EDUARDO MANOS TIJERAS

Guía del juego · El misterio de la carta desaparecida



Una aventura de lectura y misterio para 3.º de Primaria. Eduardo ha perdido una carta muy especial. Para recuperarla, la persona que juega debe explorar seis habitaciones del castillo, leer atentamente las pistas y resolver pruebas interactivas.

Objetivos educativos

Trabajar la comprensión lectora, la atención, la secuenciación temporal, el vocabulario, la formación de palabras, la deducción y la resolución autónoma de problemas.

Formato: juego digital interactivo en HTML, con ilustraciones y zonas pulsables. No requiere fichas impresas.

Cómo se juega



Desde el menú se elige la misión 1. El croquis del castillo sirve para visitar las habitaciones y seguir la aventura. Al terminar una habitación se regresa al mapa para continuar.



Las seis habitaciones y sus desafíos

1. Salón principal: descubrir el sobre y leer la carta inicial de Eduardo.

2. Jardín misterioso: tocar las rosas en orden numérico y localizar el arbusto que cumple las pistas.

3. Biblioteca: ordenar fragmentos de una historia para descubrir el siguiente destino.

4. Torre del reloj: interpretar una narración temporal y elegir la hora correcta.

5. Laboratorio: unir sílabas para formar palabras y resolver un acertijo de pociones.

6. Cocina: ordenar una receta, buscar palabras en una sopa de letras y resolver el acertijo final para encontrar la carta.



Ejemplo: reto de secuenciación de una receta.

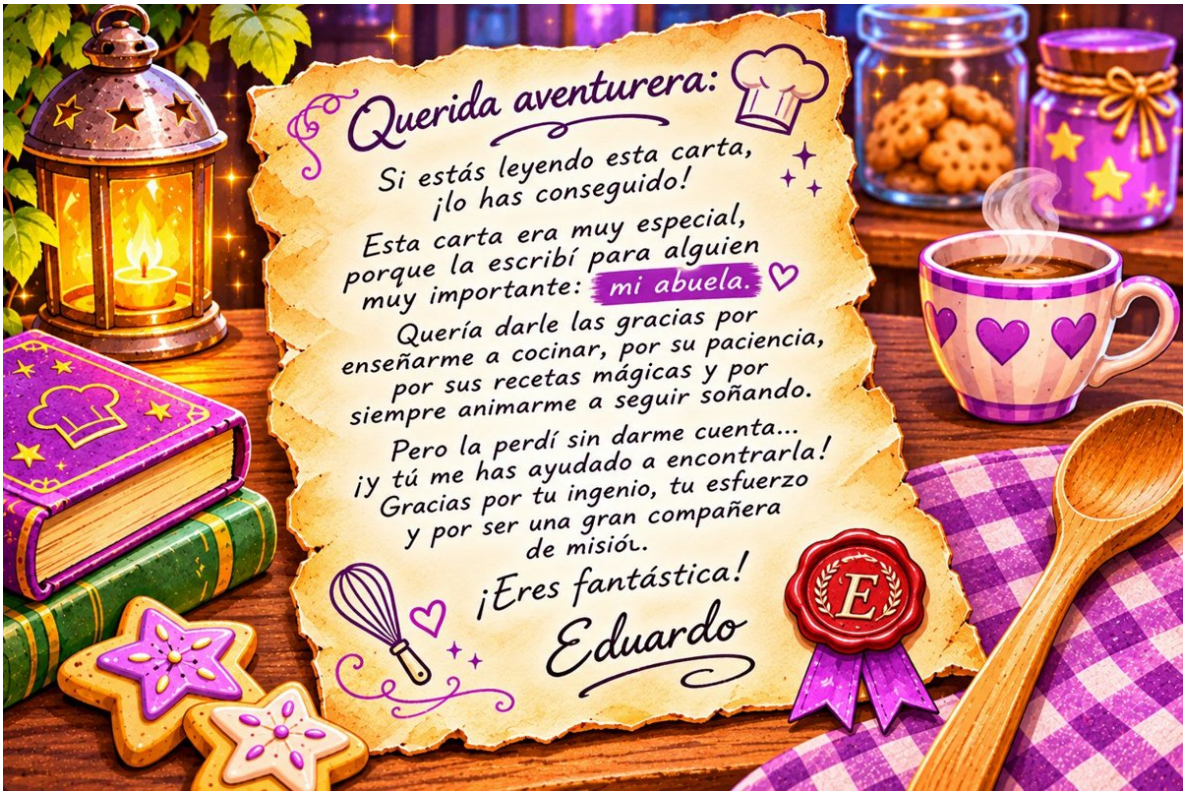
Ejemplos de retos visuales



Sopa de letras integrada en la propia ilustración.

La interacción se realiza tocando los elementos de las escenas: libros, relojes, tarjetas, ingredientes, palabras y objetos del castillo. Las pistas invitan a leer antes de decidir.

El desenlace: una carta especial



Tras superar los retos de la cocina, la persona que juega busca en la escena el lugar donde está escondida la carta. Eduardo revela que era un mensaje para su abuela, a quien quería agradecerle sus enseñanzas y su cariño.

El cierre incluye un agradecimiento de Eduardo y el **primer sello de la colección**. Los otros cinco sellos quedan reservados para futuras misiones.



Orientaciones para utilizarlo en el aula

Edad orientativa: 3.º de Educación Primaria. Puede utilizarse individualmente, en parejas o con acompañamiento docente.

Antes de empezar: explicar que las pistas deben leerse con calma y que las respuestas se encuentran en las escenas.

Durante el juego: animar al alumnado a justificar cada elección, releer si se equivoca y observar los detalles de las imágenes.

Al terminar: conversar sobre el orden de los acontecimientos, las pistas utilizadas y por qué la carta era tan importante para Eduardo.

Evaluación informal: observar comprensión de instrucciones, secuenciación, reconocimiento de sílabas, deducción y autonomía.



El castillo se convierte en un recorrido de lectura, observación y descubrimiento.