



María Teresa Miaja de la Peña

## La adivinanza. Sentido y pervivencia

A Pedro C. Cerrillo, amigo y colega, por haberme guiado al reencuentro de estos maravillosos espacios líricos.

«L'art est fait pour troubler»

Braque

La adivinanza, añeja en sus orígenes, por su estructura y función se va adaptando a las distintas circunstancias culturales, sociales, históricas, generando nuevas versiones de una tradición tan arraigada en el sentir popular como lo es esta forma lírica de comunicación del arte de saber y entretener. Ingenio y poesía unidos en un juego mental y verbal que ha perdurado por siglos haciendo las delicias de niños y adultos. Esta forma poética suele basarse para su construcción en elementos de la poesía tradicional popular como son los versos de arte menor, las cuartetas octosilábicas, de rima asonante o consonante cruzada, el uso de la forma paralelística, del símil, la metáfora, la metonimia, la alegoría, la dilogía, la analogía, y el desglose lingüístico, entre otros.

Géneros colindantes y antecedentes

El afán de develar lo oculto ha estado presente en la historia de la humanidad desde siempre y de ello existen valiosos y variados ejemplos

literarios en obras como la Biblia, La epopeya de Gíglamesh, el Libro de Apolonio, Las mil y una noches, además de los recogidos en la tradición griega, latina, celta, germana, asiria, egipcia, india, china, náhuatl, maya, quiché, entre otras muchas. Para tratar de entender lo oculto, descifrarlo, conjurarlo o resolverlo el hombre se ha valido de toda suerte de artilugios adivinatorios. Se trata de entender lo «divino», del divinare, addivinarelatino, como lo velado, lo ignorado, y adivinar, como un don divino que permite trascender lo humano, lo terreno. De ahí que su búsqueda de una explicación a través de mitos, ritos y artes adivinatorias sea tan ancestral como él mismo. En lo relativo a la palabra, las formas de dicha búsqueda más difundidas han sido sin duda el oráculo, las profecías, el enigma, el acertijo, la adivinanza.

De esta última nos ocuparemos aquí en un intento de entender qué es, en qué consiste, cuál es su función y cómo han sido su permanencia y trascendencia a través del tiempo y el espacio, en particular de las adivinanzas que conocemos actualmente en México. Sabemos que existen adivinanzas en todas las culturas y las ha habido en todos los tiempos, sin embargo, para nuestro propósito nos centraremos en las que se dan en nuestro país, mezcla de la tradición española y la indígena, y en especial en las de tradición popular<sup>1</sup>.

## Definición

Según José Luis Garfér y Concha Fernández, reconocidos especialistas en este género<sup>2</sup>: «Primero fue el acertijo y, cuando éste se arrojó con el verso, nació la adivinanza, una pequeña y valiosa joya poética de nuestra literatura popular.» (Garfér y Fernández 1994, VII) Ambos coinciden en plantear una pregunta ingeniosa, sin embargo el acertijo lo hace en prosa y la adivinanza en verso, y ésta, además, dentro de una estructura más compleja y elaborada, y con parámetros más definidos en su construcción. Entre ellos destaca el uso de un lenguaje simbólico y rimado con el que logra conformar «un rodeo de palabras, una descripción metafórica» (Gárfer y Fernández 1993, 11), en los que se esconde la clave a resolver.

La adivinanza es entonces una composición lírica breve de tipo popular y tradicional que ha sido definida de múltiples maneras. Para algunos, su esencia está en el hecho de ser un ejercicio intelectual, un juego en el que se reta a un contrario de forma ingeniosa para que resuelva un breve enigma o problema, en el cual puede o no presentarse una clave, a veces verdadera, otras falsa o encubierta.

