

Aventuras de “La Mano Negra”

Hans Jürgen Press

GUÍA DE LECTURA



FUNDACIÓN
BOTÍN

Guías de lectura

Este recurso forma parte de *Educación Responsable*, un programa educativo de la Fundación Botín que favorece el desarrollo emocional, social y de la creatividad, promueve la comunicación y mejora la convivencia en los centros escolares a partir del trabajo con docentes, alumnado y familias.

Los recursos de *Educación Responsable* permiten trabajar las siguientes variables: autoestima, empatía, identificación/expresión emocional, autocontrol, toma de decisiones, actitudes positivas hacia la salud, habilidades de interacción, autoafirmación, oposición asertiva y desarrollo de la creatividad.

CRÉDITOS

Produce

Fundación Botín

Contenidos

Santiago Yubero, Elisa Larrañaga y Sandra Sánchez

Diseño y maquetación

Tres DG / Fernando Riancho

Edición y actualización

Fundación Botín (septiembre 2016)
Pedrueca 1, 39003 Santander

© Fundación Botín, 2015, 2016

© de los textos: sus autores

© de las ilustraciones: Hans Jürgen Press

Índice

0 Presentación	151
1 Introducción	152
2 El autor y su obra	155
3 Actividades	157
Antes de la lectura	157
1. Wimmelbild	157
2. ¡Ah! La juventud...	157
3. Las pandillas	157
Durante la lectura	158
LA CASA MISTERIOSA	158
1. Perseverancia	158
2. Ironía	158
3. La vitola dorada	159
4. Esloganes publicitarios	159
EL TESORO EN EL LAGO DE LOS CASTORES	159
5. Extravagancias	159
6. Dedos largos	160
7. Formas de hablar	160
8. Quedar en ridículo	160
EL TÚNEL DE LOS TRAFICANTES	161
9. Noches en blanco	161
10. El género de las profesiones	161
11. Drogas	161
12. Hay prisa	162
13. Mentir o no mentir, he aquí la cuestión	162
14. Mascotas	162
ROBO EN EL ZOO	163
15. Yo estuve allí	163
16. Ahorrar	163
17. Mentir	164
18. Hablar en público	164
19. Tolerancia	164
20. Reporteros	165
Después de la lectura	166
1. Mensaje cifrado	166
2. Redes sociales	167
Actividades complementarias	168
1. Más de detectives	168
2. Cómic	169
4 Fichas	170

O | PRESENTACIÓN

Esta guía es un instrumento que pretende facilitar al mediador su labor en relación con el proceso de leer. En ella se ofrecen diversas propuestas de actividades con el fin de reforzar la animación lectora y, además, desarrollar objetivos relacionados con las áreas emocionales, cognitivas, sociales y creativas del alumno.

Sabemos que la lectura puede movilizar sentimientos, recuerdos, emociones y nuevas ideas que hacen que el lector incremente su desarrollo personal y, en este sentido, resulta imprescindible la figura de un mediador que lleve a cabo diferentes estrategias dirigidas a reconocer y analizar el contenido de los textos. Las actividades propuestas aportan material de reflexión y valoración sobre el libro seleccionado, así como sobre la vida y obra de su autor. El objetivo es favorecer el diálogo entre el lector y el texto, razonando sobre las diferentes ideas y sentimientos que transmite la obra y relacionar todo ello con el mundo emocional del lector. El papel de mediador debe asumirse con entusiasmo y con responsabilidad, siendo el primer interesado en mejorar y potenciar las relaciones entre el lector y la obra literaria.



La estructura de esta guía de lectura señala tres momentos esenciales en la labor del profesor. El primero facilita la motivación previa al contacto con el libro y también pretende promover unas competencias personales y sociales (autoestima, identificación/expresión emocional, toma de decisiones y habilidades sociales, entre otras), a través de la propuesta de actividades de "Antes de la lectura". A continuación en "Durante la lectura" se proponen actividades para desarrollar de forma paralela a la lectura de los capítulos del libro. Las propuestas de esta fase están relacionadas con el texto y responden al desarrollo emocional, cognitivo, social y de la creatividad de los lectores y al refuerzo del hábito lector. Además, se ha de reforzar el intercambio de opiniones y la participación en las actividades, algunas de las cuales deben utilizarse si el docente lo cree conveniente en función de las reacciones y el interés del alumnado. Finalmente, en "Después de la lectura" se realizan propuestas para resumir los principales aspectos desarrollados en las actividades anteriores, siendo el objetivo primordial reforzar los aprendizajes emocionales, las competencias personales y sociales que se han trabajado en fases anteriores, para intentar reforzar su transferencia a la vida cotidiana.

La guía de lectura solo es un instrumento en las manos del educador para reforzar el hábito lector de sus alumnos y ayudar a su desarrollo personal, social y de la creatividad y este es el fin de las actividades que se proponen.

1 | INTRODUCCIÓN: *literatura, desarrollo personal, social y de la creatividad*

Los libros son un vehículo excelente para conocer y entender el mundo. El hecho de que exista una estrecha relación entre la lectura y los procesos de socialización nos permite creer en su poder educador; en el sentido de que facilitan la asimilación de las normas, las creencias y los valores respetados por la comunidad. La lectura es, a su vez una fuente de acercamiento continuo a la información, al entretenimiento y a la estética y, además, es una excelente herramienta para promover el desarrollo emocional, cognitivo, social y de la creatividad.

A partir de la lectura, el lector puede identificarse con los personajes y las situaciones que transcurren en el relato y convertirlas en experiencias vicarias, con capacidad para orientar sus emociones y sus comportamientos. El poder de los textos para hacer vivir al lector emociones, para presentarle distintas situaciones y comportamientos e, incluso, para acercarle a sus miedos e inquietudes, convierte a la lectura en un instrumento privilegiado para ayudar en el proceso de su desarrollo personal.

La literatura refuerza la relación entre los niños y la sociedad. Identificando los distintos aspectos representados en una obra se pueden establecer enlaces entre esas representaciones y el mundo que les rodea. Entendemos que la literatura cumple una función socializadora y de transmisión de valores, porque habla y reflexiona sobre la vida a través de los protagonistas de las historias. La lectura puede movilizar los sentimientos del lector, sus recuerdos, sus emociones y nuevas ideas que incrementan su crecimiento personal.

La lectura literaria implica el ejercicio de la inteligencia, la libertad, la imaginación y la creatividad del lector. Además de todo eso, que coloca a la literatura (sea poesía, sea narrativa) en la esfera de lo privado, la literatura forma parte también del ámbito de lo público, pues permite que los lectores adquieran un compromiso ético y participen con la imaginación y con las emociones en las vidas de otros.

