



## GUÍA DEL DOCENTE Y SOLUCIONES



# INSTRUCCIONES

Tal y como indican las instrucciones de la página 3, este libro no es un libro normal y no se puede leer de principio a fin, pasando las páginas una tras otra. Es un libro interactivo, que esconde un apasionante juego y que dialoga con minijuegos online.

Para vivir esta aventura necesitas:

- un ejemplar impreso de “El misterio de la pajarita”.
- un móvil o tablet con acceso a Internet.
- un cuaderno para anotar, unas tijeras y un lápiz o bolígrafo.
- en el código QR de la página 3, encontrarás un enlace para descargar las páginas de juego y recortables, si no quieres que tu alumnado lo haga en el propio libro. Además, te hemos dejado la portada en una versión para colorear.

Si tienes alguna duda o sugerencia, puedes escribirnos a [start@yellowvideogames.com](mailto:start@yellowvideogames.com).



Este icono indica que el juego está disponible en el PDF para marcar y recortar.

# ¿CÓMO JUGAR?

1. Comienza a leer “El misterio de la pajarita”. Presta atención a las indicaciones que ofrece el libro y lee sus páginas en el orden que el pajarito negro te va indicando.
2. Cuando llegues a un juego, tendrás que superarlo para continuar con la lectura. Para ello, escanea con tu móvil o tablet el código QR que aparece junto a la prueba.
3. Una vez en la web, encontrarás divertidos juegos y casillas de descodificadores donde debes escribir la solución a cada prueba. Si la solución es correcta, la web te indicará en qué página seguir tu lectura.
4. Si no sabes cómo seguir, al final del libro encontrarás un apartado con pistas, ordenadas según la página en la que se encuentra el acertijo.



# CAPÍTULO 1. EL SUSPIRO DE LA LUNA



En este primer capítulo, comenzamos la aventura de la mano de un Federico melancólico, que no encuentra ni las palabras ni la forma de expresarse con los demás. Federico, a lo largo del libro, descubrirá que la poesía, la escritura y el arte en general, les servirán para expresar lo que siente.

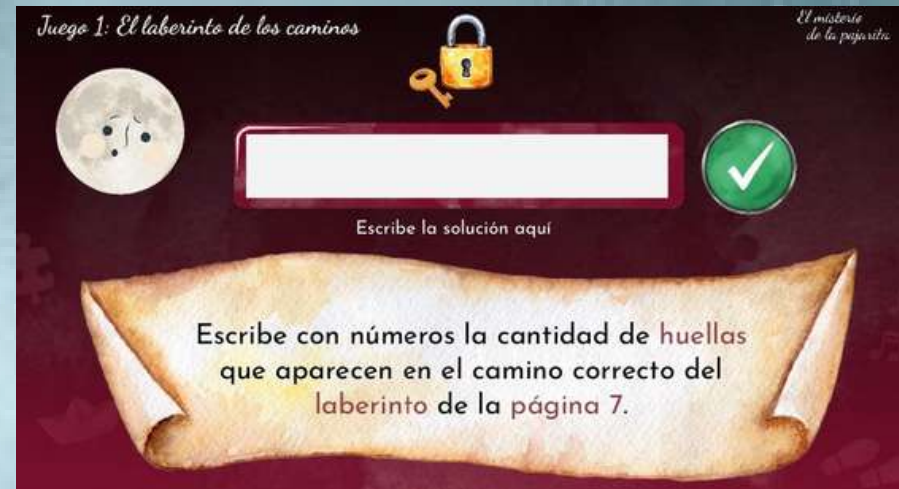
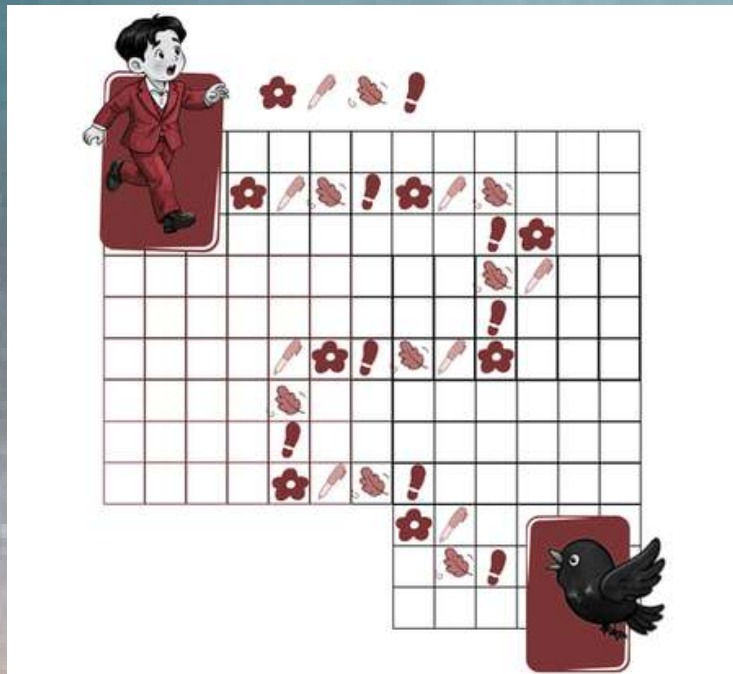
## ES UN BUEN MOMENTO PARA...

