Lotería de adivinanzas

Emilio Ángel Lome

Ilustraciones: Enrique Martínez
País: México
Género: Juegos de palabras
Temas: Tradiciones, oralidad, creatividad, ingenio
Valores: Amistad, comunicación, identidad, cooperación
Páginas: 48

Las adivinanzas pasan de generación en generación por medio de la tradición oral. Hasta la fecha se desconoce quiénes son los autores de tanto ingenio. Para responder cualquier adivinanza de este libro necesitan estar muy atentos y descubrir cómo es que la luna se convierte en una gran moneda de plata, el arco iris en una bufanda de colores y el mar en un niño travieso que juega sobre la arena. También se encuentra una receta genial para inventar adivinanzas propias que no puede fallar, siguiendo los pasos al pie de letra y sin olvidar ninguno de los ingredientes: asombro, sonrisas, una pizca de incertidumbre y polvos de fantasía pueden crear algo sorprendente. En este libro el autor propone una renovación del mundo de las adivinanzas, se trata de una obra fresca, divertida y original.

Temas transversales

- Educación para la convivencia.
- Educación para la paz y la no violencia.
- Educación multicultural.

Conexiones curriculares

Español

- Actividades lúdicas para la improvisación de rimas, trabalenguas, adivinanzas y otros juegos de palabras.
- Utilizar estrategias apropiadas para la lectura de distintos textos.
- Comprensión de oraciones y textos breves.

Educación artística

- Reconocimiento de las cualidades del sonido y el ritmo.
- Creación y adaptación de tonadas y ritmos musicales.

El autor

Emilio Ángel Lome. Nació en Guerrero, México. Desde hace 15 años trabaja profesionalmente con y para los niños, como escritor, compositor, tallerista, director escénico y promotor cultural. Se ha especializado en la investigación sobre arte infantil, sobre todo en la música y la literatura. Estudió la licenciatura en letras hispánicas en la facultad de Filosofía y Letras de la UNAM. Cursó los diplomados en desarrollo de la creatividad y filosofía para niños en la Universidad Iberoamericana. Ha publicado más de 20 libros y materiales didácticos en editoriales como Santillana, Alfaguara Infantil, Altea, Conaculta, Libros del Rincón y Argos Music. Ha recibido el Premio Nacional de Poesía Juan Ruiz de Alarcón, el Premio Virginia Fábregas de dramaturgia infantil y el Premio Antonio García Cubas al mejor libro infantil y juvenil.

El ilustrador

Enrique Martínez Blanco. Pintor, ilustrador y diseñador gráfico de origen cubano,

naturalizado mexicano, nacido en 1947. Se graduó en el Instituto Superior de Arte en la especialidad de grabado en 1989. Ha impartido talleres de posgrado y diplomados en la Universidad Autónoma Metropolitana- Xochimilco, el Instituto Nacional de Bellas Artes y la Universidad Iberoamericana.

Para empezar

Leyendo imágenes. Antes de comenzar la lectura, pida a los estudiantes que vean atentamente la portada del libro y se concentren en la figura que ahí aparece. Indudablemente es una imagen fantástica, es decir, una criatura insólita, generada por la imaginación del ilustrador. Proponga a los alumnos la tarea de descifrarla y tratar de darle un significado. Pídales que primero relacionen la figura con el título del libro, para luego describir cada una de sus características. Haga especial énfasis en los detalles extraños: los tres ojos, las dos narices, el retorcido y largo cuello, la cabeza abierta y las vocales que emanan de ella. A continuación, pregunte qué significan esas particularidades. No olvide dar alguna pista, como el hecho de que únicamente la letra A emerge de esa cabeza: ¿a qué palabra aludirá? Asimismo, no reste validez a ninguna de las opiniones, pues el objetivo de la interpretación es estimular la imaginación del observador. Posteriormente, y conforme avance la lectura, invítelos a comparar esa figura con otras que ilustran las adivinanzas; los alumnos podrán deducir que los dibujos contienen claves para resolverlas. Finalmente, conviene dar rienda suelta a la creatividad: el alumno dibujará una criatura similar a la que acaba de analizar sin apartarse del concepto del libro, como si se tratara de otra portada, tomando en cuenta que sus compañeros tratarán también de descifrarla.

EI RC

Para hablar y escuchar

Vamos a parar la oreja. No solamente podemos adivinar palabras, sino también sonidos. Los alumnos desarrollarán sus destrezas auditivas tratando de adivinar distintos sonidos, previamente grabados. Todo lo que se necesita son algunos objetos y una grabadora portátil. En ella, usted grabará varios sonidos comunes pero interesantes de: animales, instrumentos musicales, voces o aparatos domésticos. Por ejemplo: el ladrido de un perro, el cacareo de una gallina, el retumbar de un tambor, la voz de algunos alumnos, el sonido del teléfono o la lavadora, el ruido que produce la lluvia, etcétera. Al grabar, no olvide dejar un lapso entre un sonido y otro. Asegúrese también de que los sonidos se escuchen correctamente. Después, en el salón de clase, los alumnos, en completo silencio, escucharán sonido por sonido intentando adivinar quién o qué lo emite. Detenga la grabadora después de cada sonido y conceda tiempo suficiente para que los niños adivinen. El alumno que levante primero la mano podrá intentarlo y si no adivina, el turno pasará al siguiente. Aquel que acierte comentará cómo logró detectar dicho sonido. Ganará el juego aquel alumno que haya adivinado el mayor número de sonidos. Al final vuelva a reproducir los sonidos y comente su origen; posteriormente, los alumnos pueden modelar con plastilina los objetos sonoros.