Por otra parte, sabemos que la lectura es una actividad cognitiva compleja. Con la realización de inferencias cognitivas a partir del texto se pone en marcha el proceso de comprensión lectora. Los personajes, reales o de ficción, ayudan al niño a conocer el mundo y a construir su propio universo de habilidades personales y sociales. Cuando ponemos en contacto el texto con nuestra vida, con nuestra experiencia y con nuestro conocimiento es cuando podemos hablar de la lectura como experiencia de aprendizaje. Por ello, la experiencia lectora puede favorecer la construcción de modelos básicos de estilos de vida. En este sentido, esta guía de lectura pretende reforzar el hábito de leer y facilitar en los niños su desarrollo emocional, personal, social y de la creatividad.

Además, el mediador encontrará que cada una de las actividades propuestas trabaja alguna de las variables del programa **Educación Responsable** de la Fundación Botín, como puede verse de manera resumida en el siguiente cuadro.

	ACTIVIDAD	VARIABLES
ANTES	1. <i>Wimmelbild</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Autocontrol • Habilidades de interacción
	2. <i>¡Ah! La juventud...</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Autoestima • Habilidades de interacción • Habilidades de autoafirmación
	3. <i>Las pandillas</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Autoestima • Identificación/expresión emocional • Habilidades de interacción
DURANTE	1. <i>Perseverancia</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Autocontrol • Autoestima
	2. <i>Ironía</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Empatía • Identificación/expresión emocional • Habilidades de interacción
	3. <i>La vitola dorada</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Toma de decisiones responsable • Habilidades de oposición asertiva • Actitudes positivas hacia al salud
	4. <i>Eslóganes publicitarios</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Identificación/expresión emocional • Creatividad • Habilidades de oposición asertiva
	5. <i>Extravagancias</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Autoestima • Empatía
	6. <i>Dedos largos</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Empatía • Autocontrol • Toma de decisiones responsable
	7. <i>Formas de hablar</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Empatía • Autocontrol • Habilidades de interacción • Identificación/expresión emocional
	8. <i>Quedar en ridículo</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Autoestima • Habilidades de interacción • Habilidades de autoafirmación
	9. <i>Noches en blanco</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Identificación/expresión emocional • Autocontrol • Creatividad
	10. <i>El género de las profesiones</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Empatía • Habilidades de autoafirmación • Habilidades de oposición asertiva • Autoestima
	11. <i>Drogas</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Toma de decisiones responsable • Habilidades de autoafirmación • Habilidades de oposición asertiva • Actitudes positivas hacia la salud

	ACTIVIDAD	VARIABLES
DURANTE	12. Hay prisa	<ul style="list-style-type: none"> • Autocontrol • Actitudes positivas hacia la salud • Toma de decisiones responsable
	13. Mentir o no mentir, he aquí la cuestión	<ul style="list-style-type: none"> • Empatía • Identificación/expresión emocional • Autocontrol • Habilidades de interacción • Creatividad • Habilidades de autoafirmación
	14. Mascotas	<ul style="list-style-type: none"> • Toma de decisiones responsable
	15. Yo estuve allí	<ul style="list-style-type: none"> • Empatía • Creatividad • Habilidades de interacción • Autoestima • Identificación/expresión emocional
	16. Ahorrar	<ul style="list-style-type: none"> • Autocontrol • Toma de decisiones responsable • Habilidades de oposición asertiva
	17. Mentir	<ul style="list-style-type: none"> • Empatía • Toma de decisiones responsable • Habilidades de autoafirmación
	18. Hablar en público	<ul style="list-style-type: none"> • Identificación/expresión emocional • Autocontrol • Habilidades de interacción
	19. Tolerancia	<ul style="list-style-type: none"> • Habilidades de interacción • Empatía
	20. Reporteros	<ul style="list-style-type: none"> • Creatividad • Habilidades de interacción
	DESPUÉS	1. Mensaje cifrado
2. Redes sociales		<ul style="list-style-type: none"> • Toma de decisiones responsable • Habilidades de oposición asertiva • Actitudes positivas hacia la salud
ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS	1. Más de detectives	<ul style="list-style-type: none"> • Creatividad • Habilidades de interacción
	2. Cómic	<ul style="list-style-type: none"> • Habilidades de interacción • Creatividad

2 | EL AUTORY SU OBRA

Hans Jürgen Press (1906-2002)

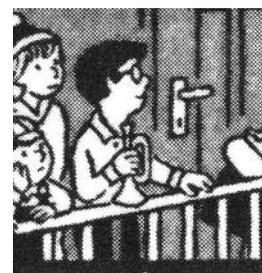
Este escritor y dibujante alemán nació en Kein Konopken, un pequeño pueblo alemán de la región de Masuren, próximo a la frontera con Polonia, y falleció el 19 de octubre de 2002. Press creció en contacto con la naturaleza y desde muy pequeño demostró su interés por la observación de plantas, animales y todo cuanto le rodeaba. Con apenas cinco años comenzó su afición por el dibujo.

Participó en la II Guerra Mundial, durante la que fue encarcelado en Argelia, Inglaterra y Estados Unidos. Durante este tiempo continuó dibujando e hizo numerosos bocetos del mundo animal y vegetal que le rodeaba.

En 1944 se trasladó a Hamburgo y comenzó sus estudios en la Academia de Bellas Artes de Karlsruhe. Es en 1953 cuando comienza su trabajo como ilustrador en el suplemento infantil *Stemchen*, de la revista *Stern*, en la que colaboraba con dibujos satíricos, caricaturas, historietas y pasatiempos. En este suplemento creó al personaje "Der kleine Herr Jacob", un pequeño hombre con bigote y bombín que nunca hablaba, y cuyas tiras cómicas estaban escritas en verso. También destacó la creación de las *Aventuras de "La mano negra"*, un conjunto de relatos combinados con ilustraciones, protagonizados por cuatro niños detectives y una ardilla, que resuelven crímenes y misterios. Los relatos se publicaban en forma de capítulos de manera periódica y la solución de los enigmas se desvelaba a la semana siguiente. Fue en 1965 cuando se recopilaron todas estas historias y se editaron como libro.

