

Unidad didáctica

O bideochuego de

Lorién e Marieta

M^a Pilar Benítez Marco
Javier Vispe Mur



MATERIAL PARA EL PROFESORADO

1. Aspectos del currículo de la Educación primaria para la Comunidad autónoma de Aragón que se trabajan en esta unidad

1.1. Introducción

Dentro de la autonomía de los centros, el Currículo de la Educación primaria para la Comunidad autónoma de Aragón señala, entre otros aspectos, que, en las zonas de habla aragonesa (y también catalana), “es necesario potenciar el aprendizaje de las lenguas y modalidades lingüísticas propias a lo largo de toda la etapa” (Orden 9 de mayo de 2007, del Departamento de Educación, Cultura y Deporte, BOA 1 de junio, introducción). Asimismo, se añade que “en el establecimiento, concreción y desarrollo del currículo en los distintos ciclos y áreas de la Educación primaria, respetando la identidad cultural del alumnado y su entorno familiar y social, se incorporarán aprendizajes relacionados (...) con las lenguas y modalidades lingüísticas propias de la Comunidad dentro de un contexto global” (art. 4, 2).

De acuerdo con ello, el Currículo de la Educación primaria dispone que “los centros que impartan enseñanzas de lenguas y modalidades lingüísticas propias de la Comunidad autónoma de Aragón podrán impartirlas acogiéndose al horario previsto en el anexo III-B en las condiciones establecidas en el artículo 12.3 de la presente Orden” (art. 22, 1) y que “aquellos centros que impartan enseñanzas de lenguas y modalidades lingüísticas propias de la Comunidad autónoma de Aragón podrán desarrollar proyectos lingüísticos que faciliten el aprendizaje funcional de las mismas mediante su uso como lengua vehicular para la enseñanza de otras áreas” (art. 22, 2).

De esta manera, habrá centros educativos que impartan aragonés en las condiciones establecidas; otros que desarrollen proyectos lingüísticos para aprender esa lengua mediante su uso como lengua vehicular en la enseñanza de otras áreas curriculares; e incluso los habrá que, sin hacer lo uno ni lo otro, incorporarán aprendizajes sobre el aragonés y sus modalidades lingüísticas en los diferentes ciclos y áreas.

Por ello, hemos intentado hacer unos materiales, para la enseñanza y el aprendizaje por competencias, que puedan servir para el profesorado y para el alumnado de 2º curso de Educación primaria que enseña y que aprende, respectivamente, aragonés; pero también para otras áreas curriculares, sobre todo las de Conocimiento del medio natural, social y cultural, Educación artística, Educación física y Matemáticas, utilizando esta lengua como lengua vehicular. De este modo, se trabaja desde un enfoque globalizador e integrador de todas las áreas del currículo, con el fin de desarrollar sus objetivos, contenidos, criterios de evaluación y las competencias básicas.

1.2. Objetivos, contenidos y criterios de evaluación

1.2.1. Referidos a Lengua aragonesa

Objetivos

La unidad didáctica que presentamos bajo el título “O bideochuego de Lorién e Marieta” puede utilizarse para la enseñanza del aragonés con el fin de conseguir algunos de los objetivos a los que se refieren las Orientaciones curriculares para impartir lenguas y modalidades lingüísticas propias de la Comunidad autónoma de Aragón en los centros educativos autorizados para ello (Resolución de 7 de septiembre de 2007, de la Dirección General de Política Educativa):

- Comprender y expresarse oralmente y por escrito en aragonés.
- Emplear los conocimientos sobre el sistema y las normas lingüísticas para escribir y hablar de forma adecuada, coherente y correcta, y para comprender textos orales y escritos en esta lengua.
- Utilizar el aragonés para buscar, recoger, procesar e interiorizar información, así como para escribir textos propios.
- Usar la lectura como fuente de placer y de aprendizaje y acercarse a alguna obra de la tradición literaria en aragonés.
- Evitar los estereotipos y prejuicios clasistas, racistas, sexistas... del lenguaje.
- Adquirir la conciencia del valor del aragonés como signo de identidad cultural.

Contenidos

Para intentar conseguir estos objetivos, en la presente unidad se desarrollan todos los bloques de contenidos a los que se refieren dichas Orientaciones para el primer ciclo de Educación primaria. En concreto, se trabajan contenidos relacionados con las habilidades lingüísticas de escuchar, hablar y conversar (bloque 1), de leer y escribir (bloque 2) en aragonés, como la participación en situaciones comunicativas cotidianas, la comprensión y la composición de textos orales y escritos, de acuerdo con las normas de sus respectivos códigos y con el empleo de un lenguaje no discriminatorio y respetuoso con las diferencias; también contenidos acerca de la educación literaria en esta lengua (bloque 3), como la escucha y la lectura de textos de tradición oral, y de la reflexión lingüística (bloque 4), como la identificación y el uso de sustantivos comunes y propios para nombrar, adjetivos para describir y verbos para indicar acciones.

Criterios de evaluación

Para valorar el tipo y el grado de aprendizaje que el alumnado ha alcanzado al final de la unidad y las competencias que ha desarrollado, se tienen en cuenta también algunos de los criterios de evaluación señalados en dichas Orientaciones para el primer ciclo de Educación primaria:

- Participar y expresarse oralmente en las situaciones comunicativas del aula, respetando las normas.



- Captar la información más importante de un texto oral.
- Redactar textos escritos, teniendo en cuenta las normas gramaticales y ortográficas más sencillas.
- Conocer algún texto literario de la tradición oral o de la literatura infantil.
- Emplear la terminología gramatical y lingüística elemental en las actividades relacionadas con la composición y comprensión de textos.

1.2.2. Referidos a Conocimiento del medio natural, social y cultural

Objetivos

Por otro lado, la unidad puede incluirse, según dicho Currículo de la Educación primaria, en la enseñanza del área de Conocimiento del medio natural, social y cultural, utilizando el aragonés como lengua vehicular, y desarrollar algunos objetivos de la misma:

- Conocer el cuerpo humano, mostrando una actitud de aceptación y respeto por las diferencias individuales (edad, sexo, características físicas...)
- Participar en actividades de grupo, adoptando una actitud responsable y constructiva.

Contenidos

En concreto, para conseguir estos objetivos, se trabajan contenidos de esta área en el primer ciclo de Educación primaria sobre la salud y el desarrollo personal (bloque 3), como la identificación de las partes del cuerpo humano y la aceptación del propio cuerpo y el de los demás, con sus limitaciones y posibilidades, o la participación en actividades de grupo, empleando normas compartidas.

Criterios de evaluación

Con el fin de comprobar el grado de aprendizaje y las competencias que el alumnado ha desarrollado al terminar la unidad, puede tenerse en cuenta algún criterio de evaluación de esta área en primer ciclo de Educación primaria, como el de realizar preguntas y utilizar métodos adecuados para obtener información de una observación y para registrar hechos y datos con claridad.

1.2.3. Referidos a Educación artística

Objetivos

También, de acuerdo con dicho Currículo, “O bideochuego de Lorién e Marieta” puede ser útil en el área de Educación artística, si se quiere usar en ella el aragonés como lengua vehicular, ya que se pretende conseguir ciertos objetivos de esta área:

- Conocer, aceptar, valorar y emplear el propio cuerpo combinando las diferentes destrezas físicas, a través de la expresión de la voz, los instrumentos y el movimiento.
- Indagar en las posibilidades del sonido, la imagen y el movimiento como elementos de representación y comunicación.

- Conocer y comprender a través de la expresión artística integrada la importancia de la propia imagen, fortaleciendo la aceptación de uno mismo.
- Conocer algunas de las posibilidades de los medios audiovisuales y de las tecnologías de la información y la comunicación en los que interviene la imagen y el sonido.
- Realizar producciones artísticas de una forma cooperativa, combinando diferentes técnicas.

Contenidos

Para lograr estos objetivos, en esta unidad se desarrollan contenidos de esta área en el primer ciclo de Educación primaria sobre la expresión y creación plástica (bloque 2), como la elaboración de dibujos, pinturas y composiciones plásticas utilizando fotografías o la exploración de recursos digitales para la creación de obras artísticas; y sobre la escucha (bloque 3) y la interpretación musical (bloque 4), respectivamente, como la audición y la interpretación de piezas musicales de tradición oral, la exploración de las posibilidades sonoras de la voz, el cuerpo y los instrumentos como medio de expresión musical y el disfrute con la expresión vocal, instrumental y corporal.

Criterios de evaluación

Con el objeto de valorar este aprendizaje y las competencias desarrolladas en la unidad, se tienen en cuenta algunos criterios de esta área para el primer ciclo de Educación primaria, como el de realizar composiciones plásticas que representen el mundo imaginario, afectivo y social, o danzas que recreen materiales del patrimonio aragonés y de otras culturas.

1.2.4. Referidos a Educación física

Objetivos

Los materiales que presentamos pueden emplearse también para conseguir determinados objetivos de esta área, como reconocer y valorar los recursos expresivos del cuerpo y el movimiento, utilizándolos de una manera estética y creativa, para comunicar sensaciones, emociones e ideas, o emplear y reconocer los diferentes lenguajes expresivos (corporal, plástico, musical y verbal).

Contenidos

Para llegar a esos objetivos, los materiales trabajan contenidos del bloque 3 de esta área en el primer ciclo de Educación primaria relacionados con las actividades físicas artístico-expresivas, como la exploración de las posibilidades expresivas del cuerpo y del movimiento o la ejecución de bailes y danzas sencillas, asociando el movimiento corporal al ritmo.

Criterios de evaluación

Para comprobar el aprendizaje alcanzado en la unidad y las competencias que el alumnado ha desarrollado, puede utilizarse algún criterio de evaluación de esta área en el primer ciclo de Educación primaria, como reproducir con el cuerpo una estructura rítmica sencilla.



1.2.5. Referidos a Matemáticas

Objetivos

Con esta unidad también se pretende lograr algún objetivo del área de Matemáticas, como emplear estrategias personales de orientación en el espacio para la resolución de problemas.

Contenidos

Para ello, se desarrolla algún contenido del bloque 3 de esta área de primer ciclo de Educación primaria referido a la geometría, como la interpretación de mensajes que contengan informaciones sobre relaciones espaciales.

Criterios de evaluación

Con el fin de evaluar el aprendizaje y las competencias a las que el alumnado ha llegado al finalizar la unidad, se tiene en cuenta algún criterio de evaluación de esta área en primer ciclo de Educación primaria, como el de describir la situación de un objeto en el espacio.

1.3. Competencias básicas

Aunque todas las competencias básicas se pueden desarrollar desde cada una de las áreas, no cabe duda de que, en Educación primaria, trabajar desde un enfoque globalizador e integrando en una misma unidad objetivos, contenidos y criterios de evaluación para la enseñanza del aragonés y de casi todas las áreas del currículo de Educación primaria favorece el desarrollo de dichas competencias.

En este sentido, es evidente que estos materiales, dirigidos a que el alumnado use el aragonés como medio de comunicación oral y escrita, de representación, interpretación y comprensión de la realidad, de construcción y comunicación del conocimiento y de organización del pensamiento, las emociones y la conducta, son útiles para el desarrollo de todos los aspectos que constituyen la competencia en comunicación lingüística. Cabe destacar, además, que las estrategias que constituyen esta competencia comunicativa se pueden adquirir desde una lengua, el aragonés en este caso, pero no se refieren sólo a saber emplear esa lengua, sino al uso del lenguaje en general, lo que facilita que los aprendizajes que se efectúan en esta lengua sirvan para el aprendizaje de otras.

También es cierto que la unidad desarrolla la *competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico*, puesto que tal interacción con el entorno comienza con el conocimiento de uno mismo, de su cuerpo, asunto que se trabaja en estos materiales para aprender aragonés.

Precisamente, estas habilidades de conocerse y valorarse, de ser capaz de ponerse en el lugar del otro y, en consecuencia, de valorar las diferencias, junto con el reconocimiento de la igualdad de derechos entre diferentes colectivos, en particular entre hombres y mujeres, que se trabajan en la unidad, permiten también desarrollar la *competencia social y ciudadana*. Ade-

más, el trabajo en grupo con el que se realizan algunas de las actividades de la unidad propicia actitudes de respeto, aceptación y entendimiento que hacen posible, asimismo, trabajar esta competencia.

Otro de los temas que se trabaja en la unidad es el funcionamiento y el valor de la propia tecnología, en este caso de la tecnología necesaria para hacer un videojuego, por lo que también se desarrolla la *competencia digital*.

Asimismo, se quiere contribuir en la unidad al desarrollo de la *competencia matemática*, puesto que, como se ha señalado, se trabajan en estos materiales, algunas habilidades para interpretar informaciones, en concreto, mensajes con datos espaciales, y ampliar, de esta manera, el conocimiento sobre aspectos espaciales de la realidad.

La forma de trabajar todos estos aspectos y temas potenciando la imaginación y la creatividad del alumnado para que se exprese mediante diferentes códigos artísticos posibilita que se desarrolle también la *competencia cultural y artística* en toda la unidad.

Esas habilidades y actitudes para imaginar, emprender, desarrollar proyectos y acciones individuales y colectivas con creatividad, confianza y responsabilidad, que se trabajan en toda la unidad, permiten contribuir en el desarrollo de la competencia vinculada a la *autonomía e iniciativa personal*.

Asimismo, las problemáticas que se plantean al alumnado en el desarrollo de dichos proyectos y acciones individuales y colectivos o que les surgen en el proceso de aprendizaje de la unidad les abren la posibilidad de trabajar la *competencia para aprender* a aprender y desenvolverse en situaciones de incertidumbre, buscando respuestas y tomando conciencia de sus capacidades para resolverlas o para diseñar nuevas estrategias.

2. Modo de trabajar todos esos aspectos curriculares en esta unidad

2.1. Introducción

Para trabajar de esta forma integradora en la enseñanza del aragonés, con objetivos, contenidos y criterios de evaluación de las demás áreas del currículo de Educación primaria, y en la que se pretende desarrollar todas las competencias básicas, es aconsejable trabajar por proyectos o tareas.

En este sentido, hemos creado unos materiales didácticos para aprender aragonés que llevan por título “O bideochuego de Lorién e Marieta” y en los que se propone, al alumnado de 2º curso de Educación primaria, justamente esa tarea: ayudar a estos dos personajes, Marieta y Lorién, a hacer un videojuego.

Es necesario tener en cuenta que el pensamiento del alumnado de 2ª curso de Educación primaria es concreto y entiende lo que tiene más cerca. Además, en estas edades, al alumnado le llaman la atención muchas cosas, quiere saber acerca de ellas y le interesa aprender. Por eso, seguramente le gustará la idea que se propone en la unidad, hacer un videojuego, pero como, por su edad, todavía no puede realizarlo empleando programas informáticos profesionales, se le propone que lo hagan con las destrezas que pueden de-



sarrollar a esa edad, de manera que entiendan, con realidades concretas y conocidas por ellos, cómo funcionan los ordenadores y los programas informáticos con los que se confeccionan los videojuegos.

Para ello, tienen que llevar a cabo una serie de actividades, repartidas en siete sesiones de trabajo de una hora de duración. Con ellas pueden trabajar los contenidos antes citados, con el fin de alcanzar los objetivos señalados y desarrollar todas las competencias básicas. Veámoslo.

2.2. Actividades

2.2.1. Texto “Marieta e Lorién”

Es necesario que el alumnado lea el texto propuesto, para enterarse de la tarea que tiene que realizar en la unidad (hacer un videojuego). Puede llevarse a cabo una primera lectura por parte del maestro o de alguno de los niños y, después, plantear unas preguntas a toda la clase hasta que se vea que lo han comprendido (¿quiénes son los protagonistas de la historia?, ¿dónde están?, ¿qué han encontrado en el desván?, ¿qué quieren hacer?...). Para afianzar la lectura, por grupos, pueden repartirse los papeles (Marieta, Lorién, narrador) y realizar una lectura dialogada.

Con la actividad, se desarrolla la competencia lingüística, ya que se trabajan destrezas lingüísticas básicas, como la lectura y la comprensión de textos orales. El trabajo por grupos permitirá, además, favorecer la competencia social y ciudadana, ya que permitirá avanzar en la capacidad de responsabilizarse en el reparto de los papeles, de corregirse entre ellos mismos para mejorar su lectura o de mantener las normas de convivencia.

2.2.2. Actividad “Tú puez estar o protagonista”

En la primera actividad, se anima a cada uno a que sea el protagonista del videojuego. Para ello, se dice que elijan uno de los modelos propuestos y pinten los píxeles para que aparezca vestido como ellos, que le pongan una boca muy sonriente y que escriban su nombre debajo del dibujo.

Con ello, se desarrolla de nuevo la competencia lingüística, trabajando ahora la expresión escrita por medio de la estructura “ola, me clamo...”, así como la competencia social y ciudadana, porque la elección de uno de los modelos de personajes permitirá hablar de la aceptación del propio cuerpo, de la igualdad de todos, en particular de hombres y mujeres, a pesar de las diferencias (¿por qué has elegido este personaje?, ¿en qué se parece a ti?, ¿en qué se diferencia del que ha elegido...?, ¿pueden hacer lo mismo?...). El hecho de que tengan que poner en la imagen una boca muy sonriente es para propiciar una actitud positiva y de autoconfianza en ellos mismos, con lo que también se trabaja, de esta forma, la competencia acerca de la autonomía e iniciativa personal. Además, la actividad contribuye a trabajar la competencia cultural y artística, al promover la imaginación y la creatividad del alumnado empleando la pintura como código artístico.

