CURIOSIDADES, CHISTES Y ANÉCDOTAS EN LA ENSEÑANZA DE LA LENGUA ESPAÑOLA

MAŁGORZATA KOSZLA-SZYMAŃSKA
UNIVERSIDAD VÍSTULA, VARSOVIA

A MODO DE INTRODUCCIÓN

La preocupación de la mayoría de los profesores, independientemente de la asignatura enseñada, es que sus clases no sólo presenten con claridad los conocimientos acerca de la materia que imparten, sino que también resulten atractivas, es decir, se lleven a cabo de manera interesante y en una atmósfera agradable, simpática y carente de tensidad. Es bien sabido que a los profesores no siempre nos resulta fácil mantener a los alumnos o estudiantes durante todo el proceso didáctico con atención y "despiertos". Esta situación frecuentemente se debe o a su cansancio o, a veces, a su poco interés por la materia que se les enseña, sobre todo si esta materia es de carácter teórico, gramatical o estructural. Para evitar este tipo de situación, el profesor debería recurrir a otras estrategias, entre las cuales digna de mención es la estrategia relacionada con el aprovechamiento del humor en clase. Todos los profesores sabemos de sobra que el humor es una técnica muy válida en la metodología de la enseñanza de lenguas extranjeras. Nadie duda que con humor se aprende mejor, así que su empleo en las clases de ELE, tiene muchísimas ventajas. Al crear un ambiente relajado, carente de tensión, muchos estudiantes son capaces de interiorizar distintos tipos de contenidos de una manera mucho más rápida y eficaz. Sin embargo, no deberíamos olvidar que el humor tendría que ser no sólo un remedio empleado con el fin de eliminar la tensión, sino también un medio que permitiera conseguir determinados fines lingüísticos,

socioculturales y, naturalmente, comunicativos. Al hablar del aprovechamiento didáctico de materiales lúdicos en el aula quisiera recurrir a las palabras de Iglesias Casal según el cual los materiales de este tipo: "[...] resultan muy eficaces tanto para desarrollar las cuatro destrezas básicas [...] como para trabajar las distintas áreas de habilidad que articulan la competencia comunicativa". A continuación, el mismo autor señala que estos materiales también nos pueden servir para trabajar las competencias: lingüística, discursiva, estratégica, sociocultural y sociopragmática del alumno (445-46). Normalmente, el emisor de un acto comunicativo tiene una intención de comunicarse y, si lo consigue, demuestra que dispone de la competencia comunicativa, y, si además logra un uso correcto del lenguaje, demuestra que tiene también la competencia lingüística. Son éstas las dos competencias más importantes que cualquier profesor de lengua pretende conseguir. Hace falta añadirles la competencia cultural y sociocultural. Sin disponer de ellas, un estudiante de español / lengua extranjera no sería capaz de entender el humor español que se le presenta en clase. Además, los materiales lúdicos son un recurso muy eficaz para transmitir el sentir de un pueblo, su carácter y, por supuesto, la gran riqueza lingüística de su lenguaje. Aunque la importancia del papel del humor en el aula es evidente, los beneficios de su utilización tanto para el discente como para el docente no se agotan aquí. Además, el humor es un fenómeno que está presente en todas las lenguas y todas las culturas.

A. *Tipología de textos cómicos, sus definiciones y ejemplos*

Puesto que el humor se puede transmitir de maneras diferentes, la tipología de materiales cómicos o lúdicos es muy grande. Hay entre ellos tanto *cómics*, *tebeos*, *anécdotas, historietas*, *viñetas*, *curiosidades*, *tiras cómicas*, *juegos de palabras*, como todo tipo de chistes, es decir: chistes *lingüísticos*, chistes *gráficos*, chistes *con doble sentido* e incluso, *incongruencias*, es decir, chistes que carecen o que parecen carecer de sentido. A continuación, me voy a ocupar de diferentes tipos de textos cómicos o humorísticos, seleccionados para fines didácticos.

En primer lugar, quisiera señalar el *cómic* que según el DRAE es: "Serie o secuencia de viñetas con desarrollo narrativo" (599). Naturalmente, se trata aquí de una serie de dibujos, generalmente en color, en que se narra una historia con ayuda de imágenes y texto que aparece encerrado en un globo.