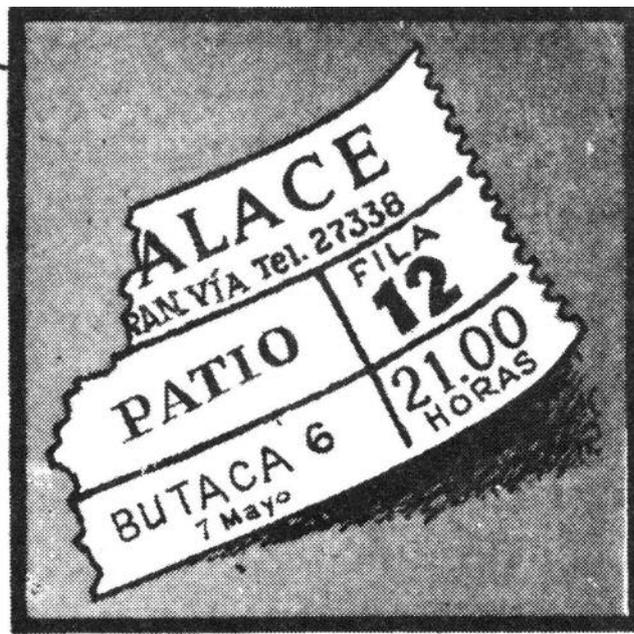
A partir de este momento, Press fue popularmente conocido por sus libros infantiles de carácter policíaco. Además, publicó libros de experimentos sencillos de botánica (*Experimentos sencillos de botánica y zoología*, Oniro, 2005), física o química para niños (*Experimentos sencillos de física y química y Experimentos sencillos con sólidos y líquidos*, Oniro, 2005) y de pasatiempos y juegos (*Diciembre*, Espasa-Calpe, 1987); en los que aportaba una nueva concepción de la unidad entre texto e imagen.

Hans Jürgen Press fue uno de los creadores del *Wimmelbild*, un género de ilustración muy sobrecargado de elementos y en el cual se da mucha importancia al detalle. Su objetivo es animar al lector a investigar y descubrir lo que se le pide. Este género, utilizado como recurso en la edición de libros infantiles y juveniles, encuentra en la colección *¿Dónde está Wally?*, del británico Martin Handford, a uno de sus personajes más populares.



Aventuras de "La mano negra"

Las Aventuras de "La mano negra" contiene cuatro historias en las que el lector debe buscar pistas en sus ilustraciones para resolver un enigma. Encontrar la solución requiere fijarse en la imagen y observarla con detenimiento.



Las historias de este libro son ingeniosas y se siguen con interés. En determinadas páginas se va desgranando la narrativa de la historia, con una pregunta al final de cada una, que el lector debe responder para que los jóvenes detectives de "La mano negra" puedan avanzar en cada caso. A continuación, cobra protagonismo una ilustración que describe la acción de la lectura que se acaba de realizar, y en la cual se debe encontrar la respuesta a la pregunta que se plantea. La solución a cada enigma se resuelve al comienzo del texto de la página siguiente.

En estas historias el lector es parte activa y participa en el juego que se propone y para cuya solución debe poner atención, tanto en el texto como en el dibujo. El valor de la amistad, del cuidado de los animales o el rechazo al engaño y a la mentira son algunos de los temas que, entre pista y pista, se tratan en estas historias.

3 | ACTIVIDADES

ANTES DE LA LECTURA

El objetivo de todo proceso de animación a la lectura es acortar la distancia entre los niños y los libros. Se ha de establecer una relación satisfactoria de acercamiento a la lectura, que despierte el interés por su contenido. Esta relación emocional es la clave de la motivación por leer y construir el hábito lector. Sin olvidar que los libros esperan a la imaginación del lector para cobrar vida.

En este apartado se proponen tres actividades. En ellas, tal y como aparece al principio de la actividad, se trata de promover una serie de competencias personales y sociales. Son solo propuestas y debe ser el propio educador el que seleccione y marque su temporalización de acuerdo a las características de sus alumnos.

1. WIMMELBILD

(Autocontrol, habilidades de interacción)

El Wimmelbild son ilustraciones muy detalladas utilizadas para jugar, tratando de encontrar los personajes o los objetos ocultos en la imagen. Si nos fijamos en la cubierta del libro, vemos un dibujo muy detallado donde aparecen los protagonistas de la historia. El libro que vamos a leer es de aventuras policíacas y habrá que descubrir algunas pistas para ayudar a la policía a resolver los casos. Para empezar a jugar, pedimos a los alumnos que se fijen atentamente en la ilustración y descubran, por ejemplo, dónde hay una pistola. Así procederemos durante toda la historia: leeremos y buscaremos en las ilustraciones.

En otros libros, como por ejemplo *¿Dónde está Wally?*, también hay que localizar a personajes y objetos. Podemos mostrar a los alumnos distintas ilustraciones, como las de Corinna Steukmann y Jennifer Feldkirchner, para buscar distintas cosas en ellas (Ver ficha de la actividad al final de la guía).

2. ¡AH! LA JUVENTUD... (Leer páginas 5 y 6 del libro)

(Autoestima, habilidades de interacción, habilidades de autoafirmación)

En el texto que hemos leído, que se corresponde con la presentación del libro, el policía Faraldo murmura en voz baja: "¡Ah! La juventud de hoy es capaz de cualquier cosa". Se puede preguntar a los alumnos si han oído alguna vez esa frase y qué creen que significa. Una vez establecido un debate a partir de sus respuestas, se puede terminar reflexionando sobre, realmente, qué pueden hacer los jóvenes de hoy día por sí solos y qué pueden llegar a hacer con la ayuda de otras personas (padres, profesores, amigos, hermanos...) a partir de las siguientes preguntas:

- ¿Seríamos capaces de vivir sin la ayuda de nuestros padres o de las personas adultas que nos cuidan?
- ¿Podríamos vivir sin las personas de la comunidad que mantienen la sanidad, la educación, los servicios eléctricos, el agua...?

3. LAS PANDILLAS

(Autoestima, identificación/expresión emocional, habilidades de interacción)

En este libro no hay un solo protagonista, sino varios que funcionan muy bien juntos: una pandilla. Una de las chicas, Adela, comenta en un momento determinado: "Como somos cinco, todo es más fácil" (p. 185). Realiza con tus alumnos una lluvia de ideas sobre las ventajas y las dificultades de trabajar en equipo: haz dos listas en la pizarra, apuntando los pros y los contras. Pídeles que hagan la reflexión desde su propia experiencia personal, recordando momentos concretos en que hayan tenido que resolver algo y se hayan apoyado en su grupo de amigos (si tienen un grupo formado).

Haz hincapié en analizar con ellos cómo es la dinámica o el funcionamiento habitual en una pandilla: la presencia o no de un líder, las ventajas de poder turnarse en el liderazgo y en la responsabilidad del grupo, el esfuerzo que hay que invertir en negociar las decisiones que se toman, el riesgo de apoyar a otra persona cuando no se está de acuerdo y la dificultad de hacer valer el criterio propio frente al grupo, etc.

