

Aventura gráfica: “Larry Spotter y el caso de los objetos perdidos”

Guía Docente

INTRODUCCIÓN

El taller **Aventura gráfica “Larry Spotter y el caso de los objetos perdidos”** pretende servir de apoyo al profesorado de Primaria y de Secundaria, y también a las familias, para contribuir al desarrollo de las competencias del alumno y fomentar el interés de este por el estudio de las diferentes materias curriculares.

Siendo conocedores de lo importante que es el uso y manejo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación entre nuestros alumnos, y lo estimulantes y motivadores que son estos recursos digitales, en esta Aventura se plantean diversos escenarios en un contexto virtual enigmático donde el alumno se ha de mover, explorar y encontrar diferentes retos en forma de ejercicios y actividades interactivos que continuamente desafían su lógica, su pensamiento y los conocimientos adquiridos durante su estudio.

Así, a través de los 10 escenarios que se proponen dentro de la Aventura, se irán planteando diferentes retos, siempre desde una perspectiva lúdica y atractiva, que estimulen y motiven la participación de los alumnos y la resolución de este tipo de actividades, conformando así un recurso útil que pueda ser explotado en el aula como complemento del currículo ordinario.

EDAD: de 11 a 16 años

OBJETIVOS

- Comunicación Lingüística
- Trabajo de la Competencia Matemática
- Trabajo de las Competencias Básicas en Ciencia y Tecnología
- Fomento del pensamiento lógico-matemático
- Repaso de conceptos generales de las áreas de ámbito científico y lingüístico
- Manejo de las TIC a través de contenidos interactivos digitales

COMPETENCIAS

- Competencia Matemática y Competencias Básicas en Ciencia y Tecnología
- Competencia digital
- Aprender a aprender
- Competencias sociales y cívicas
- Conciencia y expresiones culturales

DINÁMICA DEL TALLER Y TEMPORALIZACIÓN

Este taller se desarrolla a través de una presentación interactiva en la que se van trabajando todos los contenidos en formato de recorrido virtual en 360º. El alumno, a través de la exploración autónoma y/o dirigida, irá avanzando por los diferentes escenarios y resolviendo los retos curriculares, que estarán escondidos en diferentes escenas dentro de cada escenario, siguiendo las indicaciones particulares que cada reto plantee.

Es recomendable que el alumno avance por los escenarios en estricto orden y de forma secuencial y paulatina según aparecen en el juego, ya que cada escenario está relacionado con el anterior y el posterior.

El taller puede ser trabajado de forma individual por el alumno o como actividad de gran grupo, dirigido por el docente, o de refuerzo para determinados alumnos.

MATERIALES

- Ordenador o Tablet para el alumno
- Juego interactivo
- Cronómetro de cuenta regresiva
- Cuaderno de bitácora

TUTORIAL

El juego se desarrolla siguiendo los siguientes pasos:

1. Accede a la sección de “Escenarios” del juego, desde el menú principal.



Aventura gráfica “Larry Spotter y el caso de los objetos perdidos”

Centro Rural de Innovación Educativa de Cuenca
Consejería de Educación, Cultura y Deportes de Castilla-La Mancha

2. Elige el escenario correspondiente (se deben desarrollar en orden, del 1 al 10).



3. El acceso a cada escenario está encriptado, excepto el primero, de manera que tendrás que conseguir en cada escenario una palabra, guardada en una caja fuerte, que te permitirá acceder al siguiente escenario.

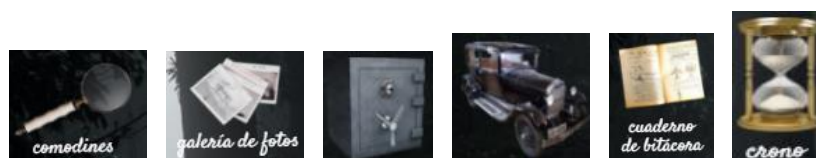
Si no sabes la contraseña, cierra esta ventana para volver al juego hasta que obtengas toda la información precisa para abrir la caja fuerte.



4. Después de leer una introducción al escenario, pulsa sobre “EMPEZAR” para acceder a su menú.



5. En el menú “escenario” encontrarás seis iconos interactivos, cada uno de los cuales te permitirá acceder a opciones distintas. ¡Veámoslos!



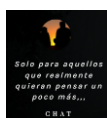
6. Icono “Comodines”



En este icono tendrás acceso a tres comodines que te darán valiosas pistas relacionadas con los retos curriculares, objetos o escenas que deberás encontrar en el escenario elegido.



Los comodines, cada uno con diferente grado de complejidad, son los siguientes: “Chat”, “Mensajes” y “Cadena de palabras”.



En el comodín “CHAT”, de mayor complejidad, encontrarás una conversación entre dos personajes anónimos, y lo que tratan en ella te dará algunas pistas sobre lo que tienes que hacer para encontrar un reto, un camino, un objeto, etc.



