

## Los pasatiempos como recurso didáctico en el aula de E/LE (1): Planteamientos generales. Los mensajes cifrados

MANUEL JOSÉ AGUILAR RUIZ

Universitat de València

manuel.j.aguilar@uv.es

**Resumen:** Los juegos lingüísticos que conocemos como *pasatiempos* (normalmente, los crucigramas y sopas de letras) se han venido ofreciendo de manera usual como un recurso lúdico muy útil para el aprendizaje de español como L2 y LE. Su uso se ha extendido en los últimos tiempos, sobre todo, gracias a las ventajas de multitud de páginas web como, por ejemplo, los Pasatiempos de Rayuela, del Instituto Cervantes. El aprovechamiento didáctico de estos juegos presenta un potencial enorme, ya que pueden emplearse, siempre de una manera lúdica, no solo como actividad motivadora en la que el aprendiz de E/LE adquiera vocabulario nuevo, sino también como un ejercicio de refuerzo que le ayude a repasar el léxico ya aprendido.

En el presente artículo trataremos de analizar de forma breve los beneficios que conlleva utilizar este tipo de juegos en clase de E/LE. Nos centraremos fundamentalmente en el pasatiempo llamado *mensaje cifrado* o *criptograma*, y en algunos modos de resolverlo mediante la reflexión de la morfología y fonotaxis española, además de ofrecer un método para crearlo.

**Palabras clave:** Español, E/LE, pasatiempos, mensaje cifrado.

**Abstract:** Word puzzles as crosswords and word search puzzles have been traditionally offered as a playful resource for learning Spanish as a Second Language and Spanish as a Foreign Language. Its use has extended in recent times thanks to the advantages of a multitude of webs, such as Pasatiempos de Rayuela by Instituto Cervantes. The didactic use of these games presents an enormous potential, since they can be used not only as a motivating activity in which the learner of Spanish acquires new vocabulary, but also as a reinforcement exercise that helps the learner of Spanish to review the vocabulary learned.

In this article we will try to briefly analyze the benefits of using this type of games in Spanish class. We focus primarily on the puzzle called cryptogram and in some ways to solve it by through the Spanish morphology and phonotactics, and we will offer a method to create it.

**Keywords:** Spanish, Spanish as a Second Language / Spanish as a Foreign Language, word puzzles, cryptogram.

### 1. Introducción

**1.1.** El objetivo que persigue el presente artículo es la aproximación al docente de E/LE a un recurso con altísimas posibilidades didácticas, como es el tipo de entretenimiento de carácter lingüístico que conocemos en español con el nombre de *pasatiempos*. En

concreto, pretendemos que esta publicación sea la primera de una serie de trabajos que investigarán las posibilidades que ofrecen los diversos tipos de estos juegos como recurso didáctico en el aula de E/LE. Empezamos, entonces, esta primera investigación con unas reflexiones generales sobre los beneficios del empleo de los pasatiempos en la clase de E/LE (en los apartados 2 y 3) y ofrecemos una aproximación a un tipo de pasatiempo al parecer muy poco difundido en la práctica docente de español, como es el *mensaje cifrado* o *criptograma* (en el apartado 4). En trabajos posteriores nos centraremos en otros tipos de esta clase de juegos lingüísticos, como crucigramas, sopas de letras, autodefinidos, el juego del ahorcado, etc., más empleados generalmente en la práctica docente de E/LE y de los que normalmente se dispone en la web no solo de una cantidad ingente de estos juegos<sup>1</sup>, sino de generadores automáticos de estos<sup>2</sup>.

Así pues, más que dotar al profesor de E/LE de una gran batería de sopas de letras, crucigramas (u otros pasatiempos) que podemos encontrar rápidamente en internet, con esta serie de publicaciones pretendemos ofrecerle algunas herramientas útiles en línea para que sea capaz de diseñar y personalizar estos distintos tipos de juegos, además de adecuarlos a las necesidades específicas de su alumnado.

La elección de este tema en concreto para nuestro trabajo se debe al enorme interés que suscita el juego como recurso didáctico en la enseñanza de español como L2-LE, reconocido por el *Marco común europeo de referencia para las lenguas* (MCER, 2002: 59). En nuestra práctica docente hemos empleado de manera recurrente los distintos juegos aquí analizados, para la adquisición o revisión de los contenidos léxico-semánticos de algunas de las unidades didácticas, siempre con muy buenos resultados, de manera que nos satisface compartir estas experiencias prácticas ya avaladas por nuestra experiencia docente.

**1.2.** Como hemos comentado, para iniciar esta serie de trabajos hemos seleccionado un pasatiempo de naturaleza predominantemente lingüística, el juego que conocemos como *mensaje cifrado* o *criptograma* (frente a crucigramas y sopas de letras, por ejemplo), por su complejidad algo mayor y por tratarse de un juego que creemos poco empleado en clase de español (si su uso lo comparamos con otros pasatiempos), aunque desde un tiempo relativamente reciente sí ha comenzado a presentarse en determinadas actividades que integran juegos dinámicos como el denominado *escape room*.

Existen, además, otros tipos de juegos de la misma naturaleza lingüística, pero de menor complejidad y mayor extensión en el aula de E/LE, como los ya citados *crucigramas* y *sopas de letras* (de los que disponemos una gran cantidad en línea y de generadores automáticos), y otros algo más complejos, como los *autodefinidos*, todos los cuales reservamos para estudios individualizados posteriores. Podemos señalar, además, otros pasatiempos en los que la naturaleza visual (y no lingüística) es su carácter

---

<sup>1</sup> Por ejemplo, la web Pasatiempos de Rayuela, del Instituto Cervantes (en [cvc.cervantes.es/aula/pasatiempos/pasatiempos1/](http://cvc.cervantes.es/aula/pasatiempos/pasatiempos1/)), clasificados por niveles (inicial, intermedio, avanzado y superior) y por tipos (crucigramas, sopas de letras, juego del ahorcado, rompecabezas, salto de caballo, etc.), o Epasatiempos (en <https://www.epasatiempos.es>).

<sup>2</sup> Tanto en línea, como las webs Palabras que (en [www.palabrasque.com/](http://www.palabrasque.com/)), Educima (www.educima.com/), Kokolikoko (www.kokolikoko.com/) y El mundo de Deckerix (<http://deckerix.com/>), entre muchos otros, como en software descargable, y entre estos últimos, tanto gratuitos (Eclipse Crossword, en [www.eclipsecrossword.com/](http://www.eclipsecrossword.com/)) como de pago (Crossword Compiler, en [www.crossword-compiler.com/download.html](http://www.crossword-compiler.com/download.html) o CrossWord Forge, en <https://crossword-forge.uptodown.com/windows>).

predominante, como los *laberintos* u otros juegos de pericia visual consistentes en encontrar un número dado de diferencias entre dos imágenes casi iguales (conocidos en ocasiones como *Las siete diferencias*)<sup>3</sup>. Existen, por último, pasatiempos de naturaleza híbrida (lingüístico-visual) provechosamente utilizables en clase de E/LE, como los jeroglíficos, de los que, aunque no encontramos un generador en línea, sí disponemos de varios de ellos como juego en páginas de juegos en español, quizás más apropiados para su aplicación en clase en niveles superiores (a partir de B2-C1).