Hablar con el alumnado de las diferentes formas de TRISTEZA, de qué hacen cuando se sienten tristes y solos, de si encuentran alguna forma para expresarse cuando las palabras no sirven.

Es importante concluir la ronda de intervenciones recordando que cada persona tiene una forma diferente de expresarse y que no pasa nada si, a veces, las palabras tardan en llegar, que lo importante es conocer el nombre de las diferentes emociones para saber qué sentimos en cada momento.



# JUEGO 1 - EL LABERINTO DE LOS CAMINOS (PAG. 7)



El primer juego es un laberinto en el que tenemos que seguir una misma secuencia: FLOR-BOLÍGRAFO-HOJA-HUELLA.

Si lo miramos bien, solo hay un camino correcto.

Cuando hayamos llegado al pajarito, escaneamos el código QR y nos aparecerá un codificador donde debemos indicar el número de veces que aparece la huella en el camino correcto.

**SOLUCIÓN: 7 (en números)**

**CONTINÚA EN: página 8**

# EL MAPA



Seguimos la lectura y el libro nos lleva al mapa-tablero de nuestra aventura, donde aparecen siete escenarios correspondientes a cada uno de los capítulos del libro. Cuando lo hayamos visto, seguimos la lectura en la página 38.

## ES UN BUEN MOMENTO PARA...

Preguntar al alumnado por las posibles aventuras que les inspiran cada uno de los escenarios. ¿Qué podrá ocurrir en cada uno de ellos? ¿Qué relación puede tener con el autor Federico García Lorca? ¿Qué saben de él? ¿Conocen algún poema o alguna obra que pueda estar relacionado con estos lugares?

# CAPÍTULO 2. LA PUERTA DE PAPEL (PAG.38)

RECOGEMOS LAS  
TECLAS C Y J



Federico entra por primera vez en la biblioteca de su pueblo, Fuente Vaqueros. Aquí va a descubrir el poder de los libros y el mundo mágico que se puede descubrir detrás de cada página.

En este capítulo, jugaremos a dos juegos, recogeremos una hoja de símbolos que nos hará falta más adelante y encontraremos las primeras teclas coleccionables de la máquina de escribir.

## ES UN BUEN MOMENTO PARA...

Hablar de las emociones de este capítulo: la **CURIOSIDAD** y la **IMPACIENCIA**.

Federico siente curiosidad por saber qué esconden esos libros pero, pronto, esa emoción se convierte en impaciencia, por querer leerlos todos.

¿Nos suele pasar esto cuando leemos un libro, vamos a un museo o vemos una película? ¿Cómo gestionamos la impaciencia? La curiosidad es una emoción positiva pero puede convertirse en otras negativas, como la impaciencia, la impertinencia



## JUEGO 2 - EL ENIGMA DE LOS LIBROS (PAG. 42)



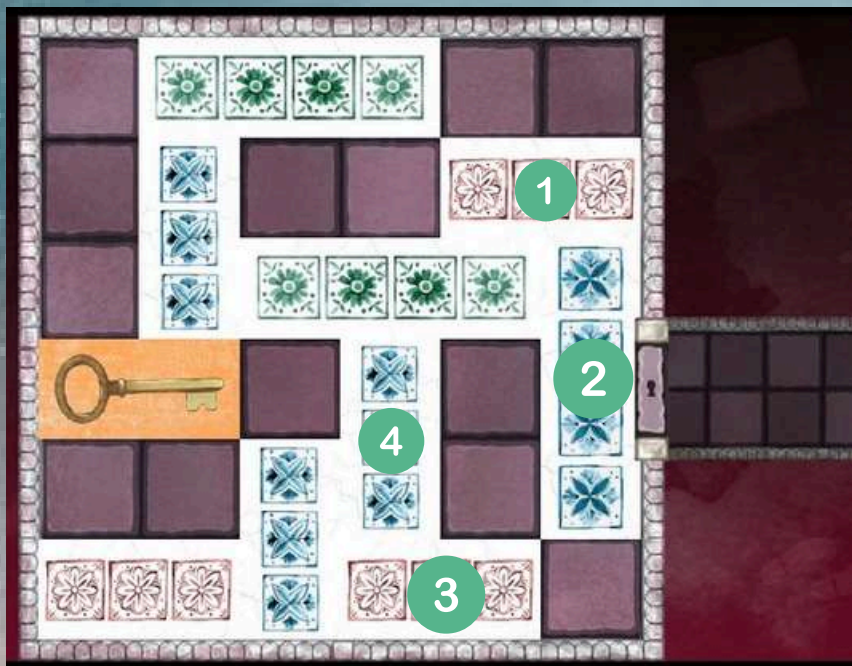
El juego nos indica que tenemos que poner en orden los libros para descubrir la palabra secreta que esconden los lomos.

