

LEGAL

LENGUAJE Y COMUNICACIÓN

Edición

Consejo Nacional de Fomento Educativo

Compilación

María Guadalupe Alonso Aguirre
Elia Cornejo Tenorio
Dulce Iliana de la Rosa Nava
Alfonso González López
Karina González Santiago
Alicia Gregorio Velasco
María del Carmen Ramírez Chávez
Adán Rivera Ramos
María Leticia Santos Rivas
Verónica Silva Mosqueda
Blanca Angélica Tovar Martínez

Ilustración

Rafael Barajas, El Fisgón
Bidina
Elia Cornejo Tenorio
Carlos Dzib
Héctor Gaitán-Rojo
Valentín Juárez
Ivanova Martínez Murillo
© Shutterstock.com
Javier Velázquez

Ilustración de portada

Felipe Ugalde

Ilustración de lomo

Claudia de Teresa

Fotografía

Julio Fernando Ortega
Jesús Sánchez Gutiérrez
© Shutterstock.com

Diseño

Renato Horacio Flores González

Diseño de portada

Cynthia Valdespino Sierra

Coordinación académica

Lilia Dalila López Salmorán
Adán Rivera Ramos

Primera edición: 2016

D.R. © Consejo Nacional de Fomento Educativo
Av. Insurgentes Sur, núm. 421,
Edificio B, col. Hipódromo, CP 06100,
del. Cuauhtémoc, Ciudad de México.

ISBN de obra completa: En trámite

ISBN: En trámite

Impreso en México

AGRADECIMIENTOS

Agradecemos la participación de las personas, instituciones, organizaciones del sector público y privado por su colaboración y apoyo en la compilación de estos materiales.

A Carlos Pellicer López por la autorización de los derechos del poema “El segador” del poeta Carlos Pellicer Cámara, incorporado en la unidad de aprendizaje “Poesía eres tú”, y al Instituto Latinoamericano de la Comunicación Educativa (ILCE) por la reproducción del mismo (Derechos Reservados © Instituto Latinoamericano de la Comunicación Educativa ILCE, Calle del Puente 45, Colonia Ejidos de Huipulco, Delegación Tlalpan, México, D.F., C.P. 14380, año de primera publicación 2003).

Al Fondo de Cultura Económica por las facilidades que otorgaron para la reproducción del texto y las ilustraciones de la novela *A golpe de calcetín*. A Ediciones SM por permitir el uso del texto “Introducción a los géneros narrativos” (SM. Libros vivos.Net “La Novela”). A Yasnaya Elena Aguilar por el texto “¿Literatura? ¿Indígena?” y a Juan Gregorio Regino por el texto “Literatura indígena, otra parte de nuestra identidad”, todos ellos se incorporaron en la unidad de aprendizaje “A golpe de calcetín. Novela”.

Al Canal del Congreso por la nota “Reconocen a lenguas indígenas como idiomas nacionales de México” (publicado el 10 de noviembre de 2015 en www.canaldelcongreso.gob.mx). A la revista *Siempre* por el artículo “Hay que poner a circular las lenguas indígenas” (publicado el 23 de febrero de 2013 en www.siempre.com.mx). A la agencia Associated Press por el reportaje “Indígenas purépechas entre piñatas y tradiciones en Rosarito” (publicado el 28 de julio de 2012 en www.sdpnoticias.com), todos ellos se reprodujeron en la unidad de aprendizaje “Noticia, entrevista y reportaje. Medios de comunicación”.

Finalmente, a Isabel García y Aron Lesser, becarios del programa Princeton in Latin America por su apoyo en la selección y revisión de los textos en inglés incluidos en este material.



LOS DICHOS DE LA GENTE JUEGOS DE PALABRAS

PARA INICIAR

Inicia tu registro de proceso de aprendizaje reflexionando y describiendo por qué te interesa estudiar el tema y qué es lo que te gustaría aprender.