**1.3.** Como ya hemos comentado en el apartado anterior, lo que pretendemos destacar en nuestro trabajo es su carácter claramente poético-creador y eminentemente práctico: no es nuestra intención para esta serie de trabajos exponer una investigación teórica sobre las innegables ventajas de aprendizaje que suele ofrecer cualquier recurso lúdico (como el caso de determinados pasatiempos orientados en especial al desarrollo en clase de la competencia léxico-semántica, como las sopas de letras o los crucigramas), ni comentar, aunque sea de forma breve, las múltiples posibilidades didácticas con las que cuentan dichos juegos en las numerosas páginas web que ofrecen diversos pasatiempos (en los que en la bibliografía que iremos aportando el profesor puede encontrar una ingente batería de estos ejercicios), sino poner a disposición del profesor de L2-LE, como se ha comentado, algunas herramientas que consideramos claramente útiles, con las que llegará a ser capaz de generar sus propios juegos para trabajar en el aula, adaptándolos a las necesidades y circunstancias concretas del alumnado.

## **2. Planteamientos generales sobre el aprovechamiento de los pasatiempos en clase de E/LE**

Pasatiempos como los crucigramas y las sopas de letras son recursos didácticos que los profesores de español para extranjeros hemos venido empleando continuamente en nuestra práctica docente. Los distintos tipos de pasatiempos suponen un excelente recurso didáctico, sobre todo, para el desarrollo de la competencia léxico-semántica en español. Son muchos los trabajos sobre docencia de español para extranjeros (manuales, libros de texto, artículos de investigación, unidades didácticas, propuestas docentes, etc.) que los incluyen en sus planteamientos teóricos y prácticos como un recurso bastante útil para el trabajo del léxico en el aula.

Normalmente, su planteamiento metodológico usual suele orientarse bien a la adquisición de léxico nuevo, bien al repaso o revisión de léxico ya presentado, aunque también se suelen plantear para revisar aspectos morfológicos, como sopas de letras y crucigramas en los que el alumno ha de encontrar las anomalías morfológicas que presenten las diferentes personas de un verbo irregular conjugado<sup>4</sup>, por ejemplo, en los materiales elaborados por Lefebvre (*s. d.*) en [Todoele.net](http://Todoele.net)<sup>5</sup>, entre muchos otros. Así, podemos encontrar actividades de adquisición de vocabulario nuevo a través de un

---

<sup>3</sup> Este último tipo de juego también presenta enormes posibilidades didácticas en el aula, por ejemplo, para trabajar las destrezas orales, al pedir al alumno que describa la ilustración que ve y explique en qué consisten las diferencias con la ilustración «gemela» en el juego de las diferencias, o que dé instrucciones precisas a otro alumno –de espaldas a la proyección– para salir de un laberinto en 3D en línea (localizables en páginas webs como [www.paisdelosjuegos.es/juegos/laberinto](http://www.paisdelosjuegos.es/juegos/laberinto) o [juegosdelaberintosgratis.com](http://juegosdelaberintosgratis.com)).

<sup>4</sup> Diptongaciones, cambios del timbre vocálico, epéntesis de fonemas consonánticos ajenos a la raíz, variaciones de cualquier tipo en pretéritos rizotónicos, etc. (*vid.* un útil resumen en Aguirre Martínez, 2013: 434-442).

<sup>5</sup> En [www.todoele.net/actividades/Actividad\\_maint.asp?Actividad\\_id=368](http://www.todoele.net/actividades/Actividad_maint.asp?Actividad_id=368) (27/02/2019).

crucigrama o de una sopa de letras en las que, como pista, se ofrecen al alumno definiciones, ilustraciones o fotografías, o el refuerzo de léxico ya adquirido mediante un autodefinido, un crucigrama o el juego del ahorcado. Creemos que este tipo de ejercicios son actividades atractivas no solo por el innegable componente lúdico que comportan, sino también porque, además, combinan tareas y destrezas de aprendizaje visuales y quinésicas que pueden apoyar el proceso de aprendizaje del alumnado, cuando no incrementarlo considerablemente. La comprensión y expresión orales pueden desarrollarse también, dependiendo de las variaciones que el profesor sea capaz de desarrollar para este fin a partir de determinados juegos, como el ahorcado o los mensajes encriptados.

Además, estudios recientes, como Orawiwatnakul (2013) o Demyda Peyrás *et al.* (2018), demuestran los beneficios que comportan este tipo de juegos en lo que respecta al aprendizaje de vocabulario. De hecho, contamos con estudios en los que se ha llevado a la práctica la resolución de crucigramas con el fin de amenizar y consolidar conceptos en disciplinas de ciencias tan dispares tales como electromagnetismo (Olivares *et al.*, 2008), farmacia clínica o farmacología (León González *et al.*, 2010; Vallejos Narváez *et al.*, 2016), termodinámica (Regalado Méndez *et al.*, 2011), parasitología (Giménez Pardo, 2012), etc., especialmente centrados en la terminología científica de base culta grecolatina.

Si bien para emplear estos recursos en el aula de E/LE era usual que hasta ahora nos contentáramos con esperar su aparición en el material docente que empleábamos en clase (libros de texto, fichas, láminas, material fotocopiado, etc.), en la actualidad es posible encontrar en la web gran cantidad de recursos ya realizados, cómodamente utilizables y –lo que consideramos más importante– generadores automáticos de estos pasatiempos. Este hecho nos convierte a los docentes en diseñadores activos de estos juegos, y nos da la posibilidad de llevarlos al aula adaptados a las necesidades específicas de nuestros alumnos, ya que podemos elegir nosotros mismos las unidades léxicas concretas y el número de estas que deseamos que entren en el juego para que el alumno las adquiera como nuevo léxico o refuerce el ya aprendido<sup>6</sup>.

### 3. Presentación del concepto de *pasatiempo* en español

Aunque podremos utilizar este tipo de juegos repetidas veces en el aula, sería conveniente realizar una breve presentación de los crucigramas, sopas de letras, criptogramas, etc. como pasatiempos la primera vez que los alumnos se enfrenten a uno de ellos en el aula de español. Como suelen ser actividades lúdicas internacionales, con mucha seguridad los conozcan ya en sus países de origen y los denominen con un término concreto en su lengua materna, por lo que esta primera «toma de contacto» servirá, sobre todo, como actividad motivadora y de introducción de los conceptos en español de *pasatiempo* (como hiperónimo) y de *crucigrama*, *sopa de letras*, *mensaje cifrado*, etc. (como hipónimos), y equivalencia en sus países de origen, tal y como hacemos en la siguiente actividad (actividad 1), que puede servir como ejemplo.

---

<sup>6</sup> Para consultar un análisis más detallado sobre este tipo de generadores en línea y la importancia de la alfabetización digital del docente, puede verse Pérez García (2010).

**Actividad 1. Presentación del concepto de *pasatiempo* en español. Definiciones**

Como actividad inicial podemos pedir a los alumnos que identifiquen los pasatiempos que aparecen en algunas ilustraciones que les ofrezcamos, y animarlos a que comenten con sus compañeros si existen en sus países, cómo se llaman en su lengua, si suelen resolver pasatiempos, etc. Una posibilidad sería:

¿Has jugado alguna vez a alguno de estos juegos? ¿En qué consisten? ¿Sabes cómo se llaman en español?

