

Los juegos de palabras en la enseñanza de lenguas

Isabel de la Cruz Cabanillas
Universidad de Alcalá

Resumen

Los juegos de palabras están basados en algún tipo de manipulación intencionada de los recursos propios del idioma. La esencia de estas manifestaciones lingüísticas reside en una ambigüedad léxica buscada, que puede crearse mediante diversos recursos: polisemia, homonimia (homofonía y homografía), paronimia, sinonimia o bien desviaciones personales de las reglas formales del idioma. De este modo, los juegos de palabras se revelan como un método atractivo y poco convencional para explicar a los estudiantes de lengua extranjera los diversos fenómenos lingüísticos que se mencionan arriba. Igualmente, los alumnos pueden contribuir activamente en el aprendizaje recopilando material que participe de los mismos principios creativos en su lengua materna. En este artículo presentamos distintas formas de aproximación al tema ilustradas con material fácilmente adaptable a los diferentes niveles de enseñanza de la lengua inglesa.

Abstract

Puns are based on some intentional manipulation of linguistic mechanisms. The essence of this language manifestations lies in the lexical ambiguity which can be devised by using different resources: polysemy, homonymy (homophony and homography), paronymy, synonymy or some personal deviations from the formal rules of the language. In this respect, puns turn out to be an attractive and non-conventional method to exploit the different linguistic processes mentioned above. Likewise, students can take part in the learning process by compiling material based on the same principles in their mother tongue. In this article we present several ways of approaching the topic illustrated with material that can be adapted to all levels of English language teaching.

Introducción

A excepción del humor puramente gráfico reflejado en dibujos, grabados, fotografías u otro tipo de imágenes, podría afirmarse que gran parte de los efectos humorísticos residen en el uso que se hace de ciertos mecanismos lingüísticos. Los juegos de

palabras constituyen la base sobre la que se apoyan miles de equívocos, enigmas, chistes u otra clase de manifestaciones que encontramos no sólo en la literatura, sino en los actos de habla más cotidianos. De esta misma opinión es Redfern (1984:2), quien afirma que los juegos de palabras están presentes en cualquier manifestación lingüística.

Los juegos de palabras están basados en algún tipo de manipulación intencionada de los recursos propios de la lengua. La esencia de estas creaciones reside en una ambigüedad léxica buscada, y aunque no existen paradigmas lingüísticos fijos para idearlos, ya que puede recurrirse a diferentes modelos, se observa que los hablantes tienen la posibilidad de emplear recursos similares en lenguas como el español y el inglés. Gracias a esta coincidencia los profesores de L2 pueden hacer que los alumnos se impliquen activamente, no sólo como receptores del material que se les presenta, sino que aporten casos en su lengua materna que participen de los mismos principios creativos o bien en la lengua extranjera que cursan.

Los juegos de palabras, bien sean chistes, adivinanzas, pasajes literarios u otros, además de facilitar o al menos, hacer más grato el aprendizaje, ofrecen ventajas obvias frente a los ejercicios tradicionales:

– Nos dan pie a introducir una gama de temas muy variada y a la vez, sirven para practicar algún aspecto concreto sin que los alumnos lo perciban como tal: estructuras gramaticales, ejercicios fonéticos específicos, vocabulario o puesta en contacto con la cultura de los países de habla inglesa.

– Cualquier elemento que rompa la monotonía de las clases es bien recibido por parte de los estudiantes, con lo que pueden emplearse tanto para iniciar la clase y mantener la motivación, como para renovar la energía de los alumnos en un momento dado antes de pasar a un tipo de enseñanza más formal.

– Constituyen un estímulo importante y hacen que estudiantes que, suelen inhibirse en otras situaciones, participen.

Razones similares son las que aduce Sánchez Carretero (1997:141), pues para ella el humor «ayuda a disminuir el nivel de ansiedad de los estudiantes, condición indispensable para el aprendizaje de segundas lenguas». De ahí que resulte aconsejable el uso de fórmulas poco convencionales que sirvan para incentivar la imaginación de los alumnos, que creen un ambiente relajado y que estimulen la creatividad de los estudiantes. A continuación, se presentan algunos de los mecanismos lingüísticos que se pueden utilizar para crear juegos de palabras especialmente en inglés, pero es aplicable asimismo al idioma español. La revisión se ejemplifica con numerosos pasajes literarios, chistes, adivinanzas u otro tipo de composiciones que emplean los

juegos de palabras como elemento principal para conseguir un determinado efecto humorístico o bien simplemente entretener. El material es abundante en ambas lenguas, por lo se puede adaptar fácilmente a las necesidades y al nivel del alumnado. Los profesores pueden proporcionar a los alumnos material en lengua inglesa y pedirles que busquen en su propia lengua ejemplos que participen del mismo principio.

