

El maravilloso mundo de la adivinanza

Rubén Martínez González

Ilustraciones de Adriana Amezcua

DIRECTORIO

LIC. MARIO ANGUIANO MORENO

Gobernador del Estado de Colima

MTRO. JOSÉ GUILLERMO RANGEL LOZANO

Secretario de Educación

LIC. RUBÉN PÉREZ ANGUIANO

Secretario de Cultura

PROFR. FRANCISCO JAVIER VIRGEN

*Jefe del Departamento de Comunicación Social
de la Secretaría de Educación*

1ª. Edición, Secretaría de Educación | Gobierno del Estado, Colima, Colima,
México, Enero de 2013, 1,000 ejemplares.

Fotografía de portada: Miguel Aram Martínez Guzmán

Niña de la portada: Mayreli Arreola Quintero

“¡Espada del Augurio, quiero ver más allá de lo evidente!”

Leono, de *The Thundercats*

Si adivinas que traigo aquí,
será todo para ti.
Dulce no es, fruta no es,
nieve tampoco es ...
Si me dices lo que será,
te pertenecerá,
piensa despacito
para adivinar.

Francisco Gabilondo Soler, *Cri Cri*.

ÍNDICE

1.	La magia de la adivinanza	12
2.	Tipos de adivinanza.	23
3.	La adivinanza y el lenguaje literario	33
4.	La adivinanza y el proceso mental	47
5.	La función pedagógica de la adivinanza	53
6.	¿Para qué sirven las adivinanzas?	60
7.	Adivinanzas	66
8.	Soluciones	78

PRESENTACIÓN

Como maestra de primaria y secundaria, siempre ando tras el rastro de algún libro o material que pueda llevar para trabajar con mis alumnas y alumnos. Por esa razón me dio un enorme gusto conocer este material que ahora nos presenta el maestro Rubén Martínez González sobre las adivinanzas.

Al transcurrir los siete apartados que constituyen el libro, podemos darnos cuenta de dos cualidades a que nos tiene acostumbrados este autor colimense: lo ameno de su escritura y la claridad de su aliento creativo; en este libro en particular, se suma otro rasgo: lo didáctico. Que no es de extrañar, ya que Rubén Martínez ha sido maestro por varias décadas, de ahí que la lectura del Maravilloso mundo de la adivinanza sea todo menos aburrida o difícil.

La adivinanza está emparentada etimológicamente con la predicción, de ahí que en el primer capítulo nos da un recorrido histórico de los diferentes medios por los que el ser humano ha tratado de conocer el futuro, nos habla de las mancias y los diferentes medios por los que se creía, en la antigüedad, que se podía conocer lo venidero.

Es en el capítulo dos donde nos presenta una variedad de tipos de adivinanzas muy útil y entretenida. Algunas me recordaron vivamente mi recorrido por la primaria. Las tardes en que sentados en la banqueta en círculo,

intercambiábamos adivinanzas con los amigos y amigas del barrio que estaban en otros grupos de la escuela. La mayoría fueron nuevas y de ahí que su lectura resulte muy recomendable para llevarlas a los salones de clase de todas las escuelas. Pues su utilidad, según nos explica Rubén Martínez, radica en “los procesos mentales como el análisis, la síntesis, la comparación, inducción, deducción, analogía, relación, particularización, generalización, contraste” y un largo etcétera, propio del pensamiento cuando se pone en marcha para resolver un problema.

En la tercera parte nos acerca al lenguaje literario que está incluido en la adivinanza. Nos desmenuza muy bien cada uno de las licencias con que el lenguaje figurado juega para dar ese sentido propio de extrañamiento, tan importante en el juego de la adivinanza.

En el cuarto capítulo nos plantea las funciones mentales que ponemos en juego para encontrar o no la respuesta correcta de una adivinanza. Capítulo bien documentado pero insisto, de amena lectura, nos pone en contacto, entre otros tipos de pensamiento, con los vericuetos que recorreremos con nuestro pensamiento divergente, que tiene por objetivo la imaginación y la creatividad. En contrapeso del pensamiento convergente, que privilegia el razonamiento y la lógica. Y que lejos de contraponerse, nos dice el autor, se complementan. Produciendo en los individuos un sano equilibrio.

La función pedagógica de la adivinanza es el nombre del quinto capítulo. Ahí nos participa de estrategias

muy claras de cómo trabajar las adivinanzas en un salón de clases, ya sea de preescolar, primaria o secundaria. Nos explica por qué, más allá de ser una forma entretenida de pasar el rato en compañía, constituye una herramienta que contribuye al desarrollo verbal y mental de que podemos explotar conscientemente con alumnos, familiares y amigos. Es aquí donde nos explica cómo construir una adivinanza paso a paso.

En el sexto apartado nos da un repertorio bastante amplio de adivinanzas, extraídas de diversas fuentes todas ellas a cual más de interesantes, que se complementa muy bien con el séptimo pues contiene las respuestas planteadas a las adivinanzas en el capítulo anterior.

Me gustaría terminar mencionando la bibliografía de este libro. Nos conduce a otras propuestas que podemos consultar de motu propio para ampliar nuestro trabajo dentro de los salones de clase, y claro está, enriquecerlo. Eso es un regalo más que nos depara la lectura de este libro, imprescindible veo yo, para maestros de los tres niveles de la educación básica.

Somos invitados por el maestro Rubén Martínez a explorar este fascinante mundo de contar e incluso hacer adivinanzas nosotros mismos, con nuestros alumnos y alumnas, con nuestros hijos, en las reuniones familiares, etc. ¿Aceptas el reto o te das?

Elva Patricia García Novela

Desde tiempos remotos, en todas las culturas de todas las razas y en todas las lenguas han existido las adivinanzas, con características propias y acordes al estilo de la sociedad que las produce, pero con una estructura y una intención similar. Las posibilidades expresivas del lenguaje así lo permiten; la adivinanza es una demostración de la competencia lingüística, una muestra del potencial de la lengua y de la capacidad de los hablantes para recrear su sentido.

Como la conocemos ahora, la adivinanza estimula la curiosidad de conocer la resolución del enigma planteado, y acaso también la sensación de poder que entraña descifrar lo oculto. Así, la adivinanza ha venido siendo más un juego donde el ingenio, tanto del que la elabora como de quien la resuelve, se pone a prueba. Se establece una especie de duelo o competencia entre quien la plantea (que tiene la ventaja de saber la respuesta) y entre quien trata de resolverla. Éste último pone en juego toda su agudeza con el fin de encontrar la respuesta. Es claro que a mayor edad y mayor experiencia en la resolución de adivinanzas y acertijos, las probabilidades de éxito serán más altas. Esta especie de desafío lúdico es uno de los ingredientes más atractivo de esta actividad.

En la adivinanza, tras su aparente sencillez, confluyen varios aspectos: por un lado, el lingüístico, luego el literario, luego el pedagógico. Mediante la adivinanza, y sin que el niño tenga clara conciencia de ello, se aprenden aspectos que tienen que ver con el vocabulario, la fonética, la sintaxis, el uso del lenguaje figurado, la función

de la metáfora y las figuras de dicción y pensamiento; se desarrolla la imaginación y la creatividad, y se ejercitan estrategias cognitivas que permiten desarrollar el pensamiento. Todo esto enmarcado en el aspecto lúdico que conlleva y que, por lo mismo, lo hace tremendamente atractivo a los ojos del niño.

El propósito de este texto es analizar la estructura de la adivinanza; remarcar la importancia de su utilización, sobre todo con niños menores de 10 años que exploran de esta manera las posibilidades del pensamiento abstracto; y enfatizar en las habilidades y estrategias cognitivas que a través de ella pueden desarrollarse y ejercitarse.

1. La magia de la adivinanza

Según el Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española (DRAE) la palabra adivinanza proviene del latín *adivinare*, que quiere decir “predecir lo futuro o descubrir las cosas ocultas por medio de agüeros o sortilegios”. Como segunda acepción, consigna la de “descubrir por conjeturas alguna cosa oculta o ignorada”, y como tercera la de “tratándose de un enigma, acertar lo que quiere decir.” En esta definición, destacan las palabras “agüeros”, que significa presagio o señal, “sortilegios” que se refiere a la adivinación que se hace por suertes supersticiosas y “conjeturas”, que tiene que ver con la formación de juicios sobre una cosa a partir de indicios y observaciones, relacionadas todas con el conocimiento de lo que está oculto, de lo que no es abierto ni evidente.

Desde el surgimiento de la noción temporal en la especie humana, uno de los anhelos más acariciados por el hombre es el de predecir el futuro; saber qué hay más allá del instante en que se vive; dominar la incertidumbre del porvenir. Así, el hecho de adivinar, de encontrar lo que está oculto o no es evidente, estimula esa sensación de poder sobre las cosas que parecen estar más allá de nuestras posibilidades. Sobre este punto, es conocida la función que el pensamiento mágico prestaba en los albores de la humanidad. El pensamiento mágico –opuesto al pensamiento lógico- tenía la función de explicar el mundo a partir de establecer una “verdad” basada en la relación de dos hechos. La superstición, la credulidad y el fanatismo están abonados por el pensamiento mágico. Dentro de él, tiene especial prestigio el poseer el don o el poder para conocer anticipadamente lo que no ha acontecido o lo que no puede verse.

Las mancias

Preguntas como quiénes somos, de dónde venimos, a dónde vamos, han ocupado el pensamiento de la humanidad a través de los siglos; así, y tratando de responderlas, han surgido una serie de rituales, sin mayor (o ningún) fundamento científico, que intentan encontrar a través de indicios, señales y símbolos el cómo descifrar los misterios del presente, el pasado y el porvenir.

En las culturas de la Antigüedad, y aún en algunas contemporáneas que preservan rasgos de una concep-

ción mágica del mundo, el arte de adivinar y el adivino ocupaban en los ámbitos personales, sociales, políticos y religiosos un lugar preponderante, como lo muestra esta cita encontrada en la página web LaCantonera.com. “En Egipto, Mesopotamia, Israel y Roma, los jefes de estado, los caudillos guerreros y los políticos antes de emprender cualquier acción importante, consultaban a los oráculos. Cicerón, que escribió un tratado sobre el arte de los adivinos, decía con satisfacción que la adivinación era una “divinatio”, un arte divino. Ninguna nación civilizada podía, según él, excluir estas divinas capacidades. Cicerón distingue dos tipos de profecía. La primera se basa en la observación de los fenómenos naturales, tratándose de un verdadero arte con reglas. La segunda consiste en una locura o “manía” temporal (de aquí el origen de la palabra mancia) en la cual el adivino se halla completamente preso del espíritu divino. Esta forma es la más alta y meritoria de las dos.”

