

Expedientes DE LA Corona Y EL Caldero

** Archivos Clasificados de Magia y el Reino **



Mi Lápiz Tila

Miviq's Garden



NORMAS DE USO



Gracias por su descarga, esperamos se diviertan!

Cualquier duda sobre su uso contactame.

Recuerda que al adquirir este recurso, usted acepta que el contenido es de nuestra propiedad y que se le otorga una licencia solo para uso personal o en el aula como un solo usuario.

Queda prohibido su copia, distribución en grupos de WhatsApp, telegram, facebook o publicarlos en paginas bien sea gratis y/o venta a terceros en cualquier plataforma digital o física.

Así como también no está permitido quitar el logo de sus creadoras @miviqs.garden y @mi_lapiz_lila

Créditos de las imágenes usadas a Canva, Freepick y Chatgpt

No compartas sin el permiso de las creadoras el PDF.

Si alguien está interesado en el material remítelo a nuestras cuentas de instagram.

Por ultimo te pedimos que si subes fotos de las actividades a las redes sociales me encantaría nos etiquetaras, esto nos alegra y motiva a seguir creando y compartiendo recursos.

CREADO EN CANVA POR:



[@miviqs.garden](#)



[mi_lapiz_lila](#)



MANUAL DEL DIRECTOR DE INVESTIGACIÓN

(GUÍA DE USO DIDÁCTICO PARA EL DOCENTE)



Estimado/a colega: Este recurso está diseñado como un misterio interactivo y manipulativo para trabajar la comprensión lectora y la escritura creativa. Es adaptable a todos los grados de primaria, promoviendo el pensamiento cronológico y la motricidad fina. Aquí tienes la ruta para resolver el caso con éxito:

Modalidades de Aplicación según el Grado

Primer Ciclo (1° y 2° de Primaria)

- Ficha 1 (Lectura): Realice una lectura guiada o en voz alta. Apóyese en el recuadro de "Pistas" para explicar las palabras clave de forma visual.
- Ficha 2 (Secuencia): Utilice la opción de Recortar y Pegar. Pida a los alumnos que coloreen los personajes antes de recortar. El foco está en que identifiquen qué pasó primero, qué pasó después y cómo terminó.
- Ficha 3 (Escritura): Lance un dado gigante en el salón para elegir el Giro de Guión de forma grupal. Los niños pueden dibujar su idea en el recuadro y dictarle el final a usted, o escribir una frase corta y sencilla.

Segundo Ciclo (3° y 4° de Primaria)

- Ficha 1 (Lectura): Lectura compartida o en parejas. Los alumnos deben subrayar en el texto las pistas que indican el Inicio (verde), Desarrollo (azul) y Cierre (rojo).
- Ficha 2 (Secuencia): Los alumnos recortan las imágenes de forma autónoma. En las líneas inferiores de cada pergamino, deben escribir una oración breve que resuma la escena con sus propias palabras.
- Ficha 3 (Escritura): Cada alumno lanza su propio dado o elige una tarjeta de misterio al azar. Deben redactar un párrafo completo conectando el problema del dado con una solución ingeniosa.



Tercer Ciclo (5° y 6° de Primaria)



- Ficha 1 (Lectura): Lectura crítica e individual.
- Ficha 2 (Secuencia): ¡Reto Forense! En lugar de darles los recortables, pida a los alumnos que dibujen ellos mismos las escenas basándose estrictamente en las descripciones literarias del texto. Deben redactar un resumen ejecutivo debajo de cada dibujo usando conectores temporales (en un principio, posteriormente, finalmente).
- Ficha 3 (Escritura): Producción textual avanzada. El reto consiste en escribir el nuevo desenlace cuidando la coherencia, la ortografía y utilizando diálogos entre la princesa y la bruja para resolver el nuevo problema.



Recomendación de Gamificación en el Aula

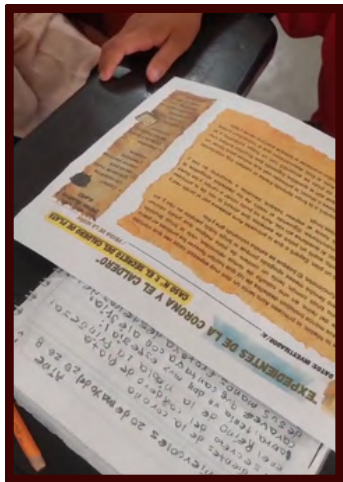
Para elevar el interés y el misterio, se sugiere:

1. Entregar las fichas dentro de un sobre de manila real que tenga el sello de "CONFIDENCIAL" o "CASO CERRADO" estampado en la portada.
2. Colocar música instrumental de misterio o de fantasía de fondo a volumen bajo mientras realizan la actividad.
3. Al finalizar, otorgar una mención honorífica o colocar el sello "SOLVED" con tinta roja sobre el trabajo del alumno para celebrar su éxito como investigador real.

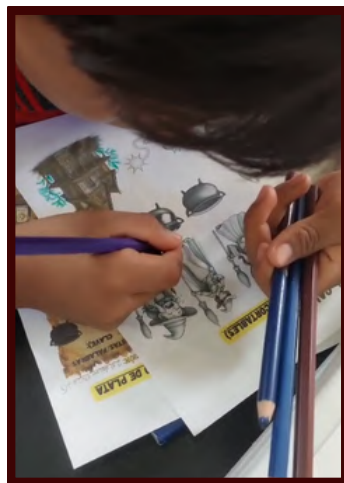
1. Fichero de Pistas: El Secreto de las Hermanas

Para resolver el misterio, los pequeños investigadores deberán examinar tres "evidencias" que quedaron en la cabaña o en el caldero. Puedes presentar estas pistas en tarjetas independientes, sobres cerrados o como un desplegable en su cuaderno interactivo.





LEE EL CUENTO



**ELIGE LAS IMÁGENES
Y COLOREA**



RECÓRTALAS



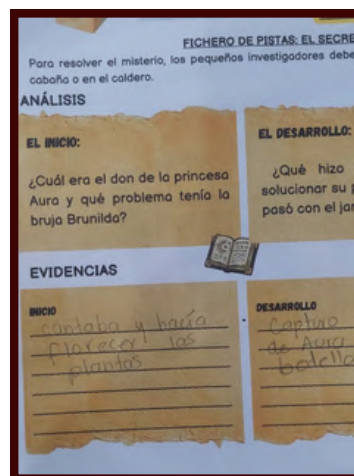
PEGA, Y ARMA INICIO...



DESARROLLO Y...



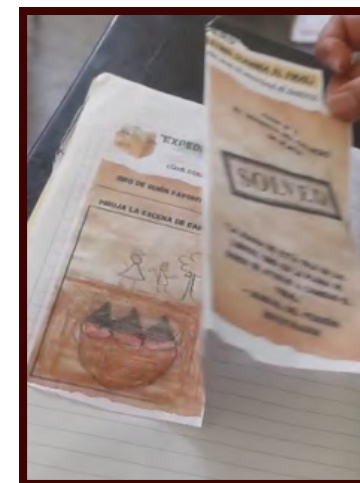
CIERRE



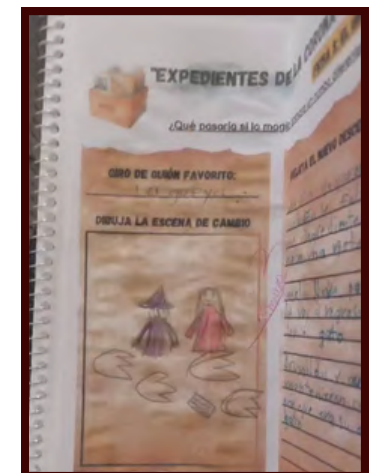
LEE LAS PISTAS



**Y RESUELVE EL
MISTERIO**



**ELIGE EL NUEVO
SUCESO DE LA
HISTORIA**



**Y ESCRIBE UN NUEVO
FINAL**



FICHERO DE PISTAS: EL SECRETO DE LAS HERMANAS



PISTA 1: EL OBJETO EXTRAÑO DEL CALDERO (COMPRENSIÓN Y DETALLE)

La pista: Cuando el frasco de cristal se rompió, cayó al fondo del caldero una pequeña llave de plata. Lo curioso es que la llave no tiene dientes, sino la forma de una media luna grabada, exactamente igual a la mitad del dibujo que tiene el amuleto que la princesa Aura lleva en el cuello.

Misión del alumno: Unir los dos dibujos (el amuleto de Aura y la llave del caldero) para descubrir que encajan como un rompecabezas perfecto.

PISTA 2: LA RECETA BORRADA (PENSAMIENTO LÓGICO/MATEMÁTICO O DE LENGUAJE)

La pista: En las paredes del caldero de Brunilda, el fuego de purpurina hace brillar una inscripción antigua que estaba oculta bajo el hollín. Es una receta mágica que dice: "El fuego de plata solo encenderá con la alegría de quien comparte la misma sangre. El caldero se apagó el día que el reino se dividió y dos hermanas se despidieron".

Misión del alumno: Responder la pregunta del expediente: Si el caldero solo enciende con la risa de alguien que comparta la "misma sangre" que la dueña original... ¿por qué encendió cuando Brunilda se rió del truco de sombras de Aura?

PISTA 3: EL RETRATO EN EL DESVÁN (LECTURA E INFERENCIA)

La pista: En un rincón de la cabaña, cubierto por una manta gris, los alumnos encuentran un viejo portarretratos de madera. En la pintura se ve a dos niñas pequeñas jugando en el jardín real en pleno invierno. Una de ellas hace brotar destellos de sus manos (como Aura) y la otra hace flotar burbujas de plata con una varita. Detrás de la foto hay una dedicatoria escrita con tinta dorada: "Para mis queridas hijas, las Guardianas del Reino: que la luz de la Luna y la fuerza de la Plata nunca se separen".

Misión del alumno: Descifrar quiénes son esas dos niñas de la pintura basándose en los poderes que se describen.





