

# La caja de las palabras mágicas

por Carmen Ramos\*



Foto de la entrega del premio que la Editorial Santillana concedió a Carmen Ramos, en junio de 1995, por «La caja de las palabras mágicas».

*Durante siete años, Carmen Ramos ha conseguido que sus alumnos del colegio «Cerrado Calderón» de Málaga jueguen con el lenguaje, con las palabras y, de esta manera, se acerquen sin miedo a la literatura y a la creación de sus propios textos. La experiencia, «La caja de las palabras mágicas», le valió, en 1995, el primer premio del XVII concurso de Experiencias Escolares convocado por la Editorial Santillana, y ha sido recogida en dos libros para que otros docentes puedan aplicar en sus aulas este proyecto didáctico que tiene su base en el juego y la creatividad. A continuación, la propia autora nos desvela algunas de las claves de esta experiencia.*

Un día unos niños se sentaron frente a mí y abriendo sus grandes ojos me interrogaron en silencio. Todo estaba en orden: las mesas, las sillas, la pizarra limpia, la tiza blanca, los libros en las mochilas y cuatro paredes limitando el espacio; eso sí, teníamos un amplio ventanal y una puerta... cerrada.

A través de aquellas miradas, descubrí un mundo fantástico y variopinto, al que había que dar salida, espacio libre. Canalizar todo ese torbellino, hacerlos millonarios en palabras. Ellos son como esponjas porosas dispuestos a absorber líquidos divertidos, apetitosos, fantásticos disparates... Y nos propusimos como meta fomentar el deseo de leer y de escribir. Y embarcamos a nuestros alumnos y alumnas en la aventura.

Ellos fueron el motor que puso en marcha un torrente ininterrumpido de ilusión. Jugamos con las letras. Formamos palabras. Empezamos a crear frases, personajes, lugares, situaciones, cuentos. A nosotros llegaron historias mágicas que nos envolvían. Llegamos a descubrir el potencial de la lengua.

Se trataba de alcanzar la idea de que leer y escribir es un proceso creativo que nos permite comunicarnos, que es bello y divertido, que está a nuestro alcance. Descubriendo que en el aprendizaje de la escritura y lectura aparece una faceta especial que a veces está oculta y hay que desvelar, es fuente de placer y fantasía, y no de temor y aburrimiento.

Manejamos personajes a nuestro antojo, los hicimos volar sobre las nubes o los mandamos a planetas lejanos, o tal vez a navegar por una tierra de contrastes y torbellinos, que a veces es blanca como la nieve y a veces azul-verde como el mar.

Fluidez, alegría, sorpresa, incluso para algunos que no se creían capaces de conseguirlo. Los niños se sienten escritores-lectores, descubren la belleza de las palabras y las posibilidades plásticas que éstas tienen.

Que se sientan actores de esta película interactiva que es la enseñanza de la Lengua y no meros espectadores. Así tendremos a un niño escritor, actor, lector y oidor.

Evidentemente, hay un camino que andar, pero es un proceso que resultará tanto o más importante que el resultado.