En el comodín “MENSAJES”, encontrarás cuatro pistas diferentes, cada una de las cuales te ayudará a localizar un objeto, a moverte por las escenas, a hallar un reto, etc. Cuatro mensajes que, con dificultad media, te harán pensar un poco...



En el comodín “CADENA” tendrás un mensaje claro, aunque oculto, que te servirá de ayuda para llegar a alguna escena, encontrar objetos o fijar tu atención sobre algo en particular.

Procura prestar atención porque una vez que entres en el escenario, solo podrás regresar a los comodines saliendo de éste (y luego tendrás que volver al principio del escenario para seguir jugando).

7. Icono "Galería de fotos"



Este icono te llevará directamente a una galería de fotos en la que podrás recordar, cuando hayas terminado el escenario, algunas escenas visitadas, fotos de tu paso por ellas y el objeto perdido que has encontrado.

Este acceso está encriptado y solo cuando consigas la palabra clave que hay en la caja fuerte podrás acceder a la galería.

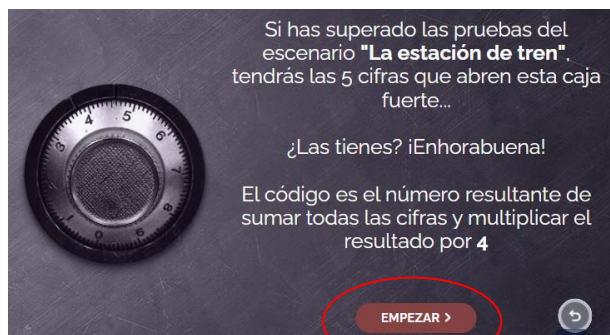
8. Icono "Caja fuerte"



Este icono te da acceso a la caja fuerte que guarda, por un lado, el objeto que descubras en el escenario elegido y, por otro, la palabra clave que desbloquea el siguiente escenario. Recuerda que el primero no está bloqueado.

El código de apertura de la caja es un número de tres dígitos, resultado de la combinación de cinco cifras que obtendrás después de resolver cada uno de los retos de ese escenario. Deberás tomar nota de esas cifras, según las vayas obteniendo, en tu "cuaderno de bitácora" (recomendable imprimir).

Cuando pinches en este icono, deberás seguir las indicaciones que aparecen en la siguiente pantalla, e ir pulsando sobre la rueda de combinación los tres dígitos del código. Si te equivocas en un dígito, puedes intentarlo de nuevo.

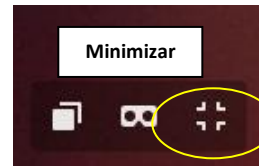
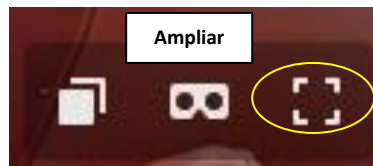


Si te falta alguna cifra de algún reto, puedes regresar al menú "Escenario" (icono de coche) y subirte al coche para volver al escenario para buscarla. En el propio coche también tienes pistas del lugar en el que estos retos se encuentran.

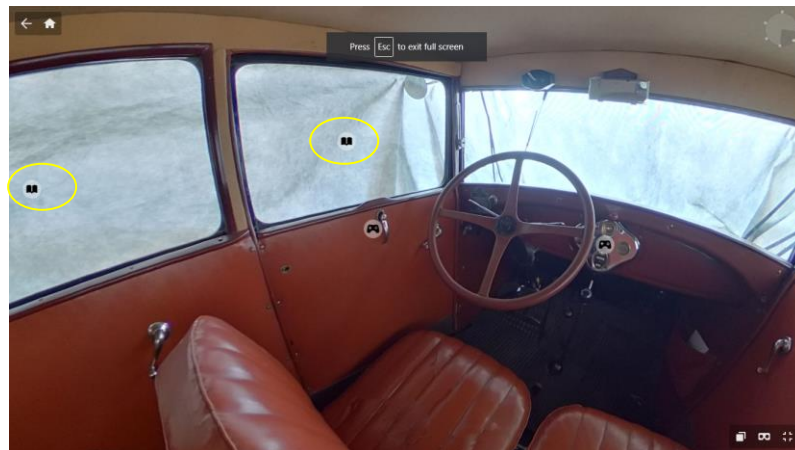
9. Icono “Coche”



Este es el icono más importante de todos porque a través de él podrás viajar al escenario elegido. Súbete a un Ford A del 28 (1928), y viaja hasta cada lugar. Cuando estés en el escenario, no olvides ampliar la pantalla pulsando sobre el icono en la parte inferior derecha. Para minimizarla, basta con pulsar sobre el mismo icono o la tecla “escape” de tu ordenador.



Habrás terminado un escenario cuando hayas resuelto los cinco retos y encontrado el objeto perdido. Si no fuese así, dentro del coche encontrarás iconos con información sobre esos retos, así como pistas claras sobre el lugar en el que estos se encuentran.






Durante todo el recorrido por los escenarios, Larry te acompañará y te dará buenos consejos y pistas, y te contará alguna que otra curiosidad sobre lo que veis.