Para leer mensajes, encontrar señales o identificar elementos que permitan conocer información no evidente y que sólo puede encontrarse por ciertos caminos no convencionales, el hombre ha utilizado diversas mancias, palabra proveniente del griego y que significa adivinar o predecir. Obviamente, no existe ninguna base científica que permita afirmar que lo predicho sea necesariamente verdadero.

A continuación, en versión de LaCantonera, se anotan los nombres de algunas mancias y los objetos o medios empleados para llevar a cabo la adivinación.

Mancia**Medio**

Acultomancia	Las agujas
Aeromancia	Los fenómenos atmosféricos
Alectromancia	El gallo
Aleuromancia	La harina
Alomancia	La sal
Apatomancia	Aquello que se cruza en el camino
Bibliomancia	La Biblia
Cafeomancia	El poso del café
Capnomancia	El humo
Cartomancia	Los naipes
Catoptromancia	El espejo
Cleromancia	Los dados
Dactilomancia	El anillo
Estichomancia	El libro
Hidromancia	El agua
Licnomancia	La llama de una vela
Metomoscopia	Las líneas de la frente
Oomancia	La clara de huevo
Piromancia	El fuego
Quiromancia	La mano

Esta larga lista no agota el tema sobre los objetos y medios que las personas han utilizado a lo largo de la historia para tratar de adivinar el porvenir. Martín del Río S.J. fue un teólogo y jesuita español nacido a mediados del siglo XVI. Prolífico autor que abordó temas de astrología, astronomía, alquimia, biología, meteorología y, para el caso que nos interesa, todo cuanto en el siglo XVI se

conocía en materia de demonología, espiritismo, magia y ocultismo. De él, Marcelino Menéndez Pelayo (1882) hace un comentario que, por su interés, transcribo:

“El libro 4 de *Disquisiciones mágicas* (1599) de Martín del Río versa todo sobre adivinación. Y no sólo da noticia de cuanto especularon los antiguos sobre agüeros, auspicios y oráculos, sobre la necromancia (adivinación por muertos) e hidromancia (por agua), sobre el movimiento de la llama, sobre la lecamomancia, catroptomancia y cristallomancia, modos diversos de la adivinación por espejos o superficies tersas, sino que descende a otras artes mucho más peregrinas e inauditas hasta en los nombres, como la onuxomancia, o adivinación por las uñas manchadas de aceite; la coskinomanteia, que usaba como instrumento una criba y unas tenazas; la axinomanteia, que adivinaba los secretos por la rotación de una cuchilla sobre un palo; la kefalenomanteia, que practicaban los germanos en cabeza de jumento asada, y los lombardos en cabeza de cerro; la chleidomanteia, o adivinación por las llaves; la daktylomanteia, por los anillos movidos sobre un trípode; la daphnomanteia, por combustión del laurel; la bolanomanteia, que predice lo futuro con ramos de verberna o salvia; la omphalomanteia (adivinanza por el ombligo), especialidad de las parteras

a quienes dejaremos el secreto; la soixeio-manteia, que consiste en abrir al acaso los poemas de Homero o Virgilio y leer la suerte en el primer verso que se halle.”

Como puede verse, el tema de la adivinación, abordado no como un juego, entretenimiento o recurso literario, sino como algo serio y trascendente –muchas veces oculto y ritual- ha quitado el sueño a muchas personas a lo largo del tiempo. ¿Cómo se desarrolla la habilidad para predecir o adivinar a través de una mancia? Como ya se anotó, hace falta cierta predisposición o aptitud innata (se dice que a veces heredada y a veces conferida por un poder superior) para “entrar en trance” y encontrar la sintonía para interpretar el mensaje, además de una iniciación o enseñanza por algún experto en los secretos de cada uno de los medios utilizados. Obvio que esta enseñanza –cargada de ritos ancestrales, crípticos y extraños- es muy restringida pues sólo acceden a ellas determinadas personas que, por otro lado, se comprometen a guardar el secreto. Práctica, pues, muy selectiva, ya que se concentra en pocas personas, y se realiza de manera oculta y misteriosa.

Augurio

En Español, según la región o la tradición, se utilizan, indistintamente los términos augurio o agüero, aunque el primero, según el DRAE se enfoca al presagio, el anuncio o el indicio de una señal futura, y el agüero al procedimiento o la práctica de predecir hechos futuros medi-

ante la interpretación de señales de la naturaleza como el canto o el vuelo de las aves, entre otros. Así mismo, se emplea el término agorero, para referirse a la persona que formula o anuncia la suerte o la desgracia, la fortuna o la adversidad.

Profecía

La profecía es definida (según el DRAE) como un “don sobrenatural que consiste en conocer por inspiración divina las cosas distantes o futuras”, así como “la predicción hecha en virtud de un don sobrenatural”. Como vemos, aquí se hace énfasis en un poder otorgado por la divinidad a ciertos individuos, ligado al conocimiento o intuición de hechos a presentarse en un futuro. En la historia de la humanidad se han dicho y escrito numerosas profecías anunciadas por diversos personajes o culturas, entre las que sobresalen las documentadas en La Biblia, las de la cultura egipcia, las de Nostradamus, las de los mayas, y muchas más hechas a título personal y con signos más de “iluminados” o poseedores de una verdad que deben dirigir, que a las de los reconocidos como profetas, quienes consideraban que sólo eran “vehículos” de la divinidad.

Aunque la palabra “profecía” lleva implícito el concepto de la predicción, se considera que ésta puede no ser sólo origen de inspiración divina, sino también producto de un proceso lógico-racional o un juicio más o menos subjetivo basado en indicios u observaciones.

Acertijo

Existe otra palabra que, para el caso que nos ocupa, se utiliza mucho con el mismo sentido: acertijo, que proviene de acertar, y es una “especie de enigma para entretenerse o acertarlo”, también entendido como una “cosa o afirmación muy problemática”. Mientras la adivinanza apela a la imaginación y la creatividad del sujeto, el acertijo apela a su inteligencia, a la capacidad de poner en práctica habilidades de razonamiento para encontrar su solución.

En el caso de los acertijos, una de las condiciones para el éxito es proceder con método, a diferencia de la adivinanza, en donde en mucho se procede por intuición. El análisis del problema, la planeación de una estrategia y la aplicación de un método de ensayo-error, son fases para llegar a la meta.

Un acertijo (que según la interpretación popular, oscila entre éste y la adivinanza) es el que le plantea La Esfinge a los tebanos: “¿Qué ser provisto de voz es de cuatro patas, de dos y de tres”, aludiendo al ser humano, que en su primera infancia gatea, después camina y al final se apoya en un bastón, enigma que según la mitología griega sería resuelto por Edipo.

Acertijos –como adivinanzas- hay muchos y es difícil rastrear su autoría, a menos de que sean célebres, como el que se le atribuye a Albert Einstein. A continuación, y a manera de ejemplo, se presenta un acertijo relativamente sencillo, de autor anónimo.

El viejo Moneybags hizo saber que daría a cada una de sus hijas una dote equivalente a su peso en oro, de modo que con toda rapidez éstas consiguieron pretendientes adecuados. Todas se casaron el mismo día y, antes de ser pesadas, todas comieron una tarta de bodas extremadamente pesada, lo que alegró mucho a los novios.

En conjunto, las novias pesaban 396 libras, pero Nellie pesaba 10 libras más que Kitty, y Minnie pesaba 10 libras más que Nellie. Uno de los novios, John Brown, pesaba tanto como su novia, en tanto William Jones pesaba una vez y media el peso de su novia, y Charles Robinson pesaba el doble que su novia. Las novias y los novios, en conjunto, pesaban 1000 libras.

El acertijo consiste en decir los nombres completos (es decir, nombre y apellido) de cada una de las novias después de que se casaron.¹ (Aquí es necesario recordar que, en el caso de las parejas estadounidenses, la mujer toma el apellido del esposo).

Otros acertijos son planteados con el formato de adivinanza y pueden ser más sencillos, como el siguiente:

Pensando me estoy pensando,
pensando me vuelvo loca,
la suegra de mi cuñada
qué parentesco me toca.
Y uno más, sumamente ingenioso:

¹. Solución: Los nombres de casadas de las tres novias son Kitty Brown, Nellie Jones y Minnie Robinson. Kitty pesaba 122, Nellie 132, y Minnie 142 libras.

El prisionero: Un prisionero está encerrado en una celda que tiene dos puertas, una conduce a la muerte la otra a la libertad. Cada puerta está custodiada por un vigilante; uno dice la verdad y el otro miente siempre. Para elegir la puerta por la que pasará, el prisionero solo puede hacer una pregunta a uno solo de los vigilantes. ¿Cómo puede salir?²

Como puede verse, en la construcción del acertijo está presente la lógica y en muchos casos las matemáticas, y en su resolución interviene más el razonamiento que la imaginación.

De esta manera, vemos que, salvo en el acertijo, en los casos anteriormente descritos se habla de la obtención de un conocimiento a partir de cierto don o poder, desarrollado u otorgado, que le confiere a una persona el poder de saber más allá de los límites impuestos al resto de las personas.

La adivinanza

La verdadera adivinanza, como la conceptualizamos hoy, plantea una elaboración diferente y precisa, por tanto, de un razonamiento diferente para encontrar la respuesta. Uno de los fundamentos de la adivinanza, y que

². La pregunta adecuada es: “¿Cuál es la puerta que diría tu compañero que es la correcta?”. En todo caso, la respuesta será la falsa.

parece empatar con el pensamiento infantil de los primeros años es el animismo. Como se sabe, el animismo (de anima, alma) es propio del pensamiento mágico y se caracteriza por atribuir de alma, voluntad e inteligencia a animales, plantas y aun objetos.

En el caso de los niños es una manera de explicarse el mundo y pasa por varias etapas, conforme la edad –y con ello el desarrollo– avanza, y evoluciona de, primero a considerar con voluntad e inteligencia a todos los objetos, después a los que tienen movimiento propio y al final sólo a los seres vivos, particularmente los animales (que en este último caso, algo hay de cierto, sobre todo con algunas especies). Las adivinanzas están pobladas de seres y cosas que sienten, quieren, piensan y dicen: abejas, tijeras, libros, relojes...

Hay adivinanzas para todos los gustos, desde las muy sencillas hasta las muy complicadas, desde las muy simples hasta las muy elaboradas, desde las muy inocentes hasta las muy atrevidas. ¿Quién no se ha maravillado alguna vez con las adivinanzas? Son una de las cosas que se recuerdan con agrado de la niñez y que tenían lugar no solamente en la escuela, sino en la casa misma, en la calle; no únicamente de parte de la maestra, sino también de los padres, los hermanos, los abuelos, los amigos.