2.2.3. Actividad “O código maquina”

Con esta actividad, se quiere hacer comprender al alumnado cómo funciona el lenguaje del ordenador, a partir de realidades y destrezas que pueden conocer y desarrollar a esa edad, como es la pintura de cuadrículas con códigos de números y colores en las que aparecen diferentes partes del cuerpo. Cada individuo realiza una parte del cuerpo y la une con las de los demás, hasta que todos los grupos de la clase hacen un mural con el cuerpo de una persona y cada uno muestra a los demás las diferentes partes. La actividad puede adaptarse a diferentes niveles, según la diversidad de la clase; así, las cuadrículas pueden estar con o sin el nombre de la parte del cuerpo, pueden tener palabras más parecidas o menos con el castellano, etc.

Por otro lado, la actividad contribuye a desarrollar la competencia digital, ya que intenta que el alumnado conozca algunas de las posibilidades de la tecnología; la competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico, pues esa interacción con el entorno comienza con el conocimiento de uno mismo, de su cuerpo y de sus partes, y la competencia cultural y artística, por trabajar dichas competencias mediante la expresión artística. Además, el paso de un trabajo individual a otro por grupos, como único medio para conseguir la figura de una persona con todas las partes de su cuerpo, permite, nuevamente, desarrollar la competencia social y ciudadana, mientras que la exposición por grupos de lo hecho y aprendido potencia la competencia lingüística, al trabajar otra vez la expresión oral, ahora con las estructuras “isto ye un...” / “ixo ye una...”.

2.2.4. Actividad “Un país de monstruos”

Con esta actividad, continúa la creación, por parte del alumnado, de otros personajes característicos de los videojuegos, los “monstruos”, mediante la expresión artística (elaboración de composiciones plásticas utilizando fotografías) y lingüística (formación de palabras compuestas con nombres de partes del cuerpo), por lo que contribuye, como es evidente, al desarrollo de las competencias cultural y artística y lingüística. Asimismo, como es una actividad que promueve la confianza en las posibilidades creativas de uno mismo, permite también el desarrollo de la competencia referida a la autonomía e iniciativa personal. También puede adaptarse la actividad a la diversidad de la clase; por ejemplo, dando ya las palabras compuestas para que sólo tengan que realizar las composiciones plásticas, o, al revés, mostrando monstruos ya creados para que escriban sus nombres, etc.

2.2.5. Actividad “Que m’enristen!”

Continuando con la idea de que el alumnado está haciendo un videojuego, se propone en esta actividad que escriban y lean las acciones que pueden llevar a cabo los monstruos creados anteriormente u otros nuevos. También puede adaptarse a la diversidad de la clase, dando, por ejemplo, listas con más o menos tipos de monstruos y de acciones que pueden realizar, proponiendo frases para completar, etc.



De una forma u otra, la actividad favorece la competencia lingüística, ya que, además de destrezas básicas como la escritura o la lectura, se reflexiona sobre la propia lengua, identificando y empleando verbos para señalar acciones. Como la anterior actividad, al favorecer la confianza en las posibilidades creativas de uno mismo, en este caso mediante el lenguaje, permite también el desarrollo de la competencia vinculada a la autonomía e iniciativa personal. Por último, en la medida en la que se trabajan procesos y acciones referidas a las partes del cuerpo y a sus posibilidades, se potencia también la competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.

2.2.6. Actividad “Troba o mostrugo”

La actividad consiste en elegir, en una cuadrícula de 9x9, las coordenadas de los monstruos que aparecen en ella, según las pistas que se dan en varias frases escritas. Teniendo en cuenta la diversidad de la clase, puede realizarse en fichas individuales o utilizando la imagen con un proyector y pantalla para preguntar a toda la clase y para que, en grupo, busquen la situación espacial de los monstruos señalados.

Por supuesto, la actividad desarrolla la competencia matemática, ya que se trabajan habilidades para interpretar informaciones, en concreto mensajes con datos espaciales, y ampliar, de esta manera, el conocimiento sobre aspectos espaciales de la realidad. Además, se continúa potenciando la competencia lingüística, en la medida en la que las pistas son frases en las que se usan diferentes construcciones sintácticas del aragonés.

2.2.7. Actividad “Pasa de ran!”

En esta actividad se les muestra un nivel de juego con obstáculos de manera que, en algunos puestos, tienen que llevar a cabo ciertas acciones. En este sentido, se les enseñan los puestos y las acciones que son necesarias realizar en ellos, para que en dicho nivel peguen a los protagonistas haciendo esas acciones y escriban la acción que realizan. Se puede adaptar la actividad dando las pegatinas de los protagonistas con los verbos de las acciones ya escritos, animando a que creen otras acciones diferentes para los mismos puestos, realizando la actividad en grupo...

Se vuelve a desarrollar con esta actividad la competencia lingüística, porque, además de trabajar la expresión escrita por medio de las frases que señalan los puestos y las acciones, se quiere reflexionar acerca de la lengua, identificando y empleando verbos para señalar acciones. También, en la medida en la que la actividad se presenta como un juego en el que se plantean al alumnado dificultades, les abre la posibilidad de trabajar la competencia para aprender a aprender y desenvolverse en situaciones de incertidumbre, buscando respuestas y tomando conciencia de sus capacidades para resolverlas o para diseñar nuevas estrategias.

2.2.8. Actividad “En silla de rodas”

Con esta actividad, se incorpora en el juego un nuevo personaje que va en silla de ruedas y para el que es necesario diseñar un nivel de juego accesible.

ble. Para ello, han de recortar y pegar, en el nivel de juego anterior, los elementos arquitectónicos (rampas, ascensores, puentes...) que le faciliten llegar al final del nivel, como a los demás. Como la anterior actividad, esta se puede adaptar dando más o menos nombres de elementos arquitectónicos, animando a que sean ellos quienes los creen, trabajando en grupo...

Fundamentalmente, se desarrolla en esta actividad la competencia social y ciudadana, puesto que se trabaja la capacidad de ponerse en el lugar del otro y de valorar las diferencias, junto con el reconocimiento de la igualdad de derechos de las personas. Además, como en la actividad precedente, se desarrollan la competencia lingüística, ampliando el vocabulario en aragonés, para que el alumnado mejore la expresión oral y escrita, y la competencia para aprender a aprender, planteando nuevas situaciones de incertidumbre para que busquen respuestas y estrategias.

2.2.9. Actividad “A mosica d’o bideochuego”

Continuando con la tarea propuesta de hacer un videojuego, toca en esta actividad trabajar la banda sonora. Para ello, se les anima a que escuchen, aprendan y bailen la canción de “Chuan Chiquet”, empleando las partes del cuerpo. En la página web de Los Titiriteros de Binéfar se puede escuchar una versión de esta canción: <http://www.titiriteros.com/?file=portada/musica>.

Evidentemente, la actividad es útil para desarrollar principalmente la competencia cultural y artística, ya que se intenta que el alumnado explore las posibilidades sonoras de la voz y del cuerpo como medio de expresión. Además, se vuelve a trabajar la competencia lingüística, pues se amplía de nuevo el vocabulario referido al cuerpo humano, otras estructuras morfosintácticas del aragonés, así como la lectura e interpretación de un texto de la tradición oral de esta y de otras lenguas, y la competencia social y ciudadana, puesto que el trabajo por grupos permitirá ir avanzando en la capacidad de responsabilizarse en el reparto de los papeles para la coreografía, si es necesario, o de mantener las normas de convivencia.

2.2.10. Actividad “O pai de toz os mostrugos!”

Como final de nivel del videojuego hecho en la unidad, se propone hacer el padre de todos los monstruos, con las partes de la cara. Cada uno le dirá a su compañero o compañera cómo ha de ser, para que lo haga.

Así, se contribuye a volver a desarrollar la competencia lingüística, puesto que se trabaja otra vez la expresión oral, mediante el empleo de buena parte del vocabulario y de las estructuras aprendidas en la unidad, así como la competencia cultural y artística, pues se potencia la imaginación y la creatividad del alumnado empleando códigos artísticos. Por último, el trabajo por parejas, para poder conseguir el objetivo de la actividad, desarrolla también la competencia social y ciudadana, como se ha dicho.

2.2.11. Actividad de autoevaluación “Lorién diz”

Esta última actividad es una actividad de repaso y de autoevaluación que, por medio de un conocido juego, “Lorién diz”, quiere que demuestren en qué



medida han conseguido los objetivos propuestos en la unidad y han desarrollado las competencias trabajadas. El juego puede adaptarse a la diversidad de la clase cambiando las normas, haciéndolo en gran o en pequeño grupo, modificando el grado de dificultad o contenido de las órdenes, etc.

Sobre todo, con este juego puede valorarse en qué medida han desarrollado la competencia lingüística (se trabaja la expresión oral), la competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico (se trabajan acciones vinculadas con las partes del cuerpo), la competencia social y ciudadana (se juega en grupo), la competencia cultural y artística (se exploran las posibilidades expresivas del cuerpo) y la competencia para aprender a aprender (se plantean situaciones de incertidumbre, para buscar respuestas y estrategias).

3. Para saber más

AA.VV. (1997): *Lizions de fabla aragonesa*, Uesca, Publicacions d'o Consello d'a Fabla Aragonesa, pp. 12-15

BENÍTEZ MARCO, M.^a P. (2007): *Pos ixo... Materials ta aprender aragonés*, Huesca, Comarca Alto Gállego, pp. 22-23.

NAVARRO GARCÍA, Ch. I. (1993): "O cuerpo umano", *Fuellas*, 97, pp. 6-9.

PARAÍSO SANTOLARIA, C. (2006): *China chana*, Zaragoza, Ayuntamiento de Zaragoza, 31-35.

http://www.encyclopedia-aragonesa.com/voz.asp?voz_id=958

Anexo: Fichas

Unidad didáctica O bideochuego de Lorién e Marieta

M^a Pilar Benítez Marco
Javier Vispe Mur

MATERIAL PARA EL ALUMNADO



Qué imos á fer en ista unidá?

- **Testo: “Marieta e Lorién”.**

En primeras, leyeremos un testo en o que se cuenta que dos presonaches, Lorién e Marieta, troboron, en a falsa d’a casa d’os suyos lolos, un biello ordenador que los caló dintro d’a suya memoria e los tornó datos binarios. Fote, qué susto! Bien se balió que troboron á Sync, un robot que lis aspicó que podeban fer todas as cosas que querrieran en os suyos zercuitos, siempre que sabieran prexinar-las e dimpués programar-las en lenguache maquina.

- **Autibidaz.**

Cuan todas e toz nos aigamos enterato bien d’ista chicotona estoria, adu-yaremos á Marieta e á Lorién á fer un bideochuego. Ta ixo, cal crear toz os suyos elemens: os presonaches, o lenguache maquina, as azions, a banda sonora...

Pero, como l’ordinador que troboron Lorién e Marieta yera pro biello ta enchegar-se á internet, ya berás qué ocurrencia tenioron: emplegar o suyo cuerpo.

Asinas que será menister saber os nombres d'as partis d'o cuerpo, os achetibos ta asplicar as trazas e os colors que tienen, os berbos ta esprisar as azions que se pueden fer con ellas... No será muito defizil, porque aprenderemos tot ixo debuxando, coloriendo, cantando, bailando... Agana-te á prenzipiari.

• **Autibidá d'autoevaluación.**

Agún, ta beyer si has aprendito tot o que emos treballato en ista unidá, feremos bel chuego más en a zaguera parti.

TESTO: "Marieta e Lorién"



–Ola, qué bien! –dizieron Lorién e Marieta, que yeran otra begada de besita en casa d'os suyos lolos. Lis feba goi ir-ie á beyer-los, porque bibiban en una casa biella, graniza de tot, en un lugar. No sabez o bien que se lo pasaban correndo por allí! Cuan iban ta astí, no faltaba una gambadeta ta esnarziar por a falsa d'a casa:



–Imos t'alto, Lorién? Á beyer qué secretos trobamos dezaga d'as caxas!

A falsa yera un puesto machico ta ellos. Yera plena de trastes que ya no se empregaban: trafallons, libros, capazos, caxons... No faltaba diya en o que no troberan bella cosa que no abieran bisto dinantes. Ixe diya lis trucó o crabazín con una caxeta negra. Ama-

gada entre atras, no eban rechirau pro ta agazapiar-la. Cuan la ubrieron, troboron un teclau negro chiquinín e uns cables. Yera l'ordinador que empregaba o suyo pai cuan yera un zagalet!

–Imos á prebar si encara enchega –fizió Marieta que ya no s'adubiba.

Aprisa aprisa baxoron ta o comedor e tramenoron tot o que aprezisaban ta fer-lo marchar seguntes as istructions. Cuan fue tot presto, chiroron a luz ta l'ordinador e t'a televisión. De rapiconté, dende a pantalla, blincoron unas luminetas estranias. Tot empezipió á rodar e rodar. Cuan querrieron parar cuenta yeran en un país diferén. S'eban tornato datos binarios e yeran dintro d'a memoria de l'ordinador...



Así cerca beyoron un robot. Yera ocupau con unas ringleras de fierro por an pasaban unas luzetas que paixeban purnas. Se clamaba Sync e yera qui s'encargaba de fer marchar l'ordinador. Lis asplicó que podedban fer todas as cosas que querriaran en os suyos zercuitos, siempre que sabieran prexinar-las e dimpués programar-las en lenguache maquina.



–Marieta, no te faría goi diseñar un bideochuego? –dizió Lorién.

Os dos yeran ziegos con os bideochuegos, asinas que se i metieron ascape á forchar ta fer-ne un. O primer yera pensar sobre cómo lo farían. L'ordinador yera pro biello ta encheugar-se á internet, asinas que tienoron a ocurrencia d'emplegar o suyo cuerpo. No aprezisaban cosas más ta pensar-ie tot. Alora yera custión de mallar firme...



Autibidaz

► 1. Tú puez estar o protagonista

En primeras, Lorién e Marieta prexinan que tienen que creyar o protagonista d'o bideochuego. Quiers estar tú mesmo? Pos pintorriotia-te á tú mesmo con pixels. Así tiens ya a fayena meyo feita, pos á Marieta e á Lorién no lis ha bagato de rematar-la. Triga un modelo e pinta os pixels ta que siga bestiu como tú e mete-te una boca arreguindo-te abundante. Cuan remates de coloriar, no te olbides de saludar, escribindo o tuyo nombre abaxo!



Ola, me clamo ...

Fote!!! Ya tenemos o protagonista d'o bideochuego!

Ya tenez feito o mural con o cuerpo de una presona? Por collas, amostraz as diferens partis á as compañeras e compañers. Podez, si querez, prenzipiar as frases asinas:

Isto ye una...

Isto ye un ...

GÜELLO



GÜELLO

NAS

ORELLA



ORELLA



DIENS



LUENGA



MORROS



BOCA



CABEZA



MAN



PEITO

BRAZO



► 3. Un país de mostrugos

Ya sabes cómo se fan os graficos en iste ordenador. Marieta para cuenta en que, en cuasi toz os bideochuegos, bi ha presonaches que nos meten entrepuzes ta que no aconsigamos o nueso ochetibo. Lorién li diz que en tien de razón e li proposa que fayan bels “mostrugos”. Caldrá ir pensando en aduñar á Marieta e a Lorién ta diseñar cómo son os mostrugos que nos enco-

rerán por o chuego. Puez fadruca-los fendo diferens partis d'o cuerpo, con retallos de rebistas, e achuntando-las d'a traza que quieras. Fe-ne uns cuantos, pero no empregues más de tres partis, que si no estarán pro espabillaus e no bi habrá qui escape.

Dimpués ye menister meter-lis nombre. Ta ixo tiens que achuntar as parolas que has aprendito ta nombrar ixas partis: *güello, orella, nas, morros, diens, luenga, cabeza, man, peito, garra, unglá, peu, brazo...*

Un ixemplo podría estar chunir un güello e una man; d'astí saldría un "Man-güello". Ye fierizo, eh? Prexina que agora salises ta o pasillo e te lo trobases... Qué espanto!



Si güe tiens a capeza con boira preta, no t'apures. Puez prebar á fer istos atos mostrugos: o "Garra-nas", o "Güello-orellas", o "Man-peu", a "Capeza-brazo"...

Qué borguilada de mostrugos tan polida nos ha salito entre toz... Ala! Á amostrar-los, como ya sabes:

Ista ye una
Iste ye un

► 4. Que m'enristen!

Ya tiens toz os monstrugos prestos ta soltar-los por o bideochuego? Primer, caldrá saber qué cosas pueden fer ta apurar-nos cuan baigamos gandaniando por os rans. Astí puez leyer qué puez fer con os güellos, o nas, as orellas, a boca e atras partis d'o cuerpo:

- güello: o güello puede beyer-te.
- nas: o nas puede ulorar-te.
- orella: a orella puede sentir-te.
- morros: os morros pueden besar-te.
- boca: a boca puede minchar-te.
- diens: os diens pueden esmordegoniar-te.
- luenga: a luenga puede azemallar-te.
- cabeza: a cabeza ye un comodín; puede fer cualsiquiera d'as cosas que fan as partis que rematamos de dezir.