	1	2	3	4	5	
1						<b>HORIZONTALES</b> <b>1</b> Aleación de hierro y carbono. - <b>2</b> Potente haz de luz. - <b>3</b> Hermano del padre. 500. - <b>4</b> Anno Domini. Noroeste. - <b>5</b> Causa, motivo.  <b>VERTICALES</b> <b>1</b> Mesa consagrada. - <b>2</b> Pérdida del equilibrio. - <b>3</b> Lo de ahí. La última letra. - <b>4</b> Segunda nota musical. Negación. - <b>5</b> Mandato.
2						
3						
4						
5						

<[www.pasatiemposparallevar.com](http://www.pasatiemposparallevar.com)>

<[www.redeletras.com](http://www.redeletras.com)>

K	K	Z	D	K	A	E	F	N	T	G	A	C	F	N	CERCA DEBAJO ENCIMA FUERA GRANDE LEJOS LISTO TORPE
V	P	N	X	Q	D	X	O	T	A	M	I	C	N	E	
L	V	T	X	N	R	L	X	S	R	N	Q	Y	E	H	
C	A	Z	A	H	A	X	E	Y	E	N	L	V	O	O	
U	W	R	E	C	P	L	A	L	U	D	R	S	J	V	
S	G	F	R	P	S	B	S	C	F	F	C	F	A	R	
W	D	E	W	L	R	Z	I	R	G	P	G	A	B	O	
X	C	P	S	V	I	O	N	G	B	V	W	M	E	N	
L	W	A	O	L	L	I	T	W	T	S	C	I	D	O	
U	M	Z	J	Y	T	C	N	L	D	F	C	Y	B	N	
Q	J	U	E	O	H	M	K	D	E	O	F	R	H	M	
Z	E	Y	L	G	K	W	H	U	D	R	G	H	I	K	
W	F	E	W	Z	O	K	P	J	M	T	L	B	I	N	
F	Z	I	S	O	D	S	G	P	J	S	U	D	Q	H	
L	V	E	O	U	X	L	I	S	T	O	N	J	B	C	

<[www.alsalirdelcole.com](http://www.alsalirdelcole.com)>

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

<[www.entrepadres.imujer.com](http://www.entrepadres.imujer.com)>

Como se podrá observar, es posible realizar esta actividad en cualquier nivel de referencia, desde un A1 inicial. En niveles superiores podríamos añadir otras motivaciones, al explicar el concepto de *pasatiempo* y sus diversos tipos en español<sup>7</sup>, así como al ofrecer la explicación etimológica de estos<sup>8</sup>, quizá a partir de un B1-B2 o,

<sup>7</sup> Ofrecemos a continuación las definiciones que venimos empleando normalmente para la presentación de esta actividad en nuestra experiencia docente, que puede servir de apoyo a la realización de la actividad-ejemplo 1:

**Pasatiempo:** Breve juego que consiste en resolver determinadas palabras (para las que se dan definiciones o pistas) o números, para pasar un rato agradable, como los crucigramas, sopas de letras, sudokus, etc. Suelen aparecer en periódicos y revistas (definición modificada del *DUE*).

**Crucigrama:** Pasatiempo que consiste en rellenar con letras un casillero para que formen en horizontal y vertical determinadas palabras que el juego nos pide (definición modificada del *DUE*).

**Sopa de letras:** Pasatiempo que consiste en descubrir una serie de palabras uniendo horizontal, vertical o diagonalmente las letras que las componen y que están alineadas en aparente desorden con otras muchas (*DEA*).

<sup>8</sup>Por ejemplo, para la explicación etimológica de los crucigramas que llevamos a cabo en los niveles B1-B2, nos servimos de la etimología que ofrece el *DLE* (*s. v.*), ya que la base *cruci-* es una forma para *cruz*, mientras que *-grama* lo es para 'letra'; por lo tanto, el término resulta ser algo como 'letras en cruz'. Para algunas curiosas teorías sobre su origen, *vid.* Doval Huecas (2002: 103). Según el *DCECH* (*s. v. cruz*), el término parece haber sido empleado en español a partir de 1940. Por otro lado, para la explicación de la locución sustantiva *sopa de letras* nos servimos de una explicación comunicativa y humorística, muy recurrente en un diccionario fraseológico especializado como el *DDFH* –de donde tomamos la idea–, de

partiendo de la locución nominal *sopa de letras*, al enseñar la manera de buscar en un diccionario en español locuciones, colocaciones, compuestos y lexemas pluriverbales, a partir del componente léxico nuclear considerado la palabra principal (Porto Dapena, 2002: 175; Penadés Martínez, 2015: 112) o «palabra ordenatriz» (Garriga Escribano, 2003: 124), por el que aparecerá lematizado en el diccionario (en nuestro ejemplo, *sopa*), cosa que podrá incrementar las destrezas heurísticas del alumno (actividad para realizar, quizá, a partir de un B2-C1).

#### 4. Los mensajes cifrados como pasatiempo en el aula de E/LE

El *mensaje cifrado* o *criptograma* es uno de los pasatiempos comunes de carácter lingüístico, aunque parece no haber sido extensamente empleado en la didáctica de E/LE<sup>9</sup>. El juego consiste en una parrilla que contiene un mensaje encriptado mediante números, por lo que su objetivo es descifrar la equivalencia entre números y letras y poder leer, así, el mensaje oculto o, como explican Jacquet y Casulleras (2006: 39) en su versión del juego, «encontrar el código que permita descifrar un mensaje cifrado».

Se trata de un texto que aparece distribuido en una o varias parrillas o tablas (dependiendo de la longitud de este), en cuyas celdas aparecen inscritos números, generalmente en la parte superior. Cada uno de estos números se corresponde con una de las letras que componen el sistema gráfico del español (una letra por celda), sin tener en cuenta, obviamente, ninguno de los cinco dígrafos (OLE, 2010: 64)<sup>10</sup>. El alumno ha de descubrir el código que le permitirá descifrar el mensaje oculto. Puede desarrollarse como actividad individual, por parejas o grupal, dependiendo de las circunstancias de la clase, si bien (debido a su complejidad) en nuestra práctica didáctica lo hemos llevado a cabo en niveles superiores (a partir de B2<sup>+</sup>-C1), como se suele aconsejar (Jacquet y Casulleras, 2006: 39). A continuación, comentamos un sencillo método de creación de mensajes cifrados y detallamos algunas de las pistas que podemos suministrar al alumnado para la resolución del juego, las cuales constituyen una reflexión sobre las características morfológicas, fonotácticas y frecuenciales que configuran la palabra como pieza léxica en español.

**4.1.** Su procedimiento de elaboración no resulta complicado, ya que el docente mismo puede realizar, mediante una tabla en cualquier procesador de textos (como OpenOffice™ Writer o Microsoft® Office Word) un mensaje cifrado que oculte, por ejemplo, cualquier texto breve<sup>11</sup>. Su elaboración, pues, es verdaderamente sencilla, si bien requiere algo más de esfuerzo que con otros pasatiempos de los que disponemos de generadores automáticos en la web, ya que no hemos podido encontrar ninguna herramienta en línea convincente para su creación en español<sup>12</sup>. Bastaría con seguir los siguientes pasos:

---

modo que hablamos de *sopa de letras* porque nos sirven un tipo de *sopa* –en plato cuadrado– en la que el alimento son *letras*.