FICHERO DE PISTAS: EL ENIGMA DEL ALQUIMISTA



PISTA 1: EL RASTRO EN EL SUELO (PENSAMIENTO CIENTÍFICO/OBSERVACIÓN)

- La evidencia: El polvo blanco y fino que el ladrón dejó al huir no es harina ni azúcar. Al acercarle una vela, el polvo brilla con destellos azules y huele a tierra mojada. El rey Arturo recuerda que solo hay un lugar en todo el reino donde la tierra es blanca y brilla así: Las Minas de Yeso Mágico, donde trabajan los duendes constructores del rey.
- Misión del alumno: Identificar el oficio o procedencia del sospechoso a partir del material de sus botas

PISTA 2: LOS SÍMBOLOS DE LA CÁSCARA (PENSAMIENTO LÓGICO/MATEMÁTICO)

- La evidencia: Los símbolos grabados en la manzana roja falsa no son letras, son números ocultos en un patrón geométrico (puedes diseñar una secuencia numérica sencilla para los alumnos, por ejemplo: 2, 4, 8, 16... ¿Cuál sigue?). La respuesta final de la secuencia revela el número de la habitación del castillo donde duerme el culpable.
- Misión del alumno: Resolver la serie numérica para encontrar la ubicación exacta del sospechoso.

PISTA 3: EL ESPEJO DEL SALÓN (LECTURA E INFERENCIA)

- La evidencia: En el gran salón real hay un enorme espejo mágico que no refleja el físico de las personas, sino los últimos objetos mágicos que pasaron frente a él. Al limpiarle el hollín, el espejo muestra la silueta del culpable sosteniendo la manzana dorada justo a la medianoche, pero lleva puesta la capa oficial del Gran Consejero Real (un zorro llamado Silas), quien además tiene las manos manchadas de blanco.
- Misión del alumno: Unir los tres hallazgos (las minas, la habitación y la capa) para señalar al culpable definitivo.





PISTAS: EL ENIGMA DEL RELOJ DE ARENA

PISTA 1: EL RASTRO EN EL RELOJ (COMPRENSIÓN Y DETALLE)

La pista: El Gran Reloj de Arena no solo fue vaciado, sino que la arena dorada fue derramada formando un círculo perfecto en el suelo, y el polvo restante tenía un olor particular. Balthazar descubrió que la arena había sido impregnada con magia de letargo, y en el cristal del reloj, gracias al espejo, vieron que se había vertido un líquido iridiscente.

- Misión del alumno: Identificar qué elementos físicos y mágicos fueron alterados en la escena del crimen (el círculo de arena, la magia de letargo, el líquido iridiscente) para entender el método del culpable.

PISTA 2: EL MENSAJE CRÍPTICO (ANÁLISIS E INFERENCIA)

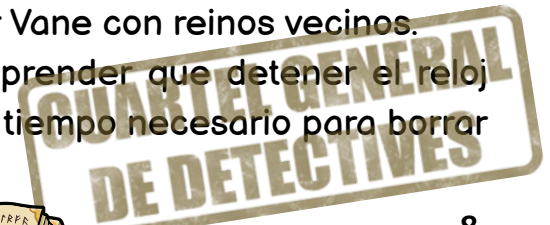
- La pista: El pergamino dejado en la escena contenía el mensaje: "Cuando el círculo se cierre, el trono temblará. Busca el reflejo que no miente".
- Misión del alumno: Descifrar el significado de la nota. Comprender que el "círculo" se refiere tanto a la arena en el suelo como al plan del culpable, y que "el reflejo que no miente" es la clave para descubrir la identidad del ladrón mediante el uso de la magia.

PISTA 3: LA MAGIA RESIDUAL (OBSERVACIÓN Y DEDUCCIÓN)

- La pista: Mientras investigaban en la Sala de los Espejos de Plata, la Reina Isadora notó que en uno de los espejos venecianos, el reflejo de una vela parpadeante mostraba un aura azulada, un rastro de magia residual que no existía en la llama real.
- Misión del alumno: Deducir que esta anomalía visual es la evidencia que necesitan. Entender que Balthazar debe usar su magia sobre ese espejo específico para revelar lo que sucedió, lo que lleva a la identificación del Canciller Vane por su inconfundible capa verde.

PISTA 4: EL MOTIVO OCULTO (CONEXIÓN DE EVIDENCIAS)

- La pista: En el escritorio del Canciller Vane en la Gran Biblioteca, encontraron un tintero volcado sobre un mapa de las catacumbas y documentos ocultos que revelaban deudas inmensas contraídas por Vane con reinos vecinos.
- Misión del alumno: Conectar el robo del tiempo con las deudas del Canciller. Comprender que detener el reloj causaría pánico y detendría la economía (la prosperidad del reino), dándole a Vane el tiempo necesario para borrar sus deudas o escapar por las catacumbas antes de ser atrapado.





"EXPEDIENTES DE LA CORONA Y EL CALDERO"



CASO N° 1: EL SECRETO DEL CALDERO DE PLATA

DATOS: INVESTIGADOR/A: _____ **/ FECHA DE LA MISIÓN:** _____

En el Reino de la Niebla, la princesa Aura tenía un don muy especial: cada vez que cantaba con alegría, de sus manos brotaban destellos de luz que hacían florecer los jardines en pleno invierno. Todos en el reino admiraban su magia, pero nadie sabía que el origen de su poder estaba conectado a un antiguo amuleto de piedra lunar que llevaba oculto en su cuello.

Al borde del reino, en una cabaña de ramas retorcidas, vivía la bruja Brunilda. Brunilda no era una bruja común; tenía un caldero de plata mágica que podía cocinar cualquier poción, pero llevaba meses apagado porque la bruja había perdido su risa y, sin alegría, el fuego no encendía. El bosque alrededor de su cabaña se estaba volviendo gris, frío y completamente silencioso.

Una noche, desesperada por el frío, Brunilda ideó un plan. Esperó a que la princesa Aura paseara por el jardín real y, usando un hechizo de viento, sopló un polvo de estrellas que atrapó la voz de la princesa dentro de un frasco de cristal. Al quedarse sin voz, Aura no pudo volver a cantar, y las flores de su jardín comenzaron a marchitarse. Sin embargo, Brunilda no se dio cuenta de que al robar la voz, un extraño brillo de color violeta —muy diferente a la luz dorada de la princesa— se filtró también dentro del frasco.

Siguiendo el rastro de los destellos apagados, la valiente princesa caminó sola hacia el espeso bosque, decidida a recuperar su voz. Cuando Aura llegó a la cabaña, encontró a la bruja llorando frente al caldero frío. En lugar de asustarse, la princesa usó la luz que aún le quedaba en las manos para proyectar en la pared un divertido truco de sombras. Al ver la silueta de un dragón bailando, Brunilda soltó una carcajada tan fuerte que el caldero de plata se encendió con un fuego de purpurina. El frasco de cristal se rompió y la voz regresó a la princesa.

Con la cabaña iluminada y el caldero hirviendo, el peligro parecía haber pasado. Aura y Brunilda descubrieron que si trabajaban juntas, la luz de la princesa y las pociones de la bruja podían proteger al bosque para siempre. El cuento parecía tener un final feliz; sin embargo, cuando el frasco de cristal se rompió, un objeto misterioso que Brunilda no había puesto allí cayó al fondo del caldero, y el fuego de purpurina cambió tres veces de color, revelando que la bruja no había robado la voz de Aura por casualidad... Alguien más en el reino había planeado todo desde las sombras.



"EXPEDIENTES DE LA CORONA Y EL CALDERO"



CASO N° 1: EL SECRETO DEL CALDERO DE PLATA

Recorta las imágenes en la siguiente página y coloca donde corresponde según el cuento.

¿CÓMO EMPEZÓ TODO?

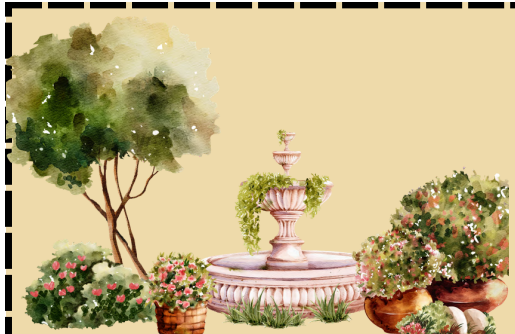
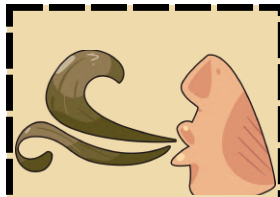
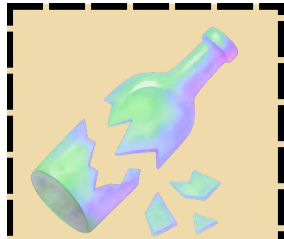
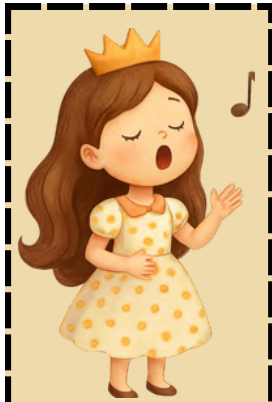
¿CÚAL FUE EL PROBLEMA?

¿CÓMO SE RESOLVIÓ?



