

**PROPUESTA DIDÁCTICA 12 (ALUMNO). ESCAPANDO DEL
MUSEO: UN RECORRIDO DIDÁCTICO**

Autor/autores	Laura Llanos Casado y Milka Villayandre Llamazares
Título	Escapando del museo: un recorrido didáctico
Destinatarios (cursos)	Lengua Castellana y Literatura, Geografía e Historia. ESO y Bachillerato.
Competencias	CC, CAA, CSC, CCL
Contenido	Léxico, folclore y etnografía
Palabras clave	Leonés, folclore, etnografía, vocabulario, tradiciones, sala de escape, gamificación, aprendizaje colaborativo, integración de competencias.
Duración aproximada	Una sesión
Bibliografía	Museo etnográfico provincial de León. Folleto informativo.

PROPUESTA DIDÁCTICA 12 (ALUMNO). ESCAPANDO DEL MUSEO: UN RECORRIDO DIDÁCTICO

Cada grupo de alumnos contará con un cuadernillo, aquí adjunto, así como con un sobre en el que se incluye una pista. Esta última prueba es común para todos los grupos. El profesor deberá imprimir tantas copias como grupos de alumnos y ensobrarlas, a fin de proporcionarlas en el momento adecuado.

SOBRE MISTERIOSO

Te daremos una letra si averiguas qué número está escrito bajo el automóvil estacionado.



Escapando del muse

Maestro _____

Grupo 1 _____

Fecha _____

Un recluso de Villahierro se ha escapado de la prisión y se ha integrado en uno de los grupos que visita el museo. Debéis resolver todas las pruebas que os proponemos para demostrar que sois alumnos del curso y averiguar la identidad del preso.

Cada grupo cuenta con un maestro de sala, que os podrá ayudar en cada momento y al que debéis acudir para obtener la información que os falta.

Identidad del preso (Nombre y apellido; 15 letras):

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

PISTAS		SOLUCIÓN					
1.	El código para obtener la primera letra es la fecha del año en que Alfonso V concede el fuero. Enséñasela a tu maestro y, si es correcta, la tendrás.	<table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					
2.	Sigue la serie para obtener directamente una letra. No pienses solo en números... 2, 10, 12, 16, 17, 18, 19...						
3.	La 6ª letra del nombre del preso es la letra por la que empieza el nombre del tipo morfológico que según el antropólogo Caro Dobón suele tener los cabellos negros y los ojos azules.						

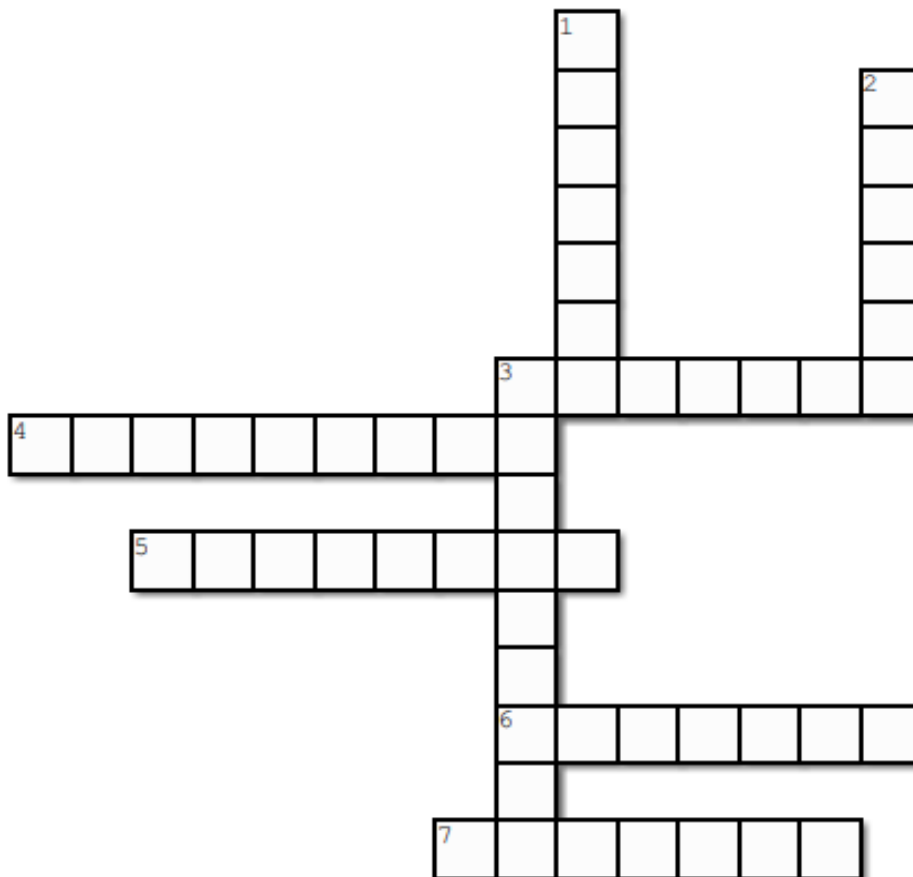
4. Si quieres conocer una letra más del nombre del preso, soluciona este **crucigrama** con nombres que encontrarás en la sala de agricultura y entrégaselo a tu maestro.

