

GUÍA DIDÁCTICA CREATIVA
1.º y 2.º ciclo de Primaria | *Laia Arnau*





Introducción para el maestro

Esta guía didáctica acompaña la lectura del primer libro de la serie Los Buscapistas al alumnado de primero y segundo ciclo de Primaria. El objetivo es que los niños y las niñas tengan una experiencia enriquecedora y placentera, en un momento en el que su nivel lector todavía es bastante incipiente y hay que fomentar y motivar esta experiencia de lectura.

El documento se divide en tres bloques con los siguientes objetivos:



EL ARGUMENTO: este apartado está pensado para trabajar en un grupo grande y plantea un trabajo sobre la trama y los elementos narrativos del libro.

Incluye actividades de debate, comprensión lectora, expresión escrita, gestión emocional, vocabulario y otros recursos lingüísticos. Puedes hacer todas las propuestas o bien puedes seleccionar las que te encajen mejor según tus objetivos didácticos, el tiempo del que dispongas y el nivel de tu grupo.



BREAK OUT: aquí te proponemos una dinámica lúdica donde los propios alumnos tendrán que crear las pruebas de un *break out*, que, como sabes, es un juego de enigmas para encontrar la combinación numérica que permite abrir el candado de una caja.

Es una actividad de estrategia, planificación, deducción y lenguaje matemático que se hará de forma organizada en seis grupos de cuatro o cinco alumnos cada uno. Hay que prepararla con antelación, ya que los niños y las niñas tienen que conseguir una combinación numérica, que será la clave que introducirás en el candado para cerrar la caja.

El funcionamiento del *break out* es el siguiente:

- 1.º paso Cada grupo se ha de inventar tres pruebas para el resto de la clase. Cada prueba permitirá descubrir un número que irá del 0 al 9.
- 2.º paso Cuando hayan pensado las pruebas, cada grupo tendrá que darte sus tres cifras por orden. Ah, y en secreto, ¡claro! Estos números no pueden compartirse con otros grupos.

3.º *paso* Como en total son seis grupos por clase, **tendrás seis números de tres cifras cada uno**. Al sumarlos obtendrás el resultado final, que será un número de cuatro cifras (si fuese de tres, añádele un 0 a la izquierda). Esta es la combinación del candado. ¡Ahora ya puedes cerrar la caja!

4.º *paso* Tras preparar los enigmas y cerrar la caja, **¡llega el momento de jugar!** Cada grupo planteará sus tres enigmas para que los resuelvan los compañeros. De este modo, entre todos descubrirán los seis números de tres cifras.

5.º *paso* Ahora solo queda sumarlo todo, con o sin calculadora, y descubrir la combinación mágica. **¡Ya se puede abrir la caja!**

¿Y qué hay dentro de la caja? Pues puedes esconder lo que prefieras, como, por ejemplo, el siguiente libro que leeréis, un juego para el aula, una nota felicitando a los alumnos por su esfuerzo, un premio como un rato más de patio... También puedes incluir los **carnets de detective** que adjuntamos al final como anexo.

Este *break out* es una actividad muy completa que permite conectar conocimientos y competencias de una forma muy estimulante. Es un gran reto para los niños y las niñas y tendrás que guiarlos bastante, pero ¡ya verás que vale la pena! Además de los aprendizajes que hayan adquirido, la actividad también permite fomentar enormemente la cohesión del grupo-clase.



LA COLECCIÓN: el último apartado plantea algunas actividades complementarias relacionadas con la serie **Los Buscapistas**. El objetivo es animar a los alumnos a seguir leyendo por placer. Esta colección es un buen motor para hacerlo, ya que permite una lectura fácil y, además, tiene una narrativa muy rica. ¿Sabías que cada libro contiene un guiño a un clásico de la narrativa universal?

Espero que disfrutes con la lectura de este libro y con las actividades de acompañamiento de la guía.