- brazo: o brazo puede acarrazar-te.
- man: a man puede enganchar-te.
- garra: a garra puede encorrer-te.
- peu: o peu puede pisar-te.

Asinas que si tenemos un mostrugo como el man-güello, que ye feito de una man e un güello, puez dezir: *el man-güello puede beyer-te e enganchar-te.*



Escribe en a fuella qué cosas pueden fer os tuyos mostrugos e dimpués leye o que has feito á as demás ninas e niños.

► 5. Troba o mostrugo



Hez bisto qué caterba de mostrugos bi ha en iste corralet? Son prestos á blincar ta os rans d'o bideo-chuego. De toz os que bi ha, tiens que trobar os que más goi lis fan á Lorién e á Marieta. Ta ixo tiens unas pistas escritas más t'abaxo. Cuan trobes belún, mete as cordenas an se beye en a fuella: primer, a que tiene o lumero de color royo; dimpués, a que ye de color azul.

Pistas:

- Tiengo nas e man e soi de color amariello. Soi un _____ e me puez trobar en __, __.
- Soi de color brioleta e tiengo garra e orella. Soi una _____ e bi soi en __, __.
- Tiengo una man e un güello e soi de color rosa. Soi una _____ e me trobo en __, __.
- Soi royo e tiengo morros e peu. Soi un _____ e bi soi en __, __.



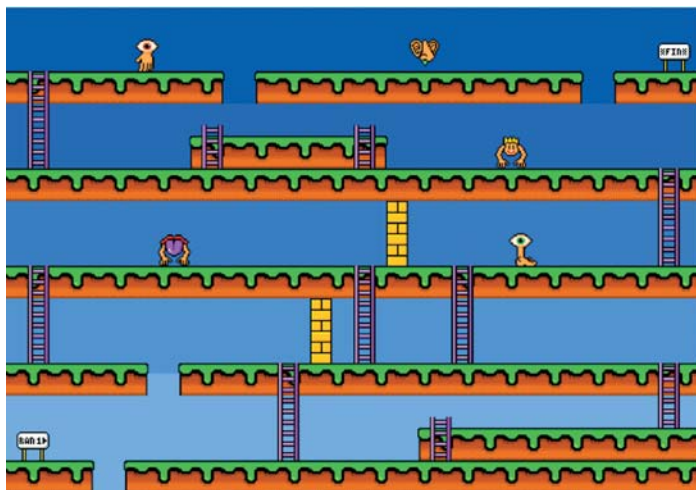
- Tiengo luenga e brazos e soi narancha. Soi una _____ e me puez trovar en __, __.
- Soi de color berde e tiengo garra e diens. Soi una _____ e bi soi en __, __.

▶ 6. Pasa de ran!

Ya tenemos protagonista, ya tenemos mostrugos que nos enristan. Nomás falta pasar o primer ran d'o bideochuego. Sabes qué cosas puez fer ta plegar á la fin d'a fase? Istas:

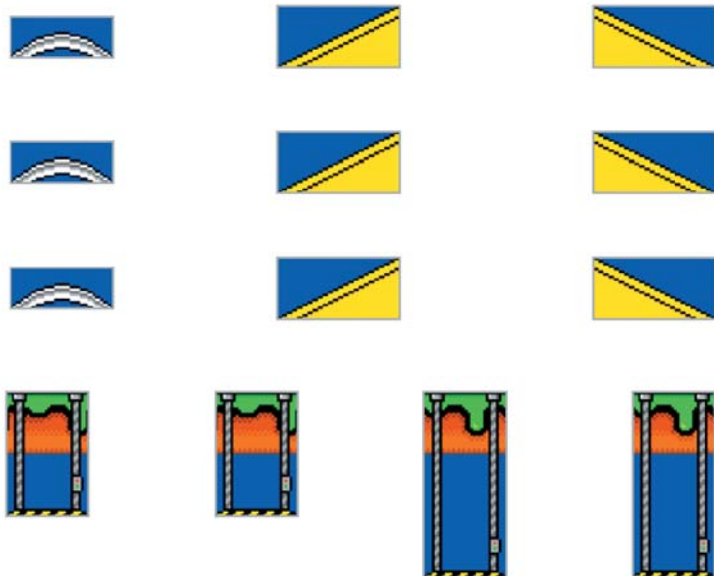
- Si trobas un forau, puez blincar por denzima.
- Si o teito ye baxo ta pasar, puez acochar-te.
- Si beyes un mostrugo, puez amagar-te.
- Si trobas una escalereta, puez puyar u puez baxar.

En bels puestos d'o ran tiens que fer istas azions. Apega astí á os protagonistas blincando, acochando-se, amagando-se, puyando u baxando, e escribe l'azió que fan.



▶ 7. En silla de rodas

Ánchel ye un amigo de Marieta e Lorién que marcha en silla de rodas. Han pensato que teneban que parar cuenta en cómo podría fer ta poder plegar dica á la fin d'os rans en o bideochuego. Tú puez aduyar-lis en o diseño, retallando e apegando rampas, aszensors e puyadors, puens e demás elemens que sigan menister, ta que Ánchel pueda pasar por tot.



► 8. A mosica d'o bideochuego

Lorién e Marieta ya tienen tot presto: protagonista, mostrugos, rans... Fan memoria que toz os bideochuegos tienen bella mosiqueta ta acompañar l'acción. Asinas ye como s'aluerdan d'a canta de "Chuan Chiquet". Imos á escuitar-la, ta poder aprender-la e bailar-la, emplegando as partís d'o cuerpo.

CHUAN CHIQUET

Chuan Chiquet que danza,
cuán plena la pancha, - (bis),
con o piet, piet, piet, - (bis),
asinas danza Chuan Chiquet.

Chuan Chiquet que danza,
cuán plena la pancha, - (bis),
con o piet, piet, piet,
con o chenullo, chenullo, chenullo,
asinas danza Chuan Chiquet.

Chuan Chiquet que danza,
cuán plena la pancha, - (bis),
con o piet, piet, piet,
con o codo, codo, codo,
asinas danza Chuan Chiquet.

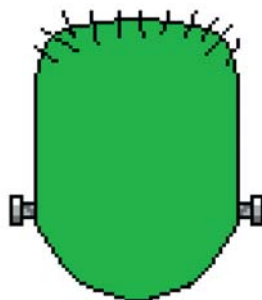
Chuan Chiquet que danza,
 cuán plena la pancha, - (bis),
 con o piet, piet, piet,
 con o chenullo, chenullo, chenullo,
 con o codo, codo, codo,
 con a man, man, man,
 asinas danza Chuan Chiquet.

Chuan Chiquet que danza,
 cuán plena la pancha, - (bis),
 con o piet, piet, piet,
 con o chenullo, chenullo, chenullo,
 con o codo, codo, codo,
 con a man, man, man,
 con o dido, dido, dido,
 asinas danza Chuan Chiquet.

Chuan Chiquet que danza,
 cuán plena la pancha, - (bis),
 con o piet, piet, piet,
 con o chenullo, chenullo, chenullo,
 con o codo, codo, codo,
 con a man, man, man,
 con o dido, dido, dido,
 con o culo, culo, culo,
 asinas danza Chuan Chiquet...

► 9. O pai de toz os mostrugos!

Cuasi se nos olbida, pero, ta o cabo de ran, ye menister fer un mostrugo feizo de tot. Lo feremos con as partis d'a cara, que ya nos las sabemos. Tiens que dezir-li á o compañer u compañera cómo tiene que estar de fierizo. Por ixemplo, puez dezir-li frases como istas: *mete-li un güello gran e atro chiquet, fica-li un nas gran parzer, posa-li un morro e una orella chiqueta, e un atra gran...*





Autibidá d'autoevaluación

► 10. Lorién diz

Cuasi semos rematando a unidá, pero á que agún tenemos ganas de repasar o que emos aprendito e saber más cosas nuebas chugando? Imos á fer-lo con o chuego “Lorién diz”... “Lorién diz” ye una frase machica... Si “Lorién diz blinca”, toz emos de blincar, pos qui no lo faya queda fora d'o chuego. Pero paraz cuenta en que, si nomás “diz blinca”, no emos de blincar, pos tamién seremos fora d'o chuego. Menuda angulema, berdá? Imos á prebar.



Unidá didautica en aragonés
2º curso Educación Primaria
Material t'a escolanalla



O bideochuego de Lorién e Marieta

Testos: M.^a Pilar Benítez Marco e Javier Vispe Mur
Debuxos: Javier Vispe Mur



O bideochuego de Lorién e Marieta

Qué imos á fer en ista unidá?

Testo: “Marieta e Lorién”.

En primeras, leyeremos un testo en o que se cuenta que dos presonaches, Lorién e Marieta, troboron, en a falsa d’a casa d’os suyos lolos, un biello ordenador que los caló dintro d’a suya memoria e los tornó datos binarios. Fote, qué susto! Bien se balió que troboron á Sync, un robot que lis asplicó que podaban fer todas as cosas que querrieran en os suyos zercuitos, siempre que sabieran prexinar-las e dimpués programar-las en lenguache maquina.

Autibidaz.

Cuan todas e toz nos aigamos enterato bien d’ista chicotona estoria, aduyaremos á Marieta e á Lorién á fer un bideochuego. Ta ixo, cal creyar toz os suyos elemens: os presonaches, o lenguache maquina, as azions, a banda sonora...

Cuan todas e toz nos aigamos enterato bien d’ista chicotona estoria, aduyaremos á Marieta e á Lorién á fer un bideochuego. Ta ixo, cal creyar toz os suyos elemens: os presonaches, o lenguache maquina, as azions, a banda sonora...

Pero como l’ordenador que troboron Lorién e Marieta yera pro biello ta enchegar-se á internet, ya berás qué ocorrencia teniron: emplegar o suyo cuerpo.

Asinas que será menister saber os nombres d’as partis d’o cuerpo, os achetibos ta asplicar as trazas e os colors que tienen, os verbos ta esprisar as azions que se pueden fer con ellas... No será mvito defízil, porque aprenderemos tot ixo debuxando, coloriendo, fadrucando con rebistas, cantando, bailando... Agana-te á prenzipiar.

Autibidá d’autoevaluación.

Agún, ta beyer si has aprendito tot o que emos treballato en ista unidá, feremos bel chuego más en a zaguera parti.



O bideochuego de Lorién e Marieta

Materials didauticos

Testo: O bideochuego de Lorién e Marieta 3

Autibidaz:

1. Tu puez estar o protagonista! 5
2. O codigo maquina II
3. Un país de mostrugos 33
4. Que m'enristen! 34
5. Troba o mostrugo 35
6. Pasa de ran! 37
7. En silla de rodas 39
8. A mosica d'o bideochuego 41
9. O pai de toz os mostrugos 42
10. Lorien diz 44



O bideochuego de Lorién e Marieta

—Ola, qué bien! —dizieron Lorién e Marieta, que yeran otra begada de besita en casa d'os suyos lolos. Lis feba goi ir-ie á beyer-los, porque bibiban en una casa biella, graniza de tot, en un lugar. No sabez o bien que se lo pasaban correndo por allí! Cuan iban ta astí, no faltaba una gambadeta ta esnariziar por a falsa d'a casa:



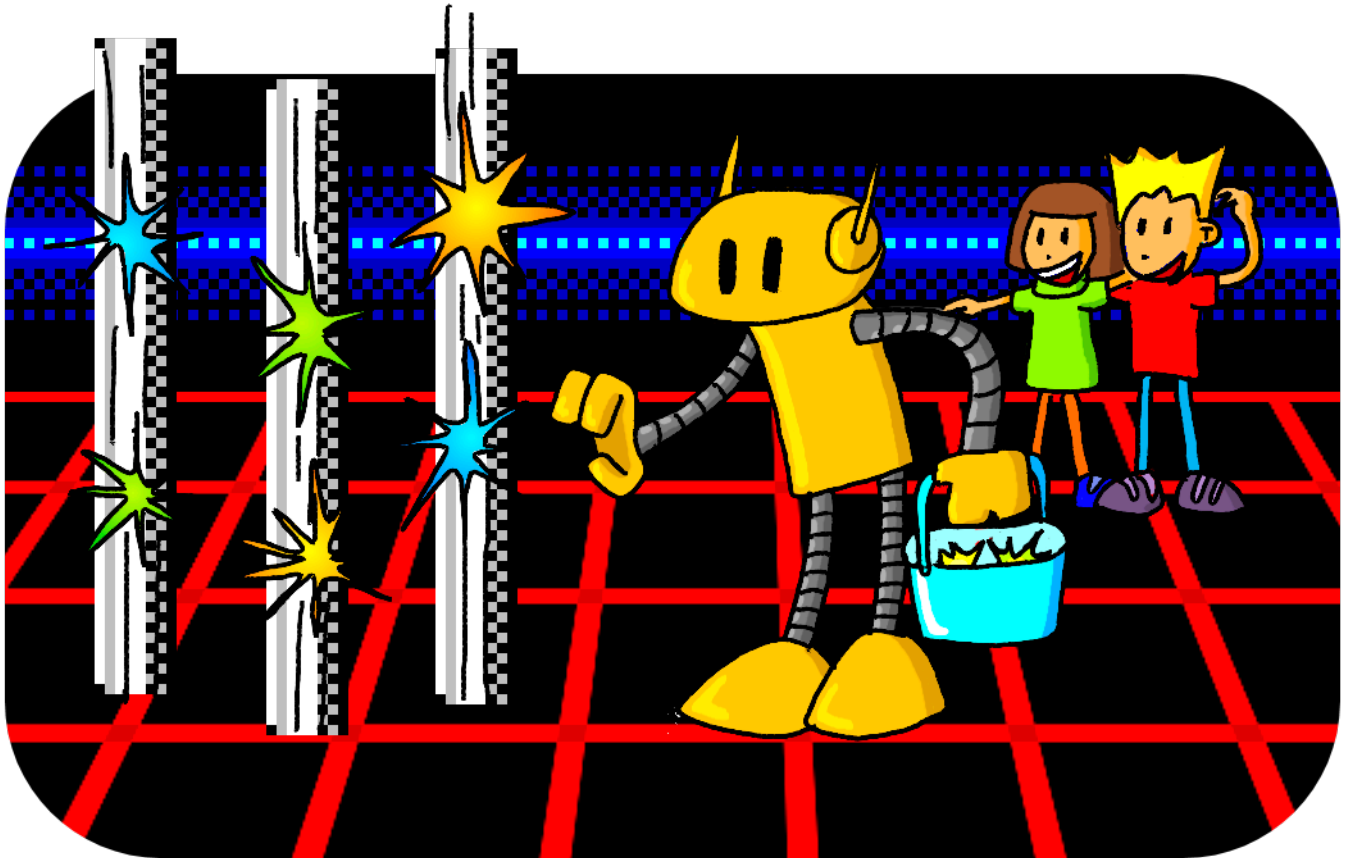
—Imos t'alto, Lorién? Á beyer qué secretos trobamos dezaga d'as caxas!

A falsa yera un puesto machico ta ellos. Yera plena de trastes que ya no se emplegaban: trafallons, libros, capazos, caxons... No faltaba diya en o que no troberan bella cosa que no abieran bisto dinantes. Ixe diya lis trucó o crabazín con una caxeta negra. Amagada entre atras, no eban rechirau pro ta agazapiar-la. Cuan la ubrieron, troboron un teclau negro chiquinín e uns cables. Yera l'ordinador que emplegaba o suyo pai cuan yera un zagalet!

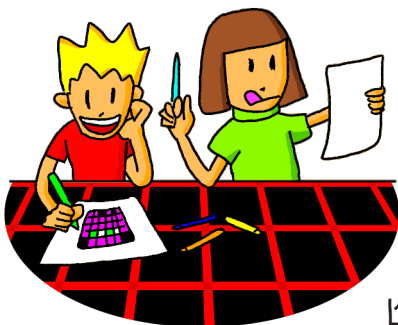


—Imos á prebar si encara enchega —fizió Marieta que ya no s'adubiba.

Aprisa aprisa baxoron ta o comedor e tramenoron tot o que aprezisaban ta fer-lo marchar seguntes as istruzioni. Cuan fue tot presto, chiroron a luz ta l'ordinador e t'a televisión. De rapiconté, dende a pantalla, blincoron unas luminetas estranias. Tot empezipió á rodar e rodar. Cuan querrieron parar cuenta yeran en un país diferén. S'eban tornato datos binarios e yeran dintro d'a memoria de l'ordinador..



Astí cerca beyoron un robot. Yera ocupau con unas ringleras de fierro por an pasaban unas luzetas que paixeban purnas. Se clamaba Sync e yera qui s'encargaba de fer marchar l'ordinador. Lis asplicó que podeban fer todas as cosas que querrieran en os suyos zercuitos, siempre que sabieran prexinar-las e dimpués programar-las en lenguache maquina.



–Marieta, no te faría goi diseñar un bideochuego?
–dizió Lorién.