1. Polisemia

La polisemia se desvela como un factor importante para la creación de ambigüedad en la lengua. Diversos autores han empleado este recurso con el fin de dotar a sus obras de dilogías altamente ingeniosas como en los conocidos versos de Quevedo «Poderoso caballero es don Dinero», donde se alude a la disemia existente entre «escudo» equivalente a «blasón» y a «moneda»:

Sus escudos de armas nobles
son siempre tan principales,
que sin sus escudos reales
no hay escudos de armas dobles

El hecho de que un mismo término presente acepciones diferentes ofrece la posibilidad de jugar con los distintos significados, por lo que resulta un fenómeno muy productivo en la invención de adivinanzas, como en: «Hojas tengo y no soy árbol, lomo tengo y no soy caballo». En inglés se documentan igualmente casos en adivinanzas, donde se utilizan términos polisémicos como *head* «cabeza» y «parte de la mina» y *bed* «cama» y «capa, estrato, veta»:

Black I am and much admired
Men seek me until they're tired;
When they find me, break my head,
And take me from my resting bed

2. Homonimia

Dentro de la homonimia léxica se distinguen tradicionalmente tres tipos diferentes: homonimia pura, en la que dos unidades léxicas distintas presentan la misma forma gráfica y fónica; homofonía, dos o más unidades léxicas que presentan igualdad fónica, pero que difieren en la forma gráfica; homografía, dos o más unidades léxicas que coinciden gráficamente, pero cuyo componente fónico es distinto.

2.1. Homónimos

Este tipo de homonimia se encuentra estrechamente vinculado al fenómeno de la polisemia, ya que en ocasiones, la homonimia es fruto de la escisión de algunas de las

múltiples acepciones de un término que dejan de sentirse como una unidad y adquieren un carácter independiente, con lo que pasan a convertirse en palabras homónimas. Los límites entre polisemia y homonimia a menudo resultan difusos, de forma que diversos lexicógrafos tratan de forma diferente los mismos vocablos; así, unos los clasifican como voces homónimas y otros como una única entrada correspondiente a una palabra polisémica.

Los ejemplos de homonimia son numerosos; sirvan como muestra las siguientes citas de Carroll: «There is a large mustard-mine near here. And the moral of that is – ‘The more there is of mine, the less there is of yours’» (*Alice’s Adventures in Wonderland*, 1992:76; *Through the Looking-Glass*, 1992:132):

«That would never do, I’m sure,» said Alice: «the governess would never think of excusing me lessons for that. If she could remember my name, she’d call me ‘Miss!’ as the servants do.»

«Well, if she said ‘Miss’, and didn’t say anything more», the Gnat remarked, «of course you’d miss your lessons».

El uso de elementos homónimos es una técnica que se emplea con frecuencia para la invención de chistes, como en:

- What do you get if you cross a sheep with a kangaroo?
- A woollen jumper

En castellano, al igual que la polisemia, se utiliza la homonimia como recurso estilístico en distintas composiciones entre las que destacan las adivinanzas: «Son dos cortinas en dos ventanitas que bajando ocultan dos niñas bonitas».

2.2. Homófonos

Este fenómeno parece tener mucha más fuerza en inglés que en castellano, ya que la lengua inglesa, debido a la falta de adecuación que presenta entre grafía y sonido hace que exista gran número de parejas homófonas. Así, mientras en español se documenta algún texto en el que se ha empleado este recurso, en inglés encontramos todo tipo de composiciones, desde pasajes literarios a chistes, adivinanzas u otros. Como documento literario destaca el uso que Carroll hace de este modelo: «‘That’s the reason they’re called lessons,’ the Gryphon remarked: ‘because they lessen from day to day’» (*Alice’s Adventures in Wonderland*, 1992:181).

Los homófonos abundan en un tipo de acertijos que en inglés se conocen con el nombre de *conundrums*, que se formulan siempre en forma de pregunta y cuya respuesta se obtiene resolviendo el juego de palabras que aparece en el enunciado. Los ejemplos en la lengua inglesa son numerosos, pero simplemente para ilustrar este tipo de composiciones puede servir el siguiente:

- Why is Sunday the strongest day?
- Because all the others are weak days

En ocasiones los juegos de palabras con elementos homófonos se convierten en una especie de trabalenguas, como muestra este ejemplo:

If you write *right right*, you write *right right*, but if you write *right write*, you write *right wrong*.