Horizontal

3. Recipiente de paja de centeno y corteza de zarza o palera, para grano y legumbres.
4. Instrumento para pelar. El que aparece en esta sala procede de Tolibia.
5. No son mujeres tontas, sino que te protegerán los dedos si siegas con hoz.
6. Esta medida equivale a 3 kg.
7. Instrumento que sirve para separar pajones, broza del muelo, cotolla o legumbres.

Vertical

1. También se les llama 'porros', pero se usan para majar centeno y no marihuana.
2. Sinónimo de 'podón'.
3. Instrumento para 'apañar'.



5. Para conseguir el sobre misterioso deberás darle a tu maestro un código de cuatro números que extraerás del panel en el que se explica en qué momento del año se realiza cada labor agrícola:

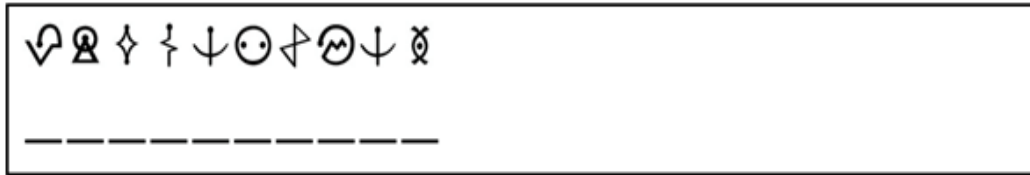
Dedicado a asucar.

Se siembran el trigo y el centeno.

Se acondicionan las presas.

6. Cerca de ti hay una sala en cuyo suelo verás un empedrado peculiar que te recordará a un dios de la mitología grecolatina. Quédate con su nombre romano. Su tercera letra es la inicial del apellido que buscas.

7. Descifra esta palabra y obtendrás una letra para el nombre del preso:



Código

A B C D E F G H I J K L M Ñ N O P Q R S T U V W X Y Z
 ↓

8. Antes de que empiece la Cuaresma celebramos una fiesta de la que encontrarás información en una de las salas del museo. Busca el pueblo vinculado al nombre que te dará tu maestro. Pero nada es gratis en esta vida... Antes debes utilizar el código "San Martín", que consiste en el resultado de la operación que se indica con las cifras vinculadas a los siguientes objetos:

Ganchos carniceros x especiero =

9. Completa con el nombre del pueblo al que te ha llevado la pista anterior. Tu maestro te señalará qué letra debes usar y en qué posición.

10. Con César hemos topado. La vocal que menos se repite en el refrán es la letra que buscas. Pregúntale al maestro en qué lugar debes ubicarla:

PI hpwur pl hpwudud: wruuhcpdtxh, qltxlqdtxh, wultxl wudtxh (R3)

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	Ñ	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Cifrado según clave **R3**

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

11. Descifra el código morse. La última vocal que aparece está presente en el nombre del preso que buscas. Tu maestro te dirá en qué posición.

A	B	C	D	E	F
G	H	I	J	K	L
M	N	O	P	Q	R
S	T	U	V	W	X
Y	Z	0	1	2	3
4	5	6	7	8	9

--- . . - . - . - - - - - . - - . . .

12. En estas palabras, que forman un **anagrama**¹, se esconde el nombre de un utensilio de madera usado para andar en la nieve... Encuéntrala y muéstrasela a tu maestro para descubrir qué letra debes usar y en qué posición:

BEJARANOS
ENROJABAS
JABONARES
JABONERAS
SOBAJAREN

1. Palabra creada a partir de la reordenación de las letras de otra.

13. Con este juego, el número 1 en una de las vitrinas, estarás por encima de los demás. Tu maestro te indicará qué letra y en qué lugar debes usar.