DURANTE LA LECTURA

Seguro que las actividades iniciales han despertado el interés de los alumnos y ahora están en disposición de iniciar la lectura. Explícales que van a comenzar las *Aventuras de "La mano negra"* y a recorrer el mismo camino que los protagonistas para resolver los casos que se plantean: ya forman parte de sus aventuras.

Hemos estructurado todas las aventuras en distintas partes, proponiendo actividades para cada una de ellas. Estas partes se corresponden con sesiones concretas, y para cada una de ellas proponemos dos actividades. Primero leeremos un fragmento de la lectura y luego, en grupo y de forma lúdica, reflexionaremos sobre distintas cuestiones que se plantean a partir de la lectura. Como ya hemos dicho, las actividades solo son propuestas y es el propio educador el que debe seleccionar y temporalizar las sesiones, teniendo en cuenta las características de sus alumnos.

"La casa misteriosa" (Leer desde la página 7 a la 20)

1. PERSEVERANCIA

(Autocontrol, autoestima)

Durante la lectura, en la primera aventura de "La mano negra", los chicos de la pandilla están tranquilos en el aeropuerto haciendo los deberes. A partir de la premisa de que es importante que nos esforcemos y realicemos nuestras obligaciones para mejorar, fijamos la atención de los alumnos en si los miembros de "La mano negra" también lo hacen y son perseverantes (p. 10). Se pueden plantear preguntas como: ¿Sabéis lo que es la perseverancia? Podemos intentar explicarlo entre todos los alumnos de la clase y contar cómo y en qué ocasiones somos perseverantes nosotros mismos.

2. IRONÍA

(Empatía, identificación/expresión emocional, habilidades de interacción)

En la p. 7, Rollo pregunta: "¿Alondra se escribe con h o sin h?"; y Adela le contesta: "Eso depende de si es gris o verde", y luego se ríe. Pide a tus alumnos que descubran por qué se ríe Adela. Mediante una lluvia de ideas, escribe en la pizarra todas las hipótesis que lancen y elegid juntos la mejor.



Después, explícales qué es la ironía (dar a entender algo contrario o diferente de lo que se dice literalmente, casi siempre como una burla) y, en parejas, pídeles que cuenten al compañero alguna situación en la que se sintieron mal al recibir un comentario irónico o burlesco, o bien al contrario: alguna situación en la que hicieron daño a otra persona al ser irónicos.

“La casa misteriosa” (Leer desde la página 22 a la 38)**3. LA VITOLA DORADA***(Toma de decisiones responsable, habilidades de oposición asertiva, actitudes positivas hacia la salud)*

Como hemos visto, los malhechores falsificaban sellos para venderlos ilegalmente. Una de las pistas para descubrir a los falsificadores es una vitola de puro. Se puede preguntar a los alumnos si saben lo que es una vitola y cuál es su utilidad. Se puede comentar con ellos que antes también las personas fumaban bastante más que en la actualidad. Ahora, con la nueva ley y una mejor información sobre las enfermedades que provoca, muchas personas han dejado de fumar. Además, antes se fumaban muchos puros y era costumbre fumarlos en las bodas. También podemos reflexionar sobre por qué piensan ellos que se fuma y hablar de los muchos beneficios para la salud que supone no caer en el hábito de fumar. Se puede hacer una campaña antitabaco con los alumnos. Para ello divide a tus alumnos en tres grupos y pídeles que diseñen una estrategia para crear una campaña antitabaco en el colegio. La estrategia debe contener: un mensaje verbal (una frase o *claim*); una imagen asociada (puede ser un dibujo o una fotografía que busquen en Internet); y una descripción ordenada del momento y el lugar donde se mostrarán el mensaje y la imagen. Después, en gran grupo, votad la mejor estrategia y llevadla a cabo, en coordinación con la Dirección del centro.

4. ESLÓGANES PUBLICITARIOS*(Identificación/expresión emocional, creatividad, habilidades de oposición asertiva)*

Los chicos descubren “Casa Gálvez” cuando ven el eslogan de su publicidad: “Don Carlos solo en Casa Gálvez” (p. 25). Comenta con los alumnos que nuestras vidas están invadidas por la publicidad, que trata de crear en nosotros necesidades que, en ocasiones, son artificiales. Los anuncios intentan activar nuestras emociones para que se produzca una identificación con los productos, por eso debemos aprender a resistir ante la publicidad y cribar la información que nos llega. Para trabajar este aspecto pide a los alumnos que recopilen eslóganes publicitarios (“Vive la vida”, “Con más sabor y mucho carácter”, “Déjate adoptar por un pueblito bueno”...) y que entre todos analicen su contenido formal y emocional, a quién van dirigidos y cuál es su finalidad. Para terminar, pueden crear ellos sus propios eslóganes, pero esta vez con el objetivo de poner en valor y difundir, por ejemplo, un buen hábito.

“El tesoro en el lago de los castores” (Leer de la página 40 a la 56)**5. EXTRAVAGANCIAS***(Autoestima, empatía)*

“La mano negra” busca, a partir de una entrada de cine, el título de una película. Cuando la encuentran se dan cuenta de que es bastante extravagante. Pregunta a los alumnos: ¿Sabéis lo que son las extravagancias y qué es un individuo extravagante?

Propón una búsqueda en Internet de normas, costumbres y tradiciones de distintos países con el objetivo de hablar de las que son extravagantes para nosotros o en nuestra cultura.



También se pueden comentar algunas de las extravagancias de cada uno, si nos hacen sentir bien o si coartan de algún modo. Propón una reflexión sobre si las conductas extravagantes son buenas o malas, o si por el contrario creen que no deben juzgarse. Hazles ver que, en algunos casos, en la escuela, las personas que son algo distintas a los demás pueden tener problemas de acoso. Podemos aprovechar para analizar la gravedad de las conductas agresivas y el sufrimiento de las víctimas, a las que entre todos hay que ayudar.

6. DEDOS LARGOS

(Empatía, autocontrol, toma de decisiones responsable)

La película se titulaba “Grandes bolsillos, dedos largos” (p. 46). Pregunta a los alumnos qué tema piensan que trata. Podemos hablar de las personas que se apropian de las cosas de otros y del daño que causan a los demás. Comienza preguntando a los alumnos si conocen algún caso real y en caso afirmativo pídeles que lo relaten. Seguro que también han visto alguna película de ladrones. ¿Les ha gustado? ¿Por qué?