Al respecto, María Gabriela González considera que la adivinanza: «Es uno de los primeros y más difundidos tipos de pensamiento formulado; es el resultado del proceso primario de asociación mental, de la comparación y la percepción de parecidos y diferencias aunados al humor y al ingenio. La sorpresa al descubrir similitud entre objetos, en los que de ordinario no se esperaría encontrarla, es un elemento básico para su elaboración: sin sorpresa no hay adivinanza». (González Gutiérrez 1999, 21)

## Características

### 1. Capacidad dialógica

La adivinanza es ante todo una comunicación entre dos sujetos, el que emite el reto y al que éste va destinado. Entre ambos se establece un juego dialógico, que se convierte en un reto de saber. El primero es el que lo domina, lo dirige y el segundo el que lo juega, lo adivina. El que plantea la adivinanza conoce la respuesta y pide del receptor un ejercicio de imaginación, de concentración y de desentrañamiento, con lo que queda establecido el juego intelectual, mismo que suele ser cerrado entre el emisor y el receptor, aunque en algunos casos este último puede ser plural. El hecho de que sea cerrado, entre un yo y un tú, hace que se tienda a un uso frecuente de pronombres (personales, posesivos), desinencias verbales de primera y segunda persona del singular y del plural, apelativos, y cualquier otro elemento que connote individualización del emisario y/o del destinatario. Este último puede ser único o colectivo. Así, tenemos al que plantea el reto, como dueño del saber y la respuesta, ante un «tú», a quien se le inquiere directamente, como si el primero lo tuviese ante sí y pudiese observarlo, al que le dice «mírame»: «Soy chiquito...», «Tengo brazos y no tengo...», o ante un sujeto universal: «adivina, adivinador», a quien se dirige como cómplice y conocedor del ritual propuesto, capaz de dilucidar la respuesta por pertenecer a la misma comunidad o estrato del primero. Esto porque sería inútil que se planteara el juego ante quién no participa por falta de conocimiento, de capacidad, de voluntad, o de deseo de ser retado, con lo cual la cadena dialógica quedaría trunca.

### 2. Estructura

En la adivinanza es importante la estructura, pues en un breve espacio se debe incluir una serie de elementos que son los que la conforman como una fórmula concebida para ser contada, mismos que además cumplen una función primordial en la transmisión del mensaje. Así, gracias a su organización es posible identificar al género y conocer de manera precisa las reglas a seguir en el juego. Lo anterior debido a que por una parte estos tienen que ver con las características propias del género lírico, y por otra con su función lúdica.

En este sentido Gárfer y Fernández afirman que,

Si se estudia en profundidad la estructura de las adivinanzas populares, es fácil llegar a fórmulas fiables para su elaboración, partiendo básicamente de la metáfora, alegoría, greguería, abundante adjetivación, perífrasis léxicas, otros sofisticados ingredientes y muy fácilmente a través del reiterado carácter formulístico de la adivinanza popular.

(Gárfer y Fernández 1993, 12)

Básicamente estos elementos son los siguientes: formulas de introducción, elementos orientadores, elementos desorientadores, formulas de conclusión. El primero y el último suelen estar presentes en la adivinanza, pero si son omitidos por el emisor, el receptor los da por sentados, pues son parte implícita del texto. En el caso de los segundos y terceros, el orden puede ser alterado como parte del juego, sin que la modificación afecte el sentido del mismo.

#### a) Formulas de introducción

Suelen aparecer únicamente en el caso de versos pareados y tienen los siguientes propósitos:

provocar con un reto: «adivina, adivinanza»; «adivina, buen adivinador»; «adivina adivinador, adivina»,

provocar con una pregunta: «¿qué cosa y cosa...?»<sup>3</sup>; «qué cosa será la cosa...?»; «maravilla, maravilla, ¿qué será?», ¿cuál es aquel ....?,

ubicar espacialmente: «En el monte fui nacido ....», «En casa de Chi ...»,

describir una característica como clave inicial: «Blanco fue mi nacimiento....», «Oro no es ....», «Te la digo y no me entiendes ...».