Podemos intentarlo primero mirando solo las letras. Si queremos dar una pista, podemos indicar al alumnado que tenemos que poner los libros de menor a mayor.

**SOLUCIÓN: paciencia**

**CONTINÚA EN: página 52**

## JUEGO 4 - LIBERA LA LLAVE (PAG. 53)



En este puzzle, tendremos que mover las fichas para conseguir deslizar la llave y meterla en la cerradura.

Pasos a seguir:

- Mueve la ficha 1 a la izquierda.
- Mueve la ficha 2 hacia arriba.
- Mueve la ficha 3 hacia la derecha.
- Mueve la ficha 4 hacia abajo.
- Desliza la llave hasta la derecha (hasta el final).

**CONTINÚA EN: página 28**

# CAPÍTULO 3. LA CASA DE LAS SOMBRAS

RECOGEMOS LAS  
TECLAS O y S



En este apasionante capítulo, Federico descubrirá el mundo del teatro, las marionetas y las sombras chinescas.

Jugaremos a un juego de perspectiva y a un juego de unir parejas en el que tendremos que ojear todo el libro.

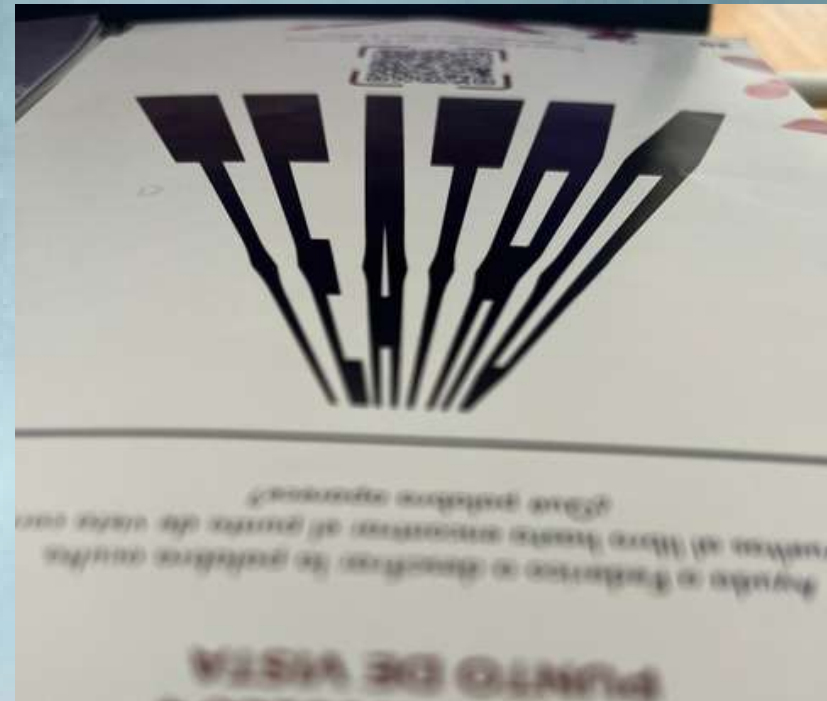
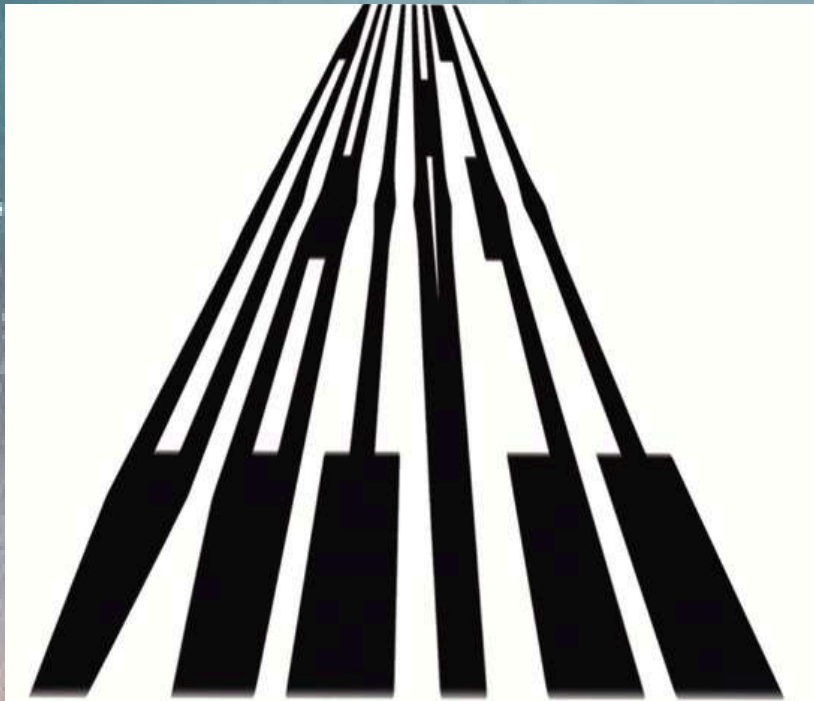
## ES UN BUEN MOMENTO PARA...