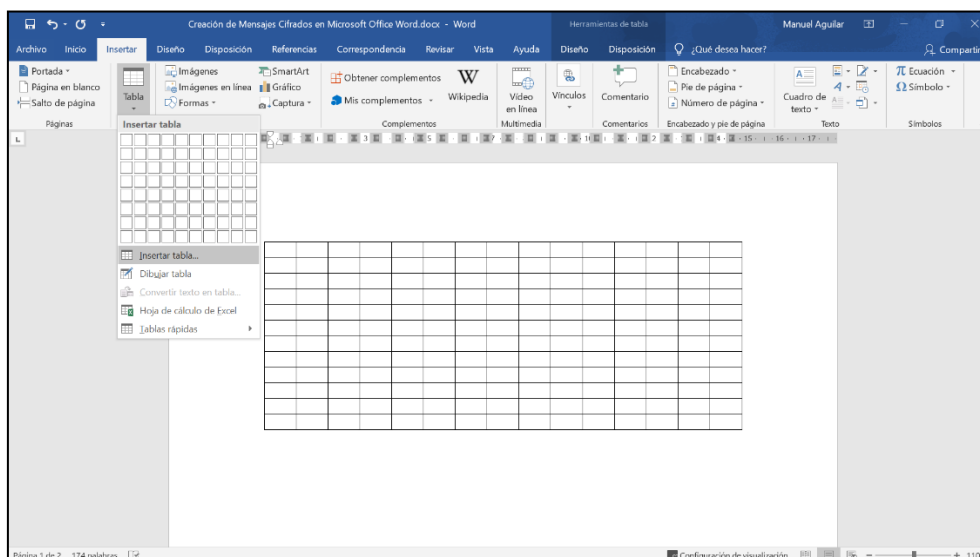
<sup>9</sup>Al menos, en comparación con otros como las sopas de letras y los crucigramas, si bien, como hemos apuntado antes, su presencia ha empezado a ser mayor como uno de las diversas actividades integrantes de la dinámica de grupo que conocemos como *escape room*.

<sup>10</sup>Así, a la grafía *qu* le corresponderán dos letras, al igual que a *ch*, *gu*, *ll* o *rr*.

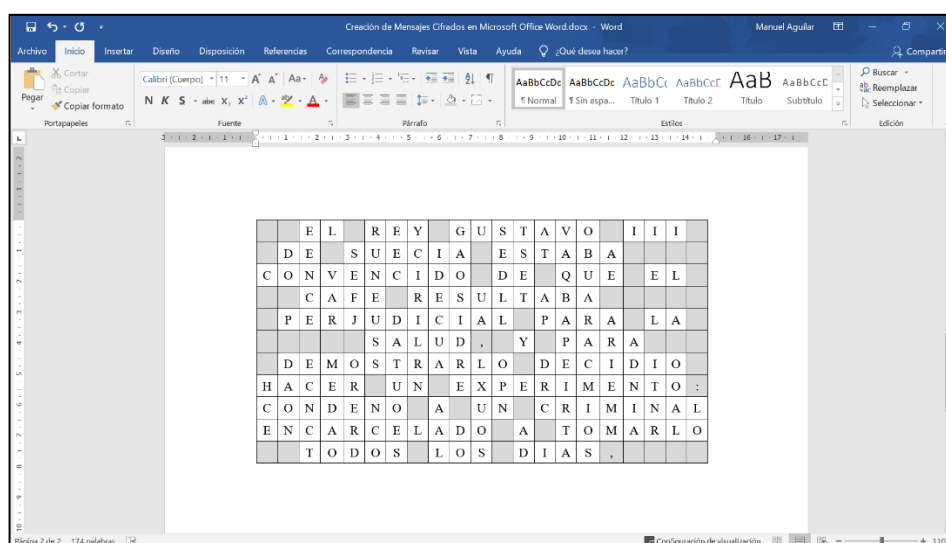
<sup>11</sup> Por ejemplo, de la literatura española, y poder trabajar con ello, además, contenidos literarios. Así, en nuestra práctica docente hemos diseñado mensajes cifrados con los comienzos de las novelas de *El Quijote*, de Cervantes, y de *Cien años de soledad*, de García Márquez, además del cuento *El perseguidor*, de Cortázar, con la finalidad de trabajar con ellos contenidos literarios de manera transversal. Jacquet y Casulleras (2006: 39-41), por su parte, hacen lo mismo con el fragmento de una entrevista a Borges.

<sup>12</sup> Sí hemos podido localizar una web generadora en inglés, Cryptogram Maker (en [www.kidzone.ws/puzzles/cryptogram/index.asp](http://www.kidzone.ws/puzzles/cryptogram/index.asp)), que no hemos tenido la posibilidad de analizar en

Paso 1. Creamos, en nuestro procesador de textos, una tabla con el número de columnas y filas que deseemos, para escribir después la solución (cada letra en una casilla, añadiendo los signos de puntuación necesarios), y sombreamos las casillas vacías que no contengan letras y las que encierren signos de puntuación.



*Paso 1.1. Creamos una tabla con el número de columnas y filas deseadas.*

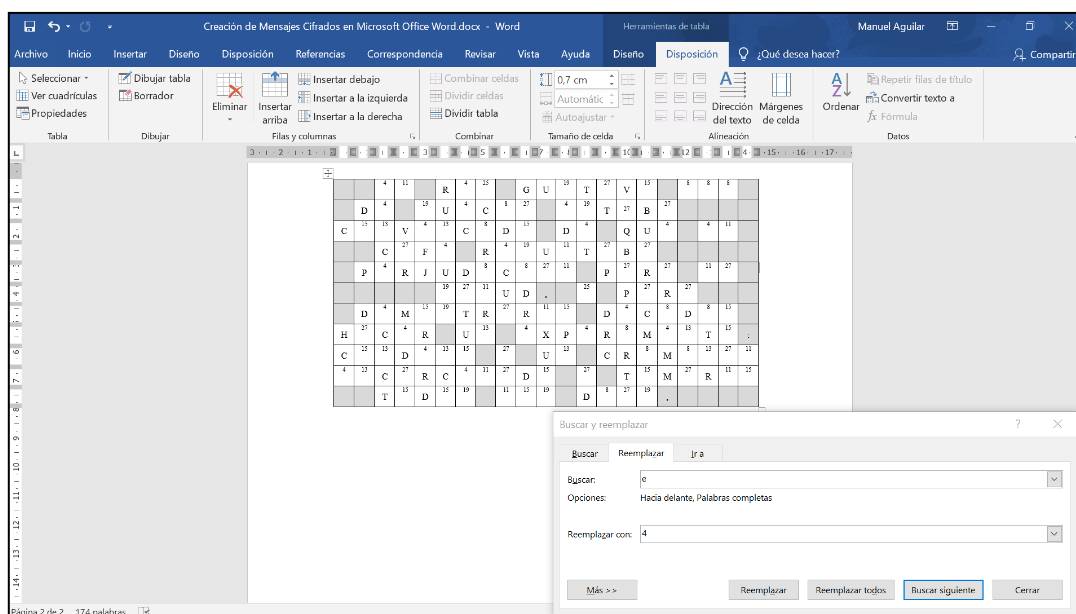


*Paso 1.2. Escribimos la solución (en cada casilla una letra, incluyendo signos de puntuación).*

