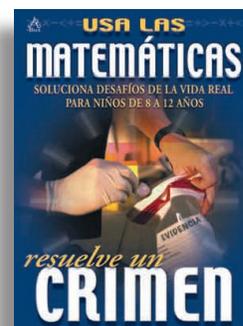


# Guía para disfrutar y comprender la lectura



## Usa las matemáticas. Resuelve un crimen

Wendy Clemson, David Clemson,  
Kev Pritchard y la doctora Allison Jones

Alfaguara Infantil reúne en sus guías un conjunto de actividades diseñadas para que los profesores puedan contar con una amplia y variada gama de opciones lúdicas, a fin de orientar y acompañar a los alumnos a través de cada uno de los libros que ofrece nuestra propuesta anual de *Lectura recreativa en el aula*. Algunas de estas actividades podrán realizarse eventualmente fuera del salón de clase.

Cada una de las propuestas tiene como objetivo estimular la imaginación y generar ideas; despertar la curiosidad científica y propiciar el encuentro con la investigación, la reflexión y el conocimiento —impulsando de manera integral el desarrollo de las competencias lingüísticas o habilidades básicas de comunicación comprendidas en los binomios escuchar-hablar, leer-escribir.



### Para empezar

En este apartado se recopilan y comparten información y materiales que propicien un ambiente amable para abrir el tema y entrar con más facilidad a la lectura del libro. Es muy importante que los lectores cuenten con el apoyo del profesor y/o la compañía de familiares para contextualizar los diferentes contenidos informativos y literarios de la obra.

### Para hablar y escuchar

Son actividades que el maestro puede realizar durante o al final de la lectura, al terminar capítulos clave en el desarrollo de la historia o cuando lo considere conveniente. Estas propuestas buscan compartir las experiencias vividas por los participantes: la evocación de deseos, sus reflexiones; la manera en que se aborda el tema y la valoración del texto como obra literaria, su trama y sus personajes—todo ello con el fin de que cada lector enriquezca la comprensión de su lectura, a partir de la exposición de distintos puntos de vista.

### Para escribir

Tiene como objeto estimular a los alumnos para que, a partir de la lectura, creen textos propios como historias, cartas, poemas y canciones. Plasmar las ideas en el papel, a través del dominio de la redacción y del goce de la creación literaria, permite organizar el pensamiento, volver a vivir las propias experiencias y comunicarlas a otros.

### Para seguir leyendo

Incluye sugerencias para profundizar en algunos aspectos de la trama, abordando desde distintos puntos de vista el tema central u otros transversales de la obra; releer pasajes desde diferentes perspectivas; vincular esta obra con otras lecturas realizadas con anterioridad y relacionarla con otros textos. Cuando los alumnos han leído con interés y satisfacción, cuando han comentado y escrito sus ideas, cuando han participado y escuchado otros puntos de vista, la posibilidad para seguir leyendo se vuelve rica e infinita.

### Conexiones al mundo

Ofrece opciones para vincular la lectura con otras áreas del conocimiento, mediante paseos y visitas a museos, consultas en páginas de Internet y otras fuentes, pero sobre todo con experiencias propias.

Por último nos permitimos recordar que las propuestas quedan a consideración y criterio del maestro quien, de acuerdo con los tiempos, intereses y avances de los alumnos, y con base en su creatividad puede poner en práctica éstas y muchas otras actividades.

## Usa las matemáticas. Resuelve un crimen

En la lujosa mansión de un millonario acaba de ocurrir un crimen. ¡Alguien ha robado todas las joyas! Por fortuna el o los ladrones dejaron suficientes pistas para que un buen detective, con mente ágil, pueda resolver el caso. Como en casi toda la literatura policiaca, el pensamiento deductivo es imprescindible para descubrir pistas, conectar indicios, analizar resultados y eliminar la lista de sospechosos. ¡No hay que quedarse atrás, con la ayuda de los compañeros resolvamos el misterio!

La colección Usa las matemáticas consta de una serie de libros donde ésta área del conocimiento se utiliza para resolver problemas reales, con función práctica, en diferentes actividades cotidianas o ficticias. Cada uno de los libros está a cargo de un grupo de investigadores y especialistas en el área que presentan la información más actualizada y confiable.

### Los autores

Wendy y David Clemson

Tienen experiencia como escritores para niños, ella ha publicado más de cien libros para niños, padres de familia y maestros. David también es educador y le fascinan las matemáticas, así como los acertijos.

Kev Pritchard

Es un inspector de verdad que tiene muchos años de experiencia en la investigación de escenas de crímenes de todo tipo y también es profesor del Departamento de Ciencias Forenses e Investigación de la Universidad Central de Lancashire.

Allison Jones

Al igual que Kev Pritchard, es profesora en el Departamento de Ciencias Forenses e Investigación en la misma universidad, donde imparte técnicas analíticas forenses y las prácticas que implican el manejo y análisis de pruebas forenses.

