de Primaria)

Sherlock Tópez, el topo detective, se encargará de resolver algunos casos cuando la convivencia pacífica y tranquila de los animales se vea interrumpida. De la mano del sagaz investigador, los lectores conocerán el bosque y sus habitantes, a la vez que descubrirán algunas de sus peculiaridades y características. Los pictogramas claros y sencillos ayudarán a los pequeños con la lectura.

Sherlock Tópez y el jabalí malhumorado

Sherlock Tópez y el secuestro del oso

Sherlock Tópez y la culebra atrevida

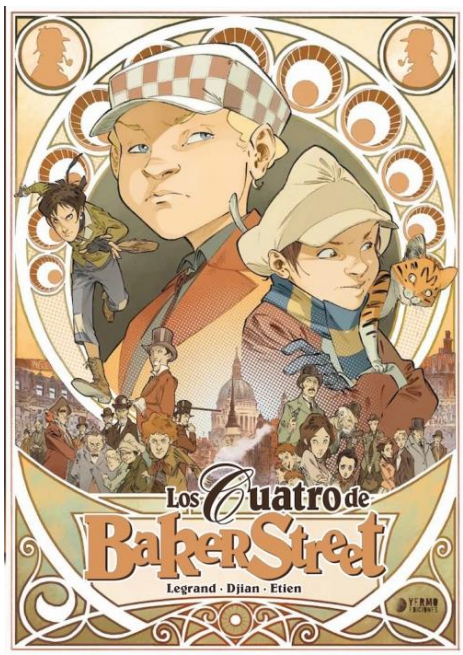
Sherlock Tópez y la lagartija mágica

Sherlock Tópez y los extraños polluelos

Sherlock Tópez y los renacuajos desaparecidos

Sobre los Irregulares de Baker Street:

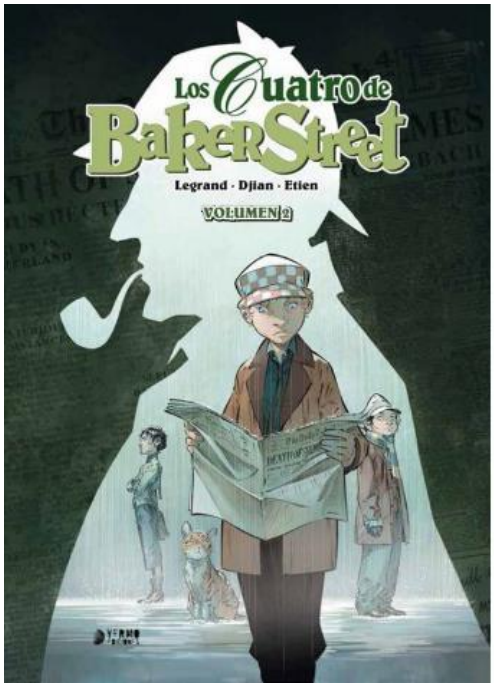
'Los Irregulares de Baker Street' eran un grupo de chavales que vivía en las calles de Londres y que ayudaban a Sherlock Holmes, que les pagaba un chelín diario por sus servicios y una guinea si le daban una pista válida. Fueron creados por **Arthur Conan Doyle** en la novela *Estudio en escarlata* (1886).



-Extraordinaria referencias sobre el cómic y links asociados a partir de las reseñas:

- http://www.rtve.es/noticias/20150817/cuatro-baker-street-jovenes-ayudantes-sherlock-holmes/1201282.shtml

- http://www.yermoediciones.com/2016/02/17/los-cuatro-de-baker-street/ (atentos a los enlaces dentro de esta reseña al final de la misma)



Otras referencias:

http://sagacomic.blogspot.com.es/2015/12/resena-los-irregulares-de-baker-street.html

-La serie de 4 libros "***Sherlock Holmes y los Irregulares de Baker Street***" escrita por Tracy Mack y su marido Michael Citrin es francamente recomendable.

