

Instrucciones

Versión memorama

Se juega como cualquier memorama, la variante es que las tarjetas que portan los textos de las adivinanzas (metáforas y descripciones) se asocian en pares con las tarjetas que portan las imágenes o con las que llevan la palabra escrita.

Para un grado de dificultad menor, se pueden asociar en pares las tarjetas de palabras con las de imágenes. Con los niños más pequeños o con los que presenten alguna discapacidad se puede trabajar con un número menor de pares, se puede empezar con seis.

Para divertirse escribiendo

Esta versión del juego conviene desarrollarla con alumnos de primaria y secundaria. Los tableros del juego se usan también como motivación para producir textos escritos. Ésta puede ser una actividad individual o por equipo, se reparten los tableros y se dice a los alumnos que las imágenes van a ser la guía para inventar y escribir una historia. Las imágenes de los tableros dan la posibilidad de crear historias divertidas, locas, poéticas, etcétera.

Se juega así: un miembro del equipo empieza con el primer cuadro, escribe su idea y la pasa al siguiente participante, quien le dará continuidad a la primera idea. Así sucesivamente hasta terminar los cuadros, al final quedará construido un pequeño cuento o narración que puede pasar a formar parte de la biblioteca de aula o escolar.

Ejemplo:



(Cuadro 1) Hace mucho tiempo existió una enorme coralillo...

(Cuadro 2) ...era tan, pero tan grande, que podía beberse toda el agua de un río...

(Cuadro 3) ...y así lo hizo, se bebió toda el agua del río, en el fondo apareció una aguja –qué extraño– pensó en voz alta la coralillo... Y así sucesivamente, hasta agotar todos los cuadros del tablero.

Nota: La revisión y en su caso la corrección de los textos puede ser grupal, para que todos participen y aprendan, sobre todo, a darle coherencia, cohesión y adecuación a sus historias.

Para divertirse más

Los alumnos pueden crear sus propias adivinanzas, al principio los profesores los guían con preguntas sencillas y eligen un campo semántico, por ejemplo animales, y proporcionan preguntas como: ¿cuántas patas tiene?, ¿tiene plumas?, ¿tiene pelo?, ¿vive en el agua?, ¿vuela?, etcétera, de manera que los niños elijan las preguntas que pueden usar para crear su adivinanza. Por ejemplo: Es un animal de dos patas, tiene plumas, no es feroz y pone los huevos que te comes en el desayuno... ¿qué es?

Con la práctica, los alumnos ya no necesitarán las preguntas guía, podrán acceder a niveles de abstracción e imaginación más complejos, hasta lograr pasar de la descripción a la metáfora.

Es muy importante no descalificar los productos de los alumnos, todos son buenos. En la medida que se promueva este tipo de actividades, los textos serán mejores y los niños estarán más motivados.

Adivinanza	Lengua	Referencia
El ajo	Totonaco de Puebla	Semilla de palabras. Lengua totonaca de Puebla. Mis manitas.
El elote		
El hacha		
El viento		
La Luna		
La sombra		
La piñata	Náhuatl	http://juegazoschulis.com/72012708/adivanzas-en-nahuatl-traducidas-en.html
La tortilla		
La aguja		
El chile		
El tomate verde	Náhuatl	Adivinanzas nahuas de ayer, hoy y siempre DGEI/ Artes de México.
El cielo		
Las uñas		
El loro	Maya	http://indemaya.gob.mx/cultura-maya/literatura-maya.php/adivanzasmayas.html
El costal		
El rábano		
La cubeta		
La cabeza		
El comal	Mixteco	http://miriam-unacultura.enelhorizonte.blogspot.mx/2011/02/adivanzas-en-lengua-indigena-mixteco.html
La cebolla		
El arcoiris		
El sapo		
La leña		
La arena		
La neblina		
Las estrellas		
El algodón		
La granada		
La olla		
El rayo		

Adivinanza	Referencia	
El árbol	http://www.elhuevochocolate.com/adivanzas/adivin11.html	
La raíz		
Las chispas		
La tierra	http://aentretenerse.blogspot.mx/2011/adivanzas-infantiles.ii.html	
El huevo		
Las tijeras		
El ajo		
La jícama		
El río	Adivinanzas indígenas SEP / Patria, 2000.	
Las luciérnagas		
La tortilla		
Los zapatos		
El armadillo		
La estrella de mar		
Las mariposas		
El elote		http://pacoma.eresmas.net/paginas/adivanzas/adivina_animales2.html
La coralillo		
La cuchara		La Quisicosa. Editorial CIDCLI, S.C., en revista Chispa, año V, núm. 51.
Los rayos del Sol		
El abanico		
La campana		
El pozo	El espejo de los ecos. José Emilio Pacheco (2000) CONACULTA	
La naranja		
El espejo		
El pescado		
El tambor		
El lenguaje		
El agua		
El silencio		
El humo		

Otras fuentes de consulta

Miaja de la Peña, M. (2005). La adivinanza. Sentido y pervivencia. Facultad de Filosofía de la UNAM, consultado en <http://www.journals.unam.mx/index.php/rap/article/view/17379/16573> el 28 de julio de 2014.

