

LETRA  
MAYÚSCULA

MAR BENEGAS



APRENDE A LEER CON...

# LOS DETECTIVES ZOPENCOS

GUÍA DE LECTURA



DESTINO

## **INFORMACIÓN DE LOS LIBROS:**

© del texto: Mar Benegas, 2024

© de las ilustraciones: Juan José Jiménez González, 2024

© Editorial Planeta, S.A. 2024

### ***Aprende a leer con... Los Detectives Zoopencos 1. El monstruo del río Nesi***

Primera edición: enero del 2024

ISBN: 978-84-08-27845-0

### ***Aprender a leer con... Los Detectives Zoopencos 2. El huevo de oro robado***

Primera edición: enero del 2024

ISBN: 978-84-08-27846-7

## **COMPETENCIAS CLAVE:**

**Competencia en comunicación lingüística (CCL):**

**Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)**

**Competencia emprendedora (CE)**

**Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)**

# GUÍA DE LECTURA

**TÍTULO DE LA COLECCIÓN:** Los Detectives Zoopencos

**AUTORA:** Mar Benegas

**ILUSTRADOR:** Juanjotagé

**EDITORIAL:** Destino

## DATOS DE LOS AUTORES

### MAR BENEGAS

A Mar Benegas le gustan las palabras; porque con ellas construye versos y cuentos, y con los versos y los cuentos, a veces, construye libros. También le gustan los gatos porque ronronean como si tuvieran un motor y fueran a salir volando en cualquier momento; y le gustan los niños. Y no sabe muy bien el porqué, pero así es. Como le gustan mucho las palabras, los niños y los gatos, a veces lo mezcla todo: escribe cuentos de gatos infantiles, o versos que ronronean como niños, o escribe niños que riman con gato... y así se pasa todo el día.

### JUANJOTAGÉ

Es un ilustrador de libros infantiles nacido en Torrox, un pueblecito costero de Málaga. Desde muy pequeño ha tenido una gran pasión por el dibujo y la animación.

Además de haber ilustrado libros infantiles y álbumes ilustrados, también tiene experiencia en animación realizando varios libros interactivos para dispositivos móviles.

Le encantan los animales y los dinosaurios, y pasa horas dibujándolos mientras de fondo suena la banda sonora de Parque Jurásico. También le gustan los días lluviosos de invierno. ¡AH! y comer migas con pescado.

## ARGUMENTO

Tres animales se han fugado del zoo donde estaban encerrados: una hiena, un murciélago y un gorrino. Tres amigos muy feos y raritos. Los tres se hacen llamar "**los Zoopencos, detectives animales para casos especiales**". Se llaman Risa, Murci y Gorrino y juntos investigan casos extraños y divertidos donde se enfrentarán desde a monstruos míticos hasta a personajes fantásticos.

# PREGUNTAS

## SOBRE LA HISTORIA Y LA ILUSTRACIÓN:

¿Te ha gustado el libro? ¿Te ha resultado difícil? ¿Te ha divertido, te ha gustado o te has aburrido mucho leyendo?

Cuando conociste el título, ¿imaginabas ya el argumento de la historia?

La portada del libro, ¿te ha dado alguna pista sobre de qué trataba el libro?

¿Qué te han parecido las ilustraciones? ¿Ayudaban a comprender mejor la historia?

¿Aportaban cosas y detalles que no aparecían en el texto?

¿Te gustan los animales y su historia?

## SOBRE LA LECTURA:

Si has leído el libro entero ya puedes pedir tu carnet de detective de las letras, y eso no es poca cosa. Saber qué quiere decir un texto es un misterio digno de grandes Zoopencos.

Además tiene algunos misterios, cada libro tiene dos finales y los textos riman, casi se pueden cantar. Hay palabras muy complicadas, ¿verdad? Algunas largas otras cortas... pero todas maravillosas porque sirven para contarte una historia divertida y fantástica.

¿Has visto que algunas palabras riman? ¿Has podido hacer todos los juegos detectivescos que hay al final de cada libro? ¿Te gusta que tenga dos finales?, ¿te gustan por igual, ambos? ¿Quieres tu carnet de detective? Vamos a ver si lo consigues.



## PROPUESTAS SOBRE LA LECTURA:

- 1 En el inicio de cada historia aparece el mismo texto:

*Mira, tres animalitos,  
los tres feos y raritos:  
una hiena y un gorrino,  
y un murciélago muy fino.  
El zoo dejaron atrás [...]:*



¿Sabes qué es un zoo? ¿has visitado alguno? ¿crees que son felices allí?  
¿por qué crees que se escapan?