“El tesoro en el lago de los castores” (Leer de la página 58 a la 71)

7. FORMAS DE HABLAR

(Empatía, autocontrol, habilidades de interacción, identificación/expresión emocional)

Rita es la colaboradora de Villamil y cuando el inspector Faraldo la interroga, los dos utilizan distintas formas de hablar (p. 67). Mientras el inspector le pregunta sobre dónde está Villamil, ella le contesta con arrogancia y sorna. Pregunta a los alumnos: ¿Qué significa hablar así? ¿Qué emociones creéis que esconde esta forma de hablar? Evidencia ante los alumnos que podemos intentar hablar con arrogancia, y hacerlo también con ironía, tristeza, alegría, enfado, titubeando o susurrando. Se puede proponer un juego para entrenar las distintas formas de hablar preparando conversaciones por parejas y que los demás nos digan cómo lo hemos hecho y qué hemos querido reflejar.

8. QUEDAR EN RIDÍCULO

(Autoestima, habilidades de interacción, habilidades de autoafirmación)

“Si no encuentran a Villamil –murmuró Kiki c.a.–, quedaremos en ridículo” (p. 67). Se puede aprovechar para trasladar la siguiente reflexión a los alumnos: quedar en ridículo suele preocuparnos mucho. Esta preocupación es el resultado de nuestras inseguridades. En ocasiones, no controlamos las situaciones y no estamos seguros de cómo actuar; es entonces cuando pensamos que podemos hacer el ridículo. Estas situaciones suelen provocarnos mucho nerviosismo y no nos dejan ser como realmente somos.

Haz con tus alumnos una lista de situaciones que pueden generarles miedo a quedar en ridículo. Es importante que las situaciones sean generalizables, y no basadas en la experiencia real de nadie. Después, divide la clase en grupos y asigna una situación a cada uno. Cada grupo tendrá que escribir un pequeño guion describiendo la situación y asignando personajes. Por último, organiza una pequeña sesión de psicodrama y representa todas las situaciones en el aula. Tras cada representación, el miembro de cada grupo que se ha sentido en ridículo tendrá que explicar cómo se ha sentido y por qué, y el resto del grupo propondrá cambios en su forma de actuar o soluciones de tipo emocional que puedan ayudarle a gestionar mejor ese sentimiento negativo. Es importante crear un clima de respeto general hacia las situaciones que exponga cada alumno para que puedan hablar con sinceridad.

"El túnel de los traficantes" (Leer de la página 73 a la 86)**9. NOCHES EN BLANCO**

(Identificación/expresión emocional, autocontrol, creatividad)

Cuando la pandilla descubre que el maletín está en el carro, debajo del pescante, se quedan extrañados, hasta el punto de que Rollo se pasa toda la noche pensando y no puede dormir.

Propón a tus alumnos que recuerden alguna ocasión en que les haya ocurrido lo mismo. Después, que escriban un cuento (máximo una hoja por una cara), usando el narrador en tercera persona (hablando de sí mismos como si fueran un personaje ficticio), y describiendo qué les preocupaba y cómo consiguieron resolver el problema y quedarse dormidos. Si algún alumno no lo consiguió y le apetece compartir su problema con los demás, leed su cuento en gran grupo, en voz alta, y proponed maneras de resolverlo.

**10. EL GÉNERO DE LAS PROFESIONES**

(Empatía, habilidades de autoafirmación, habilidades de oposición asertiva, autoestima)

Como hemos visto, la señora de la limpieza es una mujer y el inspector Faraldo es un hombre. Son dos profesiones distintas que parece que solo pueden realizar mujeres y hombres, respectivamente. Evidencia a los alumnos cómo a veces creemos que hay profesiones que, en exclusiva, son para hombres y otras para mujeres. Podemos analizar qué profesiones suelen ocupar las mujeres y cuáles los hombres, y reflexionar por qué creemos que esto es así. Para ello se puede hacer una lista entre todos y analizar qué características hacen falta para realizarlas.

"El túnel de los traficantes" (Leer de la página 88 a la 104)**11. DROGAS**

(Toma de decisiones responsable, habilidades de autoafirmación, habilidades de oposición asertiva, actitudes positivas hacia la salud)

Los sospechosos eran traficantes de drogas. Las drogas son perjudiciales para la salud y los traficantes son delincuentes que, por su afán de ganar dinero ilegal, no les importa el daño que puedan causar a otras personas.

Proyecta en el aula algunas de las campañas de sensibilización contra las drogas para adolescentes realizadas por la Fundación de Ayuda contra la Drogadicción (<http://visita-virtual-campanas.fad.es/>). Después, realiza un coloquio con ellos para detectar qué conocimientos previos tienen sobre las drogas: qué son, qué tipos son las más habituales entre los adolescentes (incluyendo el alcohol y el tabaco), qué efectos negativos tienen para la salud física y emocional (en el corto y el largo plazo).

No se trata de dar más información de la que los alumnos puedan tener (son aún pequeños), sino de hacer explícitas las cuestiones más básicas sobre las drogas y resolver las dudas que ya tengan.

12. HAY PRISA

(Autocontrol, actitudes positivas hacia la salud, toma de decisiones responsable)

A veces la pandilla tiene que hacer las cosas muy deprisa, porque no tienen mucho tiempo. Comenta con los alumnos que nosotros también vivimos en un mundo muy apresurado, donde a veces hacemos demasiadas actividades y no tenemos mucho tiempo para realizarlas o para nosotros mismos. Genera un momento para hablar de nuestros planes diarios y de qué hacemos para relajarnos y descansar a partir de preguntas como:

- ¿Cuánto tiempo dedicáis a hacer ejercicio?
- ¿Cuánto tiempo a ver la televisión o el teléfono?
- ¿Cuánto tiempo al día dedicas a charlar tranquilamente con quién tienes alrededor?...

También podemos hablar del daño que hacemos al medio ambiente por vivir con prisa y contaminar las ciudades con el humo de demasiados coches. Muchas personas ya han tomado la decisión de desplazarse en bicicleta y se han unido a los diferentes movimientos "slow". Pregunta: ¿Qué podemos hacer para mejorar todo esto? Quizá encontremos algunas pistas en esta web: https://es.wikipedia.org/wiki/Movimiento_lento

"El túnel de los traficantes" (Leer de la página 106 a la 125)

13. MENTIR O NO MENTIR, HE AQUÍ LA CUESTIÓN

(Empatía, identificación/expresión emocional, autocontrol, habilidades de interacción, creatividad, habilidades de autoafirmación)

Luis miente y les dice a los chicos y a tío Pablo que va al cine para justificarse (p. 107). Es algo que ocurre varias veces en este libro.