#### b) Formulas de conclusión

Con ellas al cierre de la adivinanza se sugiere lo fácil o difícil del reto, se anima o desanima para que continúe el juego, e incluso se hace burla o se ofrece recompensa por el éxito en el resultado.

fácil: «por ser la letra tan clara»; «quiero que me la adivines», «ya ves, cuán claro es», «adivíname lo qué es»,

difícil: «no me lo adivinas hoy»; «ni me lo adivinarás mañana»,

ánimo: «adivina, adivinador, ¿quién es ese gran señor?», «Si quieres que te la diga, espera....»,

burla: «el que no lo adivine es un gran borricón»,

reto: «adivíname, si eres hombre», «si eres listo adivinarás»,  
«adivínalo si puedes»,  
recompensa: «el que me lo adivine, comerá pan y tortilla».

c) Elementos orientadores:

Estos suelen estar dentro del mismo texto, generalmente mediante la descomposición de la palabra al fragmentarla o desglosarla, construyendo así una especie de etimologías populares, y creando con ello un cambio semántico pertinente para el juego.

Agua pasa por mi casa,  
cate de mi corazón.

(el aguacate)

En casa de Chi  
mataron a Ri,  
vino Mo  
y dijo Ya.

(la chirimoya)

O incluyendo en el texto el elemento a buscar, que puede ser una letra o una palabra:

En medio de cielo estoy,  
sin ser lucero ni estrella.

(la letra e)

Te la digo y no me entiendes,  
te la vuelvo a repetir.

(la tela)

Gracias a ello se orienta al receptor en su proceso de recreación de un universo imaginario en el que se encuentra la respuesta anhelada.

d) Elementos desorientadores:

A través de ingeniosas trampas y argucias léxicas, retóricas o de sentido se suele desorientar al receptor para que se pierda en el camino y no encuentre la respuesta adecuada, ya sea porque a veces ésta es una broma o porque no implica una respuesta lógica pertinente.

Por ejemplo en el caso de la siguiente adivinanza: «Lana sube, lana baja, ¿qué es?» La respuesta adecuada tiene que ser «la navaja», en la que el sentido está desglosado dentro del texto, una de las formas de construcción más comunes. Sin embargo, otra respuesta puede ser «un borrego en un elevador», la cual también sería válida como símil. El emisor juega con ambas para burlar al receptor y por supuesto elige como correcta la contraria de la que le da para ridiculizarlo.

Quizá el más común de los juegos como elemento desorientador es el de la dilogía o el doble sentido, especialmente si éste puede adquirir un tinte escatológico o sexual, lo cual resulta muy atractivo para los niños y más aún para los adolescentes que se divierten engañando con el reto cuya respuesta resulta ser la más inocente y simple. En ello el uso de la personificación, la animalización, la prosopopeya, el símil fungen como recursos frecuentes.

Entra lo duro en lo blando,  
quedan las bolas colgando.

(los aretes)

Lo que importa finalmente es el juego, y éste consiste en descubrir la respuesta oculta ya sea por engaño, por ingenio, por disfraz, por descomposición, por fragmentación, o por desorientación.

### 3. Métrica

La adivinanza es pródiga en el uso de imágenes poéticas porque es, como hemos señalado, ante todo poesía. Gracias a ella la realidad cotidiana se transforma en algo distinto y a la vez oculto, que se construye mediante tropos, figuras retóricas, juegos de palabras y rimas que encubren el objeto a dilucidar, haciendo invisible lo que debiera ser visible.

Nada contribuye más a la conformación y a la pervivencia de la adivinanza que su esencia poética, ya que por ser verso es ante todo bella, además de fácil memorización por ser rítmica, melódica, y, sobre todo abierta y flexible, lo que la hace capaz de aceptar infinitas variaciones léxicas o temáticas.

En la adivinanza hay una gran riqueza métrica reflejada en características tales como: la presencia de estructuras simétricas, el predominio de la versificación irregular, la acentuación variable, la sucesión regular de períodos rítmicos, la ausencia de encabalgamientos, la diversidad de formas isosilábicas o heterosilábicas.

