

## 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		
La tortilla	Náhuatl	<a href="http://juegazoschulis.com/72012708/adivanzas-en-nahuatl-traducidas-en.html">http://juegazoschulis.com/72012708/adivanzas-en-nahuatl-traducidas-en.html</a>
La aguja		
El chile		
El tomate verde	Náhuatl	Adivanzas nahuas de ayer, hoy y siempre DGEI/ Artes de México.
El cielo		
Las uñas		
El loro	Maya	<a href="http://indemaya.gob.mx/cultura-maya/literatura-maya.php/adivanzasmayas.html">http://indemaya.gob.mx/cultura-maya/literatura-maya.php/adivanzasmayas.html</a>
El costal		
El rábano		
La cubeta		
La cabeza		
El comal	Mixteco	<a href="http://miriam-unacultura.enelhorizonte.blogspot.mx/2011/02/adivanzas-en-lengua-indigena-mixteco.html">http://miriam-unacultura.enelhorizonte.blogspot.mx/2011/02/adivanzas-en-lengua-indigena-mixteco.html</a>
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	<a href="http://www.elhuevochocolate.com/adivanzas/adivin11.html">http://www.elhuevochocolate.com/adivanzas/adivin11.html</a>	
La raíz		
Las chispas		
La tierra	<a href="http://aentretenerse.blogspot.mx/2011/adivanzas-infantiles.ii.html">http://aentretenerse.blogspot.mx/2011/adivanzas-infantiles.ii.html</a>	
El huevo		
Las tijeras		
El ajo		
La jícama		
El río	Adivanzas indígenas SEP / Patria, 2000.	
Las luciérnagas		
La tortilla		
Los zapatos		
El armadillo		
La estrella de mar		
Las mariposas		
El elote		<a href="http://pacoma.eresmas.net/paginas/adivanzas/adivina_animales2.html">http://pacoma.eresmas.net/paginas/adivanzas/adivina_animales2.html</a>
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		
La naranja	El espejo de los ecos. José Emilio Pacheco (2000) CONACULTA	
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 Torrecillas González y Omar Olivera.

Adivinando  
adivinando  
voy ganando



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 metáforas<sup>1</sup> 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).*

<sup>1</sup> 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,

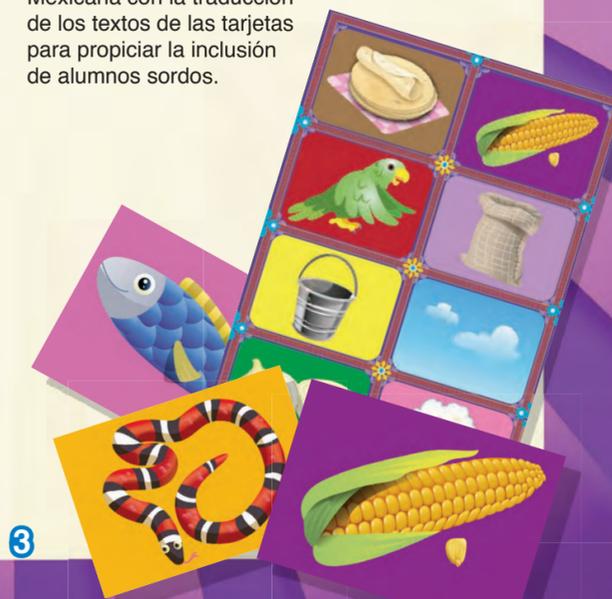
además de ser aulas multigrado. Cada maestra y maestro puede elegir la versión que se ajuste más a la condición de su grupo.

#### 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

### 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.



*Ikuetlaxkol kiuantania ipan  
ixtlauaj  
uan nochi kampa panotia.*

Adivina adivinando, con las  
tripas arrastrando, por el valle  
va pasando.

*Itsmalotl  
La aguja*



Adivinando  
adivinando  
voy ganando

*Mañu yuku luli ñuu inka, de  
chinji yii ñu'u.*

En medio de tres cerritos  
está otro cerro  
y abajo está un infierno.

*lyoo*  
El comal



Adivinando  
adivinando  
voy ganando

*Sasan tle ino  
Xoxouik xikaltsin  
Sintotomej, petlanij sitlalimej,  
uan nechitaj keman nikoxtok.*

Jicarita de turquesa, palomitas  
de maíz, estrellitas  
centelleantes que están viendo  
dormir.

*Ilukamiti  
El cielo*



Adivinando  
adivinando  
voy ganando

*Inn ñaňanu tivixi kuuña,  
kantuaña nuuña kuaña nii  
yuu'un.*

Es una vieja canosa y blanca  
que sube y baja por las  
barrancas.