La adivinanza podía brotar en cualquier lugar y en cualquier momento. ¿Por qué llega un momento en que el interés por la adivinanza se pierde o, al menos, se atenúa? ¿Por qué en las reuniones de adultos contamos chistes,

anécdotas, bromas, hacemos juegos de palabras o nos regodeamos en el doble sentido de las expresiones, pero no decimos adivinanzas? ¿Cómo es que a nadie se le ocurre proponer jugar a las adivinanzas?

La respuesta parece hallarse en la edad. Dejamos de disfrutar con las adivinanzas porque crecemos, porque nos hacemos cada vez más adultos. Y esto tiene que ver con el desarrollo mental del individuo. La adivinanza sienta sus bases en la infancia porque estimula el estadio del pensamiento que en ese momento se tiene. Ese estímulo deja de ser placentero cuando el tipo de pensamiento –por cuestiones naturales de desarrollo- cambia y se va formando cada vez más lógico y racional.

Se dice que crecer siempre es doloroso, y seguramente una de las causas de ese dolor es la pérdida de la fascinación por las adivinanzas.

2. Tipos de adivinanza

Dentro del paradigma de lo que llamamos adivinanza existen formas diferentes y, técnicamente, algunas no son estrictamente adivinanzas, sino ingeniosos juegos fonéticos o semánticos que, sin embargo, la tradición los ha clasificado como tales. A partir de un análisis realizado con diferentes ejemplos, podemos decir que, dadas sus características, hay ocho tipos identificables de adivinanzas y “adivinanzas”. Es, por supuesto, una clasificación arbitraria, pero que constituye una guía para categorizarlas.

Empezaremos con los juegos de palabras.

1. La adivinanza-onomatopeya:

*¿Cuál es la planta que asusta?
El bambúúúúú.*

La relación se presenta indirecta y la adivinanza solamente cobra sentido cuando se establece dicha relación entre la respuesta y el conocimiento previo de que el *búúúú* es la onomatopeya para representar una situación de susto o miedo.

2. La adivinanza por “asociación”.- En este juego de palabras, se toma parte de una palabra que tenga alguna relación fónica con el objeto aunque no exista relación semántica.

*¿Cuál es el pan que cubre las piernas?
El pantalón.*

El “¿Cómo se dice..?” En esta categoría podemos incluir otro juego fónico cuyo soporte está en el cliché que tenemos sobre cómo “sonarían” nuestras palabras en otro idioma, haciendo, por supuesto, una arbitraria “traducción”. Es el caso de:

*¿Cómo se dice “sabio” en japonés?
Komosabe.*

*¿Cómo se dice “bombero”?
Atakalayama.*

Una variante más de este tipo de adivinanza es el “¿Quién lo dijo?”. Anoto dos ejemplos:

*A mí lo que me revientan son los camiones.
(El sapo)*

*Nunca pude estudiar derecho.
(El jorobado de Notre Dame).*

3. La adivinanza abierta: aquella en donde la respuesta puede ser cualquier cosa; en ocasiones el planteamiento puede proporcionar o sugerir algún indicio, pero la solución “correcta” siempre será incierta.

*Adivina, adivinanza:
¿qué tiene el rey en la panza?
(El ombligo)*

*¿Qué les dijo Tarzán a los elefantes cuando los vio pasar vestidos con gabardinas y gafas oscuras?
(Nada, porque no los reconoció).*

4. La adivinanza-secuencia, también conocida como la adivinanza “en tres actos”.- En ésta, la información proporcionada tiene tres momentos y en cada uno de ellos se van acumulando los datos necesarios para llegar a la respuesta.

Primer acto: Aparece un hombre limpiando una o.

Segundo acto: Aparece el mismo hombre limpiando otra o.

Tercer acto: Aparece el mismo hombre limpiando otra o.

¿Cómo se llama la obra?

(Las o-limpiadas).

5. La adivinanza-explícita.- De hecho no es una adivinanza, ya que plantea un acertijo que lleva en sí mismo la respuesta. No requiere, como en la adivinanza clásica, que el adivinador se remita al lenguaje figurado o a la búsqueda de símiles, comparaciones o metáforas, sino que se le pone a prueba a fin de que encuentre la respuesta o bien en la organización de los datos planteados, o bien en alguna otra relación indirecta. Por ejemplo, en los siguientes dos casos, está la respuesta dada:

*Negro por fuera
verde por dentro*

*y con un hueso de aguacate en medio.
(El aguacate)*

*¿De qué color
era el caballo blanco de Napoleón?
(Blanco)*

6. La adivinanza - calambur.- Es un ingenioso juego de palabras. Se presenta cuando algunas sílabas del texto de la adivinanza se combinan de más de una manera,

-agrupándolas o separándolas, según sea el caso-, lo que produce significados diferentes. Calambures clásicos son, por ejemplo ¿Por qué lavo la rueda? (¿Por qué la bola rueda?) y Mi esposa estaba riendo (Mi esposa está barriendo). Cuando se acompañan de una pregunta, asume, de alguna manera, la forma de una adivinanza. Veamos los siguientes casos:

*Este banco está ocupado
por el padre y por el hijo;
el padre se llama Juan
y el hijo... ya te lo he dicho.
(Esteban)*

La clave para dar con la respuesta está en juntar las tres primeras sílabas del primer verso, y así encontramos la respuesta: Esteban. Para encontrar la respuesta correcta sólo hace falta la sutileza auditiva, de descomponer-componer el orden lógico de las sílabas que integran las palabras. Más que una adivinanza, es un ingenioso juego sonoro, en donde el reto está en encontrar la clave fónica que permita identificar el dato y llegar a la respuesta. Otros dos ejemplos son:

*Va caminando
por su caminito
no tiene prisa
y va despacito. ¿Quién va?
(La vaca)*

*Y una más: Sobre la vaca la o, ¿qué es?
(Bacalao)*

Bajo estas mismas bases funciona el juego fónico que llamamos “el colmo”, entendida como aquella situación inaceptable o absurda en que algo se presenta. Un ejemplo:

*¿Cuál es el colmo de un soldador?
Tener un hijo de soldado.
(desoldado)*

7. La adivinanza- descripción.- Es la forma más sencilla de la adivinanza y probablemente la más común. Se elabora a partir de la enumeración de uno o más rasgos esenciales del objeto a adivinar. En ella no hay un extrañamiento del objeto -y por tanto de construcción de metáfora- sino una descripción a veces clara y evidente, a veces encubierta, de las características del objeto. En la adivinanza-descripción todo está dicho y el sujeto para adivinar la respuesta, sólo tiene que acertar en ubicar el objeto o la situación descrita. Un ejemplo de este tipo de adivinanza sería:

*Negro fui
rojo seré
convertido en ceniza
me veré.
(El carbón)*

8. La adivinanza.- Como veremos, la verdadera adivinanza posee más estructura, imaginación y creatividad que los tipos anteriores.

En un corral redondo, unas vacas se echan y otras se levantan.

Para “adivinar”, es decir, encontrar la respuesta, quien lo intente debe hacer una operación mental más razonada e imaginativa que en el primer tipo, ya que la respuesta sólo se muestra a través de procesos mentales como el análisis y la síntesis, la comparación, la inducción y deducción, la analogía, la relación, la particularización y generalización, el contraste, etc. ¿Cuántos procesos se involucran? Es difícil decirlo, de hecho, prácticamente todos los que el pensamiento pone en marcha al tratar de resolver un problema. Como se ve, la adivinanza no es sólo un reto a la imaginación, sino también –y tal vez sobre todo- a la inteligencia.

Las adivinanzas siguen más o menos un mismo patrón de estructura. Hay una interrogante, hay un dato que se da para solucionarla y hay una respuesta esperada. Así lo plantea María Teresa Sánchez Fragoso (1988): “Este recurso literario es, en extensión, de los más pequeños. Consta de tres partes: en la primera se enumeran cualidades o atributos del ser o la cosa; en la segunda, se plantea la cuestión y en la tercera, se dan los elementos para la respuesta”

En la base de la definición hermética hay un proceso de extrañamiento del objeto, que es separado de su

significado y contexto habitual. Extrañar, en este caso, es separar al objeto de su contexto para atribuirle otro, visualizarlo en otra dimensión, imaginarlo de otra manera que la cotidiana o real. Extrañar es como dar un giro al caleidoscopio, de tal manera que aunque los ingredientes sean los mismos, la figura percibida ya no lo es.

En la adivinanza se insinúa un trabajo de asociación y comparación que se ejerce no ya sobre la totalidad del objeto, sino sobre una de sus características. “La clave de la nueva definición está en la metáfora (...) y es de esta metáfora de donde nace, por oposición, la primera. (...) Ahora la doble metáfora está lista para representar el objeto, ocultándolo o elevándolo de útil, trivial y cotidiano a objeto misterioso que desafía a la imaginación” (Sánchez. 1988).

El análisis de la estructura nos ofrece, pues, esta secuencia: extrañamiento - asociación - metáfora. Son los tres pasos obligados para llegar a formular la adivinanza. Rodari (1973) nos muestra cuatro operaciones en la construcción de una adivinanza.

Primera operación: extrañamiento: definir el objeto como si lo viéramos por primera vez: su forma, sus componentes, su función, su parecido con otros objetos, etc.

Segunda operación: asociación - comparación: la “superficie clara” de la definición se presta a crear, mediante imágenes, aperturas a otros significados.

Tercera operación: la metáfora final.

Cuarta operación: (no indispensable) consiste en darle cierta forma atrayente a la definición misteriosa (muy a menudo en forma de verso)” El darle esta forma, aparte de cumplir con la función de lo atractivo, facilita su memorización.

Como puede verse, el extrañamiento es una operación esencial, que hace posible las asociaciones menos trilladas o evidentes y permite el surgimiento de las metáforas más sorprendentes, lo que, a su vez, repercute en la creación de las adivinanzas más logradas.

Pruebe a hacerlo —o invite a amigos, alumnos, hijos— con objetos cotidianos y conocidos como un lápiz, un teléfono, una ventana, una silla, cualquier cosa... los resultados tal vez resulten no sólo entretenidos, sino sorprendentes. Además, estará activando toda la maquinaria mental que se necesita para elaborarla y, posteriormente, resolverla.

La verdadera adivinanza, a diferencia de las variantes que se han presentado, es unívoca, esto es, admite sólo una respuesta posible como correcta. De ahí la importancia de su construcción y su planteamiento: vuela sin alas, silba sin boca y no se ve ni se toca. ¿Qué es?

En la adivinanza “pura”, el soporte es el sentido figurado, y en ella están implicados, el símil, la analogía y la imagen, constitutivos de la metáfora, además de la sinécdoque y la metonimia. La adivinanza, pues, tiene una construcción más elaborada, tanto en forma como en fondo, y el tipo de pensamiento para llegar a la solución es, asimismo, más elaborado.