Los versos suelen ser octosilábicos, aunque hay hexasílabos y pentasílabos, y suelen encontrarse en estrofas de dos a cuatro versos, pero pueden llegar a veces a tener seis u ocho versos. Esto último sucede más frecuentemente en el caso de las adivinanzas cultas que de las populares.

Se puede afirmar que las cuartetos octosilábicas, de rima asonante o consonante cruzada, y el uso de la forma paralelística, constituyen la forma más frecuente de nuestras adivinanzas.

### 4. Aspectos lingüísticos

#### a) Aspecto léxico

Por el carácter eminentemente oral de las adivinanzas desde sus orígenes, su léxico tiende a ser de dos tipos: el poético o el cotidiano.

El primero lo encontramos en los textos en que los elementos orientadores o desorientadores se construyen a través de un lenguaje pleno de tropos o figuras retóricas tales como la anáfora, el símil, la metáfora, la metonimia, la alegoría, la onomatopeya, el calambur, o de recursos estilísticos como las repeticiones (reduplicación, anadiplosis, paronomasia, sinonimia, etc.) o la creación de nuevos lexemas.

En lo alto vive,

en lo alto mora,  
en lo alto teje  
la tejedora.

(la araña)

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)

Traca que traca,  
tras la petaca.

(el ratón)

Nico, Nico y su mujer  
tiene cola, pies y pico,  
y los hijos de Nico, Nico,  
ni cola, ni pies, ni pico.

(la gallina y los huevos)

El segundo, en el que el referente alude a aquello que forma parte de la realidad cotidiana del receptor, a lo que le es tan cercano y familiar que se le debe de ocultar mediante otro tipo de recursos: desglosándolo semánticamente, personificándolo, describiéndolo, o incluso deconstruyéndolo, con lo que se va llevando de la mano al receptor, ofreciéndole a través de elementos que le son familiares, el camino hacia la respuesta anhelada.

Canta pero no en la misa  
tiene corona y no es rey  
tiene espuelas, no es jinete,  
puedes decirme ¿quién es?

(el gallo)

Fui al mercado,  
los compré negritos.  
Llegué a mi casa  
y se pusieron coloraditos.

(los carbones)

El léxico utilizado en la adivinanza es en ambos casos el mismo pero requiere de dos niveles distintos de decodificación, una que remite a una reflexión e interpretación sobre lo construido con la imagen o el tropo y otro, que implica un conocimiento de la realidad circundante y cotidiana. Con las palabras se juega, ellas son en sí la materia prima del juego, de ahí que los sustantivos comunes o propios, los adjetivos, los verbos, e incluso los grupos léxicos puedan fungir como sustitutivos o innovadores, creando con ello nuevos significados y connotaciones.

#### b) Aspecto sintáctico

En las adivinanzas, al igual que se trastoca el sentido, con frecuencia se altera el orden sintáctico, más aún cuando en este juego del lenguaje la secuencia puede contribuir a develar el objeto. De ahí la presencia de

asociaciones comparativas o adversativas, con las que se contraponen verbos, pronombres, sustantivos, adverbios, o adjetivos tanto en su sentido semántico como en su posición sintáctica en el texto.

Tranco barranco  
mechones blancos.

(el avestruz)

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

(el viento)

### c) Aspecto semántico

En la composición de la adivinanza observamos un gusto por el uso de estructuras acumulativas que van ayudando en la construcción del objeto referido y a la marcación del ritmo. Esto puede lograrse, según Cerrillo<sup>4</sup>, de tres maneras: por encadenamiento, por enumeración o por adición. En el primer caso, por encadenamiento, se une el último elemento de una proposición con el primero de la siguiente mediante el uso de conjunciones, preposiciones, comas o, incluso por elipsis.

Casquete, sobre casquete,  
casquete de paño fino,  
no lo aciertas en un año,  
ni en dos, si yo no lo digo.

(la cebolla)

por enumeración, cuando se suman una serie de elementos que pueden ser

orientadores o no:

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

(la cebolla)

y por adición, cuando se suman elementos de un mismo paradigma:

Es chata y cabezona,  
calva, boluda, lustrosa,  
chillona y apestosa;  
y más apesta la cosa  
si le muerden la pelona.