Laia Arnau

Laia Arnau es licenciada en Pedagogía y graduada superior en Formación en las Organizaciones por la UB. Es coautora, junto con Antoni Zabaldá, de los libros 11 ideas clave: Cómo aprender y enseñar competencias y Métodos para la enseñanza de las competencias. Ha publicado también el libro Metodologías lúdicas para la personalización del aprendizaje y es diseñadora de proyectos educativos, formadora y asesora de equipos docentes en la implementación de metodologías competenciales y lúdicas.

Introducción para el alumnado

La obra

Pepa y Maxi han decidido abrir una agencia de detectives en la casita de madera abandonada de Pulgas, el perro de Pepa.



En su primer caso, deberán descubrir qué secreto esconde el castillo de la familia Vamp...

¡No te lo pierdas!

La autora

Teresa Blanch nació en Barcelona y estudió Ciencias de la Comunicación en la UAB y un máster de Edición en la UPF. Actualmente escribe para el público infantil y juvenil y colabora con algunas publicaciones especializadas en literatura.

El ilustrador

José Ángel Labari es licenciado en Bellas Artes por la UB. Ha trabajado en series de animación como *Las tres mellizas*, entre otras. Además, ha publicado diversos cómics con el pseudónimo de Jali por los que ha sido nominado a numerosos premios.

El argumento

1

El libro se titula *El caso del castillo encantado*. Pero ¿qué significa «encantado»? ¿Es lo mismo estar encantado o encantada que ser encantador o encantadora? ¿Cómo cambiaría el significado si se llamara *El caso del castillo encantador*?

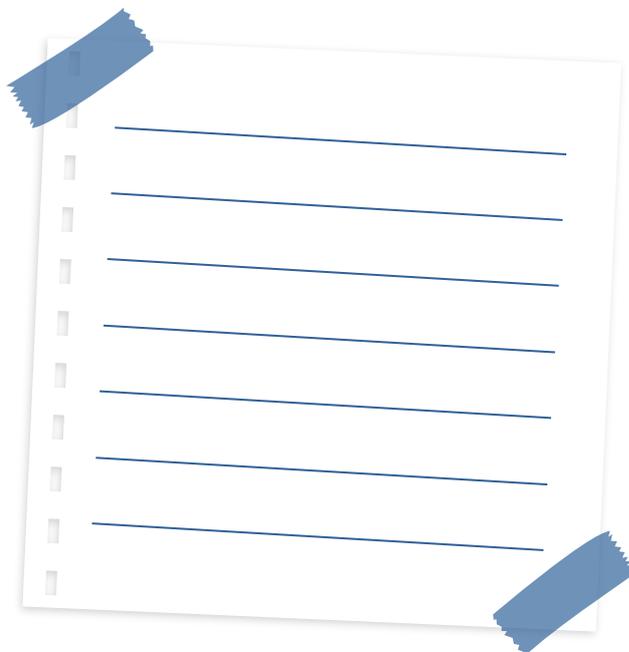
Dibuja cómo podría ser el castillo en este segundo caso.





Pepa y Maxi son amigos desde que iban juntos a la guardería. ¿Tienes algún amigo o alguna amiga desde hace tantos años? ¿Qué valoras de tus amistades? ¿Es más importante conocer a alguien desde hace muchos años o el tipo de relación que tengas con esa persona?

Coméntalo con tus compañeros de mesa y entre todos haced una lista de palabras relacionadas con la amistad.



La mascota de Maxi es un ratón que se llama Mouse. ¿Qué te parece que haya optado por este animal como mascota? ¿Crees que cualquier animal puede ser una mascota?

Haced una encuesta con los niños y las niñas de la clase para ver qué animales de compañía tenéis entre todos. Después, podéis hacer una representación gráfica o un mural para el aula con todas las respuestas.



El abuelo de Pepa se lleva de viaje a los dos amigos y a Bebito, el hermano pequeño de Pepa. A lo largo de las primeras páginas, cada vez que está a punto de anunciar adónde se los lleva no lo termina de decir. De esta manera, los autores consiguen fomentar la intriga y mantener la curiosidad.