Antes de cerrar este apartado conviene hablar, por último, de lo que el mismo Rodari llama “la falsa adivinanza”, cuyas características pueden reconocerse en alguna de las categorías anotadas. El ejemplo que muestra es:

“Un campesino de poca cabeza
sembró en su huerto la palabra cereza.
Una respuesta aquí nos cuadra:
¿recogió cerezas o palabras?»

El autor habla sobre la respuesta: “no recogió nada” (para que hubiera recogido cerezas tenía que haber plantado cerezas, y las palabras no crecen en los huertos)”, y explica: “la forma de resolver el misterio es rechazar un falso indicio (el supuesto de que recogió algo). Este ejercicio me parece altamente educativo, ya que en la vida, muchas veces hay que escoger la respuesta justa, rechazando las falsas alternativas.”

Esta reflexión de Rodari, que aparentemente queda en la explicación de la imposible respuesta correcta, alerta y desarrolla un tipo especial de habilidad mental, el pensamiento analítico, pues previene al sujeto a que en probables situaciones semejantes que pueda enfrentar en el futuro, preste atención al planteamiento de las ideas, tanto en el fondo como en la forma que adopten al momento de exponerse.

La adivinanza, como se ve, tras su aparente sencillez esconde un cúmulo de recursos tanto lingüísticos como de pensamiento, lo que le confiere su singular atractivo

e interés y constituye un potencial instrumento para el desarrollo de habilidades cognitivas y del lenguaje.

3. La adivinanza y el lenguaje literario

La base del lenguaje literario es el lenguaje figurado, que en contraposición al lenguaje recto se permite licencias (esto es, formas con que se adjudica el derecho de jugar con el sentido de las expresiones) que le dan a la expresión otro significado. En la esencia del lenguaje literario hay un sustrato lúdico, sí, pero además altamente necesario para explicar y explicarse el mundo y su misterio, para hacerlo accesible a través de la palabra y su concepto.

María Teresa Fragoso (1988), al hablar de la adivinanza, nos recuerda que “como recurso literario dentro de las instituciones preescolares, esta forma tiene una larga tradición y constituye una manera de jugar con el lenguaje; a través de ella el niño establece relaciones sintácticas y semánticas que amplían su competencia y creatividad lingüística”.

Para su construcción, la adivinanza se sostiene básicamente en dos recursos: la comparación y la metáfora. La comparación puede resultar en obtener relaciones de similitud o contraste. El símil es la operación mediante la cual encontramos semejanzas entre dos objetos, eventos, conceptos, etc. El contraste, establece, en cambio, las diferencias entre ellos.

Muchas adivinanzas están basadas en el símil, y esto puede ser tanto física como conceptualmente. Sobre el primer caso podríamos poner como ejemplo la de *Chiquito, redondo, barrilito sin fondo*, en la cual es posible establecer la respuesta a partir de la similitud entre lo adivinable y su referencia; en el segundo caso, anotamos la de *Como un árbol yo tengo mil hojas ,tengo lomo y caballo no soy, yo no tengo ni lengua ni boca, mas consejos muy útiles doy*, donde la respuesta es posible gracias al conocimiento que se tiene de un objeto que posee hojas, lomo y un contenido o mensaje.

Lipman y Sherp (1989) lo plantean así: “Un símil expresa un parecido o semejanza, no una comparación exacta, entre dos cosas diferentes. Alguien puede decir La cara de ella era como una estrella, y se puede suponer que el resplandor de su cara se compara a la brillantez de una estrella. Pero, por supuesto, es solamente una semejanza, no una comparación exacta. Pero si se dice que María es tan alta como Juan, entonces estamos tratando de una comparación exacta, no de un símil.” Las relaciones de contraste y similitud pueden ser explícitas o implícitas, entre las partes y el todo, o entre palabras y cosas.

Un caso más elaborado de comparación es la analogía, que establece una relación dada entre dos elementos, con otra de la misma categoría. Esto es, realiza, mediante la comparación, una relación entre dos relaciones.

$$A : B :: C : D$$

(A es a B como C es a D; es decir, la misma relación que se establece entre A y B, se encuentra entre C y D): El sol es al día, como la luna es a la noche.

“Una similitud puede cambiarse en metáfora omitiendo la palabra “como”; diciendo que una cosa es la otra. Por ejemplo:

Similitud: Ella era como un día de verano.

Metáfora: Ella era un día de verano.” (Lipman y Sherp. 1989).

“Parecería que las metáforas, como las similitudes, son analogías implícitas:

Similitud: El corazón es como una bomba.

Metáfora: El corazón es una bomba.

Analogía: El corazón funciona como funciona una bomba, o El corazón bombea la sangre como una bomba bombea el agua.” (Lipman y Sherp. 1989).

Como puede verse, la metáfora tiene un proceso de construcción que pasa por varios estadios antes de constituirse como tal, entre ellos el símil y la analogía. De ahí que a primera vista una metáfora sea en principio incomprendible... como la adivinanza.

Por su parte, la metáfora —el otro recurso de la adivinanza— en palabras de Lipman y Sherp (1989) “implica la adaptación de una palabra de uso conocido, y su aplicación a otro uso parecido pero menos común. Así, podemos referirnos al “ojo de la tempestad” o “al corazón

del problema”. En casos como estos, adaptamos las palabras “ojo” y “corazón” sacándolas del contexto conocido del cuerpo humano, y las aplicamos a otras situaciones”.

Sin embargo, a veces, la palabra o frase no necesita adaptarse porque es tan apropiada en una situación como en otra. Esto lo aclaran también Lipman y Sherp (1989) con los ejemplos “el pie de la media” o “el costado del barco”, puesto que las medias tienen pie y los barcos tienen costados como los tienen las personas.

En la construcción verbal de la adivinanza pueden utilizarse diferentes recursos literarios, que pueden ser fónicos, morfológicos y léxicos. Veamos algunos que es posible encontrar en varias adivinanzas.

Recursos fónicos.

Lo fónico se refiere al sonido. En el campo lingüístico su unidad es el fonema, que es cada una de las unidades mínimas que en el sistema de una lengua pueden oponerse o diferenciarse a otras y que permiten distinguir, por ejemplo, las diferencias consonánticas entre casa y taza, o las vocálicas entre mesa y misa. Algunos recursos son:

- Fonéticos, relacionados con el sonido que producen las vocales y consonantes de la lengua, que tienen como elementos el acento y el tono de aquello que suena como palabra y permiten combinaciones agradables como “abracadabra”, o el conocido “lumbre de alum-

bre Luzbel”, de Arqueles Vela, o el “bíbiri bábiri bu” de conocida película de Disney, o el cotidiano “calmantes montes alicantes pintos”.

- Rima, acaso el recurso más común, entendida como la semejanza de sonidos finales del verso a partir de la última vocal acentuada. En el alma adolorida/ llevo amor y llevo vida. En el alma adolorida/ llevo amor y llevo risa. En el primer par de versos se trata de la rima consonante (la rima se establece a partir del sonido de vocales y consonantes); en el segundo, de la asonante (la rima se establece a partir del sonido sólo de las vocales). También es posible hablar de la rima interna, o la semejanza de sonidos dentro del verso. Espada colmada de paz (que puede ser consonante o asonante).
- Aliteración, repetición del mismo fonema, sobre todo consonántico, en una frase con el propósito de contribuir tanto a su estructura como a su expresividad. *Mi mamá me mima. Aquel ronco rumor que venía corriendo cerro abajo.*
- Onomatopeya, imitación convencional para referirse a un sonido a partir de su similitud, real o cultural. *Mi-aaauuu. Zas, pum, cuas.*
- Paronomasia, figura consistente en colocar próximos en la frase dos vocablos semejantes en el sonido pero diferentes en el significado. *puerta y puerto / secreto de dos y secreto de Dios.*

- Similicadencia, referida al empleo de palabras de sonido semejante. “fieramente existiendo, ciegamente afirmando”. (Gabriel Celaya).

Recursos morfológicos.

La morfología, o estudio de la estructura interna de la palabra que permite clasificarla según su forma, clase o categoría gramatical. Algunos recursos morfológicos son:

- Derivación, figura de repetición que consiste en la enumeración de términos que poseen el mismo lexema. *Temprano madrugó la madrugada.*
- Polípote, figura de repetición que consiste en colocar en la misma frase o verso, la misma palabra, pero con distintos morfemas flexivos. No me mires, que miran que nos miramos; miremos la manera de no mirarnos. *No nos miremos y, cuando no nos miren, nos miraremos.* Un ejemplo más: *Los trenes no fuman, no fume en los trenes.*
- Dilogís que consiste en el uso de la misma palabra o expresión con un doble sentido dentro de un mismo enunciado. “*donde el engaño con la corte mora*”, verso de Góngora.
- Silepsis, que establece la concordancia de acuerdo al sentido y no a las reglas gramaticales. *Su producción consistió en escribir un libro y varios cuadros”.*

- Calambur, referido a la alteración del significado de una o más palabras a partir de la agrupación o desagrupación de sus sílabas. Oro parece, plata no es. Ora parece, plátano es/ Vístete de espacio. Vístete despacio.

Recursos léxicos.

El léxico, referido al conjunto de vocablos de una lengua y su significado, también conocido como nivel semántico de la lengua. Algunos recursos son:

- Pleonasma, referente al uso de términos y expresiones de igual o muy parecido significado para reforzar una idea. *Hemorragia de sangre. Subir para arriba.*
- Sinonimia, uso de palabras de significado análogo, en una especie de acumulación de términos de igual significado a fin de insistir o aclarar una idea. *Viene, vuelve, regresa.*
- Epíteto, adjetivo que no añade ninguna información suplementaria a la del sustantivo con el cual concuerda, de forma que su significado, ya presente en el del sustantivo, destaca o acentúa ese matiz al repetirlo. “Por ti la verde hierba, el fresco viento, el blanco lirio y colorada rosa y dulce primavera me agradaba...”, (Garcilaso de la Vega).
- Paradiástole, figura retórica que consiste en aplicar en contraste dos expresiones de la misma raíz, de la misma familia o de significado parcialmente coincidente; se cita como ejemplo este párrafo de fray Luis de Granada:

“¡Oh invisible y que todo lo ves! ¡Inmutable y que todo lo mudas! ¡A quien ni el origen dio principio, ni los tiempos aumento, ni los acaecimientos darán fin! Vos estáis dentro de todas las cosas, y no estrechado; fuera de todas, y no desechado; debajo de todas, y no abatido; encima de todas, y no altivo”.

- Métrica, referida a la extensión de una frase medida en sílabas y que, junto con la rima, es la base de cierto tipo de poemas. El hecho de que las frases de una adivinanza midan lo mismo facilita su memorización, además de que le da cierta musicalidad que la hacen más atractiva.