Hablar de las emociones de este capítulo: el **MIEDO** a lo desconocido que, poco a poco, se transforma en **ILUSIÓN** y en **SORPRESA**. El teatro es un lugar oscuro lleno de sombras y cosas irreales, pero que encierra historias de luz, amor y diversión.

A la hora de unir las parejas, podríamos hablar sobre los diferentes tipos de relación: amor, amistad, trabajo... e incluso de diferentes relaciones más allá de la heterosexual.



## JUEGO 4 - PUNTO DE VISTA (PAG. 30)



Para superar este juego, solo tendremos que darle la vuelta al libro y colocarlo al nivel de nuestros ojos. Así, aparecerá la palabra clave.

**SOLUCIÓN:** teatro

**CONTINÚA EN:** página 55



# JUEGO 5 - SOMBRAS EMPAREJADAS (PAG. 57)



En este juego, tendremos que encontrar parejas por todas las páginas del libro, para volver a unir a Quijote y Sancho Panza, Romeo y Julieta y, por último, un rey y una reina. Estas imágenes son reconocibles porque tienen el mismo diseño de sombras en rojo sobre fondo gris.

Podremos encontrar las imágenes en las páginas 31 - 54, 35 - 46 , 37 - 64. Si unimos los borde las páginas, aparecerán tres números: 7, 3 y 8. Solo hay que sumarlos e indicar la solución.

**SOLUCIÓN: 18**

**CONTINÚA EN: página 65**



# CAPÍTULO 4. EL BOSQUE DE LOS SUSURROS (P.32)

RECOGEMOS LAS  
TECLAS T y Y

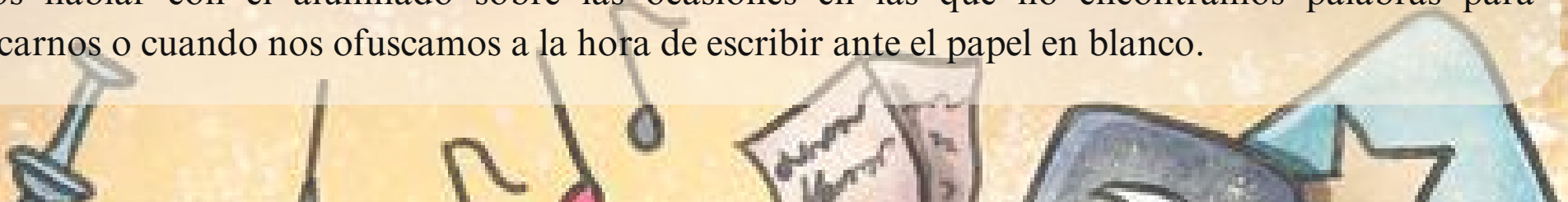


En este capítulo nos deparan muchas sorpresas. Entraremos en el entorno natural del bosque, que tanto significado tiene para la literatura lorquiana, Federico compondrá uno de sus primeros poemas y jugaremos a varios juegos de destreza y creatividad.

## ES UN BUEN MOMENTO PARA...

Hablar de las emociones de este capítulo: la **INCOMPREENSIÓN** o **OFUSCACIÓN** que a veces sentimos, que aparece en forma de “ataque de letras” en un juego. Pero, si tenemos paciencia, de pronto, llegará la **INSPIRACIÓN**, las palabras cobrarán sentido y podemos compartir emociones con los demás.

