



# **METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN ETAPA: EXPLORAR RUTA # 1**

**Actividad de Iniciación.**



**Imagínate que eres un detective ¿Cómo resolverías el siguiente caso?**



# Ejercita tu cerebro y resuelve el caso.



Un barco japonés salió del puerto y se dirigió a mar abierto. El capitán fue a engrasar algunas partes del barco y se quitó el anillo para que no se dañara. Lo dejó en la mesa junto a su litera. Cuando regresó, el anillo ya no estaba. El capitán era un hombre muy sagaz y astuto, así que, se quedó un rato pensando y analizando lo sucedido y concluyó que tres miembros de la tripulación podían ser culpables. El capitán les reunió en su camarote y les preguntó qué habían estado haciendo durante los diez minutos que había estado fuera:

El cocinero dijo: "Estaba en la cocina preparando la cena de esta noche".

El ingeniero dijo: "Estaba trabajando en la sala de máquinas asegurándome de que todo funcionara sin problemas".

El marinero dijo: "Estaba en el mástil corrigiendo la bandera porque alguien la había puesto al revés por error".

Tan pronto como escuchó las explicaciones de cada uno, el capitán supo quién había cogido su anillo. ¿Cómo fue posible?







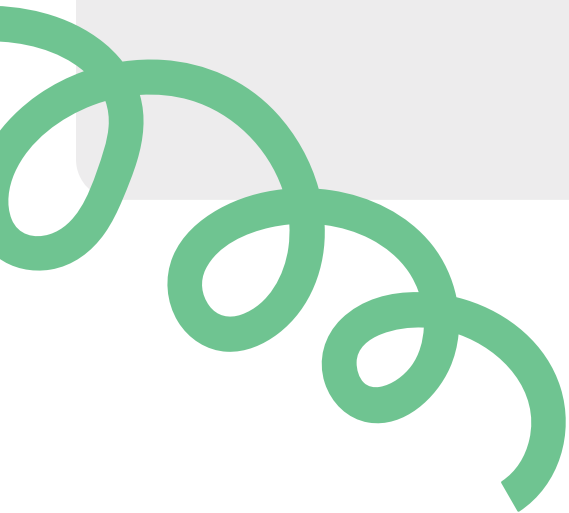
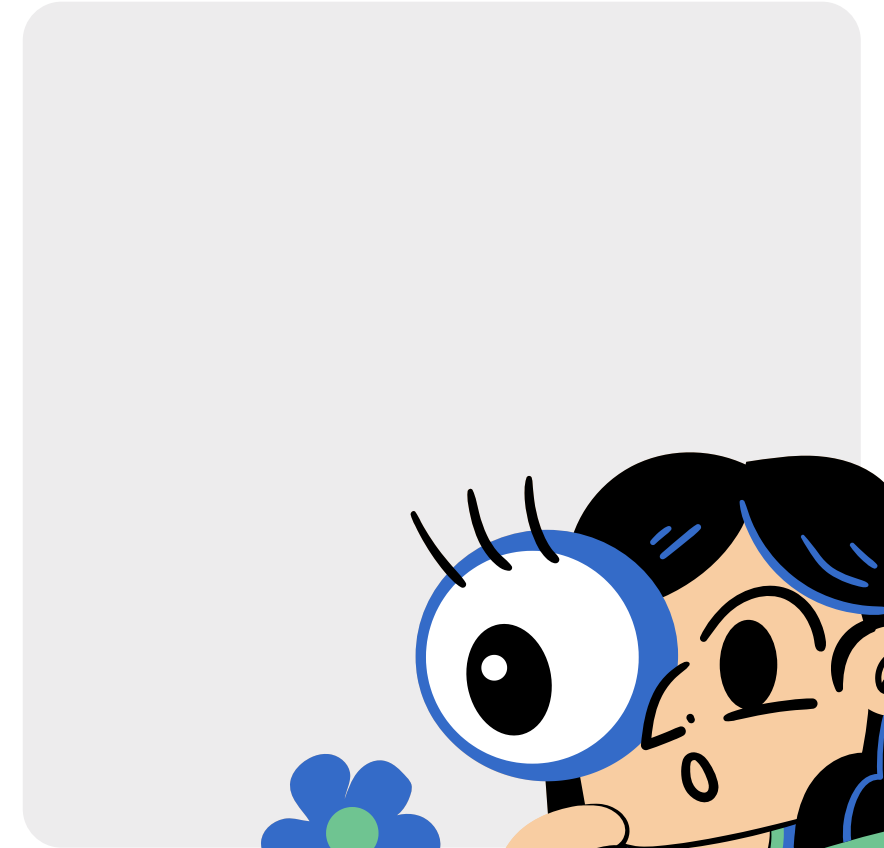
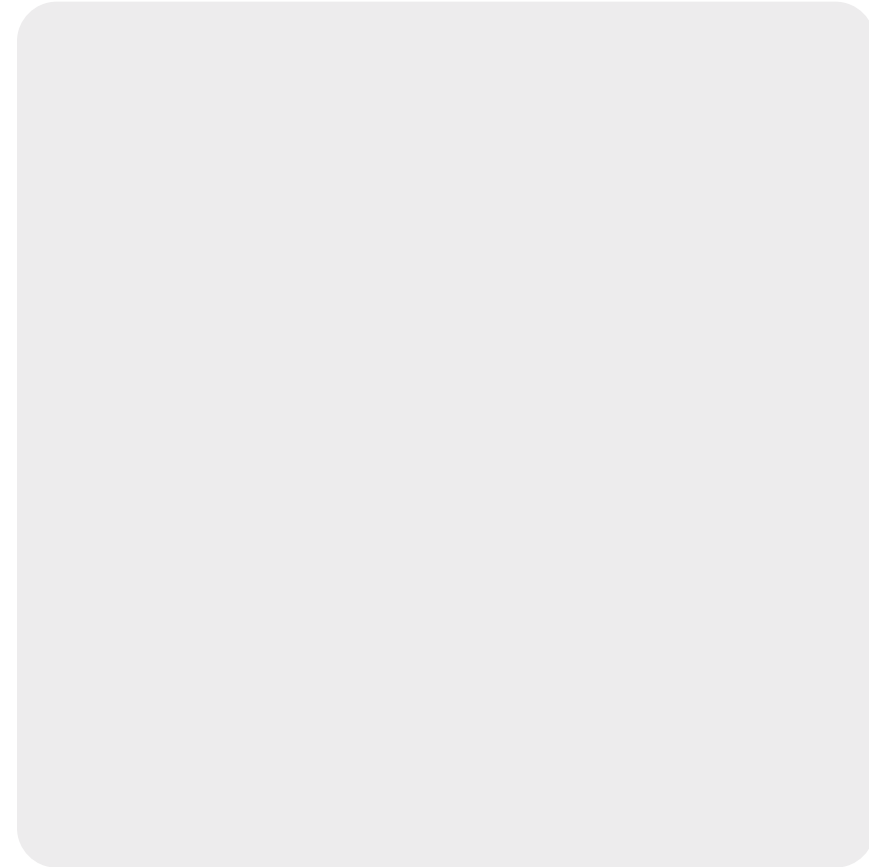
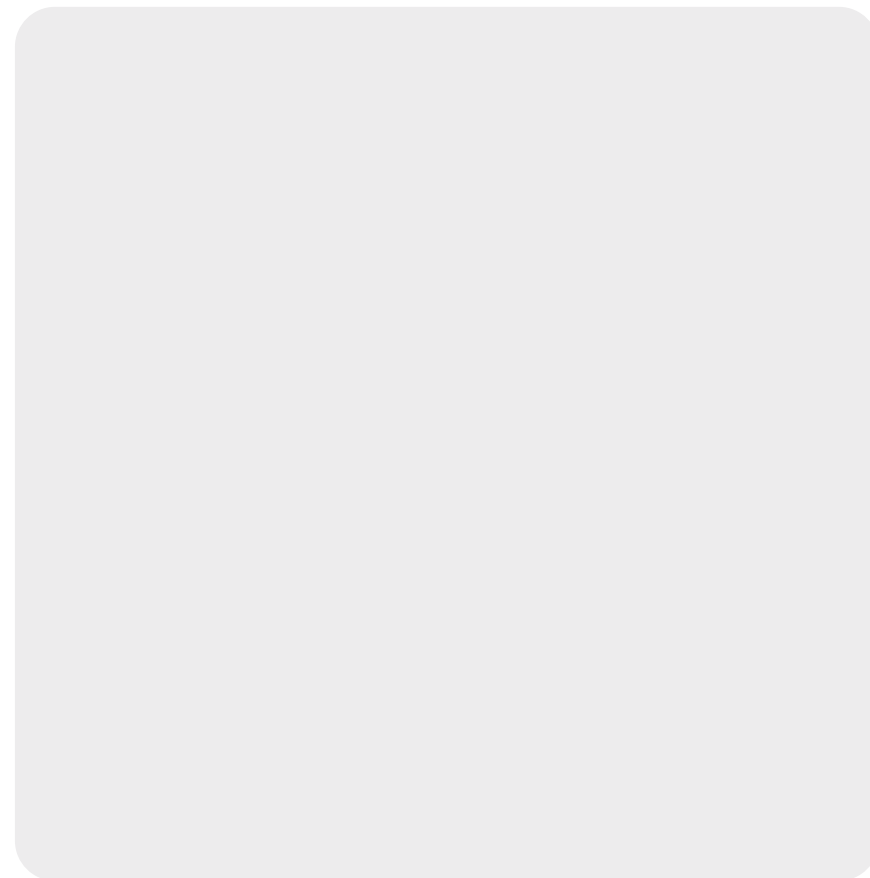
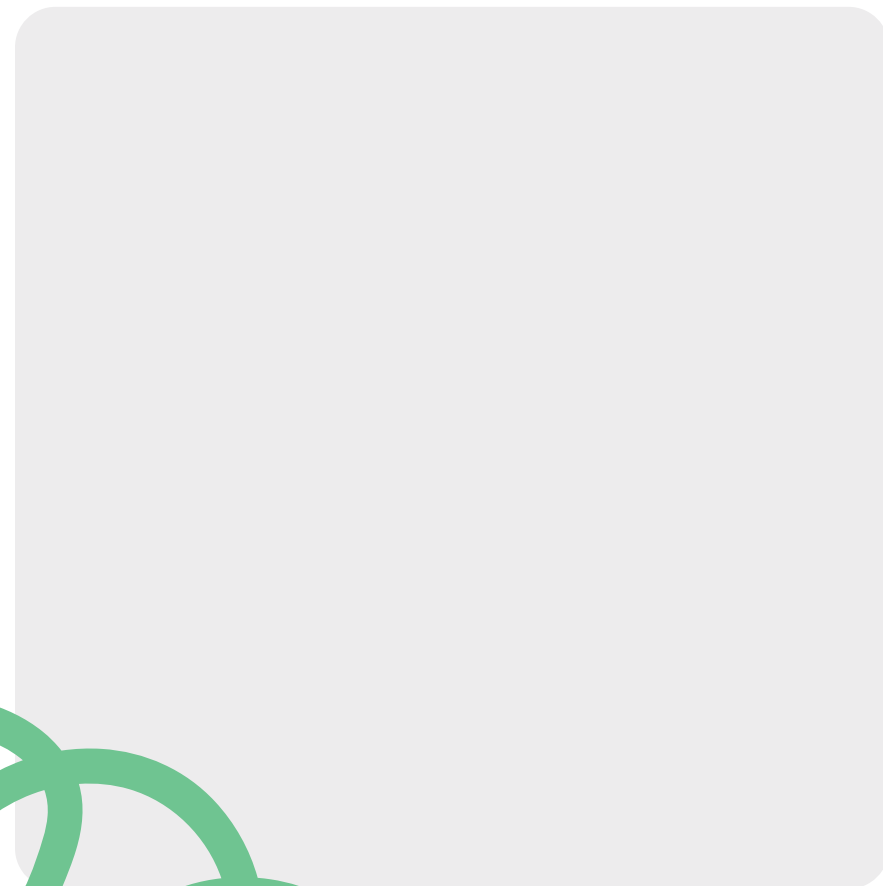
## PIENSA...

**Si resolviste el caso, comparte con tus compañeros cómo lo lograste, luego escribe cuatro palabras que identifiquen a un buen detective.**

**Socializa tus respuestas con tus compañeros.**



# Define cada palabra sin ayuda de internet.





# Ahora, construye un caso policíaco con la ayuda de cinco compañeros.



Para escribir la historia debes:

- Relatar un hecho basado en un crimen.
- Aportar pistas falsas para persuadir al lector, de modo que no pueda resolver el misterio de manera rápida y continúe leyendo la historia.
- Incluir como personajes, un héroe (el detective), un sospechoso y un criminal.

historia



# Comparte la historia...



Para que otro grupo de cinco compañeros resuelva tu caso.



El grupo que va a resolver tu caso, deberá dibujar un mapa donde grafique la escena del crimen con sus pistas.



Cada grupo socializará el mapa y cómo resolvió el caso del equipo contrario.



# Enamórate del mágico mundo del del conocimiento.







# Enamórate de aprender en medio de las diferencias.