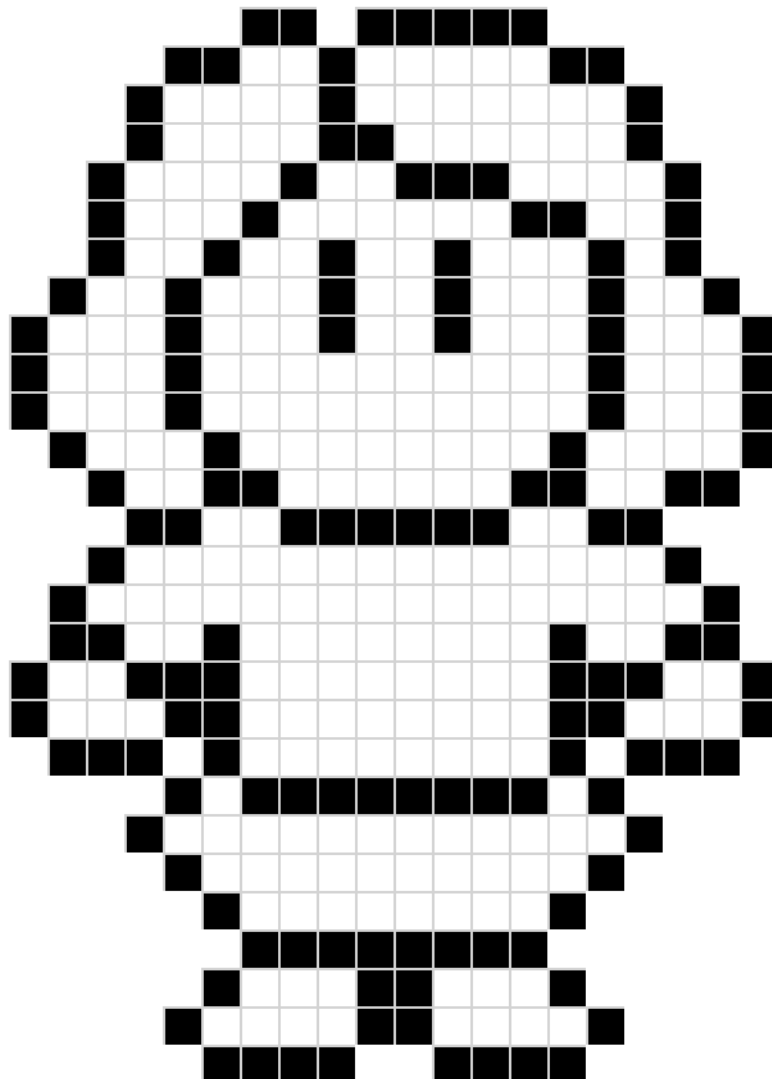
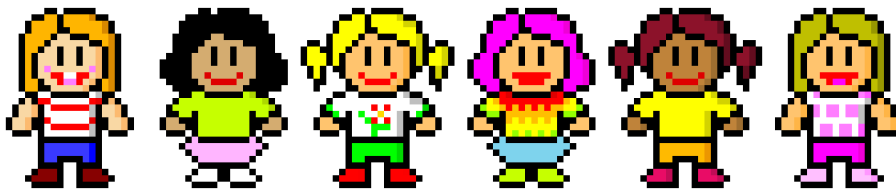
Os dos yeran ziegos con os bideochuegos, asinas que se i metieron ascape á forchar ta fer-ne un. O primer yera pensar sobre cómo lo farían.

L'ordinador yera pro biello ta enchegar-se á internet, asinas que tienoron a ocurrencia d'emplegar o suyo cuerpo. No aprezisaban cosas más ta pensar-ie tot. Alora yera custión de mallar firme...



Autibidá I: "Tú puez estar o protagonista!"

En primeras, Lorién e Marieta prexinan que tienen que crear o protagonista d'o bideochuego. Quiers estar tú mesmo? Pos pintorriota-te á tú mesmo con pixels. Astí tiens ya a fayena meyo feita, pos á Marieta e á Lorién no lis ha bagato de rematar-la. Triga un modelo e pinta os pixels ta que siga bestiu como tú e mete-te una boca arreguindo-te abundante. Cuan remates de coloriar, no te olvides de saluda; escribindo o tuyo nombre abaxo!

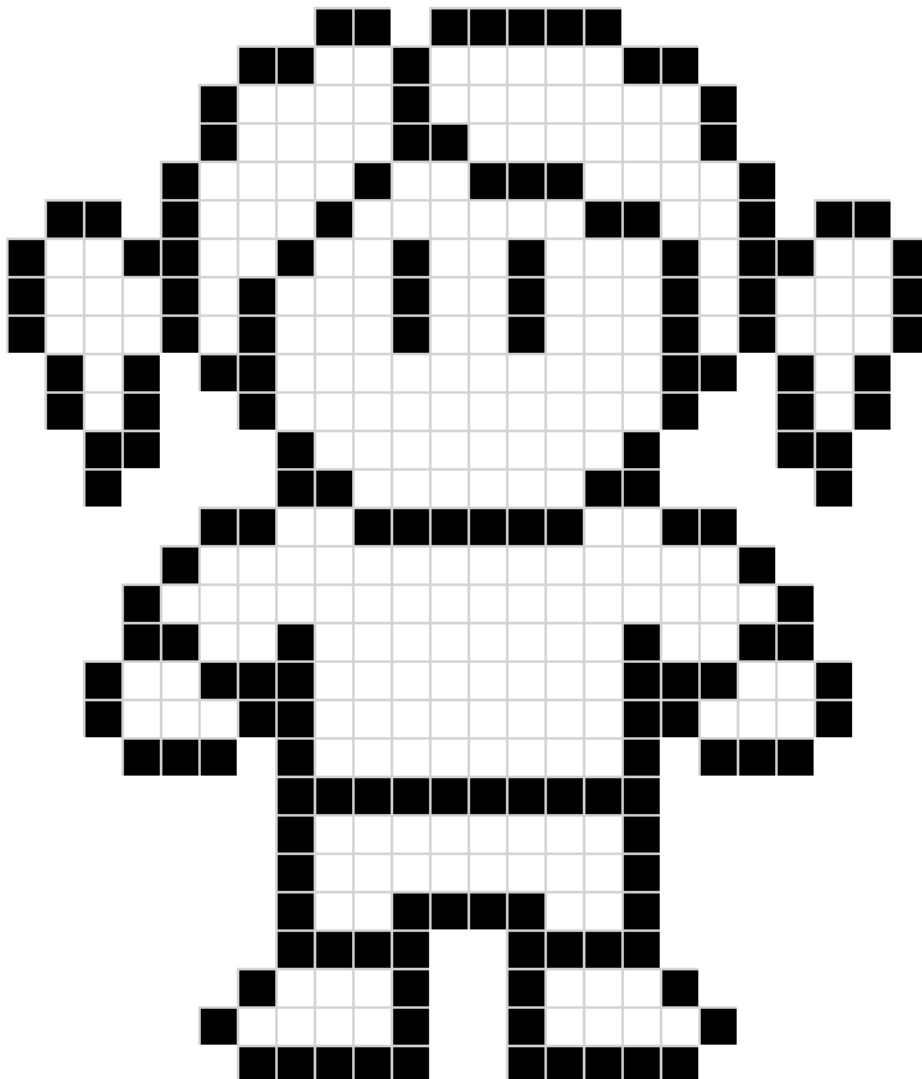
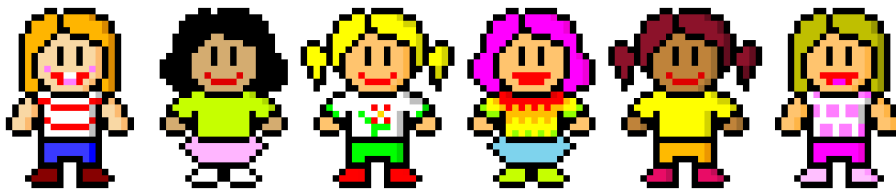


Ola, me clamo



Autibidá I: "Tú puez estar o protagonista!"

En primeras, Lorién e Marieta prexinan que tienen que crear o protagonista d'o bideochuego. Quiers estar tú mesmo? Pos pintorriotia-te á tú mesmo con pixels. Astí tiens ya a fayena meyo feita, pos á Marieta e á Lorién no lis ha bagato de rematar-la. Triga un modelo e pinta os pixels ta que siga bestiu como tú e mete-te una boca arreguindo-te abundante. Cuan remates de coloriar, no te olvides de saludar, escribindo o tuyo nombre abaxo!

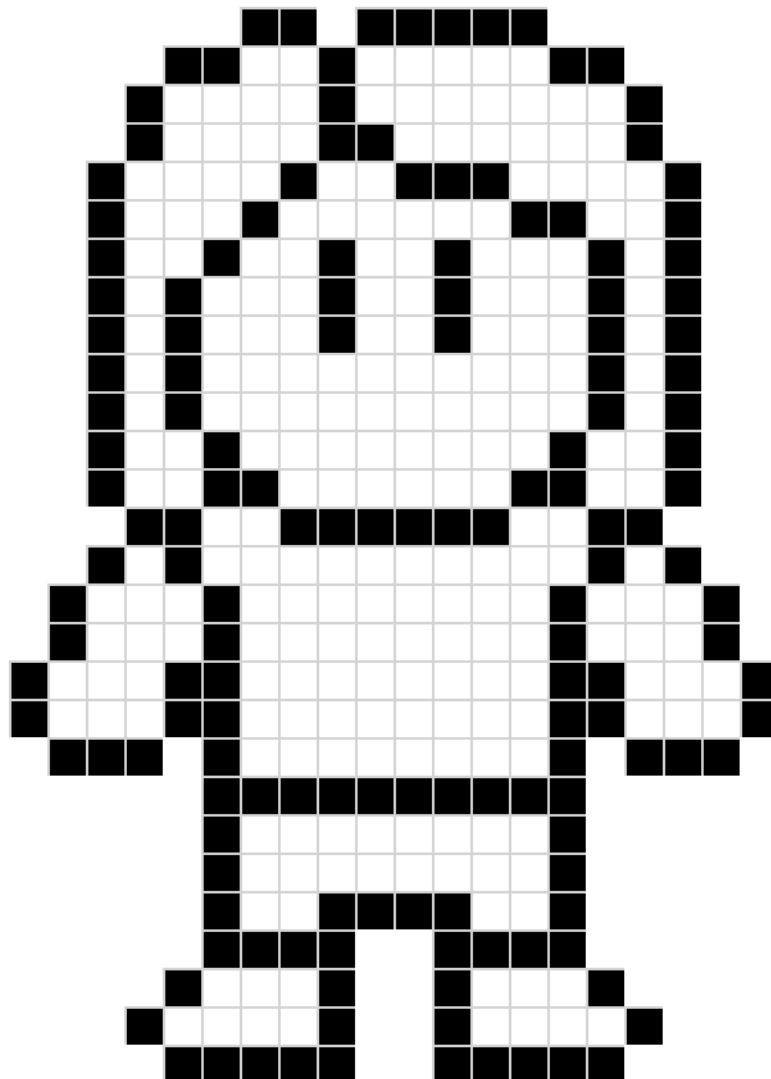
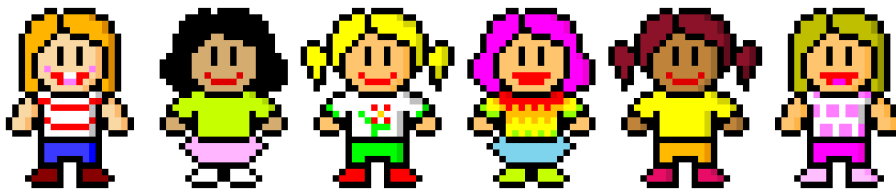


Ola, me clamo



Autibidá I: "Tú puez estar o protagonista!"

En primeras, Lorién e Marieta prexinan que tienen que crear o protagonista d'o bideochuego. Quiers estar tú mesmo? Pos pintorriota-te á tú mesmo con pixels. Astí tiens ya a fayena meyo feita, pos á Marieta e á Lorién no lis ha bagato de rematar-la. Triga un modelo e pinta os pixels ta que siga bestiu como tú e mete-te una boca arreguindo-te abundante. Cuan remates de coloriar, no te olvides de saludar escribindo o tuyo nombre abaxo!

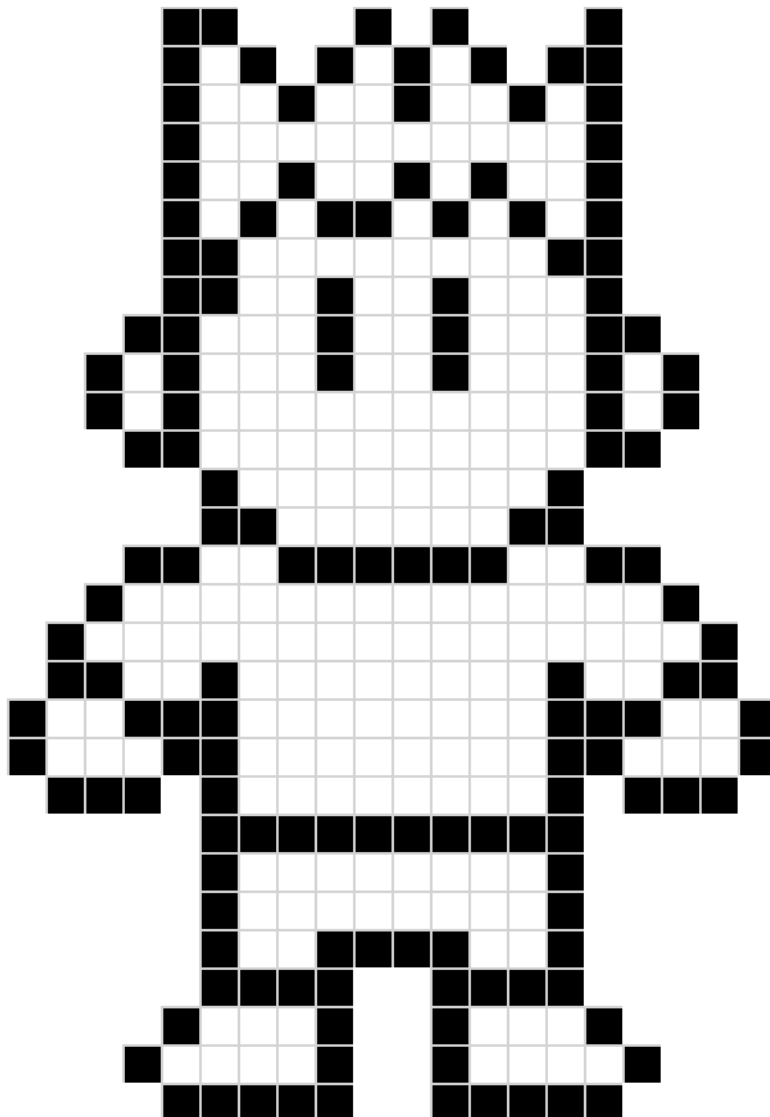
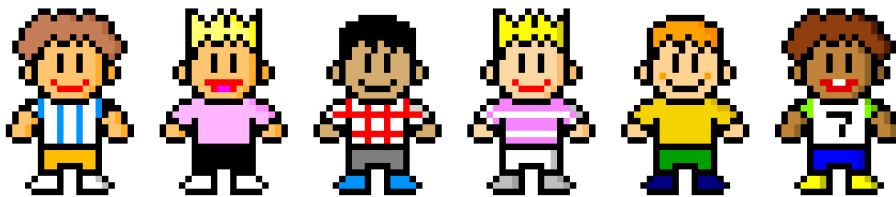


Ola, me clamo



Autibidá I: "Tú puez estar o protagonista!"

En primeras, Lorién e Marieta prexinan que tienen que crear o protagonista d'o bideochuego. Quiers estar tú mesmo? Pos pintorriota-te á tú mesmo con pixels. Astí tiens ya a fayena meyo feita, pos á Marieta e á Lorién no lis ha bagato de rematar-la. Triga un modelo e pinta os pixels ta que siga bestiu como tú e mete-te una boca arreguindo-te abundante. Cuan remates de coloriar, no te olbides de saludar escribindo o tuyo nombre abaxo!