(la cebolla)

En estas adivinanzas la cebolla pasa de asociarse a un «pañito fino» para parecer una «señora muy aseñorada, con muchas enaguas sin una puntada» y a ser, «chata y cabezona, calva, boluda, lustrosa, chillona y apestosa», sin dejar de ser cebolla, para que la identifiquemos como tal. Vemos así como lo anterior contribuye a la creación de nuevas connotaciones sobre un referente, ampliando con ello sus campos significativos a través del uso de metáforas, analogías, juegos de palabras, y con ello además conformando un ritmo y entonación, propios de la poesía. Según Celaya es, a través de la palabra «jugada», que la adivinanza «Puede devolvernos ese sentido del lenguaje en trance de desaparecer bajo la petrificación lógica y la significación convencional»<sup>5</sup>.

## 5. Temática

Pocos géneros literarios pueden vanagloriarse de ser tan variados y abarcadores en cuanto a temática se refiere como la adivinanza, quizá ninguno logre acercarse a sus posibilidades pues en ella se puede referir

todo, tanto lo real como lo imaginario, lo cotidiano y lo ocasional, lo visible y lo invisible.

En un reciente libro sobre adivinanzas, el autor maneja los temas con títulos tan sugerentes como: «El arca de Noé» (para los animales); «El ejército del bosque» (para las plantas); «De carne y hueso» (para las partes del cuerpo); «El guardarropa» (para la ropa); «Hogar dulce hogar» (para los objetos domésticos); «A mesa puesta» (para la comida y los utensilios); «Un paseo por las nubes» (para los planetas, estrellas y elementos); «La vuelta al mundo en 28 adivinanzas» (para el ecosistema); «Sopa de letras» (para las letras); «El tiempo es oro» (para lo cronológico); «Damas y caballeros» (para las personas); «Conceptos intocables» (para los conceptos); «El desván» (para los objetos); «Algunos problemas sin resolver» (para los problemas matemáticos o lógicos). De esta ingeniosa manera Regino Etxabe nos introduce al mundo de las adivinanzas abriendo múltiples puertas y cajones que prometen ser divertidos por su forma de enunciarlos. (Etxabe 2004, 169)

Todo lo cual puede resumirse en grandes apartados genéricos que abarcan: lo abstracto, el hombre (las personas, el cuerpo, las relaciones con otros, los oficios); la naturaleza (los animales, las plantas, el espacio); los objetos (los domésticos, la vestimenta, los alimentos, el transporte, los utensilios, los instrumentos musicales); los juegos, la escritura (los números, las letras), la historia, la religión, en fin todo lo nombrable y lo innombrable, lo que nos rodea física y mentalmente.

Al respecto, Antonio Salgado comenta: «Como vemos, las adivinanzas tienen la gran cualidad de la sencillez para tratar los temas más disímolos, sin que ello signifique ni deterioro de conciencia ni ostentación de suficiencia.» (Salgado 1990, 7) Simplemente reflejan el universo en su totalidad, el real y el imaginario, y lo convierten en poesía.

## 6. Clasificación

Como podemos apreciar dado su amplio universo temático es una tarea difícil la de tratar de clasificar las adivinanzas pues todas las soluciones que se den a este problema resultan ser siempre arbitrarias y, por lo mismo, poco precisas. Las más comunes son la presentación de los textos en orden alfabético, lo que facilita su localización pero oculta el sentido y relación entre ellos; por materia, lo que los asocia semánticamente pero separa de aquellos con los que comparte elementos de construcción o de estructura; temática, lo que los conjunta por el asunto de que se ocupan pero los hace perder su vínculo léxico; por estructura, lo que los disocia de su sentido connotativo; por analogía, lo que los reúne por campo semántico pero aleja del conjunto genérico. Otra posibilidad es la de clasificar las adivinanzas de acuerdo a sus componentes lingüísticos (fonéticos, sintácticos, semánticos) esto podría ser muy útil en un estudio especializado pero dificultar el acceso de los lectores al material.

