

**TU ESCUELA
EN CASA**

Ministerio de
EDUCACIÓN



GOBIERNO DE LA
PROVINCIA DE
CÓRDOBA

**entre
todos**

Adivina adivinador ¡tras la respuesta va el cazador!

NIVEL DE EDUCACIÓN PRIMARIA / 1.º GRADO
LENGUA Y LITERATURA

Palabras clave: lectura / escritura / oralidad / lenguaje poético /
juegos

ISEP

**Adivina adivinador,
¡tras la respuesta va el cazador!**



Fuente: Galería de imágenes de ISEP

:: Presentación

Adivina adivinador, va una pista y va otra pista más. Y dice un adivinador: “otra vez, otra vez, ¿me lo repiten otra vez?” Y pide otro adivinador “¡más tiempo, más tiempo para pensar!” ¡Cuánto cuesta adivinar! Y si ya adivinamos, ¡qué difícil esperar y dar tiempo a los demás! ¿Les ha pasado alguna vez?

Si no les ha pasado, prepárense porque esta propuesta los va a desafiar a adivinar. Tendrán que estar muy atentos para descubrir las respuestas válidas y descartar las que no lo son. También podrán desafiar a todos los que los acompañan invitándolos a participar en el juego de “Adivina adivinador”.

Y ya que estamos en esto de “Adivina adivinador”, les proponemos que escuchen una canción de María Elena Walsh que se llama “El Adivinador”. ¡A ver si la conocen! Pueden cantarla mientras la escuchan. Si no pueden acceder para escuchar la canción, les dejamos la letra; pídanle a un adulto de la familia que los ayude con esta lectura.



Orientaciones para la familia

Familia: en esta ocasión, los convocamos a participar junto con los chicos y las chicas en un nuevo espacio de juego en el que compartiremos la lectura y la escritura de adivinanzas. Es una propuesta en la que todos pueden intervenir en momentos de lectura y momentos de escritura.

Les ofreceremos adivinanzas para que intercambien con los chicos; podrán hacer las veces de quien genera la pregunta o quien contesta la adivinanza. También es posible compartir momentos de invención de adivinanzas, en los que necesitaremos que ustedes colaboren para facilitar la escritura de los pequeños. El propósito general será construir un mazo de cartas para que puedan jugar en familia. ¡Animen a las niñas y niños a leer, a escribir y, sobre todo, a jugar y divertirse con las palabras!

:: Parada 1. ¿Qué es una adivinanza?

¿Por dónde comenzar? ¡Por conocer qué es una adivinanza! Y, para ello, les proponemos un primer recorrido en el que vamos a leer y compartir con la familia varias adivinanzas. Esto les va a posibilitar, por un lado, reconocer cómo están organizadas y, por otro, realizar la experiencia de descubrir las respuestas. Y si no las encuentran rápido, ¡no importa! Porque lo más divertido es probar una y otra vez hasta dar con la respuesta indicada.

¡Prepárense, entonces, chicos y grandes, porque el juego va a comenzar!

Pim Pau - Adivinador (María Elena Walsh)



CLIC [AQUÍ](https://bit.ly/2MLsV9T) PARA VER VIDEO

<https://bit.ly/2MLsV9T>

EL ADIVINADOR

LA SEÑORA NUBE BLANCA
SE ENCONTRÓ CON UN SEÑOR.
LE DIJO: -SOS UN COCHINO,
VAS TODO SUCIO DE CARBÓN.
DON HUMO, MUY OFENDIDO,
¿SABEN QUÉ LE CONTESTÓ?
ADIVINADOR, ADIVINA.
ADIVINA, ADIVINADOR.
LA SEÑORA DOÑA LUNA
SE ENCONTRÓ CON UN SEÑOR.
LE DIJO: -ANDATE, VIEJITO,
PORQUE YA ES TARDE PARA VOS.

DON SOL, MUY AVERGONZADO,
¿SABEN QUÉ LE CONTESTÓ?
LA SEÑORA DOÑA LLUVIA
SE ENCONTRÓ CON UN SEÑOR.
LE DIJO: -NO ME DESPEINES
LA PELUQUITA, POR FAVOR.
DON VIENTO, MUY PREPOTENTE,
¿SABEN QUÉ LE CONTESTÓ?
LA SEÑORA DOÑA ESTRELLA
SE ENCONTRÓ CON UN SEÑOR.
LE DIJO: -POR PURA ENVIDIA
ME QUERÉS ARRUINAR EL SHOW.
DON NUBARRÓN, DIVERTIDO,
¿SABEN QUÉ LE CONTESTÓ?