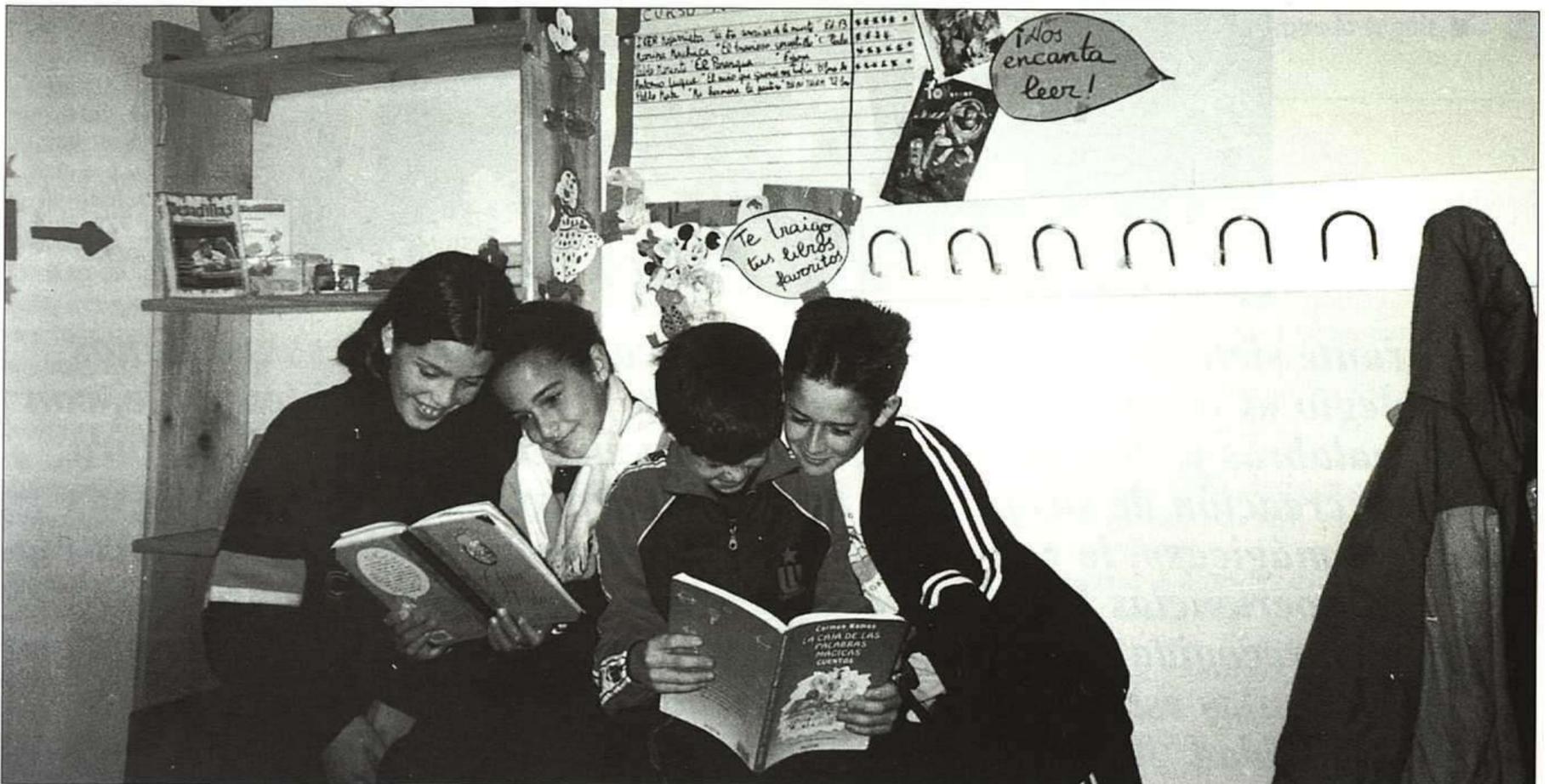
### Entrar en el mundo de las palabras

Pero, ¿cómo vamos a conseguir que los niños amen un libro, las palabras que contiene, si no se lo acercamos? Así de sencillo y así de real: ¡jugando con las palabras!

Que jueguen tanto con las palabras, que no haya una que se les resista y que sientan que ellas son un instrumento básico para expresar ideas, pensamientos, sentimientos.

Descubrir el mágico mundo de la palabra. Una palabra que sale de un libro podría llegar a ser la protagonista que buscamos, cargada de una personalidad, con sus cualidades, amigos, enemigos, incluso puede dar lugar a la definición de un escenario donde se desarrollen sus aventuras.

