ACERTIJOS, ADIVINANZAS Y ENIGMAS COMO MATERIALES DE APOYO EN LA ENSEÑANZA DE LA LENGUA ESPAÑOLA[1]

MAŁGORZATA KOSZLA-SZYMAŃSKA
INSTITUTO DE ESTUDIOS IBÉRICOS E IBEROAMERICANOS
UNIVERSIDAD DE VARSOVIA

INTRODUCCIÓN

El tema de esta ponencia, dedicado al aprovechamiento de los *acertijos*, *adivinanzas*, *charadas*, *crucigramas* y otros *enigmas* en la didáctica de la lengua española no es nuevo. Su valor lúdico y didáctico ha sido tratado por muchos profesores, docentes e investigadores, entre ellos, nuestra excelente colega Pascuala Morote Magán, autora de muchas publicaciones relacionadas con el uso de textos literarios y los de la llamada literatura oral, es decir, cuentos, coplas, canciones y, naturalmente, adivinanzas. Siguiendo los consejos científicos de la profesora Morote Magán, expuestos en sus artículos y otras publicaciones que me proporcionó en el pasado, he podido experimentar personalmente la indiscutible eficacia de este tipo de materiales en la didáctica del español como lengua extranjera. Y precisamente éste ha sido el motivo principal de mi elección temática.

Ante todo, quisiera en este lugar servirme de unas cuantas definiciones de la palabra *acertijo*. Su origen etimológico viene del latín: *ad* y *certum* (cosa cier-

1 Esta ponencia fue presentada en el XLVI Congreso Internacional de la AEPE celebrado en Cuenca en 2001 y fue incluida en las Actas correspondientes. Sin embargo, por error, se omitieron varias viñetas que restaban sentido a la propuesta metodológica realizada, por lo que se vuelve a publicar el artículo completo en estas Actas.

ta). Según María Moliner, el *acertijo* es: "«Adivinanza». Frase, versos, dibujo, etcétera, en que se describe indirectamente algo cuya adivinación se propone como pasatiempo [...]". Larusse lo determina como "especie de enigma para entretenerse en acertarlo". La descripción del *acertijo* que figura en el DRAE es igualmente corta o incluso escueta y lo define como "enigma o adivinanza que se propone como pasatiempo [...]". La definición más precisa la encontramos en *Clave* en donde leemos que el *acertijo* es "[...] pasatiempo o juego que consiste en hallar la solución de un enigma o en encontrar el sentido oculto de una frase (...). Sinón. adivinanza [...]".

A pesar de que en la mayoría de los diccionarios de lengua española las palabras *acertijo* y *adivinanza* figuran como vocablos sinónimos, sin embargo entre estas dos nociones existen diferencias de carácter estructural. En su interpretación se fijan también dos eminentes investigadores, José Luis Gárfer y Concha Fernández, que en su amplia elaboración literaria referente a estos géneros populares, afirman que:

> Con frecuencia se confunden dos conceptos similares en su contenido, pero muy distintos en su apariencia formal: se trata [...] de los términos acertijo y adivinanza; llamamos acertijo a todo enigma en prosa y proponemos el término adivinanza exclusivamente para el mismo enunciado en verso (8).

Por lo que se ve, en todas las definiciones anteriormente citadas tanto el *acertijo* como la *adivinanza* o *enigma* se tratan como pasatiempos o juegos. Naturalmente, son juegos lingüísticos, frecuentemente intelectuales y según afirma Pascuala Morote Magán, "quien juega a las adivinanzas, intenta vencer en el número de aciertos al oponente y ahí es donde radica su mayor interés y donde podemos observar su valor lúdico, que tanta importancia puede tener en la enseñanza del español como lengua extranjera" (147).

Los autores del libro *Folclore y literatura oral. Ensayo de historia, poética y didáctica* nos ofrecen la definición de la adivinanza un poco más larga, afirmando que "una adivinanza es una composición, por lo general en verso, que propone con palabras deliberadamente ambiguas y oscuras una pregunta que ofrece en sí misma indicios suficientes para llegar a una respuesta o solución ingeniosa" (71).

Naturalmente, existen también definiciones menos convencionales de este vocablo. Por ejemplo, para José Luis Gárfer y Concha Fernández la adivinanza no sólo es "[...] ingeniosa descripción en verso de un mensaje que el receptor debe descubrir" (9), sino también "una tradición oral aprendida en la casa, en la calle y hasta en determinadas ocasiones rituales [...]" (15). Belén Bermejo Meléndez las determina como "parte de nuestra naturaleza" porque "el hombre disfruta desentrañando un mistero" (7). Para esta autora "las adivinanzas son juegos de ingenio y, como tales, su principal función consiste en entretener y divertir a las personas que las escuchan" (13).