La noción del *tebeo* figura en el mismo diccionario como: "Revista infantil de historietas cuyo asunto se desarrolla en series de dibujos". Esta palabra proviene "de *TBO*, nombre de una revista española fundada en 1917 [...]" (2143). Fue una revista de historietas de periodicidad semanal que se publicó, con interrupciones, hasta el año 1998. Aquí tenemos la muestra de su ejemplar del año 1972:



El siguiente tipo de texto humorístico es la *anécdota* que el diccionario de la RAE define como "relato breve de un hecho curioso que se hace como ilustración, ejemplo o entretenimiento" (151). Según María Moliner, la *anécdota* es también "el relato breve de un suceso curioso o interesante o de un rasgo de alguien [...]. Se aplica a alguna particularidad curiosa de algo, por ejemplo, de una obra artística, que le da cierto interés ajeno a su valor, o a un significado fundamental; por ejemplo, que el autor o cierto personaje conocido esté retratado en un cuadro; que tenga algún pequeño fallo, que haya pasado por tal o cual vicisitud o que el artista estuviera en ciertas circunstancias cuando la ejecutó" (180). A continuación, doy como ejemplo la famosa *anécdota* sobre Pablo Picasso y su cuadro *Guernica*: "Estaba Pablo Picasso, exponiendo sus obras y entre ellas estaba la famosa "Guernica". Había unos alemanes mirando el cuadro. Uno de ellos se dio la vuelta y le preguntó: –¿Esto lo hizo usted?, a lo que Picasso le contestó: Yo no, esto lo hicieron ustedes".



Naturalmente, la respuesta de Picasso alude al bombardeo de Guernica realizado por los alemanes en el año 1937.

La *historieta* es el siguiente vocablo a definir. En el *Diccionario de uso del español* de María Moliner la *historieta* figura como: "Anécdota, chiste o cuento breve y divertido [...]" (53). El diccionario de la RAE da dos aclaraciones de esta palabra. La primera la explica como: "fábula, cuento o relación breve de aventura o suceso de poca importancia" y la segunda la define como "serie de dibujos que

constituye un relato cómico, dramático, fantástico, policíaco, de aventuras, etc., con texto o sin él. Puede ser una simple tira en la prensa, una página completa o un libro" (1220). Fijémonos en el siguiente ejemplo de aplicación de este vocablo: "Después del estreno teatral, un señor con un traje muy arrugado acude a saludar a su amigo, autor de la obra, y éste le dice: –Bonito traje para ir al estreno al teatro, parece que hubieras dormido con él. –Eso es exactamente lo que he hecho –dijo el señor".

Aunque parece que las diferencias semánticas entre la *anécdota* y la *historieta* no son tan grandes, sin embargo la *anécdota* no es exactamente lo mismo que la *historieta*. La *anécdota* se aplica generalmente al autor o cierto personaje conocido con el fin de retratar alguno de sus fallos o presentarle en unas circunstancias graciosas, pero no necesariamente negativas. Mientras que la *historieta* es un tipo de anécdota de poca importancia y más bien de carácter general que no se refiere a destinatarios concretos.

El siguiente término es la v*iñeta* que procede del francés *vignette*, es decir: "adorno en figura de sarmientos que se pone en las primeras páginas de un libro" (*Clave*:1927). En el diccionario de la RAE esta palabra se explica como "cada uno de los recuadros de una serie en la que con sus dibujos y texto se compone una historieta" (2304). El concepto de la *viñeta* se refiere también a la escena impresa en una publicación que puede ir acompañada de un comentario y que, por lo general, tiene carácter humorístico. Así que la *viñeta* puede, en este caso, ser un cuadro que representa un instante o momento de una historieta**.** Algunas de las *viñetas* exhiben solamente dibujos y entonces se limitan al lenguaje icónico. Las que están acompañadas de texto**,** vienen a ser la presentación de un lenguaje doble, es decir, verbal e icónico. Un ejemplo de una *viñeta* singular se da a continuación:



– ¿Cómo va tu hermana a casarse con este señor tan feo, jorobado, sin un ojo y sin una pierna? – le pregunta susurrando una niña a su amiga.
– Puedes hablar en voz alta, porque además es sordo (Cañas, 1997:21).

