

¿Sabes contar chistes?¹

LAURA M.^a ALIAGA AGUZA
Grupo GRIALE
Universidad de Alicante
aliagaaguza@hotmail.com

Resumen: El humor es un fenómeno que nos ayuda en nuestras relaciones personales y que, al igual que ocurre con la cultura, vamos adquiriendo según crecemos. Cada país tiene un humor diferente. Por ello, es un aspecto que el docente no debe olvidar cuando se enseña un idioma. Con esta unidad didáctica pretendemos que el estudiante aprenda tanto a reconocer como a producir chistes. Para ello, hemos seleccionado varios chistes cortos donde el efecto hilarante se consigue a través de o bien recursos lingüísticos como son la polisemia, y la homonimia tanto gráfica como fónica, o bien expresiones idiomáticas, diminutivos o error en las grafías. A través de distintas actividades el estudiante irá reconociendo los mecanismos que se utilizan para crear humor en los chistes seleccionados para, finalmente, crear ellos mismos estos tipos de textos.

Palabras clave: enseñanza, aprendizaje, creación, chistes cortos, E/LE.

Do you know how to tell jokes?

Abstract: humor is a phenomenon that helps in our personal relationships and, as well as culture, we acquire it as we grow. Each country has a different humor. Therefore, this is an aspect that teachers should not forget when teaching a language. With this paper we want students to learn how to recognize and produce jokes. To do so, we selected several short jokes where hilarious effect is achieved through linguistic resources such as polysemy and homonymy, graphical and phonics; or, idioms, nicknames or error in the spelling. Through various activities the student will recognize the mechanisms that are used to create humor in the jokes, and finally create for themselves these types of texts.

Key words: teaching, learning, creating, short jokes, E/LE.

1. Introducción

El humor es un fenómeno que nos ayuda en nuestras relaciones personales y que, al igual que ocurre con la cultura, vamos adquiriendo según crecemos. Además, cada país tiene un humor diferente. Partimos de la idea de que no se sabe realmente un idioma hasta que no se comprende el humor, por ello, el profesor debe enseñar estrategias para comprender y producir este fenómeno. De este modo, no se crearán malentendidos ni dentro ni fuera del aula.

Entre todos los géneros humorísticos que existen, hemos elegido el chiste porque, además de ser la estructura humorística por excelencia, es una estructura fácil de aprender. En palabras de Attardo (2008: 108), el chiste es «the simplest and least complicated type of humorous text».

¹ Este artículo se integra en el Proyecto I+D FFI2012-30941 «Innovaciones lingüísticas del humor: géneros textuales, identidad y enseñanza del español».

Siguiendo a Raskin (1985), en la interpretación de un chiste se producen tres fases: la primera es el establecimiento, donde se asientan las bases de la broma. En segundo lugar, tenemos la fase de incongruencia, donde se presentan dos guiones opuestos y, por último, la fase de resolución, donde se elige uno de los dos guiones y eso crea el efecto humorístico. En el ejemplo que presentamos en la figura 1, la fase de incongruencia la tenemos a partir de la polisemia que crea la palabra salsa.