Creo que todos estaremos de acuerdo que el placer de descubrir lo que permanece oculto detrás de una serie de palabras es propio de cualquier persona, tanto niño como joven o adulta, independientemente de su edad o sexo. Con respecto a esta observación Belén Bermejo Meléndez afirma: "El placer que vemos en la sonrisa de un niño cuando adivina en qué mano guardamos un caramelo es la misma satisfacción del científico que descubre una vacuna o del arqueólogo que encuentra una vasija del siglo III" (7).

En el proceso didáctico pueden tenerse en cuenta tanto las *falsas* adivinanzas, como *simples* o *complejas*. Los ejemplos de *falsas adivinanzas* abundan en lengua española. De ejemplo puede servir la siguiente:

> Blanca por dentro,
> verde por fuera,
> si quieres saber mi nombre
> espera (es-pera).

Otro ejemplo que quisiera citar es el *falso acertijo* "Oro parece, plata –no es", que en su forma completa se convierte en la *falsa adivinanza*: "quien no lo sabe, tonto es".

Por lo que vemos, las *falsas adivinanzas* son por lo general las que contienen en su texto la respuesta. Pascuala Morote Magán nos da también otros ejemplos de falsas adivinanzas que se realizan por medio de interrogaciones directas que generalmente son de gran interés para los alumnos. En este tipo de adivinanzas en la mayoría de los casos se usan las preguntas de tipo: ¿En qué se parece... ?, o ¿Cuál es el colmo de...? Me voy a servir aquí de tres ejemplos citados por la profesora Morote Magán:

> – ¿En qué se parece un tren a una manzana?
> – En que no espera (no es-pera).
>
> – ¿Cuál es el colmo de la economía?
> – Mirar por encima de las gafas para que no se gasten" (Ibídem).
>
> – ¿Cuál es el colmo de un jardinero?
> – Tener una hija que se llame Margarita y que su novio la deje plantada (150-51).

Creo que las *adivinanzas simples* o *sencillas* deberían aprovecharse en el proceso didáctico con alumnos principiantes de los niveles A1 y A2 porque son tan fáciles que no parece posible que los alumnos por poco que sepan, no puedan dar la respuesta correcta. Puesto que, por lo general, son muy abundantes en la lengua española, su empleo en el aula es, sin lugar a dudas, una técnica lúdica muy recomendable. Quisiera en este lugar advertir que la acción de adivinar no sólo es propia de las adivinanzas presentadas en su forma clásica, sino también

en todo tipo de actividades en que el docente le da al alumno cualquier otra tarea que consiste en la acción de adivinar. Por ejemplo, *adivina ¿quién lo ha dicho?, o ¿qué dicen estas personas que vemos en la imagen?, o ¿quién es el culpable?, o ¿quién ha matado a la anciana del primer piso?,* etc.

No cabe duda de que cualquier actividad lingüística que consiste en adivinar, independientemente de su forma o tipo, es una actividad lúdica. Hace falta subrayar que la actividad lúdica no es aquélla que sólo pretende provocar la risa o la carcajada de los alumnos. Es importante que sea una tarea amena e interesante en su realización y, al mismo tiempo, una interacción didáctica eficaz en el proceso de aprender. Las ventajas de las actividades lúdicas son múltiples. La eficacia del "aprendizaje divertido" es infalible. Según muchos profesores, los alumnos al realizar este tipo de actividades, aprenden el nuevo material a gusto y sin darse cuenta. Lo confirma también Robert Burden: "Aunque aparentemente, el alumno se centra más en alcanzar el determinado objetivo extralingüístico, sin darse cuenta practica también, quizás con mayor eficacia, las formas lingüísticas principalmente establecidas por el profesor" (123).

Además, si los alumnos se encuentran a gusto en una clase de idioma, procurarán no faltar a clase, trabajarán de forma más activa y así su progreso en adquirir distintas destrezas lingüísticas, será mejor garantizado. También es evidente que la ventaja de aplicar las adivinanzas en el proceso didáctico contribuye a crear un buen clima en clase y también influye de manera positiva en la relación de los alumnos hacia el idioma que aprenden. Lo subraya Susan Holden afirmando: "El ambiente adecuado se ve reflejado en una serie de detalles tales como temas que atraen al alumno, variadas e interesantes formas de trabajarlos, la libertad para hablar o comentar cualquier tipo de temas (...), aunque siempre manteniendo el respeto y las buenas formas" (S. Holden, cit. por Equipo Pigmalión, 1983:56).

