

MURDOKU

EL MISTERIO DEL PRIMER DÍA

En el siguiente documento encontraréis no solo unas fichas para resolver murdokus, encontraréis una aventura que vivir junto a vuestros alumnos al comienzo del nuevo curso.

Una aventura que tiene un claro premio.
¿Queréis averiguarlo todo?

Un juego cooperativo de lógica, comunicación
y trabajo en equipo para la vuelta al cole.

Edad recomendada: 7-10 años

Duración: 45-60 minutos

Número de alumnos: equipos de 3-4

Modalidad: actividad cooperativa presencial

Dificultad: progresiva



@creaconmalu

OBJETIVOS DEL JUEGO

El objetivo principal de Murdoku: El misterio del primer día es utilizar el juego y el misterio como punto de partida para favorecer la implicación del alumnado durante los primeros días de clase.

Los alumnos tendrán que resolver diferentes retos de lógica y observación para conseguir un código final. Sin embargo, el objetivo no es únicamente llegar a la solución: el diseño de las pruebas busca que necesiten comunicarse y colaborar para conseguirla.

Prohibida la difusión sin consentimiento
de @creaconmalu

EL MISTERIO DEL PRIMER DÍA

Objetivos educativos

 Pensamiento lógico

 Atención y observación

 Comunicación

 Trabajo cooperativo

 Cohesión de grupo

El juego pretende crear desde el comienzo del curso una experiencia compartida en la que los alumnos descubran que:

Cuando cada persona aporta una parte de la información, el equipo puede conseguir algo que individualmente sería más difícil.

"Hay una regla muy importante:
ningún detective puede resolver el caso solo."

Se recomienda formar equipos de 3-4 alumnos.

¿Cómo formar los equipos?

Para los primeros días de clase puede ser interesante evitar que los alumnos elijan siempre a sus amigos.

El profesor puede utilizar:

- tarjetas de colores;
- símbolos;
- animales;
- números;
- piezas de un puzle.

Por ejemplo:



Los alumnos que reciben el mismo símbolo forman un equipo.



@creaconmalu

EL MISTERIO DEL PRIMER DÍA



@creaconmalu

Posibles ROLES COOPERATIVOS

Cada miembro del equipo recibe un rol.

Los roles no representan una jerarquía. Todos son importantes.



DETECTIVE

Se encarga de:

Observar las pistas, buscar información, señalar posibles relaciones, comprobar detalles.

Su pregunta habitual: "¿Qué pista nos falta?"



SECRETARIO/A

Se encarga de:

Escribir las respuestas, completar la hoja del equipo, registrar los códigos, mantener ordenada la información.

Su pregunta habitual: "¿Cuál es exactamente nuestra respuesta?"



PORTAVOZ

Se encarga de:

Explicar la solución del equipo, comunicar dudas al profesor, asegurarse de que todos hayan entendido la respuesta.

Su pregunta habitual: "¿Podemos explicar por qué hemos llegado a esta conclusión?"



COMPROBADOR/A

Su trabajo es intentar encontrar errores.

No tiene que buscar demostrar que los compañeros están equivocados.

Tiene que comprobar:

- ¿Hemos utilizado todas las pistas?
- ¿Nuestra solución cumple todas las condiciones?
- ¿Hemos copiado correctamente el código?

Su pregunta habitual: "¿Estamos seguros?"



GUARDIÁN DEL TIEMPO

Controla el tiempo, avisa cuando quedan pocos minutos, ayuda a que el equipo avance.

EL MISTERIO DEL PRIMER DÍA

DESARROLLO DE LA PARTIDA

FASE 1 — PRESENTACIÓN - 5 minutos

Se presenta el misterio y se forman los equipos.

Se asignan los roles.

FASE 2 — INVESTIGACIÓN - 40-60 minutos

Los equipos van resolviendo las seis pruebas.

Cada vez que completan una:

Comprueban la respuesta, anotan el código, reciben la siguiente prueba.

Orden

PRUEBA 1 - Las mochilas misteriosas



PRUEBA 2 - El horario desordenado



PRUEBA 3 - Las pistas repartidas



PRUEBA 4 - Los cuatro detectives



PRUEBA 5 - El mensaje oculto



PRUEBA 6 - El último Murdoku

EL PAPEL DEL DOCENTE DURANTE EL JUEGO

El profesor no debería actuar como alguien que proporciona inmediatamente las respuestas.

Su función es ser guía.



@creaconmalu

LAS 6 INSIGNIAS DEL DETECTIVE

Cada prueba te da una habilidad. Juntas forman el poder más importante: **COOPERAR**.

1

OJO DE HALCÓN

HABILIDAD:
OBSERVAR

Nada escapa
a mi mirada.



2

BRÚJULA DETECTIVE

HABILIDAD:
ORGANIZAR

Encuentro el camino
entre las pistas.



3

VOZ SECRETA

HABILIDAD:
COMUNICAR

Una pista compartida
puede cambiarlo todo.



4

MENTE MAESTRA

HABILIDAD:
DEDUCIR

Uno las pistas
y encuentro la
solución.



5

LUPA DE PRECISIÓN

HABILIDAD:
PRESTAR ATENCIÓN

Los pequeños detalles
esconden grandes
pistas.



6

INSIGNIA DE EQUIPO

HABILIDAD:
COOPERAR

Juntos combinamos
nuestras habilidades
y logramos lo
imposible.



@creaconmilla

★ ¿CÓMO FUNCIONA?

Después de cada prueba, el equipo recibe una insignia. Conservadlas todas: al final, os daréis cuenta de que encajan entre sí.



Cuando juntamos todas nuestras habilidades, descubrimos el verdadero secreto del caso:

JUNTOS

EL MENSAJE FINAL

El código que encontráis en la última prueba se convierte en una palabra secreta:

JUNTOS



EL MISTERIO DEL PRIMER DÍA

ADAPTACIÓN PARA ALUMNOS QUE TERMINAN MUY RÁPIDO

Los alumnos que resuelven antes pueden asumir un nuevo reto:

"Demuestra que tienes razón."

No basta con dar la solución.

Deben explicar:

1. qué pistas han utilizado;
2. cómo han descartado las otras opciones;
3. por qué su solución es la única posible.

También pueden convertirse temporalmente en:

SUPERVISORES DEL CASO

y comprobar que han utilizado correctamente todas las pistas.



@creaconmalu

EL MISTERIO DEL PRIMER DÍA

LA REFLEXIÓN FINAL

Esta parte es fundamental.

El juego no debería terminar simplemente cuando los alumnos descubren el código.

Después de resolver el misterio, reservar entre 5 y 10 minutos para reflexionar.

La conversación debe centrarse menos en:

"¿Quién ha ganado?"

y más en:

"¿Cómo hemos conseguido resolverlo?"

PREGUNTAS PARA LA REFLEXIÓN

Cada equipo responde conjuntamente.



SOBRE EL JUEGO

¿Qué prueba nos ha parecido más difícil?

¿Cuál nos ha resultado más divertida?

¿En qué momento nos hemos quedado bloqueados?



SOBRE EL EQUIPO

¿Qué ha hecho alguien del equipo que nos ha ayudado?

¿Hemos escuchado todas las pistas?

¿Hemos dejado participar a todos?

¿Hemos tomado alguna decisión entre todos?



@creaconmalu

EL MISTERIO DEL PRIMER DÍA

CIERRE NARRATIVO

Una vez terminada la reflexión, el profesor puede leer el mensaje final:

CASO RESUELTO

Habéis conseguido encontrar el código.

Pero ese no era el verdadero misterio.

El verdadero misterio era descubrir si podíais resolver un problema juntos.

Y lo habéis conseguido.

Habéis escuchado.

Habéis compartido pistas.