Por otra parte, habría que decir que la literatura “formal” ha recogido estas muestras de ingenio popular, las ha incorporado a sus textos y las ha difundido. Los escritores de diferentes partes y épocas no han sido inmunes al encanto de la adivinanza y muchos de ellos han sucumbido a la tentación de incorporarlas a su discurso. Comparto algunos ejemplos a manera de muestra.

En primer término, y por su cercanía, quiero mencionar el libro de Melquiades Durán Carvajal, que en su libro *Quetzalli* (2007. Acento editores), con el apoyo de las Secretarías de Cultura y Educación del Gobierno del Estado de Colima y CONACULTA, dedica dos capítulos a la adivinanza. Comparto dos muestras:

*Un par de lindos viejitos
que siempre están vigilando,
uno con pelo canoso*

*y el otro siempre fumando.
(Los volcanes de Colima)*

*Fue la palmera mi madre
broté de su corazón,
y este señor por las calles
me va ofreciendo en pregón.
(La tuba)*

Por su parte, Patrick Johansson (2004), doctor en letras por la Sorbona y naturalizado mexicano realizó un estudio muy interesante y profesional sobre la adivinanza, convertido en un bello libro llamado *Zazanilli, la palabra-enigma*, que nos habla de esta tradición entre los pueblos mesoamericanos. Al respecto, Johansson afirma:

“Los acertijos y las adivinanzas son para el hombre contemporáneo un pasatiempo, una actividad lúdica que se realiza generalmente fuera de los ámbitos de trabajo en un ambiente de diversión y relajamiento. (...) No fue siempre así. En efecto, en otros tiempos los acertijos y las adivinanzas no tuvieron el carácter meramente recreativo que tienen ahora... (...) En Mesoamérica, antes de la llegada de los españoles, los acertijos y las adivinanzas tenían un carácter iniciático y adivinatorio “serio” sin dejar por esto de ser un juego”.

Comparto un ejemplo: ¿Qué cosa y cosa? Se atrapa en un bosque negro y viene a morir en una losa blanca. El mismo autor nos da la clave de la respuesta: “Para quien vea nuestra adivinanza, no puede ser más que: el piojo.

Lo atrapamos en nuestra cabeza, lo ponemos sobre nuestra uña y allí lo matamos.”

Las siguientes adivinanzas son producto de la sensibilidad de Nicolás Guillén uno de los poetas cubanos más reconocidos.

*En los dientes, la mañana,
y la noche en el pellejo.
¿Quién será, quién no será?*

*Con ser hembra y no ser bella,
harás lo que ella te mande.
¿Quién será, quién no será?*

*Esclava de los esclavos,
y con los dueños, tirana.
¿Quién será, quién no será?*

*Escándalo de una mano
que nunca ignora a la otra.
¿Quién será, quién no será?*

*Un hombre que está llorando
con la risa que aprendió.
¿Quién será, quién no será?*

En la siguiente muestra de la presencia de la adivinanza en la literatura, el énfasis está puesto en la belleza de las imágenes y en la construcción del verso. Son adivinanzas de la cultura árabe, específicamente de la tradición nazarí, que habitó en la región de Granada, en el sur de España, durante ocho siglos, hasta el siglo XV de nuestra era. Los ejemplos están tomados del hermoso libro *El manuscrito carmesí* de Antonio Gala.

*Soy un fruto lascivo y redondeado
que alimentan las aguas del jardín.
Ceñido por un cáliz rugoso,
parezco el corazón de un cordero en las garras de un
buitre.*

*Crezco o decrezco entre los comensales,
y, en mitad de la sombra, las lágrimas resbalan por mi
cuello.
Si me duermo, alguien corta mi cabellera,
y permanezco insomne hasta mi muerte.*

*Soy delgado y tan pálido y frágil
que me dejo acuchillar fácilmente.
De vez en cuando bebo,
y de mis ojos luego brota el llanto.*

*Lo mismo que la espada nos portamos.
Inseparables somos.
Si algo entre los dos gemelos se interpone
de común acuerdo lo despedazaremos.*

Soy el traidor a las palomas.
Antes, cuando fui su amigo, las sostuve temblando.
Ahora, vibrante las acoso
y les doy muerte con mi lengua.

Soy el dueño de la brisa.
Si quiero, sopla el céfiro; si quiero, el viento Sur.
Pero lo que más prefiero es acariciar el rostro
del más hermoso de los nazaríes.

Del texto *La manzana dorada*. Una ronda de cuentos, canciones, conjuros, proverbios y adivinanzas (Selección de Vasko Popa. Anvil. Londres. 2010), recopilación de literatura popular tradicional, presento tres muestras:

1. Una yegua ámbar salta sobre el mar, pero no se moja los cascos. (La luna).
2. Atravesé el agua y no me mojé, atravesé el fuego y no me quemé. (El viento).
3. Di nacimiento a mi madre, y mi madre me dio nacimiento. (El hielo).

Por su parte, la escritora Elva Macías es autora de dos bellos libros de adivinanzas de su propia creación llamados *Tiempo de adivinar* y *Adivina, adivinanza*. El primero, *Adivina, adivinanza*, está ilustrado por Felipe Ugalde y consta de 13 adivinanzas. Data de 1992 y está reimpresso en 1998 y 2002 por Editorial Corunda. Se anotan dos adivinanzas:

*Cara a cara y sin revés,
mi cara es cara de todos.*

*si no me ves a la cara,
no sabes cómo te ves. (El espejo).*

*A su casa como nube
sin escaleras se sube.
sin tener agujas, teje,
sin tener garras, araña. (La araña).*

El segundo libro de Elva Macías, con ilustraciones de Masha Zepeda, su hija, fue editado por el Gobierno del Estado de Chiapas en 1999, con un tiraje de diez mil ejemplares. El libro pertenece a la serie Libros de Chiapas y forma parte de la Colección infantil. Está integrado por veinte adivinanzas de las cuales se presentan algunas a continuación.

*Soy la letra más frecuente
Del idioma castellano,
Sin mí no existe escritura,
Ni padre, madre y hermano. (La e)*

*Con los dientes hacia arriba
o los dientes hacia abajo,
abrir puertas y candados
Es mi único trabajo. (La llave)*

*Una mano te conduce,
cortando camino vas,
con el pico por delante
y los ojos por detrás. (Las tijeras)*

*A diario recorro el mundo
nunca, nunca me desvelo,
salgo en la orilla del cielo
y en la otra orilla me hundo. (El sol)*

*Echo fumarolas
y no sé fumar,
tengo largas faldas
y no sé bailar,
blanca es mi corona
y no sé mandar. (El volcán)*

Libros sobre la adivinanza debe haber miles en todos los idiomas y el propósito de este texto no es, obviamente, reseñarlos. Quisiera, sin embargo, hacer una última referencia porque se trata de un libro realmente hermoso llamado *La quisicosa*, que presenta una compilación de adivinanzas tradicionales tomadas de diversos libros y realizada por Rosanela Álvarez; contiene 197 adivinanzas en sus 95 páginas. Comparto algunas.

*Soy amiga de la luna,
Soy enemiga del sol;
si viene la luz del día
alzo mi luz y me voy.
(La luciérnaga)*

*¿Cuál es aquella
que si no se le mata
no está uno contento?
(La sed)*

*Sale de la sala
y entra a la cocina
meneando la cola
como una gallina
(La escoba)*

*Hojas tengo y no soy árbol,
lomo tengo y no soy asno.
(El libro)*

Como se puede apreciar, la adivinanza, ese juego verbal con interesantes variedades conceptuales, ha atraído la atención de literatos de diferentes épocas y sociedades, lo que viene a reafirmar no sólo la tradición que encarna y el encanto que produce, sino la riqueza que encierra como producto cultural y mental que la arropan.

4. La adivinanza y el proceso mental

El juego físico –y el movimiento que conlleva- le permiten al niño pequeño adquirir habilidades motoras gruesas y finas, lo que se traduce en un desarrollo corporal pleno. Lo mismo, pero en el plano mental, sucede con los juegos, pasatiempos y entretenimientos que involucran al pensamiento, como las adivinanzas.

En la adivinanza entran en juego una serie de funciones mentales que hacen posible -o no- arribar a la respuesta correcta. Para ello, el sujeto utiliza una gama de

estrategias cognitivas. Uno de los grandes atractivos de la adivinanza es precisamente que plantea un reto a la capacidad de percepción del mundo que rodea al adivinador, y que para resolverlo tiene que echar mano de sus capacidades de abstracción, generalización, comparación, deducción, síntesis, analogía, etc.

Si, como afirma Piaget, el niño aprende por la necesidad que tiene de darle sentido al mundo que en principio se le presenta como un todo indiscriminado, la adivinanza es un estímulo para penetrar en el sentido de las cosas, en su significado oculto u ocultado, a través del juego, la creatividad y la imaginación.

Otra forma de razonamiento que estimula la adivinanza es el pensamiento divergente, una manera que privilegia la imaginación y la creatividad en contraste con el pensamiento convergente que tiende hacia el razonamiento y la lógica. Ambos tipos de pensamiento, lejos de oponerse se complementan y producen un sano equilibrio que facilita el desarrollo mental de las personas, si bien puede prevalecer uno sobre el otro, dependiendo de cada individuo. El pensamiento divergente. Mabel Condemarín y Mariana Chadwik (1994), lo explican de la siguiente manera: “El modo convergente de pensamiento tiende a retener lo conocido, aprender lo predeterminado y conservar lo que es, y el modo divergente tiende a revisar lo conocido, explorar lo indeterminado y construir o elaborar lo que podría ser. Una persona con pensamiento convergente tiende hacia lo usual y lo esperado; una persona con pensamiento divergente tiende primariamente hacia lo original y lo especulativo”.

La adivinanza, por su naturaleza, tiene su fundamento en el pensamiento divergente, tanto en quien la crea como en quien la adivina, pues la clave para ambas acciones está en “ver la cosa” como otra, con alguna similitud o analogía, pero diferente “a como es”.

Sobre este punto, habría que comentar que el psicólogo Edward De Bono, engloba el pensamiento divergente en un modelo de pensamiento que llama pensamiento lateral, y que define como “un conjunto de métodos de pensar que permiten cambiar conceptos, percepción y aumentar la creatividad. Es una colección de teorías de “pensamiento divergente”, que no son inmediatamente obvias y que no pueden seguirse usando solamente la lógica tradicional paso a paso, y que se concentran en generar nuevas ideas, en cambiar conceptos y perspectivas.” (Wikipedia.org)

A esta forma de razonamiento también se le conoce como pensamiento heurístico, entendido como el arte o la ciencia que abre la puerta al descubrimiento y la invención a partir de la creatividad, el enfoque distinto o el abordaje de un asunto desde otra perspectiva.