Organiza con toda tu clase un debate sobre si mentir está siempre mal, o si hay alguna excepción. Para ello, divide a la clase en dos grupos y elige a un portavoz de cada uno que, después, defenderá la postura oralmente (sería mejor que fueran voluntarios, o que sea el propio grupo, de forma democrática, quien elija a su representante). Tendrán 20 minutos para discutir y elaborar la lista de argumentos (a favor o en contra) y luego 15 minutos para que cada portavoz defienda sus argumentos y haga la réplica a los argumentos del contrario. Los últimos 10 minutos de la sesión servirán para analizar qué grupo ha ganado el debate; es importante evaluar no solo la actuación de los portavoces, sino también la calidad de los argumentos esgrimidos.

14. MASCOTAS

(Toma de decisiones responsable)

Chuchi es el perro que captura a Luis y lo mantiene subido en un manzano (p. 125). Este perro ladra mucho y parece que tiene "malas pulgas". Sabemos que los dueños de los perros han de tener mucho cuidado para que no muerdan a nadie, mantenerlos limpios y bien alimentados, y educarlos para que convivan con las personas y con otros animales. Se puede aprovechar esta anécdota para hablar de las mascotas, de las nuestras y de las de otras personas.



Pide a los alumnos que elaboren una lista de obligaciones y otra de satisfacciones que dan las mascotas. Anima a aquellos alumnos que tengan mascota a que compartan su experiencia con sus compañeros.

"Robo en el zoo" (Leer desde la página 127 a la 143)

15. YO ESTUVE ALLÍ

(Empatía, creatividad, habilidades de interacción, autoestima, identificación/expresión emocional)

Han robado la pantera pequeña, la más valiosa del parque zoológico y en la foto del periódico aparece la jaula vacía, con los policías mirando asombrados (p. 128). Un nuevo caso para "La mano negra", que comienza con la pista que aparece en la foto. Ahora nosotros proponemos una actividad que va de fotos.

Explica a los alumnos que cada uno puede traer una foto donde aparezca él en uno de los lugares que ha visitado. Puede ser un lugar de vacaciones, su propio pueblo o un país extranjero. Tendrá que preparar tres pistas, que irá contando a sus compañeros mientras enseña la foto. Estos tendrán que adivinar de qué lugar se trata y cómo se sentían en ese momento. Una vez adivinado, cada uno contará cómo son las características de ese lugar y algunas de las cosas emocionantes que recuerda que hizo allí.



16. AHORRAR

(Autocontrol, toma de decisiones responsable, habilidades de oposición asertiva)

En la página 142 aparece la expresión: "Nos lo podemos ahorrar", que contesta Kiki c.a. a Adela. En este caso se trata de "ahorrar un viaje", ya que pueden hablar por teléfono y no necesitan viajar. Evidencia a los alumnos que utilizamos el verbo *ahorrar* cuando consideramos que no es imprescindible o necesario hacer algo, aunque cuando se usa mucho es en "no gastar dinero". Podemos plantearnos entre todos qué cosas nos podemos ahorrar y si pensamos que es necesario saber ahorrar dinero, para cuando nos haga falta. Pregunta a los alumnos:

- ¿Para que ahorrarías una suma importante de tu dinero?
- ¿Cuál de las cosas “que tienes” crees que es prescindible en tu vida?

Puede ser un buen momento para hablar del consumo responsable y de cómo aprender a detener nuestro impulso de compra inmediata, así como a cuestionar los mensajes publicitarios que recibimos sobre cuáles son nuestras necesidades (y, por tanto, qué tenemos que comprar).

“Robo en el zoo” (Leer desde la página 145 a la 161)

17. MENTIR

(Empatía, toma de decisiones responsable, habilidades de autoafirmación)

La señora mentía sobre el tipo de animales que llevaba en las cajas (pp. 145 y 146), pero los chicos se dieron cuenta. Es posible que a veces digamos mentiras para ocultar lo que hemos hecho, para justificar nuestros comportamientos o para engañar a los otros y conseguir ventaja. Si lo hemos hecho o lo hacemos, no es una actitud recomendable. Hablemos de las mentiras más comunes entre los jóvenes y cómo se podría hacer para decir la verdad. Hagamos una lista de recomendaciones para evitar la mentira y otra donde valoremos el daño que puede causar la mentira en los demás.

También podemos hacer un juego en el que cada alumno diga dos cosas de su vida, una cierta y otra falsa, para que los demás traten de adivinar.

18. HABLAR EN PÚBLICO

(Identificación/expresión emocional, autocontrol, habilidades de interacción)

Lord Caro en su show hablaba con el público (p. 148). No es fácil hablar en público ante un grupo numeroso de personas, porque puede darnos vergüenza y ponernos nerviosos. Pero es necesario hacerlo, porque seguro que a lo largo de nuestra vida estaremos ante situaciones así. Para ello, tenemos que entrenarnos y aprender algunas cosas básicas. Por ejemplo, es importante saber lo que se va a decir y tenerlo preparado.

Nuestra propuesta consiste en que cada alumno prepare un pequeño monólogo sobre algo que le ha ocurrido o bien describa alguna de las cosas que le gusta hacer. Tendrán que escribirlo y prepararlo para contarlo a toda la clase. Pueden elegirse algunos por su interés, por su calidad o por lo divertidos que son.

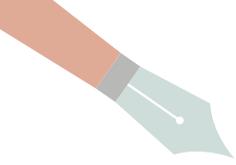
“Robo en el zoo” (Leer desde la página 163 a la 185)

19. TOLERANCIA

(Habilidades de interacción, empatía)

En la lectura aparece la expresión: “¡Eso no lo tolero!”. Comenta con los alumnos que es cierto que debemos ser asertivos y no hacer aquello que no queramos, pero también tenemos que aprender a respetar el punto de vista de los demás y su manera de actuar.

En nuestro trabajo, para favorecer la convivencia, se debe hablar de la tolerancia como una forma de respeto a los demás. En esta actividad podemos intentar debatir sobre ello y sacar algunas conclusiones sobre lo que significa ser intolerante. Para trabajar este aspecto, pide a los estudiantes que hagan una lista de actitudes intolerantes que observan en el ámbito del deporte, por ejemplo, y que junto a ella, propongan actitudes positivas de tolerancia y respeto.



En Internet podemos buscar, en pequeños grupos, instituciones que trabajan por la tolerancia y mostrárselo a nuestros compañeros, contándoles lo que hacen.