"EXPEDIENTES DE LA CORONA Y EL CALDERO"

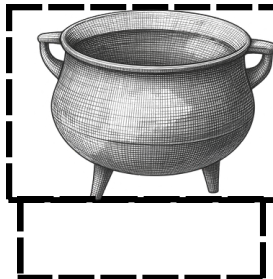
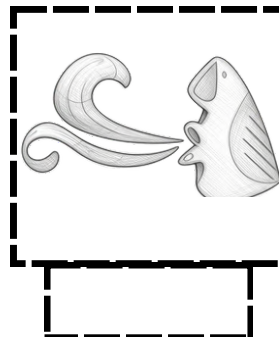
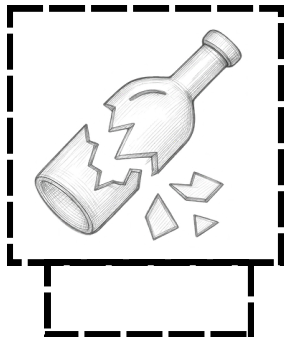
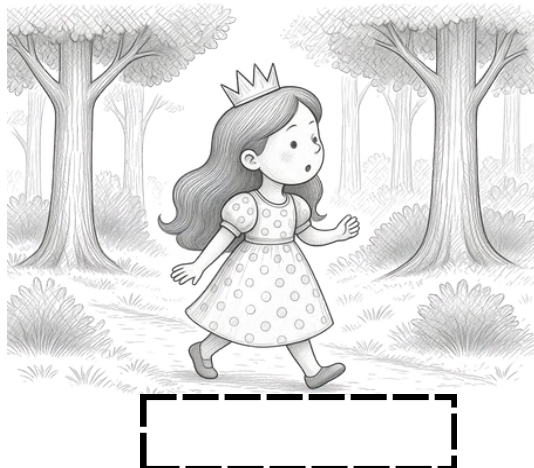
FICHA 2: LA ESCENA DEL CRIMEN (RECORTABLES)





"EXPEDIENTES DE LA CORONA Y EL CALDERO"

FICHA 2: LA ESCENA DEL CRIMEN (RECORTABLES)





"EXPEDIENTES DE LA CORONA Y EL CALDERO"



CASO N° 1: EL SECRETO DEL CALDERO DE PLATA

FICHERO DE PISTAS: EL SECRETO DE LAS HERMANAS

Para resolver el misterio, los pequeños investigadores deberán examinar tres "evidencias" que quedaron en la cabaña o en el caldero.

ANÁLISIS

EL INICIO:

¿Cuál era el don de la princesa Aura y qué problema tenía la bruja Brunilda?

EL DESARROLLO:

¿Qué hizo Brunilda para solucionar su problema y qué pasó con el jardín real?

EL CIERRE (INCONCLUSO):

¿Qué ocurrió cuando Brunilda se rió y qué cayó dentro del caldero?



EVIDENCIAS

INICIO

DESARROLLO

CIERRE



"EXPEDIENTES DE LA CORONA Y EL CALDERO"



PASO 2: DESCIFRANDO LAS EVIDENCIAS

PISTA 1: LA LLAVE DE PLATA Y EL AMULETO

Observa con atención la ilustración del libro mágico. Compara la forma de la llave que cayó en el caldero con el amuleto que la princesa Aura lleva en el cuello. ¿Qué descubres al unirlos?





"EXPEDIENTES DE LA CORONA Y EL CALDERO"



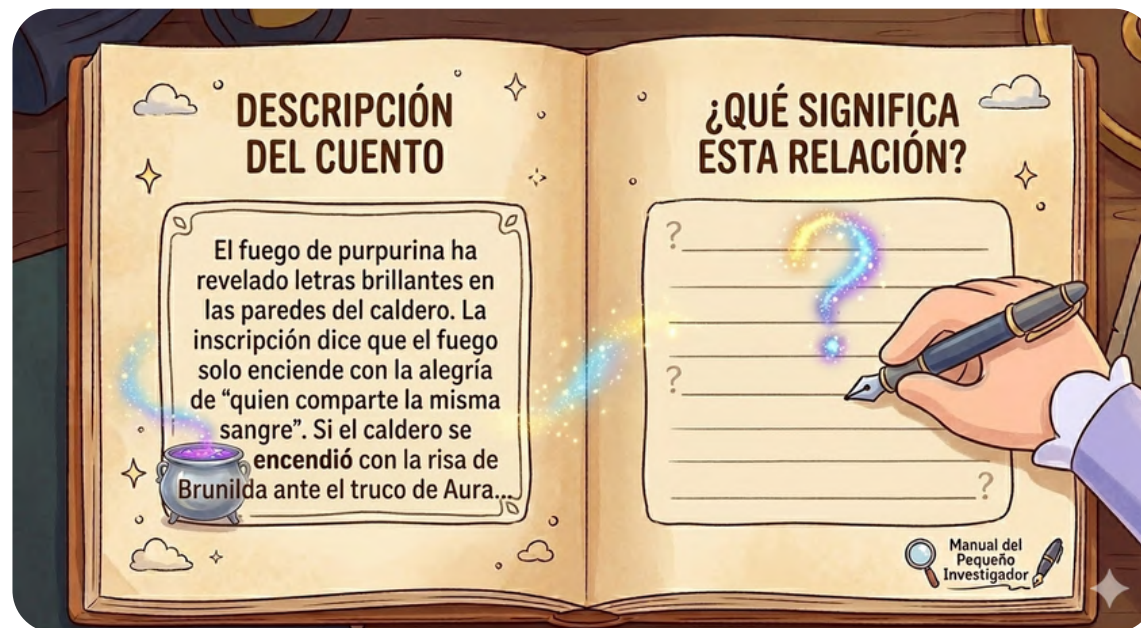
PASO 2: DESCIFRANDO LAS EVIDENCIAS



PISTA 2: LA RECETA OCULTA

El fuego de purpurina ha revelado letras brillantes en las paredes del caldero.

La inscripción dice que el fuego solo enciende con la alegría de "quien comparte la misma sangre". Si el caldero se encendió con la risa de Brunilda ante el truco de Aura... ¿Qué significa esto sobre la relación entre ellas?





"EXPEDIENTES DE LA CORONA Y EL CALDERO"



PASO 2: DESCIFRANDO LAS EVIDENCIAS

PISTA 3: PUESTA FINAL: EL RETRATO REVELADO

La última pieza del rompecabezas ha sido encontrada bajo una manta gris.

- En la pintura desgastada se ve a dos niñas jugando. Una hace brotar destellos (como Aura) y la otra flota burbujas de plata (como el caldero de Brunilda). Lee la dedicatoria trasera: "Para mis queridas hijas, las Guardianas del Reino".
- Conclusión Final: ¿Quiénes son esas dos niñas y cuál es el gran secreto familiar?





"EXPEDIENTES DE LA CORONA Y EL CALDERO"



CASO N° 1: EL SECRETO DEL CALDERO DE PLATA

¡MISTERIO RESUELTO!

¡Buen trabajo, detectives! Al unir las pistas, la verdad sale a la luz. La bruja Brunilda y la reina (la madre de Aura) son hermanas. Hace muchos años, para proteger el Reino de la Niebla de una gran tormenta, decidieron dividir el gran artefacto familiar en dos partes: la reina se quedó con el amuleto de piedra lunar (que luego le dio a Aura) y Brunilda se quedó con el caldero de plata.

Al separarse, la tristeza hizo que Brunilda olvidara su pasado y perdiera su risa, lo que apagó el caldero. El hechizo de viento no fue para hacer daño, sino un impulso inconsciente de la magia del caldero para atraer la voz de Aura, la única que podía devolver la alegría a la cabaña. Ahora que Aura y Brunilda saben que son tía y sobrina, la luz y la plata vuelven a estar unidas, y el invierno en el Reino de la Niebla nunca más volverá a ser gris y frío.



CASO N° 1: EL SECRETO DEL CALDERO DE PLATA



**"LA VERDAD NO SIEMPRE GRITA; A
VECES SE ESCONDE EN EL
SUSURRO DE UNA PÁGINA QUE
TODOS PASARON DE LARGO."
– MANUAL DEL PEQUEÑO
INVESTIGADOR**



"EXPEDIENTES DE LA CORONA Y EL CALDERO"

DOCENTE



FICHA 3: EL GIRO DEL DESTINO (CAMBIA EL FINAL)

¿Qué pasaría si la magia tomara un rumbo diferente? Es hora de que tú escribas el destino.

¿QUÉ ES UN GIRO DE GUIÓN?

¡CUIDADO CON LA SORPRESA!

Un giro de guión es cuando algo inesperado sucede en la historia y cambia los planes de los personajes. En esta ficha, tú eres el detective que decide qué evento misterioso ocurre.

Esto nos ayuda a pensar en nuevas soluciones y a usar nuestra imaginación para resolver problemas mágicos.

LA IDEA

Elige qué problema nuevo enfrentarán Aura y Brunilda. (giro 1 o giro 2)

EL PLAN

Organiza tus pensamientos: ¿quién ayuda?, ¿qué objeto usan?, ¿cómo termina?

LA ACCIÓN

Escribe tu nuevo final en el espacio secreto de tu expediente real.

RUTA DE INVESTIGACIÓN

1. Elige: Escoge tu giro de guión favorito.
2. Boceta: Dibuja la escena del cambio.
3. Escribe: Relata el nuevo desenlace.
4. Sella: ¡Caso cerrado con éxito!

GIRO 1: LA VOZ VOLADORA

• ¡El caldero ha hablado!

Al romperse el frasco, la voz no vuelve a la princesa Aura... ¡se mete dentro del caldero! Ahora el caldero no para de cantar y contar secretos de la bruja.

Reto: ¿Cómo sacarán la voz de allí sin apagar el fuego purpurina?

GIRO 2: HUELLA GIGANTE

• ¿Quién pasó por aquí?

Aura y Brunilda encuentran una huella de gato gigante cerca de la cabaña. El ingrediente secreto ha desaparecido y hay una nota misteriosa.

Este giro introduce un nuevo personaje al misterio del bosque. ¿Será un amigo o un nuevo problema?



"EXPEDIENTES DE LA CORONA Y EL CALDERO"



FICHA 3: EL GIRO DEL DESTINO (CAMBIA EL FINAL)

¿Qué pasaría si la magia tomara un rumbo diferente? Es hora de que tú escribas el destino.

GIRO DE GUIÓN FAVORITO:

DIBUJA LA ESCENA DE CAMBIO

RELATA EL NUEVO DESENLACE

CASO N° 1:

**EL SECRETO DEL
CALDERO DE PLATA**



**"LA VERDAD NO SIEMPRE GRITA; A
VECES SE ESCONDE EN EL
SUSURRO DE UNA PÁGINA QUE
TODOS PASARON DE LARGO."**

**– MANUAL DEL PEQUEÑO
INVESTIGADOR 19**

FICHA 4: RECREANDO EL SECRETO DEL CALDERO DE PLATA

Escribe la idea principal de la historia que representa cada viñeta





FICHA DE DETECTIVE

1: EL SECRETO DEL CALDERO DE PLATA



Caso N.º 1: El Secreto del Caldero de Plata

Nombre del detective: _____

Fecha de la investigación: _____

1. ¿Quién tenía el don de hacer florecer los jardines con su canto?