Paso 2. A continuación, decidimos el código lingüístico secreto que encriptará nuestro texto, por el que podemos optar por dos opciones: *a)* atribuir a cada letra un valor numérico al azar (lo que añade un grado de dificultad al juego, pero no gran

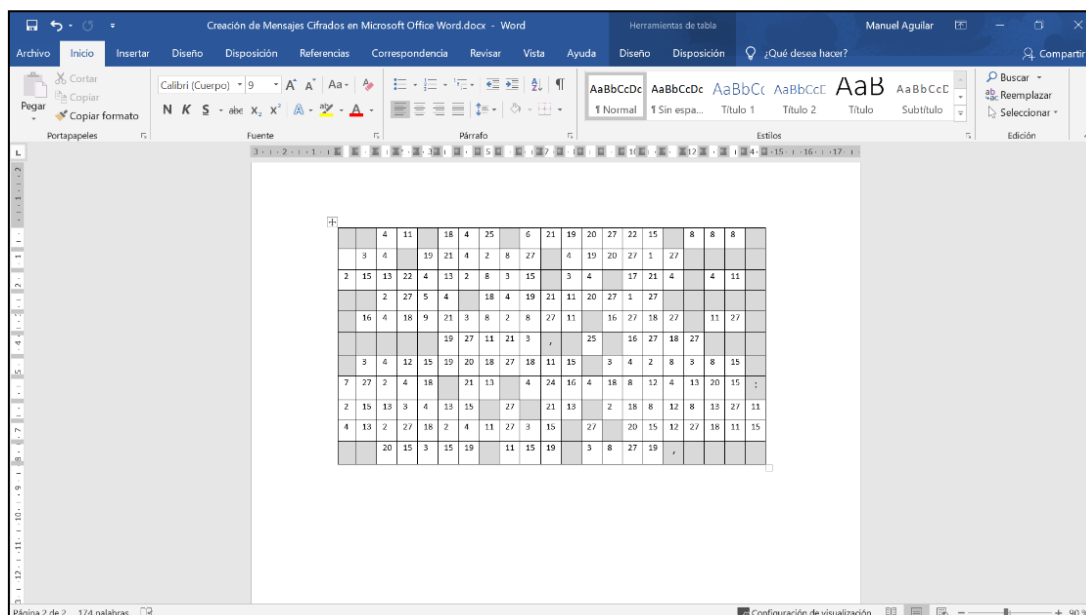
profundidad a día de hoy y, por lo tanto, de probar en clase. Si bien parece una herramienta realmente intuitiva, entre sus características negativas podemos mencionar que no permite el empleo de tildes, y que tampoco ofrece la posibilidad de que el profesor controle el código de cifrado, ni que pueda rehacer el mismo mensaje cifrado una segunda vez. No obstante, sí nos gustaría poder evaluarla con más detenimiento en una investigación posterior.

laboriosidad), de modo que a la letra *a* le corresponda, por ejemplo, el núm. 7; a la *b*, el 19; a la *c*, el 2, etc.; *b*) seguir un orden lógico respecto a la ordenación alfabética del abecedario español, desplazando un número *x* de posiciones las letras para sustituirlas posteriormente por la secuencia natural de números (si queremos facilitar ligeramente la labor de resolución, al dotar de cierta lógica la secuencia numérica, además de reforzar el orden alfabético del español). Por ejemplo, la correspondencia más sencilla sería asignar al orden natural de letras la sucesión natural de números, de manera que a la letra *a* corresponda el 1; a la *b*, el 2; a la *c*, el 3, etc., o empezar el orden alfabético desde el final, de manera que a la letra *z* le corresponda el 1; a la *x*, el 2, a la *y*, el 3, y así sucesivamente. Si optamos por otras opciones, uno de los códigos más empleados es el conocido como «código de César», que consiste en desplazar tres posiciones los valores de las letras en el alfabeto, de manera que a la letra *a* le correspondería la *d* (y por la sustitución numérica que aquí empleamos, el 1, por ejemplo); a la *b*, la *e* (el 2); a la *c*, la *f* (el 3), etc. Sea cual sea el valor numérico asignado a cada letra, una vez rellena la cuadrícula con el texto, la seleccionamos y reemplazamos cada letra por su número correspondiente mediante la función de reemplazar (en Microsoft® Office Word, mediante Ctrl+L; en el procesador de textos OpenOffice™ Writer, mediante Ctrl+B).



*Paso 2.1. Reemplazamos cada letra por su número correspondiente, de acuerdo con el valor numérico elegido para encriptar el código.*





*Paso 2.2. El resultado de todos los reemplazos es el casillero con el mensaje encriptado que el alumnado debe resolver, según las reflexiones morfológicas, fonotácticas, frecuenciales, etc. del español que proporcionemos al alumno.*

**4.2.** El ejemplo que ofrecemos en este trabajo, que hemos diseñado completamente nosotros y que hemos practicado en varias ocasiones en el aula, se basa en las instrucciones del juego en «Detrás de las cifras», de Jacquet y Casulleras (2008: 39-41), y tomamos como texto una breve anécdota histórica referida por Doval Huecas (1997: 401) sobre un curioso experimento sobre el café realizado por orden del rey Gustavo III de Suecia (el texto completo se encuentra en el anexo).

Para este ejemplo en concreto, hemos dividido el texto en cuatro tablas, que repartiremos a los alumnos para su resolución, bien en parejas, bien en pequeños grupos. Las correspondencias entre números y letras siguen un orden lógico (un desplazamiento de las letras, trasmutadas a números), que los alumnos deben descubrir. En este caso concreto, los dos primeros fragmentos del texto están encriptados mediante el mismo código (el desplazamiento de una letra hacia adelante, de modo que *a* será *b*, *b* será *c*, etc., por lo que  $b = 1$ ,  $c = 2$ ,  $d = 3$ , etc., y  $a = 27$ ), al igual que los dos últimos (en los que las cifras se corresponden al orden alfabético inverso, de manera que  $z = 1$ ,  $y = 2$ ,  $x = 3$ , etc., y  $a = 27$ ).

