PROPÓSITO:

Que el estudiante practique pensamiento lógico en situaciones de comunicación cotidianas, resolviendo juegos de palabras de una manera lúdica.

MOTIVACIÓN:

Los juegos de palabras son tan antiguos como el ser humano. Es sabido que estos, practicados a cualquier edad, principalmente de niño y adolescencia, proporcionan esparcimiento y a la vez ayudan a mejorar el pensamiento lógico.

EXPLICACIÓN:

ACERTIJOS:

Un acertijo es un enigma que se plantea como forma de juego y que requiere del uso de la perspicacia para hallar una solución acorde. Puede haber en ellos diferentes estructuras, mostrando algunos de ellos una rima; otros por el contrario se enfocan en el establecimiento de un problema lógico que requiere de la habilidad y del análisis para su resolución satisfactoria. Los acertijos están enfocados a todas las edades, siendo las adivinanzas las que se orientan a los más pequeños por su carácter musical y lúdico; en cambio, algunos acertijos pueden requerir de amplias capacidades lógicas que solo un adulto puede tener a la hora de la resolución. Los acertijos suelen presentarse como un desafío al intelecto del que los recibe. Por lo tanto, se espera que la solución sea provista por el receptor. En algunos casos, los acertijos mantienen en su propia estructura discursiva su propia solución, hecho de que alguna manera da cuenta del ingenio con el que se enuncian. En el pasado existían publicaciones que presentaban a los mismos como una forma de pasatiempo, pero con la proliferación de la web es posible su acceso con mucha mayor facilidad hoy en día. Es importante recordar que la mayoría de los acertijos tienen un carácter anónimo, es decir carecen de un autor conocido.

Las adivinanzas forman parte de la cultura popular de cada región. Una característica de las adivinanzas es que suelen ser anónimas: se transmiten de generación en generación, adaptándose a los modismos y a los rasgos propios de cada época, pero siempre a través de la comunicación oral.

Al hacer referencia a elementos de uso cotidiano o muy presentes en la vida diaria (como utensilios, alimentos, partes de la anatomía, animales domésticos o componentes de la naturaleza), las adivinanzas ayudan a la sociabilización del niño y a la transmisión de valores culturales. Existen adivinanzas más complejas para los adultos que, incluso, pueden requerir la realización de diversos cálculos matemáticos.

Como forma poética, la adivinanza tiene un puesto de gran importancia en la tradición literaria de las diferentes culturas desde tiempos inmemoriales, debido especialmente a que dan lugar a transformaciones y adaptaciones, y que han conseguido formar parte de las raíces del gusto popular. Se trata de un juego verbal que conjuga la lírica y el ingenio para el disfrute de personas de todas las edades, nutriéndose de recursos propios de la retórica y la métrica para construir una estructura sencilla en apariencia, pero enigmática y desafiante en su interior.

Ejemplos:

Iba por un caminito, me encontré un huequito, metí el dedito y me salió bonito.

R/ El anillo.

Iba por un caminito, me encontré un granito; le di y le di y lo puse blanquito.

R/ El arroz.

EJERCICIOS:

1. A continuación, encontrará una serie de acertijos que se resolverán en la sesión, en forma oral. Es un documento PDF. Haga doble clic para que aparezca. Si no está presente en la sesión, resuélvalas y envíe un trabajo escrito.

2f5578cae7-acertijos.pdf

2. Resuelva la sopa de letras que encuentra en el mismo documento PDF.

3.Responda las siguientes preguntas relacionadas con contenidos de gramática Castellana y acertijos. Haga doble clic en el documento PDF.

4. no participa en la sesión en internet para responder en forma oral a manera de concurso, deber responderlas por escrito.

0eb31d91d2-adivinanzas-11.pdf

2bd72bdba6-juegos-de-palabras.pdf

EVALUACIÓN:

1. Participar en forma oral en la sesión, respondiendo las preguntas de los juegos de palabras.
2. Resolverlas y enviar un trabajo escrito.

BIBLIOGRAFÍA:

- https://definicion.de/adivinanza/
- https://definicion.mx/acertijo/