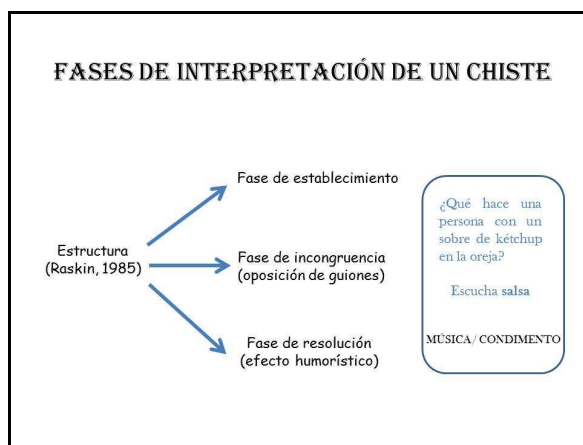


Figura 1. Fases de interpretación de un chiste

2. Desarrollo de la actividad

¿Sabes contar chistes? es una unidad didáctica donde el estudiante de español aprenderá a reconocer mecanismos humorísticos y a crear chistes cortos. Para ello hemos seleccionado varios chistes donde el efecto hilarante se consigue a través de polisemia, homonimia (tanto gráfica como fónica), expresiones idiomáticas, diminutivos o ambigüedad fónica. Está ideada para un nivel B2 o C1, donde el alumno ya posee un vocabulario amplio y destreza verbal. La actividad se desarrollará en cuatro sesiones de cincuenta minutos, con tres actividades cada una. La tarea final será la creación de un chiste. A continuación, explicaremos las actividades que se desarrollarán en cada sesión.

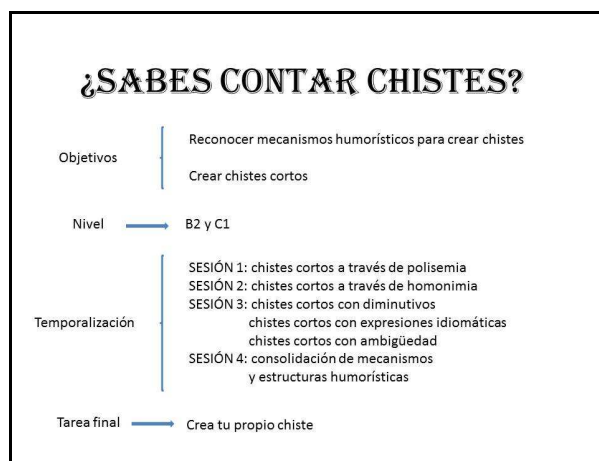


Figura 2. Resumen de la unidad didáctica

2.1. Sesión 1

El objetivo de la primera sesión es enseñar a los alumnos cómo se pueden realizar textos humorísticos cortos a partir de la polisemia. Para ello se han creado tres actividades. En la actividad 1 se presentan dos chistes donde el efecto humorístico lo encontramos a partir de la palabra polisémica *salsa*. Se recomienda que el profesor lea los chistes para darle la entonación adecuada. Entre todos se llevará a cabo una lluvia de ideas para deducir que el efecto humorístico se crea a partir de la palabra *salsa*.

SESIÓN 1 (1/3)

ACTIVIDAD 1: Vas a oír dos textos. ¿Te han hecho gracia? ¿Por qué?

Una señora en un restaurante: ¿Me da usted un pollo? ¿Con salsa ? ¡Un polllllllttttttoooo para goooosaaarrrr!	¿Qué hace una persona con un sobre de ketchup en la oreja? Escucha salsa
---	--

Figura 3. Actividad 1

Para la actividad 2 se escribirá en la pizarra *animar*, *pegarse* y *reconocer* y se explicará que son palabras polisémicas que crean humor en los chistes de la actividad. Los alumnos, en parejas o grupos de tres, deben unir las dos partes para que el chiste tenga sentido.

SESIÓN 1 (2/3)

ACTIVIDAD 2: A continuación hay chistes creados a partir de la polisemia que crea la palabra marcada, une la parte rosa con la parte verde para que tengan sentido.

María anima el fuego	Pues ahora mismo no caigo
María, las lentejas se están pegando	¡Fuego ra, ra, ra! ¡Fuego ra, ra, ra!
Doctor, doctor, vengo a que me reconozca	Pues déjalas que se maten

Figura 4. Actividad 2

La actividad 3 consiste en un ejercicio individual donde se debe completar los huecos con las palabras polisémicas que se ofrecen. Con esto se hace que el alumno tenga una visión completa del fenómeno humorístico a través de la polisemia.

SESIÓN 1 (3/3)

ACTIVIDAD 3: Mira estas palabras. Las cuatro son polisémicas.
GATO REPITE BLANCO PROBLEMAS
 Rellena los huecos para formar un chiste.