Podemos hablar con el alumnado sobre las ocasiones en las que no encontramos palabras para comunicarnos o cuando nos ofuscamos a la hora de escribir ante el papel en blanco.



## JUEGO 6 - EL ATAQUE DE LAS LETRAS (PAG. 34)



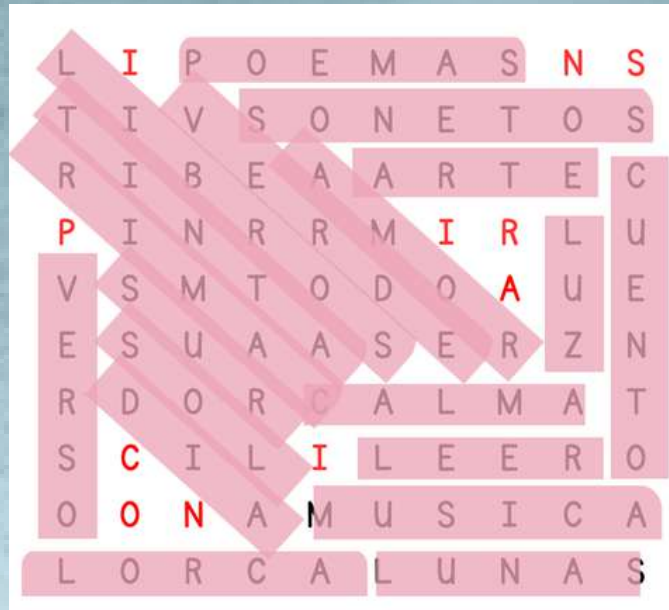
En este divertido juego interactivo, tenemos que mover la figura de Federico con el dedo o con el ratón y esquivar las letras durante 30 segundos. Si lo conseguimos, nos aparecerá el mensaje de haber superado el nivel y la página por la que seguir la lectura. En caso de que el alumnado falle más de tres veces, aparecerá un botón de ayuda para saltar el juego.

Un consejo: si te mantienes en las esquinas, es más fácil esquivar las letras.

**CONTINÚA EN: página 22**



# JUEGO 7 - SOPA DE LETRAS DEL BOSQUE (PAG. 23)



En esta tradicional sopa de letras, tenemos que encontrar diferentes palabras relacionadas con el universo lorquiano y la poesía. Con las letras que sobran, en orden, aparecerá la palabra clave.

**SOLUCIÓN: INSPIRACION**  
**CONTINÚA EN: página 16**



# JUEGO 8 - POEMA DESORDENADO (PAG. 16)



Cuando escaneamos el código QR, accederemos a un nuevo juego online: un puzzle en el que tenemos que ordenar las piezas para componer un poema de Federico.

¡Importante! Una vez resuelto el puzzle, tenemos que prestar atención a la palabra que aparece en rojo.

¡Un consejo! Si tomamos como referencia la forma del telón izquierdo y derecho, será más fácil ordenar las piezas del puzzle. Además, en la página 17 tenemos el poema completo.

**SOLUCIÓN: ASOMBRO**

**CONTINÚA EN: página 45**



## CAPÍTULO 5. EL ESPEJO DEL AGUA (P.24)



En este capítulo, nos espera un apasionante viaje a la Luna, uno de los elementos más importantes en el universo lorquiano. Aprenderemos a darle la vuelta a los problemas y a ganar confianza para continuar adelante.

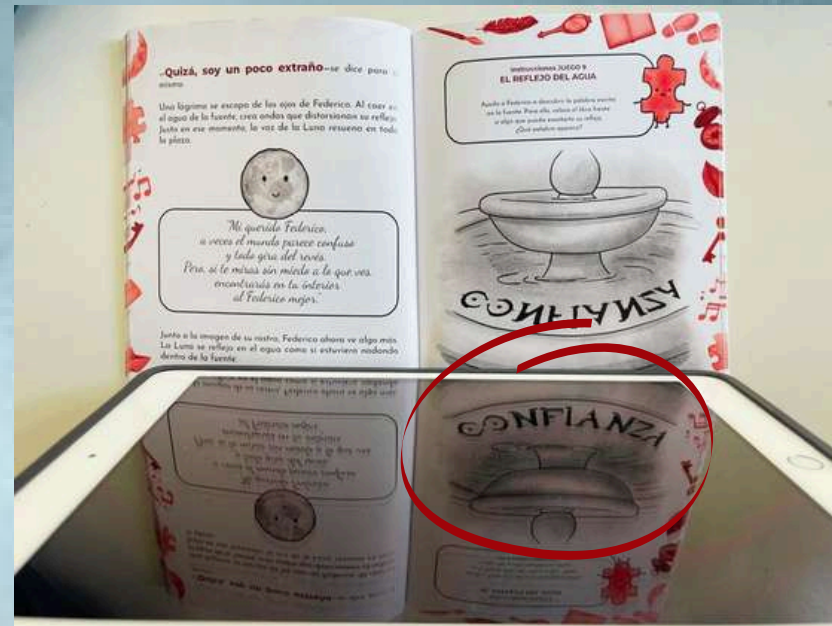
### ES UN BUEN MOMENTO PARA...