La palabra *curiosidad* el diccionario *Clave,* la explica como "cosa curiosa, rara o interesante [...]". En el DRAE este vocablo figura como "deseo de saber o

averiguar alguien lo que no le concierne [...]", "vicio que lleva a alguien a inquirir lo que no debiera importarle [...]" y también "cosa curiosa o primorosa". Frecuentemente, las curiosidades son tan curiosas que casi imposibles, debido a lo cual pueden provocar risa. Y ahora voy a citar un par de ejemplos de esta noción:

> La reina Isabel de Castilla se bañó dos veces en su vida: al nacer y el día anterior a su casamiento.
>
> *
>
> Hillary y Bill Clinton se detuvieron en una gasolinera.
> –¡Oh! ¡Qué casualidad! El hombre que está echando la gasolina fue mi novio en secundaria – dice Hillary.
> –¿Te das cuenta Hillary? Si te hubieras casado con él, hoy serías la esposa de un obrero – comenta jocoso Bill.
> –No, Bill. ¡Él sería el Presidente de los Estados Unidos! (Cañas:262).

El siguiente vocablo a definir es la *tira cómica*. Una *tira cómica*, del inglés *comic strip* también llamada *tira de prensa* o simplemente *tira* es, según el diccionario *Clave* una "serie de dibujos o de viñetas que narran una historia o parte de ella". Generalmente, esta historia se cuenta en unas pocas viñetas alineadas horizontalmente que rara vez sobrepasan cuatro. Las *tiras cómicas* pueden ser también obra de un dibujante. En la mayoría de los casos las *tiras cómicas* que realmente son *tiras de prensa*, se publican periódicamente en diarios, revistas semanales o páginas de Internet. A continuación, se presenta un ejemplo de *tira cómica* corta de la famosa Mafalda:



El *juego de palabras* es, según el diccionario de la RAE: un "[...] artificio que consiste en usar palabras, por donaire o alarde de ingenio, en sentido equívoco o en varias de sus acepciones, o en emplear dos o más que solo se diferencian en alguna o algunas de sus letras [...]". No cabe duda de que el *juego de palabras* es una especie de pasatiempo en el que se emplean las palabras de manera que produzca un efecto cómico o lúdico. Dicho efecto es también frecuentemente educativo, puesto que desarrolla la creatividad y las destrezas lingüísticas que son muy importantes como, por ejemplo, la redacción y la ortografía. Al mismo tiempo permite al estudiante ir familiarizándose con un vocabulario

cada vez más amplio. La mayoría de los *juegos de palabras* requieren agudeza de pensamiento y precisamente por esta razón se cree que el desarrollo de este tipo de actividades ayuda a los alumnos a mantener una mente más activa, ya que con el juego, se van perfeccionando también otras destrezas o capacidades intelectuales. Me voy a servir aquí también de unos ejemplos de *juegos de palabras*. El primero se refiere al calambur más famoso de la historia que se atribuye a Francisco de Quevedo, quien llamó "coja" a la reina Mariana de Austria que realmente era coja. Quevedo se apostó con sus colegas a que dicho insulto se lo diría a la reina personalmente. Veamos en qué consistía la gracia del *calambur* o *juego de palabras* inventado por Quevedo:

> Compró Quevedo dos ramos de flores: uno de claveles blancos y otro de rosas rojas, y se presentó ante la reina en la plaza pública en la que ésta se encontraba. Con una cortés reverencia, Quevedo extendió los brazos ofreciéndole a Mariana de Austria los dos ramos de flores, uno sujeto en cada mano. A continuación, Quevedo recitó a la reina los dos versos que harían que sus amigos le pagasen la cena de la apuesta. Y dijo así: Entre el clavel blanco y la rosa roja, su majestad escoja. / Entre el clavel blanco y la rosa roja, su majestad es coja.
>
> *
>
> A Pepe le han colocado en una oficina y dicen que está allí como pez en el agua.
> –¿Sí? ¿Y qué es lo que hace?
> –Pues, como los peces, nada.