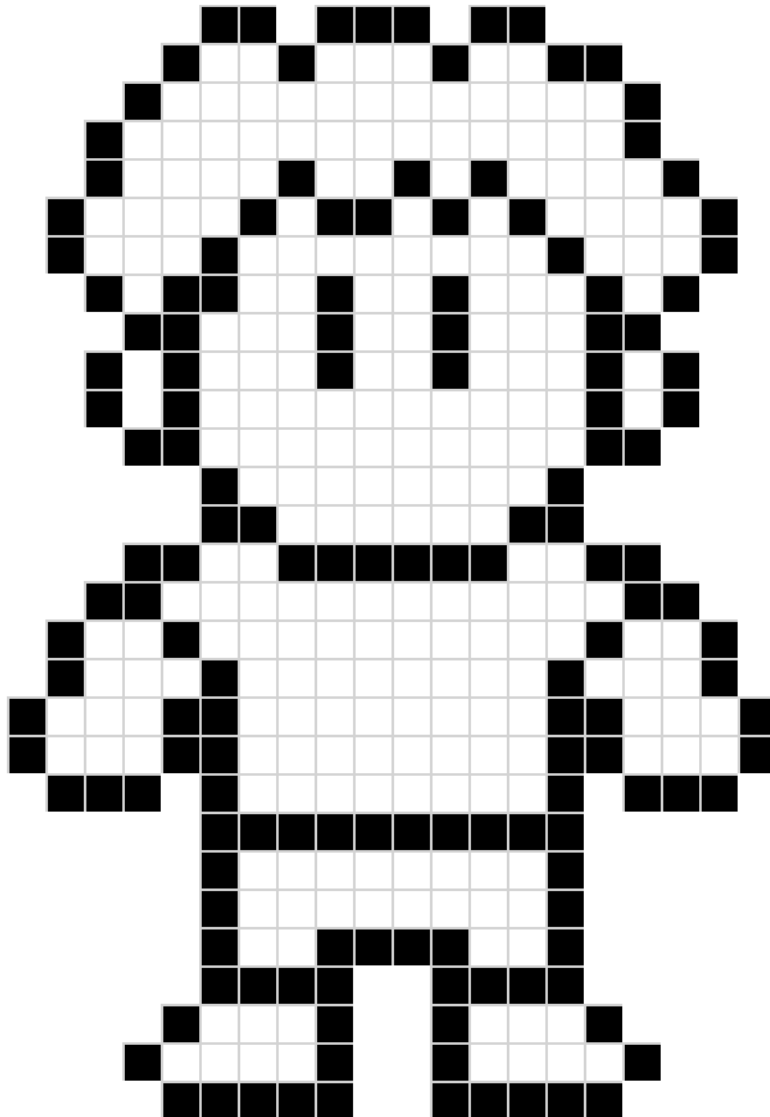
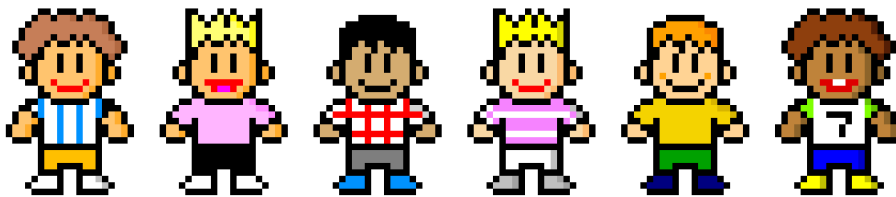


Ola, me clamo



Autibidá I: "Tú puez estar o protagonista!"

En primeras, Lorién e Marieta prexinan que tienen que crear o protagonista d'o bideochuego. Quiers estar tú mesmo? Pos pintorriota-te á tú mesmo con pixels. Astí tiens ya a fayena meyo feita, pos á Marieta e á Lorién no lis ha bagato de rematar-la. Triga un modelo e pinta os pixels ta que siga bestiu como tú e mete-te una boca arreguindo-te abundante. Cuan remates de coloriar, no te olvides de saludar escribindo o tuyo nombre abaxo!

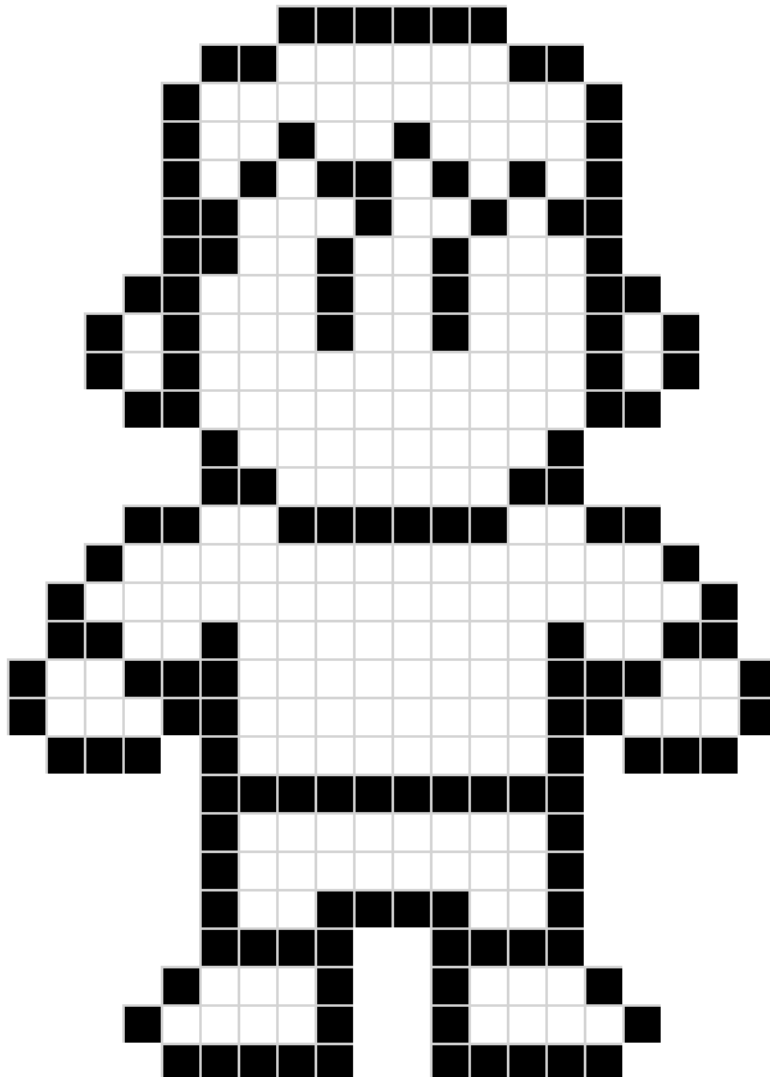
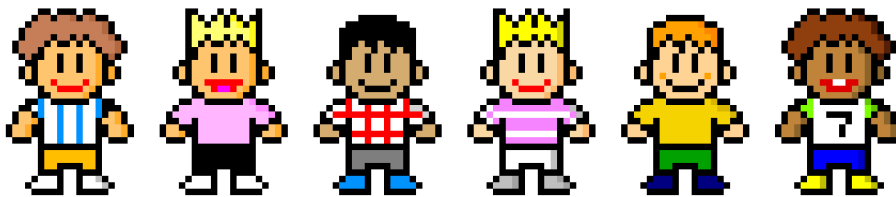


Ola, me clamo



Autibidá I: "Tú puez estar o protagonista!"

En primeras, Lorién e Marieta prexinan que tienen que crear o protagonista d'o bideochuego. Quiers estar tú mesmo? Pos pintorriota-te á tú mesmo con pixels. Astí tiens ya a fayena meyo feita, pos á Marieta e á Lorién no lis ha bagato de rematar-la. Triga un modelo e pinta os pixels ta que siga bestiu como tú e mete-te una boca arreguindo-te abundante. Cuan remates de coloriar, no te olvides de saludar, escribindo o tuyo nombre abaxo!



Ola, me clamo



Autibidá 2: "0 código máquina"

Agora que ya tenemos o protagonista de l'abentura, cal aprender cómo fa os graficos l'ordinador. Beyes ixos cuadrez? Sync los prozesa con a tabla de colors que bi ha en a ficha. Si quiers beyer qué partis d'o cuerpo amanixen, tendrás que pintorrotiar d'alcuerdo con os lumeros e os colors: si mete un uno en o cuadret, ye menister dixer-lo en blanco; si ye un dos, cal coloriar-lo d'amariello, e asinas con toz. Cuan tiengas a parti tuya, retalla-la e achunta-la con as d'os compañers de colla. Entre todas as collas d'a clase, tenez que fadrucar , en un mural, o cuerpo de una presona, ordinando e apegando as partis que tos han amanexiu. No tos dizez os nombres e apegaz-los tamién.



blanco



amariello



encarnau



royo



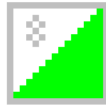
rosa



azul claro



azul escuro



berde



gris



negro

9	9	9	9	9	9	10	3	3	3	10	9	9	9	9	9
9	9	9	9	9	10	3	3	3	10	9	9	9	9	9	9
9	9	9	9	9	10	3	3	3	10	9	9	9	9	9	9
9	9	9	9	10	3	3	3	10	9	9	9	9	9	9	9
9	9	9	9	10	3	3	3	10	9	9	9	9	9	9	9
9	9	9	10	3	3	3	10	9	9	9	9	9	9	9	9
9	9	9	9	10	3	3	3	10	9	9	9	9	9	9	9
9	9	9	9	10	3	3	3	10	9	9	9	9	9	9	9
9	9	9	9	10	3	3	3	10	9	9	9	9	9	9	9
9	9	9	9	9	10	3	3	3	10	10	9	9	9	9	9
9	9	9	9	9	10	3	3	3	3	10	9	9	9	9	9
9	9	9	9	9	10	3	3	3	3	10	3	10	9	9	9
9	9	9	9	10	3	10	3	10	3	10	10	3	10	9	9
9	9	9	9	10	3	10	3	10	3	10	9	10	9	9	9
9	9	9	9	10	3	10	3	10	3	10	9	9	9	9	9
9	9	9	9	9	10	10	10	10	10	9	9	9	9	9	9

BRAZO



Autibidá 2: "0 código máquina"

Agora que ya tenemos o protagonista de l'abentura, cal aprender cómo fa os graficos l'ordinador. Beyes ixos cuadrez? Sync los prozesa con a tabla de colors que bi ha en a ficha. Si quiers beyer qué partis d'o cuerpo amanixen, tendrás que pintorrotiar d'alcuerdo con os lumeros e os colors: si mete un uno en o cuadret, ye menister dixer-lo en blanco; si ye un dos, cal coloriar-lo d'amariello, e asinas con toz. Cuan tiengas a parti tuya, retalla-la e achunta-la con as d'os compañers de colla. Entre todas as collas d'a clase, tenez que fadrucar , en un mural, o cuerpo de una presona, ordinando e apegando as partis que tos han amanexiu. No tos dizez os nombres e apegaz-los tamién.



blanco



amariello



encarnau



royo



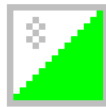
rosa



azul claro



azul escuro



berde



gris



negro

4	4	4	4	4	10	3	3	3	10	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	10	3	3	3	10	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	10	3	3	3	10	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	10	3	3	3	10	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	10	3	3	3	10	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	10	3	3	3	10	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	10	3	3	3	10	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	10	3	3	3	10	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	10	3	3	3	10	4	4	4
4	4	4	4	4	10	10	3	3	3	10	4	4	4	4	4
4	4	4	4	10	3	3	3	3	3	10	4	4	4	4	4
4	4	4	10	3	10	3	3	3	3	10	4	4	4	4	4
4	4	4	10	4	10	3	10	3	10	3	10	4	4	4	4
4	4	4	4	4	10	3	10	3	10	3	10	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	10	4	10	4	10	4	4	4	4	4

BRAZO



Autibidá 2: "0 código máquina"

Agora que ya tenemos o protagonista de l'abentura, cal aprender cómo fa os graficos l'ordinador. Beyes ixos cuadrez? Sync los prozesa con a tabla de colors que bi ha en a ficha. Si quiers beyer qué partis d'o cuerpo amanixen, tendrás que pintorrotiar d'aluerdo con os lumeros e os colors: si mete un uno en o cuadret, ye menister dixer-lo en blanco; si ye un dos, cal coloriar-lo d'amariello, e asinas con toz. Cuan tiengas a parti tuya, retalla-la e achunta-la con as d'os compañers de colla. Entre todas as collas d'a clase, tenez que fadruclar , en un mural, o cuerpo de una presona, ordinando e apegando as partis que tos han amanexiu. No tos dizez os nombres e apegaz-los tamién.



blanco



amariello



encarnau



royo



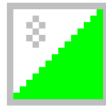
rosa



azul claro



azul escuro



berde



gris



negro

6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	
6	6	10	10	6	6	6	10	6	10	6	6	6	10	6	6	
6	6	10	2	10	6	10	2	10	2	10	6	10	10	6	6	
6	6	10	2	2	10	2	2	10	2	2	10	2	10	6	6	
6	6	10	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	10	6	6
6	6	10	2	2	10	2	2	10	2	10	2	2	10	6	6	
6	6	10	2	10	3	10	10	3	10	3	10	2	10	6	6	
6	6	10	10	3	3	3	3	3	3	3	3	10	10	6	6	
6	6	10	10	3	3	10	3	3	10	3	3	3	10	6	6	
6	10	10	3	3	3	10	3	3	10	3	3	3	10	10	6	
10	3	10	3	3	3	10	3	3	10	3	3	3	10	3	10	
10	3	10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	10	3	10	
6	10	10	3	3	4	4	1	1	4	4	3	3	10	10	6	
6	6	6	10	3	3	4	4	4	4	3	3	10	6	6	6	
6	6	6	6	10	3	3	3	3	3	3	10	6	6	6	6	
6	6	6	6	6	10	10	10	10	10	10	6	6	6	6	6	

CABEZA



Autibidá 2: "0 código máquina"

Agora que ya tenemos o protagonista de l'abentura, cal aprender cómo fa os graficos l'ordinador. Beyes ixos cuadrez? Sync los prozesa con a tabla de colors que bi ha en a ficha. Si quiers beyer qué partis d'o cuerpo amanixen, tendrás que pintorrotiar d'aluerdo con os lumeros e os colors: si mete un uno en o cuadret, ye menister dixer-lo en blanco; si ye un dos, cal coloriar-lo d'amariello, e asinas con toz. Cuan tiengas a parti tuya, retalla-la e achunta-la con as d'os compañers de colla. Entre todas as collas d'a clase, tenez que fadruclar , en un mural, o cuerpo de una presona, ordinando e apegando as partis que tos han amanexiu. No tos dizez os nombres e apegaz-los tamién.



blanco



amariello



encarnau



royo



rosa



azul claro



azul escuro



berde



gris



negro

2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
2	2	2	2	10	10	10	10	10	10	10	10	2	2	2	2	2	2
2	2	2	10	5	5	5	5	5	5	5	5	10	2	2	2	2	2
2	2	10	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	10	2	2	2	2
2	10	5	5	5	10	5	5	10	5	10	5	5	5	10	2	2	2
2	10	5	5	10	3	10	10	3	10	3	10	5	5	10	2	2	2
10	5	5	10	3	3	3	3	3	3	3	3	10	5	5	10	10	10
10	5	10	10	3	3	10	3	3	10	3	3	3	10	5	10	10	10
10	10	10	3	3	3	10	3	3	10	3	3	3	10	10	10	10	10
10	3	10	3	3	3	10	3	3	10	3	3	3	10	3	10	10	10
10	3	10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	10	3	10	10	10
10	10	10	3	3	4	4	1	1	4	4	3	3	10	10	10	10	10
10	5	5	10	3	3	4	4	4	4	3	3	10	5	5	10	10	10
10	5	5	5	10	3	3	3	3	3	3	3	10	5	5	5	10	10
2	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	2
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2





Autibidá 2: "0 código máquina"

Agora que ya tenemos o protagonista de l'abentura, cal aprender cómo fa os graficos l'ordinador. Beyes ixos cuadrez? Sync los prozesa con a tabla de colors que bi ha en a ficha. Si quiers beyer qué partis d'o cuerpo amanixen, tendrás que pintorrotiar d'aluerdo con os lumeros e os colors: si mete un uno en o cuadret, ye menister dixer-lo en blanco; si ye un dos, cal coloriar-lo d'amariello, e asinas con toz. Cuan tiengas a parti tuya, retalla-la e achunta-la con as d'os compañers de colla. Entre todas as collas d'a clase, tenez que fadrukar , en un mural, o cuerpo de una presona, ordinando e apegando as partis que tos han amanexiu. No tos dizez os nombres e apegaz-los tamién.



blanco



amariello



encarnau



royo



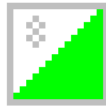
rosa



azul claro



azul escuro



berde



gris



negro

*	*	10	3	3	3	3	10	*	*	*	*	*	*	*
*	*	10	3	3	3	3	3	10	*	*	*	*	*	*
*	*	*	10	3	3	3	3	10	*	*	*	*	*	*
*	*	*	*	10	3	3	3	3	10	*	*	*	*	*
*	*	*	*	*	10	3	3	3	3	10	*	*	*	*
*	*	*	*	*	10	3	3	3	3	10	*	*	*	*
*	*	*	*	*	10	3	3	3	3	10	*	*	*	*
*	*	*	*	10	3	3	3	3	10	*	*	*	*	*
*	*	*	10	3	3	3	3	3	10	*	*	*	*	*
*	*	10	3	10	3	3	10	*	*	*	*	*	*	*
*	10	3	3	10	3	3	10	10	*	*	*	*	*	*
*	10	3	3	3	3	3	3	3	10	10	*	*	*	*
*	*	10	3	3	3	3	3	3	3	3	10	*	*	*
*	*	*	10	10	10	10	10	10	10	10	*	*	*	*

GARRA



Autibidá 2: "0 código máquina"

Agora que ya tenemos o protagonista de l'abentura, cal aprender cómo fa os graficos l'ordinador. Beyes ixos cuadrez? Sync los prozesa con a tabla de colors que bi ha en a ficha. Si quiers beyer qué partis d'o cuerpo amanixen, tendrás que pintorrotiar d'aluerdo con os lumeros e os colors: si mete un uno en o cuadret, ye menister dixer-lo en blanco; si ye un dos, cal coloriar-lo d'amariello, e asinas con toz. Cuan tiengas a parti tuya, retalla-la e achunta-la con as d'os compañers de colla. Entre todas as collas d'a clase, tenez que fadruclar , en un mural, o cuerpo de una presona, ordinando e apegando as partis que tos han amanexiu. No tos dizez os nombres e apegaz-los tamién.