Así vemos que cualquier camino por el que se opte tiene su posibilidad de acercamiento a la vez que deja un aspecto por atender, sin embargo tan válido puede ser uno que otro y lo que importa es dar un orden al corpus con que se cuenta.

## 7. Función

Según Gabriela González Gutiérrez: «La adivinanza nos enseña, por ensayo y error, a probar nuestro propio proceso de asociaciones. Nos enseña a ver, a conocer de una manera distinta, apelando a, por lo menos, cuatro niveles de comprensión: el intelectual o lógico, el estético o sensorial, el didáctico y el lúdico o emotivo.» (González Gutiérrez 1999, 37) Veamos como funcionan estos niveles desde tres de sus aspectos relevantes: el lúdico, el estético, y el didáctico, en tanto el intelectual o lógico queda implícito como proceso mental para llegar a la solución o respuesta.

### a) Función lúdica

Nadie puede negar el carácter lúdico de la adivinanza pues ésta es ante todo un juego, un pasatiempo que consiste en armar rompecabezas verbales para poder apreciar la imagen buscada. Para lograrlo es necesario concentrarse en varios de sus elementos, escuchar cuidadosamente las palabras y analizar cada verso, pues la respuesta puede estar escondida en algunas de las sílabas iniciales o finales, o también en palabras clave que describen el objeto ya sea en forma real o velada a través de una metáfora, por ejemplo.

Gracias a su carácter lúdico y mnemotécnico la adivinanza ha podido crecer y enriquecerse en ámbitos tan diversos como el urbano o el rural, el familiar o doméstico, el comunitario, el escolar, el de la plaza o la calle, e incluso el impreso y el de los medios. Su sola limitante es la imaginación, en tanto uno puede crear y recrear adivinanzas sobre cualquier asunto, tema, objeto, actividad, elemento, ente o idea con que desee retar o provocar a su oponente. Las reglas del juego son claras y precisas, siguen una lógica y una estructura, se adornan con la poesía y, simplemente, surgen ante un receptor individual o universal para despertar en él el gozo de la fantasía, de la intriga por el saber, el encuentro con el misterio y el afán de descubrir.

### b) Función estética-poética

La adivinanza sensibiliza a los niños y jóvenes con la poesía y fomenta en ellos el gusto por la palabra, el ritmo y la versificación, además de que los familiariza con imágenes abstractas, creadas a partir de tropos y figuras retóricas que adquieren forma en su imaginación y les despiertan nuevas y maravillosas maneras de ver el mundo. No es lo mismo pensar en el cielo y las estrellas como conceptos concretos que descubrirlas a través de un texto como éste:

Siempre quietas,  
siempre inquietas,  
de día dormidas,  
de noche despiertas.

(las estrellas)

O en la también bella versión de tradición náhuatl recogida por Fray Bernardino de Sahún en su Historia general de las cosas de la Nueva España:

¿Qué cosa y cosa una jícara azul sembrada de maíces tostados que se llaman momóchitl? Éste es el cielo, que está sembrado de estrellas.

(Sahagún, p. 669)<sup>6</sup>

Antonio Alatorre en su estudio «De folklore infantil» afirma que los niños se sienten seducidos por la rima, «Lo que pasa es que algunos la olvidan al hacerse adultos. El amor a la rima indica que los niños tienen muy fresca, muy reciente, la experiencia del lenguaje.» (Alatorre 1973, 45) Es precisamente en este gusto por el lenguaje en donde la adivinanza encuentra su espacio de solaz, como bien lo dice el autor refiriéndose al libro de José Moreno Villa, Lo que sabía mi loro, «En él metió su infancia. O por lo menos esa parte de la infancia que va asociada con la risa y la sonrisa, con el ritmo, con el juego - y con el juego más emocionante de todos: el lenguaje.» (Alatorre, p. 35)