Una concreción de este enfoque es el pensamiento analógico. La analogía es una habilidad cognitiva sumamente interesante. Mientras la comparación establece una relación entre dos elementos (A es como B), la analogía establece una doble comparación: A:B :: C:D. (A es a B como C es a D, se lee). Unos ejemplos: el sol es al día como la luna es a la noche; el calor es al verano

como el frío es al invierno; el presidente es al país como el gobernador es al estado. Establecer la relación entre dos elementos y a partir de ello establecerlo entre otros dos implica una necesaria comprensión de los cuatro. Es una manera de transferir el conocimiento. Cuando la analogía es correcta (porque hay analogías que pueden ser intencionadamente manipuladas) se evidencia el uso de un conocimiento para entender o descubrir otro que en principio no se tiene o no es claro.

Habría que no perder de vista que tras esta serie de clasificaciones de las operaciones mentales se encuentran cuatro habilidades cognitivas básicas y fundamentales que constituyen los pilares del pensamiento humano: el análisis y la síntesis y la inducción y la deducción. Como se sabe, el análisis permite identificar las partes que constituyen un todo y la síntesis en integrarlas; la inducción va de lo particular a lo general y la deducción al contrario.

Un aspecto más a tomar en cuenta en la construcción de una adivinanza es que muchas surgen a partir de una imagen. Una imagen puede interpretarse como aquella vivencia que surge a partir de una sensación, es decir de una impresión captada a través de los sentidos, y que puede ser visual, acústica, táctil, olfativa o gustativa, aunque suele hablarse también de imágenes mentales. En el caso de la construcción de la adivinanza, como ya vimos en su tipología, intervienen sobre todo las imágenes acústicas y, más que nada las visuales, es decir aquellas que se arman a partir de lo que las cosas parecen o sugieren al verlas. Tal es el caso de la adivinanza Pica picando, colita arrastrando.

Para llevarse a cabo, la adivinanza requiere de una necesaria interacción entre dos o más personas; a través de ella, se estimulan de manera lúdica el conocimiento y la operación de diferentes recursos lingüísticos. En el desarrollo mental de los niños, Piaget considera que el trato “entre iguales” es el que permite el razonamiento y el aprendizaje, mientras que, para Vigotsky, es en el trato con el adulto (o con un igual de mayor capacidad) desde donde pueden estimularse.

En ambos casos, ya se trate de una colaboración o de una tutoría, pueden apreciarse las ventajas de la interacción del niño con otra persona. Al referirse al desarrollo intelectual del niño, Vigotsky distingue dos niveles evolutivos: el primero, denominado “desarrollo actual” que se refiere a la capacidad que posee para resolver problemas en forma independiente, es decir, lo que puede hacer solo en un momento dado. El segundo, denominado “desarrollo potencial”, entendido como lo que un niño puede lograr si recibe apoyo durante la ejecución de la tarea. Ese espacio que media entre el desarrollo actual y el desarrollo potencial es lo que Vigotsky denomina como la “zona de desarrollo próximo” y considera que ésta “despierta una serie de procesos de desarrollo que sólo pueden operar cuando el niño interactúa con personas de su medio y en cooperación con sus compañeros.

Cuando se interiorizan estos procesos, pasan a formar parte del bagaje evolutivo independiente del niño” (Carney.1996). Para que el desarrollo potencial se convierta en desarrollo actual o real es necesario que el apoyador

no resuelva el problema que el niño, aunque está próximo, todavía no puede, sino que provea recursos para que el niño encuentre la solución y con ello, construya un nuevo aprendizaje. Estos recursos pueden ser ejemplos, comparaciones, analogías, deducciones, etc.

En el caso de la adivinanza estos recursos pueden concretarse, por un lado, en la activación de los conocimientos previos que el sujeto posee tanto de la estructura de una adivinanza, como de los elementos que la conforman; y por el otro, en proporcionar claves para el desciframiento de la metáfora.

Por otra parte, el término *andamiaje* fue acuñado por Bruner para explicar el proceso que había que emplear en el espacio de la zona de desarrollo próximo para ayudar al sujeto, de tal manera que pudiera pasar del desarrollo potencial a un nuevo desarrollo actual. En este sentido, el término andamiaje “describe la conducta de cualquier persona destinada a ayudar a un alumno a que se ocupe de algún aspecto del aprendizaje que está más allá de su nivel actual de desarrollo” (Carney. 1966). Así, el andamiaje es una respuesta a los intentos que el sujeto hace para aprender, y que puede provenir de todo aquel que tenga mayor experiencia, más conocimientos, que haya desarrollado más habilidades, que posea mayor capacidad, que muestre una determinada actitud, etc.

En el caso de la adivinanza, cuando una persona –padres, maestros, amigos- enseña a otra a desentrañar el mecanismo de la adivinanza, está ayudando a construir

un andamiaje. Precisemos: no se trata solamente de decirle la respuesta a quien aprende, sino de explicarle cuál es el sentido de la adivinanza, de ayudarlo a desentrañar el mecanismo que la compone, esto es, remitirlo a la función que juegan la comparación, el símil o la metáfora. Cuando el aprendiz comprende dicho mecanismo, desarrolla una forma de pensamiento que fortalece su desarrollo mental.

Por último, habría que recalcar la importancia que juegan los conocimientos previos o las vivencias del sujeto al momento de encontrar la solución a una adivinanza. Si no se tiene al menos noción del referente, será muy complicado encontrar la solución. Si alguien no conoce la manera en que crece el trigo, en el color que toma al alcanzar la madurez y la manera en que se manufactura para la elaboración del pan, por ejemplo, será muy difícil que resuelva la adivinanza que se presenta en la sección correspondiente y que se ubica con el número 34: *Muy verdecito me crié y rubito me cortaron; con dos piedras me molieron, con dos manos me amasaron.*

5. La función pedagógica de la adivinanza

Una de las características elementales de los niños –y más aún de todas las personas– es la curiosidad, esa ansiedad innata que nos impulsa a querer saber qué hay más allá de las cosas, los hechos, las palabras, y que nos conduce a la elaboración de conceptos y con ello al conocimiento. Sin duda que la adivinanza es una puerta no

suficientemente explotada para motivar y estimular esta actitud.

Noé Jitrik (2007) nos habla de una curiosidad “que parece inherente al niño despierto, y que lo lleva a preguntar primero, luego a indagar y hacer después, como, por ejemplo, desmontar el juguete para ver qué tiene adentro y que, descubierto, le explicaría algo cuyo alcance ignora: no le basta el placer del juego, necesita saber qué hay más allá; la decepción al satisfacer ese deseo –“así que sólo era un resorte?”- no frena las nuevas tentativas, que van creciendo en complejidad, como si en esa progresión, que no podemos dejar de clasificar como simbolizante, se redefiniera la índole del secreto”.

El niño, hasta cierta edad, tiene una extraña fascinación por lo oculto, por lo que está disimulado, por el mecanismo que no ve pero que intuye. El clásico juego de “las escondidas”, la afición por internarse a jugar en clósets y roperos, a indagar debajo de la cama y de la mesa, a formar casitas con sábanas y mantas, a desarmar las cosas para ver qué tienen dentro y cómo funcionan, forman parte de ese impulso de exploración del mundo, de la búsqueda del espacio cerrado y hermético. Y la adivinanza se mueve precisamente en esos terrenos; ese es su origen y su destino; su mundo y su función.

María Teresa Sánchez (1988) afirma: “La utilización de las adivinanzas constituye un ejercicio mental muy importante, porque conduce al análisis; desarrolla el ingenio de los pequeños; despierta y satisface la curiosidad; estimula las ideas; vi-

goriza la imaginación y la observación; agiliza la memoria y permite la aplicación de conocimientos adquiridos”.

La adivinanza es definida por Chabolla (2000) como “un juego verbal que pone en actividad la percepción, la observación y la inteligencia de los niños para resolver un enigma con los elementos que se le presentan. El jugador que no puede resolverlo pierde (se da o se rinde) y el que lo resuelve, gana”.

Por su parte, Bush y Taylor (en UPN. 1994) afirman: “Las adivinanzas son un buen sistema para interesar a los niños: ¿Qué es lo que les gusta cazar a los gatos? ¿Qué tiene cuatro patas pero no puede andar?”. Como se ve, el entrenamiento para la adivinanza puede ser a partir de ejemplos o situaciones muy sencillas y conocidas por el niño, lo importante es que comprenda el mecanismo que hay que activar para llegar a la solución.

Mucha falta nos hace dejar de considerar las adivinanzas solamente como pasatiempo infantil y verlas como una oportunidad para el desarrollo de habilidades cognitivas del niño y del adulto; entender más su estructura, su construcción, su funcionamiento y el proceso mental que desencadena en quien busca la respuesta. Los caminos del aprendizaje son impredecibles y la adivinanza, con su potencial lúdico, es una magnífica oportunidad para llevarlo a cabo de una manera grata.

A muchos niños se les dificulta solucionar adivinanzas porque (a pesar de comprender cada una de las palabras

usadas) no han entendido que la esencia del juego consiste en la representación de un objeto o concepto mediante otro; otra razón puede ser la poca práctica o contacto con este recurso lúdico; una más es que el pensamiento metafórico o analógico se encuentra en vías de construcción o que hace falta su entrenamiento. Pese a ello, la interpretación que un niño haga de la adivinanza, aunque sea errónea, tiene de por sí un gran mérito: el aventurarse a encontrar una respuesta, a buscar una explicación. Son errores constructivos. Lo peor que puede pasar es que su respuesta sea “no me interesa”.

En las escuelas de educación básica los docentes podrían abrir un espacio para la construcción y resolución de adivinanzas, aprovechar su atractivo lúdico y, como trasfondo, desarrollar habilidades mentales de sus alumnos. O al revés. La elaboración de una visión del mundo del alumno y el ejercicio de sus habilidades cognitivas se verían sin duda altamente estimuladas tanto en el desarrollo del pensamiento como en el cultivo de la imaginación.

Para trabajar con adivinanzas en el grupo, María Teresa Sánchez Fragoso (1988) sugiere tomar en cuenta los siguientes aspectos:

- “Seleccionar las adivinanzas en cuanto a la situación de aprendizaje que se esté manejando y el nivel de madurez del grupo.
- Acomodar el mobiliario de forma apropiada, (semicírculo) procurando que todos los niños tengan la vista en

la persona que expone.

- Exposición de las adivinanzas.
- Preguntar por medio de Lluvia de ideas ¿Qué es?
- Repetirla si es necesario.
- Explicar las palabras desconocidas para el niño.”

La adivinanza, pues, es más que un juego, que un divertimento, es una herramienta de desarrollo verbal y mental que no hemos explotado consciente y sistemáticamente.