La última categoría de textos cómicos o humorísticos que quisiera tratar en esta ponencia son los chistes cuya tipología abarca no sólo chistes *lingüísticos*, sino también chistes *gráficos* y chistes *con incongruencias*, es decir, chistes que carecen o que parecen carecer de sentido. El vocablo *chiste* proviene de *chistar,* es decir, 'hablar en voz baja', porque originariamente los chistes eran obscenos y por esta razón se contaban en voz baja. Según nos explica María Moliner, el chiste es "frase, cuento breve o historieta relatada o dibujada que contiene algún doble sentido, alguna alusión burlesca, algún disparate, etc., que provoca risa". La definición que nos da el diccionario de Larousse lo presenta como: "Dicho agudo y gracioso. Gracia, broma. Suceso gracioso". El diccionario de la RAE lo define como: "1. Dicho u ocurrencia aguda y graciosa. 2. Dicho o historieta muy breve que contiene un juego verbal o conceptual capaz de mover a risa. Muchas veces se presenta ilustrado por un dibujo, y puede consistir solo en este. 3. Suceso gracioso y festivo. 4. chanza. *Hacer chiste de algo*. 5. Dificultad, obstáculo. *La preparación de esta comida no tiene ningún chiste* [...]". A continuación, se citan unos ejemplos de chistes:

> Pregunta el juez al acusado de robo:
> –¿Así que robó las barras de pan porque tenía hambre?
> –Sí, señor juez.
> –¿Y por qué, además del pan se llevó el dinero que había en la caja?
> –Porque no solo de pan vive el hombre.

*

–Iban dos hombres por la calle, uno alto y otro bajo; el alto llevaba el paraguas abierto. ¿Cuál de los dos se mojaba más?
–Me parece que el bajito.
–No, ninguno de los dos porque no estaba lloviendo.

*

Pablito, uno de los peores alumnos de la clase de matemáticas, presenta sus problemas perfectamente resueltos, y el profesor, sorprendido, le pregunta:
–¿Le pediste a tu hermano que te ayudara a hacer los problemas?
–No, señor profesor.
–Dime la verdad, ¿no te ayudó a resolverlos?
–No, los resolvió él mismo.

Naturalmente, no todos los tipos de chistes que he señalado anteriormente requieren explicación. No la requieren, por ejemplo, las nociones de chistes *gráficos* o *lingüísticos*. Pero creo que sin embargo se debe explicar el término del chiste *incongruente*. Según el diccionario de la RAE, la palabra *incongruencia s. f.* (del lat. *incongruencia*) tiene tres explicaciones. La primera la define como "falta de congruencia", es decir, de conveniencia, la segunda como "dicho o hecho faltos de sentido o de lógica" y la tercera le da el significado de "vicio o defecto de las sentencias por falta de congruencia". En el fenómeno de *incongruencias* se fija también Elliott Oring en su libro *Jokes and their Relations* (2). Es evidente que para entender los chistes con *incongruencias*, hace falta estar inmerso en la cultura española y tener un grado muy alto de la competencia cultural referente a España. Y el alumno que no es español, generalmente carece del bagaje cultural de este tipo. Por esta razón, esta categoría de chistes no se debería tener en cuenta ni en los niveles elementales, ni intermedios. Así que antes de utilizar cualquier material humorístico, es conveniente hacer su cuidadosa selección. De manera que la incongruencia viene a ser una contradicción a lo que se dice, o hace, carente de lógica. Siguiendo este razonamiento, podríamos decir, por ejemplo, que "sería una incongruencia echarse al río lleno de cocodrilos para recuperar la sortija de oro que se cayó en él". A continuación, se van a dar algunos ejemplos de chistes *gráficos, lingüísticos* e *incongruentes*.

Chistes *gráficos*:

El peor trabajo del mundo



El amor es para los valientes



Chistes *lingüísticos*:

La maestra da clase y pregunta al niño más listo:
–Dime, Pablo, ¿cómo murió Cristobal Colón?
–Hecho pedazos, señora profesora.
–¿Dónde leíste esa tontería?
–Mi libro lo dice: "Cristóbal Colón, su vida en 20 partes.