- ☐ La princesa Aura
- ☐ La bruja Brunilda
- ☐ El rey Arturo
- ☐ El brujo Zarek

2. ¿Quién robó la voz de la princesa Aura?

Dibujala

- ☐ Una bruja buena
- ☐ La bruja Brunilda
- ☐ Un caballero
- ☐ Un dragón

3. ¿Qué usó Brunilda para atrapar la voz de la princesa?

- ☐ Un frasco de cristal
- ☐ Una caja mágica
- ☐ Un espejo encantado
- ☐ Una red de viento

4. ¿Qué hizo la princesa Aura para hacer reír a la bruja?



- ☐ Le contó un chiste
- ☐ Le dio un regalo
- ☐ Le hizo un truco de sombras
- ☐ Le cantó una canción

5. Piensa y responde

¿Por qué el caldero de plata de la bruja Brunilda estaba apagado?



6. Une cada pista con su significado

Frasco de cristal

Brillo violeta

Caldero de plata

Luz en las manos de Aura

- Contenía la voz robada de la princesa.
- Encendió el fuego de purpurina.
- Poder especial que aún tenía la princesa.
- Algo extraño y diferente se filtró al robar la voz.

7. Ordena los hechos

Escribe del 1 al 5 para ordenar lo que ocurrió en la historia.

- ☐ Aura viaja al bosque y llega a la cabaña de Brunilda.
- ☐ Brunilda roba la voz de la princesa y las flores se marchitan.
- ☐ Aura hace un truco de sombras y Brunilda se ríe.
- ☐ El frasco se rompe y la voz regresa a la princesa.
- ☐ Aura y Brunilda deciden trabajar juntas para proteger el bosque.



8. Dibuja la pista misteriosa

Cuando el frasco se rompió, un objeto misterioso cayó al fondo del caldero y el fuego cambió de color.

¿Qué crees que era ese objeto?



Mi teoría del caso

¿Quién crees que planeó todo desde las sombras?

¡Detective del Reino!

Colorea tu medalla por resolver el misterio.



ACTIVIDADES EXTRA

CASO 1: EL SECRETO DEL CALDERO DE PLATA



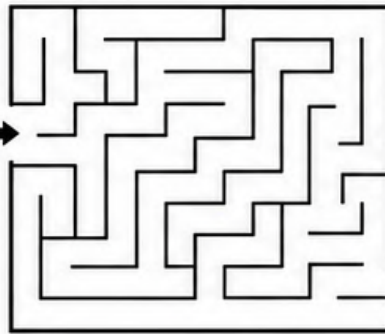
1. ENCUENTRA LAS PISTAS

Busca y colorea en la historia estos objetos.

- ☐  Frasco de cristal
- ☐  Caldero de plata
- ☐  Amuleto lunar
- ☐  Dragón de sombras
- ☐  Brillo violeta

2. LABERINTO

¡Ayuda a la princesa Aura a llegar a la cabaña de Brunilda!



3. ¿VERDADERO O FALSO?

Marca V si es verdadero o F si es falso.

Aura podía hacer florecer jardines.

☐ V ☐ F

Brunilda tenía un castillo.

☐ V ☐ F

El frasco guardó la voz de la princesa.

☐ V ☐ F

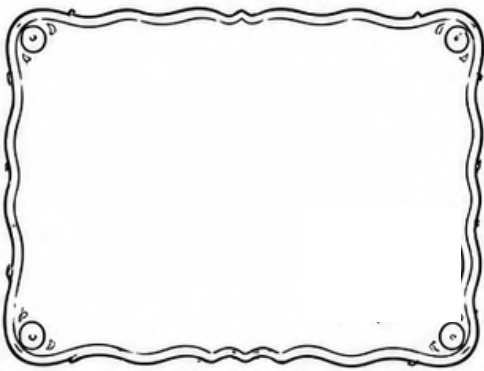
El caldero se encendió cuando Brunilda rió.

☐ V ☐ F

El misterio quedó completamente resuelto.

☐ V ☐ F

4. Dibuja lo que más te gustó de la historia



5. CÓDIGO SECRETO DEL REINO

Sustituye cada símbolo por la letra que le corresponde y descubre el mensaje oculto.



A



E



I



O



U





6. ORDENA LA HISTORIA

Escribe del 1 al 5 para ordenar lo que ocurrió.

- ☐ Aura viaja al bosque y llega a la cabaña de Brunilda.
- ☐ Brunilda roba la voz de la princesa y las flores se marchitan.
- ☐ Aura hace un truco de sombras y Brunilda se ríe.
- ☐ El frasco se rompe y la voz regresa a la princesa.
- ☐ Aura y Brunilda deciden trabajar juntas para proteger el bosque.



CERTIFICADO DE DETECTIVE

Se otorga a:

Por resolver con éxito el caso:

“El Secreto del Caldero de Plata”

Demostrando:



Observación



Inteligencia



Valentía



Atención a
las pistas

Firmado por:



Princesa Aura



Bruja Brunilda

Fecha:

Nivel alcanzado:

- ☐ Detective Aprendiz
- ☐ Detective Experto
- ☐ Maestro Detective





"EXPEDIENTES DE LA CORONA Y EL CALDERO"



CASO N° 2: EL MISTERIO DE LA MANZANA BRILLANTE

DATOS: INVESTIGADOR/A: _____

/ FECHA DE LA MISIÓN: _____

En el Reino de los Tres Valles, el rey Arturo gobernaba con gran paciencia, pero tenía una debilidad: era un apasionado coleccionista de objetos raros y relucientes. Al otro lado de la montaña, en una torre de piedra que tocaba las nubes, vivía el brujo Zarek. Zarek no hacía pociones en calderos; él era un maestro de la alquimia vegetal y pasaba los años creando frutas mágicas en su invernadero de cristal. Su mayor orgullo era un árbol que daba una única fruta cada diez años: una manzana de oro líquido que brillaba en la oscuridad y que, según los mitos, otorgaba una memoria perfecta a quien la oliera.

Para celebrar el aniversario del reino, el brujo Zarek viajó al castillo y le entregó la Manzana Brillante al rey Arturo como un regalo de paz. El rey, deslumbrado por su resplandor, la colocó sobre un cojín de terciopelo en el centro del gran salón real para que todos la admiraran. Sin embargo, a la mañana siguiente, el salón amaneció sumido en un caos silencioso: el cojín estaba vacío. La Manzana Brillante había desaparecido y, en su lugar, alguien había dejado una manzana roja común y corriente, junto a un rastro de huellas cubiertas de un polvo blanco y fino. El rey Arturo, desesperado por la pérdida, mandó cerrar las puertas del castillo. Zarek, al examinar la manzana roja que dejaron como reemplazo, descubrió que no era una fruta normal: tenía unos extraños símbolos grabados en la cáscara que cambiaban de forma cuando los tocaba el sol.

El rey y el brujo revisaron a todos los invitados que habían dormido en el palacio, pero nadie parecía tener la fruta dorada entre sus pertenencias. El misterio parecía imposible de resolver y el rey Arturo ya temía haber perdido su tesoro para siempre. Sin embargo, el brujo Zarek sonrió de lado; sabía que la magia de la Manzana Brillante no se podía ocultar tan fácilmente. Al mirar de cerca el rastro de polvo blanco del suelo y combinarlo con los símbolos de la fruta tallada, Zarek se dio cuenta de que el ladrón no se había llevado la manzana para venderla, sino para realizar un truco de magia ancestral que congelaría el tiempo en el castillo al amanecer... y la última pista para detenerlo estaba oculta a la vista de todos.



"EXPEDIENTES DE LA CORONA Y EL CALDERO"



FICHA 2: LA ESCENA DEL CRIMEN (RECONSTRUYE LA HISTORIA)

Recorta las imágenes en la siguiente página y coloca donde corresponde según el cuento.

¿CÓMO EMPEZÓ TODO?

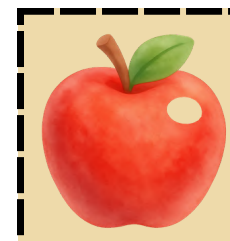
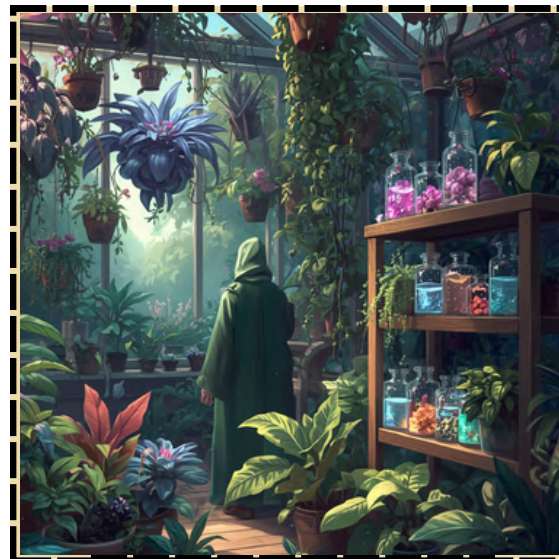
¿CÚAL FUE EL PROBLEMA?

¿CÓMO SE RESOLVIÓ?