blanco



amariello



encarnau



royo



rosa



azul claro



azul escuro



berde



gris



negro

3	3	3	3	3	10	10	10	10	10	10	10	3	3	3	3
3	3	3	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	3	3	3
3	10	10	10	3	3	3	3	3	3	3	3	10	10	10	3
10	10	3	3	3	3	10	10	10	10	3	3	3	3	10	10
3	3	3	3	10	10	1	1	1	1	10	10	3	3	3	10
3	3	3	10	1	1	7	7	7	7	1	1	10	3	3	3
3	3	10	1	1	7	7	7	7	1	7	1	1	10	3	3
3	10	1	1	7	7	7	10	10	7	7	7	1	1	10	3
10	1	1	1	7	6	10	10	10	10	7	7	1	1	1	10
10	1	1	1	7	7	10	10	10	10	7	7	1	1	1	10
3	10	1	1	7	6	7	10	10	7	7	7	1	1	10	3
3	3	10	1	1	7	7	6	7	6	7	1	1	10	3	3
3	3	3	10	1	1	7	7	7	7	1	1	10	3	3	3
3	3	3	3	10	10	1	1	1	1	10	10	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	10	10	10	10	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3

GÜELLO



Autibidá 2: "0 código máquina"

Agora que ya tenemos o protagonista de l'abentura, cal aprender cómo fa os graficos l'ordinador. Beyes ixos cuadrez? Sync los prozesa con a tabla de colors que bi ha en a ficha. Si quiers beyer qué partis d'o cuerpo amanixen, tendrás que pintorrotiar d'alcuerdo con os lumeros e os colors: si mete un uno en o cuadret, ye menister dixer-lo en blanco; si ye un dos, cal coloriar-lo d'amariello, e asinas con toz. Cuan tiengas a parti tuya, retalla-la e achunta-la con as d'os compañers de colla. Entre todas as collas d'a clase, tenez que fadruca, en un mural, o cuerpo de una presona, ordinando e apegando as partis que tos han amanixiu. No tos dizez os nombres e apegaz-los tamién.



blanco



amariello



encarnau



royo



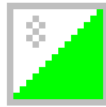
rosa



azul claro



azul escuro



berde



gris



negro

3	3	3	3	10	10	10	10	10	10	10	3	3	3	3	3
3	3	3	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	3	3	3
3	10	10	10	3	3	3	3	3	3	3	3	10	10	10	3
10	10	3	3	3	3	10	10	10	10	3	3	3	3	10	10
10	3	3	3	10	10	1	1	1	1	10	10	3	3	3	3
3	3	3	10	1	1	7	7	7	7	1	1	10	3	3	3
3	3	10	1	1	7	7	7	7	1	7	1	1	10	3	3
3	10	1	1	7	7	7	10	10	7	7	7	1	1	10	3
10	1	1	1	7	6	10	10	10	10	7	7	1	1	1	10
10	1	1	1	7	7	10	10	10	10	7	7	1	1	1	10
3	10	1	1	7	6	7	10	10	7	7	7	1	1	10	3
3	3	10	1	1	7	7	6	7	6	7	1	1	10	3	3
3	3	3	10	1	1	7	7	7	7	1	1	10	3	3	3
3	3	3	3	10	10	1	1	1	1	10	10	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	10	10	10	10	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3

GÜELLO



Autibidá 2: "0 código máquina"

Agora que ya tenemos o protagonista de l'abentura, cal aprender cómo fa os graficos l'ordinador. Beyes ixos cuadrez? Sync los prozesa con a tabla de colors que bi ha en a ficha. Si quiers beyer qué partis d'o cuerpo amanixen, tendrás que pintorrotiar d'alcuerdo con os lumeros e os colors: si mete un uno en o cuadret, ye menister dixar-lo en blanco; si ye un dos, cal coloriar-lo d'amariello, e asinas con toz. Cuan tiengas a parti tuya, retalla-la e achunta-la con as d'os compañers de colla. Entre todas as collas d'a clase, tenez que fadrucar , en un mural, o cuerpo de una presona, ordinando e apegando as partis que tos han amanexiu. No tos dixez os nombres e apegaz-los tamién.



blanco



amariello



encarnau



royo



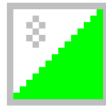
rosa



azul claro



azul escuro



berde



gris



negro

9	9	9	9	10	3	3	3	3	10	9	9	9	9	9	9	
9	9	9	9	10	3	3	3	3	10	9	9	9	9	9	9	
9	9	9	9	10	3	3	3	3	10	10	9	9	9	9	9	
9	9	9	10	3	3	3	3	3	3	3	10	9	9	9	9	
9	9	10	3	3	3	3	3	3	3	3	10	3	3	10	9	9
9	9	10	3	3	3	3	3	3	3	10	10	3	3	10	9	9
9	9	10	3	3	3	3	3	3	3	10	9	10	3	10	9	9
9	9	10	3	10	3	10	3	10	3	10	9	9	10	9	9	9
9	9	10	3	10	3	10	3	10	3	10	9	9	9	9	9	9
9	9	10	3	10	3	10	3	10	3	10	9	9	9	9	9	9
9	9	9	10	10	3	10	3	10	3	10	9	9	9	9	9	9
9	9	9	9	10	3	10	3	10	3	10	9	9	9	9	9	9
9	9	9	9	9	10	10	3	10	10	9	9	9	9	9	9	9
9	9	9	9	9	9	9	10	9	9	9	9	9	9	9	9	9
9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9





Autibidá 2: "0 código máquina"

Agora que ya tenemos o protagonista de l'abentura, cal aprender cómo fa os graficos l'ordinador. Beyes ixos cuadrez? Sync los prozesa con a tabla de colors que bi ha en a ficha. Si quiers beyer qué partis d'o cuerpo amanixen, tendrás que pintorrotiar d'alcuerdo con os lumeros e os colors: si mete un uno en o cuadret, ye menister dixer-lo en blanco; si ye un dos, cal coloriar-lo d'amariello, e asinas con toz. Cuan tiengas a parti tuya, retalla-la e achunta-la con as d'os compañers de colla. Entre todas as collas d'a clase, tenez que fadruca, en un mural, o cuerpo de una presona, ordinando e apegando as partis que tos han amanixiu. No tos dizez os nombres e apegaz-los tamién.



blanco



amariello



encarnau



royo



rosa



azul claro



azul escuro



berde



gris



negro

9	9	9	9	9	9	10	3	3	3	3	10	9	9	9	9
9	9	9	9	9	9	10	3	3	3	3	10	9	9	9	9
9	9	9	9	9	10	10	3	3	3	3	10	9	9	9	9
9	9	9	9	10	3	3	3	3	3	3	3	10	9	9	9
9	9	9	10	3	3	10	3	3	3	3	3	3	10	9	9
9	9	10	3	3	10	10	3	3	3	3	3	3	10	9	9
9	10	3	3	10	10	3	3	3	3	3	3	3	10	9	9
9	10	3	10	9	10	3	3	3	3	3	3	3	10	9	9
9	9	10	9	9	10	3	10	3	10	3	10	3	10	9	9
9	9	9	9	9	10	3	10	3	10	3	10	3	10	9	9
9	9	9	9	9	10	3	10	3	10	3	10	3	10	9	9
9	9	9	9	9	10	3	10	3	10	3	10	10	9	9	9
9	9	9	9	9	10	3	10	3	10	3	10	9	9	9	9
9	9	9	9	9	9	10	10	3	10	10	9	9	9	9	9
9	9	9	9	9	9	9	9	10	9	9	9	9	9	9	9
9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9





Autibidá 2: "0 código máquina"

Agora que ya tenemos o protagonista de l'abentura, cal aprender cómo fa os graficos l'ordinador. Beyes ixos cuadrez? Sync los prozesa con a tabla de colors que bi ha en a ficha. Si quiers beyer qué partis d'o cuerpo amanixen, tendrás que pintorrotiar d'alcuerdo con os lumeros e os colors: si mete un uno en o cuadret, ye menister dixar-lo en blanco; si ye un dos, cal coloriar-lo d'amariello, e asinas con toz. Cuan tiengas a parti tuya, retalla-la e achunta-la con as d'os compañers de colla. Entre todas as collas d'a clase, tenez que fadruclar , en un mural, o cuerpo de una presona, ordinando e apegando as partis que tos han amanexiu. No tos dixez os nombres e apegaz-los tamién.



blanco



amariello



encarnau



royo



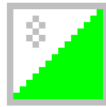
rosa



azul claro



azul escuro



berde



gris



negro

3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	10	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	10	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	10	3	3	3	3
3	3	3	3	3	10	3	3	3	3	3	10	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	10	3	3	3	3
3	3	3	3	3	10	3	3	3	3	3	10	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	10	3	3	3	3
3	3	3	10	3	10	3	3	3	3	3	10	3	10	3	3
3	3	10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	10	3	3
3	3	3	10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	10	3	3
3	3	3	10	10	3	3	3	3	3	3	10	10	3	3	3
3	3	3	3	3	10	3	3	3	3	10	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	10	10	10	10	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3





Autibidá 2: "0 código máquina"

Agora que ya tenemos o protagonista de l'abentura, cal aprender cómo fa os graficos l'ordinador. Beyes ixos cuadrez? Sync los prozesa con a tabla de colors que bi ha en a ficha. Si quiers beyer qué partis d'o cuerpo amanixen, tendrás que pintorrotiar d'aluerdo con os lumeros e os colors: si mete un uno en o cuadret, ye menister dixer-lo en blanco; si ye un dos, cal coloriar-lo d'amariello, e asinas con toz. Cuan tiengas a parti tuya, retalla-la e achunta-la con as d'os compañers de colla. Entre todas as collas d'a clase, tenez que fadrucar , en un mural, o cuerpo de una presona, ordinando e apegando as partis que tos han amanexiu. No tos dizez os nombres e apegaz-los tamién.



blanco



amariello



encarnau



royo



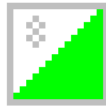
rosa



azul claro



azul escuro



berde



gris



negro

6	6	6	6	6	6	6	10	10	10	10	10	10	3	3	3	3
6	6	6	6	6	10	3	3	3	3	3	3	10	3	3	3	
6	6	6	6	10	3	3	10	10	10	10	3	3	10	3	3	
6	6	6	6	10	3	10	3	3	3	10	10	3	10	3	3	
6	6	6	10	3	3	10	3	3	10	3	10	3	3	3	3	
6	6	6	10	3	10	3	3	10	3	3	10	3	3	3	3	
6	6	6	10	3	10	3	3	10	3	10	3	3	3	3	3	
6	6	6	10	3	3	10	3	3	3	10	3	3	3	3	3	
6	6	6	6	10	3	3	10	3	3	3	10	3	3	3	3	
6	6	6	6	6	10	3	10	3	3	10	3	3	3	3	3	
6	6	6	6	6	6	10	3	3	3	3	10	3	3	3	3	
6	6	6	6	6	6	6	10	3	3	10	3	3	3	3	3	
6	6	6	6	6	6	6	6	10	10	10	3	3	3	3	3	
6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	10	3	3	3	3	3	

OARELLA



Autibidá 2: "0 código máquina"

Agora que ya tenemos o protagonista de l'abentura, cal aprender cómo fa os graficos l'ordinador. Beyes ixos cuadrez? Sync los prozesa con a tabla de colors que bi ha en a ficha. Si quiers beyer qué partis d'o cuerpo amanixen, tendrás que pintorrotiar d'aluerdo con os lumeros e os colors: si mete un uno en o cuadret, ye menister dixer-lo en blanco; si ye un dos, cal coloriar-lo d'amariello, e asinas con toz. Cuan tiengas a parti tuya, retalla-la e achunta-la con as d'os compañers de colla. Entre todas as collas d'a clase, tenez que fadruca, en un mural, o cuerpo de una presona, ordinando e apegando as partis que tos han amanixiu. No tos dizez os nombres e apegaz-los tamién.



blanco



amariello



encarnau



royo



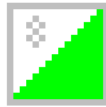
rosa



azul claro



azul escuro



berde



gris



negro

3	3	3	3	10	10	10	10	10	10	4	4	4	4	4	4
3	3	3	10	3	3	3	3	3	3	10	4	4	4	4	4
3	3	10	3	3	10	10	10	10	3	3	10	4	4	4	4
3	3	10	3	10	10	3	3	3	10	3	10	4	4	4	4
3	3	3	3	10	3	10	3	3	10	3	3	10	4	4	4
3	3	3	3	10	3	3	10	3	3	10	3	10	4	4	4
3	3	3	3	3	10	3	10	3	3	10	3	10	4	4	4
3	3	3	3	10	3	3	10	3	3	10	3	10	4	4	4
3	3	3	3	10	3	3	3	10	3	3	10	4	4	4	4
3	3	3	3	3	10	3	3	10	3	10	4	4	4	4	4
3	3	3	3	10	3	3	10	3	3	10	4	4	4	4	4
3	3	3	3	10	3	3	3	10	3	3	10	4	4	4	4
3	3	3	3	3	10	10	10	4	4	4	4	4	4	4	4
3	3	3	3	3	10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

OARELLA



Autibidá 2: "0 código máquina"

Agora que ya tenemos o protagonista de l'abentura, cal aprender cómo fa os graficos l'ordinador. Beyes ixos cuadrez? Sync los prozesa con a tabla de colors que bi ha en a ficha. Si quiers beyer qué partis d'o cuerpo amanixen, tendrás que pintorrotiar d'alcuerdo con os lumeros e os colors: si mete un uno en o cuadret, ye menister dixer-lo en blanco; si ye un dos, cal coloriar-lo d'amariello, e asinas con toz. Cuan tiengas a parti tuya, retalla-la e achunta-la con as d'os compañers de colla. Entre todas as collas d'a clase, tenez que fadrucar , en un mural, o cuerpo de una presona, ordinando e apegando as partis que tos han amanexiu. No tos dizez os nombres e apegaz-los tamién.



blanco



amariello



encarnau



royo



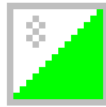
rosa



azul claro



azul escuro



berde



gris



negro

9	9	9	10	10	10	3	3	3	3	10	10	10	9	9	9
9	10	10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	10	10	9
10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	10
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	10	3	10	3	3	3	3	10	3	10	3	3	3
3	10	10	10	3	3	3	3	3	3	3	3	10	10	10	3
10	9	9	10	3	3	3	3	3	3	3	3	10	9	9	10
9	9	9	10	3	3	3	3	3	3	3	3	10	9	9	9
9	9	9	10	3	3	3	3	10	3	3	3	10	9	9	9
9	9	9	10	3	3	3	3	3	3	3	3	10	9	9	9
9	9	9	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	9	9	9
9	9	9	10	8	8	2	2	8	8	2	2	10	9	9	9
9	9	9	10	8	2	2	8	8	2	2	8	10	9	9	9
9	9	9	10	2	2	8	10	10	2	8	8	10	9	9	9
9	9	9	10	2	8	8	10	10	8	8	2	10	9	9	9
9	9	9	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	9	9	9

PEITO



Autibidá 2: "0 código máquina"

Agora que ya tenemos o protagonista de l'abentura, cal aprender cómo fa os graficos l'ordinador. Beyes ixos cuadrez? Sync los prozesa con a tabla de colors que bi ha en a ficha. Si quiers beyer qué partis d'o cuerpo amanixen, tendrás que pintorrotiar d'aluerdo con os lumeros e os colors: si mete un uno en o cuadret, ye menister dixer-lo en blanco; si ye un dos, cal coloriar-lo d'amariello, e asinas con toz. Cuan tiengas a parti tuya, retalla-la e achunta-la con as d'os compañers de colla. Entre todas as collas d'a clase, tenez que fadrucar , en un mural, o cuerpo de una presona, ordinando e apegando as partis que tos han amanexiu. No tos dizez os nombres e apegaz-los tamién.



blanco



amariello



encarnau



royo



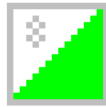
rosa



azul claro



azul escuro



berde



gris



negro

9	9	9	10	10	10	3	3	3	3	10	10	10	9	9	9
9	10	10	3	3	10	3	3	3	3	10	3	3	10	10	9
10	3	3	3	3	10	10	3	3	10	10	3	3	3	3	10
3	3	3	3	10	2	5	10	10	2	5	10	3	3	3	3
3	3	3	10	1	5	1	1	1	5	1	1	10	3	3	3
3	10	10	10	1	1	1	5	1	1	1	5	10	10	10	3
10	9	9	10	5	1	5	2	5	1	5	2	10	9	9	10
9	9	9	10	1	1	1	5	1	1	1	5	10	9	9	9
9	9	9	10	1	5	1	1	1	5	1	1	10	9	9	9
9	9	9	10	5	2	5	1	5	2	5	1	10	9	9	9
9	9	9	10	10	5	1	1	1	5	1	10	10	9	9	9
9	9	9	10	3	10	1	5	1	1	10	3	10	9	9	9
9	9	9	10	3	3	10	2	5	10	3	3	10	9	9	9
9	9	9	10	3	3	3	10	10	3	3	3	10	9	9	9
9	9	9	10	3	3	3	10	10	3	3	3	10	9	9	9
9	9	9	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	9	9	9

PEITO



Autibidá 2: "0 código máquina"

