



# Adivina, adivinanza

## **M<sup>a</sup> Piedad Tribiño Fernández**

Key E.S.  
Arlington, VA

## **Salvador Caballero Fernández-Rufete**

Consejería de Educación  
Embajada de España  
Washington, DC

### **Objetivos de la actividad**

- Resolver y comparar adivinanzas de diferentes lugares del mundo.
- Analizar características de distintos seres, conceptos, etcétera, para poder utilizarlas en el proceso de composición de adivinanzas.
- Familiarizar al alumnado con el procedimiento de construcción de adivinanzas.
- Acercar al alumnado al concepto de rima.
- Fomentar la utilización creativa y lúdica del lenguaje.

### **Nivel**

Intermedio a avanzado

### **Estándares**

Estándares				
Comunicación	Comparación	Cultura	Conexiones	Comunidades
•	•	•		

### **Procedimiento**

Es importante tener en mente que las actividades, además de educativas, deben hacerse de la manera más divertida posible.

#### **1. Juega a las adivinanzas**

Tarea inicial en la que los alumnos y alumnas intentan resolver las adivinanzas, primero individualmente, después en pequeño grupo (4 personas). Posteriormente, toda la clase compara los resultados.

**Solución:** plátano, cebolla, pera, queso, estrella de mar, coche, oso.

#### **2. Adivinanzas del mundo**

Toda la clase realiza una puesta en común de adivinanzas de diversa procedencia. Luego se plantearán al grupo para que intente resolverlas. Se hará hincapié en que los alumnos de otros países aporten las adivinanzas que conozcan. Si es necesario, puede plantearse como tarea para casa, a fin de darles la oportunidad de que pregunten a familiares y conocidos. A continuación, por parejas, contrastarán sus preferencias y opiniones y acordarán los datos para rellenar la tabla.

#### **3. ¿Cómo se inventa una adivinanza?**

La ficha correspondiente a esta actividad es un ejemplo de cómo se puede inventar una adivinanza. La profesora o el profesor repasará el procedimiento con todo el grupo, asegurándose de que comprenden todos los pasos, pues es imprescindible para la actividad siguiente.

#### **4. Vuestro turno**

En parejas, los alumnos y alumnas crearán sus propias adivinanzas, siguiendo los pasos planteados en la actividad anterior. Esta actividad se puede realizar varias veces. Por ejemplo, como práctica, pueden primero hacer todas las parejas una adivinanza sobre un tema concreto, propuesto por la profesora o elegido por los alumnos. A continuación pueden hacer otras con temas que cada pareja elija libremente. Una vez que el alumnado ha comprendido el mecanismo de invención de adivinanzas, se puede repetir como actividad suelta varias veces a lo largo del curso. Es importante insistir en el valor de la libertad y originalidad de las adivinanzas resultantes.

#### **5. Jugamos a las adivinanzas**

Todas las parejas exponen ante la clase las adivinanzas que han inventado, para que las resuelvan y vayan rellenando individualmente la tabla, de acuerdo con sus preferencias. Después pueden votar entre todos.

### Indicadores de progreso:

El alumno o la alumna:

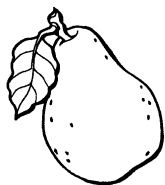
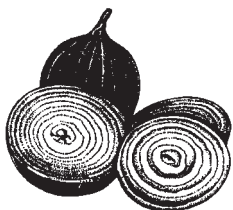
- aprende a asociar palabras e ideas.
- construye una adivinanza.
- colabora con sus compañeros/as.

- desarrolla ideas en un texto escrito.
- presenta ordenadamente su trabajo.
- presenta sus trabajos al resto de la clase.
- valora el trabajo de sus compañeros y el propio.

## 1. Juega a las adivinanzas

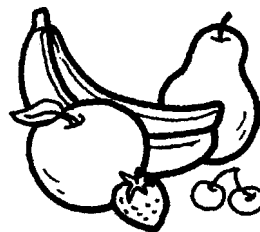
En prácticamente todas las culturas existen las adivinanzas, también llamadas acertijos. Hay adivinanzas para pequeños y para mayores. ¿Te gustan las adivinanzas? A ver si sabes éstas (una pista: todas son de productos vegetales que se pueden comer):

Oro parece  
plata no es.  
El que no lo adivine,  
listo no es.



En el campo me crié  
cubierta de verdes lazos  
y la que llora por mí  
es la que me hace pedazos.

Blanco por dentro,  
verde por fuera.  
Si lo quieres saber,  
espera.