PRESENTACIÓN DEL TEMA

Te invitamos a divertirte y a disfrutar con los juegos de palabras. ¿Alguna vez has jugado a adivinar algo?, ¿se te ha trabado la lengua al decir alguna palabra?, ¿te has quedado pensando “qué quiso decir” con frases como: “El que come rápido se atraganta”? En esta experiencia enfrentarás algunos retos al interactuar con textos que te presentan trabalenguas, adivinanzas, refranes, chistes y canciones. Al tratar de resolver los desafíos podrás poner en práctica tu imaginación y creatividad, así como conocer variadas formas en que se emplea el lenguaje para expresar y transmitir enseñanzas populares en distintos lugares.

En esta unidad abordaremos el tema de Juegos de palabras tomando en cuenta lo siguiente:



PROPÓSITO GENERAL

- Analizaremos las características lúdicas y creativas del lenguaje que se utilizan en los juegos de palabras para apoyar al desarrollo de habilidades comunicativas como la expresión oral y escrita, la comprensión de textos y el disfrute de variadas formas de expresión utilizadas en la vida diaria de distintos lugares.



PROPÓSITOS ESPECÍFICOS

- Conoceremos adivinanzas, trabalenguas, canciones, chistes y refranes para favorecer la imaginación, la creatividad y el gusto por las formas de expresión literaria.
- Interpretaremos adivinanzas, trabalenguas, refranes, chistes y canciones para identificar la función lúdica y creativa del uso de algunos recursos del lenguaje utilizados en los juegos de palabras.
- Analizaremos el uso del lenguaje en los juegos de palabras mediante la exploración de textos en lenguas indígenas, español e inglés para valorar la riqueza cultural que hay en la diversidad lingüística.



ACEPTA EL DESAFÍO Y CONSTRUYE COMPRENSIONES

Para iniciar la aventura y disfrute del aprendizaje con el tema, te presentamos algunos trabalenguas, adivinanzas, refranes, canciones y chistes para que identifiques el sentido y el uso del lenguaje que se da en distintas formas de expresión y la transmisión de enseñanzas populares de varios lugares.

¡Disfruta el trabajo con cada uno de los textos y date el tiempo necesario para comprenderlos!

A continuación te presentamos cuatro textos que te permitirán analizar los juegos de palabras. Elige el que más te agrade para iniciar y léelo en voz alta las veces que consideres necesarias.



JUEGOS DE PALABRAS

Trabalenguas²⁶

Mariana Magaña
desenmarañará
mañana
la maraña que
enmarañara
Mariana Mañara



Refrán²⁸

Actions speak louder than words

Adivinanza²⁷

Vive en el cerro
lejos del mar
de concha el saco
sin abrochar
cuando se muere...
¡pues a cantar!

*(1)

Trabalenguas²⁹

(Texto en tzeltal)

*Jts'un chenek' sok jbankil,
te jbankil ya sts'un chenek,
chenek' ya sts'un te jbankil.
Ahiay'ik jmololab, ya xba ts'un chenek',
te me ma'yuk chenek' ma xweotik,
te chenek ma xweotik
ya xlajotik ta winal*

Siembro frijol con mi
hermano,
mi hermano siembra frijol,
frijol siembra mi hermano.
Oigan amigos, voy a sembrar
frijol,
si no hay frijol no comemos,
sin frijol no comemos
de hambre morimos.

²⁶Valentín Rincón, Gilda Rincón & Cuca Serratos, *Trabalenguero*, (México: SEP: Nostra ediciones, 2005), 58.

²⁷Elisa Ramírez, *Adivinanzas indígenas*, (México: Patria: SEP, 1989.), 21.

²⁸"The 50 Most Important English Proverbs", <http://www.phrasemix.com/collections/the-50-most-important-english-proverbs> (Fecha de consulta: 23 de febrero de 2016).

²⁹Consejo Nacional de Fomento Educativo, *Refranes, adivinanzas, acertijos, trabalenguas, juegos y chistes*, Hacedores de las palabras (México: Conafe, 2001), 98-99.