Habéis cometido errores y los habéis corregido.

Habéis pedido ayuda.

Y, sobre todo, habéis descubierto que cada detective tenía algo que aportar.

El curso acaba de empezar.

PRIMERA MISIÓN SUPERADA.

Desde hoy sois oficialmente...

LOS DETECTIVES DE LA CLASE



@creaconmalu

CONFIDENCIAL

RÚBRICA SECRETA DEL DETECTIVE

INSTRUMENTO DE OBSERVACIÓN DEL TRABAJO COOPERATIVO**MURDOKU · EL MISTERIO DEL PRIMER DÍA****NO ENTREGAR
AL ALUMNADO**

Curso: _____ Fecha: _____ Equipo observado: _____ N.º alumnos: _____

**CÓMO UTILIZARLA**

No es necesario observarlo todo. Durante las diferentes pruebas, el docente puede centrarse cada vez en uno o dos indicadores y realizar pequeñas anotaciones.

PUNTUACIÓN**1** Necesita ayuda

Todavía le cuesta ponerlo en práctica.

2 En proceso

Lo hace algunas veces o necesita recordatorios.

3 Lo consigue

Lo hace de manera adecuada.

4 Lo hace de forma autónoma

Además, favorece que los demás lo hagan.

1 OBSERVACIÓN DEL EQUIPO

Indicador	1	2	3	4	Observaciones
ESCUCHA las ideas y pistas de los demás.	☐	☐	☐	☐	
COMUNICA sus ideas de forma comprensible.	☐	☐	☐	☐	
PARTICIPA y permite participar a los demás.	☐	☐	☐	☐	
SE ORGANIZA y reparte las tareas.	☐	☐	☐	☐	
COMPRUEBA las respuestas antes de decidir.	☐	☐	☐	☐	

**PUNTUACIÓN
DEL EQUIPO**

____ / 20



@creaconmalu

2 OBSERVACIÓN INDIVIDUAL

Alumno/a	Escucha	Comunica	Participa	Coopera	Comprueba
_____	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
_____	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
_____	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
_____	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
_____	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4

**ALERTAS DEL EQUIPO****COMUNICACIÓN**

- ☐ Un alumno monopoliza la conversación.
- ☐ Alguien apenas participa.
- ☐ No se escuchan las pistas de los compañeros.
- ☐ Se toman decisiones sin consultar al equipo.

ORGANIZACIÓN

- ☐ No consiguen repartirse las tareas.
- ☐ Hay discusiones sobre quién hace cada cosa.
- ☐ Un alumno termina realizando prácticamente todo.
- ☐ Los roles no se respetan.

RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS

- ☐ Aceptan ideas diferentes.
- ☐ Se corrigen los errores sin conflicto.
- ☐ Se bloquean ante una respuesta incorrecta.
- ☐ Necesitan intervención frecuente del adulto.

**FORTALEZAS QUE HE OBSERVADO**

Marca las que mejor describan al equipo.

- ☐ Se ayudan espontáneamente.
- ☐ Se escuchan.
- ☐ Se explican las pistas.
- ☐ Se reparten el trabajo.
- ☐ Comprueban juntos las respuestas.
- ☐ Animar a los compañeros.
- ☐ Resuelven desacuerdos hablando.
- ☐ Mantienen la motivación cuando una prueba resulta difícil.
- ☐ Todos tienen algo que aportar.

Una fortaleza especialmente destacable:

**LO QUE EL DOCENTE HA DESCUBIERTO**

- ➔ ¿Quién toma la iniciativa? _____
- ➔ ¿Quién necesita más estímulo para participar? _____
- ➔ ¿Quién facilita que el grupo llegue a acuerdos? _____
- ➔ ¿Quién destaca explicando o comunicando? _____
- ➔ ¿Qué dinámica de grupo debería observarse de nuevo? _____

**CONCLUSIÓN DEL DETECTIVE**

Algo que quiero conservar de este equipo: _____

Algo que quiero ayudarles a mejorar: _____

Una estrategia que probaré en la próxima actividad cooperativa: _____

**UN ASPECTO A TRABAJAR**

No marcar más de uno o dos para no convertir la observación en una lista de problemas.

- ☐ Escuchar antes de responder.
- ☐ Respetar turnos.
- ☐ Dar espacio a todos.
- ☐ Pedir ayuda.
- ☐ Explicar las ideas.
- ☐ Repartir mejor las tareas.
- ☐ Ofrecer ayuda.
- ☐ Gestionar la frustración.
- ☐ Aceptar otras propuestas.
- ☐ Comprobar antes de decidir.

Próximo objetivo del equipo:

La próxima vez intentaremos...

**INFORME SECRETO**

Necesita acompañamiento En desarrollo Adecuada Muy autónoma

COOPERACIÓN		☐	☐	☐	☐
COMUNICACIÓN		☐	☐	☐	☐
ORGANIZACIÓN		☐	☐	☐	☐
PARTICIPACIÓN		☐	☐	☐	☐

**MISIÓN DEL DOCENTE**

No busques al alumno que ha resuelto más rápido. Busca quién escucha. Quién pregunta. Quién explica. Quién ayuda. Quién deja espacio a los demás. Y quién consigue que el equipo avance. La actividad termina cuando encuentran el código. La observación del grupo acaba de empezar.



TODO ESTÁ LISTO...

¿COMENZAMOS?



@creaconmami

Prueba 1:
Caso
abierto



@creaconmafu



Grupo:

Anotaciones:



@creaconmalu

PRUEBA

1



LAS MOCHILAS MISTERIOSAS

Cuatro detectives han encontrado cuatro mochilas. Descubre quién tiene cada mochila, de qué color es y qué lleva dentro.

OBJETIVO

Completa la tabla y descubre el código secreto de esta prueba.



@creaconmami

PISTAS

- Ana no tiene la mochila **roja** ni la **amarilla**.
- La mochila **azul** tiene el libro.
- Bruno tiene la mochila **verde**.
- Lucía lleva la **merienda**.
- Marcos tiene la mochila **roja**.
- La merienda está en la mochila **amarilla**.
- Las **pinturas** están en la mochila **roja**.

LOS DETECTIVES



ANA



BRUNO



LUCÍA



MARCOS

LAS MOCHILAS



AZUL



VERDE



AMARILLA



ROJA

¿QUÉ LLEVAN DENTRO?



=

LIBRO



=

ESTUCHE



=

MERIENDA



=

PINTURAS

COMPLETA LA TABLA

DETECTIVE →	COLOR DE LA MOCHILA	¿QUÉ LLEVA DENTRO?
ANA		
BRUNO		
LUCÍA		
MARCOS		

CÓDIGO SECRETO



Cada color tiene un número. Usa el número de la mochila de LUCÍA para descubrir el código de esta prueba.

AZUL



=

7

VERDE



=

2

AMARILLA =



=

9

ROJA



=

4

CÓDIGO DE LA PRUEBA 1:



RECUERDA

Observa las pistas, piensa en equipo y completa la tabla sin dejar nada en blanco.