"EXPEDIENTES DE LA CORONA Y EL CALDERO"

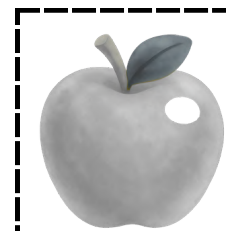
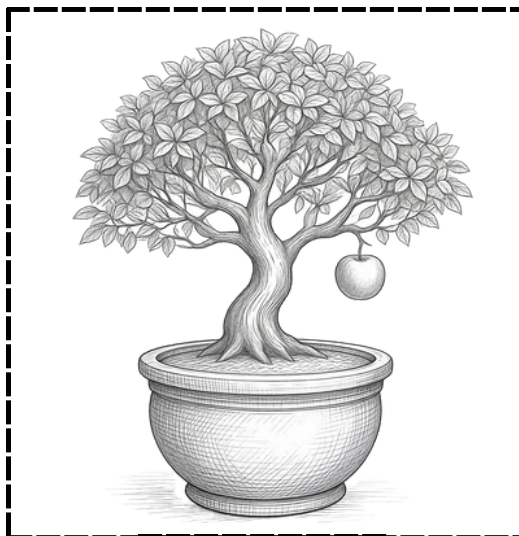
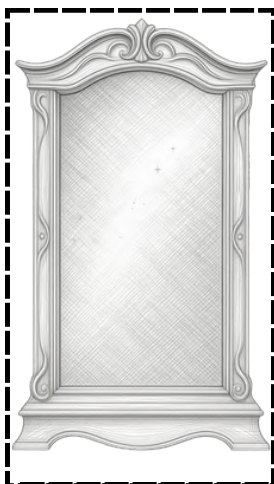
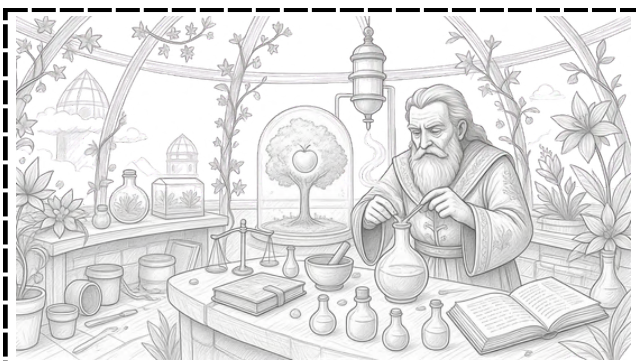
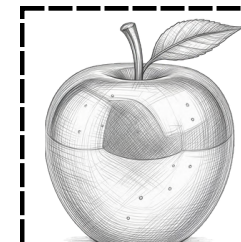
FICHA 2: LA ESCENA DEL CRIMEN (RECORTABLES)





"EXPEDIENTES DE LA CORONA Y EL CALDERO"

FICHA 2: LA ESCENA DEL CRIMEN (RECORTABLES)





"EXPEDIENTES DE LA CORONA Y EL CALDERO"



CASO N° 2: EL MISTERIO DE LA MANZANA BRILLANTE

FICHERO DE PISTAS: EL MISTERIO DE LA MANZANA BRILLANTE

Para resolver el misterio, los pequeños investigadores deberán examinar las "evidencias" que quedaron en el gran salón.

ANÁLISIS

EL INICIO:

¿Dónde se guardaba la Manzana Brillante y qué misteriosas sombras aparecieron a la medianoche en el palacio?



EL DESARROLLO:

¿Es el robo de la Manzana Brillante un acto de codicia o es, en realidad, un desafío intelectual diseñado para obligar a Zarek y al Rey Arturo a descifrar un mensaje oculto en la manzana de reemplazo?

EL CIERRE (INCONCLUSO):

¿Qué secreto reveló la manzana falsa y el rastro de huellas cubiertas de un polvo blanco y fino y quién resultó ser el sospechoso antes de que todo cambiara?

EVIDENCIAS

INICIO

DESARROLLO

CIERRE



"EXPEDIENTES DE LA CORONA Y EL CALDERO"



PASO 2: DESCIFRANDO LAS EVIDENCIAS

PISTA 1: EL RASTRO EN EL SUELO

Observa con atención la ilustración del libro mágico. El ladrón dejó un misterioso camino de polvo fino al huir con la fruta dorada. Compara la muestra del frasco con los elementos de tu guía de investigación. Si este polvo brilla con destellos azules y huele a tierra mojada al acercarle calor... ¿A qué lugar del reino pertenece este rastro y quiénes trabajan allí?





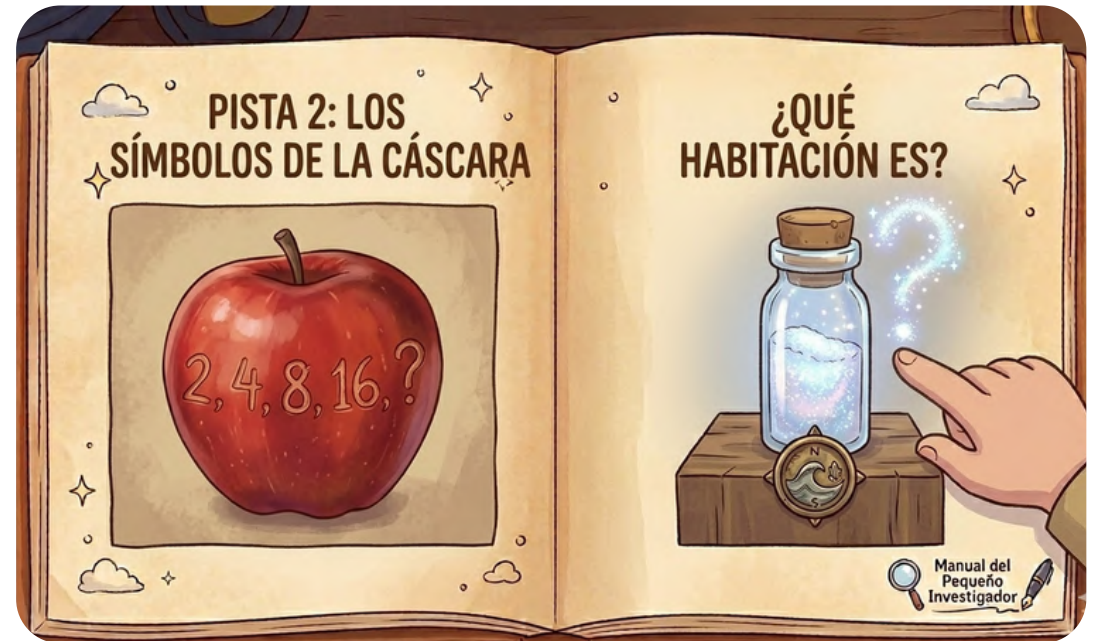
"EXPEDIENTES DE LA CORONA Y EL CALDERO"



PASO 2: DESCIFRANDO LAS EVIDENCIAS

PISTA 2: LOS SÍMBOLOS DE LA CÁSCARA

Observa con atención la ilustración del libro mágico. El culpable dejó una manzana roja falsa para reemplazar la fruta dorada. Si miras de cerca, la cáscara tiene tallada una misteriosa serie de números. Resuelve el patrón matemático para descubrir cuál es el número que falta. ¡Ese resultado revela el número exacto de la habitación del castillo donde se esconde el sospechoso!





"EXPEDIENTES DE LA CORONA Y EL CALDERO"



PASO 2: DESCIFRANDO LAS EVIDENCIAS

PISTA 3: EL ESPEJO DEL SALÓN

Observa con atención la ilustración del libro mágico. El gran espejo real revela la silueta de la persona que se llevó la fruta dorada a la medianoche. Si miras con cuidado el reflejo, notarás que el sospechoso lleva puesta una prenda muy importante del palacio y tiene las manos manchadas del polvo de las minas. ¿Quién es el culpable definitivo y qué secreto revela su ropa?

Tu hallazgo:





"EXPEDIENTES DE LA CORONA Y EL CALDERO"

DOCENTE

FICHA 3: EL GIRO DEL DESTINO (CAMBIA EL FINAL)



¿Qué pasaría si la magia tomara un rumbo diferente? Es hora de que tú escribas el destino.

¿QUÉ ES UN GIRO DE GUIÓN?

¡CUIDADO CON LA SORPRESA!

Un giro de guión es cuando algo inesperado sucede en la historia y cambia los planes de los personajes. En esta ficha, tú eres el detective que decide qué evento misterioso ocurre.

Esto nos ayuda a pensar en nuevas soluciones y a usar nuestra imaginación para resolver problemas mágicos.



LA IDEA

Elige qué problema nuevo enfrentarán El rey Artuto y el brujo Zarek (giro 1 o giro 2).

EL PLAN

Organiza tus pensamientos: ¿quién ayuda?, ¿qué objeto usan?, ¿cómo termina?

LA ACCIÓN

Escribe tu nuevo final en el espacio secreto de tu expediente real.

ruta de investigación

1. Elige: Escoge tu giro de guión favorito.
2. Boceta: Dibuja la escena del cambio.
3. Escribe: Relata el nuevo desenlace.
4. Sella: ¡Caso cerrado con éxito!

GIRO 1: EL DESAFÍO DEL REY

El rey Arturo y el brujo Zarek entran a la habitación del consejero Silas, pero ¡la Manzana Brillante no está allí! En su lugar, encuentran una nota que dice: "El zorro fue solo mi peón. La verdadera magia ya viaja hacia las montañas".

- Reto: Este giro introduce un nuevo personaje al misterio del gran salón. ¿Cómo harán para recuperar la manzana perdida y evitar el malevolento plan? (EL PLAN)

GIRO 2: EL RELOJ DE ARENA INVERTIDO

Al tocar la mesa del consejero Silas, un viejo reloj de arena se activa y el tiempo empieza a correr ¡hacia atrás! Las ventanas se abren, las sombras regresan a sus dueños y el castillo vuelve a la medianoche de ayer. Tienen solo unos minutos antes de que el hechizo temporal se congele para siempre.

- Reto: El tiempo retrocedió y el robo aún no ha ocurrido. ¿Cómo aprovecharán El rey Artuto y el brujo Zarek esta oportunidad para atrapar al culpable con las manos en la masa?





"EXPEDIENTES DE LA CORONA Y EL CALDERO"



FICHA 3: EL GIRO DEL DESTINO (CAMBIA EL FINAL)

¿Qué pasaría si la magia tomara un rumbo diferente? Es hora de que tú escribas el destino.

