

2. Define qué es una antología y con qué criterios se pueden seleccionar y organizar textos para armar un material de esta naturaleza.
3. Comparte tus respuestas con tus compañeros y apunta las conclusiones a las que lleguen.

## ■ Manos a la obra

### El proceso para crear una antología de juegos del lenguaje

En grupo, revisen y comenten el siguiente esquema sobre el proceso que llevarán a cabo para analizar juegos poéticos del lenguaje y elaborar su antología. Consúltenlo a lo largo de la secuencia para verificar sus avances.



En esta secuencia llevarán a cabo actividades en grupo, en parejas y de manera individual. Acuerden con su maestro si la antología final la harán en equipos o de manera grupal. Si se organizan en equipos, hagan juntos todas las actividades que lo requieran.

#### De tarea

1. En equipo, visiten la Biblioteca Escolar o una biblioteca pública y busquen algunas antologías de poemas para que las lleven al salón. Les recomendamos:
  - *24 poetas latinoamericanos*. México, SEP / CIDCLI, 2004.
  - *Circo poético. Antología de la poesía mexicana del siglo xx*, Rodolfo Fonseca, David Huerta y Gerardo Rod, ant. México, SEP / SM Ediciones, 2006.
2. Exploren la portada y el índice de las antologías que encuentren; lean la contraportada y el prólogo y contesten: ¿qué textos incluyen?, ¿cuál fue el criterio de selección de los poemas?, ¿cómo están organizados?
3. Lean algunos poemas y seleccionen los que les gusten; llévenlos a la clase y establezcan con su maestro alguna fecha para leerlos en voz alta.
4. También recopilen adivinanzas, dichos, refranes, acertijos, colmos, chistes y canciones que les gusten para analizarlos e incorporarlos en su antología.
5. Busquen diccionarios de sinónimos y antónimos impresos o digitales. Les servirán para el desarrollo de los textos que harán en esta secuencia.

## Fase 1: Seleccionar, analizar y crear juegos del lenguaje

### La diversidad de recursos poéticos en las adivinanzas

El primer juego del lenguaje que se analizará es la adivinanza. Como saben, este juego consiste en hacer la descripción de un concepto cualquiera y plantear una pregunta ingeniosa o un enigma con el que se rete al lector a adivinar de qué se habla:



Lo corta un susurro,  
lo llena un aullido,  
lo aprecian los sabios  
lo rasga un zumbido.

(El silencio)



¿Qué es, qué es,  
que te agarra  
y lo no ves?

(El sueño)



Para lograr adivinar es necesario analizar cada verso, pues la respuesta puede estar escondida entre las sílabas, las palabras o en expresiones completas.

1. Respondan en grupo:

- a) ¿Qué claves se dan en los ejemplos anteriores que permiten encontrar la respuesta?

Una buena adivinanza genera sorpresa una vez que se conoce la respuesta. La sorpresa se crea al descubrir la similitud entre objetos, ideas o sonidos que por lo general no se asocian.

2. Trabajen en parejas lo siguiente:

- a) Escribe una adivinanza que te sepas y reta a tu compañero a que la adivine; luego entre ambos respondan: ¿qué objetos se comparan o se asocian en sus adivinanzas?
- b) Compartan con el grupo la adivinanza que por su respuesta haya causado mayor sorpresa y expliquen por qué causó asombro.
- c) Transcriban en su cuaderno las adivinanzas que les hayan gustado, pues las seguirán analizando. Las adivinanzas se escriben en verso; tómenlo en cuenta al compilar ejemplos de este tipo de textos.

Los recursos literarios que se usan para ocultar la respuesta de una adivinanza son muy variados; éstos son algunos de ellos:

El **calambur** consiste en modificar el significado de una palabra o frase al reagrupar de distintas maneras las sílabas que la forman. El calambur tiene la finalidad de ocultar significados y crear ambigüedades:

Cala ver a esa señora,  
con su quijada y cajetes,  
cala ver a esa pelona,  
cuando nos pela los dientes.