Este material se elaboró en la Dirección General de Educación Indígena (DGEI) Dirección general y académica del proyecto de juegos didácticos e idea: Alicia Xochitl Olvera Rosas. Coordinación editorial: Raúl Uribe. Coordinación de Adivinando adivinando voy ganando e idea: Eduarda Laura Santana Munguía. Elaboración: Leticia Castañeda Hernández, Débora Yamel Rossáinz Rodríguez, Miriam Serena Romero Ramírez, Pamela Mestre Martínez, Eduarda Laura Santana Munguía, Alicia Xochitl Olvera Rosas. Asesoría en lenguas indígenas: Mixteca Alta de Sta. Cruz Nundaco, Tlax. Oax: Gloria Rosario Victoria Ávila; Totonakú de la costa de Veracruz: Eleuterio Olarte Tiburcio; Maya de Campeche: María Elda Rebeca Miss Barrera; Náhuatl de la Huasteca: Marcelino Hernández Beatriz. Ilustración: José de Santiago Torices Montero. Cuidado de la edición: Clara Barrera. Corrección de estilo: Alejandro Torreallas González y Omar Olivera.





Instrucciones

Este material está diseñado para que, de manera divertida, niñas y niños desarrollen y consoliden habilidades de comunicación, incrementen su vocabulario, se sensibilicen en el manejo del lenguaje, activen la imaginación y se acerquen a la poesía a través de las adivinanzas, que son un ejercicio verbal antiquísimo en el que, como dice María Teresa Miaja de la Peña (2005), "ingenio y poesía se unen en un juego mental y poético que ha perdurado por siglos".

Es un juego mental porque a través de las adivinanzas se favorece el razonamiento lógico, ya que algo que no se está diciendo puede intuirse y comprenderse (colegirse, inferirse) mediante la asociación de ideas. Esto, permite a los alumnos construir un concepto nuevo a partir de varias unidades conceptuales que forman parte del texto de cada adivinanza.

La adivinanza es poética porque hace uso de figuras retóricas o tropos, como alegorías, anáforas, símiles y metáforas¹ aunque también "echa mano" de elementos más cotidianos como la descripción. Para cada caso –es decir, el retórico o el descriptivo– se requieren niveles distintos de decodificación, para el primero es necesario analizar e interpretar, mientras que el segundo implica conocimiento del mundo, de la realidad próxima.

Miaja, en su artículo *La adivinanza. Sentido y pervivencia*, señala tres funciones de las

adivinanzas: lúdica, estética-poética y didáctica. En la primera expone su similitud con armar un rompecabezas para encontrar el concepto buscado, y señala que esto lleva implícito la necesidad de descubrir, de desentrañar un misterio y el gozo que ello produce.

La segunda función es la de sensibilizar a los niños a la poesía, generar en ellos el gusto por la palabra y acercarlos a nuevas formas de ver el mundo a partir de la abstracción y de la imaginación.

La función didáctica a la que la autora hace referencia, tiene que ver con la formación intelectual de los niños, pues

(...)se fomenta la capacidad de razonar en forma lógica para desentrañar el mensaje oculto (...), aprenden a explotar todos los recursos mentales posibles.

(...) "Al tiempo que encuentran la respuesta buscada, aprenden a afrontar lo capcioso, esa caja de sorpresas que tiene como premio el poder desarrollar en la vida adulta los trabajos elaborados, las ciencias exactas, los cálculos científicos y todo aquello que tenga que ser desentrañado mediante la imaginación, agotando todos los recursos mentales posibles" (Miaja 2005).

¹ La metáfora consiste en la identificación entre dos términos, de tal manera que para referirse a uno de ellos se nombra al otro. El término es importante tanto en teoría literaria como en lingüística. (consultado en <http://definicion.de/metáfora/#ixzz2uZ4fAh7E> el 19 de marzo de 2014.)



Adivinando adivinando voy ganando es un material educativo que, tomando en cuenta lo valioso de las tres funciones didácticas de las adivinanzas, se ha diseñado para que niñas y niños usen diversos conocimientos, entre los cuales encontramos y ampliamos los que la autora referida señala: generales, específicos, de contexto, conceptuales, de habilidades lingüísticas, de habilidades cognitivas, de relacionamiento social, de valores y actitudes, y de experiencia. Con ello se fortalecen, entre otros, la búsqueda, el contraste y uso de información, el análisis y resolución de situaciones, la asociación, la inducción y la deducción, la abstracción, el razonamiento por analogía, la inferencia, el desarrollo de hipótesis, el saber comunicar, trabajar individualmente y en equipo, el liderazgo, la participación, la curiosidad, la iniciativa y la persistencia.