Las pistas que proporcionamos dosificadamente al alumnado para que intente descifrar el mensaje suponen, en su mayoría, una reflexión sobre la morfología y la fonotaxis del español (Jacquet y Casulleras, 2006: 40), además de la consideración de las frecuencias relativas de las letras y palabras que más se repiten. Así, a modo de ejemplo, estas serían algunas de las múltiples pistas que podemos dosificar paulatinamente al alumno para ayudarlo a encontrar el código:

a) Dos números iguales consecutivos (esto es, una duplicación de la misma cifra) reflejarán, con mucha seguridad, alguno de los dos dígrafos geminados del español, es decir, *rr* o *ll* (OLE, 2010: 174), de modo que en las dos posiciones en la que se repita consecutivamente el mismo número (por ejemplo, 11-11), podrían tratarse de alguno de los dígrafos geminados comentados (o de una cifra en números romanos). Como pista

específica para el fragmento núm. 1, comprobamos que incluso se triplica una cifra en una palabra tríltera (8-8-8), por lo que podemos plantear a los alumnos qué voz española podría esconder (se trata, en realidad, de una numeración romana para la designación serial de un rey, por lo que esas celdas ocultarían con gran seguridad la letra *i* (más improbable la *c* o la *m*, de no ser esta una fecha).

b) Desde un punto de vista de la frecuencia de aparición de las letras, hay posibilidad de que las cifras más recurrentes escondan las vocales más frecuentes en español, como la *e* o la *a* (Terrádez Gurrea, 2001: 70).

c) También será recurrente en el texto la combinación que encripte los artículos, tanto determinados como indeterminados, así como ciertas preposiciones (Terrádez Gurrea, 2001: 70). Este sería otro buen comienzo o pista inicial para empezar a descifrar el código que les permita resolver el rompecabezas (por ejemplo, en nuestro texto en el anexo, las secuencias 4-11, 11-27 en las tablas-fragmento 1 y 2). De esta manera, el hecho de prestar especial atención a las combinaciones bilíteras nos podrá ayudar a descubrir los artículos determinados en singular (*el*, *la*), el indeterminado masculino singular (*un*), o las preposiciones *de* o *en*, con lo que podremos descifrar dichas letras en el texto y avanzar descriptando algunas palabras.

d) Una combinación tríltera para el relativo *que* tenderá a ser muy frecuente, o el artículo indeterminado en singular *uno*, *una*. De la misma manera, un dígito aislado en una celda, al representar una palabra unilítera, esconderá con gran posibilidad la conjunción copulativa *y*, la preposición *a* o, en mucha menor medida, la conjunción disyuntiva *o*, etc. (*vid.* Terrádez Gurrea, 2001: 70).

e) Desde un punto de vista fonotáctico, habría que tener en cuenta, además, las letras que en español pueden ocupar la posición final de palabra. Aparte de cualquiera de las cinco vocales, la fonotaxis del español permite que una palabra española solo pueda terminar en una serie específica de consonantes (exceptuando los anglicismos u otros préstamos que pueda presentar el texto, cuya presencia podríamos advertir). Dichas consonantes son *-n* o *-s*, además de *-d*, *-j*, *-l*, *-r*, *-x*, *-y* o *-z* (Pensado Ruiz, 1999: 4445; Borrego Nieto, 2016: 53), en distinto grado de frecuencia. Así, una cifra que se repita varias veces al final de un grupo de celdas (esto es, en posición final de palabra) puede ser candidata a esconder una *-s* que refleje un plural, por ejemplo, o una segunda persona verbal (Santiago Barrientos, 2018: 17), o podría esconder igualmente una *-n* para la tercera persona del plural de un verbo, por ejemplo (Santiago Barrientos, 2018: 18). Con una frecuencia menor que las anteriores, estas mismas cifras finales pueden esconder una *-r* o una *-d* que sean morfemas flexivos de infinitivo o de imperativo (en 2.<sup>a</sup> persona del plural) o una *-l* que delate un adjetivo (bien como voz patrimonial, del tipo *fácil*, *fértil*, *hábil*, etc., bien como educto por derivación a través del sufijo *-al*, del tipo *actual*, *anual*, *normal*, etc.). Las posibilidades de las consonantes finales restantes (*-j*, *-x*, *-y* y *-z*) suelen ser bastante más bajas, mientras que las de los grupos iniciales de palabra no suelen aportar pistas, ya que no cuentan con tantas restricciones fonotácticas como las terminaciones finales.

f) También se podrían tener en cuenta las palabras que se repitan en el texto, pues funcionarían como palabras clave de este. Así actuarían, en nuestro ejemplo, las combinaciones en los dos primeros fragmentos de nuestro texto de las secuencias 2-27-5-4 (que esconde la palabra *café*) y 20-4 (*té*), o las combinaciones 9-23-12 (para la palabra *reo*) en los dos últimos.

Podemos trabajar con gran diversidad de textos, intentando siempre que puedan resultar atractivos a los alumnos. En nuestra práctica docente hemos sido seleccionados minitextos que hablen de anécdotas históricas o curiosidades, como las recopiladas en los anecdotarios de Doval Huecas (1997) o Concostrina (2009), con la posibilidad de trabajar así también contenidos socioculturales. De todas formas, mediante estos textos podemos orientar nuestro trabajo también a otro tipo de contenidos, como gramaticales o pragmáticos, como hemos hecho a través del siguiente texto, que hemos titulado «La importancia de distinguir entre *tú* y *usted*», y que sirve para reflexionar sobre las posibles ambigüedades que pueden generar los determinantes posesivos *su(s)* y *suyo* y sus variantes (como posesivos de tercera persona y formas de tratamiento de cortesía para la segunda) (*vid.* Soler-Espiauba Conesa, 1994; Gómez Torrego, 2000: 323-324; García Negroni, 2010: 263-23-64; Paredes García *et al.*, 2012: 54-55, entre otros):

El director de una importante empresa estaba preocupado porque López, su joven contable, se ausentaba dos horas del trabajo todas las mañanas. El director contrató a un detective privado, y le pidió que investigara al contable, por si estaba metido en algo malo. El detective siguió al empleado una semana entera, y volvió a informar al director:

–Señor, López se va del trabajo a las diez en su coche, va a su casa a almorzar, hace el amor con su mujer, se fuma uno de sus excelentes puros y luego vuelve a trabajar.

–Gracias a Dios, eso es todo. No hay nada malo en eso –dijo del director.

El detective, dudoso, preguntó:

–Señor, ¿puedo tutearle?

Sorprendido, el director respondió:

–Sí, claro, cómo no.

Entonces el detective repitió:

–López se va del trabajo a las diez en tu coche, va a tu casa a almorzar, hace el amor con tu mujer, se fuma uno de tus excelentes puros y luego vuelve a trabajar.

(Texto adaptado de la página web [compartirchistes.com](http://compartirchistes.com)).

## 5. Conclusiones

En el presente trabajo se ha perseguido un objetivo doble: en primer lugar, realizar una breve reflexión sobre los beneficios del empleo de los juegos lingüísticos que conocemos en español con el nombre de *pasatiempos* en clase de E/LE; en segundo lugar, ofrecer algunas notas orientativas sobre el empleo de uno de ellos en el aula de español, el mensaje cifrado o criptograma. Nuestra elección de este tipo de juego se basa en el relativo poco empleo que ha tenido en español, al menos comparado con otros tipos de pasatiempos como los crucigramas o las sopas de letras.

Así, hemos intentado ofrecer un método rápido y sencillo para su elaboración (la creación de las casillas del tablero y diversos métodos de cifrado) a partir de procesadores de textos ampliamente difundidos (OpenOffice™ Writer o Microsoft® Office Word); luego, proporcionamos las pistas para su resolución que siempre hemos de ofrecer al alumno, ya que suponen básicamente reflexiones sobre características morfológicas, fonotácticas y frecuenciales que configuran la palabra como pieza léxica en nuestra lengua.

Hemos obviado un generador automático de mensajes cifrado en línea, como Cryptogram Maker, por el escaso uso que a día de hoy le hemos dado. En trabajos posteriores esperamos ofrecer distintas investigaciones sobre otros tipos de

pasatiempos, no solo de carácter lingüístico (crucigramas, sopas de letras), sino también visual (laberintos, búsqueda de diferencias entre dos imágenes) y también híbrido, esto es, de naturaleza lingüístico-visual (jeroglíficos).