- 2 Los **Zoopencos** son tres animales muy diferentes, pero eso no es un impedimento para que sean los mejores amigos. ¿Qué te parece este trío?  
¿Cómo son tus amigos? ¿Crees que los amigos han de parecerse o es mejor que sean distintos?

- 3 Los **Zoopencos** deciden montar una agencia de detectives y, por tanto, cada uno tiene su propio carnet para poder investigar y resolver casos. ¿Te gustaría tener uno para poder resolver tus propios casos? ¿Qué crees que es necesario para tener un carnet de estos?

- 4 Pero no solo usan su carnet, si observas y lees atentamente verás que se ayudan de otros instrumentos para llevar a cabo su labor investigadora: la lupa o la libreta de Gorri -que por cierto, va perdiendo hojas en cada aventura- entre otras. Si seguimos atentamente cada historia podemos identificarlas. ¿Con qué herramientas de las que usa un detective crees que se pueden seguir mejor las pistas?

**5** La mayor parte de los casos que resuelven estos tres amigos se desarrollan en el **bosque**, donde tienen su agencia de detectives. El bosque es un lugar estupendo donde pasear, conocer a sus habitantes, descubrir cómo viven... ¿Te gusta pasear por el bosque? ¿Alguna vez has visto algún animal allí? ¿Crees que viven bien allí? ¿Te gustaría vivir allí? ¿Crees que los humanos pueden vivir en los bosques? ¿Por qué?

**6** En todas sus aventuras los **Zoopencos** se encuentran con casos donde conocen a animales muy distintos: con algunos convivimos o solemos verlos paseando o en los árboles de algún parque ¿Sabrías reconocer alguno de estos animales? ¿Cuáles? ¿Vive algún animal contigo? ¿Te gustaría? O, por el contrario, ¿crees que están mejor en el bosque?



**7** En sus numerosas aventuras, por suerte, tienen la **ayuda** de los habitantes del bosque. Les recomiendan sus servicios a otros animales, comentan el misterio o intentan poner en común soluciones para resolver el misterio. La colaboración entre todos es muy importante. Si en tu colegio o en tu grupo de amigos te encuentras con algún misterio para resolver... ¿Qué harías? ¿Pedirías ayuda a vuestros amigos o profesores? ¿Crees que es más fácil resolverlo solo o es mejor pedir ayuda? ¿Por qué?

**8** Entre los variados y curiosos casos con los que se topan estos tres amigos detectives, uno se desarrolla en un **río**, pero ¿sabías que hay animales que no pueden vivir en los ríos? ¿podrías decirnos alguno y dónde crees que viven? ¿y alguno que viva en el río?

**9** A lo largo de las aventuras de estos tres detectives se topan con casos que nos llevan a descubrir **animales fantásticos** o mitológicos ¿Qué es un animal mitológico? ¿Conoces alguno de estos: el Ave Fénix, el hombre-lobo o el monstruo del Lago Ness? ¿Y algún otro?

**10** Algunas de las historias se desarrollan de **noche** o deben aguardar a que anochezca para poder investigar concienzudamente y no levantar sospechas. Además, aparecen personajes que se transforman con la luna y algunos de ellos están asustando a los habitantes del bosque. Al leer el cuento, ¿te has asustado o ha sido un miedo divertido? ¿Qué harías si tuvieras que resolver un caso por la noche?

**11** Cada aventura de los **Zoopencos** tiene dos finales diferentes y puedes elegir cómo termina cada historia. ¿Te gustaría tener siempre la opción de elegir el final de cada aventura? ¿O te parece más interesante conocer el final que ha pensado el autor/a de ese relato?

**12** En las actividades finales hay huellas para buscar palabras que riman (terminan igual), ¿puedes encontrar algunas más?

**13** Según se juntan las letras forman unas palabras u otras, como las pistas de un caso que resolver, ¿puedes buscar las letras que forman tu nombre?, ¿están en los textos?

**14** ¿Hay palabras que no comprendes? ¿has tenido que investigar para saber su significado? Eso es de ser **Zoopenco** de primera: ¡enhorabuena!



# PROPUESTAS CREATIVAS

(AULA, BIBLIOTECA, CASA...)