### c) Función didáctica

Como afirma Antonio Salgado: «La adivinanza es la caja de sorpresas que enseña al niño a desentrañar problemas mayores» (Salgado 1998, 9), pues gracias a su capacidad dialógica, analógica, semántica, mnemotécnica, estructural y métrica los niños captan y comprenden un código lingüístico

que les comunica un mensaje en forma precisa pero, y sobre todo, de juego. Y así jugando, memorizando, pensando y sobre todo, observando con atención los sonidos y su sentido los niños y jóvenes aprenden a asociar unos con otros y con ello a descubrir la respuesta deseada. En este sentido ésta cumple una importante función en la formación intelectual de los niños y jóvenes pues fomenta en ellos la capacidad de razonar en forma lógica, descubriendo al desentrañar el mensaje oculto en el texto, dentro de una «expresión criptomórfica» (Gárfer y Fernández 1983, 22), y con ello «aprende a afrontar lo capcioso, esa caja de sorpresas que tiene como premio el poder desarrollar en la vida adulta los trabajos elaborados, las ciencias exactas, los cálculos científicos y todo aquello que tenga que ser desentrañado mediante la imaginación, agotando todos los recursos mentales posibles» (Salgado, 1988, 7), y con ello encontrando la respuesta buscada. Similar es lo que afirma Belén Bermejo Meléndez cuando dice, «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. La permanencia y vigencia de la adivinanza se debe precisamente a esto: a su especialísima construcción y a la necesidad del hombre de descubrir lo que se halla oculto.» (Bermejo Meléndez 2000, 7)

Por ello no debemos circunscribir la adivinanza únicamente al mundo infantil y juvenil, pues aunque este género suele aprenderse en estas etapas de la vida generalmente se conserva a lo largo de ella. Afirma Pedro C. Cerrillo que las adivinanzas «no son exclusivas del mundo infantil, sino que pertenecen al patrimonio folklórico general»<sup>7</sup>, Todos sabemos y recordamos adivinanzas y estas nos suelen acompañar y deleitar al igual que otras formas poéticas de tradición popular, de ahí que cuando alguien menciona una de inmediato pensamos en otra que se le asocia retomando con ello el juego eterno del reto y la búsqueda.

## Conclusión

La adivinanza por todo lo que hemos visto ha sido, es y seguirá siendo parte de nuestro acervo tradicional. En ella se da un código lúdico-poético, que ha sido gratamente asimilado y transmitido a través de las generaciones y culturas, sin menoscabo de su pervivencia, enriquecimiento y valor, y que ha propiciado su capacidad de crearse y recrearse para gozo de quienes disfrutamos del juego ingenioso que en ella

se oculta. Juego ingenioso que contribuye a desarrollar la imaginación y la capacidad de comunicación de quien lo practica, además de incrementar su acervo léxico y su sensibilidad en el manejo del lenguaje y el ritmo, lo que le permite un mejor acercamiento a la poesía.

Después del recorrido que hemos hecho aquí creo que será más sencillo encontrar la respuesta de cualquier adivinanza, pues entendemos el qué, el cómo y el para qué de ellas. Hemos visto cómo todas mantienen una estructura y cómo contienen elementos suficientes para que podamos dilucidar, deducir, reconstruir o encontrar la solución correcta, incluso cuando ésta sea aparentemente tan difícil que haga más interesante el reto. Gracias a la adivinanza disfrutamos de éste reto, de su poesía, su humor y picardía, su sentido críptico, su capacidad creadora y, sobre todo, lúdica e imaginativa.