Las ADIVINANZAS son textos muy sencillos que proponen un juego de intercambio con el propósito de invitar a otro a que adivine.

Algunas veces, las adivinanzas vienen en forma de **pregunta**:

¿QUÉ TIENE PATAS, NO CAMINA
Y SIRVE PARA APOYAR LOS PLATOS Y LOS VASOS?

(LA MESA)

Otras veces, las adivinanzas vienen en forma de **coplas**. Una copla es una agrupación de frases u oraciones cortas, organizadas en cuatro renglones. A cada renglón lo llamamos "verso":

OREJAS LARGAS
RABO CORTITO
CORRE Y SALTA
MUY LIGERITO

(EL CONEJO)

ACTIVIDAD 1 | ¿Listos? ¡A cazar respuestas!

Antes de comenzar, y si disponen de conectividad a Internet, los invitamos a ver este video de Paka Paka. ¿Vamos?

Rimas María Elena Walsh: Adivina, adivinador - Canal Pakapaka



CLIC [AQUÍ](https://bit.ly/3ffFDtR) PARA VER VIDEO
<https://bit.ly/3ffFDtR>

Un poquito más abajo, les dejamos varias adivinanzas para que puedan compartir en familia. Los invitamos a que las lean con alguien que los acompañe. Pero... ¡ojo, ojo!, ¡sin trampas! Antes de mirar los cartelitos con las respuestas, intenten adivinarlas. Y, luego de jugar un rato probando y probando, pueden:

- Espiar las respuestas.
- Ver cómo van acertando.
- Unir la adivinanza y su correspondiente respuesta, si lo desean, con flechas o líneas de colores.

¡A probar, entonces!

SI LA SOPA ESTÁ SERVIDA
SU PRESENCIA NOS
IMPORTA,
PERO SI HAY OTRA COMIDA
ELLA NI PINCHA NI CORTA.

EL ASCENSOR

TIENE ALAS Y NO VUELA
ES MÁS LIGERO QUE TU
ABUELA.
¿QUÉ ES?

EL SILENCIO

¿SABEN QUÉ ES LO QUE SE
ROMPE APENAS LO
NOMBRAN?

LA CAMPANA

¿CUÁL ES EL PÁRPADO DE
LA VENTANA?

LA CUCHARA

TIENE REJAS Y NO ES JAULA
TIENE BOTONES Y NO ES
CAMISA
Y VIENE CUANDO SE LO
PRECISA
¿QUIÉN ES?

LA PERSIANA

UNA VIEJA
CON UN DIENTE
QUE LLAMA
A LA GENTE.

LAS ESTRELLAS

LUCECITAS DE PLATA
EN LUGARES LEJANOS.
NUNCA PODRÉ
ALCANZARLAS
CON LAS DOS MANOS.

EL HIELO

A LA UNA
A LAS DOS,
A LAS TRES.
¿QUÉ COSA ES MUY FRÍA
Y QUEMA A LA VEZ?

EL ÑANDÚ

Pistas para hacer esta actividad:

Familia: en esta primera actividad, acercamos varias adivinanzas para leer. Sería de gran ayuda que ustedes pudieran colaborar en esta situación y, a manera de juego, se sumen al intercambio con los chicos y las chicas con el fin de realizar, junto con ellos, las lecturas en el momento inicial. Así también, y durante ese intercambio, pueden participar animando a los niños a buscar las respuestas en forma oral, sin leer los carteles que se ofrecen para corroborar los aciertos.

Pasada la primera instancia de juego, les solicitamos a los niños que unan las adivinanzas escritas con los cartelitos que contienen las respuestas correspondientes. Allí también pueden colaborar con el proceso de búsqueda leyendo, con ellos nuevamente, las adivinanzas y buscando las respuestas hasta ubicarlas. No es una tarea obligatoria para realizar, pero, si lo desean, pueden unir con líneas o flechas la adivinanza y la respuesta encontrada.