10. Icono “Cuaderno de bitácora”



Este icono te da acceso solo al cuaderno de bitácora en formato digital, si quieres anotar las cinco cifras que obtengas tras la resolución de los retos. Al pinchar en el icono se abrirá una nueva pestaña en tu navegador de internet y podrás arrastrar las cifras conseguidas a una columna. El uso de este cuaderno digital es recomendado para jugar la aventura en ordenador.

Se recomienda imprimir, en cualquier caso, la versión en papel para ir tomando nota de todo según se vayan resolviendo los escenarios: objeto perdido, palabra clave, cifras de reto, código de caja fuerte, etc. Completar este cuaderno es importante también para acceder al final del juego.

CUADERNO DE BITÁCORA				
 LA ESTACIÓN	CIFRAS			
	CÓDIGO CAJA FUERTE	PALABRA CLAVE	OBJETO	
 EL BOSQUE	CIFRAS			
	CÓDIGO CAJA FUERTE	PALABRA CLAVE	OBJETO	
 LA IGLESIA	CIFRAS			
	CÓDIGO CAJA FUERTE	PALABRA CLAVE	OBJETO	

11. Icono “Reloj”

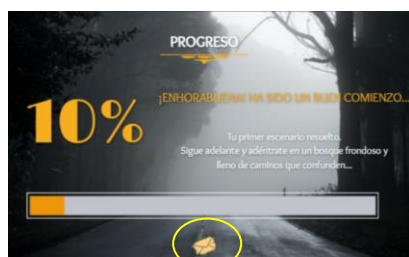


Este icono abrirá una pestaña nueva en tu navegador de internet y activará un contador regresivo. Podrás pararlo con la palabra clave que encuentres en la caja fuerte, una vez terminado un escenario. Tienes 60 minutos para resolver cada uno. Pero no te preocupes, aunque gastes los 60 minutos, podrás seguir navegando y jugando a esta aventura.

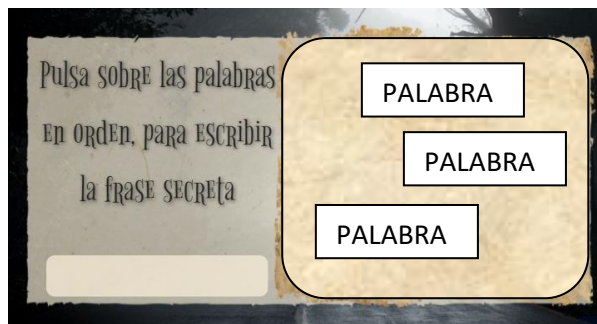
12. Cuando finalices un escenario, después de abrir su caja fuerte, tendrás un pantallazo de progreso y desde ahí podrás acceder a un vídeo de enhorabuena del mismísimo Dr. Marcus Beischel, Duque de Rochester. Está en inglés, pero eso no será un problema para ti, ¿verdad?

Desde el televisor podrás regresar al Menú principal para elegir otro escenario (pulsar

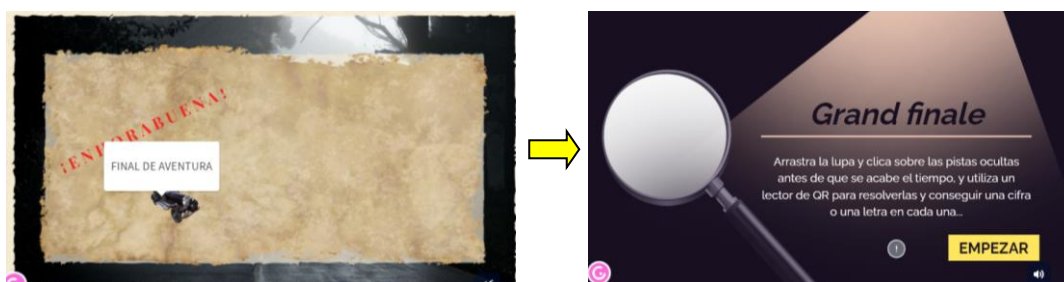
sobre este icono ).



13. La aventura termina con la resolución de una frase célebre, que queda conformada con la combinación de todas las palabras clave que hemos ido encontrando en las cajas fuertes de cada escenario, y que debes tener anotadas en tu cuaderno de bitácora.



14. Una vez resuelta la frase célebre, accederemos a la finalización de la aventura. Debes usar, para ello, un móvil o tablet con lector de códigos QR. A través de varios códigos desbloquearás cinco candados digitales, cada uno de los cuales te dará una letra o una cifra que, combinadas entre sí, te llevarán a finales distintos...



SOPORTE Y AYUDA

Para recibir soporte técnico o ayuda sobre el juego (hay disponible “Hoja de soluciones”), escribid a esta dirección de correo electrónico:

16700149.criec@edu.jccm.es

ANEXOS

- Guía docente
- Cuaderno de bitácora
- Hoja de soluciones (profesor)