## Bibliografía

- ALATORRE, Antonio, «De folklore infantil» en *Lírica infantil de México*. Artes de México, núm. 162, año XX, México, 1973, pp. 35-46.
- ÁLVAREZ, Rosanela, *La quisicosa. Adivinanzas tradicionales para niños*, México, CIDCLI, S.A., 2001.
- AMITH, Jonathan D. «Tan ancha como tu abuela», *Tlalocan*, XII, México: Instituto de Investigaciones Filológicas, Seminario de Lenguas Indígenas, UNAM, 1997, pp. 141- 219.
- BERMEJO MELÉNDEZ, Belén, *Las mejores adivinanzas*, Madrid, Editorial El Ateneo, 2000.
- BEUTLER, Gisela. *Adivinanzas españolas de la tradición popular actual de México, principalmente de las regiones de Puebla-Tlaxcala*. Wiesbaden: Franz Steiner Verlag GMBH, 1979.
- CERRILLO, Pedro C., *Adivinanzas populares españolas (Estudio y antología)*. Castilla-La Mancha, Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha, 2000. (Col. Arcadia)
- , «Lírica popular de tradición infantil» en *Sobre didáctica de la lengua y la literatura. Homenaje a Arturo Medina*, Madrid, Escuela Universitaria «Pablo Montesino», sf., pp. 465- 472.
- y Jaime GARCÍA PADRINO (Coordinadores), *Literatura infantil y enseñanza de la literatura*, Castilla- La Mancha, Ediciones de la Universidad de Castilla- La Mancha, 1992. (Col. Estudios)
- ETXABE, Regino, *Adivinancero*, Madrid, Ediciones Hiperión, 2004. Ilustraciones de Mikel Valverde.(Col. Ajonjolí)
- FARFÁN, Rosa María y Mario CALDRÓN, *La adivinanza*, Puebla, Editorial Cajica, S.A., 1993.
- GARFÉR, José Luis y Concha FERNÁNDEZ, *Adivinancero popular español I*, Madrid, Taurus, 1983.
- , *Adivinancero temático español. Vegetales*, Madrid, Taurus, 1993.
- , *Adivinancero antológico español*, España, Ediciones del Prado, 1994.
- GONZALEZ GUTIÉRREZ, María Gabriela, *Hacer visible lo invisible*.

- Estructuras y funciones de la adivinanza mexicana tradicional, México, Benemérita Universidad de Puebla- Plaza y Valdés Editores, 1999.
- JOHANSSON K. Patrick. Zazani. La palabra-enigma. Acertijos y adivinanzas de los antiguos nahuas. México: Mc Graw Hill, 2004.
- MIAJA DE LA PEÑA, María Teresa, «Adivina, adivinanza... en la tradición popular mexicana», en Memoria de Nuevo Mundo. Castilla-La Mancha y América en el Quinto Centenario. Coordinador Pedro Ibáñez. España: Universidad de Castilla-La Mancha, 1992, pp. 223-234.
- , «La adivinanza en la tradición folklórica mexicana», en Varia lingüística y literaria, 50 años del CELL, vol. III, Literatura siglos XIX y XXI. México: El Colegio de México, 2002.
- RINCÓN, Valentín y Cuca SERRATOS, Adivinancero, México: CONACULTA, 2003.
- Ilustraciones de Alejandro Magallanes.
- RODRÍGUEZ RIVERA, Virginia. «Adivinanzas en México», en Revista Hispánica Moderna. Vol. IX. New York-Buenos Aires: 1943, pp. 269-276.
- SAHAGÚN, Bernardino de. Historia general de las cosas de Nueva España. Tomos I al III, México, CONACULTA, 2000. (Cien de México)
- SALGADO, Antonio, Agua pasa por mi casa...cate de mi corazón. El libro de oro de las adivinanzas. México, SELECTOR, 1988.
- , Adivina, adivinador. Las mejores adivinanzas en acróstico, México, SELECTOR, 1998.

2006 - Reservados todos los derechos

Permitido el uso sin fines comerciales

---

[Facilitado por la Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes](#)

Súmesese como [voluntario](#) o [donante](#), para promover el crecimiento y la difusión de la [Biblioteca Virtual Universal](#) [www.biblioteca.org.ar](http://www.biblioteca.org.ar)

Si se advierte algún tipo de error, o desea realizar alguna sugerencia le solicitamos visite el siguiente [enlace](#). [www.biblioteca.org.ar/comentario](http://www.biblioteca.org.ar/comentario)



**editorial del cardo**