

# Estudio en escarlata

Arthur Conan Doyle



Enlace al libro en la plataforma BDEscolar [aquí](#)

Nivel: primero medio

Opciones de lectura: una página

Recomendaciones para estudiantes:

**¿Sabías que la lectura aumenta tu vocabulario, tu conocimiento general de las cosas, fomenta la empatía, la imaginación y la preocupación por lo demás? Y tú, ¿por qué lees un libro? ¿Qué libros te han gustado?**

En esta lectura trabajarás distintas habilidades; entre ellas:

- Recuperar información: con algunas preguntas, tendrás que ir al texto y buscar en él tu respuesta, que estará de manera explícita.
- Inferir: a partir de información proporcionada por el texto, podrás establecer nuevas ideas o inferencias que no están dichas de manera explícita, sino que tú deberás construirlas.
- Reflexionar: a partir de lo que has leído, podrás formarte juicios y opiniones.

Cada pregunta está vinculada a un porcentaje de lectura del texto. Podrás visualizar este número en la esquina inferior derecha del libro digital. Recuerda leerlo con la opción de visualizar solamente una página.

Este material también te propone usar la creatividad. Por eso, contarás con un espacio creativo para poder poner en juego tus herramientas del lenguaje escrito u oral y desarrollar nuevas ideas, como producciones teatrales, artísticas, científicas y muchas más.

**Más libros. Más lecturas. Más aprendizajes.**

\* En el presente documento, se utilizan de manera inclusiva términos como “el docente”, “el estudiante”, “el profesor”, “el alumno”, “el compañero” y sus respectivos plurales (así como otras palabras equivalentes en el contexto educativo); es decir, se refieren a hombres y mujeres.

Esta opción obedece a que no existe acuerdo universal respecto de cómo evitar la discriminación de géneros en el idioma español, salvo usando “o/a”, “los/las” u otras similares para referirse a ambos sexos en conjunto, y ese tipo de fórmulas supone una saturación gráfica que puede dificultar la comprensión de la lectura.

## Antes de la lectura:

¿Conoces al personaje Sherlock Holmes? Si no lo conoces, investiga acerca de él.

Puedes usar los siguientes enlaces:

<http://www.lecturalia.com/personajes/sherlock-holmes>

[http://www.rinconcastellano.com/biblio/relatos/biografia\\_sherlockholmes.html](http://www.rinconcastellano.com/biblio/relatos/biografia_sherlockholmes.html)

¿Conoces otras historias de detectives? ¿Te gustan? ¿Has visto alguna película o serie de televisión que tenga como protagonista a un detective?

## Durante la lectura:

7% ¿Por qué está tan contento Sherlock Holmes? Porque:

- Se podrá atrapar más criminales.
- No importa el tipo de sangre.
- Se hará famoso.
- Podrán distinguir el tipo de sangre.

15% ¿Por qué pensaba Watson que no podía comprobar las deducciones de Sherlock Holmes?

28% ¿Por qué pregunta Sherlock Holmes si es que el hombre llevaba un látigo? Porque:

- Había marcas en la habitación.
- Lo habían usado con el asesino.
- Lo había visto en la calle.
- Lo usaban con los caballos.

36% ¿Por qué se inquieta Sherlock Holmes?

42% ¿A quién se refieren los policías al hablar de "el desgraciado"? ¿Por qué usan esa palabra?

49% ¿Qué pretende en realidad el caminante al decirle a la niña que tenga paciencia y que ya verá que estará mucho mejor?

56% ¿Qué insinúa el joven al decir que él tampoco se hubiera consolado?

68% ¿En qué momento podemos saber lo que les ocurrirá a los personajes? ¿Sabes cómo se llama la anacronía (ruptura del orden temporal) que nos lleva al futuro?

70% ¿Qué elemento nombrado nos da pistas sobre un misterio que aún no estaba resuelto, en relación con el asesinato?

## Después de la lectura:

### Reflexión

¿Te parece que los métodos de Sherlock Holmes son realistas?

¿Crees que se ajusta la figura de Sherlock Holmes con la de un detective?

¿Qué opinas del desenlace del libro? Menciona al menos dos opiniones.

### Momento creativo

Elige una de las siguientes actividades:

1. Crea tu propio juego de mesa en el que los jugadores, quienes serán Sherlock Holmes, Watson o un policía, deban resolver un misterio.

El juego debe tener una pequeña introducción en donde se explique el crimen que ha sido cometido. Luego debe tener diferentes pistas que puedan llevar a los jugadores a descubrir quién es el criminal o qué es lo que en realidad ha ocurrido.

Además, debe integrar instrucciones que expliquen cómo jugar. Es posible incorporar un tablero, fichas, dados, tarjetas, naipes o incluso ser un juego mental.

Puedes pedirle ayuda a las personas que se encuentren contigo para crear tu juego.

2. Imagínate que eres un director de cine y debes hacer un breve video como sinopsis a la película "Estudio en escarlata" del detective Sherlock Holmes. Escribe cómo desarrollarías el video, por ejemplo:

Escena 1: se muestra el lugar del crimen. Entra Sherlock Holmes con su lupa...

Redacta al menos tres escenas que aparecerían en tu video y qué diálogos habría en cada una. Puedes también agregar anotaciones acerca de la escenografía, las luces y la vestimenta.

Finalmente, si es posible, graba tu video y compártelo con tus compañeros o compañeras.