14. En esa misma vitrina aparece un juego tradicional que también consta de 6 letras. La inicial es la primera pista. A partir de ella, obtendrás otra letra, en concreto, la penúltima letra del nombre es la que está en el abecedario dos posiciones antes que la letra que acabas de encontrar.

15. Para las dos últimas letras, que deberás colocar tú mismo, debes fijarte en las dos que se repiten en la siguiente serie de palabras vinculadas con León:

roderón; odres; poda; meruéndano; sabadiego; entrepechado;
miedro; filandón; seruendo; abondo; rodo; Castropodame;
sardonal

Escapando del museo

Maestro _____

Grupo 2 _____

Fecha _____

Un recluso de Villahierro se ha escapado de la prisión y se ha integrado en uno de los grupos que visita el museo. Debéis resolver todas las pruebas que os proponemos para demostrar que sois alumnos del curso y averiguar la identidad del preso.

Cada grupo cuenta con un maestro de sala, que os podrá ayudar en cada momento y al que debéis acudir para obtener la información que os falta.

Identidad del preso (Nombre y apellido; 15 letras):

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

	PISTAS	SOLUCIÓN				
1.	El código para obtener la primera letra es la fecha del año en que Alfonso IX convoca las primeras Cortes. Enséñasela a tu maestro y, si es correcta, la tendrás.	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%;"> </td> <td style="width: 25%;"> </td> <td style="width: 25%;"> </td> <td style="width: 25%;"> </td> </tr> </table>				
2.	<p>Sigue la serie para obtener directamente una letra. No pienses solo en números...</p> <p style="text-align: center;">2, 10, 12, 16, 17, 18, 19...</p>					
3.	La 2ª letra del apellido del preso es la tercera letra del nombre del tipo morfológico que según el antropólogo Caro Dobón suele tener los ojos azules o grises claros y el cabello castaño oscuro.					

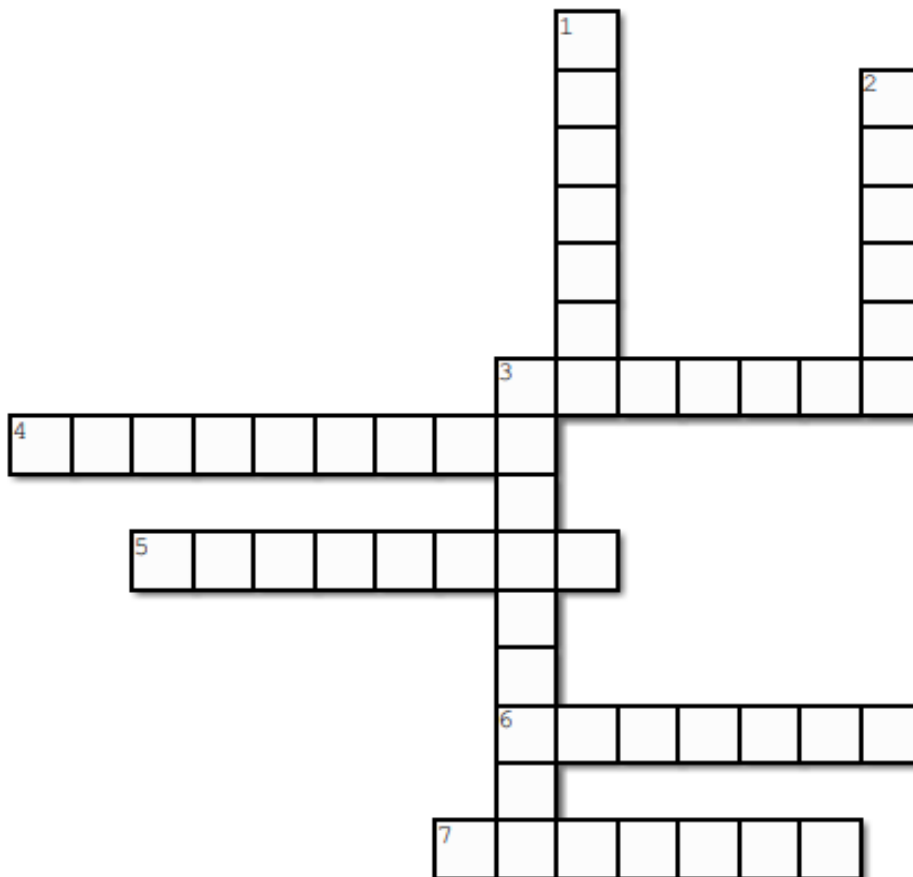
4. Si quieres conocer una letra más del nombre del preso, soluciona este **crucigrama** con nombres que encontrarás en la sala de agricultura y entrégaselo a tu maestro.