15 pasos al frente.
Giro de 90 grados a la izquierda.
5 pasos cortos a la derecha.
Girar el pomo dorado
y abrir la puerta...

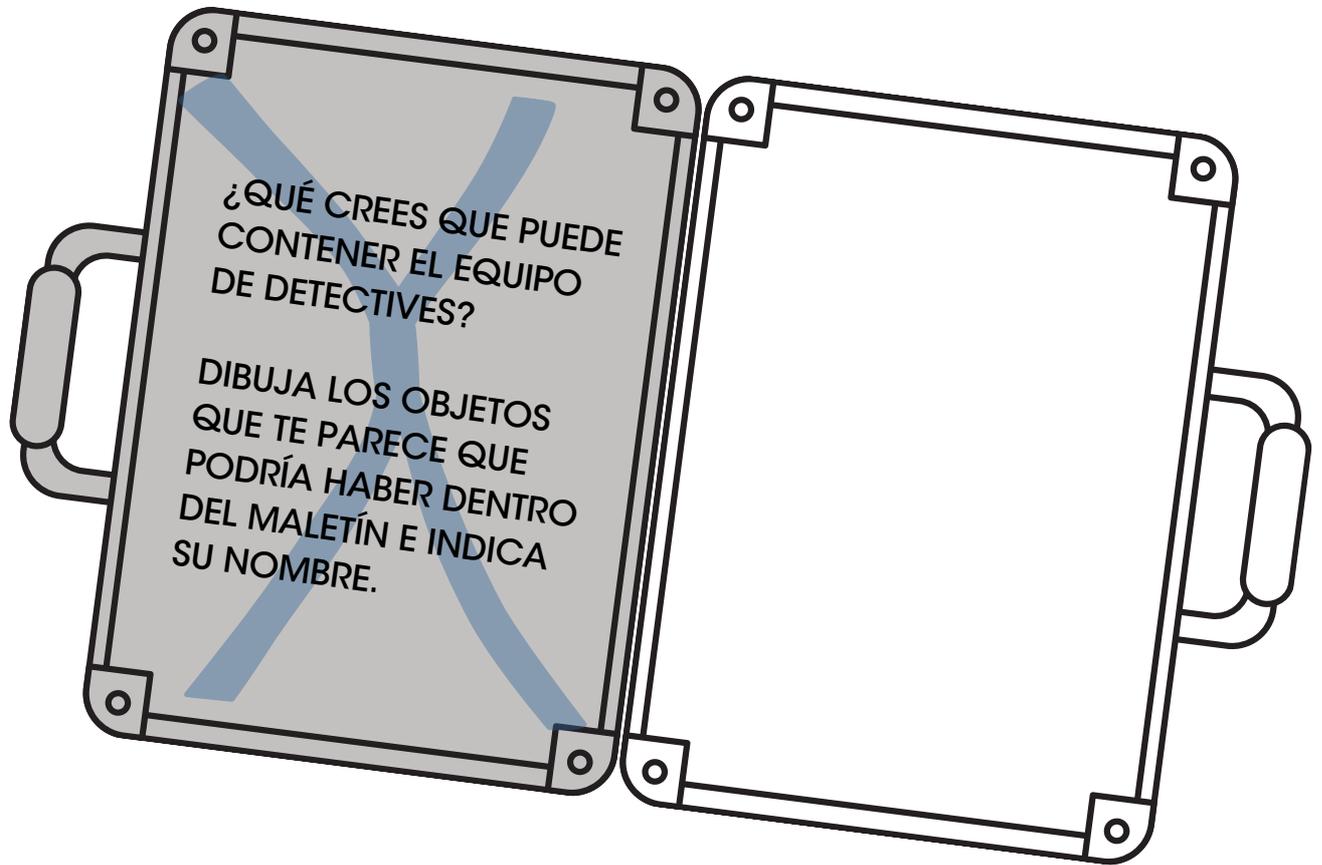


Escribe un mensaje en un papel para algún compañero o compañera. Escóndelo en algún lugar del aula y dale pistas para encontrarlo. Empieza la ruta desde la puerta del aula y escribe el recorrido que tendrá que hacer hasta descubrir la nota.