Estas otras adivinanzas van sin pistas, pero son muy fáciles:

Lo hay de muchas clases y distintos olores, le encanta a las personas y más a los ratones. ¿Qué es? _____	Juega en el fondo del mar con medusas y corales y es un curioso animal cuyos brazos son impares. ¿Qué es? _____
Cuatro pies redondos, por la calle abajo, llevan a la gente de casa al trabajo. ¿Qué es? _____	En invierno duerme, se baña en verano, le gusta la miel y le encanta el pescado. ¿Qué es? _____

## 2. Adivinanzas del mundo

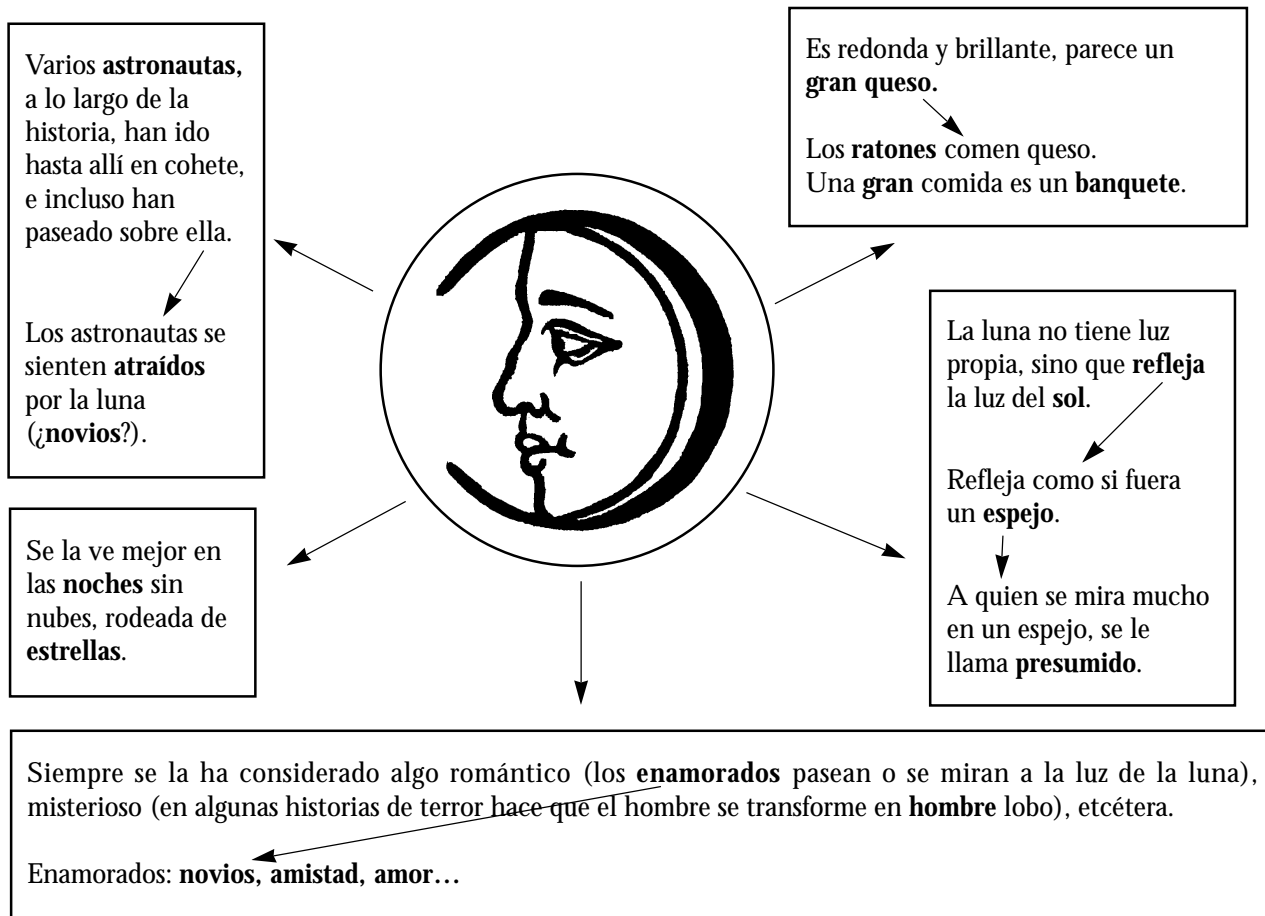
Entre toda la clase, recordad algunas adivinanzas típicas de los lugares donde pasasteis vuestra infancia. Intentad explicarlas y resolverlas en español. ¿De qué tratan? ¿Os parecen más fáciles o más difíciles que las anteriores? ¿Más o menos ingeniosas? Rellenad el cuadro.

País	Temas	Difícil (de 1 a 10)	Ingeniosa (de 1 a 10)

### 3. ¿Cómo se inventa una adivinanza?

Pero lo más bonito de las adivinanzas no es resolverlas, es inventarlas. Con un ejemplo te vamos a explicar cómo se hace:

1. Piensa en una persona, animal o cosa que vaya a ser la solución a tu adivinanza. En nuestro ejemplo, **la luna**. Colócalo en el círculo central.
2. Escribe una lista de conocimientos, ideas, opiniones, etcétera, que tengas sobre la luna. Destaca las palabras que te puedan resultar interesantes.
3. Si quieres, puedes elegir y desarrollar más alguna de esas ideas, a partir de las palabras destacadas, para elaborar más tu adivinanza.