Agora que ya tenemos o protagonista de l'abentura, cal aprender cómo fa os graficos l'ordinador. Beyes ixos cuadrez? Sync los prozesa con a tabla de colors que bi ha en a ficha. Si quiers beyer qué partis d'o cuerpo amanixen, tendrás que pintorrotiar d'alcuerdo con os lumeros e os colors: si mete un uno en o cuadret, ye menister dixer-lo en blanco; si ye un dos, cal coloriar-lo d'amariello, e asinas con toz. Cuan tiengas a parti tuya, retalla-la e achunta-la con as d'os compañers de colla. Entre todas as collas d'a clase, tenez que fadrucar , en un mural, o cuerpo de una presona, ordinando e apegando as partis que tos han amanexiu. No tos dizez os nombres e apegaz-los tamién.



blanco



amariello



encarnau



royo



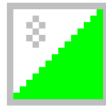
rosa



azul claro



azul escuro



berde

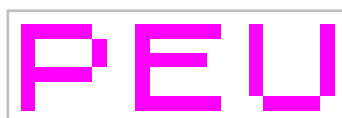


gris



negro

9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	10	3	3	3	3	10	9
9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	10	3	3	3	3	10	9
9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	10	3	3	3	3	10	9
9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	10	3	3	3	3	10	9
9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	10	3	3	3	3	10	9
9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	10	3	3	3	3	10	9
9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	10	3	3	3	3	10	9
9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	10	3	3	3	3	10	9
9	9	9	9	9	10	9	9	9	9	10	3	3	10	3	10	9
9	9	9	9	10	3	10	10	10	3	3	3	3	10	10	9	
9	9	9	10	3	10	10	3	3	3	3	3	3	10	3	10	
9	10	10	3	10	10	3	3	3	3	3	3	3	10	3	10	
10	3	3	10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	10	
10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	10	
9	10	3	3	3	3	3	3	10	10	3	3	3	3	10	9	
9	9	10	10	10	10	10	10	9	9	10	10	10	10	9	9	





Autibidá 2: "0 código máquina"

Agora que ya tenemos o protagonista de l'abentura, cal aprender cómo fa os graficos l'ordinador. Beyes ixos cuadrez? Sync los prozesa con a tabla de colors que bi ha en a ficha. Si quiers beyer qué partis d'o cuerpo amanixen, tendrás que pintorrotiar d'alcuerdo con os lumeros e os colors: si mete un uno en o cuadret, ye menister dixar-lo en blanco; si ye un dos, cal coloriar-lo d'amariello, e asinas con toz. Cuan tiengas a parti tuya, retalla-la e achunta-la con as d'os compañers de colla. Entre todas as collas d'a clase, tenez que fadruca, en un mural, o cuerpo de una presona, ordinando e apegando as partis que tos han amanixiu. No tos dixez os nombres e apegaz-los tamién.



blanco



amariello



encarnau



royo



rosa



azul claro



azul escuro



berde



gris

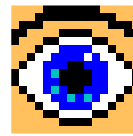
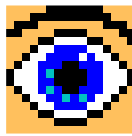


negro

9	10	3	3	3	3	10	9	9	9	9	9	9	9	9
9	10	3	3	3	3	10	9	9	9	9	9	9	9	9
9	10	3	3	3	3	10	9	9	9	9	9	9	9	9
9	10	3	3	3	3	10	9	9	9	9	9	9	9	9
9	10	3	3	3	3	10	9	9	9	9	9	9	9	9
9	10	3	3	3	3	10	9	9	9	9	9	9	9	9
9	10	3	3	3	3	10	9	9	9	9	9	9	9	9
9	10	3	3	3	3	10	9	9	9	9	9	9	9	9
9	10	3	10	3	3	10	9	9	9	10	9	9	9	9
9	10	10	3	3	3	3	10	10	10	3	10	9	9	9
10	3	10	3	3	3	3	3	10	10	3	10	9	9	9
10	3	3	10	3	3	3	3	3	3	10	10	3	10	9
10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	10	3	3	10
10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	10
9	10	3	3	3	3	10	10	3	3	3	3	3	10	9
9	9	10	10	10	10	9	9	10	10	10	10	10	9	9



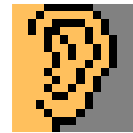
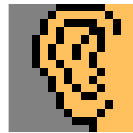
GÜELLO



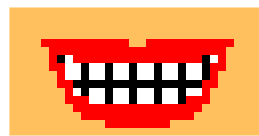
GÜELLO

NAS

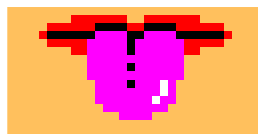
ORELLA



ORELLA



DIENS



LUENGA

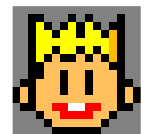


MORROS

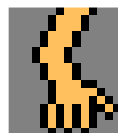


BOCA

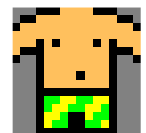
CABEZA



MAN

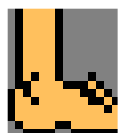
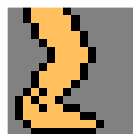


BRAZO



PEITO

GARRA



PEU

Cuan ya siga feito o mural por collas, se amuestra as diferens partis á as compañeras e compañers. Podedz prenzipiar as frases asinas:
Isto ye una ...
Isto ye un ...



Actividad 3: "Un país de monstrugos"

Marieta para cuenta que, en cuasi toz os bideochuegos, bi ha presonaches que nos meten entrepuzes ta que no aconsigamos o nveso ochetibo. Lorién li diz que en tien de razón e li proposa que fayan bels "mostrugos". Caldrá ir pensando en aduyar á Marieta e a Lorién ta diseñar cómo son os monstrugos que nos encorrerán por o chuego. Puez fadruca-los fendo diferens partis d'o cuerpo, con retallos de rebistas, e achuntando-las d'a traza que quieras. Fe-ne uns cuantos, pero no empregues más de tres partis ta cada un, que si no estarán pro espabilaus e no bi habrá qui escape.

Dimpués ye menister meter-lis nombre. Ta ixo tiens que achuntar as parolas que has aprendito ta nombrar ixas partis: güello, orella, nas, morros, dien, luenga, cabeza, man, brazo, peito, garra, pevu...

Un ixemplo podría estar chunir un güello e una man; d'astí saldría un "Man-güello". Ye fierizo, eh? Prexina que agora salises ta o pasillo e te lo trobases... Qué espanto!



Si güe tiens a capeza con boira preta, no t'apures. Puez prebar á fer istos otros monstrugos: o "Garra-nas", o "Güello-orellas", o "Man-pevu", a "Cabeza-brazo"...

Qué borguilada de monstrugos tan polida nos ha salito entre toz... Ala! Á amosrar-los como ya sabes: Ista ye una ..., Iste ye un ...



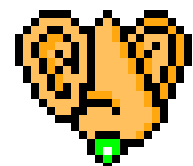
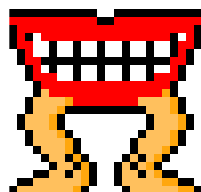
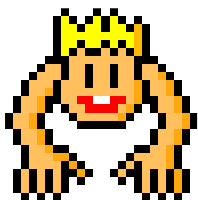
Autibidá 4 : "Que m'enristen!"

Ya tiens toz os monstrugos prestos ta soltar-los por o bideochuego? Primer caldrá saber qué cosas pueden fer ta apurar-nos cuan baigamos gandaniando por os rans. Astí puez leyer qué puez fer con os güellos, o nas, as orellas, a boca e atras partis d'ó cuerpo:

- güello: o güello puede beyer-te.
 - nas: o nas puede ulorar-te.
 - orella: a orella puede sentir-te.
 - morros: os morros pueden besar-te.
 - boca: a boca puede minchar-te.
 - diens: os diens pueden esmordegoniar-te.
 - luenga: a luenga puede azemallar-te.
-
- cabeza: a cabeza ye un comodín; puede fer cualesquiera d'as cosas que fan as partis que rematamos de dezir.
-
- brazo: o brazo puede acarrazar-te.
 - man: a man puede enganchar-te.
 - garra: a garra puede encorrer-te.
 - peu: o peu puede pisar-te.

Asinas que si tenemos un mostrugo como el man-güello, que ye feito de una man e un güello, puez dezir: el man-güello puede beyer-te e enganchar-te.

Escribe en a fuella qué cosas pueden fer os tuyos monstrugos e dimpués leye o que has feito á as demás ninas e niños.





Actividad 5: "Troba o mostrugo"

Hez bisto qué caterba de mostrugos bi ha en iste corralet? Son prestos á blincar ta os rans d'o bideochuego. De toz os que bi ha, tiens que trobar os que más goi lis fan á Lorién e á Marieta. Ta ixo tiens unas pistas escritas más t'abaxo. Cuan trobes belún, mete as cordenadas an se beye en a fuella: primer , a que tiene o lumero de color royo; dimpués, a que ye de color azul.

Tiengo nas e una man e soi de color amariello. Soi un _____

Me puez trobar en

Soi de color brioleta e tiengo garra e orella. Soi una _____

Bi soi en

Tiengo una man e un güello e soi de color rosa. Soi una _____

Me trobo en

Soi royo e tiengo morros e peu. Soi un _____

Bi soi en

Tiengo luenga e brazos e soi narancha. Soi una _____

Me puez trobar en

Soi de color berde e tiengo garra e diens. Soi una _____

Bi soi en



Autibidá 5: "Troba o mostrugo"

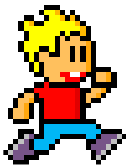
	1	2	3	4	5	6	7	8
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								



Autibidá 6: "Pasa de ran!"

Ya tenemos protagonista, ya tenemos monstrugos que nos enristan. Nomás falta pasar o primer ran d'o bideochuego. Sabes qué cosas puez fer ta plegar á la fin d'a fase? Iestas:

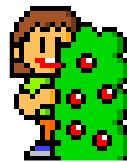
Si trobas un foray, puez blincar por denzima.



Si o teito ye baxo ta pasar, puez acochar-te.



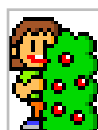
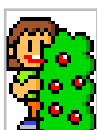
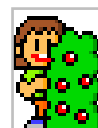
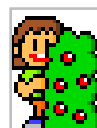
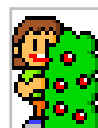
Si beyes un monstrugo, puez amagar-te.

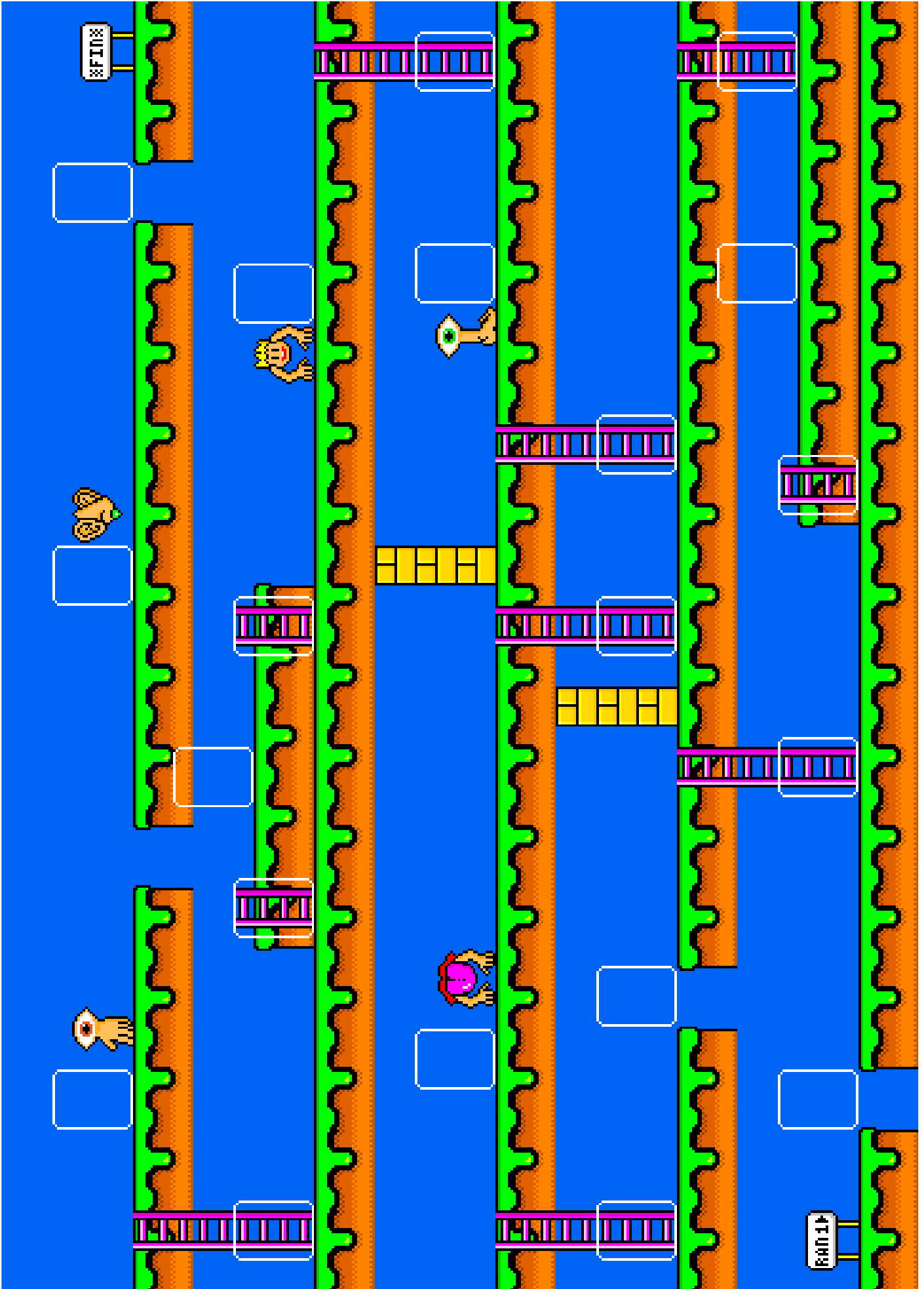


Si trobas una escalereta, puez puyar u puez baxar.



En bels puestos d'o ran tiens que fer istas azions. Apega astí á os protagonistas blincando, acochando-se, amagando-se, puyando u baxando, e escribe l'azi3n que fan.

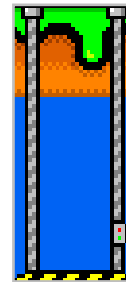
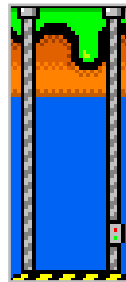
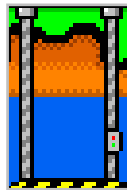
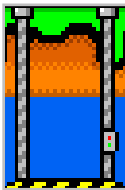


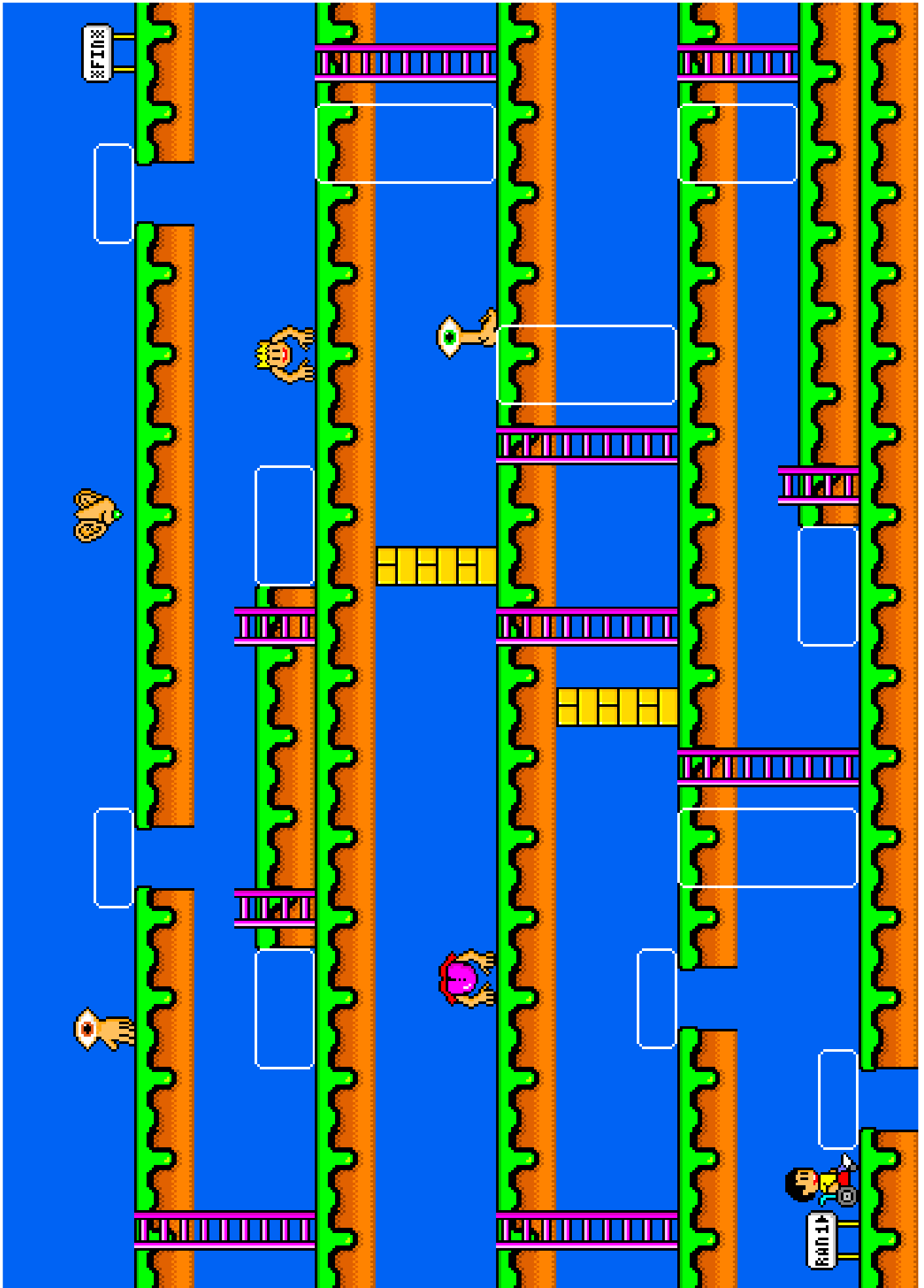




Autibidá 7: "En silla de rodas"

Ánchel ye un amigo de Marieta e Lorién que marcha en silla de rodas. Han pensato que teneban que parar cuenta en cómo podría fer ta poder plegar dica á la fin d'os rans en o bideochuego. TÚ puez aduyar-lis en o diseño, retallando e apegando rampas, puyadors, puens e demás elemens que sigan menister, ta que Ánchel pueda pasar por tot.