Cuando Maxi va a casa de Pepa, ella le pregunta:

“¿Has traído el kit para detectives?”



Cuando llegan a casa de los Vamp, Pepa y Maxi se dan cuenta de que ahí pasan cosas muy raras. Aun así, investigan las diferentes partes del castillo hasta que se resuelve el misterio. ¿Cómo han gestionado sus miedos? ¿Alguna vez has tenido miedo estando en un sitio poco conocido? ¿Qué es lo que te asustaba? ¿Qué hiciste para lograr superarlo?

Compartid vuestras experiencias terroríficas con el resto de los compañeros.



Los dos Buscapistas creen que en el castillo hay fantasmas. ¿Qué otras criaturas fantásticas conoces relacionadas con la narrativa de terror? ¿Alguna te da miedo?

Escribe una adivinanza sobre algún ser que podría vivir en un castillo encantado y léela en voz alta para que tus compañeros y compañeras la adivinen.

A large rectangular area with horizontal blue lines for writing, resembling a sheet of paper with a blue tab on the left and a blue piece of tape on the right.



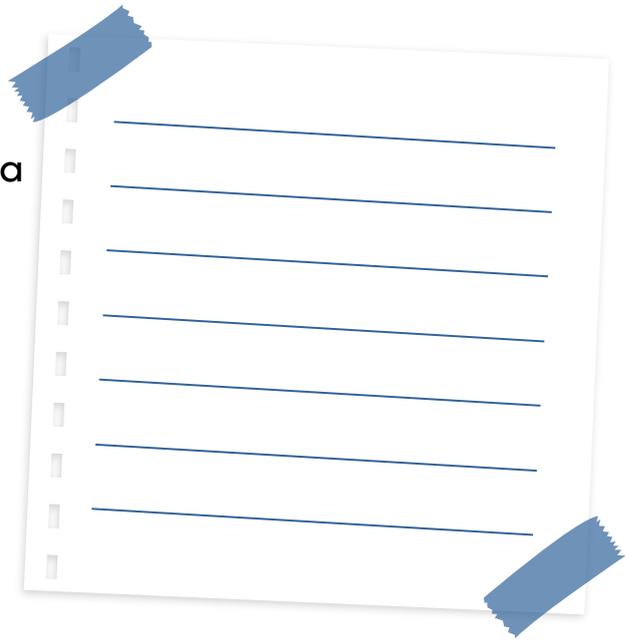
La armadura es un personaje más del libro; se mueve y persigue a los dos protagonistas. Se trata de una armadura de verdad, pero esta palabra también puede tener un sentido figurado. En este segundo caso, la armadura no sería un objeto físico, sino una actitud o una barrera que nos podemos poner las personas para no hacernos daño. Es decir, una coraza que puede hacer que no nos afecten tanto las cosas que los demás nos dicen o nos hacen o bien que no nos abramos a los demás por miedo a lo que pensarán. ¿Crees que en alguna ocasión has usado una armadura en este sentido figurado?

Explica a tus compañeros por qué y cómo te sentiste.



Al inicio del libro se hace referencia al Anónimo del Antifaz. ¿Lo has encontrado en el libro? ¿Has detectado alguna pista que te permita deducir quién es? ¿Cómo te imaginas que será este personaje? ¿Crees que ayudará a Maxi y a Pepa?

Explícalo muy brevemente.



En la habitación donde duermen los protagonistas hay el retrato de un caballero. En la pág. 37 se describe así:

☞ Lucía una cuidada perilla y un espeso bigote. Tal y como había apuntado Maxi, su cabeza estaba cubierta por un gran sombrero de alas anchas repleto de plumas rojas. Tenía unas cejas negras y espesas y unos ojos de un azul intenso... ☞

Te animamos a que hagas un autorretrato y te describas teniendo en cuenta no solo tus características físicas, sino también los aspectos más significativos de tu carácter.