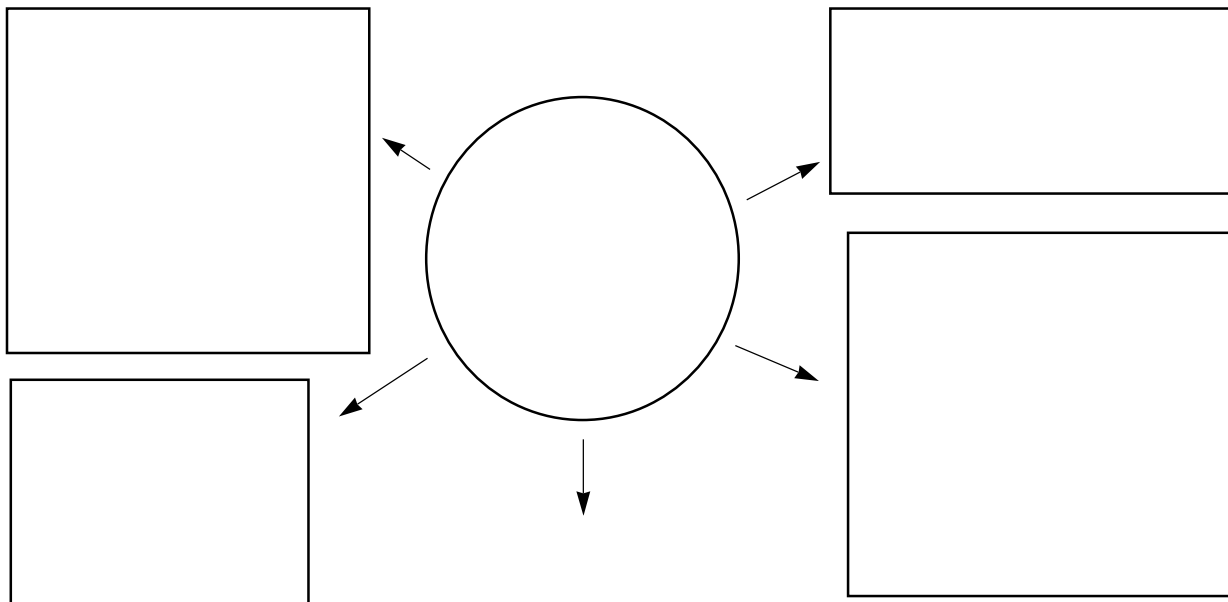
4. Ahora escoge, de entre las palabras destacadas, las que más te gusten y construye frases para dar las pistas. Incluso puedes intentar que rimen. No hay una única adivinanza. Intenta inventar varias distintas. Por ejemplo:

Con <b>ratones, cohete, banquete</b> y <b>queso</b> :	Con <b>sol, reflejo, noches, espejo</b> y <b>presumido</b> :	Con <b>noche, estrellas, sol, reflejo, novia</b> y <b>astronautas</b> :
Si los <b>ratones</b> quisieran darse de <b>queso</b> un <b>banquete</b> , tendrían que dejar el coche y montarse en un <b>cohete</b> .	Al <b>sol</b> , que es muy <b>presumido</b> , le gusta ver su <b>reflejo</b> . Por eso pasa las <b>noches</b> mirándose en este <b>espejo</b> .	Es señora de la <b>noche</b> , amiga de las <b>estrellas</b> , <b>novia</b> de los <b>astronautas</b> y el <b>sol</b> se <b>refleja</b> en ella.

### 4. Vuestro turno

Después de ver el ejemplo, ahora, por parejas vais a intentar inventar una adivinanza vosotros.

- Pensad en una persona, animal o cosa que vaya a ser la solución a vuestra adivinanza. La palabra que habéis elegido es..... Colocadla en el círculo central.
- Escribid una lista de conocimientos, ideas, opiniones, etcétera, que tengáis sobre la palabra elegida. Destacad las palabras que os puedan resultar interesantes o útiles.
- Si queréis, podéis elegir y desarrollar alguna de esas ideas, a partir de las palabras destacadas, para elaborar más vuestra adivinanza.



- Ahora escoged, de entre las palabras destacadas, las que más os gusten y construid frases para dar las pistas. Incluso podéis intentar que rimen. No hay una única adivinanza. Intentad inventar varias distintas.

Palabras elegidas:...	Palabras elegidas:...	Palabras elegidas:...
Adivinanza:	Adivinanza:	Adivinanza:

### 5. Jugamos a las adivinanzas

Presentad vuestras adivinanzas al resto de la clase para que las resuelvan. Comparad vuestras adivinanzas con las de los otros grupos. Elegid la más difícil, la más original y la más bonita.