*Viko-nuu*  
La neblina



Adivinando  
adivinando  
voy ganando

*Inn ñaluli tuu, a kaiyu chiin.*

Una niña negrita, con la panza hueca.

*Kisi!*  
La olla



Adivinando  
adivinando  
voy ganando

*Nunta tanu nunta vikonuu, taka  
koo a jiso ñu'u.*

Se levanta como la nube, una  
serpiente con lumbre.

*Taja*  
El rayo



Adivinando  
adivinando  
voy ganando

*Lanka ixpokgo, tajunima lhuwa  
sakgsi chu talhman  
tasnokgwakakan  
¿Tuku ama?*

De colores me visten  
y a palos me desvisten.

*Palhpinpín  
La pinata*



Adivinando  
adivinando  
voy ganando

*Ta kuun savi de kentari de teña  
kanti teeri ntiñu sama ñuri.*

Salgo cuando cae la lluvia  
y me toca tantito el sol,  
en colores me transformo  
demostrando mi esplendor.

*Vikoyente*  
El arcoiris



Adivinando  
adivinando  
voy ganando

*Maklakaskinkan akxni  
katankakan lakchalanka kiwi  
nachuna kalikapitsikan  
¿Tuku ama?*

Fui al bosque, corté y corté,  
y al llegar a mi casa me  
arrinconé.

*Litankan  
El hacha*



Adivinando  
adivinando  
voy ganando

*Na'at le ba'ala paalen:  
Wiíij tu jalk'esa'al, na aj tu  
jáala'al ch'óoy.*

Adivina adivinando: hambrienta  
la van llevando, repleta la traen  
cargando.

*Ch'óoy  
La cubeta*



Adivinando  
adivinando  
voy ganando

*Na'at le ba'ala' paalen: Kéen  
xi'ike' sáal kéen suutnake' aal.*

¡Adivínala boxito! Cuando se va  
no pesa, eso es cuando  
regresa.

*Xi'ik waa ch'im*  
El costal



Adivinando  
adivinando  
voy ganando

*Pala tlan kilhchipina: Xla tasi  
akxni tapaju chcihini.  
¿Tuku ama?*

Si lo sabes responde: cuando  
luzca el Sol ella se esconde.

*Papa',  
La Luna*



Adivinando  
adivinando  
voy ganando

*Ntee soo de masu ntivigu a  
kuaku de masu tikia gu kenta lele  
de masu xtigu.*

Tiene cáscara y no es huevo, es  
amarilla y no es naranja, tiene  
moco y no tiene nariz.

*Tichilo*  
La granada



Adivinando  
adivinando  
voy ganando

*Ya'ax je'ex k'áaxe', ma' k'áaxi';  
Ku t'áan je'ex wíinike', ma'wíinki'.  
Ba'axi' x-t'uut'.*

Verde como el monte y monte no es,  
habla como la gente y gente no es.

¿Qué es?

X-t'uut'  
El loro



Adivinando  
adivinando  
voy ganando

*¿Tiku ama? ¿tiku ama?  
xla titi mintakgnu chu ni tasi  
¿Tuku ama?.*

¿Qué es? ¿Qué es?  
Que te quita el sombrero y no lo  
ves.

Un  
El viento



Adivinando  
adivinando  
voy ganando

*Nuu yuku nkakuri, ta kinri nuu  
ñuu de ntayuri, kastutuñanta a  
jiniri a nuu ñuu kinri de ntayuri.*

En el campo fui nacida,  
las llamas son mi lamento,  
donde quiera que me lleven  
es para darme tormento.

*Tuntu  
La leña*



Adivinando  
adivinando  
voy ganando

*Nañi iyo ntikivi, kixi ntu, de  
tankunee ntito.*

Siempre quietas durmiendo de  
día, y de noche siempre  
despiertas.

*Tiun*  
Las estrellas



Adivinando  
adivinando  
voy ganando

*Nkuu nane a ñuu nuu ntute de  
ntu jini sute.*

Hace años que está siempre en  
el agua, y no sabe nadar.

*Ñuu vita*  
La arena



Adivinando  
adivinando  
voy ganando

*Sasan tle ino  
Ipan tlakualistli kinootsa  
Ika tatakastik iuipili.*

A la comida invitado,  
de huipil muy apretado.

*Tomatl xoxouik*  
El tomate verde



Adivinando  
adivinando  
voy ganando

*A kui kuiiri ta nkakuri, de ku  
kuijiri taba kuu kuatiñuñanta.*

Verde fui de nacimiento  
tuve que ponerme blanco para  
poder servir.

*Kachi*  
El algodón



Adivinando  
adivinando  
voy ganando

*Ntavati ntavati de sumati  
kumani.*

Salta, salta y la cola le falta.