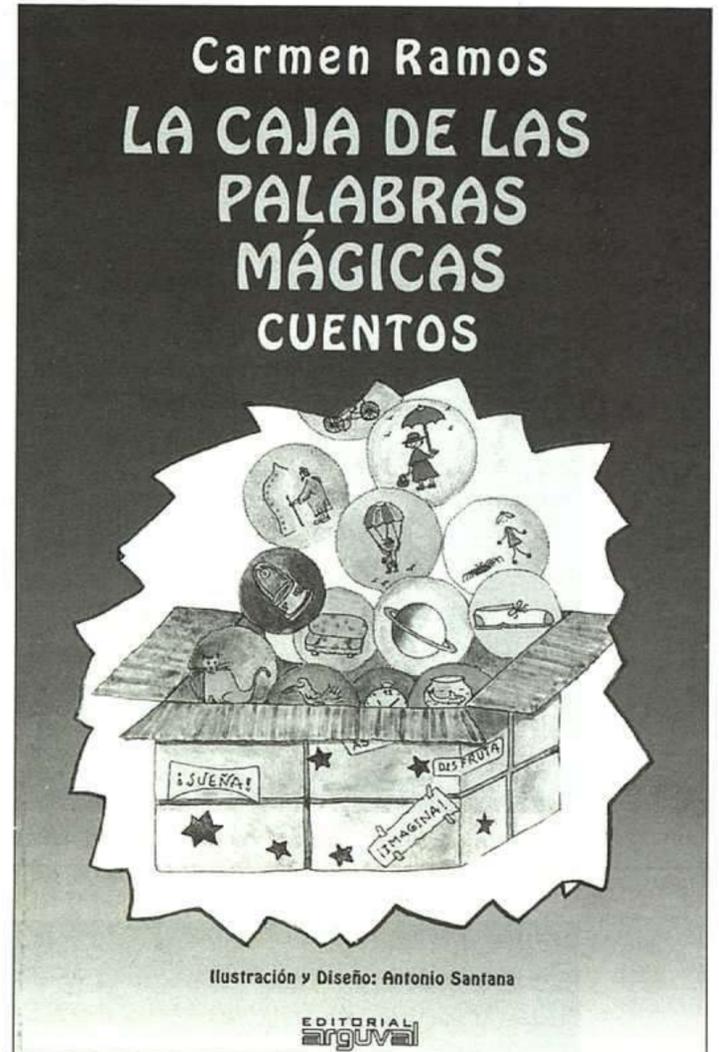
La experiencia, a través de sus soportes, el libro de cuentos y la caja de las



Alumnos de 4º de Primaria en uno de los momentos de la parte de la experiencia que es «Nuestros libros favoritos».



Momento de la grabación de la experiencia por parte de Canal Sur-TV de Andalucía. Carmen Ramos con sus alumnos de colegio «Cerrado Calderón» de Málaga.



palabras, es un elemento socializador que saca a la luz las individualidades, la capacidad creadora de cada alumno, que manifiesta todas las formas posibles de entender la realidad, mostrando a todos que existen tantas maneras distintas de hacer como personas hay.

Este tipo de actividad colectiva, generada en la primera fase del proceso de la experiencia, es la que inicia todas las situaciones comunicativas: coloquio, puesta en común, narración, descripción. Estimula la tolerancia, la aceptación de otras formas de plantear la misma situación. Potencia la creatividad.

### Las metas

Se creó la experiencia sacando de la *caja* imaginación, creatividad, diversos lenguajes orales o escritos y juegos, para luego, acompañados de sorpresas, emoción y diversión, conseguir los cuentos, las historias de los niños, los juegos de lenguaje: frase puzzle, frase

fantasma, palabra misteriosa, inspector jefe-rastreador de palabras... y los juegos de la caja —el banco de palabras, el museo, nuestros libros favoritos, nuestros temas favoritos—.

Las claves determinantes de este proyecto son la creatividad y el juego, a las que se les suman la imaginación y los diferentes lenguajes. Es una labor de investigación marcada por estilos didácticos activos y participativos. No podemos olvidar que no se pretende hacer gramáticos, ni lingüistas (decididamente, la Primaria tampoco), sino conseguir que el niño utilice la lengua y descubra que es fuente de placer y diversión y que, aunque sujeta a normas, éstas nunca estarán por encima de su aspecto creativo. Entendemos que el uso de la lengua lleva inevitablemente al conocimiento de esas normas.

Estamos ante un recurso que no debe ni quiere perder el aspecto lúdico y creativo. Para su desarrollo necesitamos nuestro *libro de cuentos* y la *caja*. Dentro de ella entran tarjetas escritas por los niños, lle-

nas de palabras sacadas de los cuentos, que cumplen la consigna elegida por el profesor o profesora. El día en que se abre la caja, con sumo cuidado y misterio, se cogen al azar varias tarjetas. Los niños y niñas votan las que más les gustan. Se escribe su contenido en la pizarra.