Los apellidos de los personajes del libro están relacionados con la historia:

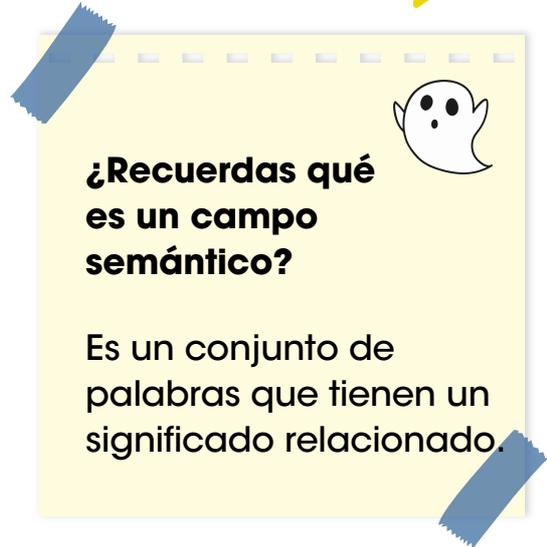
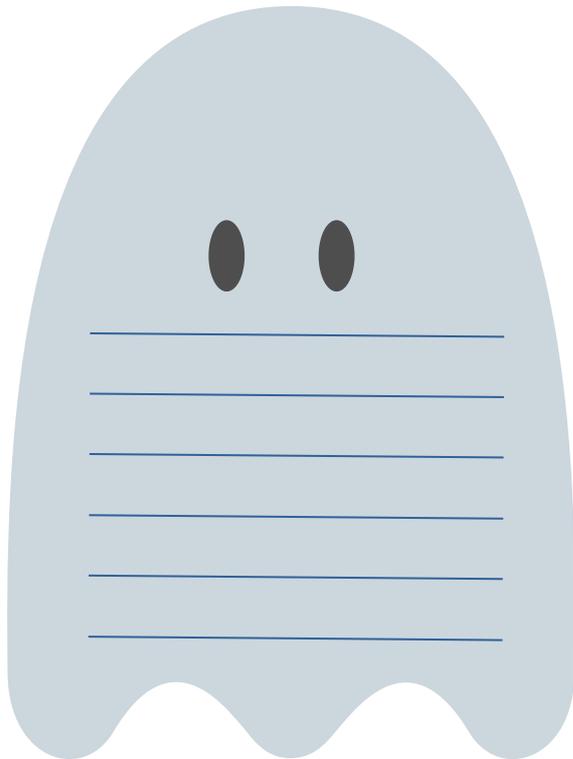
Maxi Casos

Pepa Pistas

Matrimonio Vamp

¿Qué crees que tienen en común? ¿Se te ocurren otras palabras parecidas?

Haz una lista de palabras que pertenezcan al mismo campo semántico. Conviértelas en posibles apellidos de personajes inventados.



Si tú fueras el protagonista de una historia, ¿de qué trataría? ¿Cómo os apellaríais el resto de los personajes y tú?

* Mi historia trataría de...

* Yo me llamaría...

* Y los demás personajes podrían llamarse...



A lo largo del libro aparecen muchas onomatopeyas.

i DING dooong!

i Piii!

i JAJAJAJAJA!

i Piii!

Haz una lista de todas las que encuentres y úsalas para crear un cómic con cuatro viñetas que muestre cómo continuaría la historia que has leído. También puedes añadir otras que conozcas.



DINÁMICA LÚDICA

Break out

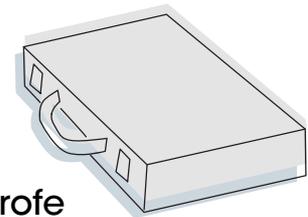


Os proponemos una actividad para poner a prueba vuestras habilidades creativas: ¡tendréis que organizar un *break out*!