(La calavera)

La **personificación** o **prosopopeya** consiste en atribuir cualidades o acciones propias de seres humanos a animales, objetos o ideas abstractas:

Soy una señora muy aseñorada,  
con muchas enaguas y sin una puntada,  
aunque muchas tengo a cuál más mejor,  
siempre llevo encima la más sucia y peor.

(La cebolla)

La **paradoja** es la unión de dos ideas que resultan contradictorias, pero que al hacerlo expresan una verdad oculta:

Canta sin voz,  
vuela sin alas,  
sin dientes muerde,  
sin boca habla.

(El viento)

La **aliteración** es la repetición de uno o varios sonidos, con frecuencia perceptibles, que hacen la expresión más rítmica.

Telita sobre telita,  
sobre telita un telar,  
sobre el telar una tela,  
sobre la tela un telar.

(La cebolla)

3. Las siguientes adivinanzas incluyen los recursos literarios descritos arriba. Inventen un juego del lenguaje similar al que presenta cada una; para hacerlo, piensen cómo describirían la respuesta entre paréntesis. Decidan si usarán las claves que se dan aquí o si las crearán por completo.

Adivinanzas	Nuestras adivinanzas
<b>Calambur</b>	
Espuma y no de puchero, espuma y no de mar. (El puma)	Plata no... (El plátano)
<b>Personificación</b>	
Niño maromero, duende de cristal, con manos de espuma, con risa de sal. (El mar)	Cinco señores... (Los dedos)
<b>Aliteración</b>	
Traca que traca, tras la petaca, el pan y queso todito atraca.  (El ratón)	Tipi tape todo el día... (El zapatero remendón)
<b>Paradoja</b>	
¿Qué es, qué es, que entre más le quitas, más grande es? (El agujero)	¿Qué es, qué es mientras más... (La oscuridad)

Otros recursos literarios usados en las adivinanzas son la **antítesis** y la **metáfora**. Ésta es la definición de la primera:

**Antítesis.** También llamado **contraste**, es un recurso del lenguaje que consiste en oponer dos ideas empleando palabras antónimas o frases de significado contrario, cercanas en proximidad y de estructura gramatical similar.

4. Encuentren en estas adivinanzas ejemplos de antítesis; señalen las palabras cuyo significado es contrario y escriban en cada caso cuál es la estructura gramatical similar que comparten.

Siempre quietas  
siempre inquietas,  
durmiendo de día,  
de noche despiertas.  
(Las estrellas)

En la calle me toman  
en la calle me dejan,  
en todas partes entro,  
de todas partes me echan.  
(El polvo)

### Nuestra lengua

Fray Bernardino de Sahagún, en el siglo XVI, recopiló cientos de zazaniles o adivinanzas de origen indígena, y los registró en su obra *Historia general de las cosas de la Nueva España*. Estos juegos del lenguaje ya existían en la tradición prehispánica y, más tarde, se fundieron con los de la tradición europea para darle origen a los que hoy se conocen.





a) Transformen los siguientes dichos que incluyen antítesis en adivinanzas:

Lo que fácil viene fácil se va.

Ante el vicio de pedir, la virtud de no dar.

b) Ahora inventen sus propias adivinanzas utilizando la antítesis. Para hacerlo, usen un diccionario de antónimos.

5. Anteriormente han estudiado la metáfora. Recuerden su definición:

La **metáfora** es el recurso del lenguaje que consiste en asociar un término con otro, cuando hay entre ambos una relación de semejanza. Es uno de los recursos más usados en la poesía y, muchas veces, en las adivinanzas.

a) En forma individual, compara el texto de la izquierda con el poema de la derecha:

### CICLO DE VIDA DE LAS CIGARRAS

Hay muchas especies de cigarras; la que se conoce como *cigarra canicular* aparece cada año durante el verano (estío). Vive unas pocas semanas, durante las cuales se aparea y muere. El "canto" que las caracteriza es producido por los machos, como una forma de atraer a las hembras.