### Bibliografía

- AGUIRRE MARTÍNEZ, C. (2013). *Manual de morfología*. Barcelona: Castalia.
- BORREGO NIETO, J. (dir.) (2016). *Cocodrilos en el diccionario. Hacia dónde camina el español*. Madrid: Instituto Cervantes/Espasa.
- BUITRAGO JIMÉNEZ, A. (1995). *Diccionario de dichos y frases hechas*. Madrid: Espasa.
- CONCOSTRINA, N. (2009). *Menudas historias de la Historia*. Madrid: La esfera de los libros.
- COROMINES I VIGNEAUX, J. y J. A. PASCUAL RODRÍGUEZ (1980-1992). *Diccionario crítico etimológico castellano e hispánico*. Madrid: Gredos.
- DEMYDA PEYRÁS, S. et al. (2018). «Usos de la evaluación mediante pasatiempos como estrategia de aprendizaje activo», *Revista de innovación y buenas prácticas docentes*, 6, pp. 29-38. Recuperado el 27 de febrero de 2019, de: DOI: 10.21071/ripadoc.v6i0.11075.
- DOVAL HUECAS, G. (1997 [1994]). *El libro de los hechos insólitos. Curiosidades y anécdotas de la historia oculta*. Madrid: Ediciones del Prado.
- DOVAL HUECAS, G. (2002). *Palabras con historia*. Madrid: Ediciones del Prado
- GARCÍA NEGRONI, M.<sup>a</sup> M. (2010). *Escribir en español. Claves para una corrección de estilo*. Buenos Aires: Santiago Arcos editor.
- GARRIGA ESCRIBANO, Cecilio (2003). «La microestructura del diccionario: las informaciones lexicográficas». En A. M.<sup>a</sup> Medina Guerra, (coord.<sup>a</sup>) (2003): *Lexicografía española*. Barcelona: Ariel, pp. 105-126.
- GIMÉNEZ PARDO, (2012). «Crucigrama», *Revista de Investigación y Educación en Ciencias de la Salud*, 3(1), pp. 119-120. Recuperado el 27 de febrero de 2019, de: <https://riece.es/index.php/riece/article/view/65>.
- GÓMEZ TORREGO, L. (2000). *Manual de español correcto (I). Acentuación, puntuación, ortografía, pronunciación, léxico, estilo*. Madrid: Arco/Libros.
- INSTITUTO CERVANTES (1997-2019). *Pasatiempos de Rayuela*, del Centro Virtual Cervantes [página web]. Recuperado el 27 de febrero de 2019, de: <https://cvc.cervantes.es/aula/pasatiempos/pasatiempos1/>.
- INSTITUTO CERVANTES (2002). *Marco común europeo para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación*. Madrid: Anaya. [Traducción al español de *Common European Framework of Reference for Languages: Learning, Teaching, Assessment*. Strasbourg: Council of Europe, 2001]. Recuperado el 27 de febrero de 2019, de: [https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/marco/](https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/).
- JACQUET, J. y S. CASULLERAS (2006 [2004]). *40 juegos para practicar la lengua española*. Barcelona: Graó.
- LEFEBVRE, N. (s. d.). *Materiales Todoel.net: crucigramas y sopas de letras* [página web]. Recuperado el 27 de febrero de 2019, de:

[www.todoele.net/actividades/Actividad\\_maint.asp?actividadespage=3&Actividad\\_id=368](http://www.todoele.net/actividades/Actividad_maint.asp?actividadespage=3&Actividad_id=368).

LEÓN GONZÁLEZ, A. J. *et al.* (2012). «El uso de crucigramas como método de innovación docente en la asignatura de Farmacia Clínica», *Actualidad en farmacología y terapéutica*, 10(1), pp. 69-71.

MOLINER RUIZ, M.<sup>a</sup> (1998). *Diccionario de uso del español*. Madrid: Gredos.

OLIVARES, J. C. *et al.* (2008). «Los crucigramas en el aprendizaje del electromagnetismo», *Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de las Ciencias*, 5(3), pp. 334-346. Recuperado el 27 de febrero de 2019, de: DOI: 10.25267/Rev\_Eureka\_ensen\_divulg\_cienc.2008.v5.i3.07.

ORAWIWATNAKUL, W. (2013). «El uso de crucigramas como herramienta en el desarrollo del vocabulario», *Electronic Journal of Research in Educational Psychology*, 11(2): 413-428. Recuperado el 27 de febrero de 2019, de: [www.investigacion-psicopedagogica.org/revista/new/ContadorArticulo.php?803](http://www.investigacion-psicopedagogica.org/revista/new/ContadorArticulo.php?803).

PAREDES GARCÍA, F. *et al.* (2012). *El libro del español correcto*. Madrid: Instituto Cervantes/Espasa.

PENADÉS MARTÍNEZ, I. (2015). *Para un diccionario de locuciones. De la lingüística teórica a la fraseología práctica*. Alcalá de Henares: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Alcalá de Henares.

PENSADO RUIZ, C. (1999). «Morfología y fonología. Fenómenos morfofonológicos». En I. Bosque Muñoz y V. Demonte Barreto (dirs.) (1999): *Gramática descriptiva de la lengua española* (3 tomos). Madrid: Espasa Calpe, pp. 4423-4504 (cap. 68).

PÉREZ GARCÍA, F. (2010). «Alfabetización digital del profesorado: herramientas educativas interactivas», *Revista DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia*, 16, pp. 1-8. Recuperado el 27 de febrero de 2019, de: <https://ddd.uab.cat/pub/dim/16993748n16/16993748n16a3.pdf>.

PORTO DAPENA, José-Álvaro (2002). *Manual de técnica lexicográfica*. Madrid: Arco/Libros.

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA y ASOCIACIÓN DE ACADEMIAS DE LA LENGUA ESPAÑOLA (2010). *Ortografía de la lengua española*. Madrid: Espasa.

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA y ASOCIACIÓN DE ACADEMIAS DE LA LENGUA ESPAÑOLA (2014). *Diccionario de la lengua española* (23.<sup>a</sup> edición). Madrid: Espasa. Recuperado el 27 de febrero de 2019 de <http://www.rae.es/>.

REGALADO MÉNDEZ, A. (2011). «Aprendizaje basado en competencias aplicado a una asignatura de transferencia de calor», *Formación Universitaria*, 4(1), pp. 13-18. Recuperado el 27 de febrero de 2019, de: <http://www.redalyc.org/pdf/3735/373534517003.pdf>.

SANTIAGO BARRIENTOS, M. (2018 [2014]). «Reglas de acentuación», en E. Montolío Durán, (dir.<sup>a</sup>) (2018 [2014]). *Manual de escritura académica y profesional. Estrategias gramaticales y discursivas*. Barcelona: Ariel.

SECO REYMUNDO, M., O. ANDRÉS PUENTE y G. RAMOS GONZÁLEZ (2011). *Diccionario del español actual* (2.<sup>a</sup> edición actualizada). Madrid: Aguilar.