:: Parada 2. Entre adivinanza y adivinanza va naciendo el juego

¿Qué les parece si ahora pensamos juntos un juego de adivinanzas? ¡Sí! Un juego en el cual podamos poner a prueba todos nuestros sentidos y, así, escuchar atentos las pistas que nos dan las adivinanzas para pensar cuál puede ser la respuesta.

A pensar, a pensar, todos a pensar... ¡Y a no darnos por vencidos!

Julián, el niño que vive en una comarca, se enfrenta en un juego con el zorro para decidir quién es el mejor en las adivinanzas. Si disponen de internet, ¡pueden ver esta historia y conocer cómo termina esa competencia!

Adivina, adivinador. La comarca de Julián

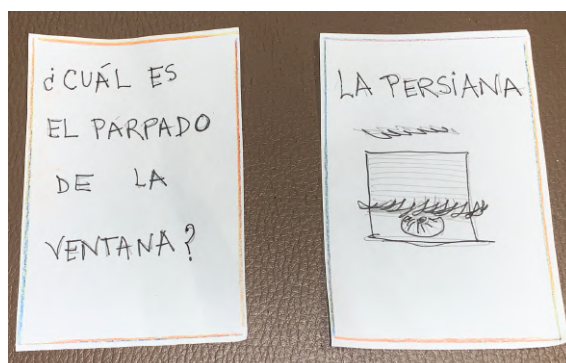


CLIC [AQUÍ](https://bit.ly/2UwnHD0) PARA VER VIDEO
<https://bit.ly/2UwnHD0>

ACTIVIDAD 2 | ¡Construyamos nuestro juego!

Para empezar a construir nuestro mazo de cartas, les pedimos que corten, de una hoja de papel, dos tarjetitas cuadradas o rectangulares. No tienen que ser muy grandes, ya que deben manejarlas con sus manos, y tampoco tan pequeñas, para que puedan escribir y dibujar en cada una de ellas. Entonces:

- En una tarjeta de las que acaban de hacer, copien la adivinanza y, en otra, copien la respuesta con un dibujo que puedan imaginar. Por ejemplo:



- Realicen esta tarea con cada una de las adivinanzas de la Parada 1. ¡En total tienen que tener diez cartas con las adivinanzas escritas y diez con sus respuestas y dibujos!

Ahora, guardemos este mazo que hemos construido juntos. ¡Prestemos atención a lo que sigue en esta aventura de caza respuestas!

Pueden tomar una foto de sus producciones y compartirlas con sus compañeros en el espacio propuesto por sus docentes; también pueden guardar las hojas borradores donde ensayaron las escrituras y los dibujos para el regreso a la escuela, o pegarlas en sus cuadernos de clases. ¡A las cartas no las peguen, así pueden jugar ahora y guardarlas para jugar, con los otros chicos, cuando vuelvan a las aulas!

:: Parada 3. Entre adivinanza y adivinanza, va creciendo el juego

Y como ya se vienen haciendo cada vez más expertos, aquí los estamos esperando con todo listo para inventar. ¿Inventar? Sí, ¡inventar adivinanzas! ¿Se animan?

Sin miedo y sin apuro, solos o acompañados, seguro que sí podrán convertirse en ¡autores de adivinanzas! Porque el propósito aquí es sumar muchas y nuevas adivinanzas para agrandar el juego que estamos construyendo. Les proponemos, ahora, unas ayuditas para lograrlo.

ACTIVIDAD 3 | Con lápiz y papel, ¡listos para inventar!

Algunas recomendaciones:

Antes de comenzar el proceso de invención, les solicitamos que lean, con algún mayor, estas recomendaciones para la producción. ¡Atención, atención! Los ejemplos están dentro de las adivinanzas que acaban de copiar; entonces, pueden volver a leerlas para comentar el ejemplo con quien los acompaña:

- **Sobre la respuesta:** siempre, sí o sí, **la respuesta (nombre del animal, objeto o elemento) es la incógnita**; decimos que es la incógnita porque es lo que el otro tiene que adivinar.
- **Sobre las pistas que pueden ofrecer al adivinador:**
 - Pueden nombrar “de otra manera” al nombre del animal, del objeto o del elemento que quieren “esconder” (porque es la respuesta). Por ejemplo: nombrar como “PÁRPADO DE LA VENTANA” a la PERSIANA; o reemplazar el nombre “CAMPANA” por “VIEJA SIN DIENTE” (en la adivinanza de la CAMPANA). Pueden hacerlo, pero ¡jojo! Deben tener mucho cuidado de no revelar la respuesta.
 - Pueden decir, a manera de “pistas”, qué es lo que tiene o qué es lo que hace. O, también, pueden agregar alguna característica del animal o del objeto, en vez de nombrar el elemento (que es lo que hay que adivinar). Por ejemplo: “TIENE ALAS Y NO VUELA” (sobre el ÑANDÚ); “TIENE BOTONES Y NO ES CAMISA” (sobre el ASCENSOR).
 - Pueden decir para qué sirve o no sirve ese elemento. Por ejemplo: “ELLA NI PINCHA NI CORTA” (para la CUCHARA).

Además de tener en cuenta todas estas recomendaciones, y si les parece divertido, pueden **proponer la adivinanza en forma de pregunta**. ¿Se animan?

¡Manos a la obra!

Ahora sí, ¡van a inventar **dos adivanzas**! Si quieren, pueden inventar más porque, como ya saben, la finalidad es aumentar la cantidad de cartas, así pueden jugar con más jugadores.

¿Cómo lo van a hacer?

Nosotros les vamos a ofrecer las respuestas a través de unos videos con imágenes y una lista de palabras. Ustedes van a pensar y escribir las adivanzas. ¿De acuerdo?

Algunas ayuditas:

- A continuación, les presentamos varias “respuestas” posibles entre las que ustedes podrán elegir para las nuevas adivanzas que van a crear.

Unas respuestas van metidas en videos en los que se proyectan hermosas imágenes que se refieren a las “respuestas” posibles. Pero si no tienen acceso a Internet para verlos, ¡no se preocupen! Escribimos esas respuestas posibles en una lista junto con otras palabras entre las que también pueden elegir:

Adivina, adivina... ¿qué es? (Origami): Bote - Canal Pakapaka



CLIC [AQUÍ](https://bit.ly/2AnCk4T) PARA VER VIDEO
<https://bit.ly/2AnCk4T>

**Adivina, adivina... ¿qué es? (Origami): Rana -
Canal Pakapaka**



CLIC [AQUÍ](https://bit.ly/2XOgGQf) PARA VER VIDEO
<https://bit.ly/2XOgGQf>

**Adivina, adivina... ¿qué es? (Origami): Pato -
Canal Pakapaka**



CLIC [AQUÍ](https://bit.ly/3f91FOP) PARA VER VIDEO
<https://bit.ly/3f91FOP>

Adivina, adivina... ¿qué es? (Origami): Tortuga marina - Canal Pakapaka



CLIC [AQUÍ](https://bit.ly/2UzegD7) PARA VER VIDEO
<https://bit.ly/2UzegD7>

BOTE - RANA - PATO- TORTUGA MARINA - LÁPIZ - SOL- NUBE - CALESITA -TENEDOR

- Elijan por lo menos dos palabras como “respuestas”: ¡las que más les gusten o les parezcan más interesantes!
- Piensen y describan las adivinanzas!

Recuerden:

- Les pedimos que inventen, por lo menos, **dos adivinanzas**.
- Pueden escribir solos y reescribir cuantas veces necesiten.
- Pueden escribir con otros (mayores de la familia, hermanos, quienes los acompañan) varios borradores y, luego, copiar.
- Pueden escribir utilizando el tipo de letra con el que escribían al llegar a primer grado o con la que se sientan más cómodos.
- Cuando estén seguros de que ya tienen listas sus adivinanzas, pasan en limpio la versión final.

Y ahora, ¡a engordar el mazo de cartas con las adivinanzas que inventaron! Al igual que hicieron en la Parada 2, armen las dos cartas: en una copian la **adivinanza** y en la otra copien **la respuesta con el dibujo** que imaginaron.

Pueden tomar una foto de sus producciones y compartirlas con sus compañeros en el espacio propuesto por sus docentes; también pueden guardar las hojas borradores donde ensayaron la escritura de las adivinanzas inventadas y los dibujos para el regreso a la escuela, o pegarlas en sus cuadernos de clase. ¡A las cartas no las peguen, así pueden jugar ahora y guardarlas para jugar, con los otros chicos, cuando vuelvan a las aulas!