Cómo construir una adivinanza

¿Quién ha inventado las adivinanzas? Es claro que tienen un autor, que fueron el producto de la ocurrencia de alguien en algún lugar y en algún momento de ocio creativo. Pero, a diferencia de las frases célebres, las adivinanzas no han conservado para la posteridad el nombre de quien las construyó, salvo en determinados y documentados casos. Y es que, más que nada, surgen del ingenio popular, de una mente anónima que tiene la suficiente perspicacia para entender la estructura de la adivinanza y entonces crear el misterio a través de una fórmula verbal que sugiere y oculta, que informa y despista a la vez, que denota y connota, que va de la descripción al símbolo. Además, la idea primaria, original, va pasando –y muchas veces cambiando- de boca en boca, de lugar en lugar, de época en época.

Lo anterior quiere decir que, prácticamente, cualquier persona puede, si se lo propone, construir una adivinan-

za. Basta aguzar el ingenio y seguir una serie de principios sencillos. Obvia decirse que la elaboración de la adivinanza constituye un creativo ejercicio de imaginación tanto para el docente como para los alumnos, o para padres e hijos, y que ejercita una serie de habilidades y estrategias cognitivas que inciden en la formación de esquemas de conocimiento, necesarios para el desarrollo intelectual del individuo.

A continuación, a manera de guía, se presentan una serie de sugerencias para construir una adivinanza.

1. Elige un objeto, elemento, animal, vegetal, cosa, concepto, etc., que será el tema de tu adivinanza.
2. Descríbelo de la manera más amplia posible:
 - cómo es
 - para qué sirve
 - cuántas partes tiene
 - quién lo usa
 - cómo se usa
 - qué hace
 - dónde se encuentra
 - etc.

De toda la información obtenida, selecciona aquella que sea más relevante –o al menos lo suficientemente relevante- para percibir el objeto sin el riesgo de confundirlo con otro; es decir, ubica una de sus características (lo ideal sería la más sobresaliente) o su función principal. Esta semejanza, similitud o analogía constituye la base de una buena adivinanza.

3. Elabora el concepto. Con la información del punto anterior, redacta un enunciado breve donde quede anotado una de las características más importantes del objeto. Es conveniente que sea una -y la más importante, o al menos con suficiente carga informativa- porque con base en ella vas a construir la adivinanza.
4. Realiza el proceso de extrañamiento del objeto. Piensa en el objeto como si fuera otro objeto, pero que conserva la esencia de su característica más importante. Este *como si* es fundamental tanto para elaborar la adivinanza como para encontrar su solución. El tipo de pensamiento que se lleva a cabo quedaría esquemáticamente así:
Si x fuera y
entonces:
la característica principal (CP) de x
sería la característica principal (CP) de y.
5. Una vez establecida la correlación, trata de expresarla en verso. Esto por varias razones: una, por el atractivo fónico que representa; otra porque de esa manera se memoriza más fácilmente, y otra más porque evidencia un trabajo consciente y deliberado, que ubica a la adivinanza como un producto estético y la diferencia de la simple pregunta. Para esto, te recomendamos el uso del verso octosílabo y la rima¹³.

Veamos un ejemplo. Una característica principal (o distintiva) de un soldado es que vive en el cuartel. Una característica de la abeja es que vive en la colmena. Aquí hay un pensamiento analógico (A es a B como C es a D). Para armar la adivinanza traspasamos la CP de A a B. Es decir, si la abeja fuera un soldado, “viviría” en su cuartel. La adivinanza podría quedar así:

¿Cómo se llama el cuartel
donde va el soldado aquel
con su cántaro de miel?

Juega con las posibilidades: ¿y si las ranas fueran pelotas? ¿y si los árboles fueran gigantes? ¿y si las calles fueran ríos? Da rienda suelta a tu imaginación y creatividad.

¡Y ya está!

6. ¿Para qué sirven las adivinanzas?

Esta pregunta la he formulado a muchos docentes –profesoras y profesores de educación primaria, sobre todo- con el propósito, por un lado, de conocer la idea que tienen sobre la adivinanza, y por otro de saber si la utilizan y cómo. Comparto algunas respuestas que nos darán luz sobre los propósitos anotados. Dado que anotar el nombre de quien opina fue opcional, algunas aparecen como anónimas; de igual manera, se respetó el sentido original de la respuesta, aunque se omitieron repeticiones.

- Son acertijos que hay que resolver o descubrir; sirven para despertar el interés por algo, enseñar a observar detalles para acertar en la respuesta. *Araceli Gálvez Vidrios.*
- Es un texto que presenta un acertijo muchas veces en forma de verso y con un toque chusco; sirven para ejercitar el pensamiento y la imaginación. *Anónimo.*
- Son frases tradicionales del folclor de México; sirven para que la persona a quien se le plantea haga uso de su razonamiento y ponga a trabajar su sistema neuronal. *Anónimo.*
- Las adivinanzas son formas de expresión y entretenimiento que a través del ingenio plantean retos mentales; sirven

13. Octosílabo y rima. Se le llama octosílabo al verso de ocho sílabas, uno de los más utilizados en la poesía en lengua española. Por su parte, la rima es la correspondencia de sonidos entre los versos a partir de la última vocal acentuada. Como ya se anotó líneas arriba, ésta puede ser consonante o asonante.

para entretener, divertir y despertar el ingenio. *Claudia Verduzco*.

- Son textos literarios que tratan de hacer descripciones de objetos o lugares pero esconden la respuesta; sirven para promover la lectura y la literatura entre las personas; te ayudan a razonar para que llegues a una respuesta correcta de la descripción que se está haciendo. *Anónimo*.
- Son acertijos que por medio de pistas nos llevan a encontrar una respuesta; a través de su juego de palabras nos sirven para divertirnos, hacernos pensar y llegar a un resultado de manera lúdica. *Anónimo*
- Son acertijos donde se ponen en práctica los conocimientos adquiridos. *Anónimo*.
- Las adivinanzas sirven para desarrollar las características de un sustantivo mediante la descripción, permiten la creatividad, el recuerdo de ciertos conocimientos y la diversidad de emociones al igual que la diversión. *Leily*
- Las adivinanzas son expresiones populares para recrearse en el lenguaje. *Anónimo*.
- Las adivinanzas sirven para que el niño aprenda a razonar y a resolver acertijos y manejar otro tipo del lenguaje. *Anónimo*.
- Las adivinanzas sirven para desarrollar la capacidad de resolución de acertijos o incógnitas, así como el manejo de distintos tipos de lenguaje. *Anónimo*.

- Las adivinanzas son actividades lúdicas que despiertan el interés y curiosidad por saber lo desconocido, coadyuvando al análisis, reflexión y crítica de los educandos. *Anónimo*.
- Las adivinanzas son afirmaciones o sentencias difíciles de entender. Se consideran pasatiempos o juegos que consisten en hallar la solución de un enigma o encontrar el sentido oculto de una frase. Generalmente, tienen un enunciado en rima y van dirigidas a públicos infantiles. *Héctor Ramírez*.
- Las adivinanzas en primera instancia nos divierten y nos entretiene por un rato, pero además de ello trae grandes beneficios, pues nos ayuda a trabajar la parte lógica matemática de nuestro cerebro, además de enseñarnos a buscar diversas alternativas frente a una situación, lo que nos apoya en nuestra vida diaria a tomar mejores decisiones frente a algún conflicto pues promueve la divergencia de pensamiento. *Anónimo*.
- Otra de las cosas para que nos sirven las adivinanzas es el de perder el miedo a la frustración, a equivocarnos y a ser perseverantes en la búsqueda de soluciones, además de incrementar la paciencia en el ejercicio de la misma. *Anónimo*.
- Creo que las adivinanzas ayudan a preservar de alguna forma nuestras tradiciones y habla mucho de nuestra cultura e historia y es de suma importancia rescatarlas a través de la materia de Español. *Claudia Isis Domínguez Carrillo*.
- Hay muchas cosas para las que puede servir una adivinanza:

1. La adivinanza no sirve para nada. Esto es cuando a nadie le importan, cuando no las conocen, cuando no estimulan porque se tienen limitaciones intelectuales.
2. Las adivinanzas estimulan la creatividad. Son un excelente ejercicio creativo tanto para quienes las leen como para quienes las escriben.
3. Las adivinanzas permiten el goce estético. Puesto que están hechas con figuras literarias, y la literatura es un arte, la visión estética se hace tangible en la escritura y en el sonido de las palabras.
4. Las adivinanzas promueven distintas formas de pensamiento:
 - a. *Pensamiento comparativo*
 - b. *Pensamiento inductivo*
 - c. *Pensamiento deductivo*
 - d. *Pensamiento reflexivo*
 - e. *Pensamiento inferencial*
 - f. *Pensamiento lógico*
 - g. *Pensamiento semántico*
 - h. *Pensamiento metalingüístico*
5. Las adivinanzas fomentan el juego.
6. Las adivinanzas fomentan la actitud onírica.
7. Las adivinanzas (lo más importante) hacen que la gente ría. *José Francisco Cobián Figueroa*

Como puede verse, las opiniones son variadas, aunque coincidentes; las hay desde las simples y escuetas hasta las muy elaboradas y profundas, pero, sin duda, todas importantes para percibir la idea que existe sobre este recurso literario, lúdico y pedagógico. A todos, mi agradecimiento por su colaboración.

Adivinanzas hay muchas, desde las que aún siguen en las calles sin que haya llegado su momento de difusión masiva, hasta las que pueden encontrarse, sobre todo, en medios impresos y electrónicos. Circula en el mundo una cantidad impensable de ellas, amén de las que se han perdido en el tiempo. Sin embargo, textos que hablen sobre la adivinanza ni abundan ni son fáciles de encontrar. Al menos así fue para mí.

Esta circunstancia fue, sin duda, una más de las motivaciones para escribir este documento que no concluye ni el tema ni sus posibilidades de abordaje; no agota, por supuesto, las posibilidades de conocimiento y uso de la adivinanza que, como hemos visto, pueden ser muchas y de gran utilidad para el desarrollo del pensamiento infantil, es sólo una modesta colaboración para entenderla mejor y trabajarla intencionadamente. Es sólo un breve viaje sobre el tema.

Este aporte pretende ser, más que otra cosa, una invitación para que otras miradas con una capacidad diferente o un enfoque distinto profundicen sobre este recurso que tiene más posibilidades de las que en principio, en lo particular, adivinaba.