*

Un hombre llegó a una oficina para solicitar trabajo.
–¿Qué día nació?
–No lo recuerdo, era muy pequeño entonces.

Chistes *incongruentes*:

–Oye amigo, estoy en un apuro, ¿Me dejas 10.000 euros?
–Lo siento, no llevo nada de dinero encima.
–¿Y en casa?
–Todos bien, gracias.

*

Llega Drácula a una casa y se mete al cuarto del niño y lo asusta:
–¡AAAA!
El niño se pone a temblar y Drácula le pregunta:
–¿Te doy miedo?
Y el niño responde:
–No gracias, ya tengo mucho.

MATERIALES LÚDICOS EN POWERPOINT: SU APROVECHAMIENTO EN LA DIDÁCTICA DE ELE

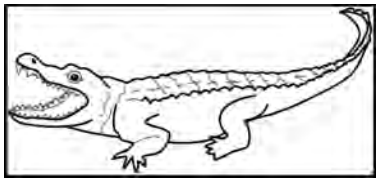
Actividad I. Antes de la presentación multimedia del texto, el profesor organiza un corto debate de unos 20 minutos, dirigiendo a los estudiantes 5 preguntas referentes al tema de cocodrilos y otros animales peligrosos; los estudiantes pueden servirse del léxico que se les da entre paréntesis para ayudarles en su expresión oral:

1. ¿Por qué los cocodrilos son tan peligrosos? ¿Qué pueden hacer a nosotros los humanos? (picar, morder, herir, devorar, etc.)
2. Da unos ejemplos de otros animales peligrosos (serpientes, tigres, leones, toros, tiburones, arañas, etc.).
3. Explica el por qué del peligro que nos amenaza de parte de estos animales (morir, caer gravemente herido, sufrir grave lesión, resultar muy arañado, quedar con hematomas, etc.).
4. ¿Por qué todo lo que es peligroso despierta tanta curiosidad? (es excitante, es impresionante, da mucha sensación, despierta adrenalina, provoca mucha emoción, etc.).

5. ¿Conoces algún hecho o accidente auténtico, relacionado con alguno de estos animales? Cuéntalo.

Actividad II. A base de estas dos imágenes y sirviéndote de las opciones que se te dan a elegir describe un cocodrilo:





a) ¿El cocodrilo es reptil / o es pájaro?
b) ¿Puede alcanzar como máximo un metro / o 5 metros de largo?
c) Generalmente, ¿es de color verdoso oscuro / o marrón amarillento?
d) ¿Su piel es muy suave / o es muy dura y está cubierta de escamas?
e) ¿Su cola es muy corta / o es larga y robusta?
f) ¿Y su boca es pequeña / o muy grande?
g) ¿Los dientes de cocodrilo son tan pequeños que casi no se ven / o son muy fuertes y afilados?
h) ¿Este peligroso reptil vive en grandes mares / o en grandes ríos?
i) ¿Lo podemos encontrar en los países tropicales / o más bien en los de clima moderado?
j) ¿El cocodrilo es muy lento en sus movimientos / o es un animal que nada y corre con gran velocidad?

La descripción del estudiante:

El cocodrilo es..... Puede alcanzar..... Generalmente, es..... Su piel es..... Su cola es..... Y su boca es..... Los dientes de cocodrilo..... Este peligroso reptil vive en..... Lo podemos encontrar..... El cocodrilo es.....

A continuación, se les presenta a los estudiantes el texto “Los cocodrilos” en PowerPoint, seguido de actividades de expresión oral y escrita.

La presentación multimedia del texto “Los cocodrilos”:

Un millonario promueve una fiesta en una de sus mansiones y, en determinado momento, pide que la música pare y dice, mirando para la piscina donde cria cocodrilos australianos:

– Quien se tire a la piscina, consiga atravesarla y salga vivo al otro lado, ganará todos mis autos, mis aviones y mis mansiones.