Pistas para hacer esta actividad

Familia: una vez que los niños y las niñas han realizado las tareas anteriores y han comprendido el proceso del juego que plantea la adivinanza, se les propone, aquí, inventar otras adivinanzas a partir de respuestas que les ofrecemos. Tales respuestas aparecen a través de videos con imágenes o de un listado de palabras entre las que podrán elegir. Les sugerimos que se animen a participar en este proceso de producción de adivinanzas ¡y también a compartir la diversión con los chicos! Les dejamos algunas pistas sobre cómo pueden colaborar:

- Al momento de la lectura de las recomendaciones: leer frente a los niños “como leemos los grandes”; animarlos a leer como quieran o puedan, acompañándolos en ese momento. Releer si es necesario preguntando a los niños si han comprendido.
- Al momento de la invención: las adivinanzas que los chicos elaboren pueden ser muy sencillas. Lo importante aquí es motivarlos a imaginar y escribir haciéndoles sentir confianza en sus posibilidades.
- Al momento de la escritura: recordar que los pequeños pueden escribir solos, “como puedan” o “como piensen que se escriben las palabras”. Si ellos les piden ayuda, pueden colaborar escribiendo como adultos para que, luego, los niños puedan copiar.

Tengamos en cuenta que leer y escribir, tal como lo hacemos los adultos, lleva un tiempo, y los chicos están dando sus primeros pasos en este camino.

:: Parada 4. ¡Listos para jugar!

¿Ya tenemos todo listo? Sí, tenemos todo listo, listo, muy listo! Entonces, ¡vamos a jugar!

Lo primero será organizar el juego:

- ¿Con quién van a jugar? Para resolver esta pregunta, pueden hacer una lista con los nombres de las personas que ustedes van a invitar a jugar. Miren cómo esta niña anotó a los jugadores que podían jugar con ella:



- ¿Dónde van a anotar quién gana un punto en cada jugada? Podrían armar un tablero y copiar los nombres del listado que hicieron antes. Acá, les mostramos lo que hizo la niña que recién les nombramos para resolver esta cuestión:

	UMMA	SILVIA	GUI	Amanda
UMMA	*****		+	
GANO	*****			
*	*****			

- ¿Cómo van a jugar?
 - Como este es un juego de a dos, tendrán que elegir e invitar a su contrincante.
 - Los dos jugadores se tienen que sentar enfrentados, cara a cara.
 - Uno de los jugadores tiene el montoncito de las cartas con las adivinanzas, y el otro, el montoncito de las cartas de las respuestas.
 - Cada jugador mezcla sus cartas.
 - Juega uno por vez; el que comienza pone una carta que elija con una adivinanza en la mesa, y el otro debe colocar la carta que tiene la respuesta correcta. Si acierta, se anota el punto para el que encontró la respuesta. Si no acierta, se anota el punto para el que puso la adivinanza.
 - Así se repite hasta que se acaban las cartas.

Y una vez que se organicen, ¡a jugar se ha dicho!

Pueden tomar una foto de los listados y tableros producidos y compartirlos con sus compañeros en el espacio propuesto por sus docentes. También pueden guardar las hojas sueltas para el regreso a la escuela o pegarlas en sus cuadernos de clases.

:: Referencias

- Argentina. Ministerio de Educación Ciencia y Tecnología. (2007). *Lengua 2. Primer Ciclo EGB/Nivel Primario* [Serie cuadernos para el aula]. Disponible en https://cedie.neuquen.gov.ar/wp-content/uploads/2017/03/Nap-2do_lengua.pdf
- Devetach, L. y Bogomolny, M. I. (1994). *Papapepelipitopos. Antología*. Buenos Aires: Colihue.
- Silveyra, C. (2006). *Trabalenguas y adivinanzas. Recopilación*. Buenos Aires: Ministerio de Educación Ciencia y Tecnología.