Hablar de la Luna como elemento común en la poesía de Lorca, e incluso de los viajes a la Luna que ha hecho la Humanidad. Podemos hablar de la expresión “estar en la Luna”, para referirnos a alguien que está siempre distraído, o de la palabra “lunático”, para referirnos a una persona que está loca.

Estar en la Luna puede ser una buena forma de explorar nuestra imaginación, pero también de perder la noción de realidad.



# JUEGO 9 - EL REFLEJO DEL AGUA (PAG. 27)



En esta prueba, tendremos que usar un móvil apagado o un espejo para descubrir la palabra secreta. Si ponemos el móvil como aparece en la foto, podemos ver en el reflejo que los extraños símbolos, realmente, son la palabra “confianza”. Es un buen momento para hablar con el alumnado de que, a veces, basta con cambiar el punto de vista o darle la vuelta al problema para que aparezca la solución.

**SOLUCIÓN: CONFIANZA**  
**CONTINÚA EN: página 47**



# JUEGO 10 - VIAJE A LA LUNA (PAG. 48)



En este nuevo juego online, tendremos que demostrar nuestra destreza en un videojuego. Debemos ayudar a Federico a conseguir 15 estrellas sin caer en los cráteres de la Luna. Para saltar, debemos pulsar la pantalla. ¡Un consejo! Para saltar más alto, debemos mantener pulsado con el dedo.

**CONTINÚA EN: página 58**



# CAPÍTULO 6. EL BANCO DE LA MÚSICA (P.58)

RECOGEMOS LAS  
TECLAS R Y G



En esta nueva aventura, nos acercaremos a la música tradicional y al flamenco, tan importante en el trabajo de Federico García Lorca.

Aprenderemos que el pasado forma parte de nosotras y nosotros y que la tradición es parte de nuestra vida, nos hace ser partícipes de la comunidad y de la herencia cultural

## ES UN BUEN MOMENTO PARA...

Hablar del sentido de pertenencia, de cómo las tradiciones y costumbres nos hacen formar parte del lugar en el que vivimos.

También podemos hablar de cómo cualquiera es bien recibido a compartir nuestro pasado y que no hace falta nacer en Andalucía para sentirse de esta tierra. Las emociones que se tratan en este capítulo son el sentimiento de pertenencia y el orgullo.



# JUEGO 11 - LAS CUERDAS DE LA GUITARRA (PAG. 62)

(POR ERROR, EN EL LIBRO APARECE COMO JUEGO 8)



En este juego, debemos fijarnos en la posición en la que tenemos que tocar cada nota musical y elegir cuál de las tres guitarras es la guitarra que toca la secuencia LA-SOL-FA-MI, base del flamenco.

**SOLUCIÓN: C**

**CONTINÚA EN: página 36**



## CAPÍTULO 7. LA FERIA ENCANTADA (P.12)



Sin duda, este es el capítulo más apasionante de todos. En la feria encantada, Federico se enfrentará, en una carrera contrareloj, a retos muy variados y se interesará por el porvenir y el futuro, claves también en la poesía de Lorca. Antes de que acabe la noche, Federico tendrá que superar diferentes juegos o, si no, ¡el pajarito negro se escapará!