En este momento, alguien salta a la piscina. La escena es impresionante. Lucha intensa, el intrépido se defiende como puede, sostiene la boca de los cocodrilos con pies y manos, tuerce la cola de los reptiles. Mucha violencia y emoción. Parecía una película de Cocodrilo Dundee. Después de algunos minutos de terror y pánico, sale el valiente hombre, lleno de arañones, hematomas y casi muerto. El millonario se aproxima, lo felicita y le pregunta:

– ¿Dónde quiere que le entregue los autos y los aviones?
– Gracias, pero no quiero sus autos, ni sus aviones.
– ¿Y las mansiones?
– Tengo una hermosa casa, no quiero de las suyas. Puede quedarse con ellas. No quiero nada que sea suyo. Impresionado, el millonario pregunta:
– Pero si Ud. no quiere nada de lo que le ofrecí, ¿entonces qué quiere?

El hombre le responde irritado:

– ¡Encontrar al hijo de puta que me empujó a la piscina!

Actividad III. Contesta a las preguntas. Justifica tu respuesta. Si quieres, puedes servirte de las opciones que se te dan a continuación:

1. ¿Qué piensas / opinas? ¿Por qué el millonario invitó a mucha gente a su casa?
   – quería celebrar su cumpleaños y enseñar a sus invitados la piscina llena de cocodrilos;
   – quería que todos hablaran de su afición y le admiraran;
   – quería que se escribiera de él y de su afición para llegar a ser famoso de esta manera.
2. ¿Por qué al millonario se le ocurrió proponer al invitado más valiente lanzarse al agua y, a cambio, entregarle toda su fortuna?
   – porque no creía que alguien se atreviera a hacerlo;
   – porque pensaba que si incluso alguien se atrevía a lanzarse al agua llena de cocodrilos, no sobreviviría y así él se quedaría con sus aviones y mansiones;
   – porque quería que los invitados le admiraran por ser tan original;
   – porque realmente quería ofrecer toda su fortuna a un hombre valiente dispuesto a sacrificar su vida por él debido a que no tenía ningún heredero.
3. ¿Por qué el hombre empujado por un desconocido, sin embargo, sobrevivió?
   – porque los cocodrilos eran muy jóvenes y, por eso, menos peligrosos;
   – porque los cocodrilos no tenían hambre;
   – porque eran cocodrilos domesticados y lo único que querían era jugar con el valentón y maltratarle un poco;
   – porque no eran cocodrilos auténticos.

Actividad IV. Completa el siguiente texto con los verbos que figuran entre paréntesis con adecuados tiempos del pasado:

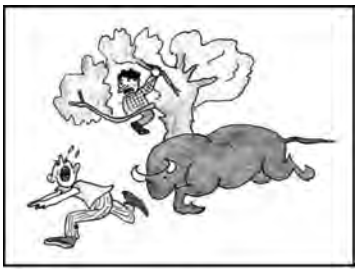
Un día un millonario (promover)..... una fiesta en una de sus mansiones. En un momento (pararse)..... la música y el millonario (pedir)..... silencio. Después, mirando hacia la piscina donde (criar)..... cocodrilos australianos, (decir)..... que el que (lanzarse)..... a la piscina, (lograr)..... atravesarla y (salir)..... vivo del otro lado, (ganar)..... todos sus autos, sus aviones y sus mansiones. Los invitados (permanecer)..... en silencio espantados. No se (ver)..... a nadie que (decidirse)..... a hacerlo. De repente (oírse)..... saltar a alguien al agua. La escena (ser)..... impresionante. El valiente hombre (defenderse)..... como (poder)..... (Ser) una lucha..... muy intensa, llena de violencia y emoción. Después de unos minutos de terror y pánico, el valiente hombre (salir)..... del agua lleno de arañones y hematomas. (Verse)..... que (estar)..... casi muerto. El millonario (acercarse)....., lo (felicitar)..... y (preguntar)..... dónde (querer)..... que le (entregar)..... sus autos, sus aviones y sus mansiones. El hombre (contestar)..... que no (querer)..... nada que (ser)..... suyo ya que (tener)..... su casa bien hermosa y no (necesitar)..... nada de lo suyo. El millonario sorprendido (volver)..... a preguntarle qué (querer)..... entonces. Y el hombre le (responder)..... muy irritado que (querer)..... que (encontrar)..... a ese canalla que le (empujar)..... a la piscina.