1. ¿Por qué los del Real Madrid van todos los domingos a misa?
 Para ver a alguien de _____ levantar una copa.
2. ¿Por qué se suicidó el libro de matemáticas?
 Porque tenía muchos _____.
3. Un señor llama a casa de su vecino y le dice:
 Perdone, pero mi _____ ha matado a su perro.
 Eso es imposible – responde el vecino- ¿está usted seguro que se trata de mi
 perro?, ¡mi perro es un dobermann!
 Sí, sí – contesta el vecino- ¡y mi _____ es hidráulico!
4. Una hija le dice a su madre:
 Mamá, mamá, ¡qué buena está la comida!
 Pues _____ hija
 Mamá, mamá, ¡qué buena está la comida!

¿Qué significado has utilizado en cada uno de ellos?

Figura 5. Actividad 3

2.2. Sesión 2

En la segunda sesión se trabajará con la homonimia, tanto gráfica como fónica. En primer lugar, se explicará a los alumnos el concepto de homonimia y la distinción entre palabras homófonas y homógrafas. En segundo lugar, se les pedirá que, de forma individual, lean el chiste que se les ofrece e intenten deducir el mecanismo utilizado.

SESIÓN 2 (1/3)

ACTIVIDAD 4: Otro recurso para crear chistes es la homonimia, ya sea por palabras homófonas u homógrafas. A continuación aparece un chiste con dicho mecanismo. ¿Sabrías decir cuál es?

Va una pareja por la calle y aparece un ladrón que le dice a la mujer:

-¡Deme la cartera o la degollo!

Y dice la mujer:

-¡Goyo! ¡Goyo! ¡La cartera!

Figura 6. Actividad 4

Una vez que el alumno ha comprendido cómo se utiliza la homofonía para crear humor, se pasará a la actividad 5, donde se utiliza el mismo mecanismo que en la actividad anterior, la homofonía. Se aconseja que sea el profesor el que lea el chiste para que el alumno escuche el efecto cómico y reconozca la palabra homófona. Esta actividad se puede realizar tanto individual como en parejas.

SESIÓN 2 (2/3)

ACTIVIDAD 5: En esta actividad aparecen cinco chistes donde el humor ha sido creado por expresiones homófonas. Tienes que identificar la palabra y escribir en el recuadro la homófona por la que ha sido confundida.

Entra un chico a una tienda y le pregunta el dependiente: -Usted me dirá Y dice el chico: -Sí, 1.80 m o 1.82 m aproximadamente <input style="width: 100%;" type="text"/>	Un señor que era muy peludo, se encontraba mal y fue al médico. Su médico era una mujer y, después de haberle mirado bien todo el cuerpo, le dijo: -Señor, es usted todo vello El señor responde -Gracias, usted también es muy guapa <input style="width: 100%;" type="text"/>	El capitán dice: -¡Abordar el barco! Y el barco quedó monísimo <input style="width: 100%;" type="text"/>
¿Qué es el arte? Morirte de frío <input style="width: 100%;" type="text"/>		Un general le dice al soldado -¡Ice la bandera! - Le felicito mi general, le quedó bonita <input style="width: 100%;" type="text"/>

Figura 7. Actividad 5

En la actividad 6 se trabajará con palabras homógrafas. Aquí el profesor leerá el chiste del ejemplo y explicará que el efecto cómico viene dado por la palabra *Largo*, puesto que Juanito confunde el adjetivo con el apellido. En el resto de los casos el alumno debe seguir el mismo procedimiento, es decir, señalar las distintas categorías gramaticales que tiene la palabra homógrafa. Esta actividad se realizará de forma individual. En esta sesión, se ofrece al estudiante una visión completa de la homonimia.

SESIÓN 2 (3/3)

ACTIVIDAD 6: Las palabras homógrafas son palabras que se escriben igual, pero significan distinto, porque tienen distinta categoría gramatical. A continuación tienes chistes formados por palabras homógrafas. ¿Podrías decir qué categoría gramatical tienen?