Las actividades lúdicas y, entre ellas, la preparación de adivinanzas para sus compañeros de grupo, pueden adquirir la forma de tareas que se realizan en parejas o grupos pequeños. Así se crea el espíritu de cooperación y solidaridad en vez de la competitividad, lo que facilita la integración de los alumnos con diferentes capacidades y habilidades. Entre los factores que más influyen en la eficacia del aprendizaje figura la motivación. Me atrevería a decir que las adivinanzas como actividades lúdicas son más motivadoras que las de otro tipo. Es evidente que por basarse en la acción de adivinar, que no es una tarea convencional, despiertan mucha curiosidad y mucho interés en los alumnos.

Quisiera ahora presentar algunos ejemplos de adivinanzas y de actividades que consisiten en la acción de adivinar, predecir o pronosticar. Me he inspirado en esta selección de las adivinanzas españolas que he encontrado en PowerPoint y también de dibujos, fotos y dos textos de algunos manuales modernos de len-

gua española para extranjeros como: *Sueña 2* (2000), *Prisma*, nivel inicial A1 + A2 fusión (2007) o *Planeta E / LE* 3 (2000).

Ejemplos de adivinanzas y otros tipos de actividades que consisten en adivinar:

1. Uno de los juegos destinados para los alumnos principiantes para movilizar las palabras recientemente aprendidas y convertir el aprendizaje de nuevas palabras en una actividad atractiva es el tradicional "Veo, veo": –"Veo, veo... –¿Qué ves? –Una cosa. –¿Qué cosa? –Una cosa que empieza por la letra p". Los alumnos deben adivinar qué cosa ve la persona que lo dice. Nivel A1.
2. Tres adivinanzas simples en PowerPoint – Nivel A1
   a) Blanco es, la gallina lo pone,
      con aceite se fríe y con pan se come [oveuh].
   b) A pesar de tener patas
      yo no me puedo mover,
      Llevo a cuestas la comida
      que no la puedo comer [asem].
   c) Cuando es rojo, está vivo
      y cuando negro, está muerto [ogeuf].
3. Seis adivinanzas (falsas y simples) – Nivel A2
   a) Este banco está ocupado
      por un padre y por su hijo,
      el padre se llama Juan
      y el hijo ya te lo he dicho [nabetse].
   b) Son doce hermanitas que tienen dos remos
      y en su andar nos dicen todo lo que hacemos [le joler].
   c) Soy cual gorro de metal
      con puntas alrededor,
      y simbolizo el mando
      del señor emperador [al anoroc].
   d) "Pero qué tanto me sigues"
      –le reclamó uno al otro.
      "Pero si así no fuera,
      no avanzaríamos nosotros" [sol seip].
   e) ¿Cuál es el ave que no tiene panza? [le eva aíram]
   f) Como a los perros me tratan
      y me dicen: ¡sal de aquí!
      Ni reyes, ni poderosos pueden vivir sin mí [al las].
   g) Vuelo y no soy ave,
      corro y no tengo pies,
      hablo y no tengo boca [al atrac].

4. *No todo es lo que parece*. Lee las siguientes frases y adivina a qué cosas se refieren; si tienes problemas, mira los dibujos que se dan a continuación: Nivel A2
   a) Aunque tiene pies, no anda. Es..... [al amac]
   b) Aunque vuela constantemente, no tiene alas. Es..... [al atafaza]
   c) Aunque habla, no tiene boca. Es..... [al oidar]
   d) Aunque tiene hojas, no necesita agua. Es ..... [le orbil]
   e) Aunque tiene dientes, no muerde. Es ..... [le oja]







5. Ahora vosotros en grupos de dos o tres personas construid oraciones parecidas. Por ejemplo: “Aunque no tiene pies, anda”, “aunque tiene boca, no come”, etc. Nivel A2.
6. Imaginad que estamos delante de un cine en que ha tenido lugar el estreno de la película de Pedro Almodóvar *Todo sobre mi madre*. Un periodista pregunta a las personas que salen del cine qué les ha parecido la película. Mirad los dibujos de abajo y adivinad en parejas o en grupos qué dicen las personas preguntadas; tened en cuenta que hay opiniones positivas y negativas: Nivel B1 – B2. (Dibujos: Sueña 108).