¿Sabes qué es un **BREAK OUT**?



Es un juego de enigmas para descubrir la clave que permite abrir un candado. Es similar a un *scape room*.



- 1 Buscad una caja con un candado y pedidle al profe que esconda algo en su interior. Luego la cerrará con un código de cuatro cifras que tendréis que encontrar entre todos.
- 2 **Organizaos** en seis equipos. Cada equipo tendrá que pensar tres pruebas, y cada prueba dará un número, de manera que al unir los tres resultados se formará un número de tres cifras, por ejemplo: 8 2 3
- 3 Después de resolver las pruebas, tendréis seis números de tres cifras cada uno, por ejemplo:
- 4 Sumadlos con o sin calculadora. El resultado será un número de cuatro cifras... ¡y ya habréis resuelto la combinación para abrir la caja!

8	2	3	
2	1	7	
4	3	6	
1	5	9	
3	6	4	
+	5	4	8
<hr/>			
2	5	4	7





Ahora os explicaremos cómo tenéis que crear cada uno de los tres enigmas que tenéis que hacer. Recordad que cada enigma debe dar un número entre el 0 y el 9.

Primer enigma: EL CÓDIGO SECRETO

- ⇒ Con los compañeros de tu grupo, pensad un número del 0 al 9.
- ⇒ Escribidlo en un papel usando letras en lugar de números y pedidle a vuestro profesor que compruebe que esté bien escrito. ¡Atención, es *top secret*! ¡No se lo enseñéis al resto de grupos!
- ⇒ Usad un código de jeroglíficos para escribir el número en secreto. Os podéis inventar uno o bien usar uno que ya esté hecho, como este egipcio. Los compañeros de los otros grupos tendrán que descifrar vuestro número.



Segundo enigma: PRUEBA DE OBSERVACIÓN

- ⇒ Escoged una ilustración del libro y pensad algún juego para contar los elementos que hay en ella.
- ⇒ Por ejemplo, aquí podríais contar los cuadros, las zapatillas, las maletas... O, mejor aún, ¡pensad una operación matemática que combine varios elementos!



CUADROS - CAMA + ZAPATILLAS - MALETAS = ?

¡RECORDAD QUE EL NÚMERO DEBE TENER UNA SOLA CIFRA!