Canon holmesiano

El **canon holmesiano** o **canon sherlockiano** es el conjunto de escritos (novelas y colecciones de relatos) de la autoría exclusiva de Arthur Conan Doyle, que componen la bibliografía del famoso detective Sherlock Holmes. Se usa el término «canon» para distinguirlos de los demás relatos escritos con posterioridad por otros autores, y basados en los personajes creados por Conan Doyle.

La mayoría de los textos del canon son narrados por el Dr. Watson; sólo unos pocos aparecen contados por el propio Holmes o por un narrador omnisciente. Tienen comienzos *in medias res* e *in extrema res*, y la gran mayoría tienen final cerrado. La trama es siempre policiaca.

El canon se compone de las 4 novelas y los 56 relatos escritos por Arthur Conan Doyle en las que interviene Sherlock Holmes. Junto a él aparecen o se nombran una serie de personajes en más de una novela o relato. El principal de ellos es el Dr. John Watson, quien suele ser el narrador.

Otros personajes son el inspector Lestrade, Atelney Jones, Irene Adler, la señora Hudson, y el villano profesor James Moriarty o Mycroft Holmes (hermano del protagonista).

Novelas

- *Estudio en escarlata (A Study in Scarlet)* (1887)
- *El Signo de los Cuatro (The Sign of the Four)* (1890)
- *El sabueso de los Baskerville (The Hound of the Baskervilles)* (publicado por entregas, entre agosto de 1901 y abril de 1902, en *The Strand Magazine)*
- *El valle del terror (The Valley of Fear)* (publicado por entregas, entre septiembre de 1914 y mayo de 1915, en *The Strand Magazine)*

Colecciones de relatos

- *Las aventuras de Sherlock Holmes (The Adventures of Sherlock Holmes)* (publicado por entregas, entre julio de 1891 y junio de 1892, en *The Strand Magazine)*
- *Las memorias de Sherlock Holmes (The Memoirs of Sherlock Holmes)* (publicado por entregas, entre diciembre de 1892 y diciembre de 1893, en *The Strand Magazine)*
- *El regreso de Sherlock Holmes (The Return of Sherlock Holmes)* (publicado por entregas, entre 1903 y 1904, en *The Strand Magazine)*
- *Su última reverencia (His Last Bow)* (publicado por entregas entre 1908 y 1913)
- *El archivo de Sherlock Holmes (The Case-Book of Sherlock Holmes)* (publicado por entregas entre 1921 y 1927)

Desglose cronológico del canon

- *Estudio en escarlata (A Study in Scarlet)* (1887)
- *El Signo de los Cuatro (The Sign of the Four)* (1890)
- *Las aventuras de Sherlock Holmes (The Adventures of Sherlock Holmes)* (1891-1892)
  - *Escándalo en Bohemia (A Scandal in Bohemia)* (Julio-1891)
  - *La aventura de la Liga de los Pelirrojos (The Adventure of the Red-Headed League)* (Agosto-1891)

- *Un caso de identidad* *(A Case of Identity)* (1891)
- *El misterio del valle de Boscombe* *(The Boscombe Valley Mystery)* (1891)
- *Las cinco semillas de naranja* *(The Five Orange Pips)* (Noviembre-1891)
- *El hombre del labio torcido* *(The Man with the Twisted Lip)* (Diciembre-1891)
- *La aventura del carbunclo azul* *(The Adventure of the Blue Carbuncle)* (Enero-1892)
- *La aventura de la banda de lunares* *(The Adventure of the Speckled Band)* (Febrero-1892)
- *La aventura del dedo pulgar del ingeniero* *(The Adventure of the Engineer's Thumb)* (Marzo-1892)
- *La aventura del aristócrata solterón* *(The Adventure of the Noble Bachelor)* (Abril-1892)
- *La aventura de la diadema de berilos* *(The Adventure of the Beryl Coronet)* (Mayo-1892)
- *La aventura de la finca de Copper Beeches* *(The Adventure of the Copper Beeches)* (Junio-1892)