GIRO DE GUIÓN FAVORITO:

DIBUJA LA ESCENA DE CAMBIO

RELATA EL NUEVO DESCENLACE

CASO N° 2:

**EL MISTERIO DE LA
MANZANA BRILLANTE**



**"LA LUZ MÁS BRILLANTE NO
SIEMPRE ES LA QUE SE VE; A
VECES, EL VERDADERO PODER
SE OCULTA EN LA INTENCIÓN
DE QUIEN LA BUSCA." –
MANUAL DEL PEQUEÑO
INVESTIGADOR
– MANUAL DEL PEQUEÑO
INVESTIGADOR**



"EXPEDIENTES DE LA CORONA Y EL CALDERO"



CASO N° 2: EL MISTERIO DE LA MANZANA BRILLANTE

¡MISTERIO RESUELTO!

¡Excelente trabajo, equipo de detectives! El culpable de la desaparición es el Gran Consejero Silas. El astuto zorro planeaba usar la Manzana Brillante para absorber su poder de memoria perfecta y así aprenderse todos los hechizos del libro prohibido del brujo Zarek para quedarse con el trono.

Silas había visitado las Minas de Yeso Mágico la tarde anterior para conseguir el polvo que alteraba los reflejos, pero olvidó limpiarse las botas, dejando el rastro en el salón. Gracias a que resolvieron la secuencia de la cáscara y limpiaron el espejo real, el rey Arturo y Zarek pudieron entrar a su habitación justo a tiempo, antes de que el sol saliera. La Manzana Brillante regresó a su cojín de terciopelo, el consejero Silas fue enviado a limpiar la torre del brujo como castigo, y el Reino de los Tres Valles recuperó su paz brillante.



CASO N° 2:

EL MISTERIO DE LA MANZANA BRILLANTE



**"LA LUZ MÁS BRILLANTE NO SIEMPRE
ES LA QUE SE VE; A VECES, EL
VERDADERO PODER SE OCULTA EN LA
INTENCIÓN DE QUIEN LA BUSCA." –
MANUAL DEL PEQUEÑO INVESTIGADOR
– MANUAL DEL PEQUEÑO
INVESTIGADOR**

FICHA 4: RECREANDO EL MISTERIO DE LA MANZANA BRILLANTE

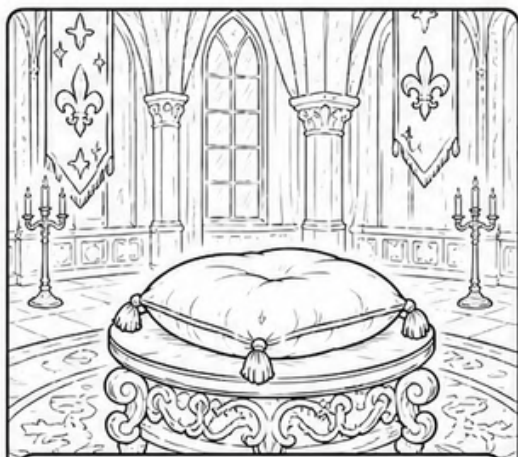
Escribe la idea principal de la historia que representa cada viñeta



















FICHA DE DETECTIVE

EL MISTERIO DE LA MANZANA BRILLANTE



Caso N.º 2: El Misterio de la Manzana Brillante

Nombre del detective: _____

Fecha de la investigación: _____

1. ¿Quién llevó la Manzana Brillante al castillo?



- ☐ El rey Arturo
- ☐ Un caballero
- ☐ El brujo Zarek
- ☐ Un cocinero

2. ¿Dónde colocó el rey la manzana para exhibirla?

Dibujalo

- ☐ En una mesa
- ☐ En una caja
- ☐ Sobre un cojín
- ☐ En una torre

3. ¿Qué encontraron cuando la manzana desapareció?



- ☐ Una corona
- ☐ Una llave
- ☐ Un mapa
- ☐ Una manzana roja

4. Busca las pistas

Marca con una ✓ las pistas que aparecen en la historia.

- ☐ Un dragón
- ☐ Símbolos extraños
- ☐ Polvo blanco
- ☐ Huellas
- ☐ Una espada mágica
- ☐ Una manzana roja



5. Analiza las evidencias

¿Qué personaje examinó las pistas?

¿Qué objeto tenía símbolos misteriosos?



6. Dibuja la pista más importante



7. Mi teoría del caso

¿Quién crees que se llevó la Manzana Brillante?



Detective Experto

Escribe dos pistas que te ayudaron a resolver el misterio.

Pista 1: _____

Pista 2: _____



Insignia del Detective del Reino

Cuando completes la investigación colorea esta estrella:





ACTIVIDADES EXTRA

CASO 2: EL MISTERIO DE LA MANZANA BRILLANTE

1. UNE LAS PISTAS CON SU SIGNIFICADO

Traza una línea para unir cada pista con su significado.



Símbolos extraños •



Polvo blanco •



Huellas en el suelo •

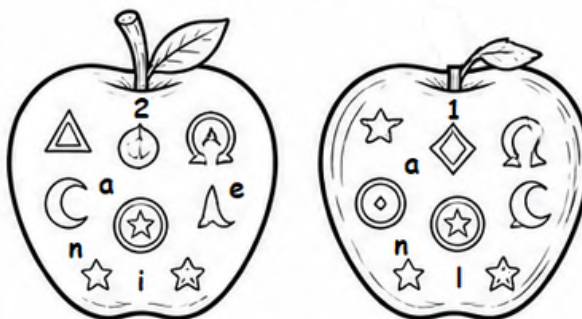


Cojín vacío •

- Alguien entró o salió del salón real.
- Podría haber sido de zapatos o botas.
- Pistas misteriosas que solo Zarek pudo ver.
- La manzana fue tomada del lugar donde estaba.

2. ENCUENTRA 10 DIFERENCIAS

Observa las dos manzanas y encuentra 10 diferencias entre ellas.



3. SIGUE LAS HUELLAS

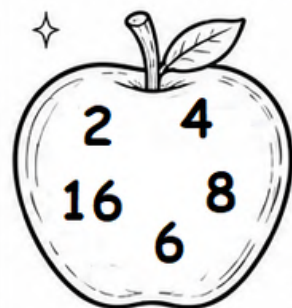
Ayuda a Zarek a seguir las huellas en el suelo para descubrir a dónde fueron.



4. ENCUENTRA EL SÍMBOLO CORRECTO

Zarek vio símbolos en la manzana.

¿Cuál de las opciones es el símbolo que NO está?



A

6

B

8

C

4

D

16

5. DISEÑA TU PROPIA MANZANA MÁGICA

Imagina y dibuja una manzana mágica.

¿Qué poderes tendrá?



6. MI TEORÍA DEL CASO

Usa las pistas que encontraste y escribe tu teoría.

¿Quién crees que se llevó la Manzana Brillante?

¿Por qué?

¡TÚ ERES UN GRAN DETECTIVE!



SIGUE OBSERVANDO, PENSANDO Y DESCUBRIENDO.



CERTIFICADO DE DETECTIVE

Se otorga a:

Por resolver con éxito el caso:

“El Misterio de la Manzana Brillante”

Demostrando:



Observación



Inteligencia



Valentía



Atención a
las pistas

Firmado por:

Rey Arturo

Brujo Zarek

Fecha:

Nivel alcanzado:

- ☐ Detective Aprendiz
- ☐ Detective Experto
- ☐ Maestro Detective



"EXPEDIENTES DE LA CORONA Y EL CALDERO"



EXPEDIENTE III: EL ENIGMA DEL RELOJ DE ARENA

DATOS: INVESTIGADOR/A: _____

/ FECHA DE LA MISIÓN: _____

El Tiempo Robado

La quietud del alba en el Palacio de los Cien Ventanales se vio rota por un grito ahogado proveniente de las estancias del Astrónomo Real. La Reina Isadora, aún en su bata de seda carmesí, llegó primera, seguida de cerca por Balthazar, el Brujo de la Corte, cuyo báculo repiqueteaba urgencia contra los mosaicos. En el centro de la habitación, sobre su pedestal de ébano, el Gran Reloj de Arena de Eldoria —un artefacto legendario que se decía medía no solo el tiempo, sino la prosperidad del reino— había sido alterado. El cristal superior estaba vacío, la arena dorada derramada formando un círculo perfecto en el suelo, y el Astrónomo yacía inconsciente en una esquina. Sobre la mesa de trabajo, un único pergamino con un mensaje críptico: "Cuando el círculo se cierre, el trono temblará. Busca el reflejo que no miente".

La Búsqueda del Reflejo

Balthazar examinó la arena derramada. "No es un simple derrame, Majestad," murmuró, oliendo el polvo dorado. "Esta arena ha sido impregnada con magia de letargo. Quien hizo esto quería detener el flujo natural de nuestro tiempo."

Isadora leyó la nota. "'Busca el reflejo que no miente'... El palacio está lleno de espejos, pero ¿cuál no miente?"

Comenzaron su investigación en la Sala de los Espejos de Plata. Balthazar pronunció encantamientos reveladores, pero los reflejos solo mostraron su propia preocupación. Isadora, sin embargo, notó algo peculiar en el comportamiento de la luz. En uno de los grandes espejos venecianos, el reflejo de una vela parpadeante mostraba un aura azulada, un rastro inconfundible de magia residual que no estaba presente en la llama real.

"Aquí, Balthazar," señaló la Reina. El Brujo se acercó y trazó un símbolo en el aire frente al espejo. La superficie azogada ondeó como agua y proyectó una imagen del pasado reciente: una figura encapuchada, alta y esbelta, vertiendo un líquido iridiscente en el Reloj de Arena antes de huir hacia la biblioteca.

"¡El Canciller Vane!" exclamó Isadora, reconociendo la inconfundible capa de terciopelo verde que solo él vestía.

Corrieron a la Gran Biblioteca. Vane no estaba, pero su escritorio mostraba señales de prisa. Un tintero volcado manchaba un mapa de las catacumbas del palacio.



"EXPEDIENTES DE LA CORONA Y EL CALDERO"



EXPEDIENTE III: EL ENIGMA DEL RELOJ DE ARENA

"Planea escapar por las rutas antiguas," dedujo Balthazar. "Pero, ¿por qué robar el tiempo de Eldoria?"