ORIENTACIONES PARA EL O LA DOCENTE

En las actividades de esta propuesta, abordamos los ejes “Lectura y escritura” y “Literatura”. Focalizamos, por un lado, en el desarrollo de prácticas de lectura de los niños, solos y a través de otros que saben leer y les leen textos recuperados de la literatura popular, como son las adivinanzas. Y, por otro lado, ponemos énfasis en el desarrollo de prácticas de escritura en las que los niños escriben solos o con la ayuda de los adultos. En este sentido, y a partir de la experimentación y el juego con las palabras, se invita a la producción de textos breves (adivinanzas) en el marco de una situación contextualizada y con un propósito comunicativo explicitado como lo es el de escribir para construir material específico (mazo de cartas) para participar en un juego familiar. Asimismo, el proceso tiene la finalidad de colaborar tanto con la apropiación progresiva de estrategias de comprensión y producción de textos, como con un uso cada vez más reflexivo del lenguaje. Y, a su vez, se convoca a los estudiantes a asumir la palabra desde un aspecto lúdico para generar los textos solicitados.

También es importante destacar que se proponen tareas que involucren tanto a los chicos como a los adultos que los acompañan en situaciones de lectura y de escritura en un contexto significativo: producir un mazo de cartas para jugar en familia o con pares. Como parte del proceso de producción, se observará que se solicita a los chicos la “copia” de las adivinanzas al momento de fabricar cartas. Resulta necesario aclarar que en esta instancia no se concibe a “la copia de textos” como un mero ejercicio mecánico, ya que, y atendiendo al marco en que se la contextualiza, tal práctica resulta una “copia con sentido”, en tanto los niños necesitan “copiar” los textos ya producidos en portadores reales que se constituirán en las cartas del juego.

FICHA TÉCNICA:

Secuencia: Adivina adivinador, ¡tras la respuesta va el cazador!

Nivel: Primario

Grados sugeridos: Primero

Área: Lengua y Literatura

Ejes curriculares:

- Oralidad
- Lectura y escritura
- Literatura

Objetivos:

- Fortalecer la capacidad y disposición para expresar y compartir ideas, conocimientos, experiencias, sentimientos, deseos y preferencias, demostrando interés por ser escuchado y entendido.
- Explorar nuevos recursos del lenguaje oral y escrito, y apropiarse de ellos para construir y verbalizar ideas cada vez más completas y coherentes.
- Desarrollar prácticas de escritura exploratoria, con diferentes propósitos, de palabras significativas y de textos breves.

Aprendizajes y contenidos:

- Exploración de las posibilidades de representación y comunicación que ofrece la lengua escrita.
- Reconocimiento de las funciones sociales de la lectura y la escritura (escribir para recordar, escribir para compartir con otros).
- Participación en situaciones de lectura, disfrute e intercambio de interpretaciones de adivinanzas (leídas por un lector adulto o a través de grabaciones, videos, Internet, etc.).
- Exploración de las posibilidades lúdicas del lenguaje escrito a través de la creación de adivinanzas.

Sobre la producción de este material

Los materiales de *Tu Escuela en Casa* se producen de manera colaborativa e interdisciplinaria entre los distintos equipos de trabajo.

Autoría: Noelia Doria y Silvia Yepes

Acompañamiento disciplinar: Silvia Yepes

Didactización: Nadia Connelli

Corrección literaria: Sebastián Rodríguez

Diseño: Carolina Cena y Ana Gauna

Coordinación de *Tu Escuela en Casa*: Flavia Ferro y Fabián Iglesias

Citación:

Doria, N.; Yepes, S. y equipos de producción del ISEP. (2020). Adivina adivinador, ¡tras la respuesta va el cazador! *Tu Escuela en Casa*. Para el Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba.

*Este material está bajo una licencia Creative Commons
Atribución-NoComercial 4.0 Internacional.*



La Comunidad de prácticas es un espacio de generación de ideas y reinención de prácticas de enseñanza, donde se intercambian experiencias para hacer escuela juntos/as. Los/as invitamos a compartir las producciones que resulten de la implementación de esta propuesta en sus instituciones y aulas, pueden enviarlas a: tuescuelaencasa@isep-cba.edu.ar



Los contenidos que se ponen a disposición en este material son creados y curados por el Instituto Superior de Estudios Pedagógicos (ISEP), con el aporte en la producción de los equipos técnicos de las diferentes Direcciones Generales del Ministerio de Educación de la provincia de Córdoba.