Mujer 1 Mujer 2 Hombre 1

....

....

....



Mujer 3



Mujer 4



Hombre 2

....

....

....

7. A cualquiera de nosotros nos gusta dar y recibir regalos. Lee la siguiente carta que ha escrito Miguel a Pancho y adivina ¿cuál ha sido el regalo? Ten en cuenta que a Miguel le encanta escuchar música en todas partes: Nivel B1 (Texto de la carta-ejemplo: Prisma 128)

Madrid, 28 de mayo de 2011
Querido Pancho:
Muchísimas gracias por el regalo; me encanta. Los llevo a todas partes, solo me los quito en la ducha. ¿Cómo has sabido que necesitaba unos? Ha sido realmente una sorpresa. De verdad. Gracias.
Un saludo y hasta pronto
Miguel

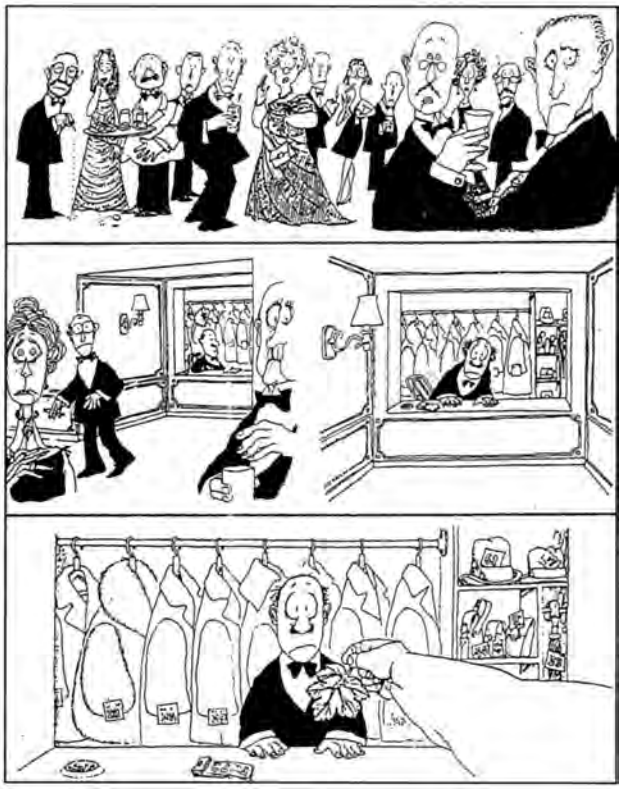
8. Ahora escribe tú una carta por el estilo agradeciendo por el regalo que has recibido, pero no digas qué es. Tus compañeros de clase deben adivinar ¿de qué regalo se trata? Nivel B1.

Querido..... /*Querida* .....
.....
.....
Sin más por el momento.....
Un abrazo muy fuerte / Un besote muy grande de.....
Solución: es .....

9. El profesor les muestra a los alumnos esta foto, dirigiéndoles unas preguntas como: "¿De qué / quién hablan estos hombres? Adivina, ¿qué dicen uno al otro?" Nivel C2 (Foto: *Destino Erasmus* 106).



10. Mira estas tres viñetas. Nivel C2 (Planet@ 3, dibujo: p. 112).
   – La 1ª viñeta: ¿Qué crees que está sucediendo? Adivina, ¿dónde están todos estos personajes?
   – La 2ª viñeta: ¿Cómo están? ¿Qué miran? Adivina, ¿qué dicen?
   – La 3ª viñeta: ¿Cómo ha llegado esta persona a la fiesta?



11. La gente en España se comunica a veces sin palabras, es decir, recurre a los gestos. Generalmente, utilizamos los gestos cuando no tenemos tiempo de pararnos a hablar o queremos saludar a alguien o despedirnos a distancia. Naturalmente, los gestos los empleamos también para completar nuestros actos comunicativos. Adivina los mensajes que transmiten los gestos presentados en los dibujos que ves a continuación: Niveles C1-C2.

a) La cafetería estaba así. 

b) Este coche cuesta. 

c) El primo de Rosario se ha quedado así. 

d) Lo que a Juan le gusta es. 

e) Carmen se va a divorciar porque a su marido le gusta.



f) Te  esta tarde.

g) Por favor,  a nadie.

h) Por favor,  que desde allí no puede ver nada.

i) ¡  y ¡déjame en paz!

j) . Puede ser peligroso.