Isadora revisó los documentos bajo la mancha de tinta. Eran registros de deudas inmensas contraídas por Vane con reinos vecinos. "Para ganar tiempo," dijo ella con severidad. "Si el reloj se detiene, la prosperidad decae, creando pánico. En el caos, esperaba borrar sus deudas o huir antes de que lo descubrieran."

El Tiempo Restaurado

Descendieron a las catacumbas, antorchas en mano. El aire era denso y frío. Siguieron un rastro casi imperceptible de polvo dorado que había quedado adherido a las botas de Vane. Lo encontraron en la Sala de los Reyes Olvidados, intentando abrir una antigua puerta de piedra.

"¡Tu tiempo se ha agotado, Vane!" anunció la Reina, su voz resonando en la bóveda subterránea.

El Canciller se giró, acorralado. Intentó lanzar un hechizo de confusión menor, pero Balthazar lo desvió con un simple movimiento de su báculo, inmovilizando a Vane con zarcillos de luz violeta.

"La codicia te cegó, Canciller," dijo Balthazar, recuperando un frasco de cristal del cinto de Vane. Contenía la verdadera arena del tiempo, que había sido sustituida por arena común hechizada.

De vuelta en los aposentos del Astrónomo, quien ya recobraba el sentido, Balthazar purificó el Reloj de Arena y vertió el polvo dorado de nuevo. Isadora observó cómo el primer grano de arena caía al bulbo inferior, reanudando el latido del reino.

"El círculo se cerró, Vane," sentenció Isadora al día siguiente, mientras el Canciller era escoltado a las mazmorras. "Pero no como tú esperabas." La Reina y el Brujo intercambiaron una mirada de entendimiento; el palacio ocultaba muchos secretos, pero mientras estuvieran juntos, el tiempo de Eldoria seguiría su curso.



"EXPEDIENTES DE LA CORONA Y EL CALDERO"



FICHA 2: LA ESCENA DEL CRIMEN (RECONSTRUYE LA HISTORIA)

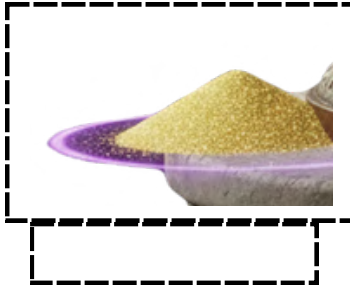
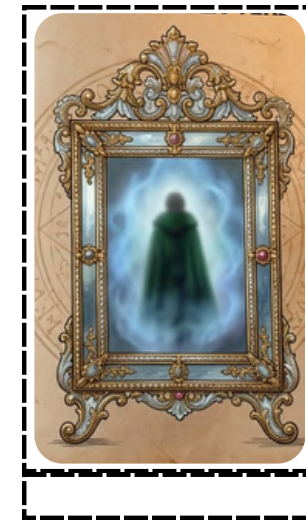
Recorta las imágenes en la siguiente página y coloca donde corresponde según el cuento.

¿CÓMO EMPEZÓ TODO?

¿CÚAL FUE EL PROBLEMA?

¿CÓMO SE RESOLVIÓ?







"EXPEDIENTES DE LA CORONA Y EL CALDERO"



CASO N° 3: EL ENIGMA DEL RELOJ DE ARENA

FICHERO DE PISTAS: EL ENIGMA DEL RELOJ DE ARENA

Para resolver el misterio, los pequeños investigadores deberán examinar las "evidencias" que quedaron en el salón del palacio y la biblioteca.

ANÁLISIS

EL INICIO:

¿Qué particularidad tenía el reloj de Arena y qué suceso rompió la calma del palacio?

EL DESARROLLO:

¿Qué encontraron la reina y Balthazar en la biblioteca y qué pista descubrieron sobre la persona responsable?

EL CIERRE (INCONCLUSO):

¿Dónde encontraron al culpable y cuál era la prueba definitiva de su plan fallido para engañar a la Reina?

EVIDENCIAS



INICIO

DESARROLLO

CIERRE



"EXPEDIENTES DE LA CORONA Y EL CALDERO"



PASO 2: DESCIFRANDO LAS EVIDENCIAS



PISTA 1: EL RASTRO EN EL RELOJ

Observa con atención la escena en el pedestal de ébano. El Gran Reloj de Arena no solo fue vaciado, sino que la arena dorada fue derramada formando un círculo perfecto en el suelo. Además, el polvo restante desprende un olor particular.

Balthazar descubrió que la arena había sido impregnada con magia de letargo. Analiza los elementos: ¿Qué significa el círculo perfecto? ¿Para qué se usaría la magia de letargo en la arena del tiempo?

PISTA 1: EL RASTRO EN EL RELOJ

Observa con atención la escena en el pedestal de ébano. El Gran Reloj de Arena no solo fue vaciado, sino que la arena dorada fue derramada formando un círculo perfecto en el suelo. Además, el polvo restante desprende un olor particular.

Balthazar descubrió que la arena había sido impregnada con magia de letargo.

Analiza los elementos:
¿Qué significa el círculo perfecto?
¿Para qué se usaría la magia de letargo en la arena del tiempo?



¿QUÉ ALTERÓ EL TIEMPO?



Base del Reloj y
Arena de Letargo



Líquido Iridiscente
Mágico



"EXPEDIENTES DE LA CORONA Y EL CALDERO"



PASO 2: DESCIFRANDO LAS EVIDENCIAS



PISTA 2: EL MENSAJE CRÍPTICO

Junto al reloj vacío, el ladrón dejó un pergamino con un mensaje extraño: "Cuando el círculo se cierre, el trono temblará. Busca el reflejo que no miente". La Reina Isadora y Balthazar saben que el "círculo" es la arena en el suelo, y que el ladrón quería causar caos en el reino. Pero la segunda parte es la clave. Analiza las palabras: ¿Qué objeto en el palacio puede tener un "reflejo que no miente" si se le aplica la magia adecuada?





"EXPEDIENTES DE LA CORONA Y EL CALDERO"



PASO 2: DESCIFRANDO LAS EVIDENCIAS



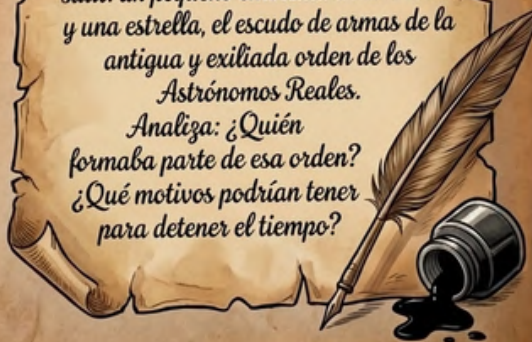
PISTA 3: LA MAGIA RESIDUAL

Mientras investigaban en la Sala de los Espejos de Plata, la Reina Isadora notó algo extraño. En uno de los grandes espejos venecianos, el reflejo de una vela parpadeante mostraba un aura azulada, un rastro de magia residual que no existía en la llama real. ¿Por qué el espejo refleja algo que no está ahí? ¿Qué debe hacer Balthazar con este espejo para descubrir qué sucedió?

PISTA 3: LA HUELLA DEL CULPABLE

Entre la arena derramada, cerca del círculo mágico, Balthazar encontró una pequeña pluma metálica. No es de una pluma de escribir, sino que parece pertenecer a un adorno o sigilo. Al limpiarla, la Reina reconoció un grabado sutil: un pequeño emblema de una luna y una estrella, el escudo de armas de la antigua y exiliada orden de los Astrónomos Reales.

Analiza: ¿Quién formaba parte de esa orden? ¿Qué motivos podrían tener para detener el tiempo?



¿QUÉ ALTERÓ EL TIEMPO?



La Pluma Metálica Olvidada



El Emblema de los Astrónomos



"EXPEDIENTES DE LA CORONA Y EL CALDERO"



PASO 2: DESCIFRANDO LAS EVIDENCIAS

PISTA 4: EL MOTIVO OCULTO

En el escritorio del Canciller Vane, en la Gran Biblioteca, encontraron un tintero volcado sobre un mapa de las catacumbas. Ocultos bajo la mancha de tinta, Isadora descubrió documentos secretos. Eran registros de inmensas deudas contraídas por Vane con reinos vecinos. Analiza la situación: ¿Qué relación tienen las deudas del Canciller con detener el Gran Reloj de Arena? ¿Hacia dónde intentaba escapar?





"EXPEDIENTES DE LA CORONA Y EL CALDERO"

DOCENTE



FICHA 3: EL GIRO DEL DESTINO (CAMBIA EL FINAL)

¿Qué pasaría si la magia tomara un rumbo diferente? Es hora de que tú escribas el destino.

¿QUÉ ES UN GIRO DE GUIÓN?

¡CUIDADO CON LA SORPRESA!

Un giro de guión es cuando algo inesperado sucede en la historia y cambia los planes de los personajes. En esta ficha, tú eres el detective que decide qué evento misterioso ocurre. Esto nos ayuda a pensar en nuevas soluciones y a usar nuestra imaginación para resolver problemas mágicos.

LA IDEA

Elige qué problema nuevo enfrentarán la reina Isadora y Balthazar (giro 1 o giro 2).

EL PLAN

Organiza tus pensamientos: ¿quién ayuda?, ¿qué objeto usan?, ¿cómo termina?

LA ACCIÓN

Escribe tu nuevo final en el espacio secreto de tu expediente real.

ruta de investigación

1. Elige: Escoge tu giro de guión favorito.
2. Boceta: Dibuja la escena del cambio.
3. Escribe: Relata el nuevo desenlace.
4. Sella: ¡Caso cerrado con éxito!

GIRO 1: EL PORTAL EN LAS CATACUMBAS

Al acorralar al Canciller Vane en las catacumbas, la Reina Isadora y Balthazar descubren que no intentaba escapar. Vane ha usado la verdadera arena dorada del reloj para dibujar un portal brillante en la pared de piedra. ¡Está a punto de saltar hacia el pasado para reescribir la historia del reino de Eldoria!