***Nota.** Las respuestas correctas de las adivinanzas se encuentran en el Anexo 1.





ORGANIZA Y REGISTRA LO QUE APRENDISTE

Escribe en tu cuaderno todos los hallazgos que encuentres con el estudio del primer texto seleccionado. Las siguientes preguntas te pueden ayudar a profundizar en los contenidos:

- ¿Te gustó el texto? ¿Por qué?
- ¿Qué tipo de texto es el que seleccionaste?
- ¿Qué te dice el texto?
- ¿Para qué te sirvió leerlo en voz alta?
- ¿Conocías textos como el que leíste? ¿Dónde los habías escuchado?
- ¿Qué dificultades tuviste?, ¿cómo las resolviste?
- ¿Qué se te facilitó?
- No olvides describir en tu cuaderno lo que hayas aprendido de la adivinanza, trabalenguas o refrán, según el texto que hayas elegido.
- Cuando hayas terminado de analizar el primer texto regresa y selecciona un texto diferente, así hasta estudiar los tres tipos de juegos de palabras.



ACEPTA EL DESAFÍO Y CONSTRUYE COMPRENSIONES

Una vez que hayas leído los textos analiza en qué se parecen o se diferencian cada uno.

Respecto a los textos en inglés y en lengua indígena, dialoga con tu tutor sobre qué reto enfrentaste, cómo lo resolviste y qué características de los juegos de palabras pudiste reconocer. Registra lo aprendido.





ACEPTA EL DESAFÍO Y CONSTRUYE COMPRENSIONES

Para conocer algo más de los juegos de palabras te invitamos a que leas o escuches la siguiente canción e identifiques sus características.

CIELITO LINDO³⁰

De la sierra morena,
cielito lindo, vienen bajando
un par de ojitos negros,
cielito lindo, de contrabando.

Ese lunar que tienes,
cielito lindo, junto a la boca,
no se lo des a nadie,
cielito lindo, que a mí me toca.

¡Ay, ay, ay, ay!
canta y no llores,

porque cantando se alegran,
cielito lindo, los corazones.

De tu reja a la mía,
cielito lindo, no hay más que un
paso; ora que estamos solos
cielito lindo, dame un abrazo.

¡Ay, ay, ay, ay!
canta y no llores,
porque cantando se alegran,
cielito lindo, los corazones.

³⁰Consejo Nacional de Fomento Educativo, *Costal de versos y cuentos*, (México: Conafe, 2001), 80.



ORGANIZA Y REGISTRA LO QUE APRENDISTE

Ahora que la has leído y escuchado, analiza sus características. Puedes apoyarte en las siguientes preguntas: ¿de qué se trata la canción?, ¿cuáles son las características de la canción?, ¿cuáles son las características y recursos literarios en las estrofas? Registra tus reflexiones.

Para saber más sobre los juegos de palabras te presentamos la siguiente información:



Trabalenguas. Al igual que la adivinanza o el acertijo, constituye un reto. En el caso del trabalenguas, un reto de quien lo plantea a quien ha de intentar decirlo sin equivocarse, es decir, sin que se trabe la lengua. Si su lengua traiciona a quien intenta decirlo y se equivoca, surge el regocijo y la risa de los presentes.

Los trabalenguas son también un ejercicio para agilizar la dicción y el practicarlos puede resultar beneficioso para profesionales del habla como por ejemplo: locutores, profesores y narradores. Son obstáculos que voluntariamente nos ponemos para adiestrar nuestra lengua.³¹

Adivinanzas. Son un género popular, representan una veta de ingenio y sabor en la cultura de un pueblo. Pensamos que su origen se remonta a tiempos antiguos. Probablemente nacieron, al igual que los refranes y los dichos populares, en el transcurso de largas caminatas, al calor de una hoguera o quién sabe en qué vicisitudes. Después, evolucionaron al transmitirse de boca en boca por incontables y anónimos creadores. De hecho, podemos afirmar que la adivinanza es un género antiquísimo, si consideramos que el enigma propuesto por la *Esfinge* a Edipo -típica adivinanza- que data del siglo V a. C.

Por ser las adivinanzas ante todo un juego, revelan el carácter lúdico de los seres humanos. Son como pequeños problemas a resolver, pequeños retos, a la vez que una competencia, una lid. Si no es resuelta, triunfará quien la planteó, y si es descifrada, quien resolvió el misterio quedará como un triunfador y un adivino. Quizás estas características son razones por las que el género gusta mucho a niños y adultos.