*Ntixikui*  
El sapo



Adivinando  
adivinando  
voy ganando

*U'ukp'èel joolo'ob chéen  
jump'éel ts'ool.*

Adivina, adivinanza: Siete  
agujeros, una sola calabaza.

*Jo'ol waa pool  
La cabeza*



Adivinando  
adivinando  
voy ganando

*Na'at le ba'ala' paalen: Chak u  
wíinkilil sak u puksi'ik'al.*

¡A que no adivinas *ninio!* De piel  
colorada. Por dentro  
blanqueada.

*Wáa lis*  
El rábano



Adivinando  
adivinando  
voy ganando

*Laklhman ixchit, wi nema  
lakgkgelanka, wi nema  
lakgkgetsu chu xla ni puskat  
¿Tuku ama?.*

Tiene barbas y no es hombre,  
tiene dientes y no come.

*Tiakgla'  
El elote*



Adivinando  
adivinando  
voy ganando

*Majtlaktli tetsitsij  
tsajtsalantik uan nochi  
maseualmej kinemiltiaj.*

Diez losas transparentes que  
carga toda la gente.

*Maisteti*  
Las uñas



Adivinando  
adivinando  
voy ganando

*Makxtum tawakana la lilistu,  
akxni chapanan ni tlan un wa  
kalilakskuyunankan  
¿Tuku ama?*

No piensa y tiene cabeza,  
tiene dientes y no mastica.

*Axux  
El ajo*



Adivinando  
adivinando  
voy ganando

*Sasan tle ino*

*Ax poliui kampa tlakuaj  
maski ken se kaxitl o ika  
kiapalouaj  
tlakuali.*

A la comida invitada, aunque  
sea de plato y cuchara.

*Tlaxkali*  
La tortilla



Adivinando  
adivinando  
voy ganando

*Xla kinta'an nila ktachiwinan chu  
nila kchapa  
¿Tuku ama?*

En la lumbre paso y no me  
quemo, por el agua paso y no  
me mojo.

*Maspilekg  
La sombra*



Adivinando  
adivinando  
voy ganando

*Sasan tle ino*

*Maski piltsiltsitsij mosisiniaj  
ipan i'ijtik temitok, ika chimali.*

Chiquitos pero picudos por  
dentro lleno de escudos.

*Chili!*  
El Chile



Adivinando  
adivinando  
voy ganando

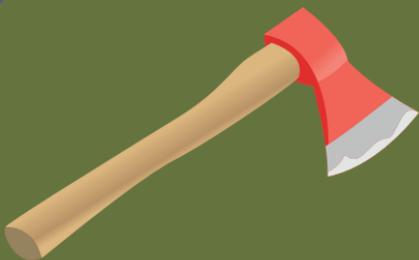
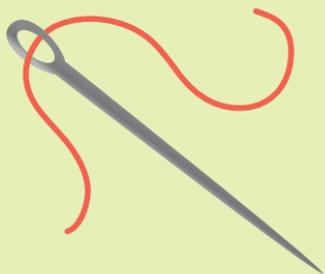
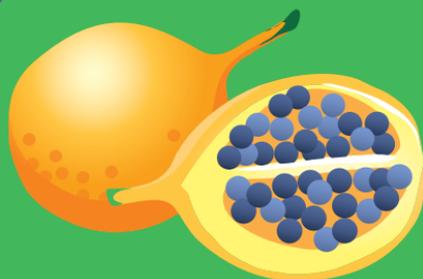
*Kakuri chiin ñu´u kuaji xiniri in  
sumari a kui kuu.*

Nace debajo de la tierra,  
su cabeza es blanca y su cola  
verde.

*Tikumi!*  
La cebolla

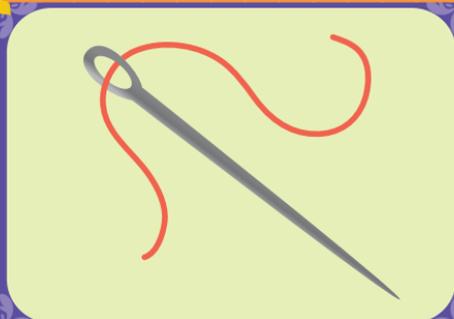
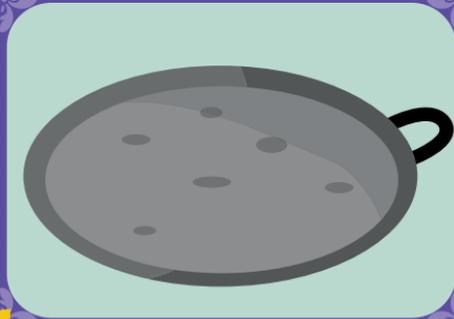


Adivinando  
adivinando  
voy ganando





Adivinando  
adivinando  
voy ganando





Adivinando  
adivinando  
voy ganando

