Los chistes son textos breves que tienen la intención de hacer reír. Algunos utilizan juegos de palabras para lograrlo, como:

- la polisemia y la ambigüedad, que consisten en el uso de una palabra o expresión que tiene diferentes significados o que se interpreta de formas distintas, como *araña*, que puede interpretarse como un insecto o como conjugación del verbo *arañar*;
- el calambur, que consiste en unir palabras o dividirlas para que se entienda otra cosa, como *Veracruz*, que se puede interpretar como *ver a Cruz*.

Selecciona el Chiste que emplea un juego de palabras

—Mami, te tengo una noticia buena y otra mala.
—Dime primero la buena.
—¡Me saqué un diez en matemáticas!
—¿Y cuál es la mala?
—Que es mentira.



—A ver, Julia, ¿a qué se dedica tu papá?
—Mi padre es trapecista.
—¿Trabaja en el circo?
— No, maestra, vende trapos.

—¿Qué le dijo un pez a otro pez?
—¿Qué?
—Nada, porque los peces no hablan.

Relaciona el chiste con el recurso utilizado.

—¿En qué se parece un avión y una peluquera?
—En que el avión aterriza y la peluquera te riza.

—¿En qué se parece una persona a una serpentina?
—En que la persona tirita de frío y la serpentina tirita de papel.

Le dice una niña a su amiga:
—Mi papá deja a todos con la boca abierta.
—¿A qué se dedica?
—Es dentista.

polisemia

polisemia

calambur

LIVEWORKSHEETS

Lee y selecciona el enunciado que tiene el juego de palabras.

Un ratoncito entra a un ascensor,
y detrás de él se sube un elefante.
Como éste había quedado cerca de
los botones, le pregunta:
—¿Qué piso?
Y el ratoncito le responde:
—¡Mi colita!



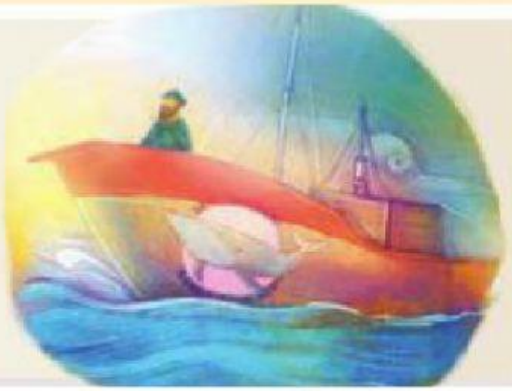
Selecciona el recurso que utilizo el chiste anterior.

calambur

ambigüedad

Lee el chiste y escribe que entendió cada personaje con “Flota”.

Grita el vigía de un barco:
—¡Capitán, se aproximan varias carabelas por estribor!
Y el capitán pregunta:
—¿Una flota?
—¡No, todas flotan!



El capitán quiso decir:

El vigía entendió:

LIVEWORKSHEETS