Entra un nuevo profe al curso y se presenta: -Buenos días, mi nombre es Largo Dice Juanito: -No importa, tenemos tiempo	LARGO <ul style="list-style-type: none"> Nombre Propio Adjetivo
-Te vendo un coche -¿Y para qué quiero yo un coche vendido?	<input style="width: 50px; height: 20px;" type="text"/> <ul style="list-style-type: none"> <input style="width: 50px; height: 20px;" type="text"/> <input style="width: 50px; height: 20px;" type="text"/>
-Mi hijo, en su nuevo trabajo, se encuentra como pez en el agua -¿Qué hace? -Nada	<input style="width: 50px; height: 20px;" type="text"/> <ul style="list-style-type: none"> <input style="width: 50px; height: 20px;" type="text"/> <input style="width: 50px; height: 20px;" type="text"/>
-¿Vamos a ver la serpiente de Pepe? -¿Cobra? -No, es gratis	<input style="width: 50px; height: 20px;" type="text"/> <ul style="list-style-type: none"> <input style="width: 50px; height: 20px;" type="text"/> <input style="width: 50px; height: 20px;" type="text"/>
-¡Almirante, quince carabelas aproximándose! -¿Una flota? -No, flotan todas	<input style="width: 50px; height: 20px;" type="text"/> <ul style="list-style-type: none"> <input style="width: 50px; height: 20px;" type="text"/> <input style="width: 50px; height: 20px;" type="text"/>
La maestra pregunta a Pedrito: -¿Cómo mató David a Goliat? -Con una moto -¿Cómo con una moto? Será una honda -¡Ahhhh! Usted quería la marca	<input style="width: 50px; height: 20px;" type="text"/> <ul style="list-style-type: none"> <input style="width: 50px; height: 20px;" type="text"/> <input style="width: 50px; height: 20px;" type="text"/>

Figura 8. Actividad 6

2.3. Sesión 3

En la tercera sesión se tratarán distintos efectos humorísticos: la utilización de diminutivos, el uso de expresiones idiomáticas y errores ortográficos que crean ambigüedad. En primer lugar, el profesor a partir del chiste de la figura 9 explicará cómo el diminutivo ha creado humor. Posteriormente, se presentará la estructura *¿Cuál es el colmo de...?* a través del chiste que aparece en el enunciado de la actividad 7 y se explicará su uso. Una vez que se ha entendido, el alumno debe inventar un final para el chiste de la actividad. Finalmente, el profesor ofrecerá el chiste original: *tener una hija bombilla*. De forma opcional se podrá realizar una votación de los mejores chistes.

SESIÓN 3 (1/3)

Va un hombre a una peluquería y le dice al peluquero:
 ¿Le corto las **patillas**?
 Y el responde el cliente:
 Y... ¿cómo quieres que ande?

ACTIVIDAD 7: Otro mecanismo para crear chistes es el uso de diminutivos. En el chiste "¿Cuál es el colmo de la lenteja? Tener una hija lentilla" se ha creado humor a partir de la palabra *lenteja*, se ha quitado la última parte *-eja* y se ha añadido el sufijo *-illa*. Aquí tienes el principio de un chiste: inventa un final contestando a la pregunta. Sigue el mismo procedimiento.

¿Cuál es el colmo del bombero?

Figura 9. Actividad 7

En la actividad 8 se trabajará con expresiones idiomáticas. Esta actividad tiene dos partes. En la primera parte, se distinguirá entre el significado literal e idiomático de tres expresiones: *dejar plantado*, *ser un manta* y *tener huevos*. En la segunda parte del ejercicio, el alumno escuchará tres chistes que contienen dichas expresiones y, en parejas, deben deducir qué significado –literal o idiomático– se ha utilizado.

SESIÓN 3 (2/3)

ACTIVIDAD 8: ¿Sabes lo que significan estas expresiones idiomáticas? Une cada expresión con color verde al significado literal y con color rojo al significado idiomático.

Dejar plantado	Ser una persona muy mala practicando deporte
Ser un manta	Tener un alimento que procede de la gallina
Tener huevos	Ser valiente para realizar algo
	Abandonar a alguien
	Meter en tierra una planta para que crezca
	Ser un objeto que sirve para abrigar

A continuación vas a escuchar tres chistes donde aparecen las expresiones que acabas de ver. Junto a tu compañero intenta deducir qué crea el efecto humorístico, el significado literal, el significado idiomático o ambos.