20. REPORTEROS

(Creatividad, habilidades de interacción)

En varios momentos de las historias, la pandilla utiliza los periódicos para conseguir sus pistas. Ahora podemos acercarnos a la lectura de la prensa. Para ello, proponemos que los alumnos en pequeños grupos busquen en periódicos libremente distintas noticias para comentar en clase. Unas pueden ser malas noticias y otras pueden hablar de personas o instituciones que ayudan a los demás y que se esfuerzan por conseguir un mundo mejor. Se puede aprovechar para ofrecer unos breves minutos de exposición oral de su noticia a cada grupo y realizar la actividad haciendo un recuento de aquellas noticias que valoramos como "malas noticias" y las que consideramos que son "buenas noticias".

Para terminar, y como propuesta lúdica, realizaremos en pequeños grupos una hoja de periódico con distintas noticias, algunas reales y otras inventadas, para que los demás traten de descubrir cuáles son falsas.

DESPUÉS DE LA LECTURA

Esperamos que las *Aventuras de "La mano negra"* hayan resultado muy interesantes. Ahora que hemos leído el libro, podemos seguir disfrutando con otras actividades relacionadas con este libro.

1. MENSAJE CIFRADO

(Creatividad, habilidades de interacción)

Para un buen detective es importante saber descifrar mensajes y conocer distintas técnicas de transmisión de pistas a sus compañeros. Una forma sencilla de crear mensajes cifrados es sustituir las letras por el número que le corresponde, según su posición en el abecedario.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
Ñ	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	

Así, si quisiéramos decirles: "Os espero en la estación de tren", el mensaje sería:

16 20 5 20 17 5 19 16 5 14 12 1 5 20 21 1 3 9 16 14 4 5 12 21 19 5 14

Otra forma sería utilizar el alfabeto invertido, en el que cada letra del mensaje tiene que ser sustituida por la que ocuparía su lugar si invirtiéramos el orden de las letras.

LETRA MENSAJE

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

USAMOS LA LETRA

Z	Y	X	W	V	U	T	S	R	Q	P	O	Ñ	N
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

LETRA MENSAJE

Ñ	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	--

USAMOS LA LETRA

M	L	K	J	I	H	G	F	E	D	C	B	A	
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	--

Así, nuestro mensaje lo escribiríamos esta vez así:

Lh vkhvil vn oz vhgzxrln wv givn

Y, finalmente, otra forma sencilla y conocida es escribir las palabras de nuestro mensaje al revés.

So orepse ne al noicatse ed nert

Nuestra propuesta es que en pequeños grupos se elaboren mensajes cifrados con alguna de estas estrategias. El resto de los grupos tendrán que descifrar los mensajes que hemos creado.



2. REDES SOCIALES

(Toma de decisiones responsable, habilidades de oposición asertiva, actitudes positivas hacia la salud)

Los miembros de la pandilla de "La mano negra" durante sus aventuras necesitan comunicarse entre ellos, sobre todo si están en una situación peligrosa. Disponen de una paloma mensajera, pero ahora hay otros métodos para comunicarse más rápidos y menos complicados a través de las nuevas tecnologías. A estos métodos de comunicación se les llama redes sociales. Con ellas podemos estar en contacto con muchas personas, aunque estén lejos.

Proponemos que los participantes comenten qué redes sociales conocen, si pertenecen a alguna y qué actividades realizan en ellas.

Puede ser un buen momento para reflexionar sobre la idoneidad de pertenecer a determinadas redes sociales, teniendo en cuenta que la participación en redes como Facebook está autorizada solo para mayores de 14 años, aunque muchos jóvenes mienten sobre su edad para ingresar en ellas.

Además, sería importante informar sobre los riesgos que puede conllevar el uso de Internet y las redes sociales, así como ofrecerles algunos consejos de actuación (Ver ficha de la actividad final de la guía). Para ello, se puede leer en voz alta, en gran grupo, la ficha que aparece al final de esta guía (p. 170). Se trata de una declaración o compromiso individual, que ha de firmar cada alumno después de leerlo detenidamente, comprometiéndose a utilizar las redes sociales de tal manera que no dañen ni su identidad digital ni la de los demás, y ayudándole a identificar las situaciones de riesgo psicológico o emocional (e incluso físico) que puede provocar un uso negligente de Internet.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Estas actividades complementan la lectura y el educador puede utilizarlas cuando lo considere oportuno.

1. MÁS DE DETECTIVES

(Creatividad, habilidades de interacción)

En esta actividad proponemos distintos libros con otras aventuras intrigantes. Se han puesto sus títulos y sus resúmenes, pero un error ha hecho que no coincidan por lo que se trata de descubrir, a partir de las pistas que proporcionan los títulos de los libros, cuáles son sus resúmenes verdaderos. Una vez resuelta la actividad, se puede animar a los alumnos a comprobarlo en los propios libros.

3 y un papagayo de Joachim Friedrich (Edebé)

La gallina detective y su ayudante Matías Plun viven en Villa Cornelia, un lugar apacible y seguro para la comunidad, hasta que comienzan a suceder un serie de misterios y desafortunados incidentes. La gallina Cloti, que además de detective es la gallina más trepidante del planeta y su ayudante Matías, se encargan de investigar y resolver todos estos misterios.

Agatha Mystery de Steve Stevenson (La Galera)

Se trata del detective de una importante compañía de seguros. Desde allí le encargan numerosos casos de desapariciones, robos y secuestros que dan lugar a los diferentes títulos de esta serie. Amadeo no responde al estereotipo del detective tradicional, pues es tímido y algo patoso, y aunque termina resolviendo todos los casos que se le presentan, sus investigaciones suelen salir un poco caras.

Cloti, la gallina detective de Luisa Villar Liébana (Macmillan)

Leo, Sansón, Flo y su divertido papagayo Malhechor, son protagonistas de las aventuras de la colección "3 y un papagayo". Una pandilla con múltiples casos a revolver en su propia escuela: robos, extrañas desapariciones, líos y toda una serie de misterios que les convertirán en muy buenos amigos y no solo por lo mucho que hay por investigar (seis ojos ven más que dos), sino por todo lo que comparten.



Amadeo Bola de Jordi Sierra i Fabra (Edebé)

Una serie de misterios y enigmas protagonizada por dos jóvenes aspirantes a detectives, Agatha y su primo Larry. Agatha, una niña de doce años muy intrépida y curiosa, apunta en una libreta todo lo que le ocurre ya que, de mayor, quiere ser escritora de novelas de detectives. Agatha vive en una mansión a las afueras de Londres y sus padres, científicos exploradores, viajan a sitios escondidos del planeta. Cada entrega propone resolver un misterio en un lugar diferente del planeta.