Actividad V. Termina las siguientes frases:

1. "El que se tire a la piscina, logre atravesarla y salga vivo del otro lado, ganará todos mis autos, mis aviones y mis mansiones". El millonario dijo que .....
2. "Creo que no hay nadie que se atreva a hacerlo". Al ver que todos permanecían en silencio espantados, constató que .....
3. "¿Quién se ha tirado a la piscina?" Al oír el ruido del agua, el millonario preguntó sorpredido quién .....
4. "¿Dónde quiere que le entregue toda mi fortuna?" El millonario se acercó al valiente hombre y preguntó .....
5. "Gracias, no quiero nada que sea suyo". El hombre, todo arañado contestó que .....
6. "Pero si usted no quiere nada de lo que le ofrecí, entonces ¿qué quiere? El millonario impresionado volvió a preguntar que .....

7. “Encuentre a ese canalla que me empujó a la piscina”. El hombre muy irritado le respondió que .....

Actividad VI. Hay también otros animales que pueden ser muy peligrosos. Mira esta imagen y a base de ella inventa una historieta graciosa. Aplica en ella el famoso modismo: “Coger al toro por los cuernos” (enfrentarse decididamente con un peligro o problema):



Material suplementario:

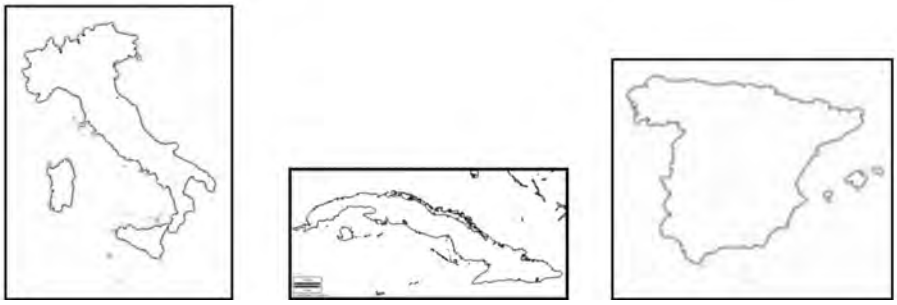
– La película *Cocodrilo Dundee* de Peter Faiman (1986) hasta 2001 seguía siendo el mayor éxito de taquilla en la historia del cine australiano. Su protagonista Michael Dundee es un amigable y rudo cazador de cocodrilos que, por su original filosofía de la vida, es considerado como un héroe entre los suyos;
– derramar, llorar, echar, soltar lágrimas de cocodrilo

Alberto Buitrago Jiménez en su *Diccionario de dichos y frases hechas* afirma que las *lágrimas de cocodrilo* “son las que vierte una persona fingiendo una pena o un dolor que no siente [...]” y, a continuación, da un ejemplo de su uso: *En el entierro la viuda no dejó de soltar lágrimas de cocodrilo, porque, en realidad, siempre había deseado hacerse con la herencia del marido* (230). Dicha expresión se usa porque los cocodrilos son animales que lloran mucho, y no porque sean animales con muchos sentimientos. El cocodrilo “llora” cuando sale del agua debido a que sus ojos necesitan estar siempre húmedos, porque sus glándulas segregan lágrimas para humeder el ojo. El cocodrilo “llora” también mientras devora a sus presas. Sucede así, porque sus glándulas lacrimales están situadas a muy pocos centímetros de las salivares debido a lo cual constantemente se estimulan cuando éste come. Así que, *llorar* o *derramar u.p. lágrimas de cocodrilo* significa “fingir dolor que no se siente”. Otro ejemplo de este fraseologismo figura en el *Diccionario fraseológico del español moderno* de Fernando Varela y Hugo Kubarth. Lo cito a continuación: “*Cuando llegó el momento del divorcio, la mujer derramó unas cuantas lágrimas de cocodrilo para conseguir más dinero*” (145).

A continuación, sugerimos algunos ejemplos de actividades para que los estudiantes las preparen en casa, por separado o en parejas.

Actividad VII. Di, ¿a qué trucos o argucias recurre generalmente una persona que finge dolor que no siente, es decir, "llora lágrimas de cocodrilo"? Inventa una situación en que se pueda emplear esta expresión, es decir: soltar / echar / llorar / o derramar lágrimas de cocodrilo.