### Para empezar

- En el cine y la televisión se presentan historias de suspenso con intrépidos detectives que no descansan hasta descubrir y atrapar al culpable. Quizás sus alumnos también gustan de éste género, pregúnteles qué programas policiacos ven; si conocen películas o alguna serie de dibujos animados sobre este tema, ¿de qué tratan?, ¿por qué les gustan?, ¿qué características tienen los protagonistas, los buenos y los

malos?, ¿les gustaría ser detectives?, ¿qué se necesita para ser uno de ellos? Elabore una descripción con las principales características de un buen detective.

- *¡Extra, extra!* Comente con sus alumnos que muchos programas y películas están basadas en hechos reales o en novelas policíacas. Consigan varios periódicos que contengan la sección policíaca o de nota roja. Indíqueles que busquen noticias sobre robos y asaltos que podrían ser parte de una buena historia de detectives. Platiquen sobre esta realidad que vivimos y reflexionen sobre los cuidados que deben mantener siempre en la calle y cómo detectar peligros.
- *Policías y ladrones.* Forme a todos los niños en círculo dejando a uno fuera de la formación. Designe en secreto a un policía entre los niños en círculo, mientras quien queda fuera será el ladrón. Al centro del círculo se pondrá un objeto fácil de tomar (una pañoleta, un envase de plástico, una pelota) que el ladrón deberá conseguir. En el momento que el ladrón entre, el policía tratará de atraparlo antes de que salga del círculo con su botín, de lo contrario se invertirán los papeles. Una variante es que los niños del círculo formen una valla tomados de la mano: cuando tengan los brazos abajo, el paso estará cerrado y cuando los tengan hacia arriba significará que todos pueden entrar o salir. Tres niños serán los ladrones y el policía los debe atrapar antes de que se cierre la valla. (Todavía se puede hacer más complicado si los niños del círculo giran lentamente mientras bajan y suben los brazos).

## Para leer y escuchar

- El libro está pensado para que los alumnos trabajen en equipo, escuchen opiniones y propuestas para solucionar las actividades, anoten datos y los compararen hasta encontrar al culpable. Le sugerimos que forme equipos no mayores de cinco alumnos.
- Antes de comenzar el trabajo con el libro, es importante que se asegure que los niños lean con cuidado las recomendaciones sobre Cómo usar este libro que aparecen en las páginas 4 y 5. Aclare dudas si es necesario.

## Para escribir

- *¿Cuánto robaron?* El maestro puede proponer algunas variantes en el ejercicio de la página 7 y aprovechar las conversiones monetarias, el siguiente es tan sólo un ejemplo que el maestro puede cambiar. Las tiras de papel indican el valor del dinero faltante en billetes, pero si las cantidades señaladas corres-

pondieran a las siguientes monedas: dólares (tiras de 2 000 y 1 000), euros (tiras de 2 000, 1 000 y 1 000) y yenes (tiras de 2 000, 1 000 y 1 000). Suponiendo que el tipo de cambio a pesos mexicanos es el siguiente: 1 dólar = 11.30, 1 Euro = 14.45, 1 yen = 0.86, ¿cuánto es el valor total del dinero robado calculado en pesos mexicanos?

- *La escena del crimen.* En esta sección se enseña a los niños a interpretar un croquis. Proponga a sus alumnos elaborar un plano de su casa, del salón de clases o de la escuela. También se puede realizar a partir de una fotografía o con el recorte de una revista que muestre un espacio amplio con objetos.
- *¿Qué falta?* Forme equipos con los alumnos y pídale que transcriban el fragmento de un texto, con la consigna de incluir en él algunas faltas de ortografía; por ejemplo, que incluyan o cambien de lugar la letra h; que cambien palabras con s, c, z, b, v, q, k; que quiten o pongan acentos donde no hay, etcétera. Cuando hayan terminado indíqueles que intercambien las hojas con otros equipos los que, en menos de tres minutos, deberán descubrir todas las fallas.
- *Juego de Kim.* Rudyard Kipling describe en su novela *Kim* a un huérfano que es utilizado como espía por el ejército inglés. Uno de los maestros lo instruye en el arte de observar y retener información en la memoria, a partir de un número de piedras preciosas que debe describir con suma precisión, después de unos instantes de observarlos.

Muestre a los alumnos una serie de objetos (no más de 12) durante un minuto; después cúbralos y déjelos durante 30 segundos para que los fijen en su memoria. Posteriormente diga a los alumnos que deberán:

- Mencionar los objetos sin importar el orden.
- Mencionarlos en orden.
- Revolverlos y mencionar el nuevo orden.
- Aumentar cinco objetos más.
- Sacar 2 objetos, identificando cuáles faltan.
- Describir detalladamente cada uno de ellos.
- Plantear preguntas mixtas. Después de cubrir los objetos pregunte sobre sus características —¿de qué color era la goma?, ¿qué representaba la fotografía?— o su posición —¿qué estaba entre la navaja y el cuaderno al final?
- Presentar una hoja de periódico a ver quién identifica primero una palabra o frase designada por el maestro.
- Buscar en un anuncio todas las palabras que inicien con una letra propuesta.
- Formar un círculo y observarse unos a otros durante un minuto, tratando de fijarse bien tanto en la posición como en la ubicación de cada uno de sus compañe-

ros. Invite a salir a uno o dos alumnos y, mientras están afuera, cambie de posición a dos integrantes del círculo. Invite a ingresar a los jugadores quienes deberán identificar el cambio realizado.