2. CÓMICS

(Habilidades de interacción, creatividad)

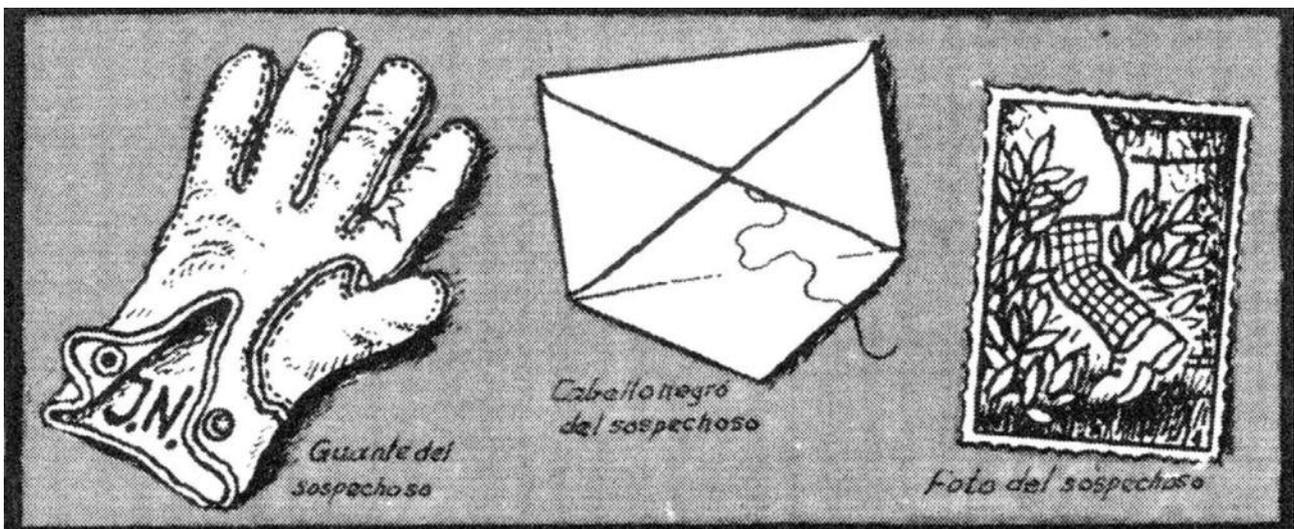
Las historias policíacas también pueden ser cómics. Proponemos algunas de interés. Se puede pedir a los alumnos que, por grupos, cuenten una de las historias en forma de viñetas. Cada miembro del grupo deberá realizar una viñeta para lo que previamente tendrán que organizar la historia en partes. También recomendamos otras historias para leer en formato cómic.

Gil Pupila de Maurice Tillieux (Planeta DeAgostini)

Gil Pupila es un detective privado. Tiene su despacho polvoriento en París y trabaja acompañado de su torpe ayudante Libélula, su secretaria Cerecita y con la colaboración habitual del inspector Corrusco. Estos ayudantes que estarán con él por todo el mundo, aportando a las aventuras las situaciones más peculiares y retorcidas, poniendo un gran punto de humor. En estas aventuras, el ritmo y la acción juegan un papel fundamental: las persecuciones en coche, las peleas y las caídas están presentes en cada episodio. Aunque las aventuras de Gil Pupila lo han llevado alguna vez a lugares exóticos, la mayoría de los episodios de la serie transcurren en pequeñas aldeas del territorio francés.

Tintín de Hergé (Juventud)

Las aventuras de este intrépido reportero son, sin duda, una de las más influyentes series europeas de historietas gráficas del siglo XX. Tintín es un joven periodista inteligente y curioso, convertido en detective cuya búsqueda de villanos, criminales y tesoros lo lleva a lo largo de todo el mundo, junto con un colorido reparto de amigos. Un sinfín de carismáticos personajes acompañan a Tintín en sus aventuras como el capitán Haddock, el profesor Tornasol, los detectives Hernández y Fernández y la cantante Bianca Castafiore. Las aventuras de estos personajes están cuidadosamente ambientadas en escenarios reales de los cinco continentes, y en lugares imaginarios creados por Hergé.



Las aventuras de Gill y Georges de Wasterlain (Anaya)

Esta colección presenta las aventuras ilustradas de Gill y Georges. Gill tiene un jeep de la II Guerra Mundial y es el más atrevido de la pandilla. Georges es el gordito que anda siempre resfriado y quejoso, apasionado por la astronomía y la robótica. Johanna es la guapa fotógrafa que se integra a las mil maravillas en los fantásticos mundos paralelos que irán visitando. Un elemento clave en todas sus aventuras será el Profesor Kazar, que lo tiene "todo previsto", y sus juguetes mecánicos *Bibor* y *Kuuk*. Juntos conocerán continentes exóticos plagados de tribus de perros, gatos, monos y cabras antropomórficas.

4 | FICHAS

ACTIVIDAD 1. ANTES DE LA LECTURA: **WIMMELBILD**





ACTIVIDAD 2. DESPUÉS DE LA LECTURA: **REDES SOCIALES**

Yo _____,

(Nombre y apellidos)

Me comprometo a cumplir el **CÓDIGO CIBERNÉTICO**:

- 1 Tendré en cuenta que lo que no está bien en la vida real, no está bien en Internet.
- 2 Trataré a mis amigos de Internet de la misma forma que a mis amigos del colegio y no les permitiré cosas que no les permitiría a ellos.
- 3 Pensaré en la información que voy a compartir en mis comentarios. No entregaré información a desconocidos en la red. Si alguien me pide datos personales por Internet, abandonaré la conversación con esa persona.
- 4 Tendré presente que hablar habitualmente con un desconocido en Internet no le convierte en conocido. No quedaré con nadie que haya conocido en Internet, a no ser que vaya acompañado de un adulto.
- 5 Cuando elija mi “nickname” no utilizaré mi nombre real. Elegiré un “nick” que no atraiga la atención erróneamente hacia mí.
- 6 Confiaré en mi instinto y sentido común. Si algo me hace sentir incómodo, abandonaré esa conversación. Ignoraré a esa persona o bloquearé su contacto.
- 7 No permaneceré indiferente ante un acosador en la red. Si detecto que alguien mantiene este tipo de conductas de acoso, se las contaré a mis padres, a un profesor o a un adulto de mi confianza.
- 8 Guardaré las conversaciones del chat, ya que puede ser útil en caso de que haya algún problema.
- 9 Compartiré con mis padres lo que aprenda en Internet, los sitios que visite y las herramientas que utilice.
- 10 El mejor “filtro” para Internet que pueden facilitarme mis padres es la educación que me han dado, la cual me permite tener un criterio sobre lo que puedo y lo que no debo ver en la red.

Firma: