

EL SECUESTRAADOR DE PROFESORES



0

CONTEXTUALIZACIÓN

Se le informa a los estudiantes que uno de nuestros profesores ha sido secuestrado y que gracias a su ayuda, resolveremos el misterio. El primer grupo que lo averigüe, será el ganador de la misión.

Se formarán grupos de tres detectives y a cada uno de ellos se le dará dos documentos con la siguiente información:

1. Tarjeta de rol: (Anexo 1)

Hay dos tipos de tarjetas, inocente y cómplice:

- Inocente: Si el detective recibe esta tarjeta, su misión será la de averiguar quién es el secuestrador y también encontrar al cómplice en su grupo.
- Cómplice: Si el detective recibe esta tarjeta, su misión será la de retrasar a su grupo para que no sean los primeros en resolver el misterio y además de esto, no ser descubierto por el resto del grupo.

2. Informe policial a completar donde aparecerá : (Anexo 2)

- La descripción y los gustos del secuestrador.
- Las 4 posibles ubicaciones del secuestrador según la información anterior dada.
- El nombre del secuestrador a completar.
- El nombre del cómplice.

1 MISIÓN : Cazando al secuestrador.

Deben leer la información del secuestrador y decidir en que parte del instituto está escondido. Para ello daremos cuatro pistas según los gustos del secuestrador.

Una vez consensuado en cuál de los cuatro objetos está escondido, deben apuntar con el móvil y gracias a la app de realidad aumentada, comprobar si la descripción física corresponde con la del secuestrador. Si es así, deben escribir su nombre en el informe policial.

2 FINAL

Con el informe completo, es hora de decidir quien es el cómplice dependiendo de su comportamiento durante la misión.

Al primer grupo que termine se le dará un sobre con el informe policial completo que deberán leer y comparar con el suyo. Si todo coincide, habrán ganado la misión.

TARJETAS

Eres INOCENTE

Tu objetivo es averiguar quién es el secuestrador.

Debes investigar quién es el cómplice en tu grupo y dar tu veredicto al final de la misión.

Eres el CÓMPLICE

Tu objetivo es retrasar a tu grupo y que tus compañeros no te descubran.

El secuestrador se llama Paco.

4 ANEXO 2

INFORME POLICIAL

Nombre del equipo:

DESCRIPCIÓN DEL SECUESTRADOR

El secuestrador es un hombre bastante normal, tiene los ojos azules y lleva unas gafas negras de estilo antiguo. Su boca es pequeña y le gusta sonreír pero no se ve muy bien ya que lleva un pequeño bigote.

Parece que es algo mayor, porque tiene el pelo moreno y cano. Sus cejas no son grandes y son de color castaño. La nariz no es ni muy grande ni muy pequeña y su piel es bastante blanca.

Respecto a sus gustos, sabemos que le encantan los libros de misterio y que le gusta mucho viajar por todo el mundo especialmente a Estados Unidos. Le interesa leer los anuncios y eventos de todo tipo para estar informado y saber donde puede secuestrar a gente importante. Dicen que no le gusta escribir pero que le fascinan los rotuladores de colores

Debéis leer detenidamente la información y decidir dónde está escondido ordenando las opciones de mayor a menor probabilidad:

- 1. Rufino en la pizarra
- 2. Paco en el tablón de anuncios
- 3. Julio en el mapa
- 4. Gumersindo en un libro

SOLUCIÓN

Nombre del secuestrador:

¿Por qué creéis que está allí?

.....
.....

¿Sabéis quién es el cómplice?

No Sí ¿Quién es? ¿Por qué?

.....
.....

5 MATERIAL PARA LA REALIDAD AUMENTADA

App para la realización de la actividad : <https://www.aurasma.com/>

Tutorial de Aurasma : <https://www.youtube.com/watch?v=Ufj90RtsmRY>

6 IMAGEN DEL SECUESTRO EN AURASMA

AURASMA:
En un tablón de
anuncios.



PACO :
Culpable

AURASMA:
En un libro que no
sea de misterio.



GUMERSINDO

AURASMA:
En un mapa que no
sea de EE.UU.



RUFINO

AURASMA:
En una pizarra.



JULIO