MISTERIO EN EL MUSEO
4.º-6.º de Primaria

Instrucciones para el profesor

Misterio en el museo es un juego de orientación con código QR. Imprima cada código QR en una hoja diferente y colóquelas dentro o fuera, en un lugar donde los alumnos puedan escanear el código con facilidad. Las tareas se completan en orden numérico. Si están jugando más de un grupo o alumno a la vez, puede imprimir más de un conjunto de códigos para que los distintos grupos o alumnos puedan trabajar al mismo tiempo en la misma tarea.

Puede usar el juego de Misterio en el museo como examen final o para comenzar una clase sobre los derechos de autor. El juego dura alrededor de 30-45 minutos. Después de completar las tareas, es bueno debatir sobre las preguntas y las respuestas con los alumnos.

Se recomienda comenzar leyendo la historia inicial juntos o por separado. Después, los alumnos resolverán los cuestionarios sobre los derechos de autor que hay tras los códigos QR. Los cuestionarios pueden abrirse con un dispositivo móvil y los códigos QR impresos. Para leer los códigos QR, los alumnos necesitan un smartphone o tableta con conexión a Internet y una aplicación de lector de códigos QR. El lector de códigos QR puede descargarse en los dispositivos desde la tienda de aplicaciones. Las aplicaciones suelen ser gratuitas.
Para leer un código QR, apunte la cámara del dispositivo hacia el código QR. El código abrirá la tarea en la pantalla de su dispositivo.

Para cada tarea, los alumnos recibirán un código alfabético cuando respondan a una pregunta correctamente. Los códigos alfabéticos deben rellenarse en un formulario de respuestas en orden numérico (el código de la primera tarea, en la primera casilla; el código de la segunda tarea, en la segunda casilla, etc.). Tras completar las 10 tareas, los alumnos introducirán el código de la solución en la casilla del misterio para resolverlo. Hay tres soluciones distintas de la historia dependiendo de las respuestas. El código de la solución puede introducirse haciendo clic en la casilla del misterio que se encuentra dentro de las clases de los cursos 4.º-6.º de Primaria en el Aula del Derecho de Autor o directamente a través del código QR 11.

Al juego de Misterio en el museo solo se puede jugar en un dispositivo móvil con la ayuda de un lector QR.

¡Buena suerte en esta emocionante aventura!

MISTERIO EN EL MUSEO

(Escrito por Tuutikki Tolone)

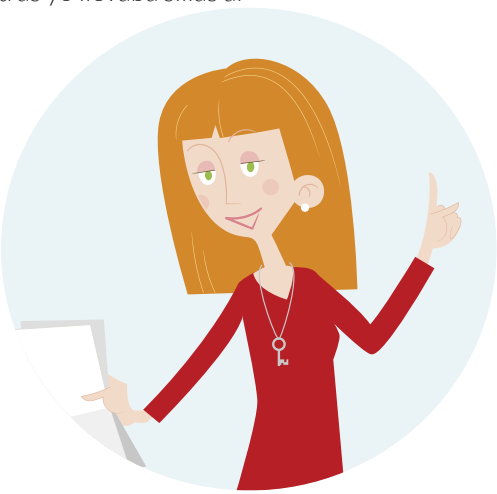
En el Museo del Aula del Derecho de Autor, se ha inaugurado una exposición de películas antiguas. Han invitado a la clase de Ana y Josué a ver un espectáculo en el museo. Sin embargo, cuando llegan, encuentran un coche de policía delante del museo. ¿Qué ha pasado?

La clase entra indecisa al museo. En el vestíbulo, una guía del museo, inquieta, está dando explicaciones a un agente de policía:
—¡Han robado todas las cintas de películas antiguas!
Un ladrón las robó de la caja que estaba junto a la puerta de atrás mientras yo llevaba sillas al auditorio.
—Vamos a echar un vistazo a esa caja —sugiere el policía.

La guía y el policía desaparecen hacia la puerta de atrás.

—¿Qué vamos a hacer ahora?
—pregunta Iris a la profesora.
—¿Deberíamos volver a clase? —continúa Mario.
La profesora mira pensativa.

—Vamos a esperar un rato. A lo mejor encuentran las cintas de las películas. Llevad los abrigos al ropero y volved aquí.



En el ropero, Ana se encuentra una sorpresa.
¡Hay un loro sentado en el perchero!

—¡Hala, mira!
Me pregunto si lleva ahí sentado mucho tiempo —dice Ana a Josué.

Josué mira al loro y dice:
—Apuesto a que es el único testigo del robo.
Es una pena que no pueda contárnoslo.

El loro mira a los niños con sus pequeños ojos negros brillantes.
—Tal vez, puedo —susurra, de repente, con voz ronca.
—¿Qué? —exclaman Ana y Josué—.
¿Puedes hablar?

—¿Qué os parece? —responde el loro.

—Vale, ¿quién se llevó las cintas? —pregunta Josué.
—Información por información, una respuesta por una respuesta —dice el loro con un graznido.
—¿Eso qué significa? —pregunta Ana.

El loro mira fijamente a Ana y contesta:
—Soy el loro de los derechos de autor. Yo pregunto y vosotros respondéis. Si vuestra respuesta es correcta, recibiréis una letra. Las letras os dirán quién robó las cintas.

Casi toda la clase está arremolinada en torno al loro.
Los niños se miran.
—De acuerdo. ¡Danos la primera tarea! —dice Josué.

1

MISTERIO EN EL MUSEO

2

MISTERIO EN EL MUSEO

3

MISTERIO EN EL MUSEO

4

MISTERIO EN EL MUSEO

5

MISTERIO EN EL MUSEO

6

MISTERIO EN EL MUSEO

7

MISTERIO EN EL MUSEO

8

MISTERIO EN EL MUSEO

9

MISTERIO EN EL MUSEO

10

MISTERIO EN EL MUSEO

11

MISTERIO EN EL MUSEO

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10