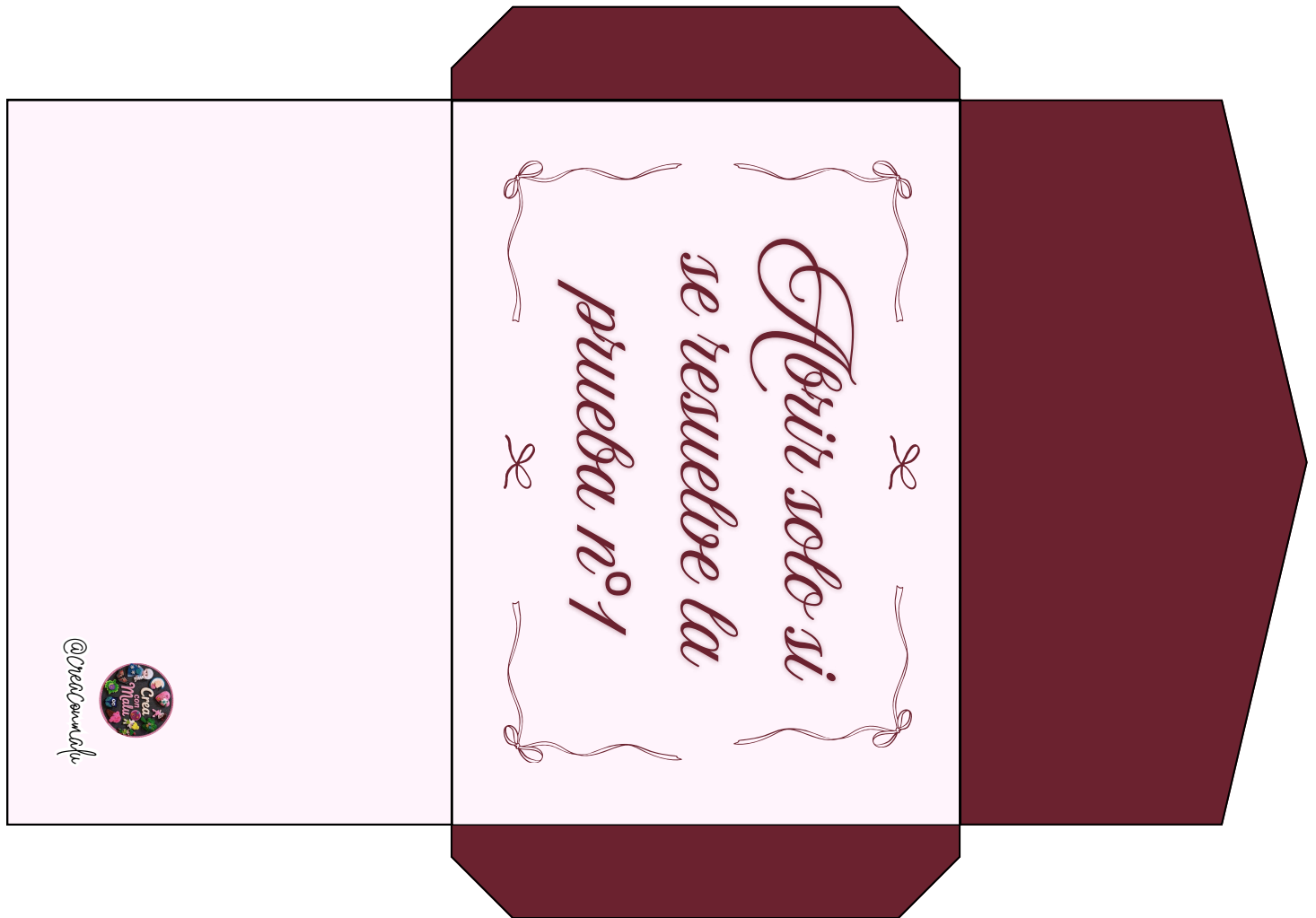
CONSEJOS DE DETECTIVE

- ✓ Lee todas las pistas antes de empezar.
- ✓ Descarta opciones que no pueden ser.
- ✓ Usa la lógica y no te apures.
- ✓ ¡Comprueba dos veces tu respuesta!

UN BUEN DETECTIVE NO ADIVINA, ¡DESCUBRE!



Una vez resuelto, entregamos este sobre y mensaje





@creaconmami

Prueba 2:
Segunda
pista



@creaconmafu

FILE

FILE

El horario desordenado

OBJETIVO

Organiza información, completa tareas y descubre pistas.

PISTAS

2

4

READING

MATH

ART

PLAYGROUND

RECUERDA

Todos los pasos te llevan más cerca de la solución.

NAME:

CLASS:

SCHOOL YEAR:

GOOD WORK

Grupo:

Anotaciones:



@creaconmalu

PRUEBA

2

EL HORARIO DESORDENADO

El horario del primer día se ha mezclado.
¡Ayuda a los detectives a reconstruirlo!

OBJETIVO

Ordena las actividades del primer día según las pistas y descubre el código secreto de esta prueba.



PISTAS

- 1 Matemáticas es **después** de Lectura.
- 2 Arte es justo **antes** del Patio.
- 3 Lectura es la **primera** actividad.
- 4 Matemáticas **no** es la última.

RECUERDA

Cada actividad solo puede aparecer una vez.

LAS ACTIVIDADES



LECTURA

$$2 + 3 = 5$$



MATEMÁTICAS



ARTE



PATIO

RECONSTRUYE EL HORARIO

Coloca cada actividad en el orden correcto (1.º, 2.º, 3.º y 4.º)

1.º

2.º

3.º

4.º



CÓDIGO DE LAS ACTIVIDADES

Cada actividad tiene un número. Usa el número de la **SEGUNDA** actividad del horario para obtener el código de esta prueba.



LECTURA

3

$$2 + 3 = 5$$



MATEMÁTICAS

5



ARTE

6



PATIO

8

CÓDIGO SECRETO

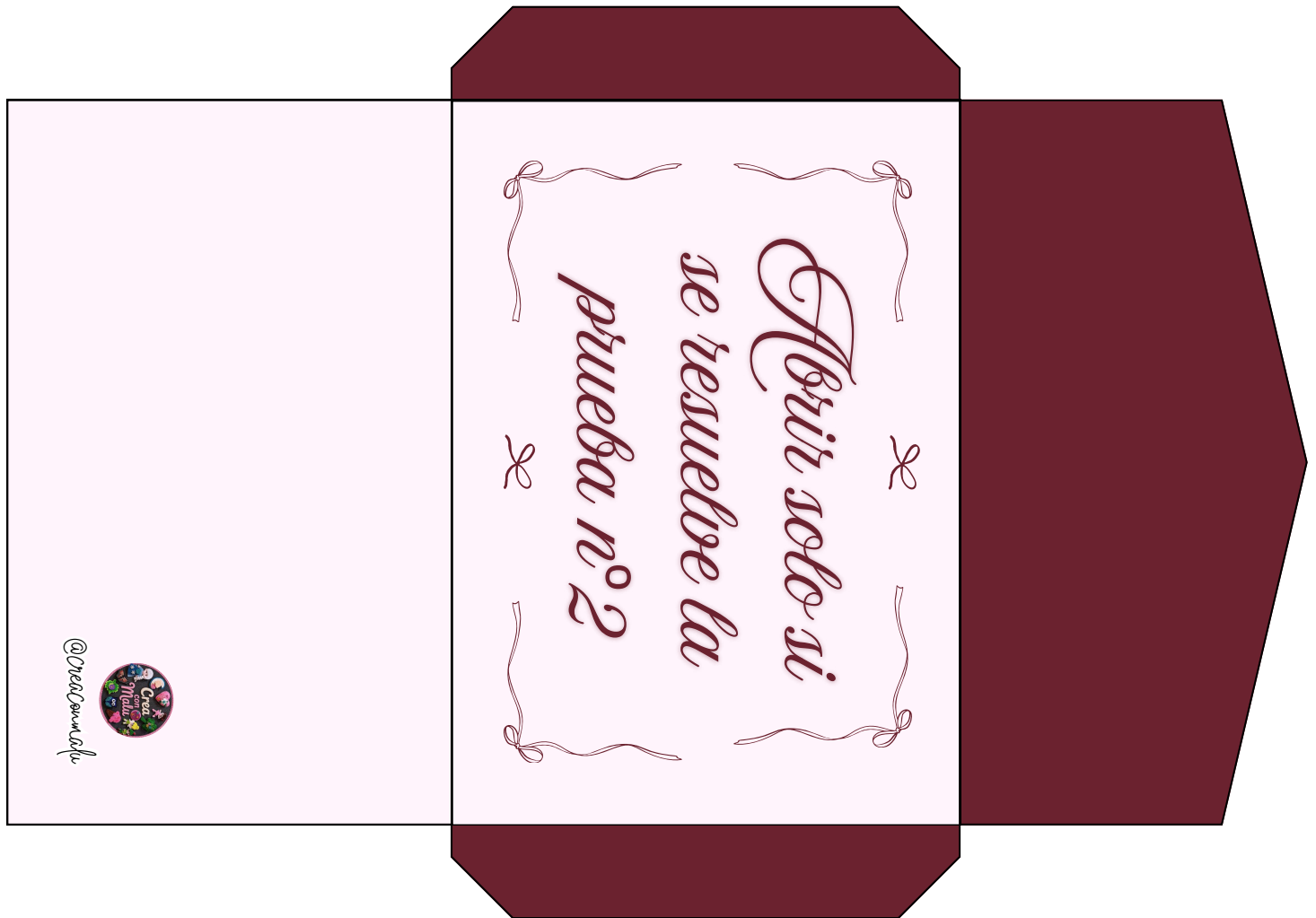
Escribe aquí el número:



PIENSA, OBSERVA Y COMPRUEBA TU RESPUESTA ANTES DE ESCRIBIR EL CÓDIGO.



Una vez resuelto, entregamos este sobre y mensaje



*Brújula
detective*



*Poder
desbloqueado:
-Organizar-*

*Sabéis encontrar el
camino entre las
pistas.*

*Habéis aprendido a
organizar.*



@CreaConMatic



@creaconmami

*Prueba 3:
Información
confidencial*



@creaconmaltin



Grupo:

Anotaciones:



@creaconmalu

Colocar en el sobre estas pistas, dobladas sin que se puedan ver.
Cada alumno, tomará una pista y la explicará al resto de compañeros.
Posteriormente, las pegarán en la hoja del reto.



PRUEBA

3

LAS PISTAS REPARTIDAS



MISIÓN:

Descubrir dónde
está escondida
la mascota



Cada miembro del equipo tiene una tarjeta diferente.
¡No la enseñes! Léela en voz alta y explícala al equipo.

A

Pega aquí
la pista A

B

Pega aquí
la pista B

C

Pega aquí
la pista C

D

Pega aquí
la pista D



PIENSA EN EQUIPO

Juntad todas las pistas y deducid
en qué lugar está la mascota.
Solo puede estar en uno.

LOS 4 POSIBLES LUGARES



BIBLIOTECA



PATIO



AULA



GINNASIO

TABLA DE
CÓDIGOS

Lugar	Biblioteca	Patio	Gimnasio	Aula
Código	1	2	7	4

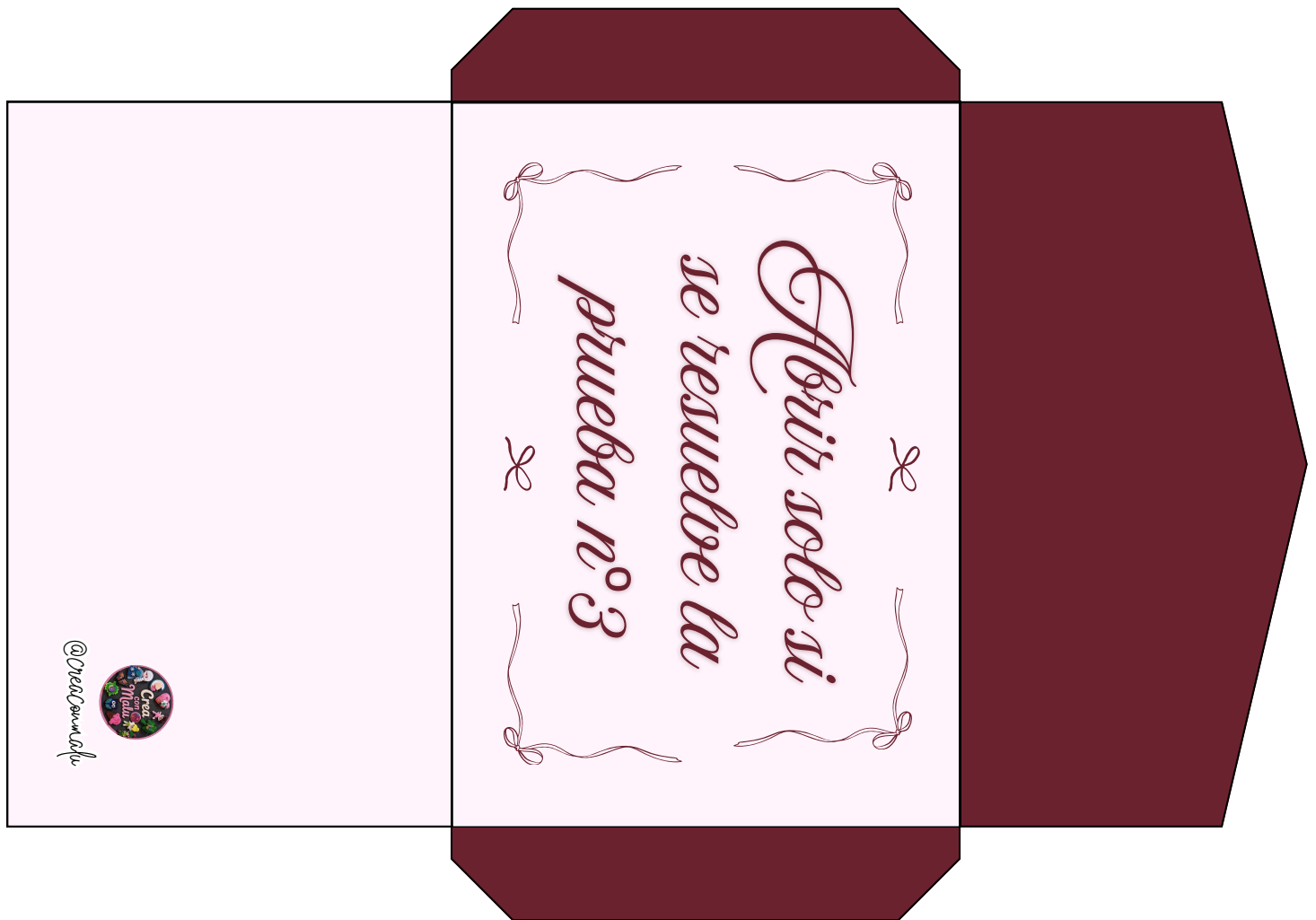


¿DÓNDE ESTÁ LA MASCOTA?