También en español se documentan algunos casos, como en el capítulo II de *El Buscón* de Quevedo, donde aprovecha la homofonía existente entre *naval* y *nabal* (de nabos) y manifiesta el protagonista:

La bercera –que siempre son desvergonzada– empezó a dar voces: llegaron otras y, con ellas, pícaros, y alzando zanorias, garrofales, nabos frisones, berenjenas y otras legumbres, empiezan a dar tras el pobre rey. Yo viendo que era batalla nabal, y que no se había de hacer a caballo, comencé a apearme; mas tal golpe me le dieron al caballo en la cara, que, yendo a empinarsé, cayó conmigo en una –hablando con perdón– privada.

3. Sinonimia y antonimia

Pese a que la sinonimia como modelo lingüístico se emplea con mucha menos frecuencia que los enunciados anteriormente, en ocasiones para comprender el juego de palabras o resolver la adivinanza es preciso sustituir uno de los términos mencionados por un sinónimo, como en: «Ante un lamento si pones dos encontraremos la solución».

Por lo que respecta al uso de elementos antónimos, es muy frecuente en la enunciación de adivanzas, pero no aparece tan profusamente en otras composiciones. No obstante, pueden encontrarse algunos pasajes literarios como la conocida escena del balcón en la que *light*, empleado aquí como «frívolo, ligero», se contrapone, a su vez, a *dark* (*Romeo and Juliet*, II, ii, 104-6):

But my true love's passion: therefore pardon me,
And not impute this yielding to light love
Which the dark night hath so discovered

O en Quevedo, quien establece una oposición el adjetivo *bueno* a *mal*, que unido a *francés*, es la denominación que se usaba en la época para una enfermedad venérea:

Y hasta las trongas de Madrid peores
las llenaron a todos de caballos
y mal francés a buen francés volvieron

4. Paronimia

Los parónimos son palabras con distintos significado, pero con significantes relativamente cercanos. La semejanza formal es un factor que propicia la confusión o

ambigüedad, como puede verse en los siguientes ejemplos: «A little more than kin and less than kind» (*Hamlet* 1, 2:65) o «A young man married is a man that's marred» (*All's Well That Ends Well*, 2, 3:315).

Carroll utilizó también este recurso en la invención de una adivinanza que recoge en *Through the Looking Glass* (1992:194), y donde juega con la similitud fónica existente entre *dish-cover* y *discover*:

'First the fish must be caught.'
That is easy: a baby, I think, could have caught it.
'Next, the fish must be bought.'
That is easy: a penny, I think, would have bought it.
'Now cook me the fish!'
That is easy, and will not take more than a minute.
'Let it lie in a dish!'
That is easy, because it is already in it.
'Bring it here! Let me sup!'
It is easy to set such a dish on the table.
'Take the dish-cover up!'
Ah, *that* is so hard that I fear I'm unable!
For it holds it like glue--
Holds the lid to the dish, while it lies in the middle:
Which is easiest to do,
Un-dish-cover the fish, or dishcover the riddle?

5. Otros recursos lingüísticos

Con frecuencia los juegos de palabras suponen una dislocación expresiva de la lengua, una desviación de las reglas del idioma mediante el empleo de diferentes técnicas como puede ser *blending* o amalgama. Carroll en *Through the Looking Glass* (1992:116 y 160) ofrece un ejemplo magistral en el poema «Jabberwocky», que Humpty Dumpty aclara explicando que, *slithy* está formado por *lithe* y *slimy*, y *mimsy* por *flimsy* y *miserable*:

It was brillig and the slithy toves
did gyre and gimle in the wabe
all mimsy were the borogoves
and the mome raths outgrabe

En su aplicación didáctica, se puede pedir al alumnado que traduzca dicho párrafo y que invente palabras en su lengua materna que sean el resultado de la fusión de varias con el fin de comparar después en clase las distintas versiones que se ofrecen para determinar mediante el debate cuál parece ser la óptima, o al menos, la más próxima al original; o bien que busque ejemplos en español, pues también en la literatura castellana encontramos amalgamas, como en Quevedo: «Que porque el fuego tiene

mariposas queréis que el mosto tenga marivinos», o en «Bien se puede llamar libropesía sed insaciable de pulmón librero».