El primer trabajo se hace colectivo, esto genera una trama conceptual creada entre todos. En este mapa aparecerán ya los personajes, sus cualidades, acciones que realizan, amigos, incluso se perfilan sus pensamientos y lo que podrán hacer en la historia. Para finalizar, se pasa a la definición del escenario, lugar donde se desarrollará el cuento. Es condición indispensable que el alumno esté a gusto con el lugar que se escoge para sus personajes. En este momento, el alumno sabe manejar con destreza la temporalidad de la historia.

Así pues, la construcción de este gran mapa conceptual en la pizarra a partir de los datos aportados por el grupo, les ayudará en la invención de su historia.

Una vez finalizados los trabajos escri-



Durante la Feria del Libro de Llerena (Badajoz) se escenificaron algunos cuentos surgidos de «La caja de las palabras», en concreto, la foto es de La señora de rojo.

tos, se leen en clase. Los que más gustan son seleccionados y pasan al *libro*, en el que todos se van a ver representados. Se insiste mucho en el hecho de que todos los relatos son válidos, así nadie se siente marginado.

La *caja* es simple, de cartón, forrada y decorada por los propios niños con dibujos, pegatinas y todo lo que deseen. Debe tener una ranura tipo urna y una tapa, para poder abrirla y sacar las tarjetas. En cuanto al *libro de cuentos*, en el que estarán todos los cuentos escritos expresamente para la experiencia y al que se irán incorporando posteriormente los escritos por los niños y niñas, junto con aquellos que se seleccionan desde la sesión de cuentacuentos.

## Las consignas

Las consignas pretenden abrir la puerta de la imaginación. Son pequeños dispositivos que inician o dan pie a las historias que los niños inventarán. Se crean con criterios preestablecidos y determinados según las circunstancias o los intereses que tenga el profesor.

La consigna ha de ser provocativa para que el niño o la niña reaccionen y

avancemos. Comienza el juego, ¿qué pasará? Ahí radica parte de su éxito. Siempre hay aventura y expectación ante una nueva consigna porque a partir de ella se creará el juego, conocerán nuevos personajes, escenas, situaciones... La consigna nos lanza a la escritura, es un dispositivo que ayuda a ser creativo, acerca a los alumnos más rezagados, nos libera de temores.

Algunas de estas situaciones serán la elección de un protagonista y sus características personales, relación con otros personajes y otros datos que deseemos conocer, país donde vivirá o se desarrollará la aventura (localización geográfica y temporal), el análisis de anuncios de prensa, buscar las condiciones en las que se desenvolverán los cuentos cuyos títulos se han elegido, creación de pequeñas composiciones poéticas a partir de estructuras determinadas, conocer intimidades de las palabras (sus sílabas, familias, significados), buscar otras palabras afines porque empiecen o terminen igual, tengan un significado parecido o totalmente opuesto.

Con la orientación conveniente, de la *caja* podrán extraerse palabras que por sí solas hagan un gran estruendo de truenos o por el contrario sólo sean un

leve susurro de brisas. Palabras simpáticas, risueñas y musicales o palabras tenebrosas y sobrecogedoras, palabras que ayuden al protagonista de las historias a librarse del mal o que guarden grandes secretos dentro e, incluso, palabras difíciles de desentrañar que contengan mensajes secretos enviados por los espías.

Crear la historia o formar frases será el resultado último, dependiendo en cada caso del grupo de alumnos y su nivel.

El pictograma, es decir, plasmar mediante un dibujo una situación o varias escenas de la historia creada, resulta enriquecedor y gratificante.

Finalizada esta fase, se proponen diversos juegos en torno a las situaciones que a lo largo de todo el proceso se han originado, y que estimulan la sensibilidad y la libertad creadora.

Algunas de las consignas seleccionadas son éstas:

— Palabra mágica para sentirse feliz cuando...

— Eres un espía, tu mensaje cifrado es...

— Palabras para el país de la H.

— Palabra mágica para superar la prueba de las 7 puertas.

— Personaje para vivir una aventura en una casa encantada.

— ¿Qué título le pondrías a una historia que tuviera estos personajes: mosca, cartera, estornudo, jarabe?

— ¿Con qué lugar de tu ciudad te gustaría hablar?

— Han llegado cuatro personajes de la realidad virtual. ¿Quiénes son?