CÓDIGO DE
LA PRUEBA 3:



Una vez resuelto, entregamos este sobre y mensaje



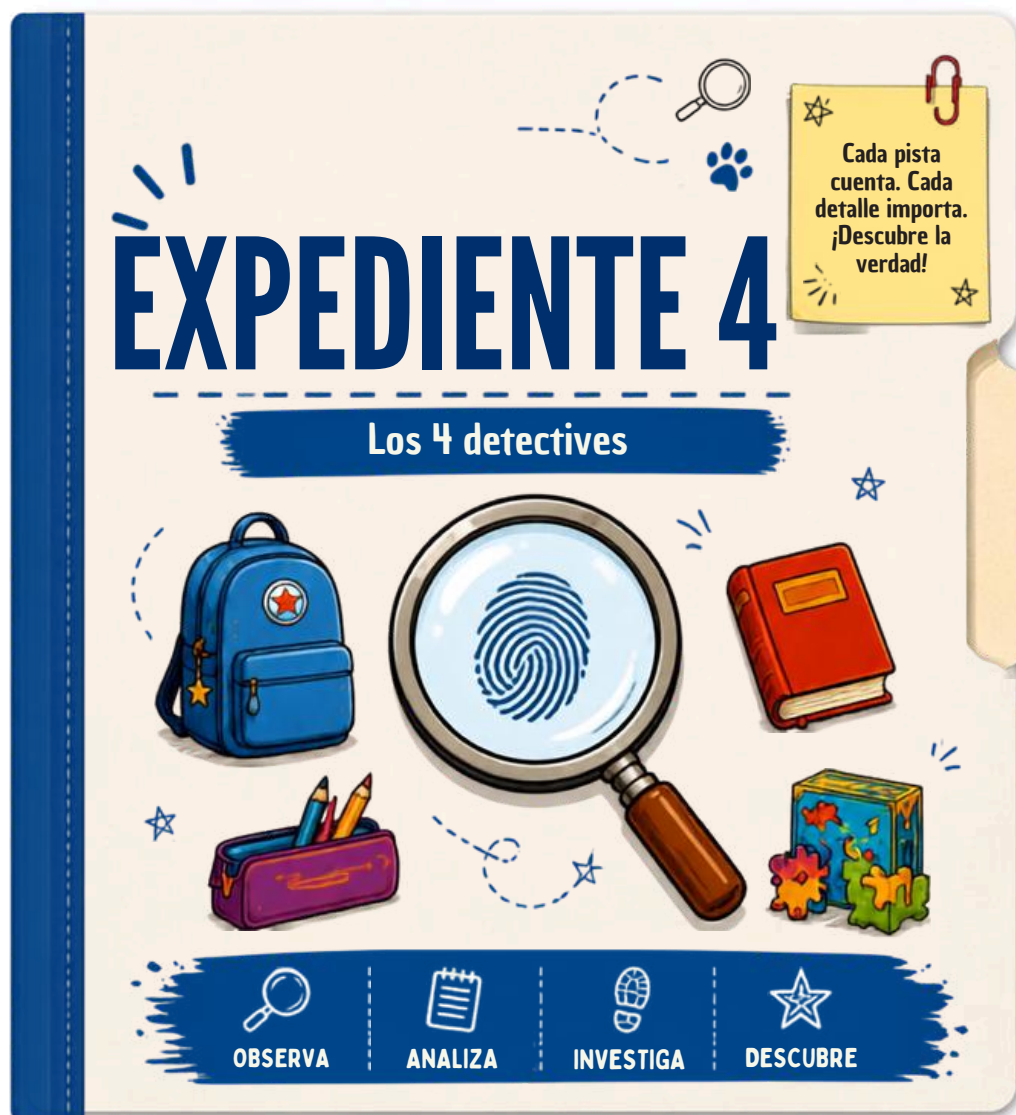


@creaconmami

*Prueba 4:
Expediente
secreto*



@creaconmafu



Grupo:

Anotaciones:



@creaconmalu

PRUEBA

4



LOS CUATRO DETECTIVES

Cuatro personajes han pasado por el aula.

OBJETIVO

Descubrir qué lleva cada detective



@creaconmami

PISTAS

- 1 Leo no lleva el libro.
- 2 Sara lleva algo que sirve para escribir.
- 3 Nico no lleva la mochila.
- 4 Emma lleva el juego.
- 5 El estuche pertenece a Sara.

PERSONAJES



LEO



SARA



NICO



EMMA

OBJETOS



MOCHILA



LIBRO



ESTUCHE



JUEGO



Resuelve las pistas para descubrir qué lleva cada detective.



ESCRIBE TU RESPUESTA

Leo lleva: _____
Sara lleva: _____
Nico lleva: _____
Emma lleva: _____

CÓDIGO DE LA PRUEBA 4

Cada objeto tiene un número. Usa el número del objeto que lleva el detective Nico para obtener el código.



MOCHILA

= 2



LIBRO

= 8



ESTUCHE

= 5



JUEGO

= 3

CÓDIGO DE LA PRUEBA 4



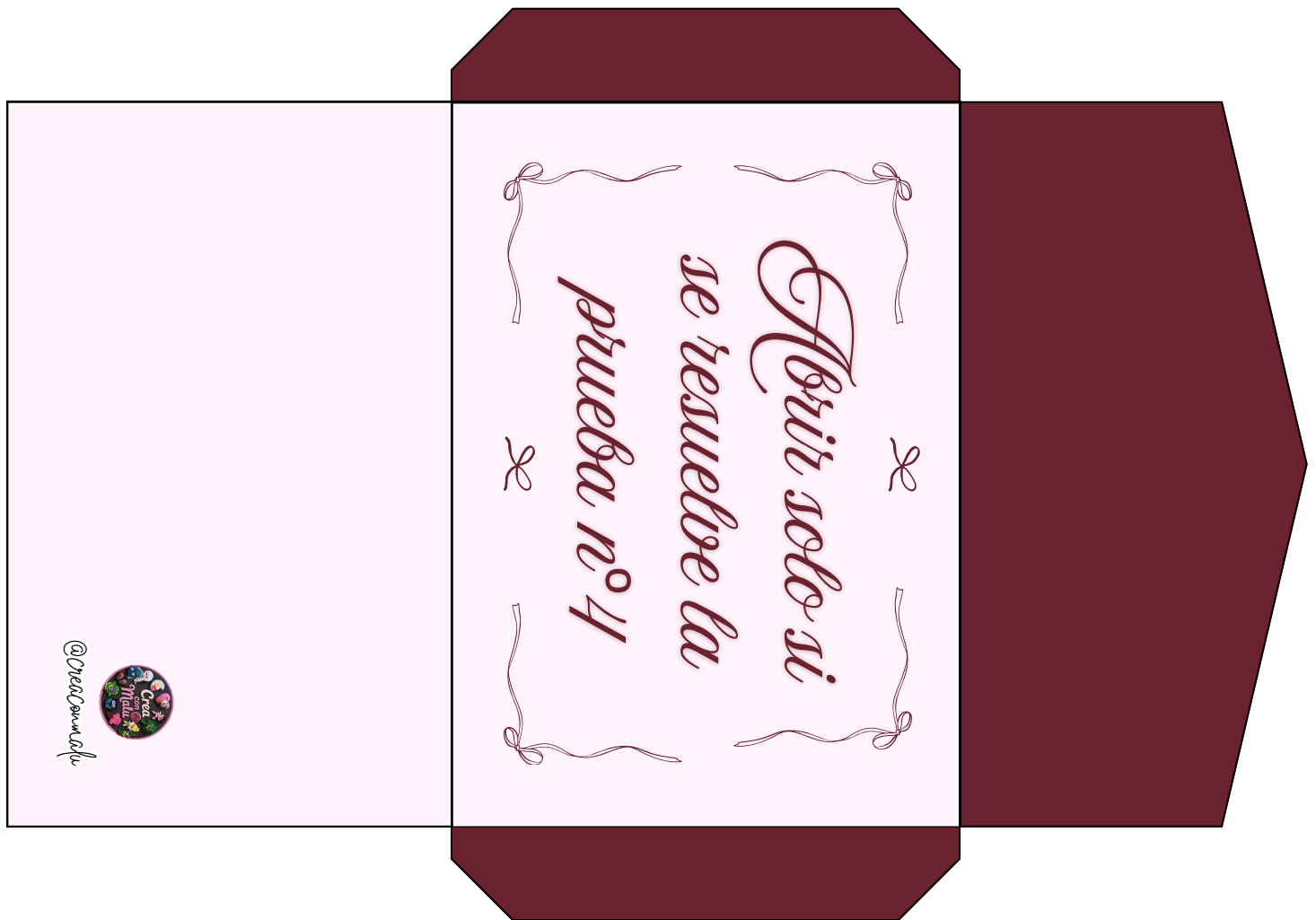
RECUERDA

Lee todas las pistas, piensa con lógica y marca una única opción para cada uno.