Otra técnica relevante para la creación de juegos de palabras es el calambur o agrupación de las sílabas de una o más palabras de tal manera que se altere totalmente el significado de éstas; aparece utilizado con gran ingenio en los famosos versos de Góngora: «Con dados ganan condados» o en «A este Lopico, lo pico yo». A menudo se emplea igualmente para la invención de chistes populares, como en:

- What annoies an oyster most?
- A noise annoies an oyster most.

Pero quizá donde se atestigua con mayor frecuencia es en las adivinanzas, como muestra el gran repertorio de ejemplos que se documentan en el adivinancero español: «Blanca por dentro, verde por fuera. Si quieres que te lo diga espera». Similar al calambur es la charada o acertijo que consiste en adivinar una palabra tomando una o varias sílabas de algunas palabras que aparecen en el enunciado, como en: «De todos los tíos, ¿cuál es el tío que más abriga?», o bien en: «El rey Alí, con su perro can, fueron a tomar té, a la ciudad que le he dicho a usted».

Al margen de las anteriores, probablemente la técnica impresa que más llama la atención de los lectores es la del *rebus*, donde la disposición de las palabras y las letras del enunciado desempeña un papel esencial, si se pretende resolver el supuesto enigma. Así una frase tan sencilla como «I understand he undertook to overthrow this undertaking» puede llegar a ser absolutamente indescifrable, si se presenta de la siguiente forma:

stand took to taking
I he throw this

6. Conclusiones

De los numerosos ejemplos aducidos se colige que los mecanismos empleados en inglés y en castellano para crear juegos de palabras son similares. Algunos de los recursos que pueden emplearse son la polisemia, homonimia, paronimia u otras desviaciones intencionadas de los patrones lingüísticos inherentes a una lengua dada. Pese a que algunas técnicas se revelan más productivas en inglés que en español y a la inversa, el hecho de que los juegos de palabras puedan basarse en los mismos principios facilita la labor de implicar a los estudiantes para que participen activamente en la búsqueda de material en su lengua materna y equipararlo al material en lengua inglesa proporcionado por el profesor. Estos fragmentos servirán para aclarar elementos relativos al vocabulario, fonética o gramática sin que los alumnos los sientan

como una explicación tradicional, de modo que se muestren más predispuestos a participar con otros casos que conozcan en su lengua.

Referencias bibliográficas

- Bryant, M. 1990. *Dictionary of Riddles*. Londres: Casell Publishers Ltd.
- Carroll, L. 1992. *Alice in Wonderland*. Ware, Hertfordshire: Wordsworth Ed., Ltd.
- Cazamian, L. 1952. *The Development of English Humor*. Durham, North Carolina: Duke University Press.
- Chiaro, D. 1992. *The Language of Jokes*. Londres: Routledge.
- Craig, W. J. 1919. *The Complete Works of William Shakespeare*. Oxford: OUP.
- Díaz, J. y M. Martín. 1990. *Adivinanzas de Castilla y León*. Valladolid: Castilla Ediciones.
- Gárfer, J. L. y C. Fernández. 1983. *Adivinancero Popular Español*, I y II. Madrid: Taurus.
- Merino, J. y D. Potter. 1994. *Juegos de palabras en inglés*. Madrid: Editorial Anglo-Didáctica.
- Quevedo, F. 1992. *La vida del Buscón llamado don Pablos*. Madrid: Cátedra.
- Quevedo, F. 1981. *Poesía original completa*. Edición de J. M. Blecua. Barcelona: Planeta.
- Redfern, W. 1984. *Puns*. Oxford: Blackwell.
- Sánchez Carretero, C. 1997. «El aprendizaje de lenguas a través del humor». *Encuentro. Revista de Investigación e Innovación en la clase de Idiomas*, nº 9, págs 141-148.

Isabel de la Cruz Cabanillas es profesora en el Departamento de Filología Moderna de la Universidad de Alcalá. Es autora y editora de diversos libros. Igualmente destacan sus contribuciones a revistas especializadas sobre lengua inglesa en su perspectiva sincrónica y diacrónica y ha participado en diferentes congresos de ámbito nacional e internacional. Facultad de Filosofía y Letras. San José de Caracciolos. C/Trinidad, nº 5. 28801 Alcalá de Henares (Madrid) Correo: <isabel.cruz@uah.es>.