### ES UN BUEN MOMENTO PARA...

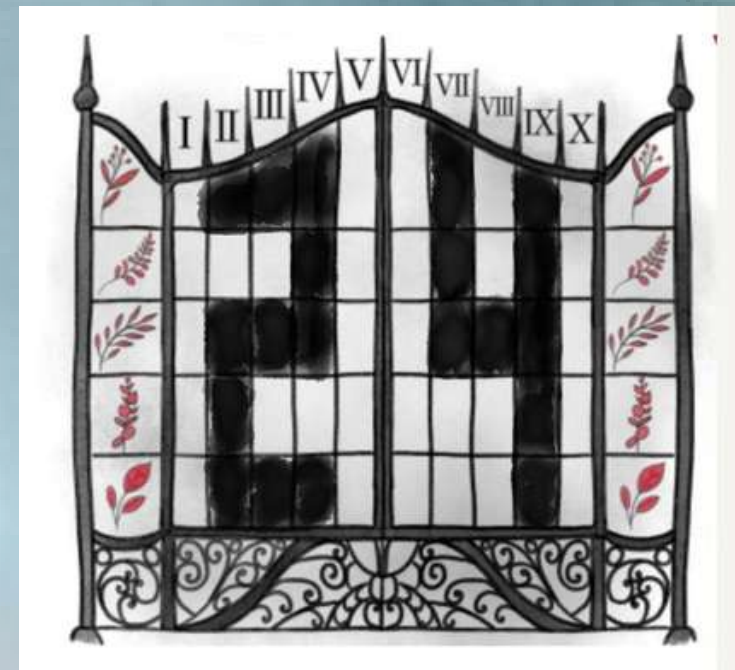
Hablar del sentido de pertenencia, de cómo las tradiciones y costumbres nos hacen formar parte del lugar en el que vivimos.

También podemos hablar de cómo cualquiera es bien recibido a compartir nuestro pasado y que no hace falta nacer en Andalucía para sentirse de esta tierra. Las emociones que se tratan en este capítulo son el sentimiento de pertenencia y el orgullo.





# JUEGO 12 - LA VERJA CERRADA (PAG. 15)



Este juego es muy parecido a un juego de coordenadas, como el “Hundir la flota”. En la parte superior de la verja, tenemos números y, en los lados, símbolos de diferentes hojas. Si atendemos a las combinaciones que aparecían en la página 52 y que guardamos en la Biblioteca, solo tenemos que sombrear las casillas de la verja donde se cruzan los símbolos indicados, tal y como aparece en la imagen de arriba. Veremos que, en la zona sombreada, aparece un número.

**SOLUCIÓN: 24**

**CONTINÚA EN: página 50**





# JUEGO 13 - UNE LOS PUNTOS (PAG. 51)



En este caso, tenemos un sencillo juego en el que tenemos que unir los puntos para descubrir una imagen.

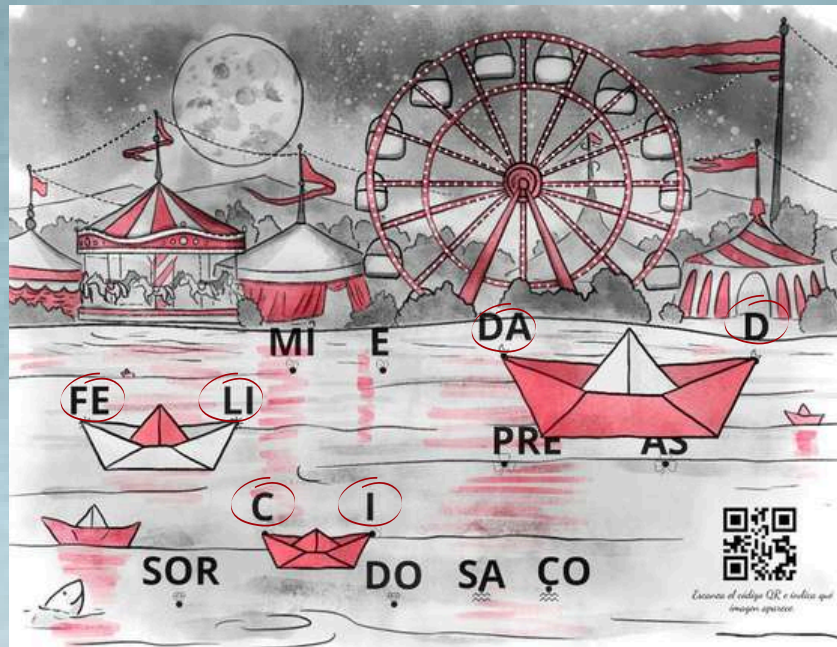
Al escanear el código QR, tendremos que elegir entre tres imágenes cuál es la que hemos descubierto.

**SOLUCIÓN:** primera imagen

**CONTINÚA EN:** página 18



# JUEGO 14 - LOS BARCOS DE PAPEL (PAG. 19)



Para este juego, debemos recortar los barcos que encontraremos al final del libro y colocarlos en la ilustración del estanque. Siguiendo las indicaciones del cartel, debemos colocarlos de modo que los extremos toquen los símbolos, tal y como aparece en la imagen de arriba.