## Los juegos

Los juegos pretenden desarrollar en los alumnos la capacidad de construir frases, fomentar la originalidad, entendida como la no frecuencia de las respuestas, invitando a dar soluciones diferentes y extrañas, valorando y propiciando la diversidad.

Los montamos a partir de los cuentos:

— *Vocabulario fantástico*. Nace en torno a la necesidad de dar significado a palabras creadas por los niños y niñas. Surge unas veces de forma espontánea, otras a partir de una determinada consigna o de un juego.

Si el niño o niña necesita para expresarse una palabra que no existe en su «centro de datos», la inventa, luego tendrá que especificar su significado. Así, no frenamos su interés por comunicarse oralmente o por escrito, y además le damos la oportunidad de ser un *diccionario*, creador de lenguajes diversos. Una palabra absurda lanzada al azar produce en la mente ondas superficiales o profundas, provocando una reacción en cadena, produciendo imágenes, analogías, recuerdos, fantasías, significados y sueños, dando inicio a una situación comunicativa.

El vocabulario fantástico dio paso a las palabras mágicas.

Como ejemplo del vocabulario fantástico encontramos palabras como:

- *Fliti*: hombre canijo que vive en las tuberías; o programa de radio que se emite en flitilandés.

- *Xjki*: palabra rara que no sirve para

nada; o palabra que si se la dices a alguien te mira con asombro.

- *Frase puzzle*. Nace a partir de una frase que le damos a los alumnos. Ellos modifican el orden de las palabras y, con pocos cambios (enlaces, determinantes, algún verbo...), forman otras frases divertidas.

- *Frase fantasma*. Para fomentar la lectura, la velocidad lectora, la búsqueda selectiva en un texto, la comprensión escrita...

A partir de una o dos pistas, tienen que encontrar determinada frase en una página o cuento. Por ejemplo, se les dice que localicen en una página una frase exclamativa que contiene una palabra peligrosa.

- *Palabra enmascarada*. Funciona con la misma dinámica que la frase fantasma, es decir, para encontrar la palabra se les dan una serie de pistas como, por

ejemplo: en la página tal, busca una palabra que huelga bien, alegre, trisílaba, rota, risueña...

- *Inspector jefe-rastreador de páginas*. Se nombra inspector jefe a todo aquel que consigue rastrear y encontrar todas las palabras que en determinado cuento o página cumplen cierta condición: palabras con *b*, con la sílaba *tra*, que contengan dos vocales juntas, empiecen por hache, terminen por consonante, o que tengan una erre.

Y, después, les dejamos que disfruten siendo unos buenos rastreadores, que lleven la medalla de «inspector jefe» y que consideren su aprendizaje como algo individual, lúdico.

- *Palabra traviesa*. De palabras sencillas como *mesa* o *primo*, se pueden obtener otras *mágicas*, como *same* o *mopri*. Si combinas las dos, se pueden hacer frases locas.

# El futuro habla español

País invitado: ARGENTINA

## FERIA INTERNACIONAL DEL LIBRO

6 - 9 Octubre 1999

### Patrocinan:

MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CULTURA

Dirección General del Libro, Archivos y Bibliotecas

INSTITUTO ESPAÑOL DE COMERCIO EXTERIOR (ICEX)

COMUNIDAD DE MADRID

Consejería de Educación y Cultura

CENTRO ESPAÑOL DE DERECHOS REPROGRÁFICOS (CEDRO)

GREMIO DE EDITORES DE MADRID

Organiza



IFEMA  
Feria de Madrid

Parque Ferial Juan Carlos I  
28042 Madrid  
Apartado de Correos 67.067  
28080 Madrid  
Tel: 91 722 51 76 / 50 00  
Fax: 91 722 58 04  
www.liber.ifema.es  
e-mail: liber@ifema.es

IBERIA  
Transportista Oficial

Promueve



FEDERACIÓN DE GREMIOS DE EDITORES DE ESPAÑA

# Liber



Carmen Ramos en una sesión de cuentacuentos en la Biblioteca del Rincón de la Victoria (Málaga).

— *Nuestros libros favoritos*. Su objetivo fundamental es despertar el interés por la lectura a través de la ilusión que un compañero pone al presentarnos el que considera su libro predilecto.