- *Recolección de pruebas.* De manera semejante a los juegos de Kim, en lugar de memorizar los alumnos deberán inferir la mayor cantidad de información a partir de una serie de objetos contenidos en una caja o mochila. Deberán decir a quién pertenece, si es hombre o mujer, joven o mayor; qué le gusta, a qué sitio pertenece, etcétera. Compare las respuestas. Este ejercicio trabaja con la capacidad de realizar inferencias, de rearmar una realidad a partir de un fragmento, de atribuir determinadas características e historia a un objeto, de asociar conocimientos previos. Se trata de una capacidad esencial en el trabajo de formación de lectores.
- *Describe a tu personaje favorito.* Una parte importante para la identificación del culpable, es la capacidad que tienen los testigos para describir los rasgos más sobresalientes del sujeto, a fin de que un especialista pueda elaborar un retrato hablado. Juegue con sus alumnos a describir un personaje de la televisión; para ello, describa sus rasgos lentamente y haciendo pausas mientras los niños dibujan (por ejemplo a Homero Simpson: cara redonda, calvo, sólo tiene tres cabellos, como de 48 años, muy gordo, siempre utiliza camisa blanca, piel amarilla). Al final todos deberán mostrar sus dibujos. Invite a los niños a que describan sus dibujos a sus compañeros.

## Para seguir leyendo

- Si a los niños les gustó el libro, les recomendamos los demás títulos de esta colección: *Aprende a pilotear un avión*, *Sé un veterinario de zoológico*, *Sé un doble de acción*, todos ellos contienen problemas divertidos.
- En la literatura existen muchos autores del género policiaco o género negro. Les recomendamos leer el cuento *La carta robada* de Edgar Allan Poe, así como *La legión de la Tarántula* de Pedro Bayona, publicado en Libros del Rincón.

## Conexiones al mundo

- Con un cojín de tinta para sellos pueden hacerse impresiones de las huellas digitales de todo el grupo. Compárenlas y analicen las diferencias. Comenten sobre la importancia de ser distintos en lo individual

e iguales en el género y derechos civiles. Finalmente, podrían sacar impresiones de diferentes objetos como hojas y cortezas de árboles, patas de mascotas, de sus huellas, etcétera.

- A lo largo de la lectura del libro, al realizar las actividades sugeridas, nos damos cuenta de que la información que obtenemos con los sentidos es básica para la vida. Nuestros cinco sentidos son fundamentales pero, ¿cómo funcionan? Investigue con sus alumnos esquemas del funcionamiento del cuerpo humano y reflexionen sobre la importancia que tienen los sentidos para conocer el mundo que nos rodea.
- En la página 20 encontramos una nota extraordinaria sobre el descubrimiento de los tipos de sangre, y quién lo hizo. En la misma página resalta la importancia del microscopio para analizar el cabello (y otros objetos con partículas pequeñísimas). Forme equipos para que investiguen todo lo referente a este aparato: ¿quién lo inventó?, ¿en qué año?, ¿para qué lo utilizaron?, ¿cómo funciona? También podemos mirar varios objetos e insectos con una lupa y describirlos en una libreta de notas. Sería magnífico culminar esta actividad observando diferentes sustancias en el microscopio (agua de un jarrón con flores de varios días, una gotita de sangre, etcétera).
- Las huellas como pistas para descubrir al culpable son muy importantes. Existen otro tipo de huellas dejadas hace miles de años por dinosaurios, peces, plantas, árboles e insectos: los fósiles. Solicite a los niños que investiguen sobre el tema y, si les es posible, que visiten un museo de historia natural o que contenga fósiles.
- Finalmente, les recomendamos ver una película con misterios por resolver, puede ser *Harry Potter y la cámara secreta*.

Si mostramos a los alumnos el uso de las matemáticas en un contexto real que evidencia su utilidad y que presente problemas concretos con posibilidad de encontrar soluciones con la ayuda de los compañeros, podrán desarrollar su habilidad para manejarlas y encontrar gusto en ellas.

Al igual que el lenguaje verbal, el lenguaje matemático tiene su sintaxis, es decir, reglas que tratan de explicar una parte de la realidad. Complementarlas con el lenguaje oral y escrito enriquece las posibilidades de comprensión y expresión de los niños.

**Desarrollo:** Miguel Ángel Sánchez Rico, Ana Arenzana, Carola Diez.

.Para uso exclusivo en las aulas como apoyo didáctico. Prohibida su venta.

© Todos los derechos reservados para Editorial Santillana S.A de C.V., México 2016-2017