Actividad VIII. Mira estos tres mapas y di ¿cuál de ellos tiene forma de cocodrilo y a qué país corresponde? ¿Viven cocodrilos en ese país? ¿Qué sabes de ellos? Prepara con un compañero de grupo una presentación sobre "Los cocodrilos de..".



Los últimos dos ejemplos de actividades basadas en chistes *gráficos* se refieren a los humanos y a los animales; nos muestran cómo los unos dependen de los otros y cómo los animales, frecuentemente inocentes, pueden salvar la vida a nosotros los humanos. Ocurre también que los animales salvan la vida a otros animales.

Actividad IX. Mira el siguiente chiste gráfico y explica ¿en qué consiste su humor?



Actividad X. A base del siguiente chiste gráfico inventa una situación. Aplica en ella el refrán: "Quien a hierro mata, a hierro muere"(recibe el mismo daño que hace o hizo a otro):



Naturalmente, todas estas actividades pueden aprovecharse también como temas de debates.

CONCLUSIÓN

Por lo que se ve, todo tipo de materiales lúdicos, como chistes, historietas, viñetas, juegos de palabras, etc. pueden realmente animar la clase y darle un carácter más divertido, placentero y relajador. Además, esta estrategia nos hace también posible la práctica lingüística de la lengua que se enseña. Las actividades propuestas abarcan tanto las de expresión oral como las escritas. En algunas de ellas se intenta facilitar al estudiante la ejecución del ejercicio dándole palabras o expresiones necesarias.

En su aplastante mayoría las actividades presentadas se pueden aprovechar con discentes de nivel intermedio B_2 o incluso avanzado C_1, debido a que muchas de ellas desarrollan la creatividad de los alumnos. De ejemplo puede servir la última pregunta de la Actividad I, en la que se le pide al estudiante que cuente algún acontecimiento relacionado con un animal peligroso, visto o experimentado por él. Otra actividad creativa es la que consiste en que el estudiante invente una historieta con "soltar lágrimas de cocodrilo" y otra, en la que se le pide que invente un chiste a base de la imagen que presenta un toro bravo que persigue a un muchacho mientras que su amigo se sube a un árbol. Otros ejercicios creativos destinados a hacer en casa, se basan en chistes gráficos. Este tipo de actividades dan un resultado muy bueno cuando se preparan en parejas puesto que así los estudiantes están menos estresados y se les ocurren ideas mejores.

Resumiendo, quisiera subrayar una vez más que el empleo de este tipo de estrategias lúdicas en el aula de idiomas merece ser apoyado. Desgraciadamente,

los textos de contenido cómico no aparecen en muchos manuales de lengua española, debido a lo cual creo que valdría la pena elaborar un mínimum temático de textos lúdicos de este tipo.

BIBLIOGRAFÍA

Buitrago Jiménez, Alberto. *Diccionario de dichos y frases hechas*. Madrid: Espasa Calpe, 1995.

Cañas Ana y Pepe Pardo. *2150 chistes, curiosidades, anécdotas y frases célebres*. Madrid: Susaeta S.A., 1997.

Casal Iglesias, *Sobre la anatomía de lo cómico: recursos lingüísticos y extralingüísticos del humor verbal*. Actas del XI Congreso Internacional de ASELE. Neus Sans Baulenas y Lourdes Miquel (coord.). Universidad de Zaragoza, 2001.

Diccionario de uso del español actual CLAVE. Madrid: Ediciones SM, 2003.

Diccionario de la lengua española de la Real Academia Española. Madrid: Espasa, 2001.

García-Pelayo y Gross, Ramón. *Pequeño Larousse en color*. Paris: Librairie Larousse, 1988.

Koszla-Szymańska Małgorzata y Jesús Pulido Ruiz. *Idiomy hiszpańskie*. Warszawa: Wiedza Powszechna, 2009.

Moliner María. *Diccionario de uso del español*. Madrid: Editorial Gredos, 1977.

Oring Elliott. *Jokes and their Relations*. Lexington: University Press of Kentucky, 1992.

Varela Fernando y Hugo Kubarth. *Diccionario fraseológico del español moderno*. Madrid: Editorial Gredos, 1994.