¡UN BUEN DETECTIVE SIEMPRE ENCUENTRA LA PISTA CORRECTA!



Una vez resuelto, entregamos este sobre y mensaje





@creaconmami

Prueba 5:
Mensaje
oculto



@creaconmafu

DOCUMENTO

Si lo puedes *imaginar*, lo puedes descubrir.

FILE

EL MENSAJE OCULTO

Explora, analiza y organiza tus ideas.
Cada página te acerca más al **objetivo**.

TU MISIÓN

Usa este documento para registrar tus hallazgos, resolver retos y construir soluciones increíbles.

RECUERDA

La organización es la clave para convertir ideas en logros.
¡Tú puedes lograrlo!

NOMBRE: _____

FECHA: _____

PROYECTO: _____



Grupo:

Anotaciones:



@creaconmalu

PRUEBA

5



EL MENSAJE OCULTO

Las estrellas se han escondido en una cuadrícula.

Sigue las reglas.

¡Descúbrelas y colorea solo las correctas!

OBJETIVO

Descubrir cuántas estrellas hay en la cuadrícula y usarlas para obtener el código.



CUADRÍCULA

	1	2	3	4
1	★	○	★	△
2	□	★	○	★
3	○	△	★	□
4	★	□	△	○

INSTRUCCIONES

Colorea de **AMARILLO** las casillas que contengan una estrella siguiendo estas reglas:

★ Una estrella por cada fila.

★ Una estrella por cada columna.

¿CUÁNTAS ESTRELLAS HAS COLOREADO?

Escribe el número aquí



PISTA

Una casilla solo puede ser coloreada siendo estrella, sin repetir columna y fila. ★



CÓDIGO DE LA PRUEBA 5

El código es el número de estrellas que has coloreado en la cuadrícula.

EJEMPLO PARA ENTENDER LAS REGLAS

En la fila uno solo puede colorearse una estrella (columna 1) porque la figura se repite.

1	★	○	★	△
---	---	---	---	---

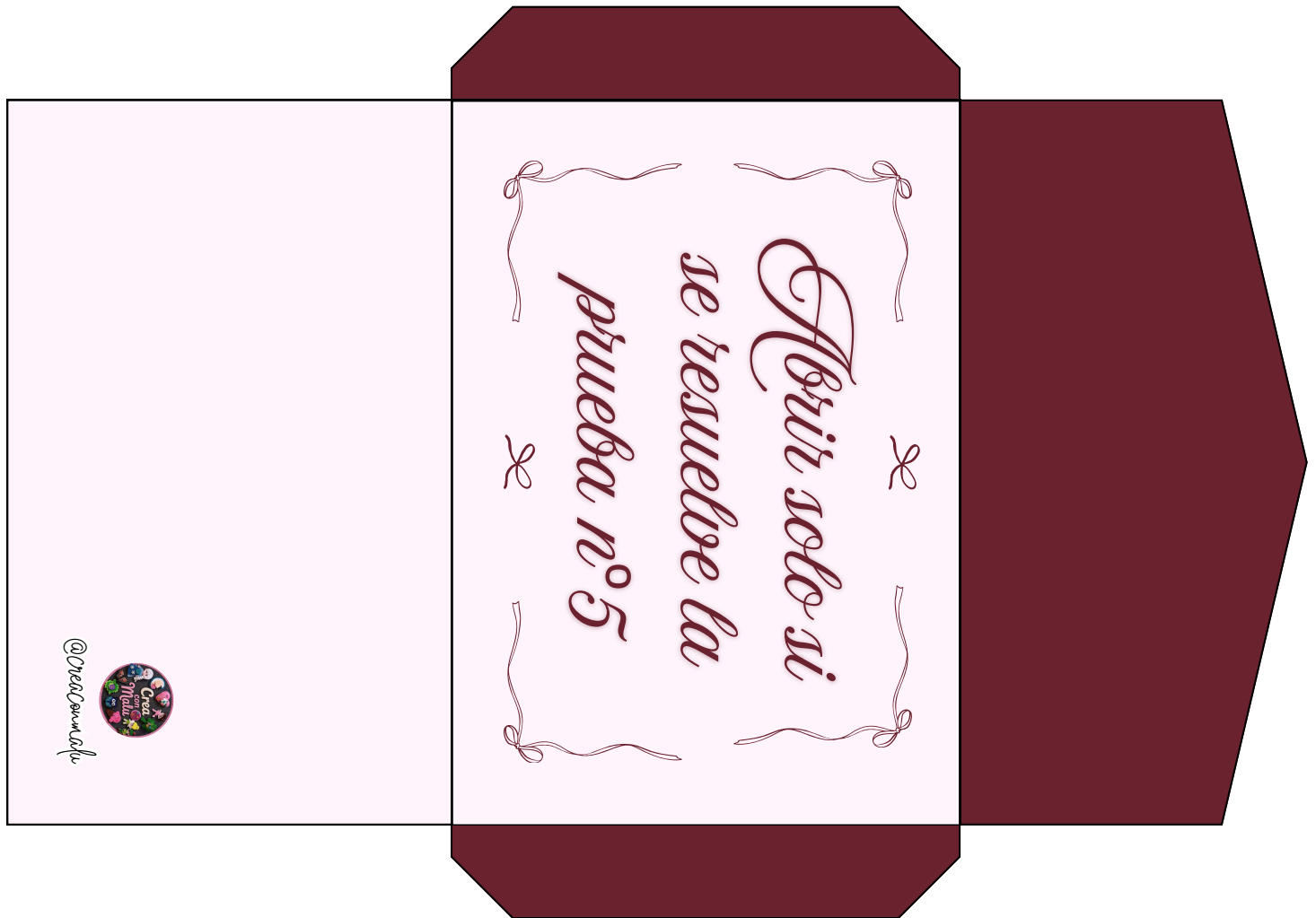
En la columna 2 solo hay una estrella coloreada (fila 2), no se repiten el resto de figuras.

1	○
2	★
3	△
4	□

Usa esta misma lógica en toda la cuadrícula. ★



Una vez resuelto, entregamos este sobre y mensaje



*Lupa de
precisión*



*Poder
desbloqueado:
- Atender -*

*Los pequeños detalles
esconden grandes pistas*

*Habéis aprendido a
prestar atención.*



@CreaConMala



@creaconmami

Prueba 6:
Prueba
final



@creaconmafu



Grupo:

Anotaciones:



@creaconmalu

PRUEBA

6



EL ÚLTIMO MURDOKU

Coloca los cuatro símbolos sin repetir ninguno en cada fila ni en cada columna.

SÍMBOLOS



★		☾	
	♥		☀
		♥	
♥			☾

CÓDIGO DEL SÍMBOLO

Quando termines, mira el símbolo de la casilla secreta (fila 4, columna 2) y usa su número para el código.



★ = 6

☀ = 7

☾ = 8

♥ = 9

RECUERDA

Revisa cada fila y cada columna. Cada una debe contener los cuatro símbolos diferentes, **sin repetir**.



CASO RESUELTO



OBJETIVO

Completar la cuadrícula y descubrir el símbolo

para obtener el código.



PISTAS

- 1 En la primera fila falta ☀ y ♥.
- 2 En la segunda fila falta ★ y ☾.
- 3 En la tercera fila aparece ♥ en la tercera posición.
- 4 En la cuarta fila falta ★ y ☀.
- 5 La primera columna contiene ★, __, __, ♥.
- 6 La última columna contiene __, ☀, __, ☾.