Resulta interesante el hecho de que algunas adivinanzas contienen su pequeño rito propiciatorio que se cumple al enunciarlas: adivina adivinanza; adivina adivinador; adivina; ¿qué cosa será la cosa...?; maravilla, maravilla, ¿qué será?; entre otras, que según la época y el lugar, son fórmulas comunes para proponer la adivinanza.³²

³¹ Valentín Rincón, Gilda Rincón & Cuca Serratos, *Trabalenguero*, (México: SEP, Nostra ediciones, 2005), 7.

³² Valentín Rincón & Cuca Serratos, *Adivinancero*, (México: Nostra ediciones, 2008), 9-10.



Refranes. Se llama dicho o refrán a las palabras que forman una expresión ingeniosa que comunica un pensamiento, un consejo o una opinión sobre lo que sucede.³³

Los refranes siempre tienen un mensaje acerca de cómo deben comportarse las personas, pero este mensaje está dicho con otras palabras (de manera metafórica) y hay que pensar para saber qué significan.³⁴

JUEGOS DE PALABRAS EN LENGUAS INDÍGENAS Y EXTRANJERAS

Un legado realmente fabuloso y digno de conocer es todo lo relacionado con los juegos de palabras en distintas lenguas indígenas o extranjeras, son los trabalenguas, adivinanzas y refranes que los pueblos originarios creaban a modo de juego entre individuos y familias para interpretar y conocer el mundo que los rodeaba y los elementos cotidianos que abundaban en sus vidas. Se trata de legados históricos que se han conservado por el patrimonio de la palabra escrita y por el don de la palabra hablada, que ha conseguido transmitirla a lo largo de las diversas generaciones hasta la actualidad.³⁵

³³ Elsie Rocwell, *Dialogar y Descubrir. Cuaderno de trabajo. Español. Nivel III*, (México: Conafe/Cinvestav, 2015), 78.

³⁴ Elsie Rocwell, *Dialogar y Descubrir. Manual del líder para la educación comunitaria. Nivel III*, (México: Conafe/Cinvestav, 2015), 290.

³⁵ Texto escrito exprofeso para esta unidad, autor Alfonso González López.



ORGANIZA Y REGISTRA LO QUE APRENDISTE

Con base en tus primeras reflexiones, ¿Qué aspectos conviene precisar a partir de la nueva información revisada y en cuáles coincides con los autores de estos textos informativos? ¿Cuál de los textos que revisaste has escuchado en tu comunidad?

Los juegos de palabras son parte de la vida cotidiana. ¿Qué textos como canciones, trabalenguas, refranes, adivinanzas se realizan en tu comunidad en lengua indígena? Te invitamos a recuperar los juegos de palabras que se conocen en tu comunidad e integrar una antología con ellos y los que aquí hemos estudiado.





REVISA TU AVANCE

Escribe cómo resolviste el desafío y cómo puedes compartir lo aprendido.

Recupera tus productos y tu registro de aprendizaje e identifica lo aprendido en el siguiente trayecto de aprendizajes:

JUEGOS DE PALABRAS

INICIAL	BÁSICO			INTERMEDIO				AVANZADO		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Usas diferentes lenguajes como formas de expresión para comunicar y compartir canciones, rimas y juegos.	Escuchas, memorizas y compartes trabalenguas, adivinanzas y canciones.	Identificas la función y características de la rima en los juegos de palabras.	Empleas la escritura convencional de palabras y frases en los juegos de palabras.	Identificas diferencias entre oralidad y escritura, y el empleo de algunos recursos discursivos y gráficos para dar sentido a las expresiones en los juegos de palabras.	Escribes juegos de palabras considerando sus características.	Interpretas el significado de juegos de palabras.	Interpretas el lenguaje figurado al leer juegos de palabras.	Interpretas el significado de textos de la lírica tradicional y empleas los recursos prosódicos para leerlos en voz alta.	Reconoces la importancia del respeto a la diversidad lingüística.	Identificas la función y características de las figuras retóricas en los juegos de palabras.