**SOLUCIÓN:** felicidad

**CONTINÚA EN:** página 43



# JUEGO 15 - LAS CARTAS DEL FUTURO (PAG. 44)



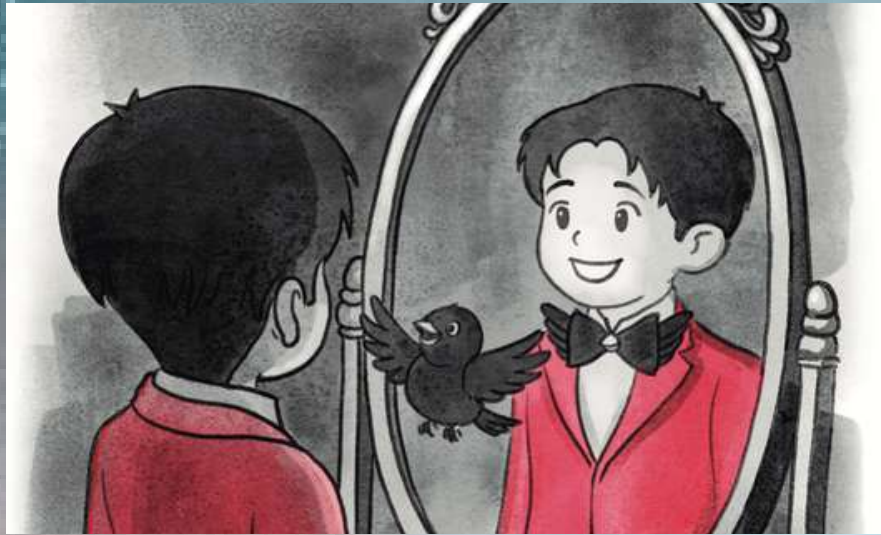
Para este juego, debemos recortar las cartas que encontraremos al final del libro y colocarlas en las posiciones correctas, hasta que encajen y forman una palabra.

**SOLUCIÓN:** esperanza

**CONTINÚA EN:** página 49



## CAPÍTULO 7. EL NIDO DE LA PAJARITA (P.66)



En este último capítulo, jugaremos a un divertido y entrañable juego de plataformas online y, finalmente, compondremos la famosa pajarita de Federico que, sin duda, se convertirá en un bonito recuerdo para todos los alumnos y alumnas. Repasaremos toda la aventura y, con un bonito final, acompañaremos a Federico de vuelta a casa.

### ES UN BUEN MOMENTO PARA...

hablar de cómo nos vemos a nosotros mismos. Federico, superada toda la aventura, se mira al espejo y se reconoce por primera vez. Podemos hacer alguna actividad, mirándonos al espejo de forma individual, durante un tiempo, en silencio, y luego escribir qué hemos visto o qué hemos pensado.



# JUEGO 16 - EN BUSCA DEL PAJARITO (PAG. 67)



En este nuevo juego online, tendremos que ayudar a Federico a alcanzar al pajarito negro. Para ello, tendrá que esquivar diferentes obstáculos. Como en juego de la Luna, debemos pulsar en la pantalla para saltar y, si queremos saltar más alto, deberemos pulsar más tiempo. Tenemos tres “vidas”, que podemos recuperar recolectando más corazones. Al final del recorrido, llegaremos a un espejo, donde finaliza la aventura.

**CONTINÚA EN: página 68**



# JUEGO 17- EL CRISTAL ROTO (PAG. 69)



En este último juego, debemos recolectar todas las teclas de la máquina de escribir que hemos ido recolectando a lo largo de todo el libro. Si revisamos las páginas 36, 45, 47, 49, 52 y 65, encontraremos diez teclas. ¡Pero falta una más! Si miramos en la contraportada del libro, encontraremos la tecla que falta. Luego, solo tenemos que sombrear, del color que queramos que sea nuestra pajarita, los fragmentos correspondientes a esas teclas y recortarla. Podéis colocarle un lápiz o un palito, pegarlo por detrás..., ¡y haceros foto con la pajarita de Federico!

**CONTINÚA EN: página 71**



# FINAL DEL LIBRO (P.71)

En las últimas páginas del libro, hacemos un repaso por todas las emociones que hemos vivido y que hemos aprendido y terminamos acompañando a Federico a su casa, justo cuando amanece. Allí, Federico corre a escribir toda su aventura.

## ES UN BUEN MOMENTO PARA...

Recordar las emociones que hemos trabajado, esto es:

- tristeza
- curiosidad
- paciencia
- miedo
- sorpresa
- duda
- confianza

- confusión
- inspiración
- desarraigo
- orgullo
- incertidumbre
- esperanza
- felicidad