Horizontal

3. Recipiente de paja de centeno y corteza de zarza o palera, para grano y legumbres.
4. Instrumento para pelar. El que aparece en esta sala procede de Tolibia.
5. No son mujeres tontas, sino que te protegerán los dedos si siegas con hoz.
6. Esta medida equivale a 3 kg.
7. Instrumento que sirve para separar pajones, broza del muelo, cotolla o legumbres.

Vertical

1. También se les llama 'porros', pero se usan para majar centeno y no marihuana.
2. Sinónimo de 'podón'.
3. Instrumento para 'apañar'.

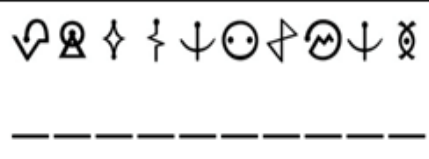


5. Para conseguir el sobre misterioso deberás darle a tu maestro un código de cuatro números que extraerás del panel en el que se explica en qué momento del año se realiza cada labor agrícola:

Se trilla el cereal.

Se siembran la avena y la berza.

Se abre un periodo de descanso.

6.	La última letra del apellido del preso es la segunda letra del artefacto que se coloca alrededor del cuello de los mastines para protegerlos del ataque de los lobos.																																																								
7.	Descifra esta palabra y obtendrás una letra para el nombre del preso:																																																								
<div style="border: 1px solid black; width: 80%; margin: 0 auto; padding: 10px;"> -----</div> <p style="text-align: center; margin-top: 10px;">Código</p> <table style="margin: auto; text-align: center;"><tr><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td><td>E</td><td>F</td><td>G</td><td>H</td><td>I</td><td>J</td><td>K</td><td>L</td><td>M</td><td>Ñ</td><td>O</td><td>P</td><td>Q</td><td>R</td><td>S</td><td>T</td><td>U</td><td>V</td><td>W</td><td>X</td><td>Y</td><td>Z</td></tr><tr><td>↓</td><td>↳</td><td>⌘</td><td>†</td><td>⊥</td><td>⊙</td><td>↪</td><td>⊗</td><td>⊖</td><td>⊘</td><td>×</td><td>†</td><td>⌘</td><td>⊗</td><td>⊙</td><td>⊘</td><td>⊖</td><td>⊗</td><td>⊘</td><td>⊙</td><td>⊘</td><td>⊖</td><td>⊗</td><td>⊘</td><td>⊙</td><td>⊘</td></tr></table>			A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	Ñ	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	↓	↳	⌘	†	⊥	⊙	↪	⊗	⊖	⊘	×	†	⌘	⊗	⊙	⊘	⊖	⊗	⊘	⊙	⊘	⊖	⊗	⊘	⊙	⊘			
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	Ñ	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z																																
↓	↳	⌘	†	⊥	⊙	↪	⊗	⊖	⊘	×	†	⌘	⊗	⊙	⊘	⊖	⊗	⊘	⊙	⊘	⊖	⊗	⊘	⊙	⊘																																
8.	Antes de que empiece la Cuaresma celebramos una fiesta de la que encontrarás información en una de las salas del museo. Busca el pueblo vinculado al nombre que te dará tu maestro. Pero nada es gratis en esta vida... Antes debes utilizar el código "San Martín", que consiste en el resultado de la operación que se indica con las cifras vinculadas a los siguientes objetos: <p style="text-align: right;">Estizador + cuchara de mondongo =</p>																																																								
9.	Completa con el nombre del pueblo al que te ha llevado la pista anterior. Tu maestro te señalará qué letra debes usar y en qué posición.																																																								
10.	Con César hemos topado. La vocal que menos se repite en el refrán es la letra que buscas. Pregúntale al maestro en qué lugar debes ubicarla: <p style="text-align: center; margin-top: 10px;">To Itayv to Itayhyh: avyylgthxbl, uoxbouhxb, ayoxbo ayhxb (R7)</p> <table border="1" style="margin: auto; text-align: center; border-collapse: collapse;"><tr><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td><td>E</td><td>F</td><td>G</td><td>H</td><td>I</td><td>J</td><td>K</td><td>L</td><td>M</td><td>N</td><td>Ñ</td><td>O</td><td>P</td><td>Q</td><td>R</td><td>S</td><td>T</td><td>U</td><td>V</td><td>W</td><td>X</td><td>Y</td><td>Z</td></tr></table> <p style="text-align: right; margin-top: 10px;">Cifrado según clave R7</p> <table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"><tr><td style="width: 30px; height: 20px;"></td><td style="width: 30px; height: 20px;"></td><td style="width: 30px; height: 20px;"></td><td style="width: 30px; height: 20px;"></td><td style="width: 30px; height: 20px;"></td><td style="width: 30px; height: 20px;"></td><td style="width: 30px; height: 20px;"></td><td style="width: 30px; height: 20px;"></td><td style="width: 30px; height: 20px;"></td><td style="width: 30px; height: 20px;"></td><td style="width: 30px; height: 20px;"></td><td style="width: 30px; height: 20px;"></td><td style="width: 30px; height: 20px;"></td><td style="width: 30px; height: 20px;"></td><td style="width: 30px; height: 20px;"></td><td style="width: 30px; height: 20px;"></td><td style="width: 30px; height: 20px;"></td><td style="width: 30px; height: 20px;"></td><td style="width: 30px; height: 20px;"></td><td style="width: 30px; height: 20px;"></td><td style="width: 30px; height: 20px;"></td><td style="width: 30px; height: 20px;"></td><td style="width: 30px; height: 20px;"></td><td style="width: 30px; height: 20px;"></td><td style="width: 30px; height: 20px;"></td><td style="width: 30px; height: 20px;"></td><td style="width: 30px; height: 20px;"></td><td style="width: 30px; height: 20px;"></td></tr></table>	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	Ñ	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z																													
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	Ñ	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z																															