El niño lleva a clase ese día su libro favorito para presentarlo al resto de la clase. Lo hace desde fuera (aspecto, colores, título...) hacia dentro (número de páginas, tema...). Cuenta por qué le gusta, cómo lo consiguió, cuándo, qué es lo que más le gusta, quiénes son protagonistas, en qué lugar se desarrolla la acción y demás aspectos de este tipo, teniendo en cuenta las características del libro en concreto: diálogos, ilustraciones, posibles capitulares...

Durante la exposición, el profesor actúa como moderador y animador. Si se suscita algún tema interesante a raíz de las preguntas que se formulan y no hay tiempo para comentarlo, pasa a la carpeta «Top secret». En ella están todos esos temas que interesan a la clase.

Para finalizar la presentación y valorar cuánto ha gustado el libro presentado, hay una votación. Terminada la exposición, se colorea la fotocopia de la portada del libro y se coloca en el panel de: «Nuestros libros favoritos», con su puntuación. Se incluyen los datos de este nuevo libro en la

relación que se va formando con los ya presentados. Este listado queda en clase a disposición de los niños, a los que se les da en fechas especiales: Navidad, vacaciones, Feria del Libro.

El libro pasa a la biblioteca de clase. Lo pueden llevar a casa y sentir el placer de disfrutar con su lectura tanto como el compañero que lo ha presentado. En algunas ocasiones involucramos a los padres y madres enviándoles a casa una ficha preparada a modo de encuesta, en la que nos cuentan cuáles son sus libros favoritos, y por qué.

— *El museo*. Es un museo en el que se guardan objetos pertenecientes a los personajes de nuestros mejores cuentos. Poco a poco, los niños y niñas se van implicando en su formación. Los elementos del museo son creados en clase o realizados individualmente por los alumnos. Es extraordinario ver cómo se va llenando de objetos la clase: un jarabe de cerezas, un paraguas rojo de «la señora de rojo», o una manzana roja que aparecerá un día sorpresivamente en el lugar del paraguas. ¿Qué ha pasado?

— *Banco de palabras*. Consiste en una caja en la que hay fichas de biblioteca y bolsas numeradas con sílabas escritas en cartulina.

Los alumnos, solos o en parejas, cogen una bolsa y reagrupan las sílabas para formar todas las palabras posibles. Luego, las escriben en la ficha (se fomenta bastante la ampliación del vocabulario y manejo del diccionario). Cuando se termina una ficha, el niño ya es *millonario en palabras*. Las fichas se cuelgan de un cordón, y entre los millonarios se sortea un cuento al mes.

## Y volamos

No tuvimos más remedio que salir de nuestras clases. La *caja* nos cautivó y nos llevó a otros lugares. Así que nos presentamos en la Feria del Libro de Málaga con la caja y los cuentos bajo el brazo. De ella disfrutaron niños y niñas de todas las edades. Y jugamos. Y contamos cuentos.

Y nos fuimos a la Maratón de cuentos de Benalmádena. Y contamos cuentos. Y nos fuimos a las páginas del *Diario Sur* y desde ellas jugamos con los lectores.

Desde el nacimiento de la experiencia se han ido elaborando diversos materiales de apoyo para el trabajo en clase, presentados en forma de fichas con el objetivo de que otros profesores interesados puedan utilizarlos directamente. Entre estos materiales hay: fichas para la descripción (creadas a través de diversas tramas conceptuales); veinte juegos en torno a un cuento; cuadernos que incluyen enigmas para que los alumnos resuelvan y, a partir de ahí, ideen respuestas creativas sobre los personajes de cuentos que a partir de una presentación atractiva para los alumnos pretenden que éstos vayan resolviendo pequeños enigmas o ideen respuestas creativas formuladas en torno a personajes de cuentos o ambientes. Además, existen dos libros sobre la experiencia: *La caja de las palabras. Cuentos*, de Carmen Ramos, editado por Arguval en 1996; y *La caja de las palabras mágicas. Fundamentos y desarrollo*, de Carmen Ramos y Antonio Santana, editado por el CEP de Málaga y la Junta de Andalucía en 1997. ■

\* Carmen Ramos es escritora y profesora de Primaria.