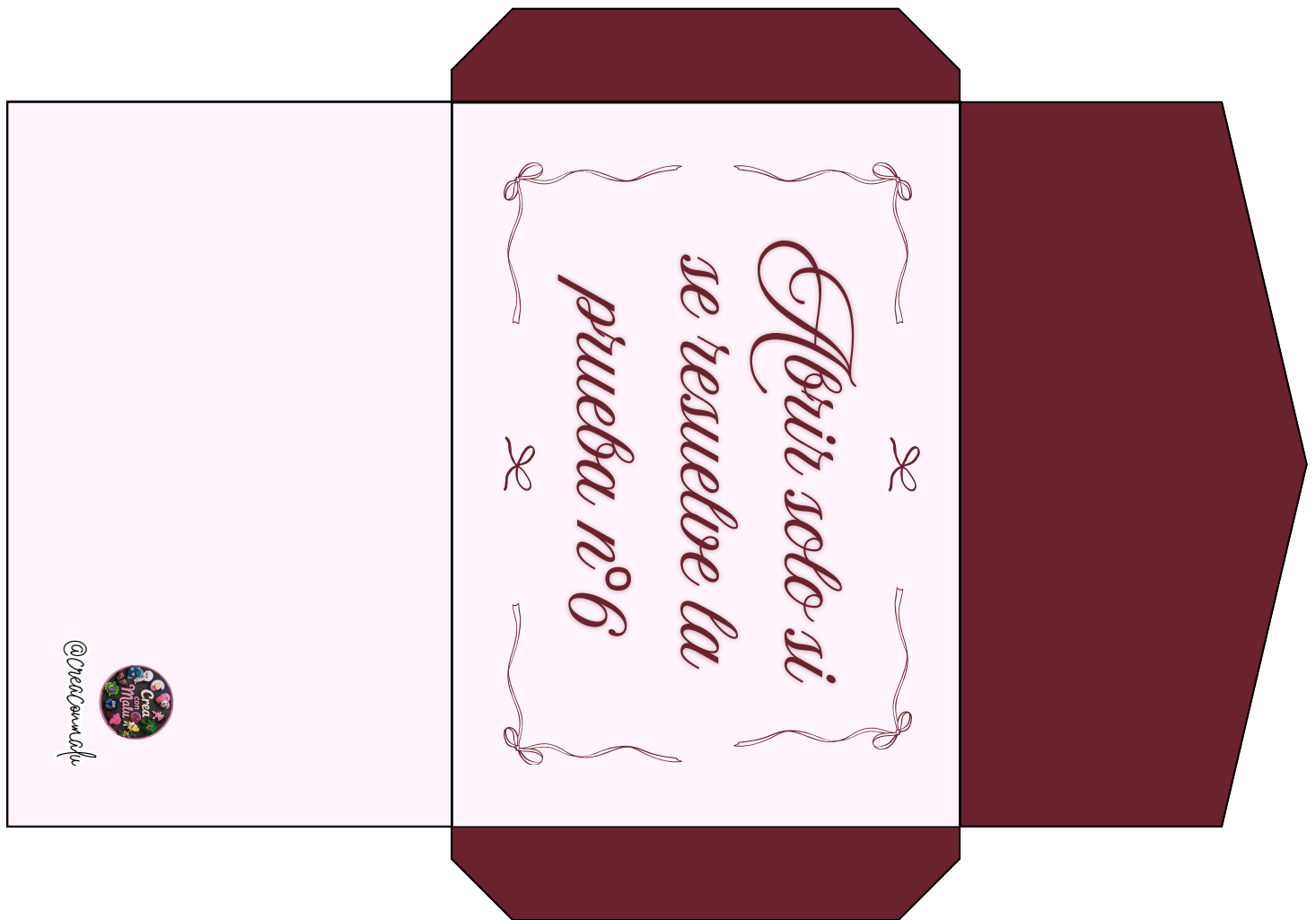
@creaconmali

CÓDIGO DE LA PRUEBA 6



¡ENHORABUENA, DETECTIVES! HABÉIS ENCONTRADO EL CÓDIGO.
SOIS UN EQUIPO IMBATIBLE

Una vez resuelto, entregamos este sobre y mensaje



*Insignia de
equipo*



*Poder desbloqueado:
-Cooperar-*

*En todo este camino
habéis aprendido a
cooperar.*

*“Habéis conseguido todas las
habilidades de un detective.
Pero todavía falta algo.*

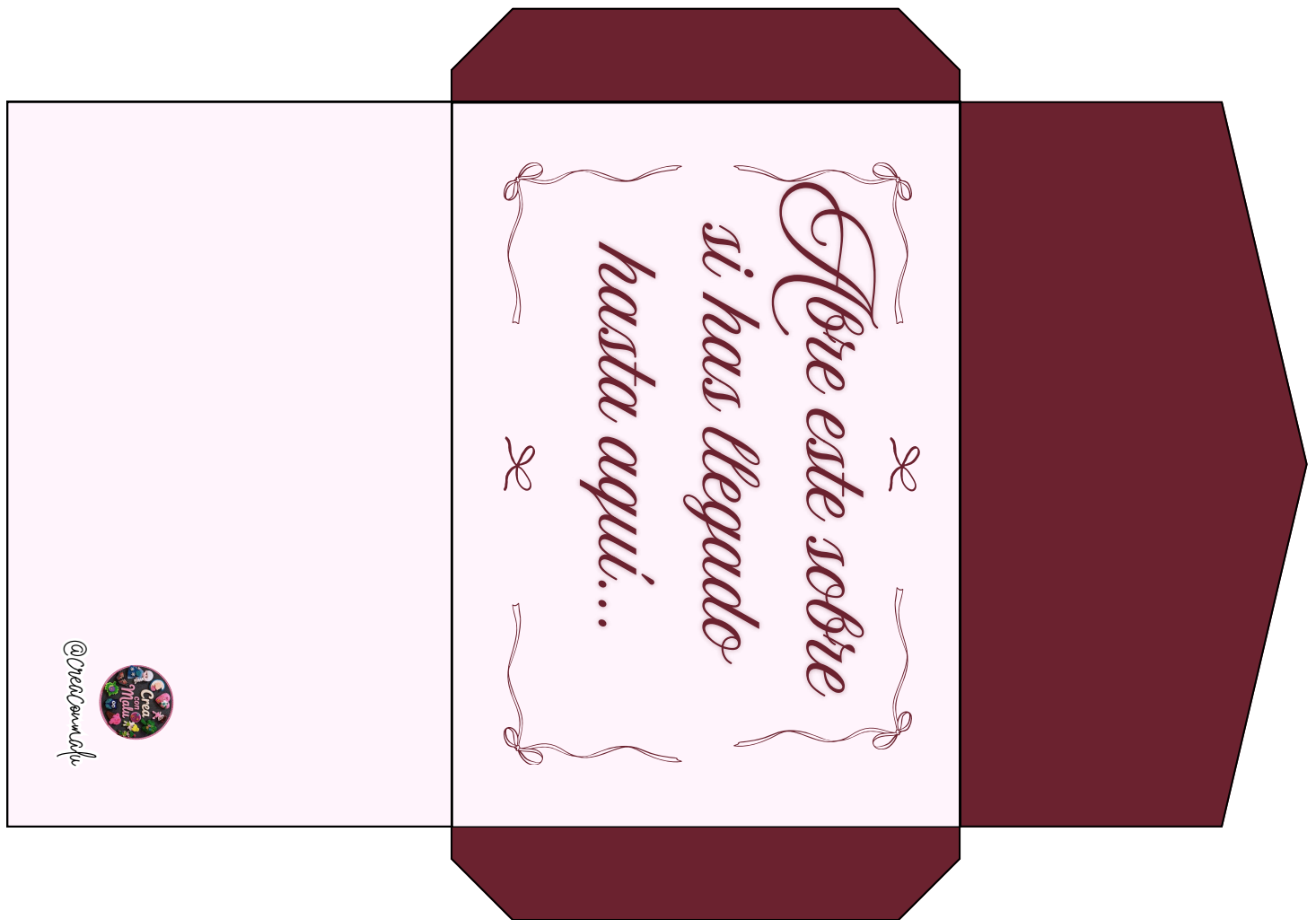


@creaconmafu

**ESTO AÚN
NO ACABA...**



@creaconmami



Habéis encontrado el código.