Ilustración: Ivanova Martínez Murillo



RECURSOS DE APOYO

Si es de tu interés conocer más juegos de palabras, te compartimos algunos para que sigas poniendo en práctica lo aprendido.

JUEGOS DE PALABRAS

Pepe puso un peso en el piso del pozo.
En el piso del pozo un peso puso Pepe.³⁶

Por una lata larga
corre una gata galga
galga la lata
galga la gata
galga la lata como la gata
galga la gata como la lata.³⁸

Buscaba en el bosque Francisco,
a un vasco bizco tan brusco,
que al verlo le dijo un chusco:
Busco al vasco bizco brusco.⁴⁰

En el cerro del Capu
mataron al indio Lines.
Por ser la letra tan clara,
quiero que me la adivines.⁴²
*(3)

Mom and dad have four daughters, and
each daughter has one brother.
How many people are in the family?⁴⁴
*(5)

Can you can a can as a canner
can can a can?³⁷

She sells seashells by the
seashore.³⁹

Siempre quietas,
siempre inquietas,
durmiendo de día
y de noche despiertas.⁴¹
*(2)

Cinco hermanos muy unidos
que no se pueden mirar,
cuando riñen, aunque quieras,
no los puedes separar.⁴³
*(4)

It is round and yellow,
it is like a ball of fire,
it rises in the east,
it sets in the west.
What is it?⁴⁵
*(6)

³⁶Martha Ylenia Guerrero, "Letras y otras semillas". *Antología de literatura infantil*, (México: Conafe, 2012), 70.

³⁷<http://www.pequeocio.com/aprender-ingles-jugando-adivanzas/> (Fecha de consulta: 2 de febrero de 2016).

³⁸<http://www.learnenglish.de/pronunciation/tonguetwisters-shesellsseashells.html> (Fecha de consulta: 23 de febrero de 2016).

³⁹Consejo Nacional de Fomento Educativo, *¿A qué jugamos?*, (México: Conafe, SEP, 2010), 53.

⁴⁰Conafe, *¿A qué jugamos?*, 77.

⁴¹Conafe, *¿A qué jugamos?*, 24.

⁴²Conafe, *¿A qué jugamos?*, 24.

⁴³Martha Ylenia Guerrero, *Letras y otras semillas. Antología de literatura infantil*, (México: Conafe, 2012), 96.

⁴⁴"Laugh and Learn English-Riddle Number Five for Practicing English," <http://www.laughandlearnenglish.com/riddle05.html> (Fecha de consulta: 23 de febrero de 2016).

⁴⁵<http://www.pequeocio.com/aprender-ingles-jugando-adivanzas/> (Fecha de consulta: 2 de febrero de 2016).



It is on your head
and under your hat.

What is it?⁴⁶

*(7)

A la mejor cocinera
Se le va un tomate entero.⁴⁸

Uno corre tras la liebre
y otro sin correr la alcanza.⁴⁷

La zorra dijo al león:
no te burles de mí, hermano,
porque el mejor escribano
hecha siempre su borrón.⁴⁹

(Náhuatl)

Amo nochi, tlen petlane tetl coztic.⁵⁰

No todo lo que brilla es oro.

(Texto en maya)

Jump'eel k'iine juntúul
ka'alane wálak'ba ti jump'e'el
tuuk' bej. Naichile kaj chik'pa
juntúul kalan kaj tu talu
chuukik juntúul j-ook'ool, le
kaj k'uuch tuux yaan le chan
kaalano ka tu k'aatajti:
-¿Má ta wilaj máax k'eech te
tuuk' bejá?
-Le chan kaalano ka tu
nuuk'taje -kaj k'uuchene
-k'eeek'eechanilie iiiip!⁵¹

Cierto día un borrachito se
encontraba parado en una
esquina. Por allá venía un
policia persiguiendo a un
malhechor. Al llegar donde
estaba el borrachito, el policia
le pregunta:
-Señor, ¿no vio quién dobló la
esquina?
A lo que el borrachito
contesta:
-No, señor, cuando llegué ya
estaba doblada.

⁴⁶<http://www.pequeocio.com/aprender-ingles-jugando-adivinanzas/> (Fecha de consulta: 2 de febrero de 2016).