CG EI

Para escribir

Metáforas vikingas. Una adivinanza es una acumulación de pistas que nos invita a descubrir una palabra-enigma. A veces, la palabra buscada aparece en la propia adivinanza, como en la tradicional “La pera”. Adivinanzas como las que vienen en nuestro libro no contienen dicha palabra, sino que proporcionan indicios para que el lector

encuentre el objeto que los reúne. En otras se recurre, como en los chistes, al doble sentido de las palabras. La elaboración de una adivinanza requiere de mucha creatividad y conocimiento del idioma. Generalmente, las adivinanzas se presentan en versos octosílabos, en estrofas de dos o cuatro versos y con rimas asonantes o consonantes en versos alternos. Sin embargo, también pueden hacerse con una o dos metáforas. Con base en lo anterior, proponga a sus alumnos que inventen y escriban sencillas adivinanzas. Háblele, a manera de ejemplos, de algunas expresiones de los antiguos vikingos, pueblo que utilizaba en su lenguaje gran cantidad de metáforas muy próximas a las adivinanzas: "casa de los pájaros" se refería al aire; "bosque de la quijada", la barba; "asamblea de espadas", la batalla; "lunas de la frente", los ojos; "rocío de las penas", las lágrimas, y muchas más. Los alumnos pueden describir objetos con otras palabras, mediante comparaciones; por ejemplo, pueden referirse a un bolígrafo como "la tinta de la mano" o "la pluma que no vuela".

OI RF

Para seguir leyendo

La poesía hace brillar a las palabras. Asimilar los elementos formales de las adivinanzas permite a los estudiantes familiarizarse por medio del juego con la poesía, y ésta a su vez proporciona herramientas para el desarrollo de la lectura y la escritura. En este sentido, la labor poética de Emilio Ángel Lome también ofrece múltiples alternativas. Obras como *La vaca que se creía mariposa*, publicada por Editorial Corunda, y *Décimas lúdicas, cómicas, cálidas*, editada por Conaculta y Editorial Trova, constituyen dos excelentes propuestas para avivar el entusiasmo por la poesía. La primera es un cuento en verso acerca de una vaca que está segura de poder volar ¡cuál ágil mariposa!; la segunda es una colección de composiciones humorísticas compuestas por diez versos de intensa musicalidad, perfectos para armar canciones. Por otra parte, dentro de la colección *¡Para Sacar 10 en… Recreo!*, de Alfaguara, Lome nos brinda una serie de chistes, colmos y tantanes que provocarán de manera inmediata las carcajadas de los pequeños. Esos libros llevan por título *Un tambalache de… colmos* y *Un tambalache de… tanta-*

nes. A partir de cantos y cuentos, divertidas canciones, chistes y juegos de palabras, el autor hace danzar las palabras al ritmo de la poesía.

CG RF

Conexiones al mundo

¿Dónde habitan las adivinanzas? Hay estudiosos del folclor infantil que sitúan el origen de las adivinanzas en Oriente, en China concretamente; otros aseguran que las más enigmáticas se encuentran inscritas en los antiguos jeroglíficos egipcios. Más allá de su origen, las adivinanzas son juegos lingüísticos de inspiración popular concebidos para entretener, divertir, hacer pensar y sorprender, pero también para aprender. Por eso, todo el mundo recuerda las adivinanzas que escuchó en su infancia. Motive a los alumnos a recopilar la mayor cantidad de adivinanzas consultando a sus padres, tíos y abuelos, pues de estos últimos provienen las adivinanzas más originales y sabrosas. Del mismo modo pueden recuperar trabalenguas, refranes, juegos de palabras, nanas, rondas, retahílas que les gustaría compartir con sus compañeros. Para cumplir la encomienda, internet también puede ser de gran ayuda. Existen diversos espacios virtuales dedicados las tradiciones infantiles como *Pequenet* y *El huevo de chocolate*, donde encontrarán muchas adivinanzas clasificadas por tema. Además, en el área de lectura del portal *Aplicaciones didácticas* (www.aplicaciones.info) tendrán la oportunidad de solucionar una serie de adivinanzas interactivas mediante el mecanismo de opción múltiple.

CG OI

Sobre los temas…

- **Amo a to, matarile rile-ron.** El 22 de agosto se conmemora el Día Mundial del Folclor, en recuerdo de aquel 22 de agosto de 1846 cuando el arqueólogo inglés William J. Thoms publicó en la revista londinense *Atheneum* una carta en la que por primera vez utilizó el término "folclor" (o *folklore*). La palabra está compuesta por las voces inglesas *folk* (pueblo) y *lore* (conocimiento) y se emplea para definir "el saber popular".
- El folclor encierra todas las manifestaciones ancestrales y espontáneas de las culturas del mundo, que han sobrevivido hasta la actualidad: los mitos, las leyendas, los remedios, las artes, la música y las costumbres, que se han transmitido de padres a hijos de manera oral desde tiempos inmemoriales.
- El carácter oral del folclor literario ofrece a los niños una experiencia lingüística más efectiva y afectiva, plena. Las imágenes y metáforas de las culturas tradicionales son representaciones tanto del mundo real y objetivo como del universo de lo abstracto, y constituyen las estructuras básicas que dan origen a la poesía.
- El folclor infantil sobrevive gracias a los cuentos, tradiciones, romances, fábulas, canciones, acertijos, trabalenguas, retahílas, villancicos, refranes, coplas, adivinanzas y juegos que los niños siguen recordando, practicando y transmitiendo a las siguientes generaciones.