11. Descifra el código morse. La última vocal que aparece está presente en el nombre del preso que buscas. Tu maestro te dirá en qué posición.

A	B	C	D	E	F
G	H	I	J	K	L
M	N	O	P	Q	R
S	T	U	V	W	X
Y	Z	0	1	2	3
4	5	6	7	8	9

--- . . - . - . - - - - - . - -

12. En estas palabras, que forman un **anagrama**¹, se esconde el nombre de un utensilio de madera usado para andar en la nieve... Encuéntrala y muéstrasela a tu maestro para descubrir qué letra debes usar y en qué posición:

BEJARANOS
ENROJABAS
JABONARES
JABONERAS
SOBAJAREN

1. Palabra creada a partir de la reordenación de las letras de otra.

13. Con este juego, el número 1 en una de las vitrinas, estarás por encima de los demás. Tu maestro te indicará qué letra y en qué lugar debes usar.

14. En esa misma vitrina aparece un juego tradicional que también consta de 6 letras. La inicial es la primera pista. A partir de ella, obtendrás otra letra, en concreto, la inicial del nombre es la que está en el abecedario una posición después que la letra que acabas de encontrar.

15. Para las dos últimas letras, que deberás colocar tú mismo, debes fijarte en las dos que se repiten en la siguiente serie de palabras vinculadas con León:

Bierzo; emburriar; cambiza; lambión; cambizo; bacillo; babiano;
Bembire; pillabán; bigarda; cembrio; abregancias; borrina;
escobio; Órbigo

Escapando del museo

Maestro _____

Grupo 3 _____

Fecha _____

Un recluso de Villahierro se ha escapado de la prisión y se ha integrado en uno de los grupos que visita el museo. Debéis resolver todas las pruebas que os proponemos para demostrar que sois alumnos del curso y averiguar la identidad del preso.

Cada grupo cuenta con un maestro de sala, que os podrá ayudar en cada momento y al que debéis acudir para obtener la información que os falta.

Identidad del preso (Nombre y apellido; 15 letras):

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

PISTAS		SOLUCIÓN				
1.	El código para obtener la primera letra es la fecha del año en que los reinos de Castilla y de León se integran bajo el reinado de Fernando III. Enséñasela a tu maestro y, si es correcta, la tendrás.	<table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>				
2.	Sigue la serie para obtener directamente una letra: XAYBZCAD					
3.	La inicial del apellido es la inicial del nombre del preso es la inicial del nombre del tipo morfológico que según el antropólogo Caro Dobón suele tener ojos negros o pardos y el cabello oscuro o negro.					