⁴⁷ Consejo Nacional de Fomento Educativo, *Cosecha de versos y refranes*, (México: Conafe, 1989), 25.

⁴⁸ Consejo Nacional de Fomento Educativo, *Cuántos cuentos cuentan...*, (México: Conafe, 1993), 63.

⁴⁹ Consejo Nacional de Fomento Educativo, *Cuántos cuentos cuentan...*, (México: Conafe, 1993), 62.

⁵⁰ "Refranes en náhuatl", en *Cuentos, fábulas y leyendas náhuatl*, <http://cuentosyrefranes.blogspot.mx/2013/04/refranes-en-nahuatl.html> (Fecha de consulta: 2 de febrero de 2016).

⁵¹ Consejo Nacional de Fomento Educativo, *Refranes, adivinanzas, acertijos, trabalenguas, juegos y chistes*, Hacedores de las palabras, (México: Conafe, 2001), 84-85.

***Nota.** Las respuestas correctas de las adivinanzas se encuentran en el Anexo 1.



PARA SABER MÁS

Bibliografía consultada:

- Conafe. *Cosecha de versos y refranes*. México: Conafe, 1989.
- Conafe. *Costal de versos y cuentos*. México: Conafe, 2001.
- Conafe. *Cuántos cuentos cuentan...* México: Conafe, 1993.
- Conafe. *Refranes, adivinanzas, acertijos, trabalenguas, juegos y chistes, Hacedores de las palabras*. México: Conafe, 2001.
- Guerrero, Martha Ylenia, *Letras y otras semillas. Antología de literatura infantil*. México: Conafe, 2012.
- Ramírez, Elisa. *Adivinanzas indígenas*. México: Patria: SEP, 1989.
- Rincón, Valentín & Cuca Serratos, *Adivinancero*. México: Nostra ediciones, 2008.
- Rincón, Valentín, Gilda Rincón & Cuca Serratos, *Trabalenguero*. México: SEP: Nostra ediciones, 2005.
- Rocwell, Elsie. *Dialogar y Descubrir. Cuaderno de trabajo*. Español. Nivel III. México: Conafe/Cinvestav, 2015.
- Rocwell, Elsie. *Dialogar y Descubrir. Manual del líder para la educación comunitaria*. Nivel III. México: Conafe/Cinvestav, 2015.
- <http://www.pequeocio.com/aprender-ingles-jugando-adivinanzas/> (Fecha de consulta: 2 de febrero de 2016).
- Conafe. *¿A qué jugamos?* México: Conafe: SEP, 2010.
- <http://www.learnenglish.de/pronunciation/tonguetwisters-shesellsseashells.html> (Fecha de consulta: 23 febrero de 2016).
- "Laugh and Learn English-Riddle Number Five for Practicing English", <http://www.laughandlearnenglish.com/riddle05.html> (Fecha de consulta: 23 de febrero de 2016).
- "Refranes en náhuatl", Cuentos, fábulas y leyendas náhuatl, <http://cuentosyrefranes.blogspot.mx/2013/04/refranes-en-nahuatl.html> (Fecha de consulta: 2 de febrero 2016).
- "The 50 Most Important English Proverbs", <http://www.phrasemix.com/collections/the-50-most-important-english-proverbs> (Fecha de consulta: 23 de febrero de 2016).

Bibliografía recomendada:

- Rockwell, Elsie. *Cuaderno de trabajo*, Español nivel III. México: Conafe/Cinvestav, 2015.
- Rockwell, Elsie. *Manual para el Líder para la educación comunitaria*, niveles I y II. México: Conafe/Cinvestav, 2015.
- Rockwell, Elsie. *Manual para el Líder para la educación comunitaria*, Fichas de nivel II. México: Conafe/Cinvestav, 2014.
- Rockwell, Elsie. *Manual para el Líder para la educación comunitaria*, nivel III. México: Conafe/Cinvestav, 2015.



Anexo 1.



RESPUESTAS DE LAS ADIVINANZAS	
1	El armadillo
2	Las estrellas
3	Capulines
4	Los dedos
5	Seven people
6	The sun
7	Your hair