Pero un buen detective sabe que un misterio no termina cuando encuentra una respuesta...

A veces, una respuesta esconde otra...



@creaconmalu

Mirad de nuevo vuestro código.

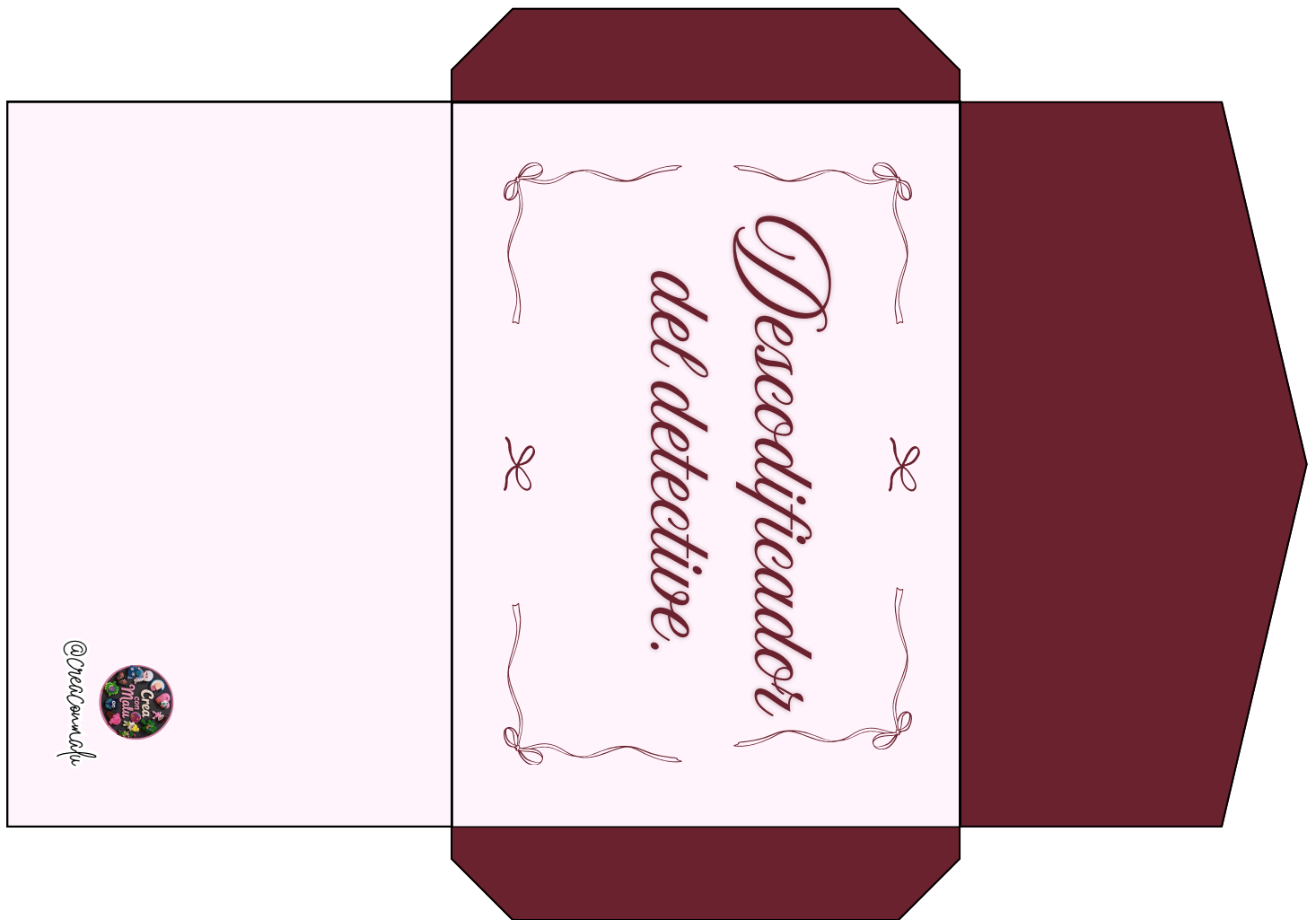
9 · 5 · 4 · 8 · 3 · 6

Para descubrir el mensaje secreto, utilizad el descodificador del detective.



@creaconmalu

Entregamos este sobre y mensaje



A	B	C	D	E	F	G	H
1	32	11	10	2	7	22	1

I	J	K	L	M	N	Ñ	O
7	9	27	14	1	4	20	3

P	Q	R	S	T	U	V	W
11	2	15	6	8	5	20	10

X	Y	Z
21	12	7

Recuerda el código y descifra el mensaje.

— — — — —



@creaConmala



@creaConmala

*Archivo final
Solo abrir cuando
hayáis descifrado el
mensaje.*



@creaconmafu

EL MISTERIO DEL PRIMER DÍA



CASO CERRADO

Mensaje descifrado: JUNTOS

Habéis seguido pistas.
Habéis resuelto enigmas.
Habéis cometido errores.
Habéis vuelto a intentarlo.

Pero hay algo, que ninguna de las pruebas podía ser resuelta
por una sola persona.

Necesitabais a vuestro equipo.
Cada persona podía aportar algo diferente.
Y cuando juntasteis todas las piezas...
el misterio pudo resolverse.

Por eso, el verdadero secreto que escondía este caso era:
JUNTOS SOMOS MÁS FUERTES

El curso acaba de empezar.
Habrá problemas difíciles.
Habrá días en los que algo no salga bien.
Habrá momentos en los que necesitemos ayuda.
Pero ahora ya sabéis algo importante:
No tenéis que resolverlo todo solos.

PRIMERA MISIÓN SUPERADA ✓
Bienvenidos a vuestra nueva clase, detectives.



@creaconmalu

EL MISTERIO DEL PRIMER DÍA

"Dentro de este cofre hay algo que pertenece a vuestra nueva clase."

Pero hay una última instrucción:

"El cofre no contiene el tesoro.

El tesoro aparece cuando todas las piezas están juntas."

**Todos los equipos tienen que colocar sus piezas
en una gran cartulina de clase.**



Al unirlas aparece una ilustración completa y en el centro:

SOMOS UN EQUIPO

"Hasta ahora habéis trabajado en equipos pequeños.

Pero este curso no sois solo equipos.

Sois una clase."



@creaconmalu

ESCUCHAR

Escuchamos
las ideas de
los demás.



AYUDAR

Nos ayudamos
y apoyamos
siempre.



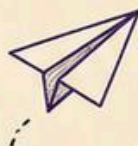
COMPARTIR

Compartimos
material, ideas
y momentos.



SOMOS UN EQUIPO

Cuando trabajamos juntos,
logramos grandes cosas.



@creaconmalu



RESPETAR

Respetamos a todos
y valoramos
nuestras diferencias.



PENSAR

Pensamos, buscamos
soluciones y no nos
rendimos.



JUNTOS

Juntos somos más
fuertes y podemos
conseguirlo.