### ¡CIGARRA!

(fragmento)

¡Cigarra!  
Estrella sonora  
sobre los campos dormidos,  
vieja amiga de las ranas  
y de los oscuros grillos,  
tienes sepulcros de oro  
en los rayos **tremolinos**  
del sol que dulce te hiere  
en la fuerza del Estío,  
y el sol se lleva tu alma  
para hacerla luz.

Federico García Lorca, "¡Cigarra!", en *Obras completas*.

#### Glosario

**Tremolino:** tremolante, tembloroso.

b) Responde: ¿qué parte del ciclo de vida de las cigarras toma García Lorca para hablar de ellas en su poema?

c) Explica al grupo por qué "estrella sonora" es una metáfora, a qué se refiere García Lorca con ella y qué semejanzas existen entre los términos implicados.

d) Habla también sobre la creatividad y la belleza de las imágenes que presenta el poema.

6. Analicen estas adivinanzas que contienen metáforas y respondan: ¿cuál es el objeto que se describe y con cuál se le relaciona?, ¿en qué aspecto se asemejan la respuesta y el concepto que se menciona?

Arca cerrada,  
de buen parecer,  
no hay carpintero  
que la sepa hacer.

(La nuez)



Quiero que me traigas un mundo,  
y dentro del mundo, el mar.

(El coco)

7. Con lo que han estudiado hasta ahora, escriban sus propias adivinanzas utilizando metáforas. Tomen en cuenta lo siguiente:
  - a) Piensen en un objeto o en un concepto y en sus cualidades o en su utilidad.
  - b) Después, relaciónenlo con un objeto que se le asemeje: “es como...”.
  - c) Construyan versos con claves que orienten y, al mismo tiempo, desorienten al adivinador.

Para crear sus adivinanzas pueden consultar diccionarios de sinónimos en internet o en la biblioteca. Esto te permitirá, además de crear asociaciones insólitas, ampliar tu vocabulario. Por ejemplo, para la palabra *coco* hay distintos significados en el diccionario: “Palmera”, “Fruto de la palmera”, “Ser imaginario con que se mete miedo a los niños”, “Coscorrón (golpe en la cabeza dado con los nudillos)”; a partir de ellos podrías crear una adivinanza como ésta:

Tiene nombre de golpe,  
tiene nombre de espanto;  
pero con su agua  
me refresco tanto.

(El *coco*)

En grupo, compartan las adivinanzas que han recopilado y las que ustedes han creado. Identifiquen los recursos literarios utilizados en ellas y seleccionen las que les parezcan más interesantes. Incorpórenlas en su carpeta de trabajos y añadan una nota explicativa del recurso literario que hay en cada una. Esto les servirá para su antología.



### Exageraciones en la poesía, los chistes, la publicidad y la crónica deportiva

Sesiones  
4 y 5

En estas sesiones continuarán trabajando con los juegos del lenguaje que se utilizan para resaltar el mensaje que se transmite; ahora, revisarán la **hipérbole**.

1. En grupo, lean los siguientes textos y respondan:
  - a) ¿Qué tipo de texto es cada uno?, ¿en qué situación se utiliza?
  - b) ¿Cómo se exagera la realidad en cada texto?

Era un hombre tan pequeño,  
pero tan pequeño... que se  
subía a una canica y gritaba  
“¡El mundo es mío!”.

Era una mujer tan alta,  
pero tan alta que se  
tropezó un miércoles y se  
cayó el viernes.

## El Tigre Levy pulverizó al ruso Yuri Petrov

Petrov se fue  
directo a la  
lona sin poder  
librarse de la  
tremebunda  
lluvia de metralla  
del Tigre.