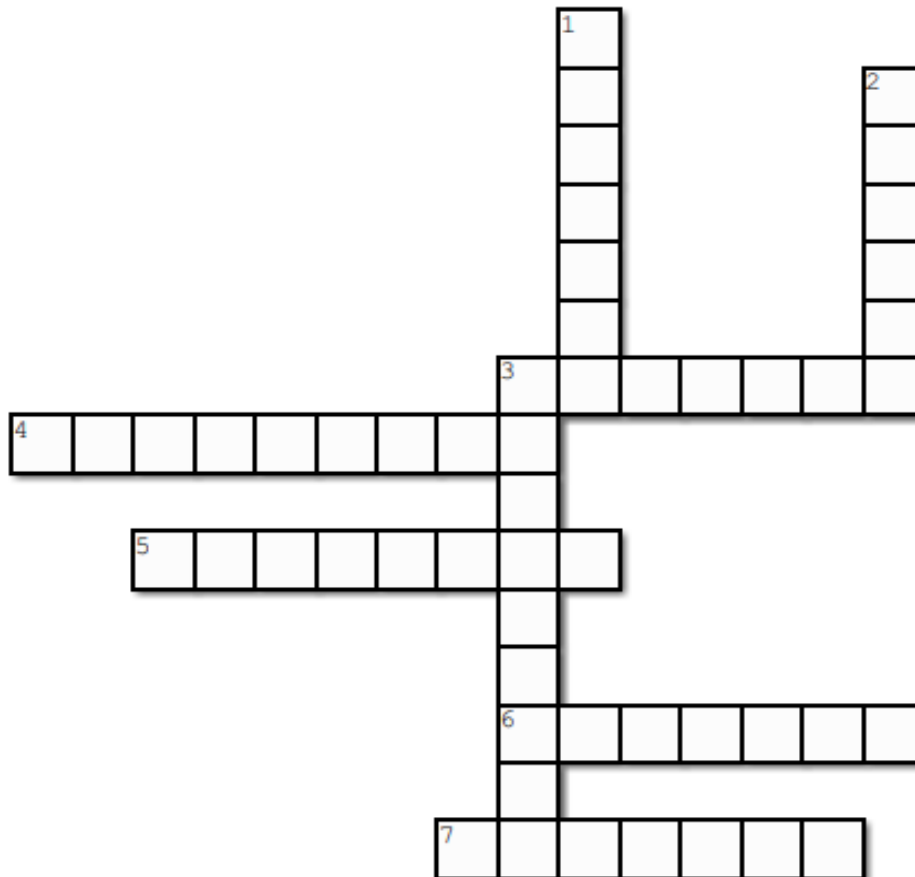
4. Si quieres conocer una letra más del nombre del preso, soluciona este **crucigrama** con nombres que encontrarás en la sala de agricultura y entrégaselo a tu maestro.

Horizontal

3. Recipiente de paja de centeno y corteza de zarza o palera, para grano y legumbres.
4. Instrumento para pelar. El que aparece en esta sala procede de Tolibia.
5. No son mujeres tontas, sino que te protegerán los dedos si siegas con hoz.
6. Esta medida equivale a 3 kg.
7. Instrumento que sirve para separar pajones, broza del muelo, cotolla o legumbres.

Vertical

1. También se les llama 'porros', pero se usan para majar centeno y no marihuana.
2. Sinónimo de 'podón'.
3. Instrumento para 'apañar'.



5. Para conseguir el **sobre misterioso** deberás darle a tu maestro un código de cuatro números que extraerás del panel en el que se explica en qué momento del año se realiza cada labor agrícola:

Se arranca la remolacha.

Se reparan los aperos.

Se empieza a ralbar.

6. Busca entre las palabras vinculadas con los bueyes un sinónimo de *narigones*. La tercera letra es la 4^a letra del apellido del preso.