SOLER-ESPIAUBA CONESA, D. (1994). «¿Tú o usted? ¿Cuándo y por qué? Descodificación al uso del estudiante de español como lengua extranjera». En *Actas del V Congreso Internacional de la ASELE. Tendencias Actuales en la Enseñanza del Español como Lengua Extranjera, I*, pp. 199-208. Recuperado el 27 de febrero de 2019, de: [https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/asele/pdf/05/05\\_0197.pdf](https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/05/05_0197.pdf).

TERRÁDEZ GURREA, M. (2001). *Frecuencias léxicas del español coloquial: análisis cuantitativo y cualitativo*. Valencia: Servei de Publicacions de la Universitat de València.

VALLEJOS NARVÁEZ, Á. (2016). «Didácticas innovadoras en el aprendizaje de la farmacología en estudiantes de medicina», *Revista del Hospital Italiano de Buenos Aires*, 36(3), pp. 99-106. Recuperado el 27 de febrero de 2019, de: [www1.hospitalitaliano.org.ar/multimedia/archivos/noticias\\_attachs/47/documentos/26309\\_99-106-HI3-11-Vallejos%20Narvaez-B.pdf](http://www1.hospitalitaliano.org.ar/multimedia/archivos/noticias_attachs/47/documentos/26309_99-106-HI3-11-Vallejos%20Narvaez-B.pdf).

**ANEXO**

FRAGMENTO 1

		4	11		18	4	25		6	21	19	20	27	22	15		8	8	8	
	3	4		19	21	4	2	8	27		4	19	20	27	1	27				
2	15	13	22	4	13	2	8	3	15		3	4		17	21	4		4	11	
		2	27	5	4		18	4	19	21	11	20	27	1	27					
	16	4	18	9	21	3	8	2	8	27	11		16	27	18	27		11	27	
					19	27	11	21	3			25		16	27	18	27			
	3	4	12	15	19	20	18	27	18	11	15		3	4	2	8	3	8	15	
7	27	2	4	18		21	13		4	24	16	4	18	8	12	4	13	20	15	
2	15	13	3	4	13	15		27		21	13		2	18	8	12	8	13	27	11
4	13	2	27	18	2	4	11	27	3	15		27		20	15	12	27	18	11	15
		20	15	3	15	19		11	15	19		3	8	27	19					

Clave cifrada del FRAGMENTO 1: Se desplaza una letra hacia adelante: A será B, B será C, etc., (por lo que B = 1, C = 2, D = 3, etc., y A = 27):

A = 27	D = 3	G = 6	J = 9	M = 12	O = 15	R = 18	U = 21	X = 24
B = 1	E = 4	H = 7	K = 10	N = 13	P = 16	S = 19	V = 22	Y = 25
C = 2	F = 5	I = 8	L = 11	Ñ = 14	Q = 17	T = 20	W = 23	Z = 26

FRAGMENTO 2

		12	8	4	13	20	18	27	19		15	20	18	15		18	4	15		
	1	4	1	8	27		19	15	11	27	12	4	13	20	4		20	4		
		21	13	27		2	15	12	8	19	8	15	13		12	4	3	8	2	27
			3	4	12	15	19	20	18	27	18	8	27		17	21	4			
				20	15	12	27	3	15	19		27		3	15	19	8	19		
	3	8	27	18	8	27	19			4	11		20	4		4	18	27		
1	4	13	4	5	8	2	8	15	19	15			12	8	4	13	20	18	27	19
					17	21	4		4	11		2	27	5	4					
16	15	3	8	27		19	4	18		12	15	18	20	27	11					

Clave cifrada del FRAGMENTO2: la misma que el FRAGMENTO 1.

## FRAGMENTO 3

	8	19	14		23	15	26	27	9	21	12			8	23	21	6	14		
		25	6	23	7	27		16	27		20	19	8	7	12	9	19	27		
	23	16		23	3	11	23	9	19	15	23	14	7	12		14	12			
			11	6	24	12		7	23	9	15	19	14	27	9	8	23			
					24	23	26	19	24	27	15	23	14	7	23					
		7	9	27	8		5	27	9	19	12	8		27	13	12	8			
		11	9	19	15	23	9	12		15	6	9	19	12		23	16			
				23	10	6	19	11	12		15	23	24	19	25	12				
	24	23	8	11	6	23	8		23	16		9	23	2		22	6	23		
5	19	25	7	19	15	27		24	23		6	14								
		27	7	23	14	7	27	24	12		15	12	9	7	27	16				

Clave cifrada del FRAGMENTO 3: Las cifras se corresponden al orden alfabético inverso: Z = 1, Y = 2, X = 3, etc., y A = 27.

A = 27	D = 24	G = 21	J = 18	M = 15	O = 12	R = 9	U = 6	X = 3
B = 26	E = 23	H = 20	K = 17	N = 14	P = 11	S = 8	V = 5	Y = 2
C = 25	F = 22	I = 19	L = 16	Ñ = 13	Q = 10	T = 7	W = 4	Z = 1

## FRAGMENTO 4

27		25	12	14	7	19	14	6	27	25	19	12	14			27		16	12	8
12	25	20	23	14	7	27		2		7	9	23	8		27	13	12	8		
24	23		23	24	27	24			15	6	9	19	12		23	16		9	23	12
25	12	14	24	23	14	27	24	12		27		26	23	26	23	9		7	23	
2		22	19	14	27	16	15	23	14	7	23			23	16					
6	16	7	19	15	12		23	14		15	12	9	19	9			22	6	23	
23	16		9	23	12		26	23	26	23	24	12	9		24	23				
25	27	22	23																	

Clave cifrada del FRAGMENTO 4: la misma que el FRAGMENTO 3.



**SOLUCIÓN**

FRAGMENTO 1

		E	L		R	E	Y		G	U	S	T	A	V	O		I	I	I	
	D	E		S	U	E	C	I	A		E	S	T	A	B	A				
C	O	N	V	E	N	C	I	D	O		D	E		Q	U	E		E	L	
		C	A	F	E		R	E	S	U	L	T	A	B	A					
	P	E	R	J	U	D	I	C	I	A	L		P	A	R	A		L	A	
					S	A	L	U	D	,		Y		P	A	R	A			
	D	E	M	O	S	T	R	A	R	L	O		D	E	C	I	D	I	O	
H	A	C	E	R		U	N		E	X	P	E	R	I	M	E	N	T	O	:
C	O	N	D	E	N	O		A		U	N		C	R	I	M	I	N	A	L
E	N	C	A	R	C	E	L	A	D	O		A		T	O	M	A	R	L	O
		T	O	D	O	S		L	O	S		D	I	A	S	,				

FRAGMENTO 2

		M	I	E	N	T	R	A	S		O	T	R	O		R	E	O		
	B	E	B	I	A		S	O	L	A	M	E	N	T	E		T	E	.	
		U	N	A		C	O	M	I	S	I	O	N		M	E	D	I	C	A
			D	E	M	O	S	T	R	A	R	I	A		Q	U	E	,		
				T	O	M	A	D	O	S		A		D	O	S	I	S		
	D	I	A	R	I	A	S	,		E	L		T	E		E	R	A		
B	E	N	E	F	I	C	I	O	S	O	,		M	I	E	N	T	R	A	S
					Q	U	E		E	L		C	A	F	E					
P	O	D	I	A		S	E	R		M	O	R	T	A	L	.				