Figura 10. Actividad 8

CHISTES AUDITIVOS

En la panadería:
Deme una barra de pan y, si tiene huevos, que sean dos docenas
Y el panadero le saca 24 barras de pan

¿Cuál es el portero más friolero de España?
Casillas, porque está rodeado de diez mantas

¿Cuál es el colmo de un jardinero?
Que a su hija le dejen plantada

Figura 11. Chistes con expresiones idiomáticas

Para terminar esta sesión, se explicará el último mecanismo humorístico, el error gráfico. El profesor dictará tres chistes y posteriormente el alumno debe encontrar el error que causa el efecto cómico. Por ejemplo, en el primer chiste el alumno debe deducir que se ha confundido la expresión *por babor* con *por favor*. Con estas tres actividades introduciremos a los estudiantes en tres mecanismos nuevos.

SESIÓN 3 (3/3)

ACTIVIDAD 9: El último mecanismo que vamos a ver consiste en jugar con dos expresiones que se parecen. Tu profesor te va a dictar unos chistes con errores. Después escribe la palabra que es errónea.

<ul style="list-style-type: none"> -Capitán, ¿puedo desembarcar por la izquierda? -Se dice por babor -Por babor, Capitán, ¿puedo desembarcar por la izquierda? 	→	Por babor / Por favor
<ul style="list-style-type: none"> - Doctor, vengo a que me osculte - Ráspido, en el armario 	→	
<ul style="list-style-type: none"> - Mamá, me voy de caza - Pues llévate a los perros - No, que me voy pa ziempre 	→	

Figura 12. Actividad 9

2.4. Sesión 4

La cuarta y última sesión servirá para repasar y consolidar los mecanismos y las estructuras humorísticas tratadas en sesiones anteriores. En la actividad 10 se explicará que hay en Huelva un pueblo que es famoso por sus chistes. En estos chistes los leperos son personas poco inteligentes, aunque es conveniente señalar que es un tópico no real. Posteriormente, se les pedirá a los alumnos que reconozcan los mecanismos que han ido aprendiendo en las sesiones anteriores.

SESIÓN 4 (1/3)

ACTIVIDAD 10: Aquí tenéis diez chistes de un pueblo muy conocido en España, Lepe, busca los distintos mecanismos para crear humor que has aprendido y explícalos.

¿Por qué los de Lepe no entran en la cocina? Porque hay un bote que pone sal

¿Por qué los de Lepe se abanicán con serruchos? Porque el aire de la sierra es muy bueno

¿Por qué los de Lepe, al salir de casa se echan un pedo? Para echar el pestillo

¿Por qué los de Lepe se ponen tortugas en los ojos? Porque son lentillas

¿Por qué los de Lepe ponen en invierno manzanas en la ventana? Porque hace un frío que pela

¿Por qué los de Lepe ven la tele en el baño? Porque se ve que te cagas

¿Para qué los de Lepe llevan una bañera encima de la ambulancia? Para llevar la sirena

¿Por qué los de Lepe ponen cinco televisiones? Para ver Tele Cinco

¿Por qué los de Lepe ponen cebollas en la carretera? Porque son buenas para la circulación

¿Por qué los de Lepe no salen de la comunidad? Porque hay un cartel que pone Huelva

Figura 14. Actividad 10

En la actividad 11 el profesor guiará a los estudiantes para que descubran las estructuras humorísticas que se han trabajado en los chistes.

SESIÓN 4 (2/3)

ACTIVIDAD 11: A lo largo de la unidad has visto distintos mecanismos humorísticos como la polisemia, la homonimia, el uso de diminutivos, la fraseología y los errores gráficos. Haz una lista con las estructuras que has aprendido.

ESTRUCTURAS HUMORÍSTICAS

Ej. ¿Cuál es el colmo de...?

¿... los de Lepe...?

Figura 15. Actividad 11

Por último, los alumnos inventarán un chiste y lo contarán al resto del grupo.