Reto: Este giro cambia por completo el motivo del culpable. ¿Cómo harán la Reina y el Brujo para cerrar el portal temporal antes de que Vane escape a otra época, asegurándose de recuperar la arena mágica? (EL PLAN)

GIRO 2: LA ILUSIÓN DEL ESPEJO

Balthazar lanza su hechizo sobre el gran espejo veneciano, pero la imagen del Canciller Vane parpadea y se desvanece con una carcajada de eco. ¡Era una ilusión! En ese momento, la verdadera nota del culpable cae desde el techo de la sala: "El verdadero ladrón no huye por debajo de la tierra, vuela por encima de ella". Reto: La principal pista resultó ser una trampa para inculpar al Canciller. ¿Quién es el verdadero culpable que "vuela por encima", y cómo lo atraparán ahora que el reloj sigue detenido?





"EXPEDIENTES DE LA CORONA Y EL CALDERO"



FICHA 3: EL GIRO DEL DESTINO (CAMBIA EL FINAL)

¿Qué pasaría si la magia tomara un rumbo diferente? Es hora de que tú escribas el destino.

GIRO DE GUIÓN FAVORITO:

DIBUJA LA ESCENA DE CAMBIO

RELATA EL NUEVO DESCENLACE

**CASO N° 3:
EL ENIGMA DEL
RELOJ DE ARENA**



**EL TIEMPO ES EL ÚNICO TESORO
QUE NO SE PUEDE RECUPERAR
CON ORO. A VECES, LA MAYOR
AMENAZA NO ES QUIEN ROBA
RIQUEZAS, SINO QUIEN INTENTA
ROBAR NUESTROS MAÑANAS."**

**— MANUAL DEL PEQUEÑO
INVESTIGADOR**



"EXPEDIENTES DE LA CORONA Y EL CALDERO"



CASO N° 3: EL ENIGMA DEL RELOJ DE ARENA

¡MISTERIO RESUELTO!

¡Excelente trabajo, equipo de detectives de Eldoria! El culpable de intentar detener el tiempo ha sido descubierto: era el Canciller Vane. El ambicioso consejero planeaba usar la magia de letargo sobre la arena dorada para paralizar la economía del reino y así tener tiempo de escapar por las catacumbas antes de que se descubrieran sus inmensas deudas.

Vane había utilizado una pócima iridiscente antigua y creyó que no dejaría rastro, pero no contaba con la aguda observación de la Reina Isadora al notar la magia residual en el espejo veneciano. Gracias a que el Brujo Balthazar reveló la visión del pasado y siguieron el rastro de la pluma con el emblema, pudieron acorralar al Canciller en la Sala de los Reyes Olvidados justo a tiempo. La verdadera arena fue devuelta al Gran Reloj, el Canciller Vane fue enviado a las mazmorras por traición, y el pulso vital de Eldoria volvió a latir con normalidad.

CASO N° 3: EL ENIGMA DEL RELOJ DE ARENA



"EL TIEMPO ES EL ÚNICO TESORO QUE NO SE PUEDE RECUPERAR CON ORO. A VECES, LA MAYOR AMENAZA NO ES QUIEN ROBA RIQUEZAS, SINO QUIEN INTENTA ROBAR NUESTROS MAÑANAS."

— MANUAL DEL PEQUEÑO INVESTIGADOR



FICHA 4: EL ENIGMA DEL RELOJ DE ARENA

Escribe la idea principal de la historia que representa cada viñeta



1



2



3



4



5



6



7



8



FICHA DE DETECTIVE

CASO 3: EL ENIGMA DEL RELOJ DE ARENA



1. ¿QUÉ SUCEDIÓ?

¿Cuál es el misterio que ocurre en el Palacio de los Cien Ventanales?



2. PISTAS IMPORTANTES

Escribe o dibuja las pistas que encontró Isadora y Balthazar.

1

2

3

4

5

6



3. MENSAJE CRÍPTICO

Este es el mensaje que encontraron. Escríbelo aquí.



4. ¿QUIÉN ES EL CULPABLE?

¿Quién alteró el Reloj de Arena?
Marca la respuesta correcta.

☐

Isadora

☐

Balthazar

☐

Canciller Vane

☐

El Astrónomo



5. ¿POR QUÉ LO HIZO?

¿Cuál fue la razón del Canciller Vane?
Marca la respuesta correcta.

☐

Para detener el tiempo y ganar poder.

☐

Para ganar tiempo y evitar que descubrieran sus deudas.

☐

Para viajar al pasado y cambiar la historia.



6. ORDENA LA SECUENCIA

Escribe del 1 al 4 para ordenar cómo sucedieron los hechos.

☐

Descubren al culpable en las catacumbas.

☐

Encuentran el mensaje y las pistas en el palacio.

☐

Investigan en la biblioteca.

☐

Recuperan la arena del tiempo y restauran el Reloj de Arena.



7. COMPRENSIÓN LECTORA

¿Qué significaba la pista "Busca el reflejo que no miente"?

¿Qué pasó cuando el círculo de arena se cerró al final de la historia?



8. DIBUJA TU ESCENA FAVORITA

Elige tu parte favorita del caso y dibújala aquí.



NIVEL DE DETECTIVE

Colorea la estrella que mejor te represente.



Detective Aprendiz



Detective Experto



Maestro Detective



¡Sigue investigando y resolviendo los misterios del reino!

¡UN GRAN DETECTIVE OBSERVA, PIENSA Y NUNCA DEJA DE PREGUNTAR!



ACTIVIDADES EXTRAS

CASO 3: EL ENIGMA DEL RELOJ DE ARENA



1. SIGUE EL RASTRO DE ARENA

Une los puntos y descubre por dónde huyó el Canciller Vane.



2. DESCIFRA EL MENSAJE SECRETO

Usa el código para descubrir el mensaje.

☆ = A	☾ = E	☀ = I	👑 = O	◆ = C	🌀 = F	∞ = M	🍃 = N
◆	👑	🍃	🌀	☀	☆	☾	🍃
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
🕒	☀	∞	🕒	👣	∞	👑	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____



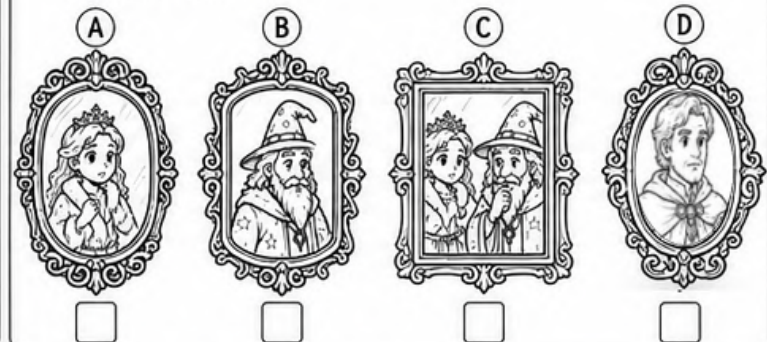
= T



= S

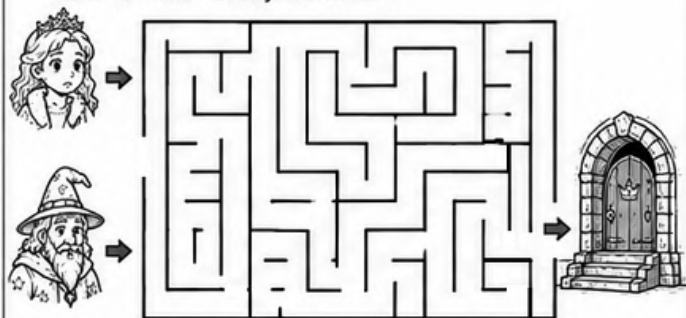
3. ENCUENTRA EL ESPEJO CORRECTO

¿Cuál de estos espejos es el que no miente?
Márcalo con un ✓.



4. LABERINTO DE LAS CATACUMBAS

Ayuda a Isadora y Balthazar a llegar hasta la Sala de los Reyes Olvidados.



5. ORDENA LA INVESTIGACIÓN

Escribe los números del 1 al 6 para ordenar la secuencia de la investigación.

- ☐ Descubren el mensaje en la nota.
- ☐ Siguen las huellas de Vane en las catacumbas.
- ☐ Encuentran al Canciller Vane y lo atrapan.
- ☐ El reloj de arena aparece roto y sin arena.
- ☐ El espejo muestra la imagen del Canciller.
- ☐ Hallan el mapa manchado de tinta en la biblioteca.

6. DISEÑA TU PROPIO RELOJ MÁGICO

Dibuja cómo sería tu reloj de arena mágico.
Puedes inventar sus poderes y decoraciones.



7. VERDADERO O FALSO

Marca V si la afirmación es verdadera o F si es falsa.

- 👑 El Gran Reloj de Arena fue derramado por accidente. (V) (F)
- 👑 La arena estaba hechizada con magia de letargo. (V) (F)
- 👑 El Canciller Vane quería ayudar al reino. (V) (F)

- 👑 El mensaje decía que buscaban un reflejo que no miente. (V) (F)
- 👑 Vane planeaba escapar por las catacumbas. (V) (F)
- 👑 El tiempo del reino se detuvo para siempre. (V) (F)

¡ENHORABUENA, DETECTIVE!

Has completado todas las actividades del caso.
Sigue así, el Reino cuenta contigo.





CERTIFICADO DE DETECTIVE

Se otorga a:

Por resolver con éxito el caso:

“El Enigma del Reloj de Arena”

Demostrando:



Observación



Ingenio



Perseverancia



Conocimiento



Valentía

Firmado por:

Isadora

Reina Isadora
de Eldoria

Firmado por:

Balthazar

Balthazar
Brujo de la Corte

El tiempo de Eldoria
fue restaurado gracias
a tu astucia, tu valor
y tu deseo de
proteger al reino.

Listado de fuentes y referencias bibliográficas

EXPEDIENTES DE LA CORONA Y EL CALDERO

©

de Miviq's Garden y Mi lapiz lila

Textos, cuadros y organización de la actividad

Creación propia @miviqs.garden y @mi_lapiz_lila



Fuentes

Canva https://www.canva.com/es_es/

Canva

Imágenes (cliparts, fotos, etc.)

Canva https://www.canva.com/es_es/
<https://chatgpt.com/>

Canva