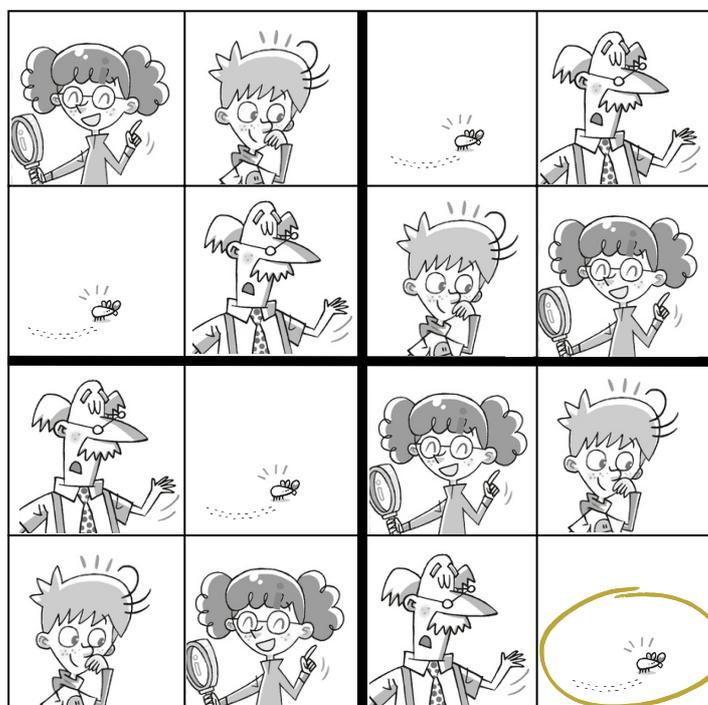
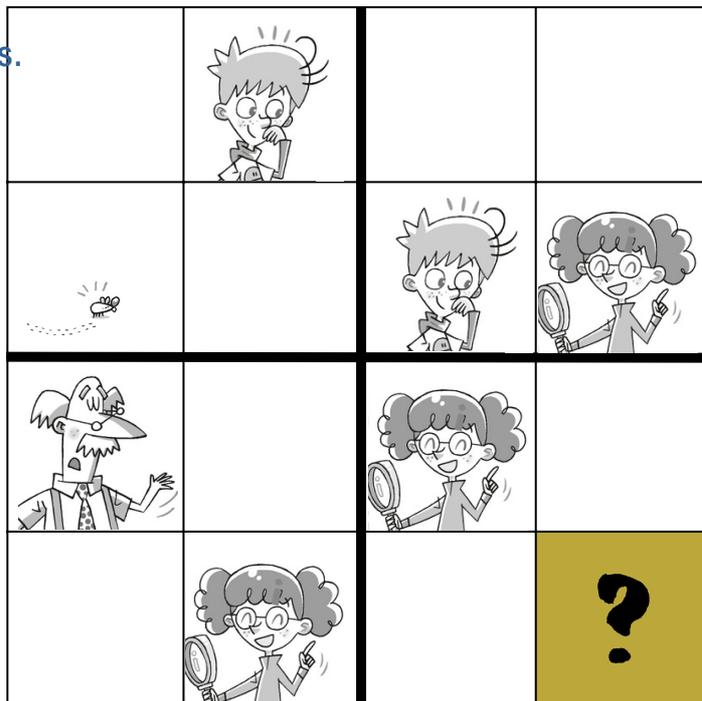


Tercer enigma: PRUEBA DE DEDUCCIÓN

⇒ Cread un sudoku ya sea con números o con imágenes.

⇒ Podéis aprovechar esta plantilla. También podéis cambiar los elementos por las imágenes que queráis y descubrir el dibujo de la última casilla escondida.

⇒ Después contad las letras que tiene la solución... ¡y tendrás el tercer número!



¡RESULTA QUE FALTABA YO!
¿CUÁNTAS LETRAS TIENE MI NOMBRE?



ACTIVIDAD CREATIVA

La colección



Si te ha gustado el primer libro de Los Buscapistas, seguro que disfrutarás leyendo el resto de sus aventuras. A continuación encontraréis una serie de propuestas para continuar profundizando en el universo de Pepa Pistas y Maxi Casos.

Propuesta 1: UN CARTEL PUBLICITARIO

Crea un cartel publicitario para la agencia de detectives de Pepa y Maxi. No te olvides de incluir los siguientes elementos:

- Nombre de la agencia
- Logotipo
- Eslogan

Propuesta 2: UN ARCHIVADOR DE CASOS

Crea un archivador con los expedientes de los diferentes casos que van resolviendo nuestros detectives. Incluye la siguiente información y otros datos que consideres relevantes.

- Título del caso
- Localización
- Personas implicadas
- ¿Qué han hecho bien?
- ¿Qué podrían haber hecho de otra manera?

Propuesta 3: NUEVOS CASOS

Escribe la sinopsis de una posible nueva aventura de Los Buscapistas, como si se tratara del texto que aparece en la contracubierta de los libros. Te facilitamos el texto del primer libro para que te inspires:

- ☞ Pepa y Maxi han decidido abrir una agencia de detectives en la casita de madera abandonada de Pulgas, el perro de Pepa. En su primer caso, deberán descubrir qué secreto esconde el castillo de la familia Vamp... ¡No te lo pierdas! ☹