12. Lee la siguiente noticia y adivina, ¿qué ha pasado? Nivel C2 (*Prisma* 107).

> Tres estudiantes desaparecidos
> Tres estudiantes de la escuela pública Nuestra Señora de los Misterios han desaparecido esta tarde tras haber encontrado en el patio de la escuela, junto a unas basuras, una misteriosa caja azul. Se la han enseñado a su profesora Dña Juana Martín Rodríguez, quien les ha mandado al director para entregarla después de las clases. Los estudiantes, que han salido juntos de nuevo, no han llegado al despacho del director ni han vuelto a casa. Se desconoce su paradero, así como el de la misteriosa caja.

CONCLUSIÓN

Por lo que se ve, las actividades que consisten en aplicar al proceso didáctico todo tipo de adivinanzas, acertijos o enigmas y las que consisiten en la

acción de adivinar pueden hacerse con alumnos de todos los niveles, empezando por los muy bajos, destinados a alumnos principiantes hasta los avanzados. No cabe duda de que sus formas y tipos dependen no solo de los materiales lingüísticos y técnicas disponibles, sino también del convencimiento e imaginación del profesor. Un profesor bien preparado debería programar esmeradamente su empleo en clase y saber en qué momento del proceso didáctico sería aconsejable recurrir a este tipo de tareas. Es también evidente que las actividades de esta categoría garantizan la relajación y activación de los alumnos y hacen la clase más dinámica, interesante y provechosa. Para su realización, el profesor puede aprovechar cualquier noticia, frase, foto, dibujo u objeto que encuentre alrededor suyo. Lo importante es que esta noticia o frase contenga algún misterio, que nos informe sobre un crimen o una muerte, que no esté acabada, que en la foto o dibujo de que hablamos se vean muchas personas, cosas u otros detalles de que hablar. Disponiendo de este tipo de materiales, el profesor siempre les podrá dirigir a los alumnos las preguntas de tipo: "¿Qué piensas del lugar que ves en la foto?", "adivina, ¿dónde la han sacado?", "adivina, ¿quiénes son las personas que figuran en la foto?", "¿qué están haciendo?", "¿por qué la joven está llorando?", "imagina, ¿qué ha pasado?", etc. Estoy plenamente convencida de que las actividades que consisten en adivinar, imaginarse, suponer o descubrir constituyen un método infalible de memorización, sobre todo, del material léxico, gramatical y estructural, así como desarrollan enormemente la creatividad lingüística de nuestros alumnos.

BIBLIOGRAFÍA

Álvarez Ramos Damaris, Catalán Gallen Susana *et alii*, *Destino Erasmus 2*, niveles intermedio y avanzado, Madrid: SGEL 2008.

Bermejo Meléndez Belén. *Adivinanzas y acertijos*. Madrid: Libsa, 2010.

Burden Robert. *Psicología para profesores de idiomas: enfoque del constructivismo social*, Barcelona: Graó e I.C.E. de la Universitat de Barcelona, 1999.

Cabrerizo Ruiz, María Aránzazu, María Gómez Sacristán y Ana María Ruiz Martínez. *Sueña*, nivel medio, Madrid: Anaya, 2000.

Cerrolaza Matilde, Óscar Cerrolaza y Begoña Llovet. *Planet@ 3*, Madrid: Edelsa, 2000.

Equipo Prisma. *Prisma*, nivel inicial A1 + A2. Madrid: Editorial Edinumen, 2007.

Gárfer José Luis, Fernández Concha. *Adivinancero culto español*. 2 vols. Madrid: Taurus, 1990.

Gelagert María José, Emma Martinell Gifre, TD-Guach *et alii*. *Diccionario de gestos con sus giros más usuales*, Madrid: Edelsa, 1996.

Gómez Nieves, Gabriel Núñez, José Manuel Pedrosa. *Folclore y literatura oral. Ensayo de historia, poética y didáctica*. Valencia: Grupo Editorial Universitario, 2003.

Holden Susan, cit. en: Equipo Pigmalión, *El enfoque comunicativo en la escuela*. Madrid: Edelsa, 1983.

Morote Magán Pascuala, *Las adivinanzas en la enseñanza del español como lengua extranjera*. Actas del XII Congreso Internacional de ASELE. Ana Gimeno Sanza (coord.). Valencia: Universidad Politécnica, 2001, 143-57.