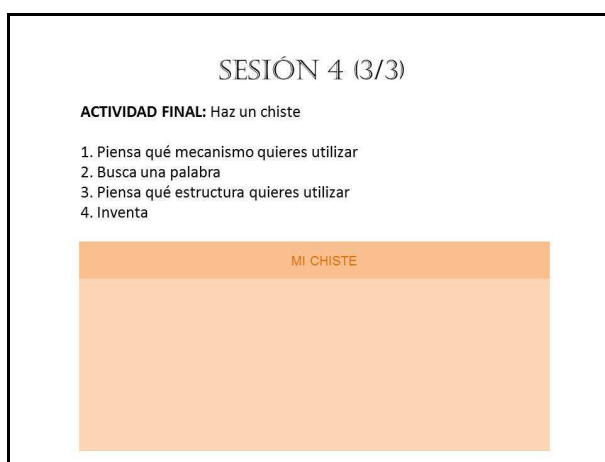


Figura 16. Actividad final

Si se considera conveniente, se puede terminar la unidad didáctica con un juego.

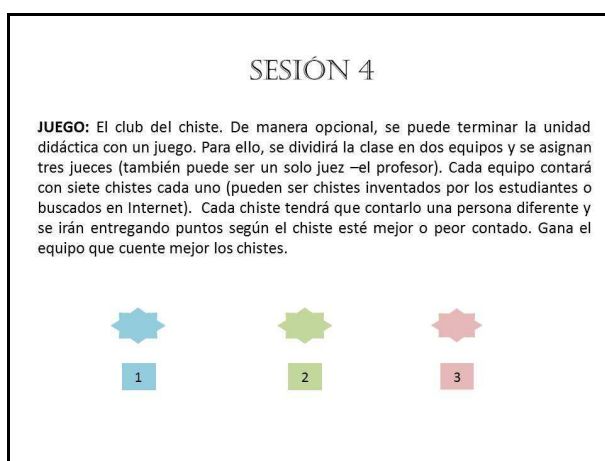


Figura 17. El club del chiste

3. Conclusión

Como hemos señalado al principio de este artículo, pensamos que el humor es un aspecto muy importante que no se debe olvidar en la clase de E/LE. Por ello, hemos creado una unidad didáctica de cuatro sesiones de 50 minutos cada una, para que los alumnos de los niveles B2 y C1 conozcan cinco mecanismos humorísticos y varias estructuras prototípicas como por ejemplo pregunta/respuesta, diálogo, chistes de colmos o de Lepe. Además, hemos elaborado actividades de ampliación en Hot Potatoes que pueden ser descargadas a través de Google Docs en el siguiente enlace: <https://drive.google.com/folderview?id=0B8srCpAntecaM0NJV3NkQU5fczA&usp=sharing>. Esto es una actividad inicial y seguiremos profundizando en diferentes aspectos para trabajar el humor en todos los niveles del aula de español, ya que si se elige bien el tipo de humor es un aspecto que podemos enseñar desde niveles iniciales.

Bibliografía

- Attardo, S. (1994). *Linguistic Theories of Humor*. Berlin: Mouton de Gruyter.
- Attardo, S. (2001). *Humorous Texts: A Semantic and Pragmatic Analysis*. Berlin: Mouton de Gruyter.
- Attardo, S. (2008). «A primer for the linguistics of humor». En Raskin, V. (ed). *The Primer of Humor Research*. Berlin: Mouton de Gruyter, pp. 101-155.
- Gómez Capuz, J. (2002). «Mecanismo del lenguaje humorístico (con especial atención al nivel pragmático)». *Oralia* 5: 75-101.
- MEC (2002). *Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación*. Madrid: Anaya. Disponible en <http://cvc.cervantes.es/abref/marco>.
- Raskin, V. (1985). *Semantic Mechanisms of Humor*. Reidel: Dordrecht.
- Raskin, V. (ed.) (2008). *The Primer of Humor Research*. Berlin: Mouton de Gruyter.
- Ruiz Gurillo, L. (2012). *La lingüística del humor en español*. Madrid: Arco/Libros.
- Ruiz Gurillo, L., Padilla García, X. A. (eds.) (2008). *Dime cómo ironizas y te diré quién eres. Una aproximación pragmática a la ironía*. Frankfurt: Peter Lang.