Al desarrollar y utilizar estos conocimientos a partir de las adivinanzas, niñas y niños tienen mejores posibilidades de conocer el mundo desde diversas formas literarias y no literarias, interiorizarlos para volver a usarlos en distintas situaciones, vincularlos para ir dominando en profundidad un saber, lo que coadyuvará en el trabajo con las ciencias, el cálculo, las artes o cualquier otro campo del saber científico y práctico.

La selección de adivinanzas se hizo pensando en la metáfora y la descripción como elementos que habrán de ser descifrados por los alumnos, y se conjuntaron para jugarlas como una **Lotería**, que al igual que las adivinanzas, es un juego lingüístico también muy antiguo.

Población objetivo

El juego de lotería **Adivinando adivinando voy ganando** está pensado para que se pueda jugar atendiendo a la diversidad que se encuentra en cualquier aula, particularmente en las que hay población indígena y migrante, que generalmente se caracterizan por tener alumnos y alumnas de: diferentes edades, diferentes logros de aprendizaje, distintas gradientes del uso del bilingüismo; y la presencia de niños y niñas con discapacidad y con aptitudes sobresalientes,

además de ser aulas multigrado. Cada maestra y maestro puede elegir la versión que se ajuste más a la condición de su grupo.

Descripción del material

Se plantean cuatro niveles de dificultad que lo convierten en un juego versátil, al poner al maestro en posibilidad de hacer combinaciones y modificaciones según cada cultura y lengua. El juego se presenta en versión bilingüe y versión en español, además propone actividades que dan pie a integrar elementos del contexto natural, social y cultural de cada región. En este sentido, el juego es una invitación a que los maestros hagan uso de su creatividad, tomando como base **Adivinando adivinando voy ganando**.

Cada versión del juego cuenta con 15 tableros con imágenes que se corresponden con las 60 tarjetas que contienen los textos bilingües y en español de las adivinanzas; en el dorso aparecen los mismo cuadros, pero sólo con la escritura de cada palabra. Cuenta con 240 tarjetas con 60 metáforas, 60 descripciones, 60 palabras y 60 imágenes. Los tableros contienen 8 casillas con las imágenes que corresponden a las respuestas de las adivinanzas.

Adivinando adivinando voy ganando se acompaña de un video en Lengua de Señas Mexicana con la traducción de los textos de las tarjetas para propiciar la inclusión de alumnos sordos.



Instrucciones

Según el nivel de bilingüismo, de competencia lingüística, de grado escolar y de desarrollo general de los alumnos, los profesores podrán elegir la versión del juego que corresponda:

Versión 1. Metáfora-imagen

Los textos de las adivinanzas se "gritan" y los niños tendrán que localizar la imagen correspondiente en su tablero. Esta versión es la propuesta de primera instancia porque la selección de adivinanzas se hizo partiendo de la condición de que estuvieran construidas como metáforas ya que entre más contacto tengan los niños con ellas, habrá mayores posibilidades de que se acerquen con acierto a diversas manifestaciones literarias y científicas.

Versión 2. Descripción-imagen

Se puede llevar a cabo un paso intermedio, sin metáfora, usando sólo descripciones. Es decir, se sustituyen los textos originales por descripciones más sencillas de cada elemento. Por ejemplo: El texto original de la adivinanza dice: /todas las comidas las pruebo primero, y no se enoja mi dueña/.

Ese texto se puede sustituir por "es un objeto que se usa para comer, lleva los alimentos del plato a la boca".

El juego incluye 30 tarjetas para esta versión; sin embargo, las descripciones pueden cambiar cada vez. Incluso los niños pueden elaborar las suyas, siendo éste un buen ejercicio de escritura creativa, una buena ocasión para revisar gramática y ortografía, y sobre todo para generar conciencia de que se escribe para que otros (lectores) comprendan un mensaje.

Versión 3. Palabra escrita-imagen

Para esta versión se utilizan las tarjetas que sólo llevan la palabra escrita. El alumno que "grite" la lotería deberá leer la palabra y los demás localizar la imagen en su tablero.

Versión 4. Imagen-imagen

Se "grita" la lotería con las tarjetas que sólo contienen imágenes, los demás jugadores ubican en sus tableros la que corresponda. Esta versión se puede utilizar con los alumnos más pequeños, o los que tengan necesidades educativas especiales relacionadas con el desarrollo del lenguaje oral y escrito. Sirve también para incrementar vocabulario, ya que no se da la pista de la palabra escrita.