## 1. EL CARNET DE DETECTIVE

Lo primero que hace Risa es mostrar su carnet de detective, para dejar claro que pueden resolver cualquier caso que se les presente y no los tomen por cualquier principante.

### Vamos a hacer un carnet de detective

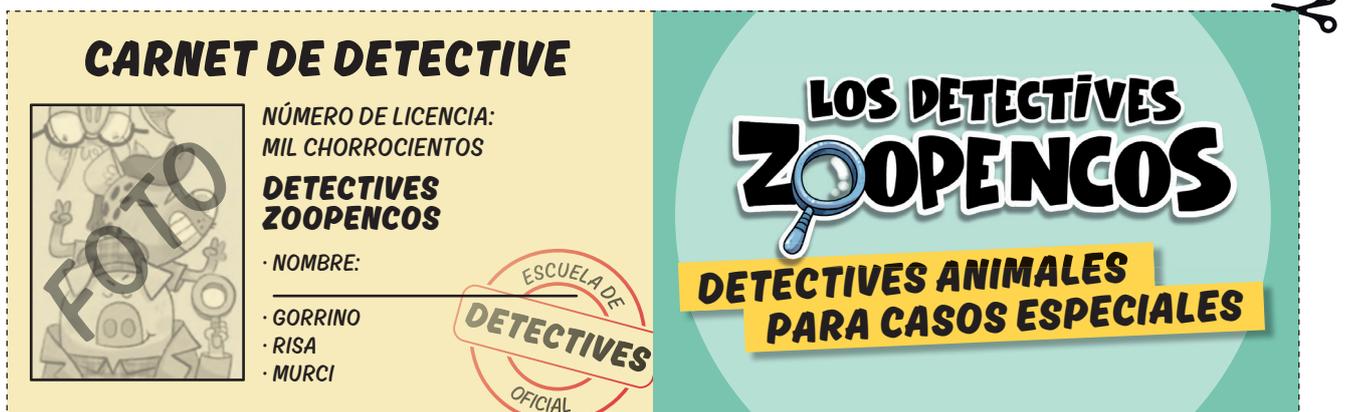
Materiales:

- Una cartulina (se puede usar una plantilla de 9x8 cm).
- Una foto tamaño carné o en su lugar un dibujo de tu cara.
- Pegamento.
- Un rotulador negro.
- Un rotulador rojo para hacer el sello de la escuela de detectives.

Pega tu foto o dibuja tu cara arriba en el lado izquierdo.

Tienes que escribir:

1. Número de licencia de detectives.
2. Tienes que poner un nombre a tu agencia.
3. Tu nombre o el del grupo de detectives de tu agencia.
4. Para que sea un carnet oficial, tiene que tener un sello "oficial" de la escuela donde estudiaste para ser detective, dibújalo con el rotulador rojo.



## 2. RESOLVER UN CASO

Ya tienes tu carnet, ahora vamos a resolver el primer caso para ver si eres tan bueno como los Zoopencos.

Un libro de los Zoopencos ha desaparecido. Cierra los ojos (no vale mirar). Cuando los abras sigue las pistas (puede ser cualquier cosa, hasta una huella...) Aquí puedes utilizar una lupa, si no la tienes no importa, solo tienes que seguir las pistas. Recuerda que los **Zoopencos** tienen ayuda, puedes hacerlo con tus amigos.



### NOTA DE PREPARACIÓN:

La idea es dejar alguna pista para seguir (un rastro de tiza con una huella, un objeto movido de sitio, un dibujo, letras que formen una palabra, que nos lleve hacia la resolución del misterio). Todo tiene que estar preparado antes de que lleguen los niños y niñas a hacer la actividad.

La idea es montar un juego de pistas donde tengan que seguir las pistas para poder resolver el misterio a tiempo. Se busca un espacio concreto y se decora relacionado con el misterio a resolver. Ellos deben llevar su carnet de detective para acceder al aula, sala o habitación donde previamente hemos escondido las pistas y que estará decorada acorde al misterio.

### **3. EXPONER LOS LIBROS DE LA COLECCIÓN DETECTIVES ZOOPENCOS**

Comentar cuáles han leído, cuál les ha gustado más, qué animal que no es del club de los **Zoopencos** les gusta más...

### **4. BUSCAR OPCIONES DIFERENTES DE FINAL A CADA CASO TRAS ANALIZAR LOS CASOS RESUELTOS Y LOS DOS FINALES**

- El monstruo del río
- El huevo de oro
- El unicornio
- El hombre lobo del bosque

Luego les proponemos a los niños que inventen un tercer final para cada caso.