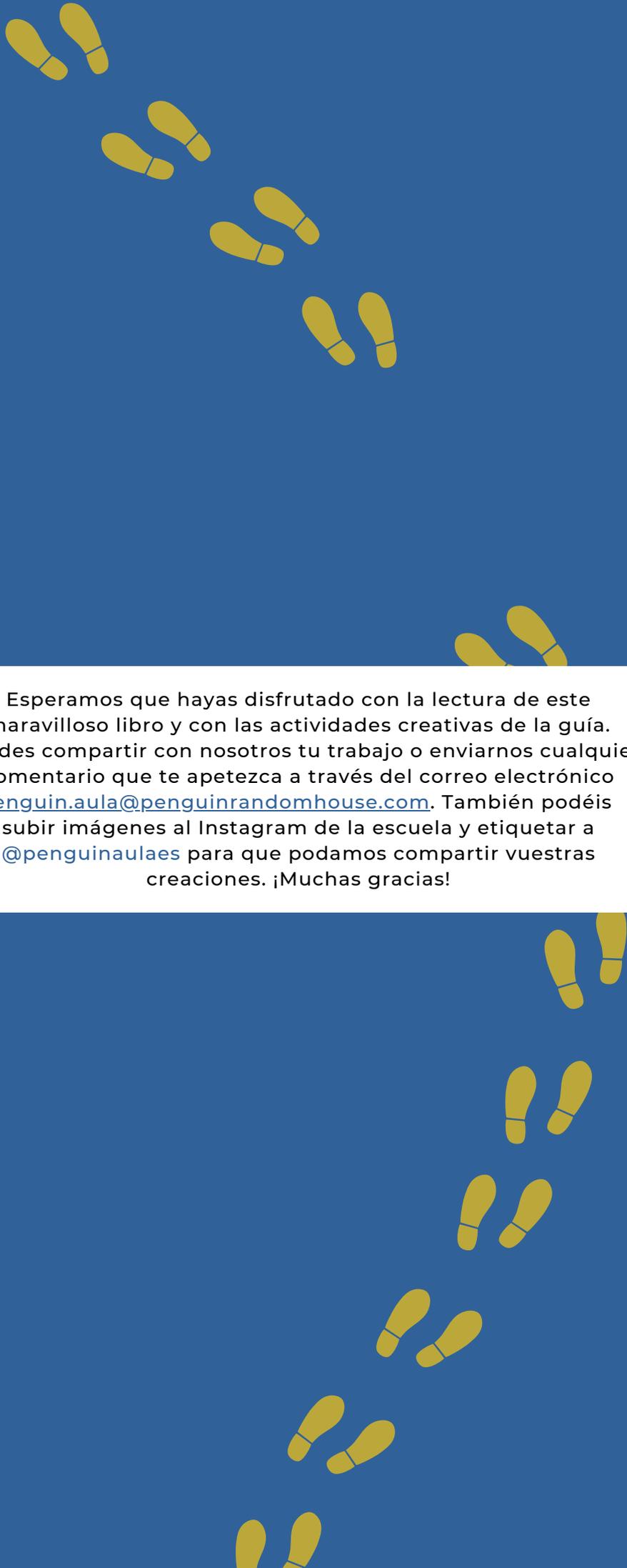
Carnet de detective



Si has completado las actividades de esta guía, ¡enhorabuena! ¡Eres un gran detective! Ya puedes recoger tu carnet oficial y abrir tu propia agencia.

- ⇒ Rellena el carnet con tu nombre y el de tu agencia de detectives.
- ⇒ Pega una foto tuya o dibuja tu retrato.
- ⇒ Recorta el carnet por la línea de puntos y pégalo por las dos caras.





Esperamos que hayas disfrutado con la lectura de este maravilloso libro y con las actividades creativas de la guía. Puedes compartir con nosotros tu trabajo o enviarnos cualquier comentario que te apetezca a través del correo electrónico penguin.aula@penguinrandomhouse.com. También podéis subir imágenes al Instagram de la escuela y etiquetar a [@penguinaulaes](https://www.instagram.com/penguinaulaes) para que podamos compartir vuestras creaciones. ¡Muchas gracias!