Autibidá 8: "A mosica d'o bideochuego"

Lorién e Marieta ya tienen tot presto: protagonista, mostrugos, rans... Fan memoria que toz os bideochuegos tienen bella mosiqueta ta acompañar l'azón. Asinas ye como s'alcuerdan d'a canta de "Chuan Chiquet"! Imos á escuitar-la, ta poder aprender-la e bailar-la, emplegando

CHUAN CHIQUET

Chuan Chiquet que danza,
cuán plena la pancha, - (bis),
con o piet, piet, piet, - (bis),
asinas danza Chuan Chiquet.

Chuan Chiquet que danza,
cuán plena la pancha, - (bis),
con o piet, piet, piet,
con o chenuillo, chenuillo, chenuillo,
asinas danza Chuan Chiquet.

Chuan Chiquet que danza,
cuán plena la pancha, - (bis),
con o piet, piet, piet,
con o chenuillo, chenuillo, chenuillo,
con o codo, codo, codo,
asinas danza Chuan Chiquet.

Chuan Chiquet que danza,
cuán plena la pancha, - (bis),
con o piet, piet, piet,
con o chenuillo, chenuillo, chenuillo,
con o codo, codo, codo,
con a man, man, man,
asinas danza Chuan Chiquet.

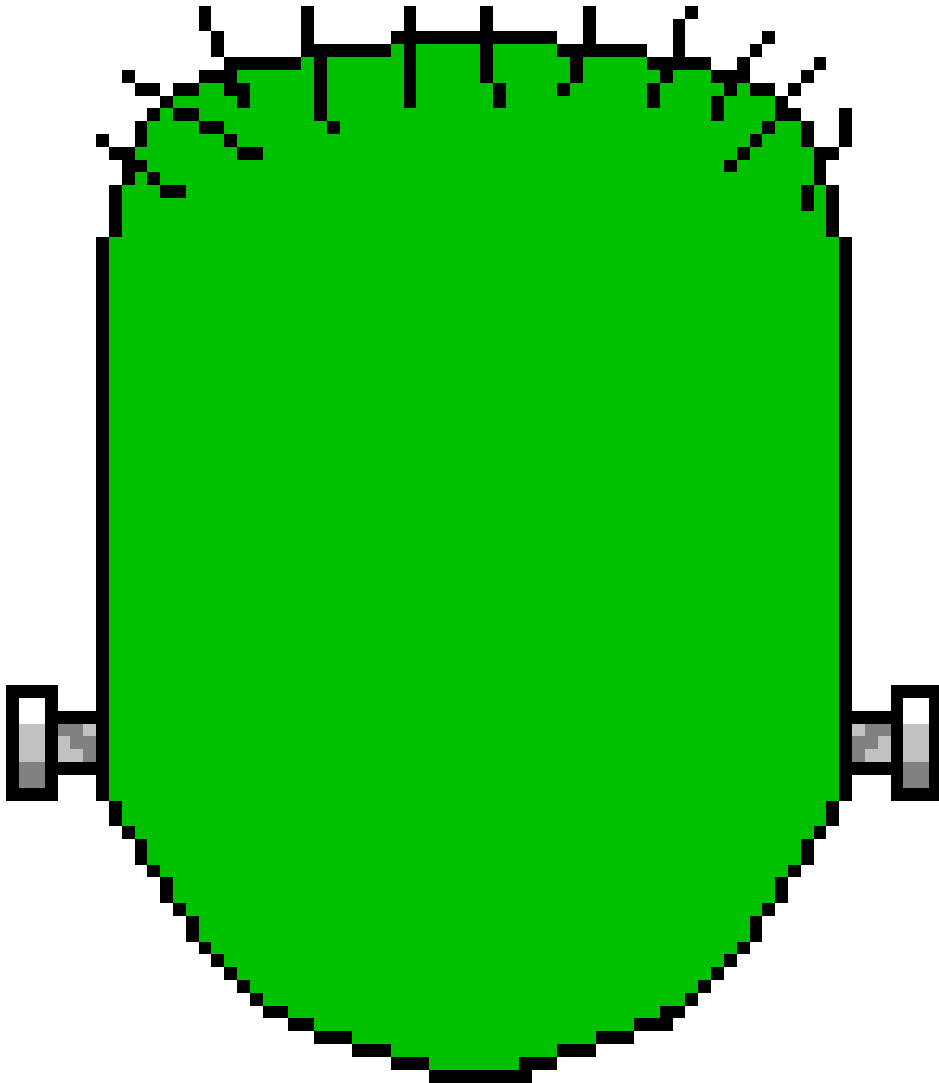
Chuan Chiquet que danza,
cuán plena la pancha, - (bis),
con o piet, piet, piet,
con o chenuillo, chenuillo, chenuillo,
con o codo, codo, codo,
con a man, man, man,
con o dido, dido, dido,
asinas danza Chuan Chiquet.

Chuan Chiquet que danza,
cuán plena la pancha, - (bis),
con o piet, piet, piet,
con o chenuillo, chenuillo, chenuillo,
con o codo, codo, codo,
con a man, man, man,
con o dido, dido, dido,
con o culo, culo, culo,
asinas danza Chuan Chiquet....



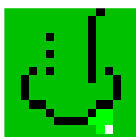
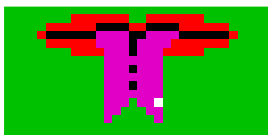
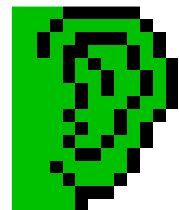
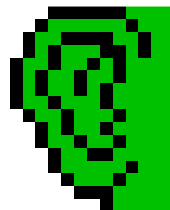
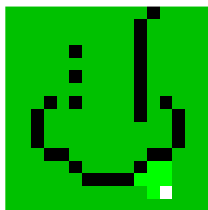
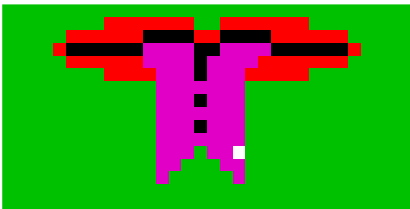
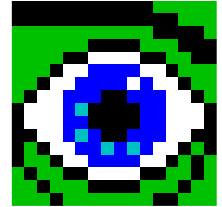
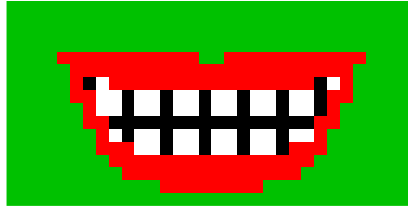
Autibidá 9: "O pai de toz os mostrugos"

Cuasi se nos olbida, pero, ta o cabo de ran, ye menister fer un mostrugo feizo de raso. Lo feremos con as partis d'a cara, que ya nos las sabemos. Tiens que dezir-li á o compañer u compañera cómo tiene que estar de fierizo. Por ixemplo, puez dezir-li frases como istas: mete-li un güello gran e atro chiquet, fica-li un nas gran parzer, posa-li un morro e una orella chiqueta, e un atra gran...





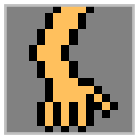
Autibidá 9:
"O pai de toz os mostrugos"





Autibidá 10: "Lorien diz"

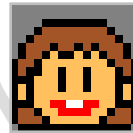
Cuasi semos rematando a unidá, pero á que agún tenemos más ganas de repasar o que emos aprendito e saber más cosas nuebas chugando? Imos á fer-lo con o chuego "Lorién diz"... "Lorién diz" ye una frase machica... Si "Lorién diz blinca", toz emos de blincar , pos qui no lo faya queda fora d'o chuego. Pero paraz cuenta en que, si nomás "diz blinca", no emos de blincar , pos tamién seremos fora d'o chuego. Menuda angulema, berdá? Imos á prebar:



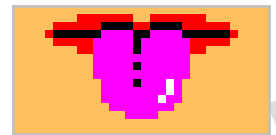
brazo



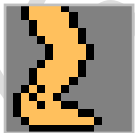
boca



cabeza



luenga



garra



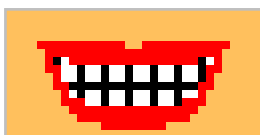
man



peito



güello



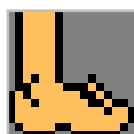
diens



nas



boca



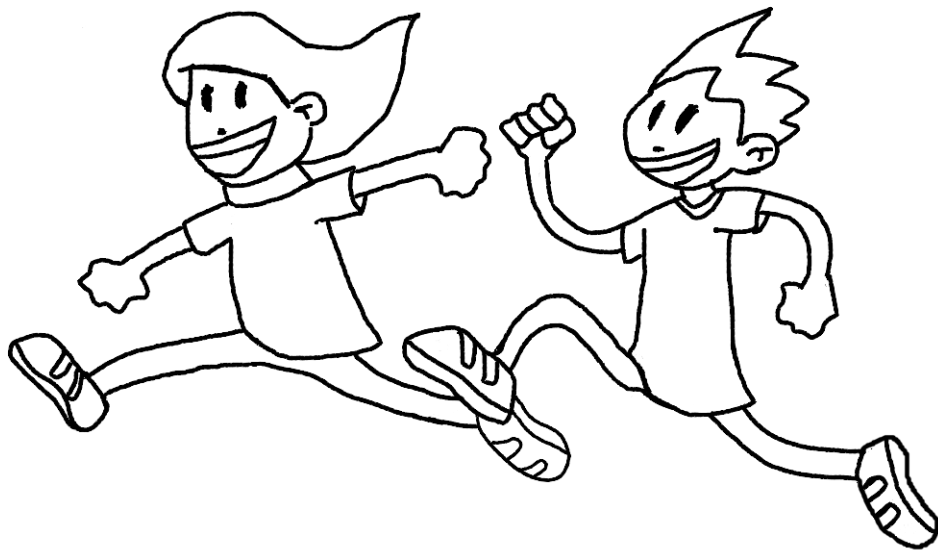
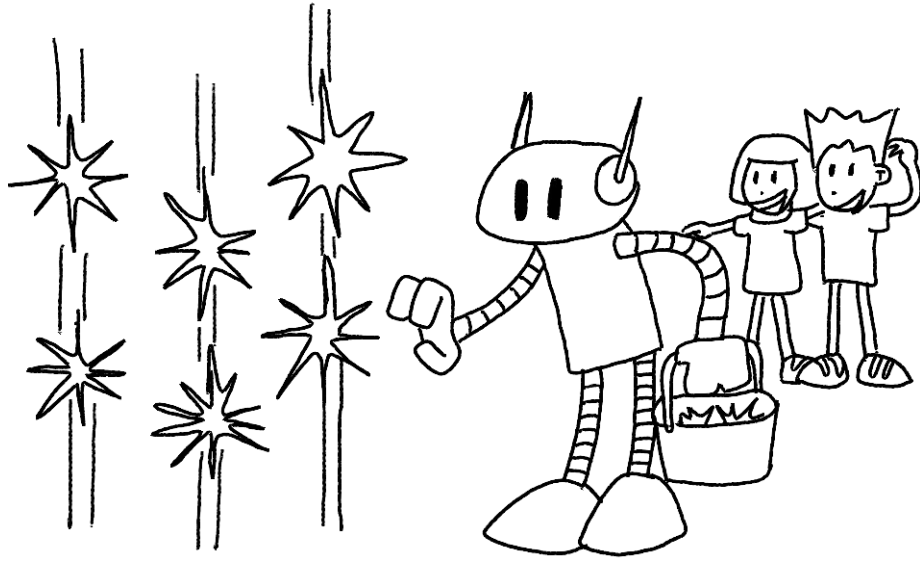
peu



orella

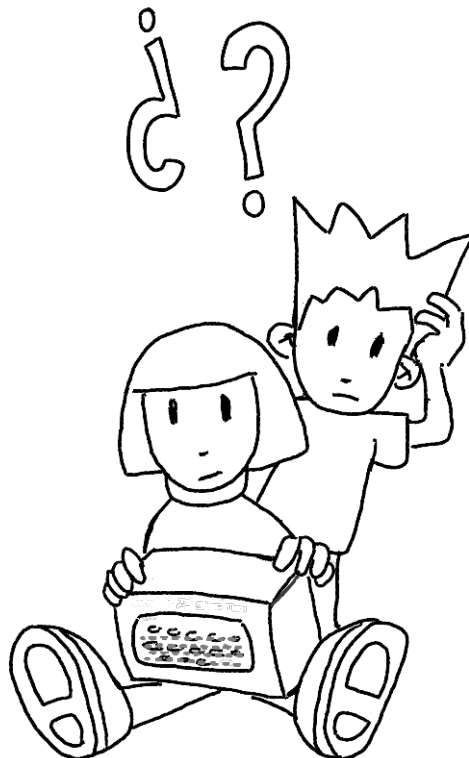
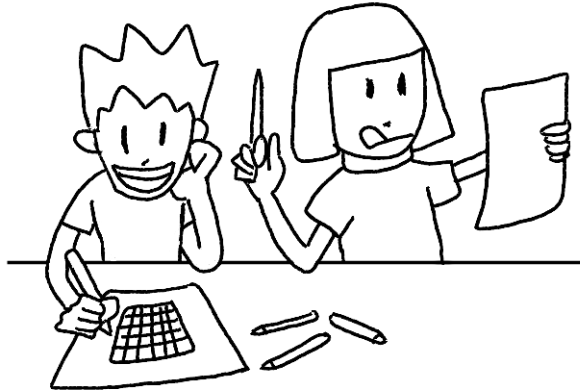


O bideochuego de Lorién e Marieta



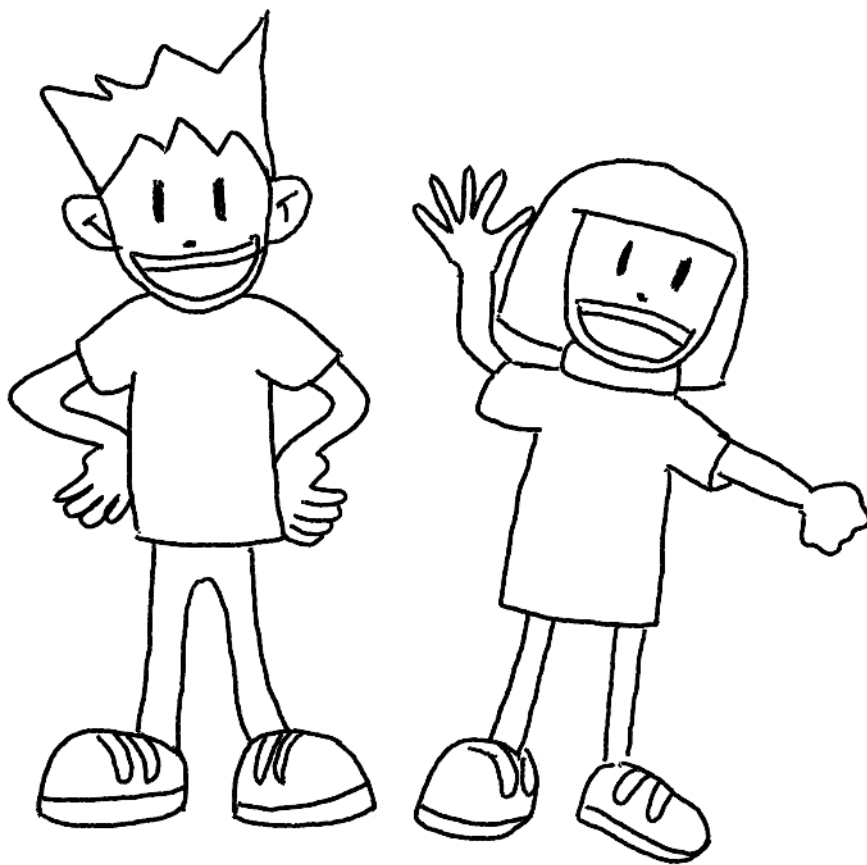


O bideochuego de Lorién e Marieta





O bideochuego de Lorién e Marieta





O bideochuego de Lorién e Marieta