7. Descifra esta palabra y obtendrás una letra para el nombre del preso:



Código

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	Ñ	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
↓	↳	↳	↳	↳	↳	↳	↳	↳	↳	↳	↳	↳	↳	↳	↳	↳	↳	↳	↳	↳	↳	↳	↳	↳	↳

8. Antes de que empiece la Cuaresma celebramos una fiesta de la que encontrarás información en una de las salas del museo. Busca el pueblo vinculado al nombre que te dará tu maestro. Pero nada es gratis en esta vida... Antes debes utilizar el código "San Martín", que consiste en el resultado de la operación que se indica con las cifras vinculadas a los siguientes objetos:

Barreño de madera / roldana =

9. Completa con el nombre del pueblo al que te ha llevado la pista anterior. Tu maestro te señalará qué letra debes usar y en qué posición.

10. Con César hemos topado. La vocal que menos se repite en el refrán es la letra que buscas. Pregúntale al maestro en qué lugar debes ubicarla:

Qm iqxvs qm iqxveve: xsvvidqeyui, rmuymreuyi, xvmuym xveuyi (R4)

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	Ñ	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Cifrado según clave **R4**

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

11. Descifra el código morse. La última vocal que aparece está presente en el nombre del preso que buscas. Tu maestro te dirá en qué posición.

A	B	C	D	E	F
G	H	I	J	K	L
M	N	O	P	Q	R
S	T	U	V	W	X
Y	Z	0	1	2	3
4	5	6	7	8	9

--- . . - . - . - - - - - . - -

12. En estas palabras, que forman un **anagrama**¹, se esconde el nombre de un utensilio de madera usado para andar en la nieve... Encuéntrala y muéstrasela a tu maestro para descubrir qué letra debes usar y en qué posición:

BEJARANOS
ENROJABAS
JABONARES
JABONERAS
SOBAJAREN

1. Palabra creada a partir de la reordenación de las letras de otra.

13. Con este juego, el número 1 en una de las vitrinas, estarás por encima de los demás. Tu maestro te indicará qué letra y en qué lugar debes usar.

14. En esa misma vitrina aparece un juego tradicional que también consta de 6 letras. La inicial es la primera pista. A partir de ella, obtendrás otra letra, en concreto, la segunda letra del nombre es la que está en el abecedario dos posiciones después que la letra que acabas de encontrar.

15. Para las dos últimas letras, que deberás colocar tú mismo, debes fijarte en las dos que se repiten en la siguiente serie de palabras vinculadas con León:

filandón; alombar; galfarro; pernales; entelar; columbiar;
acallantar; sardonal; encalcar; zagala; mostellar; Alija (del
Infantado); Balboa; Balouta.

Escapando del museo

Maestro _____

Grupo 4 _____

Fecha _____

Un recluso de Villahierro se ha escapado de la prisión y se ha integrado en uno de los grupos que visita el museo. Debéis resolver todas las pruebas que os proponemos para demostrar que sois alumnos del curso y averiguar la identidad del preso.

Cada grupo cuenta con un maestro de sala, que os podrá ayudar en cada momento y al que debéis acudir para obtener la información que os falta.

Identidad del preso (Nombre y apellido; 15 letras):

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

PISTAS		SOLUCIÓN				
1.	El código para obtener la primera letra es la fecha del año en que los reyes pasan a intitularse reyes de España con Carlos I.	<table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>				
2.	Sigue la serie para obtener directamente una letra. No pienses solo en números... 2, 10, 12, 16, 17, 18, 19...					
3.	La última letra del apellido del preso es la última letra del nombre del tipo morfológico que según el antropólogo Caro Dobón tiene mayor altura de la provincia.					