### **5. ¿SABES DIBUJAR UN GRIFO?**

Te ha quedado muy bien, pero no nos referimos a ese tipo de grifo. Hablamos de un Grifo mitológico, no un grifo de agua. Resulta que “grifo” es una palabra mágica, que se escribe igual pero tiene varios significados. Un grifo de agua pero también un animal fantástico.

¿Sabes qué son los animales mitológicos? ¿te gustan? ¿Cuáles conoces? Seguro que conoces muchos. ¿Los dinosaurios serían animales fantásticos?, ¿por qué?

Dibujar animales a partir de criaturas mitológicas y seres fantásticos.

#### **NOTA DE PREPARACIÓN:**

Primero se juega con la palabra grifo (y el dibujo de un grifo de agua). Para pasar a la explicación sobre animales mitológicos: qué son y tipos de animales mitológicos o fantásticos, cuáles conocen y si les dan miedo o les gustan. Y, por supuesto, qué es un grifo, cómo son y en qué culturas o historias aparece (Grecia, Oriente, etc.)

Para crear sus animales se les facilitarán imágenes de animales mitológicos y fantásticos, tanto los que aparecen en los libros como otros para que ellos dibujen los suyos propios a partir de esos, con las técnicas que prefieran: dibujo o collage.



## **6. ESTOS ANIMALES SE HAN PERDIDO. AYÚDALES A REGRESAR A SU HÁBITAT. DIFERENCIAR ANIMALES DEL BOSQUE, DEL RÍO Y MASCOTAS**

Se les facilita imágenes o ilustraciones de animales que viven en el bosque o en el río o el océano o que conviven con nosotros y se les pone un dibujo o foto o ilustración y ellos deben descubrir dónde vive cada animal y pegarlo en el panel. Actividad para hacer entre todos.

## **7. SESIÓN DE TEATRO BASADA EN CADA CUENTO**

Vamos a hacer una obra de teatro basada en los cuentos. Lo primero será organizar la historia en actos para poder organizar las acciones.

Después, escribiremos los diálogos de cada personaje y las indicaciones de lo que hay que hacer (se llaman acotaciones). Se pueden añadir diálogos o frases que no estén en el propio cuento.

Finalmente, pasamos a la fase de interpretación.

Cada niño/a interpreta a uno de los tres detectives y al resto de protagonistas de cada historia. Si hay muchos niños, se pueden repartir las intervenciones de cada personaje entre varias personas.

## **8. DIFERENCIAR E IDENTIFICAR A CADA UNO DE LOS ANIMALES/PERSONAJES QUE APARECEN EN CADA HISTORIA**

Empezando por los tres protagonistas. Trabajaremos con imágenes (fotografías o ilustraciones de cada uno de ellos). La idea es que descubran, por si no la conocen, qué es una hiena o un murciélago. Identificarlos, saber qué comen o dónde viven, cuáles son sus hábitos.



## **9. MISTERIOS DE LECTURA CON LOS ZOOPENCOS**

-¿Qué cosas te gustan de aprender a leer y escribir?, ¿qué te parece más difícil?, ¿no es maravilloso poder imaginar historias con la lectura?

-¿Qué historias crees que inventarían Gorri, Murci y Risa si supieran escribir?, ¿te gustaría que una de las aventuras de Los Detectives Zoopencos tratase algún tema en concreto?

-¿Qué crees que nos dirían los animales si supieran leer y escribir?, ¿cómo sería una carta suya?, ¿estarán contentos o enfadados? ¿Quieres imaginar qué dirían, escribir una carta como si fueran ellos?

-Y... ¿qué les dirías tú?, ¿te gustaría contarles alguna cosa? ¿Quieres escribirles una carta?

### **NOTA DE PREPARACIÓN:**

Se prepara la actividad en torno a las posibilidades que brinda la escritura y la lectura: comunicarnos, hacer listas, normas, derechos, cartas de deseos, historias... Usar la empatía para ponernos en el lugar del otro: ¿qué dirían los animales del zoo si pudieran escribir una carta?, ¿y nuestros amigos los Zoopencos?. Se puede hacer una correspondencia real, donde los animales les respondan o llegue una carta al buzón y tengan que leerla y contestarla, una dinámica que puede seguir con el tiempo.