- *Las memorias de Sherlock Holmes* *(The Memoirs of Sherlock Holmes)* (1892-1893)
  - *Estrella de plata* *(Silver Blaze)* (Diciembre-1892)
  - *La caja de cartón* *(The Adventure of the Cardboard Box)* (Enero-1893)
  - *La cara amarilla* *(The Adventure of the Yellow Face)* (Febrero-1893)
  - *El empleado de correduría de bolsa* *(The Adventure of the Stockbroker's Clerk)* (Marzo-1893)
  - *La corbeta "Gloria Scott"* *(The Adventure of the Gloria Scott)* (Abril-1893)
  - *El Ritual de Musgrave* *(The Adventure of the Musgrave Ritual)* (Mayo-1893)
  - *El hidalgo de Reigate* *(The Adventure of the Reigate Squire)* (Junio-1893)
  - *El hombre encorvado* *(The Crooked Man)* (Julio-1893)
  - *El paciente interno* *(The Resident Patient)* (Agosto-1893)
  - *El intérprete griego* *(The Greek Interpreter)* (Septiembre-1893)
  - *El tratado naval* *(The Naval Treaty)* (Octubre/Noviembre-1893)
  - *El problema final* *(The Final Problem)* (Diciembre-1893)
- *El sabueso de los Baskerville* *(The Hound of the Baskervilles)* (1901-1902)
- *El regreso de Sherlock Holmes* *(The Return of Sherlock Holmes)* (1903-1904)
  - *La aventura de la casa deshabitada* *(The Adventure of the Empty House)* (1903)
  - *La aventura del constructor de Norwood* *(The Adventure of the Norwood Builder)* (1903)

- *La aventura de los bailarines* *(The Adventure of the Dancing Men)* (1903)
- *La aventura del ciclista solitario* *(The Adventure of the Solitary Cyclist)* (1903)
- *La aventura del colegio Priory* *(The Adventure of the Priory School)* (1903)
- *La aventura del Negro Peter* *(The Adventure of Black Peter)* (1904)
- *La aventura de Charles Augustus Milverton* *(The Adventure of Charles Augustus Milverton)* (1904)
- *La aventura de los seis napoleones* *(The Adventure of the Six Napoleons)* (1904)
- *La aventura de los lentes de oro* *(The Adventure of the Golden Pince-Nez)* (1904)
- *La aventura de los tres estudiantes* *(The Adventure of the Three Students)* (1904)
- *La aventura del tres-cuartos desaparecido* *(The Adventure of the Missing Three-Quarter)* (1904)
- *La aventura de Abbey Grange* *(The Adventure of the Abbey Grange)* (1904)
- *La aventura de la segunda mancha* *(The Adventure of the Second Stain)* (1904)

- *El valle del terror* *(The Valley of Fear)* (1914-1915)
- *Su última reverencia* *(His Last Bow)* (1908-1913)

- *La aventura del pabellón Wisteria* *(The Adventure of Wisteria Lodge)* (1908)
- *La caja de cartón* *(The Adventure of the Cardboard Box)* (incluida en algunas ediciones británicas de esta colección)
- *La aventura del círculo rojo* *(The Adventure of the Red Circle)* (1911)
- *La aventura de los planos del Bruce-Partington* *(The Adventure of the Bruce-Partington Plans)* (1912)
- *La aventura del detective moribundo* *(The Adventure of the Dying Detective)* (1913)
- *La desaparición de lady Frances Carfax* *(The Disappearance of Lady Frances Carfax)* (1911)
- *La aventura del pie del diablo* *(The Adventure of the Devil's Foot)* (1910)
- *Su última reverencia* *(His Last Bow)* (1917)

- *El archivo de Sherlock Holmes* *(The Case-Book of Sherlock Holmes)* (1921-1927)

- *La aventura de la piedra preciosa de Mazarino* *(The Adventure of the Mazarin Stone)* (1921)
- *El problema del puente de Thor* *(The Problem of Thor Bridge)* (1922)
- *La aventura del hombre que reptaba* *(The Adventure of the Creeping Man)* (1923)
- *La aventura del vampiro de Sussex* *(The Adventure of the Sussex Vampire)* (1924)
- *La aventura de los tres Garrideb* *(The Adventure of the Three Garridebs)* (1924)
- *La aventura del cliente ilustre* *(The Adventure of the Illustrious Client)* (1924)

- *La aventura de los tres gabletes* *(The Adventure of the Three Gables)* (1926)
- *La aventura del soldado de la piel decolorada* *(The Adventure of the Blanched Soldier)* (1926)
- *La aventura de la melena del león* *(The Adventure of the Lion's Mane)* (1926)
- *La aventura del fabricante de pinturas retirado* *(The Adventure of the Retired Colourman)* (1926)
- *La aventura de la inquilina del velo* *(The Adventure of the Veiled Lodger)* (1927)
- *La aventura de Shoscombe Old Place* *(The Adventure of Shoscombe Old Place)* (1927)

El Sherlock Holmes Museum con su cuestionario: (EN INGLÉS)

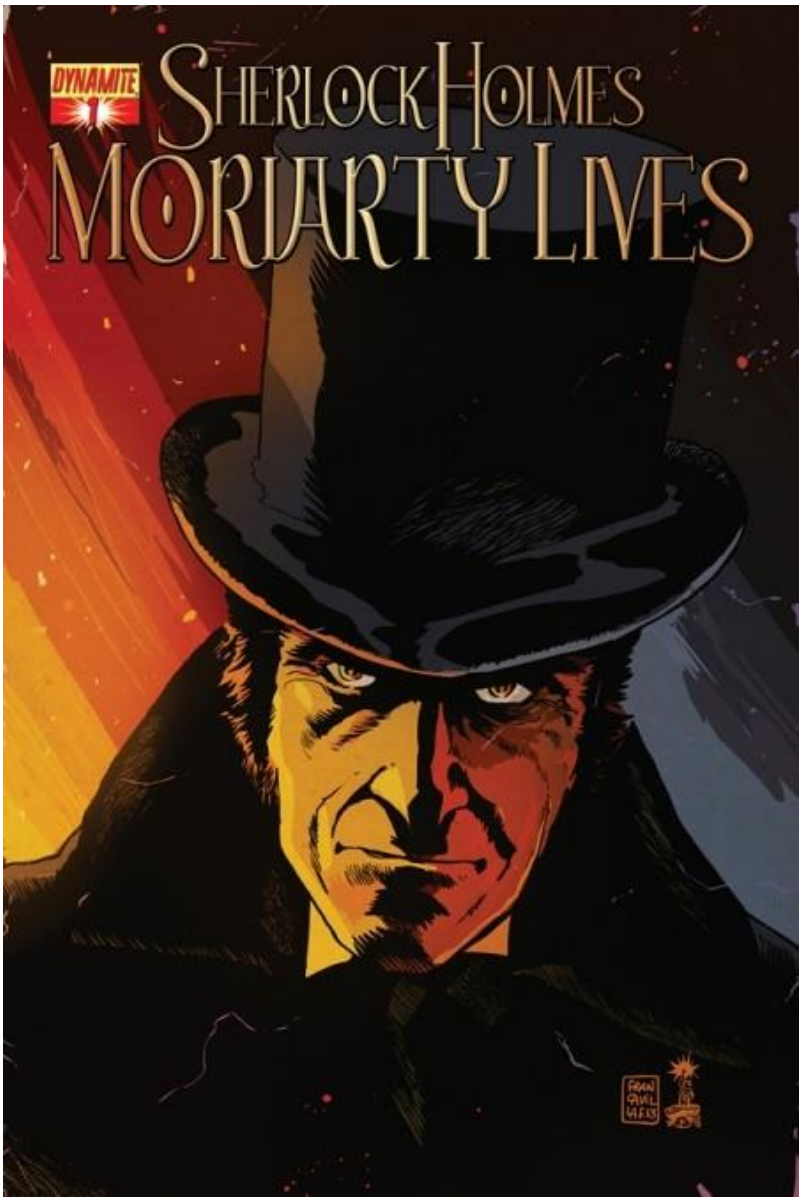
- http://www.sherlock-holmes.co.uk/library/quiz/QUESTIONNAIRE.HTML