Por último, un agradecimiento especial a Adriana Amezcua, estimada amiga; gracias a su generosa contribución, su creatividad y sensibilidad ilustrando esta obra



7. Adivinanzas

(Soluciones al final)



01. Es su madre tartamuda
y su padre buen cantor,
tiene su vestido blanco
y amarillo el corazón.



02. Te lo digo y no me entiendes:
no tengo boca y sí tengo dientes.



03. Adivina, adivinanza:
¿qué tiene el rey en la panza?

04. Oro no es, plata no es.



05. Chiquito chiquito como un ratón,
cuida la casa como un león.

06. Tengo cabeza de hierro
y mi cuerpo es de madera,
y al que yo le piso un dedo,
tremendo grito que pega.



07. Te la digo y te la digo,
te la vuelvo a repetir;
te la digo veinte veces
y no la sabes decir.



08. Me llamo Leo,
me apellido Pardo;
quien no lo adivine,
es un poco tardo.



09. Blanca por dentro,
verde por fuera,
si quieres que te diga, espera.



10. Desde el día en que nací,
corro y corro sin cesar,
corro de noche y de día
y así llego hasta la mar.





11. En el mercado está negrito;
llega a la casa y se pone rojito.



12. Tengo hojitas blancas,
gruesa cabellera,
y conmigo llora
toda cocinera.



13. Siempre estoy en las alturas
blanca soy como la nieve,
y cuando lloro, en la tierra,
ya van diciendo que llueve.



14. El que lo hace, lo hace cantando;
el que lo compra, lo compra llorando;
el que lo usa ni cuenta se da.



15. Una viejita con un solo diente
hace correr a toda la gente.

16. ¿Quién es el hijo de mi madre
que no es mi hermano?



17. Chiquito, redondo,
barrilito sin fondo.



18. ¿Qué es algo
y nada a la vez?



19. Por el oriente
cuando amanece
rubio y alegre
siempre aparece.

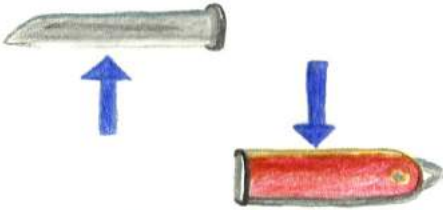


20. Es una chistosa dama
con la cabeza en el suelo,
va riendo toda la casa
aún debajo de la cama.

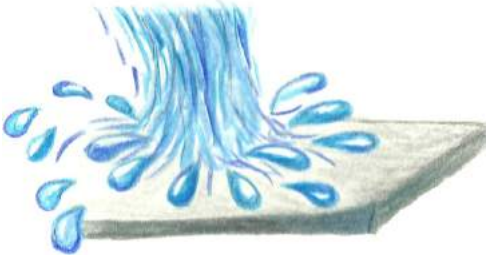




21. Lo sabe el enamorado:
si eres sabio y entendido,
te he dicho cuál es mi hombre
y el color de mi vestido.



22. Si me tiras en el suelo
ya no habrá quien me recoja,
y el que quiera sostenerme
es seguro que se moja.



23. Lana sube, lana baja,
el herrero la trabaja.



24. Vence al tigre, vence al león,
vence al toro embravecido,
vence a señores y reyes
que a sus plantas caen vencidos.



25. Agua pasa por mi casa;
Cate le dio la razón.

26. A pesar de tener patas
yo no me puedo mover;
llevo encima la comida
y no la puedo comer.

27. ¿Quién será la desvelada
si lo puedes discernir?:
de día y de noche acostada
sin nunca poder dormir.

28. Dos madres con sus dos hijas
para salir a la calle
llevan puestas tres mantillas
sin que a ninguna le falte.

29. Soy la redondez del mundo,
sin mí no puede haber Dios,
pontífices puede haber,
Papa y cardenales no.

30. Cantando olvido mis penas
mientras voy hacia la mar.
Las penas se van y vuelven
mas yo no vuelvo jamás.



Di_s e i
P_ntifices o u





31. Una dama muy delgada
y de palidez mortal
que se alegra y se reanima
cuando la van a quemar.



32. Un convento muy cerrado
sin campanas y sin torres,
tiene monjitas adentro
haciendo dulces de flores.



33. Alto, alto como un pino,
delgado como un comino.



34. Chiquita, chiquita como un ratón,
cuida la casa como un león.



35. Muy verdecito me crié
y rubito me cortaron;
con dos piedras me molieron,
con dos manos me amasaron.

36. Una señorita
my enseñorada
llena de remiendos
sin una puntada.



37. Dos hermanas muy unidas
que caminan al compás,
con las piernas por delante
y los ojos por detrás.



38. Una señorita
muy enseñorada
pasa por el agua
y no se moja nada.



39. Cuatro caballitos
que van para Francia
corren que te corren
y nunca se alcanzan.



40. En blanco pañal nació
y en verde me cultivé,
tan malo fue mi destino
que amarillo me quedé.





41. O la encuentras en el mar
o la digo y no la entiendes
o la vas a adivinar.

42. Sale de la sala
y entra a la cocina
meneando la cola
como una gallina.

43. Unas regaderas
que tapan el sol
con que riega el campo
Dios Nuestro Señor.

44. Guardada en estrecha cárcel
por soldados de marfil
está una roja culebra
que es la madre del mentir.

45. Cuando baja, baja cantando;
cuando sube, sube llorando.

46. Doce señoritas
en un comedor,
todas tienen medias
y zapatos no.



47. Entra al agua y no se moja
entra al fuego y no se quema.



48. Cuál es de los animales
aquel que tiene en su nombre
todititas las vocales.



49. Agua salada
que hasta la reina
lleva en sus ojos
si tiene pena.



50. Como un árbol yo tengo mil hojas
tengo lomo y caballo no soy,
yo no tengo ni lengua ni boca
mas consejos muy útiles doy.





51. Pica picando colita arrastrando.

52. Tito, tito, capotito, sube al cielo y pega un grito.

53. ¿Qué cosa es que cuanto más le quitas más grande lo ves?

54. Un caballero galán y bizarro tiene doce damas para tu regalo, todas andan juntas, todas tienen cuartos, todas tienen medias pero no zapatos.

55. De doce hermanos que somos, yo, el segundo que nació, también soy el más pequeño. ¿Cómo puede ser así?

56. En un corral redondo,
unas vacas se echan y otras se levantan.



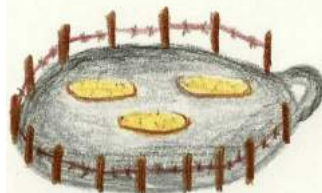
57. ¿Qué planta será
que en el hombre está?



58. ¿Qué palma será
que en el hombre está?



59. Un niño blanco
cabecita roja,
si lo rascan grita
y después se enoja.



60. Vuela sin alas
silba sin boca
pega sin manos
y no se ve ni se toca.



8. Soluciones

01. (El huevo)
02. (El peine)
03. (El ombligo)
04. (El platano)
05. (El candado)
06. (El martillo)
07. (La tela)
08. (El leopardo)
09. (La pera)
10. (El río)
11. (EL carbón)
12. (La cebolla)
13. (La nube)
14. (El ataúd)
15. (La campana)
16. (Yo)
17. (El anillo)
18. (El pez)
19. (El sol)
20. (La escoba)
21. (Elena/morado)
22. (El agua)
23. (La navaja)
24. (El sueño)
25. (El aguacate)
26. (La mesa)
27. (La cama)
28. (Madre, hija y nieta)
29. (La letra O)
30. (El río)
31. (La vela)
32. (La colmena)
33. (El humo)
34. (La llave)
35. (El trigo)
36. (La gallina)
37. (Las tijeras)
38. (La sombra)
39. (Las ruedas de la carreta)
40. (El limón)
41. (La ola)
42. (La escoba)
43. (Las nubes)
44. (La lengua)
45. (EL balde o cubeta del pozo de agua)
46. (Las horas)
47. (La sombra)
48. (El murciélago)
49. (Las lágrimas)
50. (El libro)
51. (La aguja)
52. (El cohete)
53. (El hoyo)
54. (El reloj)
55. (El mes de febrero)
56. (El comal y las tortillas)
57. (La planta del pie)
58. (La palma de la mano)
59. (EL cerillo o fósforo)
60. (El viento)

Bibliografía

ÁLVAREZ, Rosanela. (comp.) (2001). La quisicosa. México. CICLI S.C.

ARGUDÍN, Yolanda y María Luna. (1996). Las habilidades de lectura en la docencia universitaria: un modelo de enseñanza-aprendizaje). México: Universidad Iberoamericana.

BUSH, Wilma Jo y Marian Taylor Giles. (1985). Cómo desarrollar las aptitudes psicolingüísticas. México: Ed. Roca.

CARNEY, Trevor H. (1966). Enseñanza de la comprensión lectora. Madrid: Morata.

CHABOLLA, Juan Manuel. (2000). Vehículos de la lengua. México: Plaza y Valdés.

COOPER, David. (1986). Cómo mejorar la comprensión lectora. Madrid: Visor.

DURÁN, Melquiades. (2007). Quetzalli. México: Acento editores.

GALA, Antonio. (1990) El manuscrito carmesí. (Premio Planeta 1990). Barcelona: Planeta.

JITRIK, Noé. (2007). Fantasmas semióticos: concentrados. México: FCE.

JOHANSSON, Patrick (2004). Zazanilli, la palabra-enigma. México. Mc Graw Hill.

KABALEN, Donna Marie y Margarita De Sánchez. (1997). La lectura analítico-crítica. (Un enfoque cognoscitivo aplicado al análisis de la información). México: Trillas.

LIPMAN, Matthew y Ann Margaret Sherp. (1989). En busca del sentido. Madrid: Ed. De la Torre.

MACÍAS, Elva. (1999). Tiempo de adivinar. Tuxtla Gutiérrez: Pinacoteca Editores.

MACÍAS, Elva. (2002). Adivina, adivinanza. México. Ed. Corunda.

MENÉNDEZ PELAYO, Marcelino. (1882). Historia de los heterodoxos españoles. México: Porrúa.

MONTES DE OCA, Francisco. (1975). Teoría y técnica de la literatura. México: Porrúa.

POPA, Vasko. (Comp. 2010). La manzana dorada. Una ronda de cuentos, canciones, conjuros, proverbios y adivinanzas. Anvil. Londres.

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA DE LA LENGUA. (1998). Diccionario. Madrid: Espasa Calpe.

RODARI, Gianni (1973). Gramática de la fantasía. Madrid: Ed. Aliorna.

S/A. (S/f) Adivinanzas para niños. 3a. ed. México: Gómez Gómez Hnos. Editores.

SÁNCHEZ, María Teresa. (1988). Didáctica de la literatura infantil. México: SEP.

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL. (1994). Expresión literaria en preescolar. Antología. México: UPN.

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL. (1994). Alternativas para la enseñanza-aprendizaje de la lengua en la escuela. Antología. México: UPN.

Direcciones:

<http://es.wikipedia.org>
www.LaCantonera.com



El maravilloso mundo de la adivinanza, se imprimió en Octubre de 2013 en los talleres gráficos de la Secretaría de Educación del Estado de Colima, Avenida Gonzálo de Sandoval 760, Colima, Col. Mex. con un tiraje de mil ejemplares.