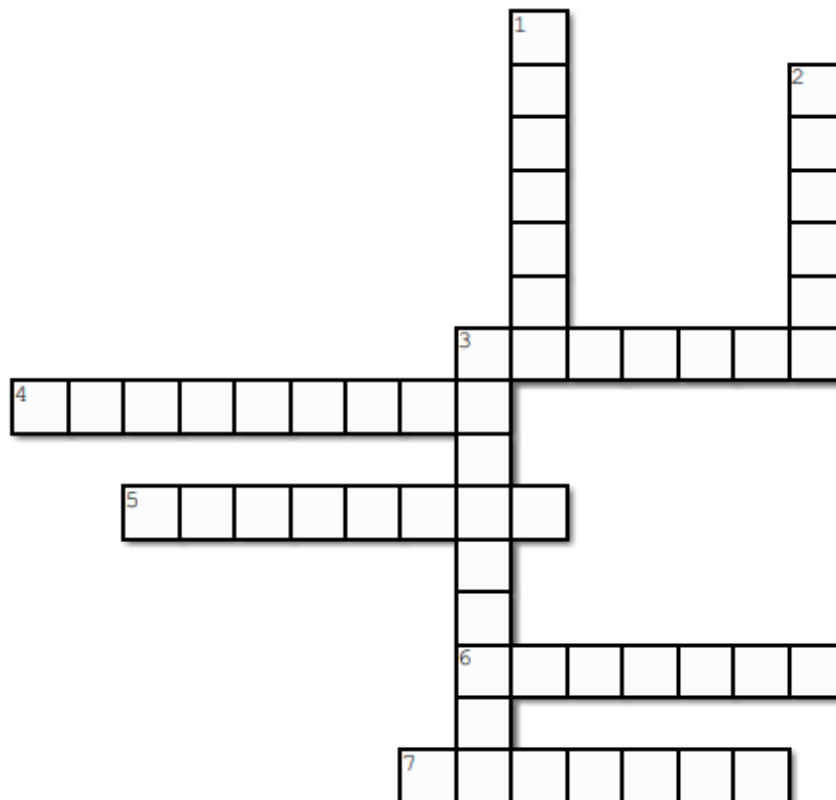
4. Si quieres conocer una letra más del nombre del preso, soluciona este **crucigrama** con nombres que encontrarás en la sala de agricultura y entrégaselo a tu maestro.

Horizontal

3. Recipiente de paja de centeno y corteza de zarza o palera, para grano y legumbres.
4. Instrumento para pelar. El que aparece en esta sala procede de Tolibia.
5. No son mujeres tontas, sino que te protegerán los dedos si siegas con hoz.
6. Esta medida equivale a 3 kg.
7. Instrumento que sirve para separar pajones, broza del muelo, cotolla o legumbres.


Vertical

1. También se les llama 'porros', pero se usan para majar centeno y no marihuana.
2. Sinónimo de 'podón'.
3. Instrumento para 'apañar'.



5. Para conseguir el **sobre misterioso** deberás darle a tu maestro un código de cuatro números que extraerás del panel en el que se explica en qué momento del año se realiza cada labor agrícola:

Se siembran patatas y alubias.
Comienza la vendimia.
Es la época de binar.

	Se empieza a ralbar.																												
6.	Busca el nombre del instrumento que sirve para hacer madejas. La consonante que se repite es la penúltima letra del apellido que buscas.																												
7.	Descifra esta palabra y obtendrás una letra para el nombre del preso:																												
<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px auto; width: 80%;">  <p>_____</p> </div> <p style="text-align: center;">Código</p> <p style="text-align: center;"> A B C D E F G H I J K L M Ñ N O P Q R S T U V W X Y Z <u> ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ </u> </p>																													
8.	<p>Antes de que empiece la Cuaresma celebramos una fiesta de la que encontrarás información en una de las salas del museo. Busca el pueblo vinculado al nombre que te dará tu maestro. Pero nada es gratis en esta vida... Antes debes utilizar el código "San Martín", que consiste en el resultado de la operación que se indica con las cifras vinculadas a los siguientes objetos:</p> <p style="text-align: center;">Mortero para mezclar especias – percha para colgar el cerdo=</p>																												
9.	Completa con el nombre del pueblo al que te ha llevado la pista anterior. Tu maestro te señalará qué letra debes usar y en qué posición.																												
10.	<p>Con César hemos topado. La vocal que menos se repite en el refrán es la letra que buscas. Pregúntale al maestro en qué lugar debes ubicarla:</p> <p style="text-align: center;">Rn jrywt rn jrywfwf: ytwwjerfvzj, snvznsfvzj, ywnvzn ywfvzj (R5)</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center; border-collapse: collapse;"> <tr> <td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td><td>E</td><td>F</td><td>G</td><td>H</td><td>I</td><td>J</td><td>K</td><td>L</td><td>M</td><td>N</td><td>Ñ</td><td>O</td><td>P</td><td>Q</td><td>R</td><td>S</td><td>T</td><td>U</td><td>V</td><td>W</td><td>X</td><td>Y</td><td>Z</td> </tr> </table> <p style="text-align: right;">Cifrado según clave R5</p>	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	Ñ	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	Ñ	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z			



Materiales didácticos de la Cátedra de Estudios Leoneses de la ULE (CELe)

Milka Villayandre Llamazares y Laura Llanos Casado

León, 2019

ISSN 2659-4838