CC BY NC SA

Agradecimientos

- A **Graciela Suárez**, la cómplice en todo este proyecto que tanto ha crecido desde su inicio y en el qué, a día de hoy, seguimos añadiendo, revisando y dedicando horas. Sin ella no sería posible. Mil "zenkius".
- **Círculo Colmes**, por su apoyo, entusiasmo y fuente de conocimientos sobre Sherlock Colmes y su mundo
- **Los cuentos de Bastian y Los Libros de Bastian**, por darme un espacio en el qué desarrollar mi labor como docente más allá del aula y aprender de todo su equipo.
- **Cristina Morán, Pilar Fernández y Carmen Burguet Fuentes** del C.P. San Claudio por su inestimable ayuda, apoyo y motivación en el desarrollo y puesta en práctica de este proyecto. Sin olvidarnos de **Magda Witkowska** "sufrida" "Speaking assistant" para todo el curso que colaboró desinteresadamente en todas nuestras iniciativas en el área de Inglés.
- **Mario** por prestarse a hacer de Sherlock Holmes en los videos del "Sherlock Holmes Challenge".
- **A Jorge Etchegoyen y a "Hangar Rebelde"** por el apoyo incondicional, asesoramiento y colaboración en todas nuestras iniciativas para acercar los juegos a las aulas.
- **A los alumnos del C.P. San Claudio del curso 2013/2014** por su implicación y entrega.
- **Al equipo de profesores del Colegio Alcalde Próspero Martínez Suárez de Riosa curso 2015/2016** por toda su implicación, colaboración y apoyo: Gemma, Esther, Alexia, Tania, Julián, Borja, Carmen, Graciela, Susana y Ligia. Gracias de todo corazón, esto también es vuestro y ha crecido gracias a vuestros aportes. A todo el alumnado por su participación y motivación en todas las propuestas de este proyecto.

Anexos



LAS AVENTURAS DE LA MANO NEGRA

-Registro de la Investigación-

NOMBRE DEL GRUPO
Nombre de los Investigadores: 1- _____ 2- _____ 3-_____ 4-_____5- _____ 6-_____
El caso que investigamos se llama:
REGISTRO DE RESPUESTAS: -escribid vuestras respuestas al lado del número del capítulo-

1.	☺	☹
2.	☺	☹
3.	☺	☹
4.	☺	☹
5.	☺	☹
6.	☺	☹
7.	☺	☹
8.	☺	☹
9.	☺	☹

Graciela Suárez

Óscar Recio Coll

BY NC SA

10.	☺	☹
11.	☺	☹
12.	☺	☹
13.	☺	☹
14.	☺	☹
15.	☺	☹
16.	☺	☹
17.	☺	☹
18.	☺	☹
19.	☺	☹
20.	☺	☹

SHERLOCK HOLMES

LOS IRREGULARES DE BAKER STREET
-Registro de la Investigación-

Nombre de los Jugadores:

1- _____ 3- _____ 5-_____

2- _____ 4- _____ 6-_____

El caso que investigamos se llama:

Personajes encontrados o consultados:

REGISTRO DE PISTAS ENCONTRADAS:
-escribid vuestras respuestas al lado del número -

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

Graciela Suárez

Óscar Recio Coll

• 11
• 12
• 13
• 14
• 15
• 16
• 17
• 18
• 19
• 20
PISTAS ENCONTRADAS EN EL PERIÓDICO- Fecha_____

Puntuación por Pistas:_____

Puntuación por Preguntas:_____

TOTAL_____

TOTAL DE HOLMES:_____

CC BY NC SA

THE TOOLS OF A CONSULTANT DETECTIVE

Graciela Suárez

Óscar Recio Coll